Serie *Investigación*

EL PERSONAJE EN EL CINE BÉLICO CONTEMPORÁNEO

Álvaro Velandia Ortiz

UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA

Álvaro Velandia Ortiz

Es doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense de Madrid. Egresado del programa de Comunicación Social con énfasis en Producción Audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana. Ha dedicado sus investigaciones a la interpretación y análisis de las posibilidades narrativas de creación en el cine y en el universo digital.

Dirigió varios documentales, entre ellos *Comandos Jungla, honor y gloria por siempre*, *Me arrepentí una y mil veces*, *Mitú, 20 años después la tragedia y el ejercicio transmedia Garra Jungla*, todos proyectos encaminados a reconstruir la memoria del conflicto armado colombiano.

Es docente investigador de la Universidad Sergio Arboleda y catedrático de la Pontificia Universidad Javeriana. Imparte módulos en maestrías y especializaciones que abordan las narrativas digitales, la convergencia de medios y el diseño de experiencias transmedia

Serie *Investigación*

EL PERSONAJE EN EL CINE BÉLICO CONTEMPORÁNEO

El personaje bélico representa el imaginario que los países recogen de lo que fueron las guerras. Al observar clásicos cinematográficos de campos de batalla, muchos veteranos se identifican con las propuestas narrativas y confirman que en su memoria guardan recuerdos emparentados con estructuras que se acoplan a las desarrolladas por la industria de Hollywood desde la Segunda Guerra Mundial.

Es así como el arquetipo heroico otorga verosimilitud a las propuestas forjadas por el cine. La construcción del héroe combatiente se ha destinado a conceder la gloria en el sacrificio del soldado. Sin embargo, en muchos filmes, el fracaso del personaje guerrero demuestra el inconformismo social. La narrativa se emplea, entonces, para señalar las injusticias y el sinsentido de la guerra.

Esta investigación analiza la construcción y evolución del personaje bélico cinematográfico en una selección de filmes representativos del género. Para lo cual, se enfoca en lo que la narrativa de guerra creó como su estructura fundamental, las historias de los soldados de a pie, quienes en agrupaciones de infantería combaten al enemigo y se sacrifican por su hermandad.

FONDO DE PUBLICACIONES
UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA

9 789585 158085

Escuela de Ciencias de la Comunicación
UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA
Carrera 15 No. 74-40. Tels.: (571) 3257500 ext. 2131 - 3220538. Bogotá, D.C.
Calle 18 No. 14A-18. Tels.: (575) 4203838 - 4202651. Santa Marta.
Calle 58 No. 68-91. Tel.: (575) 3689417. Barranquilla
www.usergioarboleda.edu.co

EL PERSONAJE EN EL CINE BÉLICO CONTEMPORÁNEO

ÁLVARO
VELANDIA ORTIZ

UNIVERSIDAD
SERGIO ARBOLEDA

Escuela de Ciencias de la Comunicación
Bogotá, Colombia
2020

Velandia Ortiz, Álvaro

El personaje en el cine bélico contemporáneo / Álvaro Velandia Ortiz – Bogotá: Universidad Sergio Arboleda. Escuela de Ciencias de la Comunicación, 2020.

210 p.

ISBN: 978-958-5158-08-5 (.pdf)

1. PERSONAJES CINEMATOGRÁFICOS 2. CARACTERES Y CARACTERÍSTICAS 3. PELÍCULAS DE GUERRA

791.43092 ed. 22

EL PERSONAJE EN EL CINE BÉLICO CONTEMPORÁNEO

ISBN: 978-958-5158-08-5 (.pdf)
DOI: 10.22518/book/9789585158085

© Universidad Sergio Arboleda
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Álvaro Velandia Ortiz

Primera edición: diciembre de 2020

Fondo de Publicaciones de la
Universidad Sergio Arboleda.

Este libro tuvo un proceso de arbitraje doble ciego.

El contenido del libro no representa la opinión de la Universidad Sergio Arboleda y es responsabilidad de los autores.

Edición:
Diana Niño Muñoz
Deisy Janeth Osorio Gómez
Dirección de Publicaciones Científicas

Diseño y diagramación:
Maruja Esther Flórez Jiménez

Corrección de estilo:
Yuly Rocio Orjuela Rozo

Fondo de Publicaciones
Universidad Sergio Arboleda
Calle 74 No. 14-14.
Teléfono: (571) 325 7500 ext. 2131/2260
www.usergioarboleda.edu.co
Bogotá, D.C.

Licencia de uso: Esta licencia permite descargar y compartir las obras publicadas en este libro, sin modificaciones ni uso comercial.

Contenido

Introducción 5

Capítulo 1
De la mitología a la narrativa bélica 9

Capítulo 2
Elementos de la estructura narrativa 11
Historia o diégesis 12
Relato y discurso 13
Causa y efecto 14
Tiempo 16
Espacio 17
La estructura narrativa clásica de Hollywood 18

Capítulo 3
Modelos de análisis en la construcción del personaje 21
Vladimir Propp 25
Las funciones de Propp aplicadas al relato bélico 26
Los atributos del héroe bélico 28
- Las dos fases del héroe bélico. 28
- La masculinidad 29
- Rebeldía contra disciplina. 30
- La añoranza y su confesión. 32
- El sacrificio a partir del sentimiento. 33

Christopher Vogler 34
Los arquetipos 35
- El héroe 36
- El mentor: el anciano o anciana sabios. 38
- El guardián del umbral. 40
- El heraldo. 40
- La figura cambiante. 41
- La sombra. 41
- El embaucador 42

Etapas del viaje heroico 43
- El mundo ordinario 43
- La llamada de la aventura. 44
- El rechazo de la llamada 45
- La travesía del primer umbral. 45
- Las pruebas, los aliados, los enemigos 46
- La aproximación a la caverna más profunda. 47
- La odisea (el calvario) 48
- La recompensa. 49
- El camino de regreso 49
- La resurrección. 50
- El regreso con el elixir 51

Capítulo 4
El género cinematográfico 53
El género bélico 56
Definición del género bélico 62
Relatos de militares 65
- Grupos de infantería. 67
- *Arquetipos de los grupos de infantería* 68
- Grupos de militares en submarinos 69

Grupos de pilotos. 71
Marinos de superficie. 76
El género bélico después de la Segunda Guerra Mundial 77
La Guerra Fría 78
Corea 78
Prisioneros de guerra 80
Arquetipos de los prisioneros de guerra. 81
Recreaciones épicas de eventos históricos 85
El *biopic* bélico 86
Arquetipos del *biopic* bélico. 87
El héroe renegado 90
Arquetipos de los comandos. 91
Vietnam 96
Primeros filmes en 1978 y 1979. 97
Filmes de extracción revisionista 98
Platoon y *La chaqueta metálica* 102
Veteranos 105

Capítulo 5
La construcción del personaje en el cine bélico contemporáneo 109
Los héroes clásicos de infantería en el cine bélico contemporáneo 111
Black Hawk derribado (**Ridley Scott, 2001**) 111
Funciones de los personajes. 112
El héroe-buscador acepta o decide actuar 112
El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. 117
El héroe y su agresor se enfrentan en un combate 118
El héroe recibe una marca 122
La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. 124
El héroe regresa a casa 125
Cartas desde Iwo Jima (Clint Eastwood, 2006) 128
Funciones de los personajes. 129
El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de la búsqueda 129
El héroe y su agresor se enfrentan en un combate 136
El héroe recibe una marca 144
La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. 148
Jarhead (Sam Mendes, 2005) 149
Funciones de los personajes 150
Uno de los miembros de la familia se aleja de casa 150
El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios 155
El héroe se va de su casa 155
El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar en donde se halla el objeto de su búsqueda 163
El héroe y su agresor se enfrentan en un combate 165
El héroe recibe una marca 168
La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. 168
El héroe regresa a casa 169
En tierra hostil (Kathryn Bigelow, 2008) 170
Funciones de los personajes 171
El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de búsqueda 175
El héroe y su agresor se enfrentan en un combate 176
La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. 177
Masculinidad 178
Rebeldía 180
Sentimentalismo. 183
Sacrificio 189

Conclusiones 197
Resultados del análisis frente a otros estudios sobre el cine bélico de Hollywood 197
Aspectos más importantes 199
Bibliografía 203

Introducción

El 8 de diciembre de 1941, el congreso de los Estados Unidos declaró –con un solo voto en contra– la guerra contra el Imperio del Japón. Un día después del ataque a la base militar de Pearl Harbor, los norteamericanos entraron directamente a formar parte de la Segunda Guerra Mundial. La sociedad norteamericana se volcó en favor de la búsqueda de la victoria. El compromiso fue total cuando la necesidad era defender al país, la democracia y los valores que los identificaban.

La economía, la política, la religión y, en general, todos los sectores del Estado aunaron esfuerzos para apoyar a los soldados que emprendieron el viaje al Pacífico y a Europa. En gran medida, el soporte social que logró liderar el gobierno fue concebido desde la cultura, la cual desempeñó un papel fundamental en la creación y el mantenimiento del imaginario colectivo optimista sobre la necesidad de triunfo y del imperioso sacrificio para conseguirlo. En este escenario, el cine se convirtió en una herramienta de propaganda muy importante para los Estados Unidos. Sus pantallas detallaron el devenir de los dos frentes en los que combatieron los jóvenes norteamericanos a la vez que se mostraron historias de heroísmo que justificaron las acciones desarrolladas por el país lejos de sus fronteras.

Las producciones cinematográficas durante la Segunda Guerra Mundial tenían un claro objetivo. Según Hilario J. Rodríguez (2006), "el esfuerzo del cine en la guerra no se fundamentó en ningún momento en la documentación veraz de la contienda, sino en el mantenimiento de la moral y de la fe de la población civil" (p. 57). Este contexto

requería alentar sentimientos positivos que inspiraran la movilización en favor de la nación; por consiguiente, la misión de rodar el conflicto fue encargada a Hollywood y no a documentalistas como Robert Flaherty, quien de seguro habría dado visiones más realistas de los campos de batalla. A pesar de que las producciones realizadas carecieron de libertad a la hora de abordar el significado de lo que soportaban los soldados en el frente, la enorme cantidad de filmes significó un gran momento para el cine bélico.

Para muchos teóricos, la filmografía bélica norteamericana de la Segunda Guerra Mundial fue la que estableció el modelo básico de lo que hoy conocemos como género bélico; sin embargo, el cine que representa la memoria de los conflictos se origina con anterioridad. Por ejemplo, durante la Primera Guerra Mundial se realizaron películas como *Civilization* (Reginald Barker, Thomas H. Ince y Raymond B. West, 1916), la cual cuestionó la conflagración que desangró al mundo como nunca se había visto, mientras *Hearts of the World* (D. W. Griffith, 1918) apoyó las acciones militares que se llevaron a cabo en contra del ejército alemán. De la misma forma, *J'accuse!* (Abel Gance, 1919) o *Shoulder arms* (Charles Chaplin, 1918) sentaron opiniones a partir de relatos que representaban los imaginarios de "La gran guerra".

> En los años inmediatamente anteriores a la Segunda Guerra Mundial o incluso en los primeros años de ella, la Primera va quedando cada vez más olvidada. En Estados Unidos se hacen algunas películas centradas en ella pero que en realidad desarrollan mensajes para el nuevo tiempo: La enfermera Edith Cavell (1939) una nueva versión de la heroína británica ante los crueles alemanes que ya amenazan con otra guerra, El Sargento York (1941) para animar al alistamiento o Wilson (1944), con su carga humanista frente a la barbarie. (Melero *et al.*, 2016, pp. 158-159)

El género bélico, como modelo narrativo constituido, es instaurado por críticos y teóricos a partir de 1942, cuando se comenzaron a presentar historias sobre la Segunda Guerra Mundial. En principio, esta narrativa trató la guerra en el Pacífico dentro del periodo que Robert Eberwein (2010) define como "filmes de represalia" (p. 20). Las historias respondieron a la necesidad social de un pueblo golpeado que buscaba esperanza y venganza por el ataque que el enemigo japonés había perpetrado en la base naval de Pearl Harbor. En aquel momento, el cine bélico construyó relatos de heroísmo con los que se ratificaron los principios que siempre han caracterizado la nación estadounidense y se estableció lo que en adelante sería la estructura

fundamental sobre la cual evolucionaría el género bélico. La gran cantidad de producciones y los millones de personas que asistieron a ver los estrenos bélicos norteamericanos durante la guerra sirvieron para que en adelante se continuara empleando el mismo modelo narrativo exitoso que simbolizaba su sentimiento patriótico.

La victoria aliada inició un nuevo periodo de inestabilidad; la Guerra Fría presentó dos grandes bloques políticos que durante los siguientes años se disputarían el poder para controlar la mayor parte del planeta. En este contexto, algunos realizadores hollywoodenses empezaron a mostrar su inconformidad por el clima de permanente zozobra que mantenía en vilo la seguridad mundial. Las diferentes posturas ideológicas en los Estados Unidos se enfrentaron: algunos relatos apoyaban el valor del sacrificio mientras otros criticaban el sinsentido de la muerte en los campos de batalla.

Asimismo, los relatos sobre Vietnam no solo representaron el rechazo de la sociedad a los crímenes que las tropas norteamericanas cometieron en la nación asiática, sino que también mostraron el imaginario colectivo sobre un gobierno que mintió a sus jóvenes combatientes para enviarlos a una guerra injustificada donde solo encontraron la muerte. A partir de allí, el heroísmo y el sacrificio patriótico en el cine de Hollywood cambiaron para siempre.

En la actualidad, el género bélico sigue cumpliendo la función de representar los ideales de las naciones en las guerras. Esta forma de expresión incluye el cuestionar los conflictos que muchos consideran injustificados e interesados. Afganistán y, en particular, Irak son guerras complejas de narrar en películas, pues soportan el peso de Vietnam donde el inconformismo por las acciones bélicas fue notable.

Muchas de las historias sobre las presentes guerras de Oriente Próximo se construyen para denunciar la barbarie o las muertes de soldados estadounidenses en misiones que no están justificadas. Hoy, los relatos que mantienen el espíritu heroico norteamericano miran atrás y recuerdan lo conseguido en las grandes guerras, cuando un enemigo visible debía ser derrotado para mantener el código de valores sobre el que se establece la nación. Así, cuando el género bélico muestra el orgullo patriótico que define a los norteamericanos como sociedad, recurre a lugares como Normandía, Iwo Jima, Midway o las Ardenas, en donde la memoria encuentra implícito el significado de heroísmo y sacrificio.

Ahora bien, para la interpretación del género bélico, una pieza de la estructura narrativa es fundamental: el personaje. Esta figura representa el motor del relato; sus acciones están motivadas por profundos significados psicológicos que figuran los deseos y anhelos de los hombres dentro de sus procesos de realización personal. De manera que, un héroe no es tan solo el protagonista de una historia; es, además, la figuración de nuestros ideales. Por tanto, deseamos firmemente que triunfe derrotando al mal. Cuando lo hace, confirmamos nuestras creencias y comprendemos que nuestro pensamiento es el correcto. Este acontecer, extrapolado a las historias de guerra, implica la personificación de aquellos hombres y mujeres que lucharon y murieron defendiendo los valores con los que se identifican las naciones.

El género bélico desarrolló distintos puntos de vista sobre la realidad del combatiente, reflexionando sobre el individuo como signo fundamental de la pequeña sociedad que se creaba en la convivencia de grupos de soldados. Para lograr esta caracterización, se construyeron dramas sobre los jóvenes que estaban lejos de casa; ello permitió, según lo expresa Guillermo Altares (1999), "filmar una emoción a través de personajes [y] hacer que los espectadores vivan la guerra en la pantalla como algo que no es ajeno" (p. 33).

El presente estudio constituye una investigación sobre el cine bélico desde su elemento esencial: el personaje, a través de la búsqueda de respuestas sobre la representación de eventos clave de la historia. A partir de una selección de películas contemporáneas, el héroe y los demás arquetipos nos servirán para descubrir la evolución del mismo personaje, de su imaginario heroico y de la narrativa y las posibilidades de creación de un género que se ha transformado a partir de los cambios en la sociedad (provocados por los distintos conflictos que se han enfrentado). En particular, queremos saber qué llevó a que el cine bélico contemporáneo tenga las características con las que cuenta en la actualidad, donde –al parecer– resulta imposible que exista el heroísmo en los cuestionados conflictos recientes.

Capítulo 1

De la mitología a la narrativa bélica

Desde los primeros tiempos, la oposición entre el bien y el mal ha sido una constante en las narraciones creadas por la humanidad para comprender el mundo. Los símbolos con los que el hombre representa sus imaginarios están plasmados en figuras concebidas para explicar el estado ideal al que quiere llegar. En este sentido, la mitología forjó diferentes personajes que, por un lado, advierten sobre los peligros a los que se enfrenta la naturaleza humana y, por otro, representan los factores psicológicos negativos que afectan la personalidad de cada individuo.

Al ser un arte, el cine representa las realidades del público que lo observa. De ahí que la lucha entre el bien y el mal, la cual proviene del mito, se emplea en las historias cinematográficas para revelar las virtudes con las que cuentan y los temores a los que se enfrentan las sociedades y los humanos que las componen. Asimismo, es el mito la cuna de donde surgen los personajes del filme, quienes cuentan con múltiples elementos forjados desde la tradición y que representan la imaginación de los hombres en su necesidad de interpretarse.

Diel (1985) se refiere a los seres mitológicos como "imágenes del destino del hombre, que en realidad representan las cualidades del alma" (p. 13). Dicho destino se refiere a los hechos que llevan a la figura a conseguir su divinidad. Sobre ese camino que debe recorrer el héroe, la cultura ancestral elaboró diversas narraciones

que buscaban explicar las bases fundamentales del hombre y la sociedad empleando modelos que sirvieran de ejemplo a las nuevas generaciones. Estas formas de narración se siguieron aplicando durante la historia de la humanidad y ahora son la base de las narrativas contemporáneas.

Para lograr una mejor apreciación de la narración cinematográfica, es conveniente tener en cuenta el fundamento mítico en el que se cimientan sus relatos. El estudio de la composición narrativa requiere asumir el filme como una obra de arte estructurada y simbólica que representa elementos esenciales del ser humano y el grupo al que pertenece.

Capítulo 2

Elementos de la estructura narrativa

El estudio del funcionamiento y la construcción del sistema narrativo cinematográfico requiere analizar los métodos con los que se ha investigado la literatura. Por consiguiente, al diferenciar los elementos del relato fílmico, estamos aplicando teorías propias del ámbito narratológico. Diversos autores han realizado propuestas al respecto, entre ellos Aumont *et al.* (1996), quienes explican cómo para el estudio del filme es pertinente distinguir todo lo que es fundado y exclusivo de lo cinematográfico, de lo procedente del teatro y la novela.

> El interés del estudio del cine narrativo reside en primer lugar en que, aún hoy, es dominante y que a través de él se puede alcanzar lo esencial de la situación cinematográfica, su lugar, sus funciones y sus efectos, para situarla en el conjunto de la historia del cine, de las artes, e incluso de la historia simplemente. (Aumont *et al.*, 1996, p. 97)

En síntesis, Aumont *et al.* (1996) describen el cine como un agente de representación histórica, de construcción artística y de interpretación social. Bordwell y Thompson (2002), por su parte, analizan la forma artística como una guía que el espectador debe seguir con atención, realizando actividades de observación específicas. La forma artística es definida por los autores como "un sistema global de relaciones que percibimos entre los elementos de la película" (Bordwell y Thompson, 2002, p. 40). El sistema al que se refieren estos autores es el de la estructura narrativa. Es la

composición de la narración lo que hace que el público interactúe con la obra y que esta trascienda a partir de sus representaciones.

Para comprender mejor el proceso de identificación entre público y obra, es necesario revisar el funcionamiento de la narrativa cinematográfica separando sus elementos esenciales para estudiarlos. De esta manera, se logra desvelar el fundamento mítico en el que se sustenta el relato e interpretar los aspectos psicológicos que representan el interior del individuo.

Bordwell y Thompson (2002) definen la narración como una sucesión de eventos relacionados por causa y efecto que ocurren en cierto tiempo y espacio, y explican cómo la actividad del público comprende el reconocimiento de componentes que no le son presentados de manera explícita, sino que tienen que ser inferidos. Así, quien está observando una película mantiene su mente en total actividad: se adelanta en el futuro apostando por el destino del personaje, recuerda para ordenar la información proporcionada y descifra códigos que lo llevarán a la solución del conflicto o a la interpretación de significados implícitos en el relato. Las acciones que realiza el público están dirigidas a partir de la organización intencional de piezas establecidas. Tanto lo que se ve como lo que se interpreta en el filme está vinculado a los conceptos de historia y discurso. Por consiguiente, se deben definir los componentes de esta clasificación narrativa básica para comprender el funcionamiento de la construcción estructural.

Historia o diégesis

La idea de historia en la narración se refiere a la sucesión de acontecimientos y a las reacciones que ellos conllevan y describe a todos los personajes que participan de los hechos. También conocida como diégesis, la historia comprende todo lo que pertenece al universo creado a partir del lugar donde viven los protagonistas y reúne los acontecimientos ocurridos durante el pasado, el presente y el futuro de los personajes, incluyendo lo que el público observa directamente en el filme y lo que tiene que suponer.

La historia, por tanto, contiene las características de los lugares donde todo ocurre y la influencia que los sitios ejercen sobre los pensamientos y acciones de los personajes. Chatman (1990) resume el concepto de historia definiéndola como el "qué" de un filme o novela relatada; es decir, el contenido.

El análisis de la diégesis de un filme de guerra es esencial por cuanto permite descubrir los imaginarios con los que se identifica una sociedad. La historia narrativa desvela la forma en la que un grupo recuerda los hechos que lo transformaron; además de revelar la ideología predominante en el momento de creación de la obra cinematográfica.

Relato y discurso

Historia y relato comparten un segmento importante de la narración, el cual se muestra de manera explícita al espectador. Para Aumont *et al.* (1996), la historia es toda la invención construida que también incluye al relato; de manera que los hechos, personajes, lugares y tiempos que el público tiene ante sus ojos pertenecen a la intersección que tienen el relato y la diégesis. Por su parte, a todo aquello expuesto en una proyección cinematográfica –todo aquello que el filme muestra explícitamente–; es decir, a las imágenes, sonidos, música, textos y efectos, Bordwell y Thompson (2002) lo llaman argumento.

Los autores describen el argumento como lo que visual y auditivamente se exhibe en una película; además, señalan como característica determinante que este incluye tanto los sucesos de la historia que se narran directamente como el material no diegético que es ajeno al universo de los personajes. Algunos de los elementos que no pertenecen a la historia y que forman parte del argumento incluyen los créditos al inicio y al final de la película, los efectos de transición o corte del montaje y la música que ambienta secuencias pero que los personajes no escuchan dentro de las situaciones que les ocurren.

Esta diferenciación entre lo que es exclusivo de la historia y lo que pertenece tan solo al argumento es señalada por Aumont *et al.* (1996). Para el estudio narrativo, estos autores ven necesario separar lo propio de la cinematografía de lo que vincula al filme con la literatura y el teatro. Otros teóricos como Christian Metz (2002), o el mismo Aumont, prefieren llamar relato a lo que Bordwell y Thompson denominan argumento. Así, Aumont *et al.* (1996) definen al relato como "el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia" (p. 106). Además, aclaran la diferencia entre el relato de la novela y el del cine; para ellos, el segundo comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música.

Para Chatman (1990), la historia es el "qué" de la narración y el discurso, el "cómo". Para este autor, mientras en la historia se trata el contenido, en el discurso se diseña la expresión, que necesariamente es dada por algún tipo de narrador (real o implícito). De la misma forma, Aumont *et al.* (1996) entienden el discurso como algo propio del relato y lo definen como un enunciado, ya que implica un "enunciador" –o un "foco de enunciación"– y un espectador. La relación entre el autor de la obra y el sujeto que la descifra, o entre quien construye el mensaje (no necesariamente un solo individuo) y quien lo capta, es primordial para entender el aspecto discursivo del relato.

La estructura narrativa pretende servir de guía al observador para que dirija su atención por un camino establecido en la búsqueda de sentido e identificación. De manera deliberada, el discurso propone un sistema con el cual persigue la creación de emociones en el espectador. Así, los sentimientos surgen cuando el observador se compromete cuando ve representados en la pantalla los valores que defiende y se muestra la derrota de todo aquello que pueda afectar los principios amparados.

Los teóricos se refieren a la realidad de la narración con respecto a la relación de esta con el espacio y el tiempo. Así se trate de un hecho que en verdad haya ocurrido, el público entiende el discurso como algo no real, porque lo retratado es pasado; esto es, existió en un momento distinto al que vive el relato. "La realidad supone la presencia" (p. 49), menciona Metz (2002) en su libro *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Para que exista relato, el hecho debe dejar de ocurrir y después comenzar a ser narrado. Por tanto, la narración del filme está constituida por conceptos como la memoria, desde donde se interpreta el pasado. Las representaciones que provienen de ella tienen gran valor en el cine bélico, ya que ofrecen la interpretación de hechos que son de relevancia social.

Causa y efecto

Para trazar el camino, el relato se vale de principios con los que ordena los sucesos de la historia de una forma reconocible e interesante para el público. Estos principios brindan distintas clases de información organizada con las que se busca siempre el compromiso del espectador con la historia.

Los sucesos de la historia se dan dentro de una lógica de causa y efecto, tienen tiempos específicos y ocurren en espacios determinados. Los sucesos son para Bordwell y Thompson (2002) los componentes narrativos. La causalidad, explican los autores, proviene con frecuencia del personaje definido como persona narrativa, sea este de ficción o documental: "los personajes crean las causas y muestran los efectos. Dentro del sistema formal ellos hacen que las cosas sucedan y reaccionan a los giros de los eventos" (Bordwell y Thompson, 2002, p. 63).

Un personaje es un individuo o todo lo que se desempeña como tal en la historia. Puede ser real (documental) o de ficción, y no siempre es humano; también puede ser, por ejemplo, animales, entes, entelequias e incluso eventos que asumen ciertos rasgos de personalidad en un filme. El personaje es causa en cuanto a que su aparición o su acción impulsan el movimiento del relato. La decisión de un líder, un misterio por resolver, buscar perdón, lograr venganza, etcétera, son todas acciones creadas por el motor principal del relato: el personaje –la causa desde la cual se despliega la narración–. Es pertinente aclarar que no solo los personajes sirven de causa para la movilización del relato; los desastres naturales al igual que los sucesos políticos –la guerra, en el caso del cine bélico– hacen que los hombres emprendan acciones buscando solucionar la intempestiva situación que deben enfrentar.

Para que los sucesos presentados en el filme tengan credibilidad y coherencia ante el espectador, es necesario que los personajes se parezcan a él; es decir, que las figuras del filme cuenten con pensamientos, sentimientos, habilidades y defectos. Según Bordwell y Thompson (2002), cada figura de la narrativa debe contar con estas cualidades para diferenciarse del resto de personajes; solo así, surgen los conflictos que impulsan a la acción. Las particularidades de los protagonistas se demuestran en actitudes, detalles de su atuendo y apariencia, pautas psicológicas y, en general, comportamientos que son fundamentales para la evolución de los sucesos de la película.

Lo que Bordwell y Thompson (2002) llaman cualidades, para nuestra investigación serán los atributos, aspecto de relevancia en el análisis del personaje, como se verá más adelante. Los atributos consiguen que los personajes de la historia asuman una posición o tomen una decisión en los momentos cumbre de la narración y también sirven para que el espectador suponga cuáles serán los efectos de las acciones que se desarrollen y el resultado final

al que llegarán las figuras. El público espera que el protagonista se manifieste y actúe de manera coherente con su personalidad y sus características.

Tiempo

Los tiempos se ordenan en función de las intenciones narrativas del discurso. Las causas y los efectos ocurren en el tiempo; los personajes tienen recuerdos o imaginan situaciones futuras desplazando el relato por diferentes momentos de la historia global del filme. Para comprender el ordenamiento que la estructura narrativa le otorga a la historia, es necesario reconocer cuáles son los tiempos que la componen y los vínculos que crea la temporalidad entre historia y discurso.

Bordwell y Thompson (2002) diferencian los tiempos narrativos clasificándolos en "orden, duración y frecuencia" (p. 65). Con estos, el filme exige al espectador tomar parte del proceso narrativo al tener que organizar cronológicamente los eventos que le son presentados. El llamado "orden temporal" se refiere a la manera como el discurso selecciona momentos en la vida de los personajes para, intencionalmente, mostrarlos fuera de la sucesión de eventos en la historia. En ocasiones, los personajes deben recordar (*flashback*) para que el público conozca sus causas y, así, comprenda las consecuencias.

En algunas narraciones, el discurso hace que el orden temporal se desplace constantemente entre el presente y el pasado para resaltar eventos que contienen información de gran importancia. También es posible la movilidad entre el presente y el futuro, lo cual desvela las consecuencias que traerán las acciones desarrolladas por los personajes; a este artificio temporal se le llama *flashfoward*.

Mientras que el orden temporal describe la manera como se organiza el tiempo para su presentación, la duración temporal detalla la cantidad de tiempo que abarca la historia y el discurso y está compuesta por los siguientes elementos:

- *La duración de la historia o duración global*: sobrepasa el tiempo del relato, va más allá del período de vida del personaje que el espectador observa; abarca lo ocurrido antes, durante y después de los sucesos narrados. La duración de la historia comprende la totalidad de la

vida de las figuras, tanto la que se presenta explícitamente como la que el observador tiene que inferir.

- *La duración del tiempo del relato o argumento*: se vincula a la selección que se hace del tiempo de la historia. El discurso escoge y presenta tan solo los momentos que contienen mayor importancia narrativa; específicamente, aquellos periodos que están relacionados con los principios de causa y efecto.
- *La duración de la estructura narrativa o duración en pantalla*: incluye la cantidad de horas o minutos dedicados por el espectador a observar un filme. El tiempo en pantalla es seleccionado del tiempo del discurso, ya que la cantidad de sucesos presentados explícitamente conlleva a que aumente o disminuya el período dedicado a ver la película. La narración vincula las tres formas de duración temporal, haciendo que los tiempos se adapten en función de las intenciones del discurso.

Una vez revisados los tiempos de la narración por orden y duración, es necesario aclarar el concepto de frecuencia temporal. Esta ocurre cuando aparece un suceso de manera repetida durante el discurso. Reincidir en un tiempo y un lugar pretende resaltar la importancia de un hecho, ya sea porque para un personaje es significativo en el desarrollo argumental o porque existen distintas versiones del suceso que amplían la información presentada al espectador.

Para Bordwell y Thompson (2002), el relato proporciona información sobre el orden cronológico, la duración de los sucesos y las repeticiones mostradas de un acontecimiento. Posteriormente, el espectador se encargará de inferir y adelantar conclusiones sobre el destino de los personajes. La estructura narrativa, al reordenar lo diegético y lo discursivo en el tiempo, consigue que el público interactúe de forma permanente con el filme. Para dar sentido a la película, el sujeto tiene que mantenerse en actividad, recordando y apostando y esperando comprometidamente a que sus deseos se cumplan.

Espacio

Los eventos que ocurren en el filme se dan en espacios elegidos para potenciar la información que ofrece la narración. El personaje habita un lugar específico porque es necesario que el público lo relacione con su entorno. Desde la vivienda del protagonista –en la cual se observan rasgos de

su personalidad– hasta la población de donde proviene –que influencia su conducta y su carácter–, el lugar es primordial en la narración. El espacio dice algo del personaje al ubicarlo en un ambiente y una época específicos.

Al igual que ocurre con el tiempo, el espacio obliga al público a inferir lugares que pertenecen a la diégesis. En el cine bélico es común que los soldados recuerden su sitio de origen, detallando sus características en conversaciones con sus colegas. Estas descripciones ofrecen información al espectador y crean una imagen del espacio y las costumbres en las que el combatiente se formó y las experiencias vividas antes de su partida a la guerra.

Es característico de los filmes bélicos de Hollywood que los grupos de militares estén conformados por personajes estadounidenses venidos de distintos lugares. La procedencia del soldado hace parte de la construcción del personaje, le brinda formas de actuar, pensar y sentir marcadas por la región de la que proviene.

La estructura narrativa clásica de Hollywood

A la narración cinematográfica clásica de Hollywood se le llama modelo canónico porque desde allí se creó, se estableció y se ha influenciado a todo el cine mundial. La estructura clásica (en adelante daremos por hecho que es de Hollywood) se ciñe a unos parámetros definidos que la hacen ser reconocible con facilidad en cuanto a los elementos de su narración. Para describirla, podemos remitirnos a la definición que ofrece Bordwell (1996). Para este autor, la estructura clásica es "una configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades de argumento y estilo" (p. 156). Por tanto, al indagar en la elaboración de la estructura clásica, encontraremos una serie de pautas instauradas en cuanto a relato, causas y efectos, tiempos, espacios, entre otros elementos.

Una de las normas que posee la narración clásica es la de querer ser como la realidad. Este concepto, expuesto por Aumont *et al.* (1996), significa que el relato consigue imitar lo real de manera creíble ante los ojos del espectador. El filme canónico es un universo que busca dar la apariencia de estar narrado por sí mismo, sin que nada externo participe en su construcción. La cámara y su propósito no pertenecen a lo diegético; por esto, no debe constar su presencia (Aumont *et al.*, 1996). En un mundo de ficción que pretende parecerse a la realidad, es necesario que la atención se centre en las personas

del relato; es decir, en los personajes, quienes son elementos de causa y efecto, como ya se ha enunciado.

Los deseos, razonamientos e impulsos de los protagonistas se convierten en el motor de la estructura narrativa clásica. Al igual que el público, los personajes del filme cuentan con emociones y pensamientos que los estimulan a realizar acciones a la vez que enfrentan sucesos que ocurren en su cotidianidad. Las figuras emprenden proyectos con los que el relato representa la complejidad del ser humano. Con la movilización de los personajes, todos los elementos discursivos se dirigen a la explicación de las consecuencias que conlleva el suceso: el tiempo se ajusta al principio de causa y efecto y selecciona los periodos reveladores en la vida de los protagonistas y los ordena para captar la atención del espectador.

Finalmente, dicha movilización revela la cronología de la historia exponiendo la totalidad de los sucesos ocurridos y sus resultados. De la misma forma, la narración clásica selecciona espacios significativos en la vida de los personajes; los hechos ocurren en lugares destacados donde se pone en marcha a la figura y en los que se enmarca la búsqueda de los objetivos que esta se propone. Al igual que las personas, los protagonistas encuentran obstáculos y deben (como estas) buscar permanentemente soluciones y alternativas, a la vez que espacios adecuados para ello.

De acuerdo con Bordwell y Thompson (2002), la narración canónica cuenta además con un "fuerte desenlace" (p. 77), dejando siempre todas las situaciones del relato solucionadas; por consiguiente, la relación entre causa y efecto se cumple con un evidente resultado concluyente. El protagonista puede ser premiado o castigado y lograr el triunfo o no, en un final que se convierte en el efecto último de las causas con las que se inició el relato. Al mismo tiempo que el protagonista finaliza su travesía, trasciende a un plano psicológico en el que se transforma interiormente. Con su evolución personal, la figura logra representar al público y crea una reacción que afecta emocionalmente al espectador.

En la estructura clásica, los ideales sociales son cumplidos y confirman las creencias que identifican al sujeto como parte de un grupo. La afirmación del público a partir de lo emocional consigue que una película comprometa y trascienda. En el caso del cine bélico, los sentimientos creados por el filme se vinculan a la historia de naciones y personas, dando mayor relevancia a la

estructura con la que se diseñan los discursos. En muchas ocasiones, el público ha desarrollado su identidad de país o de grupo a partir de un imaginario de origen bélico, cuyas representaciones soportan una especial sensibilidad en las personas al recordarles momentos que reúnen sentimientos de dolor y orgullo, dados por los sacrificios hechos en los campos de batalla.

El más claro ejemplo de cine de guerra unido a la identidad nacional es el de Estados Unidos, país que ha abarcado ampliamente la construcción fílmica de las guerras utilizando su modelo hollywoodense de narración en múltiples filmes. Los variados ejemplos de narración bélica –creados desde la estructura clásica del cine estadounidense– han forjado el género y, con él, una forma establecida de representación que ha evolucionado de la mano de sucesos históricos. La construcción discursiva bélica narra la historia de los conflictos con características definidas para recrear épocas y asumir imaginarios en torno a los bandos que combatieron; sin embargo, el componente fundamental desde el cual se construye la representación de los imaginarios de la guerra es el personaje.

Proponemos, entonces, dos modelos que consideramos pertinentes para cumplir los objetivos propuestos en cuanto al cine bélico. El primero es el estudio del héroe mítico, sus funciones y atributos en la obra clásica de Vladimir Propp (1981); y el segundo modelo, la evolución de las teorías del antropólogo ruso trasladadas al discurso cinematográfico a partir de los arquetipos y las etapas del viaje heroico descritas por Christopher Vogler (2002).

Capítulo 3

Modelos de análisis en la construcción del personaje

Un anciano marcha afanoso, a la celeridad que su edad le permite, por un verde camino rodeado de gigantescos árboles. El abuelo entra en un cementerio acompañado de su familia, ostensiblemente norteamericana. El lugar está custodiado desde lo alto por dos banderas, la de Estados Unidos y la de Francia. El veterano camina y mientras se adentra en el lugar, se va rodeando de una infinidad de tumbas perfectamente alineadas. Finalmente, se detiene y, estremecido, cae de rodillas frente a la cruz de un capitán del ejército. La cámara se acerca al rostro angustiado y enfoca los ojos del hombre a punto de estallar en llanto. Luego, un *flashback* nos lleva a la misma zona donde se encuentra aquel camposanto, ahora es el 6 de junio de 1944. Estamos en la costa de Normandía.

El relato comienza dentro de una barcaza que se dirige a la playa. Navegamos rodeados de soldados provenientes de diversos rincones de Estados Unidos; todos guardan silencio, todos soportan el miedo. Nos acercamos al esperado momento del combate. Los hombres se ven pálidos y con la mirada perdida; algunos vomitan por la tensión insoportable, otros rezan o simplemente esperan, como lo han hecho desde que arribaron a Inglaterra. Se aferran a lo más valioso que tienen en ese momento, sus recuerdos. Están a punto de entrar en la acción que tanto han imaginado desde que partieron de su país.

La cámara salta por un lateral y cae al mar: hay cadáveres por todas partes, el agua se tiñe de sangre. Algunos soldados intentan librarse de las balas, pero se terminan ahogando con sus pesados equipos; otros llegan a la playa exhaustos y esperan órdenes mientras siguen cayendo ráfagas y explosiones de mortero. Es el inicio de las operaciones contra el poder de Hitler en la Europa Occidental. Quienes vemos el filme somos afortunados al estar fuera del alcance de las ametralladoras nazis. Nunca el cine se había acercado tanto al momento del combate como en la secuencia del desembarco en *Salvar al soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998)[1].

Los filmes del género bélico quedan aquí retratados en uno de sus momentos propios: las acciones de campos de batalla, las cuales son secuencias que representan la dureza de las experiencias vividas por los soldados en su aventura y recrean la esencia del drama en el cine de guerra. Los combatientes siempre se enfrentan a la muerte, lo cual hace que uno de los mayores anhelos sea salir con vida del viaje que emprendieron. Sobrevivir significa luchar. La victoria sirve para resarcir la memoria de los hermanos caídos y se convierte en la oportunidad de regresar a casa.

Las dramáticas historias de soldados y el valor de sus protagonistas nos comprometen colectivamente. Estos jóvenes dejan su vida en el campo de batalla por causas que consideramos justas y aceptamos su sacrificio porque entendemos que es la única forma de mantener las libertades que hemos conseguido. De modo que sentimos orgullo al observar la victoria de nuestras creencias sobre el mal y el dolor por la tragedia que significó conquistarla.

Para comprender los efectos sociales del discurso bélico, debemos separar los diferentes arquetipos de protagonistas y analizar las diversas representaciones históricas que pretende. La figura guerrera encuentra su sustrato en los diversos elementos mitológicos que desde siempre la humanidad ha interpretado. Este hecho fundamenta la identificación que el público realiza

[1] Basinger (2003) define *Salvar al soldado Ryan* como el filme que le dio modernidad al género clásico. El autor comenta que Spielberg tomó los viejos elementos del género y empleó nuevas y aceptadas formas de violencia cinematográfica para captar al público, vinculándolo a un evento esencial en la historia del siglo XX. De esta forma, el director logró comprometer a las audiencias jóvenes con su pasado, rindió un homenaje a quienes combatieron en Europa y renovó la memoria de una nación que encuentra parte de su identidad fundamental en la obligación del sacrificio en el campo de batalla.

con la figura guerrera. Autores como José Luis Sánchez Noriega (2006), en su libro *Veintinueve reflexiones sobre las adaptaciones literarias para uso de guionistas*, demandan mayor interés teórico por analizar el personaje a fondo. Este investigador propone la creación de estudios que descubran la complejidad del protagonista, en cuanto a su identidad y a las funciones que cumple en la narración. La inquietud de Sánchez Noriega es justificada, pues la escasez de trabajos que revisan la construcción del personaje demuestra la importancia de su estudio. El análisis que propone el autor descubriría las opiniones e interpretaciones que los relatos hacen de temas con los que la sociedad se compromete. Por esto, nuestra investigación pretende aportar una exploración del personaje, en particular, el del género bélico.

De manera general, Francesco Casetti y Federico di Chio (2010) escinden al personaje en tres categorías de análisis a modo de componente narrativo: el personaje como persona, como rol y como actante. Los autores denominan persona a la figura cuando la definen como individuo: cuenta con un perfil intelectual y emotivo que manifiesta comportamientos y reacciones propias. Aquí, el personaje está determinado como unidad psicológica, más elaborada y compleja que otras representaciones de confección plana y lineal.

El personaje como rol presenta un elemento codificado; a diferencia del anterior, en el que la persona cuenta con una identidad irreductible. Casetti y Di Chio (2010) ubican al personaje dentro de una construcción de género. El protagonista es analizado según los distintivos que le otorga el sistema narrativo en el que está construido. Así pues, la tipología de la figura es desvelada, al igual que las acciones recurrentes que se cumplen en los relatos y que demuestran los códigos de valores que el discurso defiende. Por esta razón, el personaje como rol se convierte en un principio capital de nuestra investigación sobre el género bélico.

La tercera categoría propuesta por Casetti y Di Chio (2010) define al personaje como actante. Los teóricos subrayan los vínculos que la figura mantiene con otras unidades narrativas. Dicho de otra manera, el actante no es diferenciado en términos fenomenológicos (persona) o formales (rol), sino que se convierte en un componente funcional por el lugar que ocupa en la narración.

Una vez analizado y clasificado el personaje, los autores describen los acontecimientos que lo ponen en marcha –y, por tanto, al relato–, los cuales

dividen en dos categorías: a) acciones, cuando se trata del impulso de un agente animado; y b) sucesos, si es el caso de un factor ambiental o una colectividad anónima. Los rangos de personajes y las acciones definidas por Casetti y Di Chio (2010) sirven para realizar una primera aproximación a los protagonistas cinematográficos. No obstante, hemos de buscar métodos que permitan apreciar, con más detalle, la composición de nuestro objetivo de investigación: el personaje bélico. Las categorías de rol y actante pueden emplearse en el análisis de personajes que forman parte de los géneros cinematográficos. En el bélico, la estructura de roles y funciones se repite en gran parte de sus historias: dramas de jóvenes combatientes que conviven y mueren defendiendo su nación.

Respecto a los modelos de análisis, su funcionalidad permite corroborar ampliamente las propuestas teóricas de nuestra investigación a partir de objetos de estudio del cine bélico. Para Jesús García Jiménez (1993) "un modelo es una representación simplificada, física o abstracta, de algunos o de todos los aspectos activos de una realidad" (p. 30). Del mismo modo, el autor detalla las funciones y elementos con los que debe contar el formato de estudio para que sea válido:

- Describe el fenómeno narrativo (modelo descriptivo).
- Hace predecible el sistema y el proceso (modelo predictivo).
- Configura un conjunto de normas y principios (modelo normativo).
- Se apoya en teorías e hipótesis y, en cuanto tal, permite evaluar la eficacia del resultado (modelo evaluativo) (García Jiménez, 1993, p. 30).

La obra creadora de la teoría del rol y sus funciones es el clásico libro *Morfología del cuento* de Vladimir Propp (1981). El autor ruso apoyó su tratado estructuralista en sus estudios sobre las ficciones populares de su país, en las cuales encontró múltiples similitudes entre personajes que repetían patrones de comportamiento y características en su composición. Al igual que el de Propp, *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell (1998) es un libro de referencia para el estudio narrativo del personaje. En este, se resalta la universalidad que el personaje tiene y lo describe a partir de orígenes mitológicos provenientes de culturas y religiones. Es así como se vale del arquetipo planteado por Carl G. Jung (1981) para llevar la figura a un plano psicológico, en el que los roles simbolizan aspectos de la personalidad.

Los planteamientos de Propp y Campbell –fundados en la globalidad del personaje– ofrecen modelos de comparación aplicables a los personajes cinematográficos. Si observamos las similitudes que muestran los protagonistas del género bélico clásico, descubriremos que cumplen un proceso de transformación similar en todas las historias y que comparten cualidades en gran parte de sus construcciones.

Teóricos y guionistas aprueban y utilizan los modelos creados por Propp y Campbell cuando reconocen el relato como una estructura preestablecida que nace del mito. Tanto la obra del ruso como la del norteamericano analizan la función (narrativa y psicológica) del personaje y emplean modelos que exponen los tipos estandarizados de personaje.

Por su parte, un autor primordial para el análisis narrativo es Christopher Vogler (2002), en particular su obra *El viaje del escritor.* En este trabajo, se consigna un modelo oportuno y más apropiado para nuestro estudio sobre el personaje bélico contemporáneo. Los libros de Propp (1981) y Vogler (2002) son pertinentes y complementarios en el análisis del protagonista del cine de guerra. Ambos modelos se ajustan a las condiciones descriptivas y analíticas que se requieren para detallar las propiedades recurrentes en el personaje de este género fílmico.

Vladimir Propp

Aplicar el modelo de Propp significa reconocer que el personaje forma parte de una estructura preestablecida, en la que sus figuras están compuestas por elementos invariables. En palabras de Aumont *et al.* (1996), el eje central de la teoría de Propp es el siguiente: "los elementos constantes, permanentes del cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que esas funciones se cumplen" (p. 128).

Propp (1981) destaca especialmente un personaje como motor de las acciones: el héroe que protagoniza y dirige los hechos más importantes del relato y cuya influencia logra transformar a protagonistas y público. Para Propp el héroe es el modelo narrativo porque es quien simboliza los imaginarios que representan al lector individual y colectivo. Para comprender la importancia del héroe en el modelo de Propp, y en general su sistema de

funciones, corresponde observarlo desde el relato. A continuación, expondremos la estructura propuesta en la *Morfología del cuento*.

Las funciones de Propp aplicadas al relato bélico

- *Uno de los miembros de la familia se aleja de casa.* Las historias de soldados comienzan cuando el personaje ya se ha alejado de su hogar o está a punto de hacerlo. Para Hollywood, en numerosas ocasiones las batallas se libran al otro lado de la frontera de lo conocido.
- *El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (fechoría).* Según Propp (1981), esta función es la encargada de dar al cuento su movimiento. Hay dos elementos inherentes al género bélico en este apartado. El primero, el agresor como enemigo y, el segundo, la fechoría: el enemigo realiza una acción socialmente deplorable al punto de movilizar la nación.
- *Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.* En consonancia con Propp (1981), los héroes son de dos tipos, el buscador: cuando toma la iniciativa y se dirige al objetivo deseado, y el héroe/víctima: personaje que es raptado o expulsado; es decir, se moviliza obligado por motivos que están en contra de su voluntad.
- *El héroe/buscador acepta o decide actuar.* Este es el principio de la acción contraria a la fechoría. El héroe va a cumplir la orden, mientras sus hombres se cuestionan el tener que arriesgar la vida de todos por salvar a uno.
- *El héroe se va de casa.* La familia militar, encabezada por el protagonista, acata la orden y se pone en marcha en búsqueda del objetivo. Según Propp (1981), en este momento entra en acción un personaje importante para la progresión del héroe: el llamado "donante" o "proveedor", que se encargará de darle algún objeto de beneficio al líder en su camino.
- *El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.* Aquí el personaje recibe una información esclarecedora.
- *El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.* En esta parte se puede conseguir la victoria, pero casi siempre a un alto precio.

- *El héroe recibe una marca.* Dicha imagen le trae recuerdos llenos de angustia; su pasado reaparece en sueños llevándolo a un horror del que no se puede librar.
- *El agresor es vencido.* El enemigo cae, llega la anhelada victoria.
- *La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada*. Se resarce la agresión que llevó al héroe a iniciar su viaje.
- *El héroe regresa*. Muchos discursos bélicos finalizan en el momento en que la fechoría cometida por el agresor es reparada. Cuando el heroísmo triunfa y el mal es vencido, se da paso al reconocimiento de aquellos que se han sacrificado en busca del objetivo deseado y finaliza el filme. El protagonista se reencuentra con su origen, el cual no siempre resulta agradable.

Para concluir la descripción del modelo de *Morfología del cuento*, retomamos una cita de su autor: "el estudio de los personajes según sus funciones, su división en categorías y el estudio de su manera de entrar en escena nos llevan inevitablemente al problema general de los personajes del cuento" (Propp, 1981, p. 42). El relato de guerra, al igual que el mito, cuenta con una estructura preestablecida en la que se repiten acciones y personajes. Por consiguiente, en todos los filmes de género bélico clásico encontraremos elementos que necesariamente son compartidos y característicos. No obstante, caeríamos en un error si creyéramos que todos los protagonistas del género son iguales al analizarlos según el modelo de funciones. Los héroes del cine bélico poseen diferencias que dependen de múltiples condiciones determinadas en su creación.

A las particularidades que enriquecen los personajes Propp (1981) las llama "atributos". Al respecto, el autor afirma: "entendemos por atributos el conjunto de cualidades externas de los personajes: su edad, sexo, situación, su apariencia exterior con sus particularidades, etc. Estos atributos proporcionan al cuento sus colores, su belleza y su encanto" (p. 42).

Algunos autores han cuestionado a Propp acusándolo de indiferente ante las singularidades del personaje. Para Seymour Chatman (1990), en el modelo de roles y funciones, "los personajes son simplemente productos de lo que tengan que hacer en un determinado cuento de hadas ruso. Es como si las diferencias de aspecto, edad, sexo, inquietudes, estatus, etcétera fueran meras diferencias y la similitud de función lo único importante" (Chatman, 1990, p. 119).

Al destacar los atributos, *Morfología del cuento* demuestra lo contrario a la refutación de Chatman (1990). Propp (1981) no ve los personajes como algo plano y sin detalles, sino que concede importancia a las características que perfeccionan la figura y el influjo que estas tienen en la narración. Ahora bien, Propp, al analizar los atributos, no necesariamente se refiere a las cualidades específicas de un personaje. Muchas de las propiedades que configuran a los personajes son compartidas por otros protagonistas similares dentro de un mismo género cinematográfico. Así, aparecen los estereotipos con los que la sociedad reconoce e imagina a los héroes de las historias que construye.

Los atributos del héroe bélico

En palabras de Vladimir Propp (1981): "el análisis de los atributos [del personaje] permite una interpretación científica del cuento. Desde el punto de vista histórico, esto significa que el cuento maravilloso en su base morfológica es un mito" (p. 104). De esta forma, el lingüista ruso señala las posibilidades que se tienen al describir los atributos de los personajes. La categorización de los personajes y la descripción de sus acciones contienen gran significación cultural y sirven para descifrar científicamente la simbología del mito. Cada estructura de género ha establecido distintivos que forman a los protagonistas de sus historias. Estas características son elementos con los que el tipo de relato cinematográfico define la composición de sus personajes y les otorga un patrón ideológico y de comportamiento. Dicho de otra manera, los atributos impulsan a la figura para que tome decisiones y se ponga en movimiento; sus valores hacen que los acontecimientos le importen y, por lo tanto, se vea obligado a perseguir sus intereses.

Las dos fases del héroe bélico.

Antes de comenzar a describir los atributos del héroe bélico, es necesario definir el momento dramático en el que se desarrollan. Las características del personaje no se mantienen estáticas durante la narración, evolucionan dependiendo de la función que el personaje cumple. En otras palabras, las propiedades del protagonista mutan durante el relato por la influencia de componentes narrativos, como el espacio y, principalmente, el tiempo. La acción del héroe sobre el tiempo y del tiempo sobre este es esencial, pues divide con claridad los dos momentos que componen su vida dentro del relato.

En su lucha con el tiempo, el héroe victorioso es el que decide ponerse en movimiento a cada momento. Solo las acciones que realiza le permiten cumplir con sus funciones narrativas; siempre consigue superar la adversidad con sus habilidades y sabiduría sin dejar que las circunstancias le afecten emocionalmente, ya que no da oportunidad para ello. En cambio, el protagonista vencido es el que tiene que esperar para alcanzar su objetivo; las situaciones a las que se enfrenta lo inmovilizan y lo hacen vulnerable a los sentimientos que lo invaden llenándolo de conflictos interiores.

El protagonista del cine bélico clásico pertenece claramente al grupo de héroes vencidos por la acción del tiempo. El espíritu emotivo y la recurrente disposición del soldado por la añoranza son el resultado del peso que tienen los momentos de espera en el argumento. Aun así, existe una fase en la que el soldado muestra sus habilidades y su fuerza, sus acciones logran tomar control sobre los instantes en que transcurre la batalla, cuando lo único que importa es la disposición para eliminar al enemigo.

Nuria Bou y Xavier Pérez (2000) describen con un ejemplo las dos fases del héroe guerrero: "para potenciar la purificadora circunstancia introspectiva, la noche no tarda en hacer sus puntuales apariciones: si durante los días anteriores la tropa avanza bajo el poder masculinizado del sol, el oasis acogedor, la luna emotiva e interiorizante, predispone a la tropa" (Bou y Pérez, 2000, p. 139).

La película a la que se refieren los autores es el clásico del cine bélico *La patrulla perdida* (John Ford, 1934). Para Bou y Pérez (2000), lo diurno simboliza todas las acciones que realiza el grupo de soldados buscando conseguir su objetivo –donde predomina el atributo masculino– y lo nocturno es el periodo dedicado al sentimentalismo, a la añoranza y a los códigos de hermandad entre el grupo de soldados. En adelante, cuando utilicemos los conceptos de lo diurno y lo nocturno, nos referiremos al significado que acabamos de explicar.

La masculinidad.

La lucha del hombre rudo contra sus sentimientos es habitual en las historias del cine de Hollywood. El romper con lo masculino se puede tomar como debilidad y esto es inaceptable para el héroe de aventuras: siempre valiente, fuerte, acrobático y con voluntad sin límite. No existe en el héroe espacio para la expresión sentimental abierta. Los relatos de género en los

que se valora lo masculino usan códigos elaborados para que el héroe pueda exponer emociones como la alegría, la tristeza, la compasión o el dolor, sin que la masculinidad se afecte.

En el género bélico, la masculinidad se transforma dentro de las diferentes funciones que cumple el personaje. Al principio, durante la fase de instrucción, las expresiones de fuerza y rudeza son constantes y sirven para crear los vínculos que más adelante serán la base de la familia militar. El trato fuerte es latente en el lenguaje soez que utilizan y en las actitudes petulantes con las que demuestran tener el control del tiempo en el que se preparan. Una reconocida pauta de masculinidad es la de los sargentos de instrucción, siempre ordenando y maltratando a los torpes reclutas para que aprendan la estricta normativa de los ejércitos. Entre los sargentos más célebres, se encuentra el sargento Hartman (R. Lee Ermey) de *La chaqueta metálica* (Stanley Kubrick, 1987). Este personaje es una buena muestra de la virilidad que impera en las barracas de adiestramiento; su interpretación destaca otra particularidad recurrente en el atributo masculino: la relevante connotación sexual.

El comandante, como ejemplo de obediencia y valentía para sus hombres, debe ser un personaje masculino que se encargue de mantener el orden y que represente la verticalidad de las organizaciones que cumplen con la función bélica de un país. Cada vez que el protagonista de guerra avanza, las duras condiciones con las que se encuentra transforman su personalidad. En el momento del combate, ante la inminencia de la muerte, la masculinidad se transforma y muestra la cara más sensible del héroe. Al respecto, Nuria Bou y Xavier Pérez (2000) señalan que "estos hombres de hierro comienzan a manifestarse cálidos y uno de los tabúes por antonomasia del comportamiento masculino (los hombres no pueden ser frágiles) cede sin objeción ante la densidad interior de la aventura" (p. 123).

El género bélico se define por la convivencia de lo viril y la manifestación emocional en la composición de sus personajes. La masculinidad y el sentimiento se muestran en el héroe de manera reiterada, lo cual provoca tensiones que se expresan de una forma u otra en el discurso.

Rebeldía contra disciplina.

El enfrentamiento de los inconformes y reflexivos soldados con las posturas estrictas de los mandos también es propio del género bélico. La

liberación emocional representada en fiestas, juegos, cartas románticas y confesiones al compañero son demostraciones de la rebeldía que se oponen a la función política y bélica de los ejércitos. Los sentimentales grupos de soldados con sus nostalgias por el hogar rompen a la primera oportunidad con el mundo de órdenes al que están sometidos. La presión que soporta el guerrero por las pasiones contenidas es, conforme avanza la historia, cada vez más inaguantable y aumenta en la medida que se acercan a la muerte. Por esto, los militares rasos aprovechan cada oportunidad de libertad para sublevarse contra el sistema que los mantiene alejados de casa, usando definidos códigos de identidad de grupo.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el inconformismo político del soldado se desarrolla y este comienza a cuestionarse su función en conflictos donde no entiende claramente el motivo de su lucha. Es en este momento cuando el pensamiento del militar se separa del de la nación por cuanto se convierte en alguien que reprueba la participación en la guerra y la tragedia que esto significa.

Más adelante, en la evolución del cine bélico, Vietnam se convertirá en un punto de inflexión para las características del soldado. Películas como *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), *El cazador* (Michael Cimino, 1978) o la ya citada *La chaqueta metálica* evidenciarán personajes que contradicen con sus acciones y reflexiones el espíritu patriótico y el significado de nación con que contaba el género en sus inicios.

Hilario J. Rodríguez (2006), en referencia a los personajes rebeldes, señala que proviene "de ahí el protagonismo que suelen tener en muchas películas los soldados indisciplinados o aquellos que se rigen por normas un tanto peculiares, sin hacerle caso a sus mandos más que cuando no queda otro remedio" (p. 196). Este mismo autor afirma que:

> La sociedad estadounidense puede vivir con sus enormes contradicciones, permitiendo que en las filas de su ejército haya soldados individualistas, porque saben que al final siempre responderán, ayudando a sus compañeros, por la misma bandera, por los mismos principios, por el mismo presidente. (Rodríguez, 2006, p. 196)

El crítico se refiere a un aspecto narrativo fundamental en la construcción del personaje agitador: la colectividad del soldado clásico cumple con la misión que la nación les demanda, pero la individualidad de los protagonistas se

acerca más a la reflexión personal. Es preciso, entonces, hacer una división entre acciones de grupo y opiniones personales.

La añoranza y su confesión.

El atributo sentimental es fundamental en la construcción de la figura representativa del género bélico. Esta característica, uno de los aspectos más destacados del personaje soldado, diferencia a este tipo de protagonistas de otros héroes en los que el tiempo no ejerce una presión tan fuerte. El héroe de guerra posibilita la manifestación sentimental, la cual resulta obvia cuando se está en condiciones extremas compartiendo experiencias al límite de la muerte. La fraternidad hacia el compañero y la necesidad del recuerdo se magnifican con ímpetu en el personaje. Entre combatientes se reconocen los mismos deseos y necesidades, lo que crea fuertes lazos afectivos entre héroes predispuestos al sacrificio. Es así como surge el melodrama, que compromete al espectador tan intensamente. Bou y Pérez (2000) definen las hermandades de soldados como "una reagrupación fraternal que toma como modelo abstracto la familia y que hace inevitable la asunción de roles habitualmente femeninos por parte de algunos de sus componentes" (p. 134).

Así, el recuerdo –siempre presente en las películas bélicas– aparece en la intimidad de los alojamientos a través de las cartas y la confesión fraternal. La palabra escrita es la comunicación directa con el añorado hogar; la evocación de los seres queridos conduce a que el héroe bélico dedique una parte importante del relato a las imágenes de su pasado.

Otro elemento de expresión sentimental dado a partir del recuerdo es la confesión. Dos soldados en su tienda siempre van a contarse cómo era su vida en el pueblo, quiénes son sus padres, cómo es su novia y qué les espera al regresar. Evocar el hogar los identifica con el grupo, los hace verse similares y los distrae del futuro que los llevará ineludiblemente al horror de la guerra. Al componente sentimental de los héroes, el psicoanalista Carl Gustav Jung, citado por Bou y Pérez (2000), lo llamó ánima y lo define como un "patrón emocional que contiene los impulsos del hombre más normalmente relegados: las disposiciones de ánimo, ansiedades, miedos, depresiones o estados compulsivos sentimentales" (p. 125). El ánima es primordial en la evolución del protagonista en los filmes de guerra; los sentimientos no tardan en aparecer cuando la convivencia da paso a la tragedia.

Es esta transformación de las exageradas manifestaciones de masculinidad en tiernas expresiones de afecto la que hace de las emociones uno de los atributos más destacados en el género bélico. Pese a ello, existe un sentimiento común en las películas revisadas que supera la fraternidad y la compasión por el camarada: sin importar el discurso, la estructura o la ideología, el miedo siempre acompaña a los soldados y a las víctimas civiles de la guerra.

El sacrificio a partir del sentimiento.

El sacrificio es inherente al destino heroico. La creación del héroe es el resultado de una expiación motivada por fuertes vínculos sentimentales que libera de culpas. En el cine bélico, la dura experiencia de perder a la figura protectora o al compañero entrañable de aventuras desencadena todo el potencial del protagonista, quien –de esta forma– cumple con la misión y consigue el objeto deseado. El sacrificio es un atributo esencial con el que este género filmográfico identifica al personaje bélico. Este es el fin último que tienen los grupos de soldados y en ello se asienta el heroísmo del género bélico: entregarlo todo por los compañeros y por la nación que defienden, aun si no es por una justa causa. La expiación lleva al héroe a su redención y renacimiento.

La redención del hombre común dada a partir del enfrentamiento con la muerte lo convierte en héroe. El hombre que renace héroe obtiene la divinidad simbólica: lo entrega todo por su grupo y de esta manera alcanza un plano superior. Desde que el héroe recibe la llamada mística para emprender el viaje hasta que llega su momento cumbre e inevitable, tiene todo un proceso de aprendizaje y evolución que encuentra su punto más alto en el sacrificio.

Conforme avanzan en terreno inhóspito, los protagonistas del género bélico recorren el camino de la heroicidad: la convivencia entre los miembros de la familia masculina y dramas que culminan con el necesario sacrificio. Estas emociones, enmarcadas en grandes acontecimientos históricos, consiguen una total identificación por parte del público. Nosotros, espectadores, nos llenamos de orgullo y nos conmovemos exaltados al ver cómo los jóvenes combatientes siguen cumpliendo con el ritual heroico –necesario culturalmente– para reivindicar a los que murieron en la guerra por una causa que creemos justa. Sin embargo, en la actualidad el homenaje de la muerte se cumple casi a diario por causas que están en entredicho. Así como muchas

historias de la Segunda Guerra Mundial nos alientan sentimientos a favor, las conflagraciones actuales nos producen rechazo por el innecesario derramamiento de sangre que producen.

Reprobamos conflictos como los de Irak, Afganistán o Libia porque las guerras ahora se cuentan de forma distinta: son más cercanas e inmediatas por las posibilidades de información con las que contamos. Así, los personajes cinematográficos que recrean estos conflictos también han evolucionado; sus atributos han variado y su proceso heroico, en muchas ocasiones, se ha empleado para cuestionar las causas de la barbarie. Ahora conocemos de primera mano lo que antes eran extraños mundos, donde el héroe se tenía que sacrificar combatiendo al temible enemigo. Este panorama ha hecho que el género evolucione al igual que su mensaje.

Christopher Vogler

En su obra *El viaje del escritor*, Vogler (2002) se vale de diversos ejemplos cinematográficos para demostrar su postulado principal: "todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños" (p. 31). El autor argumenta que estas historias míticas son modelos fáciles de reconocer por la mente humana y que estos son atractivos porque están al alcance de cualquiera. Asimismo, aclara que la mitología aborda interrogantes fundamentales como ¿quién soy?, ¿de dónde vengo?, ¿qué es el bien y el mal?, ¿qué hacer con el bien y el mal? y ¿hay alguien ahí fuera?

En esencia, la obra de Christopher Vogler (2002) aporta dos aspectos relevantes para el estudio del relato y su estructura. El primero es su esquema, elaborado a partir del que desarrolló Campbell (1998) concerniente al viaje del héroe. Para el escritor estadounidense, el protagonista de cada historia es el héroe de un viaje, "aun cuando la senda únicamente transite por su mente o se desarrolle en el ámbito de las relaciones" (Vogler, 2002, p. 45). Esta figura heroica tiene que abandonar su entorno y embarcarse hacia un mundo desconocido y lleno de desafíos. El viaje del héroe no solo es un viaje físico, sino también una odisea interior que lo transforma. El segundo aspecto tiene que ver con los roles que, según Vogler (2002), "pueblan el paisaje de la historia" (p. 59); es decir, arquetipos o figuras que se repiten en los relatos fantásticos.

El término 'arquetipo', acuñado por Carl G. Jung, es empleado por Vogler para describir los personajes comunes, los símbolos y las relaciones que se establecen, "aludiendo a modelos de personalidad que se repiten desde tiempos antiguos de suerte que supone una herencia compartida para la especie humana en su totalidad" (Vogler, 2002, p. 60). A partir de esta definición, este autor determina, así, un vínculo imprescindible entre arquetipo y función, y afirma que el primer concepto es una herramienta indispensable para comprender al segundo:

> Encontré otro modo de enfocar los arquetipos, no tanto como roles de personajes rígidos cuanto como funciones que los personajes desempeñaban temporalmente, con el objeto de producir determinados efectos que enriquecían una historia. Esta interesante observación tiene su origen en la obra de Vladimir Propp. (Vogler, 2002, p. 61)

Al igual que con Propp, se requiere estudiar cada una de las estaciones que plantea Vogler en el viaje del héroe, y cada uno de los arquetipos que se convierten en los personajes fundamentales del relato.

Los arquetipos

Vogler (2002) aclara que, al analizar los mitos y los cuentos de hadas, es inevitable detectar la presencia de personajes recurrentes, así como relaciones que se repiten entre estos. Según el autor, Carl G. Jung llamó a los modelos de personalidad 'arquetipos' y señaló la existencia de un inconsciente colectivo similar al inconsciente individual de las personas. "Estos arquetipos prevalecen de manera sorprendentemente constante en todos los tiempos y todas las culturas, en los sueños y personalidades de los individuos así como en los mitos que se han imaginado en el mundo entero" (Vogler, 2002, p. 60). Para comprender el concepto de función, es vital diferenciarlo del de arquetipo; solo así se reconoce la importancia, la intención y el potencial de los personajes en cada historia.

Los arquetipos, de acuerdo con el modelo descrito en *El viaje del escritor*, dejan de ser figuras rígidas dentro del discurso y se vuelven máscaras temporales que son usadas por los personajes dependiendo del momento y la necesidad que tenga la narración. Un arquetipo puede adoptar el aspecto o el comportamiento de otro durante un tiempo; en su evolución narrativa, se comporta de distintas formas, actúa y piensa como lo harían otros roles, pero

al final sus características fundamentales dominan las decisiones que deba tomar para solucionar el relato. El héroe se construye a partir de todos aquellos roles con los que se vincula, adaptando para sí rasgos de cada personaje.

Los arquetipos, además de emanar de la figura heroica, también pueden ser símbolos de distintas cualidades del hombre; es por su condición de humanidad que el arquetipo reúne peculiaridades comunes en todo el mundo y representa al individuo de cualquier cultura. Vogler (2002) enumera los arquetipos que considera indispensables en cualquier discurso, aunque aclara que no son los únicos y que los géneros de las historias contemporáneas han creado variaciones, apoyadas en lo que describe como personajes necesarios:

> La prostituta con el corazón de oro o el guardiamarina arrogante [el teniente altanero de West Point en los *westerns*], el polibueno-polimalo, tan habitual en las películas de camaradas y amigos o también el sargento duro pero justo, muy común en las películas bélicas. (Vogler, 2002, p. 64)

El héroe.

La palabra 'héroe' tiene entre sus significados "proteger y servir", aunque está directamente emparentada con la idea de sacrificio personal. Como función psicológica, Vogler (2002) cita a Freud para explicar al héroe. El arquetipo representa lo que el psicoanalista denominó ego: "esa parte de la personalidad que se separa de la madre y se considera distinta al resto de los seres humanos. En última instancia, un héroe es aquel capaz de trascender los límites y las ilusiones del *ego*" (Vogler, 2002, p. 65). El ego es el individuo en busca de su identidad y el proceso a través del cual descubrirá a otros personajes a los que tendrá que enfrentarse, o de los que obtendrá favores. En lo que comienza siendo un viaje individual, "todo ego" termina transformando la personalidad del héroe.

Vogler (2002) expone que el arquetipo del héroe, como cualquier otro, cumple diferentes funciones, entre las que se encuentran:

- *La identificación con el público.* El espectador observa la historia desde los ojos del héroe. La construcción del personaje central cuenta con rasgos particulares y universales que crean una personalidad con la que el público se identifica de distintas maneras.

- *El crecimiento*. El viaje del héroe debe implicar un aprendizaje o evolución. Para nuestro autor, en el momento de creación de un guion, se debe escoger la figura que se convertirá en héroe; normalmente este sitio lo ocupará el personaje que ha tenido una mayor evolución durante la historia. Un héroe debe terminar la historia siendo más sabio que cuando comenzó.
- *La acción*. Es común que el personaje heroico sea quien mayor actividad tiene en el relato; las motivaciones le llevan a la acción permanente y a la búsqueda de sus intereses, movilizándose en dirección a las situaciones de mayor riesgo.
- *El sacrificio*. "La gente comúnmente piensa que los héroes son valientes y poseen una gran fortaleza, cualidades ambas que adoptan un papel secundario respecto al sacrificio –la verdadera marca del héroe–" (Vogler, 2002, p. 68).
- *El enfrentamiento con la muerte*. El héroe está destinado a perder algo que lo hará mutar y crecer. El desafío a la muerte –así sea de manera simbólica– es la apuesta a la que todo héroe está destinado. "Como soldados conscientes de que al alistarse han consentido dar la vida por su país en caso de ser necesario, los héroes aceptan la posibilidad del sacrificio" (Vogler, 2002, p. 69).
- *El heroísmo en otros arquetipos*. Es posible que otro arquetipo asuma las características del héroe sin ser por ello la figura central. También puede ocurrir que el ejemplo heroico de otro personaje transforme al protagonista y este se vea en la obligación de alcanzar el heroísmo. A su vez, en el cine bélico se dan ejemplos donde el antagonista cumple con acciones heroicas, pero desde su bando.
- *Los defectos de los personajes*. Estos rasgos dan humanidad al héroe. Un personaje con traumas, dudas, debilidades, vicios, errores y manías es más real y cercano. Los defectos pueden ser un obstáculo por vencer durante el viaje heroico o una característica que será clave para dirigir el destino del héroe.

El autor de *El viaje del escritor* tipifica al héroe dentro de las posibilidades narrativas de su carácter. Los héroes pueden ser resueltos o reticentes: sociables cuando son parte de un grupo o tienen que volver a este; solitarios, dado que el protagonista tiene una cierta enemistad con la sociedad –muy utilizado en el *western*–; antihéroes, aquellos que incluso estando al margen de la ley

cuentan con la simpatía del público (pueden tomar la ley por su propia mano o ser héroes destinados a perder por no superar sus imperfecciones); y catalizadores, los que aun siendo héroes no sufren transformaciones importantes pero sí las provocan en otros.

El mentor: el anciano o anciana sabios.

El mentor es uno de los arquetipos más comunes entre los sueños, los mitos y las historias. Este personaje es de carácter positivo, se encarga de ayudar e instruir al héroe y, en muchas ocasiones, de acompañarlo en el viaje. El "anciano o anciana sabios", como denominó Campbell (1998) al mentor, guía al héroe y tiene una cierta inspiración divina. En este sentido, para Vogler (2002), los maestros buenos y los mentores están entusiasmados: "*entusiasmo* es una voz que procede del griego *en theos*, que significa «inspirado por dios, que alberga un dios en su interior o que está en presencia de una divinidad»" p. 76).

El mayor objetivo del héroe, si continúa su viaje heroico, es alcanzar la sabiduría; es decir, convertirse en maestro, ocupar el sitio del mentor. Vogler (2002) resalta la figura paternal existente en cada personaje que representa al mentor, como un padre que muestra el camino a su hijo advirtiéndole de peligros y enseñándole la mejor manera de avanzar por él. Las funciones que cumple el arquetipo del mentor se mencionan a continuación:

- *La enseñanza*. Se da en personajes como los sargentos, los instructores o los jefes. Los maestros se dedican a enseñar, pasan su sabiduría a novatos que quieren o deben aprender. El héroe tiene entre sus funciones el instruirse y el mentor debe educarle.
- *Proporcionar un objeto o don*. Vogler (2002) liga directamente esta función a lo que Propp (1981) denomina el "donante" o "dador"; es uno de los elementos estructurales que se describe en la función "El héroe se va de casa" comentada en el capítulo dedicado al análisis del escritor ruso. Se trata de un objeto mágico o su representación que tendrá gran valor para el viaje del héroe. El objeto o don puede ser un arma, una pista, un alimento o una pócima que ayudará al protagonista en la búsqueda de su objetivo. Este elemento debe ser ganado por el héroe por medio del aprendizaje, el sacrificio o el compromiso.

- *El mentor como inventor.* Mediante la función dadora, el mentor entrega al héroe inventos o artefactos. En este caso, el mentor es un científico o diseñador de artilugios.
- *La conciencia del héroe.* El mentor se convierte en la conciencia del héroe, recordándole la importancia del código moral que defiende.
- *La motivación.* El mentor motiva al héroe para que inicie la aventura, le da razones para vencer sus miedos.
- *La siembra.* El mentor "siembra" una información o algún apoyo en el héroe que luego será clave para el devenir de este.
- *La iniciación sexual.* En discursos amorosos o eróticos, el mentor muestra al héroe las posibilidades de la sexualidad y la pasión. En ocasiones, el mentor puede ocultar un misterio que llevará al protagonista al desamor o a la obsesión.

Para Vogler (2002) existen diferentes tipos de mentores:

- *Mentores oscuros.* Este tipo de mentores confunden al héroe y al público llevando al personaje a quebrantar la ley. En esta categoría se encuentra el mentor lóbrego, que se vincula con el arquetipo de guardián del umbral; mentor que luego se convierte en un obstáculo para la aventura.
- *Mentores caídos.* Héroes que no han finalizado su viaje y que sirven de ejemplo a la figura central.
- *Mentores de continuidad.* Los mentores asignan misiones o indican tareas al héroe en varios relatos con el mismo personaje protagonista (Batman, James Bond, etcétera).
- *Mentores múltiples.* Se presentan cuando el héroe recibe formación de varios personajes en distintos campos.
- *Mentores cómicos.* Arquetipo usado en comedias románticas como compañero o amigo del héroe que le da consejos en temas amorosos.
- *Mentores como chamanes.* Mentores encarnados en la figura del sanador que, a través de sueños y viajes místicos, le enseñan al héroe el camino que debe seguir.

El mentor no necesariamente es un personaje; se acerca más al concepto de función que puede ser asumida por diferentes arquetipos en algún momento del relato. Los mentores no solo se construyen a partir de personajes sabios; existen experimentados héroes que no necesitan las enseñanzas de

otro. El mentor inmaterial de estos héroes-sabios se puede dar en forma de códigos de conducta. Los recuerdos y enseñanzas que forman parte del universo diegético del héroe también son una forma de mentor. Una frase, una acción o un comportamiento que haya trascendido en la memoria del héroe, sirven de apoyo para tomar decisiones. Los objetos de valor formativo como un libro, una película o una canción también pueden dar a la figura central la sabiduría que requiere.

El guardián del umbral.

Vogler (2002) compara el acceso a cada nuevo mundo con una puerta que el protagonista debe cruzar en el viaje heroico. Es común que, en el umbral de entrada, aparezca un personaje que se interpone en el camino del protagonista y que solo puede ser superado con habilidad y sabiduría. La figura del guardián suele ser un ayudante del enemigo, bien por ser su cómplice o por estar contratado para la protección del lugar que el adversario del héroe habita. Los guardianes también pueden ser figuras neutrales que forman parte del mundo desconocido por donde el héroe tiene que transitar en su viaje.

El autor explica el arquetipo de guardián del umbral como una neurosis; es decir, la representación de las dificultades que las personas encuentran en la vida común. Los prejuicios, la opresión y los individuos hostiles son la encarnación de los demonios ocultos (cicatrices emocionales, dependencias, carencias, limitaciones, etc.) que se interponen en los proyectos que cada cual intenta llevar a cabo. La función principal del guardián del umbral es probar al protagonista del viaje heroico. Posiblemente, la prueba central del héroe en esta etapa es el encuentro con el guardián, ya sea para evitarlo o enfrentarlo. Los héroes más hábiles emplean al guardián como fuerza que puede ser usada en contra del propio villano; lo ideal es incorporar al vigilante del umbral antes que derrotarlo.

El heraldo.

El autor norteamericano en estudio define el arquetipo del heraldo como un mensajero de los cambios que se avecinan, una energía nueva que se manifiesta anunciando la alteración del orden conocido. De esta manera, el héroe se ve obligado a movilizarse, comienza el viaje luego de recibir un personaje, una condición o una información.

El heraldo es un indicio de lo que se avecina, puede ser una persona o una fuerza que reta al héroe y lo motiva para que el relato tome su rumbo. La función del heraldo también se puede dar en un mensaje o noticia, un medio que no necesariamente encarna un personaje. Es posible que la noticia no llegue primero al héroe, los cambios pueden ser presentados antes para informar al público. La figura del heraldo puede ser positiva, negativa o neutral.

También ocurre que otros roles asumen por momentos la función del emisario, de esta forma, el enemigo puede convertirse en mensajero y anunciar la inminencia del enfrentamiento con el héroe, retándolo directamente sin intermediarios. En algunos filmes, el heraldo es también el mentor, tal como en la serie de películas protagonizadas por el veterano de Vietnam, John Rambo: el coronel Trautman busca a su antiguo aprendiz (Rambo) para estimularle a acometer alguna misión.

La figura cambiante.

Existe un personaje que cuando el público cree conocerle, se transforma, creando confusión. Así, se desarrolla una alteración que engaña al héroe. Estos son personajes cambiantes en su talante o estado de ánimo y desconciertan en su interpretación al protagonista y al público. La función principal de la figura cambiante es la de generar duda y misterio en el discurso.

La sombra.

La presencia del personaje maligno en el cine bélico tiene gran relevancia, al ser este la representación contraria de los valores que defiende el héroe. Para Vogler (2002), el arquetipo adversario simboliza la fuerza del lado oscuro, lo que aún no se ejecuta o lo que es rechazado. La sombra es la encarnación de lo no permitido en la sociedad, el motivo por el cual los códigos de valor fueron creados y la figura que pone en peligro el mundo ordinario del que partió el héroe a la aventura.

El viaje del escritor propone tres modelos de sombra para las diferentes historias: villanos, enemigos y antagonistas. Los dos primeros dedican sus acciones y energías a la derrota y eliminación del héroe. Los antagonistas son rivales dentro del mismo bando que buscan con el héroe un objetivo común, pero de maneras distintas, llevándolos siempre al enfrentamiento.

Desde la psicología, Vogler (2002) describe la sombra como los traumas, sentimientos reprimidos o culpas que se mantienen ocultas en el inconsciente o que son negadas para evitar que se manifiesten causando destrucción personal. El autor define el rol siniestro como la psicosis representada en un peligro latente de desgracia y desastre. La sombra puede tener múltiples formas, siempre atrayendo al héroe hacia la aventura y al enfrentamiento entre las dos fuerzas principales.

La función principal de la sombra es rivalizar con el héroe brindándole un adversario de su mismo nivel. El enemigo provoca un cambio peligroso, hace al protagonista movilizarse y lo lleva al límite para que saque lo mejor de sí buscando la victoria. La sombra también puede trocarse en una máscara usada por cualquier arquetipo, incluso por el héroe. Un protagonista vengativo, con dudas o traidor a sus principios asume que la efigie de la sombra puede llevarlo a su destrucción.

El arquetipo siniestro debe ser humanizado con emociones y defectos, de manera que el héroe dude cuando tenga que eliminarle, porque en el fondo –más allá de lo ético o lo maligno– es, a fin de cuentas, un ser humano. Los villanos más recordados en el cine poseen características, comportamientos y sentimientos inherentes a todos los seres humanos: belleza, vanidad, temor, elegancia, ambición, astucia, etcétera. Los enemigos son tan humanos como la figura heroica, pero representan lo oculto y deplorable del ser. Normalmente, la sombra no se reconoce como tal. Desde su punto de vista, el enemigo de sus principios y creencias es el héroe; así, lo que en el relato se reconoce como figura heroica, la sombra lo señala como maligno.

El embaucador.

El arquetipo del embaucador se relaciona con la malicia y el deseo de cambio. Es común que este personaje tenga ciertos matices cómicos en su habilidad para el engaño. El embaucador señala defectos en otros personajes buscando extrapolarlos a cuestionamientos sociales: "son los enemigos naturales del *statuquo*" (Vogler, 2002, p. 106). Psicológicamente, el embaucador se vincula con la posibilidad interior de reírse de sí mismo, otorgando una perspectiva más amplia de cada uno.

La función del arquetipo bufón es la del alivio cómico. La risa sana para liberar tensiones. El arquetipo bufón está encarnado en personajes de aliado

del héroe o de la sombra y también como rol independiente. Vogler (2002) lo ilustra en la narrativa popular con el personaje del conejo, que logra escapar de su hambriento depredador usando la astucia.

Etapas del viaje heroico

El mundo ordinario.

En el mundo ordinario se define el código de valores que rige al protagonista. Estos principios son tan importantes que deben mantenerse, incluso lejos de la propia nación del héroe, en lugares apartados y desconocidos. Aunque el lugar originario del personaje puede parecer tranquilo y estable, también plantea conflictos por los que el héroe toma impulso y se pone en marcha. En muchas películas bélicas, el mundo ordinario no se presenta en su inicio o ni siquiera llega a trasladar al espectador hasta el lugar de donde partió el héroe; las historias de soldados pueden comenzar incluso cuando la misión ya se está desarrollando lejos de su tierra de origen.

En la construcción del mundo ordinario del héroe, según Vogler (2002), se deben plantear varias cuestiones: ¿alcanzará su objetivo?, ¿superará sus defectos?, ¿aprenderá la lección necesaria? Estos interrogantes son provocados por el relato con el fin de seguir las acciones del héroe, pero más importantes aún son las preguntas relacionadas con su situación emocional. Dichos cuestionamientos buscan que el espectador confirme, o no, la evolución interior del personaje. En el cine bélico existe una pregunta cardinal que llevará al público a seguir el argumento: ¿sobrevivirá?

Otra función que se destaca en el análisis inicial del viaje es la identificación del público con el héroe. Vogler (2002) expone que esa identificación se debe producir en el comienzo del discurso. Para conseguirla, se proporciona a los personajes objetivos, impulsos, deseos o necesidades universales. El amor, la sexualidad y la hermandad son sentimientos que comparte toda la humanidad. La temática tratada en los filmes de guerra es de una gran variedad: supervivencia, fraternidad, muerte, amor y venganza son algunos de los motivos que componen los relatos bélicos.

Los personajes bélicos clásicos, en especial los de la Segunda Guerra Mundial, cuentan con gran identificación histórica; su aprobación se funda

en la cantidad de bajas que hubo entre quienes viajaron a Europa para combatir contra el totalitarismo del partido nazi. Los personajes heroicos son más creíbles cuando tienen alguna carencia que buscan colmar, cuando existe algún defecto que los hace débiles, cuando cargan con una profunda herida o cuando el viaje no solo es exterior, sino que también significa un cambio en el interior del personaje.

Por último, Vogler (2002) explica la función necesaria para establecer qué está en juego antes de que el héroe parta; es decir, qué puede ganar o perder el personaje. En el cine bélico lo que permanentemente está en juego son las vidas que se narran, aunque también hay apuestas superiores a los protagonistas, como el triunfo del bien sobre el mal o la victoria de los valores defendidos por el héroe, los cuales representan el mundo ordinario del que partió.

El capitán Miller de *Salvar al soldado Ryan* resume en una frase el sentimiento que tiene ante la lejanía de su mundo ordinario: "solo sé que con cada hombre que mato me siento más lejos de casa". Con esta frase, el capitán no solo se refiere a la distancia, también reconoce cómo la guerra transforma esos valores que prometió defender.

La llamada de la aventura.

> Las semillas del cambio y el crecimiento están ya plantadas y solo se requiere un poco de energía nueva para que germinen. Esa energía nueva, simbolizada de incontables maneras en los mitos y los cuentos de hadas, es aquello que Joseph Campbell tildó como la llamada a la aventura. (Vogler, 2002, p. 131)

El desencadenante se puede dar de varias formas y tarde o temprano el héroe se verá involucrado. Vogler (2002) expone cómo se da la llamada a la aventura en forma de un mensaje o un mensajero, premoniciones que vienen del inconsciente en forma de sueños, un mandato judicial o un acontecimiento como la declaración de una guerra. En los filmes bélicos, en general, es común que el viaje sea obligatorio para el protagonista, con el fin de defender una nación por medio de las armas. Como se indicaba en la descripción del modelo de Propp, la llamada de los ejércitos puede ser un mandato directo que se tiene que cumplir sin más.

El autor estadounidense describe algunas condiciones en las que se crea la llamada. Una primera condición es la sincronización, la cual ocurre cuando confluyen una serie de acontecimientos o coincidencias que de forma

misteriosa adquieren un significado o llaman la atención de alguien que debe movilizarse. Otra condición es la tentación, dada por un anuncio que invita a la aventura más allá de la frontera de lo conocido. La tentación puede crearse a partir del deseo por un potencial amante o la ambición por obtener riqueza, entre otros motivos.

El arquetipo del heraldo cumple un papel importante en esta fase del viaje. La función mensajera se hace presente encarnada en un emisario o en la manifestación de algún indicio que predice cambios en la situación que se mantenía hasta ese momento. La llamada también podría gestarse en la pérdida de algo precioso, tal como la salud o el amor. Un ejemplo de pérdida como motivo de la llamada en el cine bélico es el que obliga a las víctimas de la guerra a ponerse en marcha cuando ven en grave peligro su seguridad.

El rechazo de la llamada.

El peligro que conlleva la aventura alimenta dudas en las decisiones que debe tomar el héroe. El personaje está situado en el umbral del miedo y, por ese motivo, rechazar la llamada sería una acción comprensible. Es inevitable que aventura y riesgo vayan siempre unidos. Esta etapa del viaje cumple con la función dramática de resaltar la sospecha que conlleva el rechazo de la llamada: consigue que el espectador sea consciente de la dificultad de la misión y se contagie con la emoción que antecede al viaje. Ante el peligro que prevén, los héroes tratan de evitar el viaje. En ocasiones, la aventura es tan osada que puede costarle la vida al protagonista –una situación común en el cine bélico–.

Un rechazo persistente de la llamada puede conducir al héroe a la tragedia; no embarcarse en el viaje, en ocasiones, hará que el mismo héroe o su entorno sufran su falta de decisión por no haber actuado para solucionar las cosas y así mantener el bien dentro del mundo ordinario. También existe otro tipo de héroes, según Vogler, "resueltos o deseosos", que aceptan y buscan la aventura. Vogler, al igual que Propp, diferencia los héroes "buscadores" de los héroes "víctimas", aspecto comentado anteriormente.

La travesía del primer umbral.

El primer umbral es la puerta por la que se accede al mundo de lo desconocido y supone un acto de voluntad en el que el héroe se dispone a iniciar

su aventura. Es común que una acción detonante dé un giro a la historia y afecte interiormente al héroe obligándolo a ponerse en marcha. Una muerte, una herida, una traición o un descubrimiento sirven de fuerza propulsora que transforma al protagonista y no le deja más opción que asumir el viaje a la aventura. Los guardianes del umbral hacen su aparición en esta etapa obstaculizando el camino del héroe. El protagonista debe sortear al arquetipo cancerbero con astucia, ya que no es más que una prueba de entrenamiento. Quizás, si respeta al guardián y sigue sus normas, el protagonista logrará entrar en el mundo desconocido; de lo contrario, tendrá que emplearse a fondo para conseguirlo. Normalmente con voluntad y firmeza, la figura central traspasa el umbral para descubrir, en ocasiones, que era más fácil de lo que creía.

En el cine, cruzar la frontera de lo desconocido se puede representar de muchas formas: una puerta, un muro, un desierto, un río, etc. *El viaje del escritor* abre una serie de posibilidades por las cuales, de manera simbólica, el héroe se adentra en el universo existente más allá de los límites del mundo ordinario. Muchas películas hacen hincapié en este paso ubicando al personaje en una situación de cambio trascendental. Cruzar el umbral es asumir la aventura con los riesgos que conlleva, es una muestra de valor del héroe y es irrevocable.

Las pruebas, los aliados, los enemigos.

Vogler (2002) cita a Joseph Campbell para describir la sexta etapa del viaje heroico: "un paisaje onírico de curiosas formas, fluidas y ambiguas, donde tendrá que sobrevivir una serie de pruebas" (p. 167). Aquí, el héroe se ve enfrentado a un mundo extraño donde se convierte en forastero. Todo es novedoso y, aunque cuente con experiencia, el héroe es casi un principiante en un universo desconocido. El autor pone el énfasis en la descripción de acciones, personajes y sitios en esta etapa, ya que es el momento en que el héroe descubre el lugar con el que soñaba al inicio de la aventura.

Dentro de esta fase del discurso, es una particularidad fundamental que exista un contraste destacable entre el universo existente después de cruzar el umbral y la región de origen del héroe. El mundo de lo desconocido está lleno de duros cambios que afectan al protagonista; allí siente, actúa y valora de manera diferente las reglas que rigen dicho mundo.

Las pruebas son la función más importante en esta etapa del viaje porque permiten que el héroe se adapte y se enfrente a su nueva realidad. Los obstáculos que el héroe debe superar le enseñan las dificultades que se encontrará en el mundo de lo desconocido y que sirven de preparación para luego tener que vencer algunas mayores y más arriesgadas. El autor explica que estas primeras pruebas, aunque son de difícil solución, no son cuestión de vida o muerte, aun cuando en el cine bélico esta última sí está presente desde el primer momento. El héroe debe enfrentar la muerte durante todo el recorrido por el mundo de lo desconocido, cada prueba es un combate y en cada combate hay bajas. La muerte se acerca a cada instante transformando a los personajes.

En el cine de soldados pueden aparecer nuevos personajes dentro de la fase de la primera prueba. La participación de nuevas gentes que soportan el conflicto en el mismo lugar donde viven es la caracterización del sufrimiento que padecen los inocentes. Las víctimas civiles son personajes destacados en los relatos bélicos con los que se ilustran las consecuencias de la barbarie. En la primera prueba, el héroe bélico descubre a quienes habitan en el mundo desconocido: las víctimas, los aliados y su directo rival, la sombra. La primera prueba y los personajes que el protagonista encuentra en ella desvelan las nuevas normas que rigen el mundo de lo desconocido. Desde esta etapa, el ajeno código de valores debe ser apropiado por el héroe y su grupo, y por el público que espera saber si el protagonista será capaz de asumir los cambios.

Una importante novedad entre las reglas descubiertas en las zonas de combate es que matar ya no es un crimen. El asesinato se convierte en una necesidad para sobrevivir y en ocasiones llega a la obsesión: cuando trastornados por este universo desconocido, los soldados confunden sus valores y se convierten en individuos inadaptados con graves consecuencias al regreso al mundo ordinario. El radical cambio supone un lastre durante todo el viaje heroico, incluso después de finalizado. En consecuencia, los personajes bélicos casi nunca logran olvidar la degradación, el dolor y el miedo.

La aproximación a la caverna más profunda.

Una vez los héroes se han adaptado al mundo desconocido, se dirigen a su núcleo. "En este instante, los héroes son como montañeros que han alcanzado el campamento base tras superar varias pruebas, y están a punto de emprender el asalto final a la cumbre" (Vogler, 2002, p. 176). Esta etapa se puede entender

como la calma que antecede a la tormenta; es el momento de preparar una estrategia, de reconocer el terreno, de elaborar un plan y de disfrutar un instante antes de lanzarse a la acción. En el cine de soldados, la fase nocturna aparece llena de recuerdos que surgen justificando el viaje a la aventura. En esta etapa se escriben cartas y se comparte entre compañeros lo que les espera en el mundo ordinario. Los héroes osados en esta etapa avanzan, se movilizan y no esperan; se lanzan desafiantes en busca de la siguiente fase.

La odisea (el calvario).

> Ahora el héroe se encuentra en la cámara más oscura de la caverna más profunda, enfrentándose al reto más trascendental y al adversario más temido … constituye la causa principal de la forma heroica y la llave de su poder mágico. (Vogler, 2002, p. 190)

El cambio de los personajes es significativo durante la etapa de la odisea. El enfrentarse a sensaciones especialmente difíciles –como aquellas que conllevan sentir miedo o a una ruptura sentimental o, en el caso de los personajes bélicos, a la muerte– hace que los triunfadores se vean beneficiados después de vencer.

"La clase más común de odisea es, con diferencia, una suerte de batalla o confrontación con una fuerza opositora. Podría tratarse de un enemigo mortal, un villano, un antagonista, un oponente, o aun una fuerza de la naturaleza" (Vogler, 2002, p. 199). La situación que sucede con más frecuencia en esta etapa del viaje es aquella en la que el héroe tiene que enfrentarse a un adversario, al arquetipo de la sombra. Según Vogler (2002), "el secreto de la odisea es sencillo, los héroes deben morir para poder renacer después [y así superar] la prueba máxima que los eleva al rango de héroes" (p. 191).

Un personaje destacado en la etapa de la odisea es el testigo del sacrificio. Es necesario que exista un punto de vista que presencie la muerte y el renacimiento del héroe para que, luego de sufrir, se reconforte con el proceso heroico. Este personaje aumenta el dramatismo y se torna en una metáfora del público que vive las mismas sensaciones como observador de la crisis. El testigo, al igual que el espectador, se identifica con el héroe y la cercanía a la muerte le provoca una fuerte tensión. Cuando desde la visión de este personaje observador se confirma la salvación del protagonista, la recompensa es gratificante.

El cine aprovecha la manera como el público se identifica con la situación de un personaje que arriesga la vida. Así como la gente se lanza en paracaídas o visita las atracciones de los parques de diversiones, las películas de aventuras se convierten en una manera menos arriesgada de acercarse a la muerte y al renacimiento. El guionista se vale de la figura del héroe para lograr que la salvación sea compartida también por quienes observan la película. De esta manera, se produce una sensación de satisfacción cuando el héroe obtiene seguridad después de su paso por el peligro: "El público disfruta viendo cómo el héroe engaña a la muerte. A decir verdad, la audiencia disfruta engañando a la muerte ellos mismos. La identificación con un héroe que regresa de la muerte es un salto al vacío en su forma más dramática" (Vogler, 2002, p. 198).

La recompensa.

La experiencia de haber vivido una crisis suscita nuevas posibilidades, y el premio se presenta de muchas formas. Los héroes han vencido a la muerte, y este hecho conlleva a que en el futuro sean reconocidos o recompensados. Por ello, este momento es de celebración, la cual es una función característica de esta etapa en que los héroes recuperan la energía perdida en la odisea. La celebración es una reunión en la que los héroes descansan y recuerdan cómo han conseguido el triunfo: "cazadores y pescadores, pilotos y navegantes, soldados y exploradores, todos ellos exageran por igual sus logros" (Vogler, 2002, p. 212).

Vogler (2002) destaca otra función en la etapa de "la recompensa": el héroe con su victoria consigue el objeto precioso que buscaba, el cual puede ser un tesoro, el amor, un reencuentro, o cualquier otro elemento que pueda cumplir esta función. Lo que pretendía el protagonista en el mundo desconocido ahora está en su poder y, también, es motivo de festejo.

El camino de regreso.

Ahora los héroes se encuentran en un dilema: permanecer en el mundo especial o regresar al hogar, volver al mundo ordinario. Luego de haber aprendido lecciones y conseguido recompensas, el mundo que antes era desconocido contiene encantos. De acuerdo con Vogler (2002), lo más común es que el héroe decida tomar el camino que lo llevará al sitio de donde partió o que se dirija de nuevo hacia lo desconocido. El camino de regreso representa

el día después de la celebración, la resaca de la fiesta en la que se tiene que decidir si volver o no a la convivencia del mundo ordinario, pero con las transformaciones que ha dejado el mundo especial. "Este objetivo es de todos [el] menos sencillo. El héroe tiene motivos sobrados para temer que la sabiduría y la magia de la odisea se evaporen a la cruel luz de la cotidianidad" (Vogler, 2002, p. 225). Se hace énfasis en lo complejo de la decisión y en la tentación que significa permanecer en la aventura, pues es posible que, al regresar, los escépticos pongan en cuestión lo grandioso de la aventura. A pesar de todo, el héroe está en la obligación de volver y compartir la recompensa obtenida.

La resurrección.

En esta fase, el héroe tiene que pasar por una purificación final antes de volver al mundo ordinario. Es necesario que un nuevo ser –distinto del que inició el viaje– regrese transformado por la experiencia que la aventura le dio. Una de las funciones principales en este periodo es la de depurar al héroe de lo que le haya podido dejar la cercanía con la muerte. Es necesario que el personaje acumule experiencias y lecciones, pero necesita liberarse de lo negativo que le ha dejado el viaje.

Vogler (2002) ejemplifica la purificación con un tema bélico muy pertinente en este estudio: "la carencia de ceremonias públicas y de consuelo para los veteranos de la guerra del Vietnam a su regreso a casa pudo haber contribuido a crear los terribles problemas que sufrieron esos soldados para su reinserción en la sociedad" (p. 234).

> El motivo más dramático de la resurrección consiste en proporcionar un signo externo de que el héroe realmente ha cambiado. Se impone demostrar que el viejo ego está completamente muerto, acabado, y que el nuevo yo es inmune a las tentaciones y las adicciones que lo ataban en el pasado. (Vogler, 2002, p. 247)

Es indispensable que el héroe se purifique para que asuma correctamente la vuelta a casa. De alguna forma, los soldados deben dejar atrás el horror y el temor; de lo contrario, estos sentimientos no les permitirán desarrollar una vida normal, lejos de las condiciones extremas de la aventura bélica. Las sociedades primitivas estaban mejor preparadas para recibir a los héroes de vuelta, pues tenían ritos para purgar la sangre, y la muerte les ayudaba a convertirse en miembros pacíficos del grupo. En distintas religiones y cul-

turas se usa el agua como medio de purificación. Vogler (2002) observa el bautismo por inmersión como un ritual que emula la resurrección, donde el pecador es rescatado de una muerte simbólica por ahogamiento.

Los entrañables jóvenes soldados, a quienes el público acompaña en su viaje heroico, tienen que caer porque es la única y trágica realidad de las guerras. Ahora es el momento de la mayor de las batallas, el enfrentamiento en el que héroe y villano se juegan todo. Los filmes de aventuras mostrarán el combate entre el bien y el mal en un duelo que llevará al protagonista a la situación más peligrosa con la que se ha enfrentado, estará "al borde del abismo", y esto es necesario si quiere lograr la victoria. El renacimiento del hombre común se da a partir del enfrentamiento con la muerte. El proceso de creación épica hace que el héroe aparezca en aquel que tenía dudas y se sentía débil.

En este momento del viaje, entre todas las funciones que Vogler (2002) enumera (el impostor, las pruebas, la última oportunidad, la elección, etcétera), la que más destaca en relación con las historias de soldados es a su vez uno de los atributos fundamentales que se ha mencionado en el modelo de Propp: el sacrificio. Esta función se confirma como el momento cumbre del viaje que el militar realiza para defender el código de valores que rige en su mundo ordinario.

> La resurrección suele implicar también un sacrificio para el héroe. Puede ser que tenga que renunciar a cierta cosa –un viejo hábito o una creencia– dejar algo atrás, al igual que las liberaciones que derramaban los griegos en honor de los dioses antes de beber. El héroe tiene que compartir algo suyo por el bien del grupo. (Vogler, 2002, p. 246)

Posiblemente no exista mejor espacio para el sacrificio cinematográfico que el campo de batalla. La tragedia lleva al héroe a un plano superior. En el cine de soldados, la cesión del protagonista en pro de algo superior se representa con la entrega de la vida en ese lugar. Los cementerios militares de las grandes guerras se han reconocido desde siempre como el último lugar de descanso de los héroes.

El regreso con el elixir.

Existen dos posibles desenlaces en los relatos cinematográficos. El primero hace referencia al que, según Vogler (2002), es el preferido por el cine norteamericano: el circular o pleno, y cerrado. El otro es más utilizado en

Europa, Asia y Australia; es el desenlace abierto donde quedan cuestiones por resolver y conflictos sin solucionar. En el desenlace abierto, el público prácticamente construye el final o lo lleva más allá: a la necesidad del intercambio de opiniones. Cuando la narración tiene un final cerrado, el héroe regresa a su punto de partida, no necesariamente de forma física pero sí de manera simbólica. El protagonista, después de pasar las odiseas y superar la muerte, vuelve con la sensación de un nuevo comienzo, producto de la resurrección.

Una de las funciones clave en la etapa final del viaje es reconocer que "si son verdaderos héroes, retornarán con el elixir desde el mundo especial, trayendo consigo algo que pueden compartir con los demás, o algo para curar a todo un país enfermo" (Vogler, 2002, p. 253). El elixir, además de traer grandes beneficios al mundo ordinario, se convierte en la comprobación del viaje realizado por el héroe. Es así como el protagonista se vuelve un ejemplo y modelo a seguir. El héroe en caso de no regresar con el elixir no recibirá ciertos dones al final del viaje: dinero, fama, poder, amor, paz, felicidad, éxito, salud, sabiduría, entre otros.

El regreso del militar al mundo ordinario es altamente complejo; su experiencia le ha marcado y ahora se tiene que enfrentar a un mundo en el que no se adapta. Existen ejemplos destacados de discursos que se basan o tratan sobre el regreso de los guerreros; es el caso de *Nacido el cuatro de julio*, *El cazador* o *Banderas de nuestros padres*, filmes que están en franca contraposición a muchos discursos bélicos que prefieren finalizar antes de que el soldado regrese, justo cuando termina su misión.

En muchas ocasiones, las narrativas bélicas nacen en este significativo momento, en el que los héroes veteranos se reúnen para traer los recuerdos al presente en rituales caracterizados por la reconstrucción de la memoria de los combatientes, donde echar la mirada atrás se convierte en un elemento que amplía los lazos de la fraternidad en el tiempo.

> Frente al modo institucional de narrar la guerra hay otro más informal, propio de las conversaciones entre camaradas de armas. Su escenario son los encuentros de veteranos, en donde intentan perpetuar de algún modo su memoria y experiencia individuales. En el testimonio de los excombatientes lo anecdótico adquiere categoría de referente. (Montero y Fernández, 2015, p. 83)

El género cinematográfico

En el año 1927, los formalistas rusos ya señalaban la necesidad de una definición de los recién creados géneros del cine; observaban que lo adecuado era establecer una teoría fílmica separándola de sus vecinos inmediatos, la literatura y el teatro, aunque entendían su influencia como natural. Teóricos como Adrian Piotrovski (1998) definían los géneros cinematográficos como "un conjunto de procedimientos que atañen a la composición, al estilo y al argumento, vinculados a un material semántico y a una intención emocional específicos, pero que entran por completo dentro de un sistema 'genérico' determinado del arte, el del cine" (Piotrovski, 1998, p. 140).

Por su lado, Rick Altman (2010) ofreció una definición más reciente en su obra *Los géneros cinematográficos*. Al igual que Bordwell y Thompson (2002), quienes afirman que "un género es más fácil de reconocer que definir" (p. 94), Altman concibe la interpretación de los géneros sobre la base de la aceptación que el público les otorga a estos. Este autor señala diversos aspectos que forman parte de la composición del género para su análisis: "los géneros aportan las normas que rigen la producción; los géneros constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos" (Altman, 2010, p. 34).

Por su parte, Vincent Pinel (2009) reconoce las presiones de la lógica financiera y comercial, las del poder y las de las ideologías sobre el aspecto creativo de los géneros,

pero a la vez resalta su función social: el género "sigue siendo sin embargo un espejo de la sociedad, que arrastra en su caudal el sustrato de las formas de pensar, de la escritura convencional, de los códigos en vigor, de las formas y del lenguaje adoptados por cada época" (Pinel, 2009, p. 11). Muchos autores resaltan la representación social como el principal valor que tienen los géneros. Para Bordwell y Thompson (2002), los géneros son rituales, conmemoraciones o fiestas en los que se reafirman principios fundamentales. Los autores se preguntan quién puede resistir la satisfacción tranquilizante cuando los valores más apreciados por el espectador son válidos en el cine.

Ahora bien, acorde con los planteamientos de Aumont *et al.* (1996), el cine narrativo ocupa hoy el lugar del mito, ya que es susceptible de convertirse en el medio desde el cual una sociedad se representa a sí misma. En consecuencia, la simbología creada en los géneros cinematográficos va más allá del entretenimiento repetitivo y asegurado en una fórmula exitosa; es la latencia de los elementos fundamentales de la cultura y de la manera como intentan perpetuarse.

Lo anterior significa que la clasificación por géneros del cine es una herramienta útil en la tarea de analizar una sociedad. Otros relatos están sujetos a sus cualidades referenciales para realizar una representación del mundo; no obstante, las películas de género aprovechan la red de símbolos creada sobre iconografías, músicas, ruidos y contextos relevantes para un grupo social. A esta forma de pensar los géneros, Bordwell y Thompson (2002) le llaman reflectiva, puesto que "refleja actitudes sociales como si fuera un espejo" (p. 100).

Cuando el público asiste a una proyección, espera que la construcción del relato ratifique las expectativas previas a la recepción del filme. Aquel que escoge una narración cinematográfica, formada dentro de un modelo tipológico, sabe de antemano las características y la evolución narrativa que aquella contiene y confía en que el pacto se cumpla para que se confirmen sus ideales representativos.

Las representaciones sociales en el género van en concordancia con los planteamientos de las funciones narrativas como componentes rituales. Los análisis de Propp (1981) sobre la literatura folclórica y los de Vogler (2002) sobre las representaciones del arquetipo demuestran ser modelos apropiados para la investigación del sistema narrativo, ya que en estos se reconoce la

importancia que tiene la interacción ancestral entre género e imaginario colectivo.

Condiciones como los elementos causales recreados en los personajes, los roles establecidos a partir de funciones o los discursos circulares con finales cerrados son ejemplos de cómo la estructura instaura características reconocibles en los géneros cinematográficos. Aunque los géneros pueden ser estudiados con sus variaciones y cambios en el tiempo, para su definición es necesario analizarlos antes de manera atemporal; es decir, reconocerlos como presente, como una estructura que esencialmente cumple una función social permanente.

Así, el género se convierte en "transhistórico", asciende a un plano más alto desde el que evita la definición trivial como forma de entretenimiento. Al señalar la pertinencia de vincular género y mito, Altman (2010) reconoce las posibilidades analíticas de la estructura de funciones y subraya la manera en que la narrativa trasciende como representación social. La historia del estudio de los géneros ha demostrado la dificultad de su clasificación. Para este autor, sería ideal que existieran coincidencias en la percepción por parte del público y de la industria sobre la construcción genérica; además, anhela la existencia de "textos" claros y fácilmente reconocibles que ejemplifiquen los requisitos para catalogar la producción en un género cinematográfico. Sin embargo, la historia del cine ha demostrado lo contrario, evolucionando y renovando las narrativas clásicas y haciendo más difícil la definición por conjuntos.

Para reconocer un género cinematográfico, este debe cumplir ciertas condiciones establecidas: esquema básico, estructura, designación y contrato. Además, como objeto de investigación, los filmes que lo componen deben ser claramente reconocibles y limitados para facilitar así su análisis y comparación. Los géneros se crean con una estructura básica que se mantiene en el tiempo y nuevas propuestas que se construyen a partir del eje principal. En gran medida, la definición del modelo fundamental constituye la identidad social que hace perdurable al género. Los géneros deben mantenerse para proyectar las historias en las que el público se sienta representado.

Después de crear las fórmulas de su composición y posicionarse, el género evoluciona adaptándose a los cambios sociales y se sustenta en ellos

para ser siempre de interés. Los tipos cinematográficos se conservan en una definida línea de construcción en el tiempo, pero a la vez se adaptan, creando nuevas producciones –sin cambiar en lo fundamental, por ejemplo, en la figuración mítica–.

Peter C. Rollins (1987), autor y compilador de libros sobre cine y género bélico, analiza la relación inextricable entre forma y contenido en el arte fílmico. Tema y estructura se convierten en los fundamentos de la construcción del personaje bélico para este estudio. Se puede asumir, entonces, que la fusión entre diégesis (que abarca el tema) y relato (elaboración narrativa estructurada) componen esencialmente el género. Para Altman (2010), la unión de tema y estructura debe ir acompañada de un factor adicional: es necesaria la concepción de un corpus que permita esclarecer el tipo de películas catalogadas. Los filmes seleccionados y definidos históricamente dentro del género se aprovechan para la comparación frente a otros novedosos y recientes, sobre los cuales surge la necesidad de categorización. El corpus sitúa, a partir de ejemplos, las características obligatorias con las que debe contar un discurso para estar dentro de lo que es reconocido por teóricos, productores y público objetivo.

Algunos autores, en su mayoría norteamericanos, se han dado a la tarea de buscar los orígenes del cine bélico y, con este fin, han revisado relatos que compaginen con el patrón establecido. A continuación, revisaremos los filmes que forjaron la base fundamental del género bélico. De esta forma, reconoceremos los elementos narrativos que componen la estructura esencial del género. Ello nos permitirá analizar su evolución y resaltar los momentos más destacados de su historia, siempre centrándonos en el motor causal del relato; es decir, en el personaje. Nuestra investigación busca ahondar en el cine bélico de Hollywood como modelo estandarizado de narrativa que representa los sentimientos e ideas de un país frente a su historia de conflictos bélicos.

El género bélico

De forma casi unánime, quienes han escrito acerca del cine bélico encuentran en las películas hollywoodenses sobre la Segunda Guerra Mundial el modelo sobre el cual se puede definir el género, aunque sus raíces estarían dadas en las representaciones de conflictos anteriores. Para Pinel (2009), el

filme de guerra es una ramificación de la película de aventuras, que constituye "una forma moderna de cuento" (p. 42). El autor indica que el wéstern, la película de espionaje y la de capa y espada comparten la estructura con el género bélico. Aunque existe un sistema narrativo común, la construcción de los personajes contiene notables diferencias que enriquecen el relato y que permiten su categorización.

Robert Eberwein (2010) ha buscado reunir las características que se cumplen en los filmes del género de guerra. En las primeras películas que mostraban el conflicto hispano-estadounidense[1] por Cuba (1898-1899), el autor encontró elementos recurrentes que definían nacientes características narrativas. Estos filmes sirvieron de base para reconocer los conceptos implicados en los relatos de guerra: batallas en las que seres queridos pelean por defender una bandera, la muerte en el frente, el regreso de veteranos y el entrenamiento de reclutas. Estas son también las formas en las que el público comenzó a entender lo bélico vinculado al cine.

Eberwein (2010), valiéndose de las revisiones que él mismo ha elaborado sobre películas bélicas clásicas de Hollywood, ha creado un listado de lo que considera las características esenciales para la búsqueda de la definición del género. La agrupación la hizo con respecto al personaje y a lo que el autor llama elementos narrativos básicos.

Personajes.

Algunos de los hombres más reconocidos son los siguientes:

1 El líder experimentado: usualmente un sargento, algunas veces difícil y aparentemente insensible, pero que a menudo demuestra su buen corazón; un individuo con rasgos transferibles a otros personajes de edad avanzada como el capellán o el cocinero.
2 Jóvenes reclutas: inocentes, inexpertos, pero madurados por las experiencias.
3 El payaso del pelotón o de la unidad en el frente: un bromista necesario para recuperar el ánimo y la moral.

[1] Entre los filmes realizados en la guerra hispano-estadounidense se encuentran: *Burial of the Maine victims* (1898), *Raising old glory over Morro Castle* (1899) y *US Infantry supported by rough riders at El caney* (1899).

4 El galán que en ocasiones se revela como un fanfarrón.
5 Recién casado o nuevo padre, algunas veces una garantía de muerte.
6 Tipos regionales, étnicos y raciales; de Nueva York (especialmente Brooklyn), del Medio Oeste, sureños, hispanos y filipinos (a partir de la Segunda Guerra Mundial), afroamericanos y asiáticos (comenzando en la Guerra de Corea).
7 Ejemplos de diferente clase social (a partir de los filmes de la Primera Guerra Mundial): alta, media, trabajadora (a menudo vinculados a la etnia).

Dentro de los personajes femeninos más frecuentes se encuentran:

1 La leal esposa, novia, enfermera.
2 Prostituta, chica de bar.
3 La madre llena de sabiduría.

En las categorías de jóvenes, niños y mascotas aparecen:

1 Hermanos ansiosos, chicos esperando formar parte de los refuerzos de guerra.
2 Jóvenes hermanas cautivadas por militares.
3 El niño en peligro o asesinado como resultado de la guerra.
4 Animales: perros, a veces escondidos a lo largo de las misiones, y –en ocasiones– un gato o una mula.

Elementos narrativos básicos.

La preparación para el combate comienza con el entrenamiento básico en donde vemos a menudo:

1 Un tiránico líder de escuadrón o sargento aterrorizando reclutas.
2 Exigentes ejercicios, exámenes, desafíos físicos y pruebas de resistencia.
3 Unión, bromas (no limitadas al entrenamiento básico), reclutas atormentados por problemas, venganza sobre los crueles líderes de escuadrón.
4 Permisos de fin de semana para descansar del entrenamiento. Algunas veces estos momentos de esparcimiento terminan en peleas de borrachos, pero también, a menudo, son la ocasión para conocer chicas.

5 Para algunos, la oportunidad para la iniciación sexual, aunque puede ocurrir más tarde en los filmes.
6 Graduación exitosa después de haber superado las pruebas.

Una vez en la guerra, ciertas actividades están vinculadas a sectores específicos de las fuerzas militares –aunque no exclusivamente– y a situaciones narrativas en particular:

1 Ejército/infantería/marines: desembarcos, emboscadas, redadas, trincheras; combates en la selva, desiertos y montañas; patrullas, tanques, granadas, lanzallamas; soportar el calor/frío.
2 Marina/portaviones: bombardeos en tierra; despegue y aterrizaje de aeronaves, algunas veces averiadas; abandono de barcos; tormentas.
3 Submarinos: emerger, sumergir; amenazados por la falta de aire o por una inundación, cargas de profundidad o torpedos; disparos de torpedos; espacio claustrofóbico.
4 Fuerza aérea: despegues y aterrizajes, combate aéreo, misiones de bombardeo; variedad de aeronaves (bombarderos, cazas de combate, helicópteros).
5 Prisioneros de guerra: interrogatorios, despiadadas torturas, atrocidades, intentos de fuga, liberación.
6 Holocausto: atrocidades, intentos de fuga, liberación cuando los aliados descubren los campos (Eberwein, 2010, p. 11).

Eberwein (2010) enuncia otros elementos comunes en todas las ramas del cine bélico, entre los que se encuentran: la escritura de cartas, recibir noticias del hogar –las cuales incluyen anuncios de nacimientos– y cartas al estilo *Dear John*[2]; observar fotografías y compartir sus recuerdos; escuchar en la radio juegos de *baseball*, música desde Estados Unidos o la presentada por *Tokyo Rose*[3]

[2] Las llamadas cartas Dear John o Querido John son aquellas escritas por esposas y novias informando sobre la decisión de romper la relación. Estas cartas surgen ante la imposibilidad de un encuentro que permita comunicar personalmente la triste noticia. Cuando la carta está dirigida a la mujer, se le llama Dear Jane o Querida Jane.

[3] *Tokyo Rose* o La rosa de Tokio fue el nombre con el que los servicios de contrainteligencia aliados llamaron a los programas de radio emitidos por el bando japonés, dentro de las operaciones de guerra psicológica en el Pacífico. En las locuciones angloparlantes, de origen japonés, leían propaganda nipona acompañada de música occidental. La figura más reconocida fue Iva Toguri d'Aquino una estudiante norteamericana de medicina, de padres japoneses, que viajó al imperio antes del inicio de la guerra para continuar sus estudios. Luego del ataque a Pearl Harbor, la joven no pudo regresar a

o *Axis Rally*[4], noticias de la guerra (especialmente las de última hora acerca del ataque a Pearl Harbor o el anuncio del presidente Franklin Delano Roosevelt declarando la guerra); y reflexiones sobre el enemigo, que van desde la demonización absoluta hasta el reconocimiento de la humanidad en común.

Finalmente, Eberwein (2010) señala algunas de las características más notorias en las historias de retorno a casa después de la guerra:

- Recuperación y rehabilitación de lesiones físicas y psicológicas en hospitales y en casa.
- Dificultades para adaptarse a la vida después de la guerra.
- Reunión con la esposa, la novia, la familia y los amigos (Eberwein, 2010, p. 13).

Cabe destacar la importancia que el autor le da al personaje como elemento fundamental del género. Sargentos experimentados, reclutas inexpertos y esposas que añoran son recurrentes en muchos de los relatos bélicos donde los tipos de figura identifican ampliamente al rol. De la misma manera, el autor designa las situaciones más recurrentes en los filmes de guerra: entrenamientos, operaciones por tierra, mar y aire, huidas. Estas circunstancias se pueden ubicar en un modelo de estructura narrativa para una apreciación detallada.

Lo conveniente para estudiar el cine bélico reciente es llevar las características señaladas por Eberwein a los modelos propuestos por Propp y Vogler. Así, se puede realizar un análisis más completo acerca de la estructura y los elementos distintivos del relato. La comparación del cine bélico clásico con

---

su ciudad, Los Ángeles, y para sobrevivir fue reclutada por la inteligencia japonesa. La chica realizaba el programa *The zero hour* donde los prisioneros de guerra eran obligados a enviar mensajes a sus familiares con el fin de desmoralizar a las tropas aliadas. Toguri se negó a emitir propaganda antiestadounidense, lo cual fue aceptado por sus comandantes. Al final de la guerra, la locutora volvió a Norteamérica donde tuvo que dar muchas explicaciones y donde llegó a estar encarcelada seis años por traición a la patria. En 1976, se demostró que muchas de las acusaciones contra Toguri habían sido fabricadas y, en 1977, el presidente Gerald Ford la indultó y le devolvió la ciudadanía estadounidense.

4 Al igual que *Tokyo Rose*, Axis Rally era el nombre con el que se conocía, entre los aliados, a Mildred Elizabeth Gillars quien, junto con Rita Zucca, presentaba un programa radiofónico llamado *Home sweet, home hour* en el que se difundía propaganda del Tercer Reich y operaciones de guerra psicológica.

las producciones contemporáneas necesariamente ofrece respuestas sobre las representaciones actuales en la construcción de los filmes de guerra.

Ya tuvimos ocasión de explicar cómo el género se convierte en espejo de una sociedad que se observa para identificar sus más preciados valores. El cine bélico se encarga de narrar y revivir situaciones históricas determinantes para el imaginario de una nación. Así, descubrir la construcción de los filmes de guerra es descubrir los deseos de los países que buscan renovarse como sociedad. El género forjado en los estudios de Hollywood simboliza aquello que Estados Unidos quiere defender como modelo de conciencia. Pese a ello, no es la única nación que hace películas con contenido bélico, otros países narran su historia militar para identificar los imaginarios y las reflexiones que les dejaron las guerras.

Revisar los relatos bélicos de otras naciones permite explorar diversas perspectivas de la historia y ofrece la posibilidad de conocer lo que piensan otras gentes sobre lo ocurrido cuando combatieron en los campos de batalla. El género se ha adaptado según las necesidades simbólicas de cada sociedad, y este hecho se manifiesta en los atributos que muestran los personajes de la narración. Los tipos de héroe y de roles, en general, reflejan los valores y tabúes de una sociedad particular. El personaje manifiesta lo que una nación ve de sí misma; de ahí, la importancia de analizar la ideología en su construcción.

Los cambios del género bélico –algunos drásticos– frente a las características de su estructura clásica también se dan en el tiempo, dependiendo de los conflictos y el imaginario en el que estos se circunscriben. La visión global de las guerras, incluyendo la norteamericana, ha cambiado desde que se estableció el modelo de género en la Segunda Guerra Mundial. Ahora la función bélica está en entredicho, y el análisis del cine contemporáneo ilustra cómo se posicionan las naciones frente a los conflictos que se desarrollan en el presente.

Las causas del héroe son las mismas que las de sus conciudadanos, con quienes comparte motivos suficientes para lanzarse al viaje hacia lo desconocido. Los aliados defienden los mismos valores que el héroe, y sus enemigos son la representación de los sentimientos, los hechos y las ideas que la sociedad del universo conocido abomina y rechaza categóricamente. El personaje

y su movilización son el motor de la narración y la figura de género es el espejo de una sociedad.

A partir de la segmentación del género bélico por tipos de protagonista, se puede realizar una completa descripción del cine de combate en cuanto a su construcción. Así, se llega al análisis de filmes que recientemente han vuelto sobre el tema de la guerra con renovados pensamientos. Antes de proponer la división con la que se estudiará el género, es necesario definir qué elementos narrativos deben tenerse en cuenta para considerar una estructura bélica como clásica; esto es, atender a una suerte de principios escogidos a partir de múltiples relatos de guerra que resalten las características más notables de la composición genérica.

Definición del género bélico

No son escasas las teorías que se refieren a la definición del género bélico. Según Pinel (2009),

> La película de guerra no lleva uniforme. Viste los atuendos más diversos, de lo burlesco a la epopeya, pasando por el melodrama, lo novelesco, la propaganda, el testimonio, la comedia, el panfleto, la parodia, etc. Los mensajes que dirige al público no son menos diversos, de la simple apología de la guerra a su denuncia más radical. (Pinel, 2009, p. 161)

De ahí que las películas norteamericanas sobre la Segunda Guerra Mundial fueran la plataforma para la posterior construcción de relatos bélicos. Basinger, citada por Eberwein (2010) expresa que:

> La Segunda Guerra Mundial dio a luz a un modelo de historia que llegó a ser conocido y reconocido como el género de combate, ya sea en última instancia ubicado en la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea o en Vietnam, o dentro de algunos otros géneros como el wéstern. (Eberwein, 2010, p. 43)

De acuerdo con Eberwein (2010), el modelo de historia que describe Basinger guarda relación con el tipo de personaje que compone el relato bélico –característico de las películas de la Segunda Guerra Mundial–: una agrupación de soldados con diversidad étnica y geográfica, de la cual el héroe se distingue y se distancia en virtud de las responsabilidades de su liderazgo. En este mismo sentido, la autora señala otras características: una misión en particular, conflictos internos dentro del grupo, un enemigo

sin rostro, pocas o ninguna mujer, recuerdos de casa, un último encuentro, propaganda, comportamientos como escribir cartas o cantar y la muerte.

Cuando describimos el atributo de la añoranza y su confesión, en el capítulo dedicado a la estructura narrativa de Propp, se estableció una relación de elementos que identifican a los grupos de combatientes en lo que se llamó la familia militar. El modelo de historia que Basinger define como el nacimiento del género es el que se ha representado en los discursos que narran la convivencia masculina con fuertes vínculos emocionales entre sus miembros. Este modelo es el relato de las dramáticas situaciones ocurridas dentro de la hermandad militar.

Otras definiciones de género citadas por Eberwein (2010) amplían las posibilidades de agrupación tipológica. Según Lawrence Suid:

> Una película de guerra es aquella en la que los hombres aparecen en la batalla o en situaciones en las que el combate en sí influye en sus acciones. Una película de militares retrata a uniformados en situaciones de entrenamiento durante tiempo de paz o desempeñando funciones que pretenden preservar la paz. (Suid, citado por Eberwein, 2010, p. 43)

La clasificación propuesta por Suid, incluye los relatos sobre el regreso de los combatientes de Vietnam, porque en ellos se demuestran las consecuencias que soportan los civiles.

En el género bélico, Thomas Doherty, también citado por Eberwein (2010), incluye filmes como, y relacionados con, "la educación militar y orientación civil, las películas de combate, [los] melodramas del frente interno, [las] comedias en tiempos de guerra, [los] musicales, los informativos, los informativos de guerra, y [los] documentales que relatan la acción en el frente" (Doherty citado por Eberwein, 2010, p. 44). Doherty –quien se centra en la Segunda Guerra Mundial, explorando también filmes anteriores y posteriores a este conflicto– admite al mismo tiempo producciones que se separan de la ficción; es decir, películas institucionales, informes periodísticos y documentales, entre otros.

Por último, para Eberwein (2010), un filme se considera bélico cuando se orienta en alguno de estos tres sentidos: a) batallas: preparación, acción bélica, secuelas y daños; b) actividades de los soldados en el campo de guerra: reclutamiento, entrenamiento, tiempo libre y recuperación de las heridas, y

c) efectos de la guerra en el tejido social: salud mental del soldado, impacto en la familia y en las relaciones sentimentales. El autor argumenta que mientras algunas películas contienen todos estos elementos; en otras, prima uno sobre los demás.

En nuestra investigación, consideramos un filme de género bélico cuando cumple con los parámetros señalados por Eberwein (2010). La del autor norteamericano es una reunión de características específicas fácilmente reconocidas por los espectadores antes de entrar a la sala de proyección y que contienen acontecimientos históricos de diferentes momentos. Eberwein (2010) abarca con su definición una gran cantidad de títulos que se pueden asumir como representativos del género bélico clásico y de su evolución narrativa.

En cuanto a la acotación temporal necesaria para la definición genérica, debemos ampliar el marco de estudio que propone Guillermo Altares (1999): "el cine bélico comienza con la Primera Guerra Mundial y acaba en nuestros días" (p. 40), pues se pueden tener en cuenta los filmes de la guerra hispano-estadounidense ya mencionados. Ahora bien, cabe resaltar la importancia de ciertas características esenciales para identificar un filme como perteneciente al género bélico. El relato debe darle a la guerra la función causal que genera la acción de los personajes. Tanto quienes combaten como aquellos que sufren los efectos del conflicto forman parte de los argumentos que reconstruyen momentos de la historia reciente. La influencia del hecho bélico debe abarcar la mayor parte del universo diegético de la narración.

Una vez definido el modelo narrativo de estudio, es preciso avanzar en la clasificación genérica a partir del personaje. Como hemos visto, existen varias teorías sobre la agrupación en un concurso de elementos narrativos bélicos, pero es necesario crear nuevas propuestas que convengan para la revisión de estructuras encaminadas a la identificación del protagonista como símbolo y elemento de representación en el relato bélico.

Los modelos propuestos por Propp y Vogler son adecuados para la clasificación de personajes, ya que las funciones, los atributos, las etapas del viaje heroico y los arquetipos permiten agrupar características que identifican a personajes bélicos de cualquier momento de la historia del cine.

El héroe como rol central del relato asume el peso de la narración; su construcción bélica debe resaltar las particularidades del género y, con estas,

identificarse con el público que está dispuesto a acompañarlo en su viaje. Existen matices que diferencian al tipo de protagonista y esas diversificaciones proporcionan nuevas formas de clasificación en la que el modelo de héroe se convierte en la unidad desde la cual se definen las variantes del género.

Los tipos de figura heroica son el resultado de los modelos de narración que surgen de distintas situaciones propias de la guerra, de la particularidad que tenga una misión bélica y de las condiciones que afectan al personaje. La construcción del héroe y de otros roles depende en gran medida de los contextos en los que el género diseña su estructura, desde la cual crea personalidades acordes para solucionar cada una de las vicisitudes que se deben sortear en el relato.

Al señalar las características del héroe, necesariamente se revelan los tipos de filme instaurados por el género para narrar la guerra, aunque también existen otros dos arquetipos que están especialmente vinculados a la figura central y con los que se pueden definir relatos dentro de las variantes que comprende el modelo narrativo; estos son, el mentor –encargado de enseñar y aconsejar al héroe (se manifiesta de distintas formas en los relatos bélicos)– y la sombra –que adquiere más o menos participación dependiendo del tipo de relato, pudiendo convertirse en una máscara, utilizada incluso por miembros del mismo bando del héroe–. Los dos arquetipos están a la misma altura del héroe, uno como maestro que muestra el camino a seguir y el otro como contrario que advierte todo lo que se debe combatir.

Entendemos que en nuestra investigación conviene estudiar el género desde sus características formales, específicamente en lo concerniente a la tipificación de los roles relevantes de la historia. Por ello, proponemos una nueva categorización del cine bélico partiendo de los elementos identificativos del héroe, el mentor y la sombra. El objetivo es examinar los recurrentes componentes narrativos del cine de guerra y repasar su evolución tipológica. A continuación, presentamos una clasificación para diferenciar los tipos de relato que configuran el género bélico, a partir de sus personajes fundamentales.

Relatos de militares

Los relatos de militares narran todas las operaciones y situaciones posibles en las que los uniformados se ven involucrados en una guerra. Son características de esta categoría la convivencia entre reclutas, el entrenamiento

exigente, los combates, los disparos, las explosiones, el diseño de planes para concretar un ataque, los bombardeos, la añoranza del hogar manifestada en cartas y fotografías, la cercanía de la muerte y el sacrificio, entre otras. En los relatos militares se encuentran todos los elementos narrativos básicos del género que señala Eberwein, los cuales se relacionan con las funciones de los personajes combatientes.

Jeanine Basinger (2003) entiende que existen diferencias dentro del cine bélico, dependiendo de las especialidades en las misiones y las explica de la siguiente manera:

> El filme de combate se divide naturalmente en tres áreas desde las cuales se lucha en la guerra: tierra, mar y aire. Cada una tiene sus particulares espacios, atuendos, armas, batallas, y héroes que emular, así como su propia unidad de acción genérica. (Basinger, 2003, p. 17)

La autora norteamericana distingue los campos en los que se sitúan las acciones del cine bélico y señala las diferencias para cada tipo de situación. Como lo menciona Norberto Mínguez (1998), "los escenarios y los paisajes califican a los personajes" (p. 63) y las diferencias que existen entre los combatientes de guerra están generadas en gran medida por los lugares en donde tienen que cumplir su función. Basinger (2003) afirma que cada espacio de la guerra cuenta con una estructura propia de acciones que define su narrativa.

La guerra no es la misma para el piloto que para el marinero o para el soldado: el entorno (como ocurre en realidad en los conflictos bélicos) marca las características del combate, y el cine dota de ciertos atributos y capacidades al personaje de acuerdo con el tipo de misión que recrea. Por ejemplo, un piloto normalmente convive con su grupo de camaradas lejos de la zona donde se desarrollan las ofensivas; este factor les permite ir siempre bien vestidos, con sus uniformes impecables, indicando que la cotidianidad de los días en las bases aéreas cuenta con ciertas comodidades. Asimismo, el combatiente aéreo lucha siempre en su aeronave con gran destreza para no ser derribado y, si es impactado, intenta regresar con un último esfuerzo a una zona segura.

Los escenarios varían y la manera de afrontar la misión es distinta para cada caso. Además de luchar contra el enemigo, el militar tiene que enfrentarse a factores que se interponen en el desarrollo de la función. Un soldado sobrevive en calurosos desiertos o en lluviosas e impenetrables selvas; un

marinero tiene que sortear tormentas, y un piloto tendrá que encarar el mal tiempo y los vientos que no le son favorables. Todos los ámbitos en los que se desarrollan las acciones del género bélico contienen diferencias y particularidades, pero la estructura de convivencia militar y los atributos de los arquetipos bélicos se mantienen en la construcción clásica que modela al cine bélico.

Basinger (2003) define los tipos narrativos del cine bélico según la clase de viaje que realizan sus protagonistas. Allí, las diferencias de los escenarios de guerra son relevantes en el diseño formal sin que afecte la estructura del viaje heroico. Según la autora, los militares se enfrentan a peligros específicos: "sed, asfixia, gravedad o enfermedad (desierto/submarino/cielo/selvas)" (Basinger, 2003, p. 19), aunque el problema fundamental es el mismo para todos los casos: luchar contra la muerte que proviene de distintas situaciones.

En algunas películas, el discurso hace que el personaje comparta espacios de operación: un piloto derribado que sobrevive en territorio enemigo deberá escapar luchando como soldado; un aviador que vive en un portaviones también se tendrá que enfrentar al océano, y los prisioneros que con conocimientos de pilotaje huyen robando una aeronave del enemigo se pueden encontrar en un combate aéreo. En estas películas, normalmente predomina un campo de acción que le dará los atributos necesarios al héroe para su lucha.

Como se ha afirmado, los relatos de militares se pueden dividir por el contexto en el que se desarrollan. Esta clasificación permite revisar algunos matices que ofrece la narración al personaje. A partir del tipo de escenario donde el militar libra su batalla, se propone la ulterior categorización.

Grupos de infantería.

La composición narrativa de las agrupaciones de infantería es, para ciertos autores, la forma clásica del género bélico. En este tipo de relatos son elementos recurrentes los campos de batalla, los uniformes, el sacrificio y las emociones.

> El filme de infantería casi siempre se convierte en la película de combate puro, mientras que las películas de la marina cuentan la historia de las vidas domésticas de hombres militares y los filmes de la fuerza aérea los problemas que tienen los hombres con la cadena de mando. (Basinger, 2003, p. 20)

Arquetipos de los grupos de infantería.

El héroe: personaje emocional con tintes nocturnos y claramente dominado por la acción del tiempo. El héroe y su grupo esperan largamente que llegue el momento diurno del combate, dando gran valor a la reflexión en su convivencia. Las causas que movilizan al héroe de los grupos de infantería y, con él, al relato son lo que Casetti y Di Chio (2010) definían como sucesos de la humanidad; en este caso, la guerra. El protagonista recibe la llamada de su nación y se embarca en la aventura para defender el código de valores. En la batalla, el héroe se mueve por motivos más básicos, lo que Snyder (2010) llama impulso primario: "supervivencia, hambre, sexo, protección de los seres queridos [y] miedo a la muerte" (p. 86).

Aunque uno de los atributos del héroe es la rebeldía, cuando espera la batalla junto a sus hermanos de combate, este personaje siempre termina cumpliendo las órdenes, aunque las cuestione. El héroe solo desobedece o aplaza la ejecución del mandato cuando entiende que sus compañeros pueden morir. La figura central puede mostrarse contraria a lo que piensan sus superiores y, por esto, busca liberarse de la presión que conlleva obedecer órdenes.

El protagonista y su grupo cumplirán con lo que su nación les pide, apostando la vida en los campos de batalla. La función del soldado o marine es combatir, avanzar en el terreno hostil y defender su posición de los ataques enemigos. En este proceso, el personaje interactúa con los civiles de la zona en la que opera y les defiende de la inhumanidad del contrario.

El mentor: la figura del mentor no solo influye en los hombres a su mando, también aconseja a superiores inexpertos, como los jóvenes tenientes, para que no tomen decisiones erradas que lleven a la muerte de sus hombres. Ciertas películas donde se sacrifica al mentor buscan dar un duro golpe al héroe, quien se transforma a partir de este suceso.

La sombra: a diferencia de la familia militar, la sombra no tiene tanta participación en la historia; aparece en los momentos clave cuando llega el enfrentamiento contra el grupo del héroe. La representación maligna normalmente es personificada en sujetos desconocidos que disparan y mueren tras el avance de los soldados.

Otra posibilidad que tiene el villano es la del comandante que dirige las tropas enemigas. Mientras que las fuerzas hostiles toman la forma de

un grupo de ofensiva, los que dan las órdenes se distinguen como personajes específicos, de talante perverso y capaces de vilezas para derrotar al héroe. Una forma adicional de interpretar al enemigo es por su rendición, que se evidencia cuando los hostiles aparecen con banderas blancas y con las manos en alto en señal de sometimiento, y cuando grupos de detenidos marchan con sus uniformes andrajosos o descansando en vastas reuniones de prisioneros.

En gran parte de las ocasiones, la sombra se personifica en grupos de combatientes adoctrinados que atacan en masa, dadas las órdenes de un líder que les ha hipnotizado con su ideología maligna. El ejemplo determinado por la estructura clásica del género bélico es el del enemigo nazi o japonés. En las batallas terrestres, la sombra está bien atrincherada o en posiciones de privilegio, controla el terreno y, casi siempre, es superior en armamento. Esta situación hace que el sacrificio del héroe tenga mayor valor.

Para el análisis de los arquetipos en los grupos de infantería, revisamos las siguientes películas: *La patrulla perdida* (John Ford, 1934), *Wake Island* (John Farrow, 1942), *Bataan* (Tay Garnett, 1943), *Guadalcanal* (Lewis Sailer 1943), *Objetivo: Birmania* (Raoul Walsh, 1945), *A Walk in the Sun* (Lewis Milestone, 1945), *También somos seres humanos* (William A. Wellman, 1945), *Fuego en la nieve* (William A. Wellman, 1949), *A bayoneta calada* (Samuel Fuller, 1951), *Las ratas del desierto* (Robert Wise, 1953), *Salvar al soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998).

Grupos de militares en submarinos.

Al igual que los soldados de infantería, los marinos que viajan en el interior de submarinos generalmente se encuentran en el centro del conflicto bélico, muy cerca del peligro. Estas gigantescas naves, cuyo objetivo es hacerse invisibles, avanzan en las profundidades del mar esquivando adversarios hasta conseguir cumplir la misión. En comparación con la estructura clásica de infantería, la de submarinos varía sobre todo en el escenario que les impone la guerra. Las relaciones entre la familia militar son casi idénticas a las de las tropas en tierra; los vínculos de hermandad son también el centro de las situaciones que construye el discurso.

El lugar en el que los marinos tienen que cumplir su misión impone las particularidades de este tipo de películas: el submarino es un espacio único, controlado y vulnerable, en el que toda la tripulación trabaja en coordinación

para lograr la victoria y la supervivencia. Los militares viven y combaten en el mismo lugar, es su base de operaciones, su lugar de refugio y su herramienta de guerra, pero también puede convertirse en su tumba. La estabilidad y buen funcionamiento del navío significan supervivencia, pero su destrucción acaba con cualquier posibilidad de que existan héroes sobrevivientes que reconozcan el sacrificio de los caídos.

El sumergible es comandado por un capitán que hace las veces de héroe y mentor. La experiencia del protagonista lleva a sus hombres a conocer las posibilidades de resistencia de la nave y a descubrir de lo que son capaces en momentos críticos. La exigencia del héroe con la máquina es la misma que reclama del grupo: si logran alcanzar las metas que el héroe impone, sobrevivirán y se transformarán también en héroes.

Narrativamente, en los submarinos existen dos fases diferenciadas, al igual que en todo el género bélico. En primer lugar, está la fase de la espera, cuando el submarino emerge en mares tranquilos, y luego, la etapa de la acción, que llega cuando se realiza un simulacro o cuando aparece el enemigo. En este momento, se cierra la escotilla y se da la orden de sumergirse y prepararse para el combate. Si se presenta una inundación, es posible que algún militar muera sellando la fuga para salvar a sus compañeros.

En un submarino, todos, en grupo, combaten contra el enemigo (otro submarino, un barco o avión que lanza cargas de profundidad), pero se lucha individualmente contra factores que afectan la integridad de la nave (agua o fuego) para mantener con vida la tripulación. El heroísmo se da entonces en el desempeño de los distintos oficios. Cuando la nave corre peligro, cada hombre con su trabajo defiende una unidad de la que depende el grupo.

El enemigo, en los filmes de submarinos, es casi invisible y solo se ve cuando el capitán asume el punto de vista del periscopio o cuando los radares descubren la presencia hostil. Existe la posibilidad de descubrir rostros malignos cuando el submarino controlado por el héroe es averiado, sin poder sumergirse, y tiene que combatir con ametralladoras en la superficie.

Los ataques contra el villano se oyen en la distancia. Aunque no se observan rostros, se puede distinguir en la lejanía a hombres que saltan al mar huyendo de las llamas ocasionadas por los estallidos. Si el submarino vuelve a la base naval o hace alguna parada en su viaje, los miembros de la familia

militar pueden interactuar con personajes distintos al grupo que trabaja en el interior de la embarcación. En puerto existe la posibilidad de que aparezcan mujeres: comandantes del capitán protagonista, militares de otras fuerzas, enfermeras, novias o chicas de bares.

La misión finaliza cuando así se lo ordenan al héroe o si es la única opción de salvar la nave y su tripulación. Las difíciles condiciones del viaje heroico y la presión emocional que soporta el personal hacen que el retorno sea una tentación que el protagonista debe evitar.

Las películas revisadas para analizar el arquetipo en los filmes de submarinos fueron *Destino Tokio* (Delmer Daves, 1943), *La flota silenciosa* (George Waggner, 1951), *El submarino* (Wolfgang Petersen, 1981), *U-571* (Jonathan Mostow, 2000), *K19 The Widowmaker* (Kathryn Bigelow, 2002).

Grupos de pilotos.

Aunque tiene que arriesgar su vida en el cumplimiento del deber, el héroe de aviación o de marina parte desde una base aérea segura o vive dentro de las comodidades de un barco, lugares diseñados para alojar militares por largos periodos de tiempo. Los personajes que operan en el aire pueden dedicar sus pensamientos y acciones a temas diferentes a lo que concierne exclusivamente al combate: la solución a asuntos personales de sus compañeros, la rivalidad entre líderes y las mujeres y sus relaciones con los protagonistas, cuyo rol es clave para la construcción del personaje.

En las películas de pilotos militares, el entrenamiento plantea el relato en el que los personajes dan a conocer sus habilidades; una nueva misión requiere ser practicada en el aire y es analizada en las aulas, lugares donde es propio alentar rivalidades entre los líderes. Ser el combatiente más habilidoso puede volverse una obsesión que enfrenta a miembros del mismo bando por el reconocimiento de sus superiores, por una medalla o por un trofeo. En ocasiones, la rivalidad puede traspasar los límites de la base aérea y la competencia pasa de lo profesional a lo sentimental.

La preparación exhaustiva de la misión no es más que el preámbulo de lo que será la lucha final. Tener éxito en el combate se da gracias a la transformación del héroe mediante el sacrificio que le obliga a superarse y a llegar a la totalidad de sus posibilidades. En sintonía con ello, el héroe tiene,

además, un estricto comandante que lo castiga y lo reprende por sus osadas acciones; el superior, además de imponer el orden a los jóvenes oficiales, tiene la función de ser el mentor y, en general, le da un impulso de confianza al protagonista cuando más lo necesita.

Entre las interpretaciones de aviadores, se distinguen dos tipos de personaje que contienen ciertas diferencias en su construcción: los pilotos de cazas y los pilotos de bombarderos. Quienes llevan aviones caza tienen como función el combate aéreo; también pueden bombardear y destruir objetivos en tierra, pero estos veloces aeroplanos –por su armamento– están diseñados para enfrentarse con sus similares en el aire, buscando el control de los cielos en la guerra. Los aviones caza están hechos para ser maniobrados por una persona que, en ocasiones, cuenta con la colaboración de un ayudante, pero es sobre quien recae toda la responsabilidad de la acción. Este rol contiene matices de figura solitaria que lo hacen competitivo frente al grupo militar.

Son cualidades del piloto de caza ser habilidoso en su trabajo y probar que lo hace mejor que cualquier otro de sus colegas y ser rebelde cuando las normas obstruyen sus intenciones, saltándose los códigos militares para demostrar que es mejor que los demás. El héroe se debate entre el instinto y la profesionalidad en múltiples niveles; tiene que decidir entre lo que le ordenan y sus intuiciones; sabe que es el mejor porque tiene "algo" que los demás no poseen, y ese "algo" proviene de un instinto que siempre quiere manifestarse.

De acuerdo con el análisis de Basinger (2003), los lugares donde se dan las situaciones de pilotos son, en general, "espacios que tienden a ser profesionales: oficinas, barracas [y] salones de conferencia" (p. 20). Los escenarios son un símbolo del enfrentamiento interior en el que se encuentra el héroe. Por un lado, se le ve en grandes salas de formación, en hangares y en la oficina del comandante –todos sitios de la profesión militar– siempre recibiendo instrucciones sobre la misión. Por otro lado, están los espacios para los momentos nocturnos, las emociones y los sentimientos; esto es, las literas, los dormitorios y los bares, donde además se encuentra la mujer, único motivo que compite con el deseo de ser el mejor piloto.

Los momentos sentimentales junto a la familia militar tienen que darse dentro de costumbres que no lo muestren como débil. Las mujeres ligadas a los pilotos tienen trabajos relacionados con la guerra o con oficios del ejército:

enfermeras, oficinistas, miembros del gobierno, camareras, chicas en el bar o –más directamente– esposas que viajan o viven cerca de sus maridos. El vínculo con el rol femenino hace que el piloto dude en arriesgarlo todo, ya que puede perder el amor cuando se enfrenta a la última misión. No obstante, se lanza a la batalla, de donde sale victorioso para volver luego a los brazos de su amada.

Al final, el héroe –transformado por la muerte de un miembro de la familia militar– tiene que sobreponer su oficio a la emoción para lanzarse a la última misión, y solo cuando da paso a sus sentimientos renovados, consigue la victoria. El piloto de caza conjuga en el aire profesión y sentimiento; es su lugar natural, en el que –usando su instinto– consigue el objetivo de su tarea. El ser un personaje que gobierna sobre un universo creado para su oficio hace del piloto una figura prepotente y elitista que siempre cuida las formas.

En general, la mayor parte de las situaciones mostradas por los relatos de los pilotos de cazas se dan en tierra. El amor, la lucha por el premio o por la medalla y las reuniones con el comandante acaparan gran parte del tiempo del héroe. El combate solo aparece en las etapas significativas del viaje, cuando el héroe se enfrenta a la muerte de forma más cercana.

Para Basinger (2003), la fuerza aérea cuenta con la capacidad de entrar y salir rápidamente del combate; así, se establece un patrón de seguridad y peligro que ofrece al personaje amplias posibilidades de librarse de la muerte. Sin embargo, la posibilidad de accidente aéreo representa un alto riesgo (Basinger, 2003, p. 20), además, porque el enemigo siempre está al acecho. Esta figura –en muchas ocasiones– no es un personaje definido, es una figura reconocible solo por su casco o por las insignias del ejército que defiende, y que toma forma de piloto enemigo con múltiples rostros.

Los modelos de aviones y sus distintivos son el indicador que diferencia las aeronaves del bando enemigo; las insignias de la *Luftwaffe* y de la Armada Imperial Japonesa son propias de los combates aéreos en los relatos de la Segunda Guerra Mundial. Los cazas que volaron sobre Europa y el Pacífico luchando contra el Eje tenían entre sus funciones más importantes la de defender a los bombarderos aliados de la velocidad de los cazas enemigos. Las dificultades que soportaban los bombarderos en sus misiones hicieron que Hollywood se interesara en esta variante de la guerra en el cielo.

Aunque guardan similitudes esenciales con el piloto de aviones caza, los comandantes de bombarderos tienen algunas diferencias que vale la pena detallar por la cantidad de relatos que se realizaron respecto a este tipo de héroe. Así como el piloto de cazas es solitario y competitivo, el de bombarderos actúa con un grupo de hombres en su mando y demuestra mayor fraternidad y colaboración con sus colegas. En este aspecto, el héroe de bombarderos es más cercano a la estructura primaria de grupos de infantería que a la de veloces aviones de ataque individual.

La misión de los bombarderos consistía en realizar largos viajes hasta entrar en el espacio aéreo enemigo para, luego de descargar los explosivos, continuar la aventura viajando a una base segura o de regreso a la propia. En numerosas circunstancias, la vuelta se hacía imposible debido a la falta de combustible o a las averías causadas por los impactos de cazas y cañones, las cuales afectaban seriamente el funcionamiento del avión, impidiendo que las tripulaciones regresaran a salvo.

Durante la Segunda Guerra Mundial, muchos bombarderos fueron derribados por lo dificultoso de su operación. Las aeronaves se enfrentaban a un enemigo que defendía acérrimamente su propio territorio; los vuelos eran demasiado largos y si se querían alcanzar objetivos de importancia, las posibilidades de la máquina debían llevarse al extremo. Los aviones bombarderos se convirtieron, entonces, en un espacio ideal para recrear el sacrificio que lleva al heroísmo, y Hollywood dio buena cuenta de ello.

En esta categoría, generalmente es el héroe quien comanda el avión. Este personaje siempre viaja acompañado de un copiloto, un navegador, artilleros y demás técnicos que cumplen diferentes funciones en el viaje. Esta reunión de militares es de utilidad para representar el modelo clásico de familia militar.

Muchos de los rituales de los pilotos de bombarderos son compartidos con el tipo de personaje que está al mando de un caza: reuniones en las salas de formación y en la oficina del comandante superior, entrenamientos para cumplir con la misión final, alojamientos cómodos donde esperan que inicie su objetivo, fotografías de la familia en escritorios y habitaciones, celebraciones en el bar y en fiestas con gran cantidad de chicas que les acompañan, borracheras la noche anterior a la misión y, finalmente, el viaje que los lleva a conseguir el heroísmo.

En relación con los altos rangos, para ellos son situaciones ordinarias el recibir órdenes de misiones imposibles, contar con pocos bombarderos, estar siempre a la espera de maquinaria de refuerzo y coordinar el inicio de la misión. Los oficiales también deben ver el despegue de sus hombres, quedar siempre pendientes de la radio esperando la comunicación que confirme que la misión ha sido cumplida y que los militares están por volver, contar mirando al cielo los aviones que regresan (siempre menos de los que partieron), y recibir las aeronaves averiadas que superaron los combates.

En los filmes de bombarderos, una orden común –que nunca es bien recibida por los jefes de base– es la de realizar ataques diurnos de precisión. Los oficiales se quejan porque, de esta manera, se le da oportunidad al enemigo de defenderse, mientras desde la comandancia, lo que les preocupa es que los bombardeos no cumplan las metas esperadas.

Una diferencia destacable frente a los pilotos de cazas es que las operaciones de bombarderos requieren de mayor tiempo en el aire. Por ello, una parte de los sucesos del discurso se da en el viaje hacia el objetivo y otra, en el difícil regreso. Estar más tiempo en el aire significa para los personajes tener menos tiempo en tierra para conflictos personales, pero más para atender las cuestiones relacionadas con la función militar.

La tensión entre los tripulantes es constante ante la casi suicida aventura que deben cumplir. El héroe mentor convence a sus hombres para que se olviden de la posibilidad de morir, porque el miedo los paralizará y los hará vulnerables ante el peligro. A veces, la familia militar tiene que decidir sobre la vida de un herido al que tienen que dar atención inmediata; la dura decisión está entre lanzarlo en paracaídas sobre territorio enemigo o esperar al regreso, así muera en el intento.

El dramatismo del relato crece ante el regreso casi imposible de los protagonistas, se aterriza casi sin gasolina y con lo poco que funciona de la aeronave. Existe la posibilidad de no alcanzar a llegar y se realizan aterrizajes de emergencia, muchas veces en terreno hostil. Los filmes de bombarderos también narran cómo los pilotos de aviones abatidos tienen que escapar en tierra. El regreso de los héroes hace que en la base se pase de lo puramente profesional a lo emocional. Las explosiones de júbilo cuando vuelven los aviones se dan entre los técnicos que esperan en pista y los comandantes en la torre de control o en el centro de operaciones.

Los filmes estudiados para revisar los atributos del personaje piloto fueron: *La escuadrilla del amanecer* (Howard Hawks, 1930), *The Dawn Patrol* (Edmund Goulding, 1938), *El bombardeo heroico* (Howard Hawks, 1943), *Treinta segundos sobre Tokio* (Mervyn LeRoy, 1944), *Almas en la hoguera* (Henry King, 1949), *La batalla de Inglaterra* (Guy Hamilton, 1969), *Top Gun.* Ídolos del aire (Tony Scott, 1986), *Memphis Belle* (Michael Caton-Jones, 1990), *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001).

Marinos de superficie.

Los soldados en barcos militares dedican el tiempo de espera a actividades propias de la fase nocturna. Gran parte del relato trata sobre los vínculos que tienen los hombres de mar y se destaca la hermandad entre el grupo. Marinos de otros navíos ven en sus colegas lejanos hermanos de aventura e incluso llegan, en algunos casos, a sentir respeto especial por el enemigo, que también es marinero.

Por lo general, el héroe comanda la nave y, al igual que en los submarinos, asume el rol de mentor. El protagonista es un experimentado navegante que ha participado en múltiples batallas y que sabe cómo piensan otros navegantes. En este sentido, se reconocen algunos atributos del héroe marino, por ejemplo, un sujeto decidido, exigente y conocedor de las posibilidades que tienen su nave y su tripulación. Adicionalmente, esta figura es una persona que no se confía de una supuesta superioridad ante el enemigo y, a diferencia de sus marineros inexpertos, respeta al adversario, reconociendo que también tiene experiencia y que, al igual que él, busca ganar la guerra. Los marinos rasos no comprenden las órdenes del comandante; creen que ha perdido la razón y que se precipita a tomar decisiones, las cuales cuestionan. Pero el héroe siempre acaba demostrándoles por qué es el capitán y por qué es reconocida su trayectoria.

En los estereotipos de personajes usados en la construcción clásica del género llama la atención la reiterada participación de cocineros en los barcos de guerra, algunos personifican al bufón y, no en pocos casos, son los únicos miembros de raza negra del grupo. Asimismo, una mujer de carácter fuerte, muchas veces personificada en una dedicada enfermera, es quien logra que el protagonista pase de ser un estricto y masculino militar a un sujeto dócil y

apegado. El valor de la enfermera que atiende al compañero herido convierte al héroe en una persona más sentimental.

Dependiendo del tipo de navío, los discursos se sitúan más lejos o más cerca del puerto; acorazados, destructores y portaviones se hacen a la mar durante largos periodos de tiempo; en cambio, lanchas y botes más pequeños patrullan sin alejarse de la costa. El tiempo que los marineros pasan en tierra firme tiene importancia narrativa, pues los vínculos que establecen con los personajes de costa matizan este tipo de relato. Los oficiales siguen estrictamente los protocolos de celebración; para lo cual, se reúnen con sus homólogos en elegantes salones, con música en vivo, baile, licor moderado y gran cantidad de chicas engalanadas para la ocasión. Tenientes, capitanes y demás rangos superiores visten los reconocidos uniformes blancos de la armada cuando se lanzan al galanteo. Los suboficiales y marineros visitan bares bastante menos distinguidos, donde beben sin medida, cantan abrazados y se acompañan de chicas.

La alarma llama a todos a sus puestos, los marinos se ubican en su sitio usando el salvavidas en todo momento. Para localizar al villano, cuentan con sistema de sonar y un radar. Perseguir a un sumergible enemigo requiere tiempo, paciencia y pericia; el navío del héroe se enfrenta a un adversario casi invisible y muy peligroso, el cual solo con las habilidades del comandante puede ser derrotado. En esta forma de combate, se enfrentan los torpedos enemigos contra las cargas de profundidad y los cañones del héroe. Largas batallas en medio del océano hacen que los recursos para subsistir escaseen. Los marinos no llegan a estar andrajosos como en el caso de los submarinistas, pero, empiezan a mostrarse desaliñados.

Las películas estudiadas sobre marinos de superficie fueron *No eran imprescindibles* (John Ford, 1945), *Duelo en el atlántico* (Dick Powell, 1957), *Escrito bajo el sol* (John Ford, 1957), *Primera victoria* (Otto Preminger, 1965).

El género bélico después de la Segunda Guerra Mundial

El héroe bélico cifra las transformaciones que el género tuvo durante el siglo XX. Esta figura reflejó los temores y los señalamientos que las sociedades hicieron sobre las guerras y sobre las coyunturas en las cuales se forjaron los filmes. Para interpretar esta evolución del personaje guerrero, es necesario

tener en cuenta los tres "filones" con los que Muruzábal (2009) señala que se puede analizar el género: la evolución de los filmes hollywoodenses, los hechos históricos militares recreados y el momento social que se vivió en Estados Unidos cuando se crearon las películas.

La Guerra Fría

El inicio de la Guerra Fría significó no solo el distanciamiento ideológico y político del bloque occidental capitalista –liderado por Estados Unidos– del bloque oriental comunista de la Unión Soviética, sino que la nueva coyuntura mundial se convirtió en fuente de nuevos relatos bélicos para el cine. Muchas películas permanecieron enmarcadas en la estructura clásica, pero otras comenzaron a separarse del canon, lo cual marcó un periodo de evolución para el género. Los relatos pasaban de afirmarse en los sucesos victoriosos a preguntarse por qué estaban los soldados otra vez en el frente, reflejando el imaginario de la sociedad norteamericana de la época.

Las nuevas propuestas de cine bélico surgían porque existía un público inconforme con volver a la guerra. Por un lado, los veteranos exaltaban las victorias que el cine revivía en relatos clásicos; pero, por otro, el descontento se generalizaba al no entender muy bien las razones para volver al frente de batalla. Tanto con cambios dentro del género como con importantes separaciones de la forma inicial, el cine bélico se encaminaba ahora a lo que sería un largo proceso de crecimiento, donde cada nuevo conflicto llevaba a la necesidad de discursos que sirvieran de opinión y revisión de la guerra.

Corea

Corea prefiguró el comienzo de la Guerra Fría. Estados Unidos se enfrentó nuevamente a una conflagración y al resurgimiento del temor provocado por la ideología de este país, que se convirtió en el gran enemigo. El poderío de la Unión Soviética y del Telón de Acero suscitó un estado de tensión permanente entre los norteamericanos. La influencia del miedo comunista y las supuestas vinculaciones que pudieran tener unos u otros con el enemigo llegaron a crear una desconfianza extrema entre conciudadanos. Las posibilidades de un ataque nuclear o de señalamientos por traición a la patria perseguían el imaginario de los estadounidenses. Los vencedores

estaban ahora amenazados por el temor y la zozobra de una etapa histórica que tardaría muchos años en terminar.

Con la situación en Corea, el género interpretó el nuevo momento bélico y, aunque mantuvo en esencia la forma clásica, también planteó nuevas maneras de representación que captaran aquellas circunstancias de reclusión psicológica y de desazón hacia el futuro incierto de los soldados. En los relatos, los personajes comenzaron a mostrarse más temerosos y a dejarse ver perturbados, lo que los convirtió en seres más dramáticos.

Para Eberwein (2010), un filme como *Casco de acero* (Samuel Fuller, 1951) –una de las primeras películas que recrea el conflicto coreano– contribuye notablemente al género bélico en la construcción de los personajes. Según el autor, el director de la película entendió que no era necesario usar los recurrentes estereotipos de soldados. La aparición de un soldado de raza negra y de un personaje infantil entre el grupo de infantería destacan entre las novedades que el discurso planteaba para el género.

Eberwein (2010) pone en evidencia la interesante situación que significa la aparición de una cantidad importante de películas que tratan historias de prisioneros de guerra, donde son claras la vulnerabilidad de los soldados y las profundas presiones que sufren. Las historias de prisioneros, además de recrear situaciones de la guerra coreana, retomaron hechos propios de la Segunda Guerra Mundial.

> La persistente amargura de una guerra que se detuvo y no terminó, junto con el aumento de las tensiones internacionales entre los países occidentales y comunistas, crearon un clima en el que las películas sobre la Segunda Guerra Mundial pueden considerarse como el reflejo de la naturaleza de la época. (Eberwein, 2010, p. 27)

Eberwein (2010) hace referencia a la manera como el género bélico representó la tensión entre el sentimiento de estar atrapado y temeroso en una nación que miraba con recelo, buscando traidores y con miedo ante la perspectiva de un futuro inseguro.

Un aporte importante al modelo narrativo que cuenta con reconocidos títulos en la filmografía bélica fue la construcción del personaje en prisión.

> El género de los prisioneros de guerra fue un fenómeno de la posguerra. Comenzó en 1946 y llego a su clímax con el lanzamiento de *La gran evasión*

> en 1963. Bastante más que otras películas de género bélico la historia POW (*Prisoner Of War*), estaba estrechamente vinculada a experiencias reales en tiempo de guerra. La mayoría de los filmes se basan en memorias y algunos ex prisioneros de guerra participaron frecuentemente en películas como consultores, escritores, o en un caso como productor. (Cull, 2002, p. 283)

El protagonista de este tipo de filmes representa una evolución genérica, ya que el viaje heroico se desarrolla de forma distinta al de los combatientes. En su encierro, el prisionero cumple con las etapas que lo llevan al heroísmo, soportando la custodia del enemigo y buscando la manera de conseguir la supervivencia y la libertad. Es preciso reconocer al prisionero de guerra como una figura propia del género bélico. Con dicho propósito y para definir los atributos establecidos por el modelo narrativo en su propio proceso heroico, este tipo de personajes se debe analizar en su composición.

Prisioneros de guerra

Los cautivos suelen ser miembros de la fuerza aérea abatidos sobre territorio enemigo o haber luchado en grupos de infantería, cuya situación es de incertidumbre ante el devenir de la guerra. La libertad depende de una operación de rescate o del fin del conflicto.

Por el momento histórico en el que se desarrollan muchas de estas historias, tanto las posibilidades de ser rescatados como la del final de la guerra son lejanas. La mayor parte de los relatos de campos de retención militar ocurren entre los años 1942 y 1944 –todavía pronto para el fin de la contienda–, condición que obliga al protagonista a buscar otras posibilidades para huir del mundo desconocido donde está atrapado.

Los espacios de reclusión creados por el género en la posguerra son metáforas de los países gobernados por la tiranía, naciones donde las propias fuerzas de seguridad apuntan sus armas hacia la población para controlarla y evitar su huida. El mundo ordinario desde donde se inicia el viaje del héroe es un universo gobernado por libertades e igualdades, y el protagonista no soporta el hecho de vivir regido por el sistema que salió a combatir, por eso busca opciones para seguir con su aventura, seguir luchando y escapar venciendo al villano del cual es prisionero.

En los lugares de retención no finaliza el viaje heroico, sino que se modifica; ya no hay que ir al enfrentamiento, sino huir para seguir con la misión.

Para los retenidos es indispensable seguir viviendo como militares, guardando las formas marciales y la disciplina, porque así lo exigen sus comandantes y porque es la manera de seguir siendo combatientes y no esclavos.

Una vez los recuerdos del mundo ordinario emergen, exigen del prisionero no ser en extremo sensible, porque así evita la locura. El tener algún tipo de contacto con el mundo exterior al campo es primordial para los militares capturados. Tener información sobre el avance de la guerra hace que se tomen decisiones que afectan a todo el grupo. La fabricación de radios artesanales para oír noticias y las estrategias para esconderlos son costumbres características de las barracas de prisioneros.

La llegada de nuevos cautivos, además de ampliar el grupo, permite informaciones de último momento sobre lo que ocurre en la contienda. Cuando llega un nuevo detenido, luego de un interrogatorio que permite su ingreso al grupo, se le hace parte de la misión y se le encomienda alguna labor para conseguir realizar la fuga con éxito. Una función clave es el manejo de la información sobre los movimientos de los guardias; es importante adelantarse a los planes del enemigo y tener controlada la rutina de los carceleros. Entre los detenidos se establecen elaborados sistemas de alarma que previenen ante cualquier novedad o movimiento que pueda delatar sus actividades.

Los planes de fuga son la línea que sigue el relato: creación, coordinación y consecución de los elementos que se requieren para elaborar túneles o engañar a los guardias. Los prisioneros requieren de muchas herramientas y para conseguirlas tienen que usar su creatividad al máximo.

Arquetipos de los prisioneros de guerra.

El héroe: las causas de la figura cautiva central se encuentran en la guerra. Su anhelo y su misión es huir para conseguir la libertad y para derrotar a un enemigo que, en este tipo de construcción narrativa, sí es distinguible individualmente. Uno de los atributos sobresalientes del héroe en los campos de retención es la rebeldía. El personaje se niega a seguir las indicaciones de los guardias y las recomendaciones de sus compañeros que prefieren esperar para evitar castigos. La necesidad de libertad y de seguir el camino de la aventura, ofrecen al arquetipo características diurnas; es decir, de vencedor sobre el tiempo.

Ahora bien, quienes llegan retenidos al campo son soldados, pilotos, técnicos, oficiales, aviadores, etc. Sin embargo, una vez dentro, estos oficios se dejan de lado, pues allí la profesión militar se cambia por labores propias de bandas criminales. Los militares se vuelven ladrones, falsificadores, timadores y todo aquello con lo que puedan sacar alguna ventaja del adversario. En muchos filmes de prisioneros, el héroe asume la máscara del arquetipo embaucador.

El héroe prisionero no es un militar sentimental, es un soldado resoluto que prepara planes de fuga en todo momento. El líder no extraña su universo, pero hace todo lo posible por regresar a él, incluso llega a separarse de los planes de sus compañeros si no creen en estos. El héroe es solitario, trabaja distanciado de los demás porque tan solo confía en sus ideas. En ocasiones, lo acompaña un ayudante que puede ser más joven e ingenuo y que es quien sigue fielmente su plan.

La figura central trabaja sola y para sus propios intereses, pero –al igual que cualquier héroe clásico– aprende en el viaje y evoluciona. Compartir experiencias vincula al héroe al grupo y, estar cerca de un joven inexperto, lo compromete con el destino del chico que se convierte en su amigo. En ese momento, ocurre un hecho que transforma completamente al héroe: el prisionero que extrañaba a su familia o a su chica, pierde la razón y, desesperado, intenta saltar las alambradas. Este golpe emocional cambia radicalmente al protagonista; el mismo que antes trabajaba de manera solitaria ahora es capaz de huir con éxito, para luego dejarse atrapar con el objetivo de volver al campo con información valiosa y con contactos útiles para una fuga colectiva.

El escape final genera gran tensión al espectador. Las posibilidades de éxito son mínimas y, habitualmente, se dan situaciones inesperadas que cambian los planes iniciales. Es primordial el espíritu decisivo y creativo del héroe por cuanto es quien halla una solución de último momento y asume el mayor riesgo. El semidiós transformado que antes era un individualista ahora se sacrifica por sus compañeros, llega incluso a encontrar la muerte.

El mentor: un oficial de alto rango comanda las tropas detenidas y es el encargado de ser el portavoz de su grupo frente al superior enemigo. El mentor debe mantener la marcialidad y organizar planes de escape para

que el grupo no se humille ni rinda ante las órdenes de la sombra. Además, le recuerda al enemigo la Convención de Ginebra para que cumpla con las garantías de los prisioneros.

El mentor es alguien culto y con amplia formación académica hasta el punto de llegar a conocer diferentes idiomas que le son útiles al momento de huir lejos del campo. Este personaje puede asumir la función de héroe y verse transfigurado como consecuencia de un sacrificio. Como tal, es factible que tenga algunos matices de la sombra, llevando la disciplina al máximo para guardar el orden entre sus hombres. Es posible que existan varios mentores que hagan del héroe un personaje comprometido y le enseñen formas razonadas de organizar el escape.

La sombra: generalmente, la sombra está personificada en el comandante del campo. El villano puede contar con otros arquetipos que están en su mando, como figuras cambiantes encarnados en sargentos o guardias, quienes parecen ser cercanos al héroe y su grupo, pero que, con el tiempo, revelan su verdadero objetivo: llevarle información a su comandante.

La figura maligna solo se comunica con el comandante de los prisioneros (mentor), con quien acostumbra a debatir sobre las nulas posibilidades que tienen los aliados de ganar la guerra. Estas reuniones también son la oportunidad que tiene la sombra para cuestionar las costumbres y el pensamiento del mundo ordinario del que partieron los héroes. Es usual que el villano asuma la máscara de figura cambiante y que se muestre cercano y falsamente amigable con su rival: le ofrece obsequios, cenas o una copa para charlar. La sombra advierte que es mejor para todos llevarse bien y exige que los prisioneros se comporten debidamente; también le recuerda al mentor que todos son militares y que esto debería generar un ambiente formal. El mentor nunca cede ante las propuestas opresoras y enfrenta al enemigo provocándolo con respeto.

El villano es un personaje que con facilidad entra en cólera cuando comprende que no tiene oportunidad de humillar al mentor y usa la fuerza de la que dispone para imponer sus órdenes. Además de la reclusión en sitios de castigo, la sombra escarmienta a los prisioneros quitándoles las pocas comodidades con las que cuentan en las barracas: calentadores o literas son arrebatados como correctivo.

Es necesario diferenciar dos variantes en cuanto a las características del enemigo y al lugar donde se ubica el campo de prisioneros. La captura de las tropas aliadas por tropas alemanas o japonesas otorga diferencias significativas a la construcción del personaje, pero no afecta la estructura formal de la historia de militares presos.

Por un lado, cuando la sombra viste el uniforme alemán, además de cumplir con las particularidades ya detalladas, se diferencia en la vigilancia de las estrictas formas militares y por cierto respeto a los rangos. El comandante nazi es un ególatra que se deleita mostrando a los jefes prisioneros su superioridad y su poder. Este villano respeta los grados y ve a los oficiales adversarios como militares similares con los que le gusta conversar; acostumbra a usar la máscara de la figura cambiante, mostrando entendimiento con el mentor, pero que no tiene problema en ordenar duros castigos cuando se rompen sus normas.

El comandante del campo de prisioneros alemán pertenece a alguna de las fuerzas del régimen (Luftwaffe, Heer) y está controlado por superiores de la Wermacht. La sombra también es vigilada por fuerzas político-militares nazis como las SS y la Gestapo, con quienes insinúa diferencias de pensamiento. El encargado del campo proyecta la imagen de ser, antes que un militar, un miembro del partido.

En la construcción de la figura maligna alemana de los discursos de prisioneros de guerra, se observa la intención de diferenciar entre enemigos militares con tradición castrense (que cuestionan la ideología y las actuaciones de su gobierno) y nazis convencidos de que pertenecen a sanguinarias organizaciones (SS, Gestapo), las cuales cumplen fielmente con los preceptos asesinos de actuación y con la doctrina racista promovida por el Reich.

De otro lado, la sombra que controla un campo de prisioneros japonés es especialmente dura con los hombres que vigila y con sus propias tropas. Este personaje malvado no comprende cómo soldados que combatían por un país puedan dejarse capturar, cuando su deber era morir en el campo de batalla o suicidarse por su deshonra.

El comandante japonés es fiel al régimen y demuestra estar completamente adoctrinado, castiga cualquier falta con severidad, e incluso puede llegar a sacrificar a sus propios hombres como ejemplo. Este personaje es

un ser prepotente y desprecia a sus adversarios, a quienes ve como seres inferiores; además, aunque establece comunicación con el mentor, lo ve como un prisionero más que es culpable de haber dejado capturar a sus hombres.

Para la sombra, el grupo del héroe no está conformado por soldados y se empeña en hacerles ver que son prisioneros y que su única función es trabajar. El régimen tiránico japonés no permite cuestionamientos, así que tortura física y psicológicamente a los presos que se atreven a enfrentarlo. La presión al grupo del héroe es tal que, si la sombra necesita mano de obra para trabajar, llega a usar la de prisioneros enfermos.

El líder maligno es tan estricto como lo son con él sus superiores, quienes no dudarán en obligarlo a suicidarse si no cumple con sus funciones. Sus hombres son militares temerosos que maltratan a los prisioneros para evitar que los castiguen, lo cual muestra lo absurdo del adoctrinamiento que evidencia este tipo de historias. Los sacrificios y la valentía del héroe y del mentor hacen que el grupo de prisioneros se enfrente, con manifestaciones simbólicas, a la sombra japonesa. Cuando cualquiera de los dos líderes sufre castigos severos, los soldados cantan para animarlo o se declaran en rebeldía reclamando por la integridad de su comandante o compañero.

Los siguientes fueron los filmes de prisioneros de guerra en los que se revisaron las características de los arquetipos para su definición: *Traidor en el infierno* (Billy Wilder, 1953), *El puente sobre el río Kwai* (David Lean, 1957), *La gran evasión* (John Sturges, 1963) y *Evasión o victoria* (John Huston, 1981), *Merry Christmas Mr. Lawrence* (Nagisa Ôshima, 1983), *En defensa del honor* (Gregory Hoblit, 2002).

Recreaciones épicas de eventos históricos

Los relatos que fueron las grandes reconstrucciones de la historia norteamericana en la Segunda Guerra Mundial se desarrollaron en un periodo en el que la misma nación señalaba y cuestionaba drásticamente sus operaciones militares en el mundo.

> Mientras Estados Unidos seguía combatiendo en Vietnam, la Fox intentó repetir el éxito de *El día más largo* … regresando a una guerra en la que los Estados Unidos había vencido a un enemigo asiático. … Aunque la película terminaba con un sombrío Yamamoto que proclamaba su famoso "hemos despertado a un gigante dormido, que tomará una terrible decisión", no era

> una película amable para un público que leía cada día sobre el fracaso de Vietnam. (Roch, 2008, p. 165)

Uno de los momentos más representativos del género, dedicado a la exaltación del recuerdo, fue el de las grandes reconstrucciones de la Segunda Guerra Mundial, lo que Basinger (2003) llamó "recreaciones épicas de eventos históricos" (p. 170). Este tipo de películas se define por relatar en un mismo discurso, y usando varios héroes, las situaciones más destacadas en el desarrollo de la guerra. El Día D, la Batalla de las Ardenas o el ataque a Pearl Harbor fueron narrados en este tipo de relato a partir de la reconstrucción de personajes que realmente habían participado en estos eventos.

Un filme de recreación épica agrupaba varios protagonistas con sus historias, rememorando la mayor parte de los hechos ocurridos en fechas solemnizadas. De acuerdo con Basinger (2003), el tipo de recreación épica "hace de la guerra una historia legendaria –totalmente distanciada y mítica– adecuada para ser una de nuestras historias nacionales de todos los tiempos" (p. 170). Dentro de las novedades que presentaron las películas de reconstrucción histórica bélica, es importante destacar la participación de varios directores y escritores en el mismo filme; en algunos casos, con realizadores alemanes y japoneses que dirigieron las secuencias que correspondían al bando hostil. De esta manera, el arquetipo de la sombra fue representado más como un combatiente contrario que como un enemigo despiadado.

La película de recuperación histórica buscó convertirse en una forma que se aproximara a lo documental, detalló grandes procesos históricos usando los modelos de género y se dirigió a la identificación con el público, sin ser tan exacta en la reconstrucción veraz. Las películas estudiadas que poseen las características de recreación épica de eventos históricos son las siguientes: *El día más largo* (Ken Annakin, Andrew Marton, Bernhard Wicki y Darryl F. Zanuck, 1962), *La batalla de las Ardenas* (Ken Annakin, 1965), ¡Tora! ¡Tora! ¡Tora! (Richard Fleischer, Kinji Fukasaku y Toshio Masuda, 1970) y *La batalla de Midway* (Jack Smight, 1976).

El *biopic* bélico

De la película biográfica, Vincent Pinel (2009) comenta que este tipo de filme "basa su legitimidad en el hecho de que recrea un personaje real. Al

mismo tiempo, no puede ser más que una interpretación que entremezcla de forma inextricable los detalles auténticos, los lugares comunes y los rasgos ficticios" (p. 46). El género ha recreado la vida de importantes figuras de la historia bélica valiéndose del *biopic* adaptado a su forma narrativa. Estos protagonistas ofrecen nuevas posibilidades de análisis sobre un tipo de rol originado en la estructura de grupo militar familiar, la cual muestra una evolución en el género.

Los llamados *biopics* (*biographical picture*) usan herramientas de género para recrear la vida de una figura bélica de importancia, normalmente oficiales de alto rango. Este tipo de filmes busca resaltar los logros y la naturaleza del personaje en cuestión no recurriendo a una elaboración documental, sino a la estructura mítica desde la que se elabora un personaje heroico. Hilario J. Rodríguez (2006) ilustra sobre los personajes de los *biopics* que: "cuando se hace la biografía de algún militar, no es para poner de relieve su abyección o su estupidez, sino su heroísmo y su carácter comprensivo. '*Print the legend*, decía John Ford'" (Rodríguez, 2006 p. 184).

En no pocas ocasiones el cine ha interpretado la historia bélica a partir de las vidas de sus protagonistas reales. A partir de allí, se crea un héroe que simboliza el espíritu imaginado alrededor de los combatientes que lucharon por un país. La identificación del público para con el personaje histórico cinematográfico significa el encuentro de la sociedad con uno de sus más importantes referentes.

Arquetipos del *biopic* bélico.

El héroe: las causas del protagonista histórico caracterizado en el *biopic* se encuentran en los valores más representativos de la sociedad de la que forma parte. Deber, honor y patria (símbolos del compromiso hacia el mundo ordinario) son las obligaciones que se inculcan en las academias castrenses y los motivos que movilizan al personaje hacia la aventura. En general, los *biopics* se construyen sobre las figuras de los comandantes más reconocidos, pero también pueden darse a partir de militares de menor rango destacados históricamente por su heroísmo. Así mismo, los protagonistas pueden ser civiles que tuvieron una significativa cercanía a las situaciones bélicas y que por su trabajo y acciones son especialmente recordados. Incluso, se han llegado a construir *biopics* de figuras que pertenecieron al bando enemigo (Rommel de

El Tercer Reich, por ejemplo). En estos relatos, se indican los supuestos valores compartidos y las situaciones en las que el protagonista se enfrenta a su gobierno por considerarlo contrario a sus principios; así, un traidor a la tiranía se convierte en un héroe, aprovechando los elementos del género.

El héroe del *biopic* encuentra su razón de ser en una leyenda reconocida y el relato busca confirmarla reconstruyendo los momentos más importantes de su vida. Las acciones y reflexiones de este personaje son narradas mostrándolo como vencedor en todo momento, resaltando las etapas diurnas de la figura y tomando siempre la iniciativa para defender los profundos valores en los que cree.

El viaje a la aventura se adapta a la historia recreando los momentos más significativos de la figura mítica; así, el pasado es mostrado como un proceso de construcción épica por etapas en el que el héroe resuelve situaciones clave. En el *biopic,* el héroe no es vencido por el tiempo hasta que finaliza la aventura, cuando regresa a casa o cuando termina la batalla; recibe reconocimiento y admiración para, luego, convertirse en un personaje desubicado que se retira para recordar sus proezas, aquellas que daban sentido a su vida.

El aspecto emocional del protagonista biográfico surge ante los sacrificios de quienes están a su alrededor: prodiga afecto a las familias de los caídos, a los heridos y a quienes han tomado sus decisiones que ponen en riesgo la vida. Igualmente, el héroe es sensible con su propia familia, a quienes les hace confesiones personales; su esposa es su principal confidente, la compañera más cercana y su apoyo más fuerte. El hogar de este tipo de personaje es la metáfora del valor social que se ve amenazado por la presencia maligna de la inmoralidad, representada en la sombra.

Aunque está rodeado de colaboradores, el héroe es un personaje solitario que no forma parte de un grupo con atributos familiares militares. Con frecuencia, esta figura cuenta con un ayudante que le sirve de conciencia en momentos de duda, pero que no llega a ser su mentor. Cuando las exigencias de la misión están por encima de las posibilidades de éxito, el héroe se vuelve ejemplo de capacidad y, si los demás pierden la fe, reacciona y motiva a la movilización.

El personaje del *biopic* comparte ciertos rituales del grupo militar con sus hombres, pero no porque forme parte de la familia, sino para demostrar

que es cercano a sus tropas y para ganarse la confianza de estos. El héroe es admirado y visto como alguien superior con un don especial que exhorta a los hombres a dejar la añoranza y el temor para tomar acción.

El héroe histórico es del tipo catalizador, pues muestra a los miembros de los distintos grupos de militares el camino; esto es, el sacrificio como forma de ascender a un estadio superior. La habilidad bélica más destacada del protagonista biográfico es la estrategia. Su conocimiento y astucia llevan al grupo a la victoria. Las facultades del personaje lo convierten en una suerte de guía espiritual, una piedra filosofal que es capaz de sacar lo mejor de sus hombres.

El mentor: el protagonista histórico asume la máscara de maestro para influir en el pensamiento de los soldados. La figura no cuenta con un personaje que haga las veces de maestro, principalmente porque no lo necesita, él mismo es quien ilustra a los jóvenes combatientes sobre el papel que desempeñan en la guerra. Su conocimiento proviene de un bagaje representado por las enseñanzas de antiguos expertos militares en la academia donde se formó (*West Point*, para muchos). A este personaje lo motivan la referencia de destacados guerreros, grandes batallas de la historia universal y el ejemplo de su padre, quien también fue militar en la guerra, o de algún comandante con el que luchó tiempo atrás y del cual tomó el relevo. Posiblemente, una de las enseñanzas más relevantes que deja el héroe mentor a sus soldados es la avidez por la aventura y el deseo de encontrar pasión en la dificultad para alejarse de la tentación de lo fácil.

La sombra: el héroe del *biopic* requiere de adversarios que estén a su misma altura. Aquí, la sombra es una máscara que asume distintos personajes. En este sentido, los gobiernos para quien trabaja el héroe son señalados en el discurso como grupos burócratas, corruptos y lejanos de la realidad del combate y del sacrificio que requiere la victoria. El protagonista reclama a sus líderes la movilización para combatir los peligros a los que se enfrenta el código de valores del mundo ordinario, mientras que los gobernantes indecisos se niegan a promover el viaje a la aventura de la manera como lo requiere el héroe.

La figura biográfica también encuentra antagonistas entre los comandantes de las fuerzas aliadas, a quienes se enfrenta para destacarse y con los que no está de acuerdo sobre la estrategia que se debe llevar a cabo. Entre los adversarios aliados en los *biopics* de la Segunda Guerra Mundial,

es frecuente que aparezcan los generales soviéticos, mostrados como avariciosos y oportunistas o, también, como adoctrinados y bebedores de vodka que no despiertan ninguna confianza.

Al finalizar la guerra, el héroe mentor –defensor de la necesaria movilización para el mantenimiento de los valores del mundo ordinario– encuentra nuevos enemigos a los que se debe enfrentar. Esta figura busca mantener desesperadamente el viaje a la aventura, única situación en la que su figura tiene sentido, y extralimita sus potestades tomando decisiones que no le corresponden. Los sumos líderes lo destituyen y lo obligan a regresar, al tiempo que le arrebatan sus funciones motivadoras y de acción sobre los miembros de su ejército. Cuando regresa, el héroe es recibido como un semidiós en una celebración que finaliza su viaje y que significa el comienzo de la fase en la que se dedica a extrañar la aventura.

Los *biopics* estudiados para la definición de los arquetipos fueron *El gran Mitchell* (Leslie Howard, 1942), *Rommel, el zorro del desierto* (Henry Hathaway, 1951), *Patton* (Franklin J. Schaffner, 1970) y *MacArthur, el general rebelde* (Joseph Sargent, 1977).

El héroe renegado

Durante la guerra de Vietnam, los norteamericanos pudieron acercarse a los sucesos del campo de batalla como nunca lo habían hecho, debido a que el nuevo medio masivo de comunicación –la televisión– ofrecía información casi inmediata sobre la situación de las tropas y la evolución de la contienda. La participación de Estados Unidos en el conflicto evidenció dudosas razones y evolucionó calamitosamente; la pérdida de vidas entre las fuerzas militares y las formas de combate practicadas por ambos bandos dieron pie a las protestas de una nación que por primera vez se enfrentaba a una derrota bélica.

El soldado norteamericano pasó de ser el símbolo de los sacrificios por la unidad nacional a ser un tirano que usa la fuerza manipulado por oscuros intereses políticos y económicos. Gran parte de la sociedad dejó de creer en el ejército abnegado y moralmente correcto de las guerras anteriores.

En este contexto, Hollywood entendió que la representación del héroe debía replantearse sin abandonar los valores tradicionales. La crisis política

y social obligó a modificar al combatiente clásico y se forjó un soldado que, aunque luchaba para defender su nación, señalaba la guerra por su insensatez y por la hipocresía de quienes la dirigen.

Se creó, entonces, un nuevo tipo de protagonista cuya conducta reprochable, pasado reprensible y rebeldía representaron la inconformidad con la que se identificaba la nación estadounidense durante la guerra de Vietnam. Así, el combatiente de la Segunda Guerra Mundial se convirtió en un renegado, un combatiente comando que cumplía con su deber así las razones por las que moría fueran absurdas.

Aunque muchos de los más reconocidos filmes de comandos se presentaron durante el periodo de la Guerra Fría, su origen es anterior. En la Segunda Guerra Mundial se vieron películas como *Todos a una* (Ray Enright, 1943), las cuales comenzaron a mostrar la agrupación de una fuerza especial entrenada para el desarrollo de una acción específica. La destrucción de una importante fuente de recursos, la captura o eliminación de personas clave, la obtención de información primordial a través de documentos, planos o máquinas para decodificar mensajes y el rescate de prisioneros han sido llevadas al cine a manera de operaciones especiales en relatos con personajes militares definidos. En estos filmes, la misión consiste en engañar al enemigo en su propio territorio para darle un golpe certero.

La figura comando difiere del miembro del grupo de infantería clásica en varios aspectos: no dedica tiempo a escribir cartas ni a la añoranza y no puede llevar distintivos jerárquicos ni información importante, ya que puede ser fácilmente capturado por el enemigo. La misión de este personaje es de alto riesgo y de carácter ultrasecreto, por ello se acostumbra a negar su existencia. Para llevar a cabo su tarea, el comando necesita de habilidades especiales que le permitan pasar desapercibido en las zonas que controla el villano. La forma de actuar de esta figura es descarnada; se vale de armas cortas y silenciosas para eliminar adversarios. Es un personaje sigiloso y hábil.

Arquetipos de los comandos.

El héroe: la guerra es una empresa desesperada y no hay que reparar en medios, la postura que tienen los jefes militares ante situaciones críticas hace que se tomen determinaciones con las cuales no todos están de acuerdo. Los superiores se ven obligados a escoger un comandante con notables y

comprobadas habilidades en el combate para la realización de una aventura imposible; alguien que, a la vez, es un rebelde que no representa la línea de mando. El comando es un militar con los atributos necesarios para vencer a la sombra en su propia guarida, pero es contrario a las ideas obsoletas que expone el estamento al que pertenece.

El héroe de operaciones especiales es reticente a la llamada de la aventura, sobre todo porque se trata de una acción suicida encargada por superiores que buscan dar un golpe al enemigo sin que les importe la suerte de las propias tropas. Este personaje es impelido a aceptar el proyecto dando la apariencia engañosa de haberlo hecho de manera voluntaria. El héroe de comando carga con un oscuro pasado en el que pudo haberse enfrentado con los superiores; lo cual le ha dado la reputación de indeseable ante los altos rangos, que ven en él un truhan sacrificable en pro de la victoria. Al final, su liderazgo frente a sus hombres hace que estos sean recibidos con medallas por sus éxitos y por el heroísmo demostrado. Al mismo tiempo, en él se refleja la protesta de una nación que se había vuelto en contra de las acciones bélicas que realizaba su ejército en otros territorios, como, por ejemplo, Indochina.

El comando es un militar con características diurnas que se complace en la acción y los retos; es claramente un personaje vencedor sobre el tiempo. Aunque trabaja por obligación, el comando desarrolla la misión de la mejor forma posible y busca salirse con la suya para demostrar a sus superiores que tiene la razón. Esta figura ve la operación como la oportunidad de ganar la guerra a su manera, reconociendo el trabajo de quienes luchan en los campos y no premiando a burócratas que toman decisiones equivocadas.

Los atributos principales que usa el género en la construcción del líder del grupo de asalto corresponden a las dos funciones principales del personaje: combatir y crear un equipo. En el combate, el comando tiene una particularidad cardinal: es experto en matar. Su forma de lucha es diferente a la de todos los demás personajes que forman parte de grupos militares. El hecho de que una de sus armas más utilizadas sea el cuchillo explica ciertas singularidades del rol: es frío y poco emocional en sus decisiones, experto en combate personal, de carácter decidido, no cuenta con tiempo para reflexionar, solo analiza y actúa antes de ser descubierto.

El comando se disfraza de sombra para engañarla, pero no solo en su aspecto, también asume la máscara del arquetipo maligno; este protagonista busca a veces ganar la guerra volviéndose un ser sanguinario e incompasivo al igual que el villano. En consecuencia, alrededor del tipo comando surgen cuestiones éticas: es un personaje polémico que, para defender los principios del mundo ordinario, utiliza los métodos del enemigo; por ello, es un ser despreciado pero necesario para la victoria.

Cuando ve caer a sus compañeros, el comando evoluciona y busca que sus hombres (antes indeseables) salgan con vida de la misión. Sobrevivir y salvar a su grupo se convierte en el propósito final del semidiós en la aventura. La muerte de los compañeros impulsa al equipo en contra del enemigo; por ello, dejan el disfraz y visten de nuevo el uniforme del ejército norteamericano para atacar con sus últimas fuerzas. El comando finalmente triunfa y deja en evidencia el rancio pensamiento del ejército, vence al enemigo y también al estamento del que forma parte.

Es necesario aclarar que existen variantes en la construcción de los filmes del tipo comando. Basinger (2003) llama al grupo de insumisos, altamente entrenados para la consecución de un objetivo específico y fuera de la línea principal de autoridad militar, *dirty group* (Basinger, 2003, p. 182). A su vez, este autor define los "grupos de comando con misión glamurosa" (Basinger, 2003, p. 315) como aquellos donde los miembros del colectivo no son convictos, pero sí tienen cuentas pendientes con el pasado y con el héroe. Este equipo está compuesto por especialistas para las distintas funciones de la operación: explosivos, idiomas, contactos con la resistencia o con espías infiltrados, manejo de aeronaves, expertos en matar o simplemente alguien que no ha formado parte del grupo anteriormente y, por esto, es el único de confianza. El protagonista "comando con misión glamurosa", al igual que el de *dirty group*, es experto y rebelde.

Posteriormente, el filme de comandos se transformó en lo que Basinger (2003) denomina "ejército de un solo hombre" (p. 327), en el que desaparece la estructura de grupo y toda la historia gira alrededor de una única figura principal. El ejemplo más reconocido es John Rambo.

El mentor: además de ser un experto combatiente, el héroe comando tiene como función crear un grupo de militares a los que debe guiar en una

misión suicida. Este personaje asume la máscara del mentor para formar una familia bélica con hombres que han evitado permanentemente el viaje a la aventura. Al inicio del relato, los comandos son un grupo de delincuentes con la máscara de la sombra puesta. Para reformarlos, el mentor asume también la máscara de la sombra, y –conforme avanza el entrenamiento– los renegados se convierten en militares comprometidos dejando de lado la imagen de malignos.

Es costumbre de los comandos mantener conversaciones y actuaciones en la noche cuando todos duermen; siempre están vigilantes y pendientes de lo que hacen los demás, ya que son desconfiados entre sí. De ahí que un factor determinante para la consolidación de la familia militar es el ataque a la unidad por parte de los jerarcas del ejército. Los jefes ven inviable que un grupo de criminales desarrollen operaciones militares y deciden abortar el proyecto; al verse acometidos por sus superiores y después de avanzar en el exigente entrenamiento, los reos se unen para defender al héroe y su proyecto.

Los comandos no solo se enfrentan a las tropas de la sombra, también rivalizan con las figuras clásicas de los grupos de infantería. Además, suelen surgir peleas y competencias entre soldados convencidos y criminales astutos que, de forma divertida, juegan sucio para conseguir la victoria. Los encuentros entre los dos tipos de personaje bélico dejan en evidencia la ingenuidad del soldado tradicional frente a la astucia del renegado que se prepara para una operación especial. El héroe mentor defiende a sus hombres ante los comandantes.

Entre quienes cooperan con el héroe comando se encuentra el comandante en jefe de la operación. Este personaje puede ser un general que cree en la forma de actuar del héroe y entiende que la guerra se gana de forma efectiva y siendo más listo que el enemigo. Frases como: "no es tiempo de ser conservador" indican la postura de quien escogió al hombre que dirige la operación. Adicionalmente, el héroe de comando cuenta a veces con una voz de la conciencia, representada en otro oficial de similar jerarquía que confía en los planes del héroe, y que suele advertirle sobre las decisiones que toman sus superiores.

Cuando el grupo da indicios de haberse convertido en una familia militar y demuestra lealtad al héroe, está preparado para la operación. Entonces,

se repasan una y otra vez cada uno de los pasos de la misión sobre planos o maquetas, precisando la actuación de cada miembro del grupo. Este repaso, previo al golpe, sirve narrativamente para acentuar el dramatismo durante las etapas de la resurrección y el camino de regreso en el viaje del comando. Mientras el público ve la acción final, vive una situación de especial tensión al observar en paralelo el fracaso de lo preparado por el equipo a causa de factores imprevistos.

El héroe, con su experiencia y astucia, redirige la misión sorteando el contraataque enemigo; aun así, uno a uno, comienzan a caer los miembros del grupo entregando la vida por la operación. Los que antes eran rechazados socialmente se convierten en héroes. Los sobrevivientes reciben reconocimientos y condecoraciones por parte de los comandantes que los enviaron a la muerte; el grupo ve con ironía cómo a cambio del sacrificio se da una medalla o la promesa de volver al ejército. Alrededor del héroe y del grupo comando se crea una imagen progresista que renueva la manera como el personaje bélico defiende los valores representativos de la sociedad.

La sombra: la construcción del personaje maligno se da no solo por la cercanía que el héroe mantiene con el villano al invadir su guarida, sino porque para vencerle, el protagonista usa su máscara y actúa de manera similar. La doble moral que muestran los jefes del héroe también contiene indicios de personaje maligno. Inicialmente, para los comandos, la sombra es el ejército que los tiene retenidos obligándoles a participar en una guerra con la cual no se sienten comprometidos.

El de los comandantes es un ejército que se considera representante de los valores del mundo ordinario, pero que, a la vez, toma decisiones que terminan convirtiéndose en acciones propias de la sombra, como la masacre de sus propios hombres. La sombra es prepotente y subestima al enemigo, no le cree capaz de llegar a traspasar los umbrales de su refugio. Por esta razón, es sorprendida en una actitud relajada y con la guardia baja. En ciertas películas, esta figura hace comentarios sarcásticos sobre las pocas posibilidades que los aliados tienen de realizar una invasión exitosa.

Dentro de los arquetipos malignos en las historias de comandos puede existir una figura cambiante que forme parte del grupo del héroe y que en el camino de regreso muestre su verdadera personalidad. El traidor sabotea

el golpe final a la guarida de la sombra y hace que la mayor parte del grupo pierda la vida. La figura cambiante puede ser un espía infiltrado o un convicto que no se transformó y se mantuvo rebelde a las indicaciones del héroe.

Los siguientes filmes fueron analizados para definir la construcción y los atributos de los arquetipos en el grupo de comandos: *Todos a una* (Ray Enright, 1943), *Los cañones de Navarone* (J. Lee Thompson y Alexander Mackendrick, 1961), *Doce del patíbulo* (Robert Aldrich, 1967), *El desafío de las águilas* (Brian G. Hutton, 1968), *La brigada del diablo* (Andrew V. McLaglen, 1968) y *Los violentos de Kelly* (Brian G. Hutton, 1970).

Vietnam

La guerra de Vietnam obligó a la ruptura narrativa más importante en la historia de los filmes bélicos. Fue en la construcción del personaje que combatió esta guerra donde se manifestaron los cambios más importantes que mostró el género. El héroe –confundido ante la contradicción entre sus principios y sus acciones– encontró al enemigo en su propio bando, e incluso, llegó a descubrirlo dentro de sí mismo. La sombra se volvió parte de la familia bélica y este hecho perturbó la mente y el espíritu de los jóvenes guerreros que, como sus antepasados, viajaron a la aventura en busca de heroísmo, pero esta vez sin conseguirlo. Sin duda, la ruptura que demostró el género a partir de Vietnam cambió para siempre la forma como se narraron las guerras. Este hecho es visible en muchos de los filmes que se han realizado con posterioridad.

> Los cambios en los patrones y en las convenciones narrativas reflejan el enorme efecto de la Guerra de Vietnam en el público norteamericano, y a su vez, en el género bélico. Estos aparecen en varias etapas: (1) la primera ola de filmes de Vietnam en los setenta; (2) los filmes de extracción revisionista de los ochenta; y (3) *Platoon* de Oliver Stone y la *Chaqueta metálica* de Stanley Kubrick. (Eberwein, 2010, p. 93)

Para Eberwein (2010), estos dos filmes muestran las más complejas alteraciones al género al romper con las normas que imperaban en el filme de guerra.

> Más allá de la primera ola de películas de Vietnam en 1978, que demostró lo inadecuado del sostener los mitos que surgieron en las películas de la Segunda Guerra Mundial, Stone y Kubrick muestran sin concesiones cómo la guerra

> de Vietnam hizo cada vez más difícil recurrir a los mitos anteriores y a las convenciones del género (Eberwein, 2010, p. 93).

Primeros filmes en 1978 y 1979.

La primera etapa señalada por Eberwein (2010) –año 1978, en la que Vietnam comenzó a ser revisado por el cine de ficción– presenta relatos en los que las variaciones en la estructura narrativa del género empiezan a ser notables. Uno de los elementos más relevantes en la construcción de la figura bélica en Vietnam está dado en la amplia participación de soldados afroamericanos, quienes en la Segunda Guerra Mundial o en Corea habían tenido poca o ninguna intervención. Un ejemplo emblemático de películas de este periodo es *Apocalypse now*.

> Es una obra que nace en un momento de plena decadencia, ante un mundo sumido en el riesgo de destrucción total a causa de la Guerra Fría, donde el sufrimiento de la guerra sigue muy vigente en conflictos como el de Vietnam. Se hace necesario un cambio y este solo puede conseguirse por la vía de la destrucción total que acabe con el régimen del caos anterior y haga posible, de nuevo, el resurgimiento purificado del mundo. (Monje, 2016, p. 479)

El sentido figurado de este filme, antes de querer lograr una representación realista de los hechos ocurridos durante la guerra, pretende cuestionar a la nación que envió tropas a combatirla. Temas como el racismo, la marcada diferenciación de clases sociales, el *show* mediático encarnado por el propio director –actuando como un reportero que busca mostrar a Vietnam como el espectáculo de un desembarco–, la locura engendrada en un lugar donde los códigos de valores desaparecieron y la doble moral que se tejió en las razones y en el desarrollo de la guerra hacen que el discurso creado por Coppola señale como responsables al gobierno y a la sociedad que permitió la catástrofe.

Uno de los ejemplos de la ambigüedad ética del filme es comentado por Hagen (1987) a propósito de la secuencia del ataque de los helicópteros:

> Esta es una realidad que el espectador no puede estabilizar, una realidad que yuxtapone vistazos de bondad hacia los aldeanos con la devastación de su aldea, el desorden perceptivo con el orden de una operación que se lleva acabo según se planificó, incluso hasta la "firma" de la unidad que se deja en las cartas arrojadas sobre los muertos. (Hagen, 1987, p. 310)

Filmes de extracción revisionista.

El segundo periodo definido por Eberwein (2010) –en el que aparecieron cambios importantes en los patrones genéricos del cine bélico después de Vietnam– es el que el autor llama películas de extracción revisionista, las cuales explica de la siguiente manera:

> *Desaparecido en combate* (Joseph Zito, 1984) y *Acorralado, II parte* (George P. Cosmatos, 1985) muestran a veteranos del conflicto regresando a rescatar prisioneros de guerra que fueron dados como desaparecidos en combate … genéricamente, estos hombres representan la personificación del revisionismo de la derecha estadounidense. … Estos héroes evocan personajes de muy diferentes tipos de relato: el policía valiente y solitario y el curtido detective privado. (Eberwein, 2010, p. 94)

Eberwein (2010) se refiere a personajes como Harry Callahan representado por Clint Eastwood en *Harry, el sucio* (Don Siegel, 1971) y en *Harry, el fuerte* (Ted Post, 1973), quien, como señala el autor: "tiene que rodear la estructura de poder y de autoridad para resolver crímenes, porque los que mandan son incompetentes o corruptos" (Eberwein, 2010, p. 94).

El héroe de las llamadas películas de extracción revisionista resulta ser víctima de la incompetencia de un gobierno que fue incapaz de actuar de manera eficiente para ganar la guerra. Este personaje es reticente al llamado a la aventura porque no confía en el apoyo que le da su nación para cumplir con la misión; regresa al campo de batalla únicamente porque siente el deber moral de salvar a otros héroes que quedaron abandonados a su suerte.

Con este tipo de discursos, se separó al personaje bélico de los imaginarios de culpabilidad por los crímenes cometidos en Vietnam y se le dio la oportunidad de tomar revancha frente a la sombra comunista. Asimismo, este hecho se convirtió en la ocasión precisa para apartar a los combatientes de responsabilidades por la derrota, mostrándolos como herramientas de políticas débiles y erróneas. La intención era salvar la imagen heroica del militar norteamericano y justificar su lucha en contra de los aliados del bloque soviético.

El protagonista bélico de los años ochenta posiblemente sea el soldado hollywoodense de mayor reconocimiento que existe en el imaginario mundial. Al respecto, Basinger (2003) opina que: "*Rambo* es el más reconocido de

todas las películas de Vietnam y, para bien o para mal, se ha convertido en una parte de la cultura popular estadounidense" (p. 327). El sargento John Rambo (Sylvester Stallone) y el coronel James Braddock (Chuck Norris) dedican su aventura a darle una nueva oportunidad a la victoria negada. Estos personajes buscan reconstruir Vietnam para que los héroes cumplan el proceso del viaje épico y no se conviertan en inadaptados al intentarlo.

Con el fin de reconvertir Vietnam en un lugar donde la aventura es posible, se potenció al personaje bélico resaltando y unificando elementos de construcción característicos de diferentes tipos de héroe guerrero, lo cual forjó una suerte de supersoldado. De esta manera, el protagonista de extracción revisionista asumió la figura del habilidoso comando, quien a la vez había sido prisionero y que por su condición de excombatiente llevaba las marcas del veterano.

El comando de extracción revisionista es un destacado combatiente, merecedor de múltiples condecoraciones y reconocimientos militares; es conocedor del mundo donde habita el enemigo, hasta el punto de que se encuentra en un debate interno en el que reconoce la zona de guerra como su lugar natural. Además, es un ser observador del mundo ordinario del que partió con frustración, ya que allí es visto como extraño y es tratado de manera hostil.

Al igual que su antecesor de la Segunda Guerra Mundial, el comando de Vietnam es un rebelde. Este atributo es especialmente destacado en la construcción bélica hollywoodense de los años ochenta porque justifica las razones que promueven el viaje heroico. Con el regreso a Vietnam, el comando tiene la posibilidad de hacer las cosas a su manera, según los principios heroicos militares de los que participaron en guerras anteriores. Esta premisa se demuestra al inicio de *Acorralado, II parte* cuando Rambo, entre rejas en el desierto, acepta el llamado a la aventura y le pregunta a su mentor si en esta ocasión ganarán la guerra; a lo que el oficial le responde que ahora solo depende del protagonista.

Rambo abre la posibilidad de cumplir con el proceso del viaje a la aventura, a diferencia de filmes pasados que habían reconstruido la guerra de Vietnam. Un comando de principios firmes y experto en combate encuentra las razones suficientes para emprender la misión en el noble objetivo

de salvar a sus colegas abandonados. Así, se logró amoldar el conflicto a la construcción de formas clásicas del género.

El héroe de películas de extracción difiere del clásico personaje de operaciones especiales en que actúa solo. Este personaje no es el líder de un *dirty group* o de un grupo de misión glamorosa, pero en ocasiones opera en compañía de un solo ayudante.

> ¿Qué mejor manera de glorificar el combate que tener un hombre luchando solo? Alternativamente, se podría argumentar que el objetivo del héroe consiste en rescatar al grupo. Es como si Vietnam hubiera confundido nuestro sentido del combate tradicional tanto que el héroe está ahora luchando por el género, en un combate contra sí mismo, para retornar héroe, grupo y objetivo al lugar que les corresponde. (Basinger, 2003, p. 327)

Para contrarrestar el hecho de no pertenecer a un grupo en el cual apoyarse para la peligrosa misión, el género dotó al comando de atributos potenciados que lo convirtieron en una especie de superhombre de la guerra. Los de los ochenta son comandos hipermasculinos, hiperhabilidosos y con carácter hiperfilosófico que no tienen dudas en la manera de actuar y los motivos por los que se debe hacer.

El supersoldado vuelve a Vietnam no solo a tomar revancha de la sombra, sino también a revivir el culto al heroísmo en una sociedad frustrada que dejó de creer en su mito bélico. Para reafirmar los valores del héroe, se fundó una figura que fortalecía las características del combatiente norteamericano y que tomaba los atributos del *western*. Según Budra (1991) "la autosuficiencia, la masculinidad, la autodeterminación y el individualismo" (p. 190) conseguían la victoria que la historia de la guerra no había logrado.

Además de comando, el personaje de extracción revisionista cuenta con las características del veterano. Su enfrentamiento no solo se dio en el marco de la guerra, también encontró hostilidad en su mundo ordinario que lo rechazó y lo segregó al regreso de la aventura. Este es el tema central de *Acorralado* (Ted Kotcheff, 1982).

Las marcas físicas y psicológicas dejadas por la tortura en prisión justifican el inicio de un nuevo proceso heroico, ya que revelan la presencia y las acciones de la invisible sombra vietnamita que tanto confundía a los héroes de otros filmes. Si el héroe reconoce en el enemigo el peligro que afecta la

continuidad de los valores defendidos por el mundo ordinario, tiene motivos para iniciar el viaje a la aventura.

El comando de Vietnam, con las características del prisionero y del veterano, permite la creación de la aventura épica al reunir las condiciones necesarias para que las funciones clásicas del género se cumplan. Un elemento fundamental del prisionero de guerra tradicional es su cercanía y su convivencia con la sombra. En el caso de Vietnam, el prisionero ha convivido y conoce al enemigo que combatía oculto entre la población y la selva; los recuerdos del héroe dejan ver la figura torturadora y asesina que ganó la guerra.

Una década después de finalizadas las acciones bélicas en Vietnam, Hollywood se ajustó a las convenciones, lo que permitía el heroísmo en los campos de batalla. Separó a la sombra de las propias tropas norteamericanas y ubicó al arquetipo maligno en la figura que controla los campos de prisioneros ocultos, usando atributos similares a los anteriores enemigos japoneses.

La sombra vietnamita de las películas de extracción revisionista vuelve a la construcción del ser malvado, uniformado y adoctrinado. Se recalca en ella lo inhumano de las torturas y el mal trato que dan los abominables orientales a los prisioneros. La sombra también es mostrada como el tirano asesino de su propio pueblo. El supercombatiente regresa a un mundo desconocido controlado por piratas con los que tiene que negociar para alcanzar su objetivo. La prostitución, las drogas, la pobreza y el crimen gobiernan en las ciudades que controla el enemigo después de la guerra. Por lo tanto, el héroe confirma los motivos por los cuales años atrás fue a luchar y en donde perdió por la falta de apoyo de su propio país.

Otro aspecto destacable de la sombra en este tipo de filmes es el apoyo en armamento y el control sobre el maligno por parte de los soviéticos. El comunismo aparece como el poder que promueve la injusticia y la barbarie reinante en el universo desconocido; el héroe no olvida al verdadero enemigo que controló a los orientales durante los últimos años de la Guerra fría.

Por fin, en el viaje de regreso, el héroe muestra que tenía razón, vence por la voluntad que tiene y por la combinación de habilidades con fuertes ideales conservadores. El comando libera a los prisioneros que fueron olvidados en la selva no sin antes dar un discurso de principios, reclamando justicia

y reconocimiento para quienes sobrevivieron defendiendo los valores de su nación, señalando así a los traidores culpables de la derrota.

***Platoon* y *La chaqueta metálica*.**

Eberwein (2010) define la tercera etapa del género bélico en su interpretación de Vietnam con dos películas clave de agrupaciones de infantería. En 1986, el director Oliver Stone –veterano de esta guerra– estrenó *Platoon*, uno de sus más reconocidos y premiados filmes (cuatro premios Óscar, incluyendo mejor película y mejor director). La película narra la historia del soldado Chris Taylor (Charlie Sheen) desde su llegada a la guerra hasta su salida –herido y transformado, pero sobreviviente de la barbarie–. El segundo filme es *La chaqueta metálica*, del aclamado director Stanley Kubrick, presentado en 1987 y protagonizado por el marine "Joker" Davis (Matthew Modine). La película muestra claramente la división entre la preparación del soldado para el combate y el posterior viaje a la guerra junto con la hermandad bélica.

La construcción de la fraternidad de guerra en *Platoon* demuestra lo que Eberwein señala como novedoso para el género. La variación fundamental del modelo narrativo está dada por la clara división del pelotón en dos grupos: uno liderado por el sargento Barnes (Tom Berenger) y otro comandado por el sargento Elías (Willem Dafoe). En Barnes y Elías, se simboliza el enfrentamiento entre lo heroico y lo asesino de los jóvenes que lucharon en Vietnam. Los sargentos son el arquetipo mentor que guía al joven soldado por el camino del heroísmo, a la vez que son quienes muestran al inocente chico estadounidense que la guerra ya no es lo que le habían dicho sus antepasados.

El sargento Barnes encarna al experto guerrero de características diurnas mientras que el sargento Elías simboliza al oficial sentimental, reflexivo y nocturno. La distinción entre la composición y las costumbres de los dos grupos comandados por los dos sargentos es notable; en el de Barnes la mayoría de integrantes son blancos, tan solo hay un negro y un latino que tiene un altar en la cabecera de su cama. En el grupo de Elías la mayoría son negros.

Elías encarna al héroe espiritual, al experimentado soldado que cree profundamente en sus principios, pero que decepcionado, ve cómo no se cumplen; además, cree en la transformación del mundo a partir del heroísmo dado en el sacrificio y entiende que Vietnam es para hombres como Barnes, un lugar donde lo que importa es ser el más fuerte. Barnes representa al

guerrero sin moral, aquel que se convirtió en la sombra traidora, capaz de asesinar civiles desarmados, quien incluso llegó a disparar contra sus compañeros de misión.

La reflexión final del héroe evidencia la simbología de los personajes del filme. Así, Chris Taylor (1986) expresa:

> Cuando pienso, y miro atrás… no peleamos contra el enemigo, peleamos contra nosotros mismos. Y el enemigo estaba en nosotros. Para mí ya terminó la guerra, pero siempre estará ahí, para el resto de mi vida. Y estoy seguro de que Elías va a pelear con Barnes por lo que Rhah (Francesco Quinn) llamó 'la posesión de mi alma'. Desde entonces me he sentido como un niño nacido de estos dos padres. (*Platoon,* 1986, 01:54:23)

Con la lucha interior entre héroe y asesino, caracterizada en los dos mentores de *Platoon*, Oliver Stone reflexiona sobre las contradicciones de la guerra de Vietnam y construye una representación de los hombres que lucharon en ella. Para el director, hubo valientes, cobardes, asesinos y también soldados que combatieron por los principios en los que creían. El productor estadounidense demuestra que en cada guerrero existen pulsiones físicas y espirituales y que solo el equilibrio de estas lleva al heroísmo.

Por su parte, el director de *La chaqueta metálica,* Stanley Kubrick, se centró en la composición psicológica de los jóvenes que fueron a la guerra y en el debate que esto supone con el género cinematográfico que reconstruye los conflictos bélicos. El filme de Kubrick criticó la estructura clásica del género; lo hizo a partir de la creación de personajes que se separan de la norma y usan el sarcasmo como método para cuestionar al modelo bélico de Hollywood.

La película consta de dos fases, cada una con su planteamiento, desarrollo y conclusión, además de sus propios personajes. La primera se dedica en su totalidad al entrenamiento. Allí, los inexpertos jóvenes se convierten en guerreros preparados para afrontar la guerra. Desde el inicio, con un radical corte de pelo, se muestra la intención de igualar a los reclutas; es decir, de eliminar las diferencias individuales para crear al grupo bélico. Así, todos los marines se convierten en una maza que debe ser moldeada por su instructor: el destacado sargento Hartman.

El sargento Hartman deja las cosas claras desde el principio: "seréis ministros de la muerte, en busca de guerra ¡pero hasta ese día, sois una

cagada!... ¡ni siquiera jodidos seres humanos! …Yo no desprecio a los negros, judíos, italianos ni chicanos. ¡Aquí todos sois igual de insignificantes!" (*La chaqueta metálica*, 1987, 00:02:03). La función de Hartman es la de crear asesinos, y para ello debe deshumanizarlos. El personaje se aleja de la figura paternal que habían mostrado los viejos mentores en las agrupaciones de infantería, ya que usa las humillaciones y la violencia para presionar al grupo. De esta manera, este mentor logra llevar a los soldados al extremo de su resistencia con el fin de convertirlos en seres elementales, en máquinas de matar que cumplen órdenes sin cuestionarse.

Para Eberwein (2010), Kubrick trasgrede las normas del género al emplear un hecho que también utilizaron otros filmes de Vietnam: la destrucción del orden al ejecutar un ataque a la cadena de mando. Por lo tanto, el asesinato del coronel Kurtz a manos del capitán Willard en *Apocalypse now*; el soldado Chris ajusticiando a su comandante Barnes al final de *Platoon* y el disparo de Pyle contra el desarmado sargento Hartman en *La chaqueta metálica* se vinculan a la necesidad de simbolizar el rechazo a los líderes que convirtieron una generación de jóvenes en asesinos.

De hecho, *La chaqueta metálica* es la historia de "Joker", desde su ingreso en el cuerpo de marines hasta que logra asesinar por primera vez. Al principio, el inexperto joven aprende los fundamentos de la guerra que le enseña el sargento Hartman. Durante ese periodo, su espíritu colaborador intenta ayudar al perturbado Pyle como hermano de la familia bélica a la que pertenece. Después, las situaciones de Vietnam llevan a "Joker" por el camino que conduce a la manifestación de su instinto asesino.

El símbolo de la paz cerca del corazón y el de "nacido para matar" en su cabeza son la representación de la dicotomía con la que cuentan los personajes de Kubrick. "¿De qué lado estas, hijo?", le pregunta un coronel al héroe cuando le recrimina por el doble mensaje que lleva en su uniforme. Esta es la pregunta que el propio "Joker" se hace así mismo durante las dos fases del filme. Sobre esto, Eberwein (2010) extiende la pregunta del alto oficial hacia la dualidad junguiana e interpreta que esta no solo se trata de amor y odio, sino que define la identidad del personaje de forma más compleja, la dicotomía que satíricamente el protagonista expresa cuando repite: ¿eres tú, John Wayne? ¿Soy yo?

A lo que Eberwein (2010) se refiere es al dilema en el que se encuentra el combatiente en Vietnam: "¿soy un asesino?, ¿una creación de Hollywood?, ¿o yo mismo? ¿Qué es lo que soy como ser humano en esta guerra demencial?" (Eberwein, 2010, p. 108). A estos interrogantes Kubrick responde mostrando cómo la naturaleza humana es manipulada para aprovechar los elementos más básicos en función del objetivo militar: matar en la guerra.

La doble moral que demuestran los personajes del filme y la forma como se defienden nobles principios aprovechando el instinto asesino de jóvenes que no lo eran es la manera en la que Kubrick discute el cine bélico previo. Para esto, este director utiliza la sátira con elementos representativos del género.

Al final, los soldados marchan en formación, cantando mientras apuntan con sus armas erguidas entre los claro-oscuros de las llamas que los rodean. Los marines entonan la canción del Club de Mickey Mouse a todo pulmón. Al respecto, comenta Kubrick: "lo que he querido sugerir es que esos muchachos que están haciendo la guerra están todavía muy cerca de la infancia, del niño que fueron, sentados delante de la tele cantando Mickey Mouse" (Heymann, 2005, p. 110).

Los filmes estudiados que demostraron la fractura narrativa del héroe bélico en los relatos sobre Vietnam fueron *Los chicos de la compañía C* (Sidney J. Furie, 1978), *La patrulla* (Ted Post, 1978), *El cazador* (Michael Cimino, 1978), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), *Platoon* (Oliver Stone, 1986), *La chaqueta metálica* (Stanley Kubrick, 1987) y *Corazones de hierro* (Brian de Palma, 1989).

Veteranos

Terminada la Guerra de Vietnam, los filmes protagonizados por personajes que volvieron al hogar después de haber combatido tuvieron un especial impulso, ya que con estos se reflexionó sobre la tragedia de los jóvenes guerreros y sobre las consecuencias que trajo a la sociedad estadounidense el cuestionado conflicto. Los soldados no encontraron la admiración por los sacrificios hechos en pro de la nación; descubrieron un país dividido, con la moral baja por la derrota y que se inculpaba por los crímenes cometidos a la población vietnamita durante las operaciones bélicas.

Películas estudiadas para esta investigación como *El regreso* (Hal Ashby, 1978), *Nacido el cuatro de julio* (Oliver Stone, 1989), *La guerra* (Jon Avnet, 1994), *La escalera de Jacob* (Adrian Lyne, 1990), *Birdy* (Alan Parker, 1984), *El cazador* (1978) e incluso *Acorralado* (Ted Kotcheff, 1982), protagonizada por Sylvester Stallone, forman parte de la visión que el cine transmitió sobre los conflictos que vivieron los héroes en su reencuentro con la nación que buscaban defender, pero que ahora les recibía con hostilidad.

Relatos de veteranos como los mencionados cuentan con característicos elementos narrativos a los que Eberwein (2010) denomina "secuelas de la guerra". En estos filmes, la rehabilitación de heridas físicas y psicológicas, las dificultades del regreso y el reencuentro con la familia, los amigos y el amor son los conflictos que viven los personajes en su proceso de readaptación.

La cotidianidad revela el enfrentamiento de los héroes con su mundo ordinario. Al volver a las actividades que desarrollaban, los protagonistas chocan con personajes que ahora les son hostiles, ya que los degradan de la idolatría del semidiós a personas comunes que se tienen que adaptar al sistema social que impera. El regreso del héroe significa un cambio trascendental en su vida: debe mutar su disposición al sacrificio por la cotidianidad de conseguir vivienda y trabajo y encaminarse hacia un futuro familiar. Las necesidades se modifican en un mundo que inmoviliza la acción del héroe bélico.

En muchos casos, las películas de veteranos de Vietnam buscaron darle una oportunidad a la readaptación de los combatientes. Uno de los primeros relatos estrenados en los años siguientes al fin del conflicto vietnamita fue *El regreso* (Hal Ashby, 1978). Los dramas de veteranos como los presentados en *El regreso* tratan temas como la marginación, la doble moral de la sociedad, el convivir con las heridas de la guerra, la recuperación de la masculinidad, la salvación a partir del amor y la búsqueda del propio perdón con el grupo al que el héroe pertenece. Tan solo el amor logra que el héroe se reconcilie consigo mismo para que renazca su espíritu y de nuevo se ponga en marcha para salvar a los demás.

Para lograr esa reconciliación, el personaje se pone en marcha y enfrenta a los gobiernos y sus equivocadas políticas que lo convirtieron en un relegado social. Entre este tipo de relatos también se destaca la reconocida historia del

marine Ron Kovic (Tom Cruise) en *Nacido el cuatro de julio* (1989) de Oliver Stone. El filme muestra la transformación del tradicional joven patriótico norteamericano que busca el heroísmo en la guerra. El militar, herido de por vida, asume su realidad y consigue perdonarse para luego dedicar su renovado espíritu de sacrificio a la búsqueda de la verdad que se les ocultó a los guerreros sobre lo que ocurría en Vietnam.

Los filmes que centran sus historias en personajes que vuelven de la guerra enfatizan en lo que Vogler (2002) denomina el importante proceso de purificación dentro de la etapa de resurrección en el viaje heroico. Según el autor, los héroes deben liberarse "del olor a muerte" (Vogler, 2002, p. 234). Los veteranos, reinsertados en la sociedad y liberados del olor a muerte, se comprometen de nuevo con sus principios y se lanzan a defenderlos reconociendo la necesidad del sacrificio o denunciando la traición cometida por sus líderes.

Sin duda, uno de los ejemplos más destacados en cuanto a relatos de veteranos es anterior a Vietnam y se dio justo cuando terminó la Segunda Guerra Mundial. Se trata de la afamada *Los mejores años de nuestra vida* (William Wyler, 1946), la cual consiguió un certero retrato de lo que ocurrió con los miles de héroes que volvieron después de lograr la victoria; aquellos que luego se encontraron con la cotidianidad de su mundo ordinario en la que otros valores estaban por encima del sacrificio.

Capítulo 5

La construcción del personaje en el cine bélico contemporáneo

El cine de Hollywood después de los ataques del 11/S presenta los temores de la sociedad norteamericana que había visto cómo el invulnerable sistema de seguridad de los Estados Unidos caía en directo por televisión. Las impactantes imágenes que calaron en el imaginario social parecieron creadas para el cine. Los aviones estrellándose y las torres colapsando daban la apariencia de otra película más de catástrofes, igual que aquellas tan populares de los años noventa.

Este evento puso de manifiesto uno de los temores más arraigados en el imaginario estadounidense. Como lo señala Sánchez-Escalonilla (2009), "con el 11-S, el arquetipo del civil atrincherado en su hogar ante la amenaza exterior cobró un vigor renovado. El cliché dramático cobró vida y surgió desde el subconsciente americano para volverse trágicamente palpable" (p. 6). Como resultado de los ataques cometidos por parte de extremistas islámicos, el temor al invasor extranjero adquirió un nuevo impulso. Hollywood asumió este imaginario en sus narrativas y sus héroes se dedicaron a combatir peligros invasores que se habían adoctrinado más allá de la frontera, pero que en muchos casos se veían como ciudadanos comunes en los Estados Unidos.

A la vez que se desconfiaba del extranjero, especialmente aquel venido de tierras árabes y musulmanas, el país comenzó también a cuestionar las medidas especiales del

gobierno que coartaban libertades en favor de la seguridad. Ciertas películas de Hollywood cuestionaron las directrices del gobierno Bush para controlar el tránsito de pasajeros y para buscar a los responsables de los atentados.

Según Sánchez-Escalonilla (2009), de la coyuntura del 11/S surgen tres tipos de personaje que marcan la tendencia narrativa de los años posteriores a los ataques. El primero es aquel que muestra una nueva visión del protagonista de los géneros clásicos, como el western, influenciado por el "arquetipo histórico - social de colonos y pioneros" (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 9). Este personaje es característico de la identidad nacional norteamericana y se ubica más allá de la frontera de lo conocido; es decir, en un territorio hostil a donde se deben llevar y defender los principios en los que se establece la nación estadounidense.

El segundo arquetipo que señala el autor es el del personaje con "carácter colectivo", una autoridad que busca proteger a su nación o a su pueblo de ataques externos empleando cuestionados métodos de seguridad que contrastan con los derechos que buscan defender. Sánchez-Escalonilla ofrece como ejemplo dos películas que claramente muestran estos atributos en la construcción de sus personajes: *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) y *El bosque* (M. Night Shyamalan, 2004). "Este personaje aparece en un cine que advierte, en clave alegórica, sobre la ineficacia de la cultura del terror y del blindaje de fronteras" (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 9).

Finalmente, el teórico describe una tercera posibilidad en cuanto al personaje que forjó Hollywood después del 11/S. Se trata de una figura que vincula los anteriores dos modelos al contexto de la defensa de su propia región, "hogar–trinchera". Este es un personaje secundario marcado por los principios del héroe clásico de frontera que se defiende de los ataques alienígenas, como en *La guerra de los mundos* (Steven Spielberg, 2005), o de pestes que afectan a ciudadanos norteamericanos en sus hogares, como en *El Incidente* (M. Night Shyamalan, 2008). Sin embargo, en este caso, los ideales patrióticos clásicos que defienden estos personajes autoritarios son mostrados como obstáculos que pertenecen a una sociedad "rancia y tradicionalista" (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 10).

Por su parte, el cine bélico de Hollywood se muestra influenciado también por estas nuevas narrativas marcadas por el contexto de la tragedia y el

temor después de los atentados. El arquetipo clásico que busca defender los valores tradicionales estadounidenses más allá de la frontera sigue siendo el característico de los personajes guerreros. Sin embargo, ahora el combatiente demuestra las dudas que se observan en otros géneros cinematográficos. Tanto en la frontera exterior como en el frente interno, los soldados se cuestionan las razones por las que entregan la vida en el campo de batalla, lo cual los lleva a enfrentar sus principios y a dudar de ellos.

Una vez revisados los modelos narrativos escogidos y luego de haber efectuado un recorrido general por la evolución del género, nos adentramos ahora en el análisis de una selección de películas de guerra contemporáneas con el fin de revelar el proceso de construcción de sus personajes.

Los héroes clásicos de infantería en el cine bélico contemporáneo

Black Hawk derribado (**Ridley Scott, 2001**)

Solo los muertos han visto el final de la guerra.
—Platón

> Somalia, este de África, 1992. Años de guerra entre clanes rivales causan hambre a escala bíblica. 300 000 civiles mueren de hambre. Mohamed Farrah Aidid, el caudillo más poderoso, gobierna la capital, Mogadiscio. Confisca los envíos de comida internacionales en los puertos. El hambre es su arma. El mundo responde. Con la ayuda de 20 000 marines de Estados Unidos se entrega la comida y se restablece el orden. Abril 1993. Aidid espera la retirada de los marines y entonces declara la guerra a las fuerzas pacificadoras restantes de la ONU. En junio, Aidid tiende una emboscada en la que mata a 24 soldados paquistaníes, y empieza a apuntar al personal estadounidense. A finales de agosto, las tropas de élite estadounidenses, la *Delta Force*, los *Army Rangers* y el 160th SOAR, se envían a Mogadiscio para derrocar a Aidid y restaurar el orden. La misión debía durar tres semanas, pero seis semanas después Washington empezó a impacientarse. (Scott, 2001, 00:01:08)

La película sitúa al espectador con las impresionantes imágenes de muerte por hambre que describe la barbarie. El genocidio justifica narrativamente la misión bélica al atentar contra el código de valores que defiende Norteamérica. Ante esta coyuntura, se crea una historia de guerra en la que un soldado

cumplirá con una serie de funciones, se sacrificará y, por ende, alcanzará el heroísmo.

John Shelton y John G. McGarrahan (2008) se preguntan cómo esta película logró consensuar la aprobación del público y del gobierno, a pesar de tratarse de un episodio en el que las fuerzas estadounidenses fueron duramente golpeadas. Las equivocadas decisiones que se tomaron para capturar a líderes del régimen conllevaron a la muerte de un número significativo de militares y de personas leales a Aidid. El suceso recuerda a Vietnam, con la televisión mostrando los cuerpos sin vida de los soldados caídos. Pese a ello, *Black Hawk derribado* fue bien recibida por la sociedad estadounidense, por la crítica, por el público e incluso, por miembros del gobierno Bush, quienes encontraron en el relato los ejemplos de heroísmo que hacía tiempo no veían en los filmes del género bélico, excepto en aquellos que recuerdan los logros de la Segunda Guerra Mundial.

El relato otorga al protagonista la función del héroe que debe abandonar su casa para reunirse con su grupo militar. La descripción inicial que comienza con la máxima de Platón señala la función del agresor que daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (fechoría); el agresor es Aidid y la fechoría el genocidio. Se divulga la noticia de la maldad o de la carencia y el héroe es enviado por Estados Unidos a Somalia junto con las tropas de la ONU.

Funciones de los personajes.

El héroe-buscador acepta o decide actuar.

Desde el comienzo del filme, los aspectos de habilidad, fuerza y destreza alrededor de lo militar quedan planteados en diferentes planos y se hace visible el entrenamiento de las unidades élite del ejército norteamericano. La preparación antes de la acción del combate se desarrolla al tiempo que los soldados conviven en el batallón localizado en el desierto. Secuencias de tiro al blanco con gran cantidad de armamento, junto con labores de inteligencia, se yuxtaponen con momentos de fraternales comidas y reuniones de camaradería entre soldados. Dos pilotos que desde sus helicópteros debaten de modo amigable acerca de un juego de *Scrabble* y risas en torno a un joven soldado imitando a su capitán o algún programa

de humor de la televisión estadounidense hacen parte de las muestras de la fraternidad de infantería.

Dentro del grupo de guerreros, dos hombres son los encargados de asumir los roles protagónicos en la aventura bélica. Matt y Hott cumplen con los atributos heroicos de la estructura clásica en una historia enmarcada en un conflicto contemporáneo. El aprendiz de héroe es el sargento Matt Eversmann (Josh Hartnett), miembro de las Fuerzas Ranger del ejército norteamericano. Matt se ve obligado a dirigir su unidad justo antes del momento de la batalla, ya que el superior inmediato sufrió un ataque de epilepsia.

Eversmann o Matt –como le llaman sus compañeros– es amable y cercano a sus hombres; es joven y profesional en el combate, pero inexperto a la hora de dirigir. El relato le presenta en un entrenamiento de tiro al blanco; allí recibe al soldado Todd Blackburn (Orlando Bloom) que viene trasladado para adherirse a la unidad del sargento. Con anterioridad, en la oficina del batallón, Blackburn mostró su deseo de aventura propio de los soldados más jóvenes. Blackburn será esencial para que Eversmann ocupe su papel de héroe; el recién llegado se presenta y manifiesta el atributo de la masculinidad usando la jerga malhablada de los soldados y demostrando que todavía no tiene miedo.

Infiltrado en el centro de Mogadiscio, entre la milicia de Aidid, aparece el sargento de primera clase Norm Hoot Gibson (Eric Bana) miembro de la Fuerza Delta. Su sabiduría, experiencia y habilidad son particularidades importantes del personaje. El situarse solo en una zona de alto peligro ya explica el carácter de Hoot, quien –temerario y comprometido con el grupo– desde un helicóptero en movimiento caza un cerdo salvaje para la cena de toda la unidad. Esta demostración indica dos distintivos del delta, el primero es su habilidad con las armas de fuego y, el segundo, el permanente sentido de compromiso con sus compañeros. Hoot es independiente e indisciplinado, pero talentoso en lo que hace, por eso tiene el respeto de sus colegas y superiores.

La disciplina militar más enraizada está personificada en la figura del capitán Steele (Jason Isaacs), comandante de la unidad Ranger a la que pertenece el sargento Eversmann. El enfrentamiento entre las órdenes del comandante y la rebeldía del subalterno se da sobre todo en los encuentros

que el capitán tiene con los miembros del Delta Force, en especial con Hoot y Sanderson (William Fichtner).

Estando en la fila para cenar, cuando todos los soldados disfrutan del cerdo que cazó Hoot, el capitán Steele vigila el orden de la situación. Hoot se salta la fila interminable para servirse –el personaje expresa su rebeldía frente a las normas militares y considera que por sus funciones puede tener mayor libertad que el resto de la familia castrense– y, cuando está en ello, es abordado por el capitán Steele.

> Steele: –Delta o no delta la seguridad es lo primero en la base. [El oficial señala el rifle de asalto que lleva Hoot colgado a su espalda]. Está prohibido portar armas sin el seguro puesto en la unidad militar.
> Hoot: –Mi seguridad es esta... El sargento le muestra el dedo con el que dispara, dejándolo con la palabra en la boca. (Scott, 2001, 00:14:28).

El otro delta protagonista, Sanderson (William Fichtner), se le acerca al capitán para evitar el altercado y justifica la actitud de Hoot pidiéndole comprensión, ya que el sargento estuvo todo el día de misión.

> Steele: –Los delta sois un atajo de vaqueros indisciplinados.
> Sanderson: –Disfrute de su cena señor (Scott, 2001, 00:14:43).

En la secuencia anterior, varios atributos se usan para caracterizar a los militares. Hoot[1] es el guerrero rebelde y habilidoso que individualmente rompe con las normas de conducta propias del ejército. El delta es la representación del eterno adolescente: el *cowboy* que vive para la aventura burlando los parámetros de la disciplina castrense, aunque respeta en absoluto los códigos de hermandad de la familia bélica. El personaje es el ejemplo actual de héroe diurno, sin tiempo para los sentimientos, solo para la acción en cumplimiento de su misión.

Por otro lado, en el capitán Steele se indica el atributo de la masculinidad militar de los comandantes, regidos por la incuestionable disciplina. La exigencia de la figura del oficial es permanente para con sus hombres, no

[1] El personaje de Hoot Gibson no aparece en el libro *Black Hawk down* de Mark Bowden, en el que se basa el guion de la película. Por ende, es una figura de ficción introducida para completar la estructura del maestro con cualidades bélicas que enseña al joven aprendiz llamado a la valentía.

se puede permitir debilidad alguna porque es él quien piensa y quien da las órdenes; por tanto, es quien puede cometer los errores. Ninguna demostración de sentimentalismo se da por parte de los oficiales en la convivencia del grupo; en el caso de Steele, este tiene una connotación paternal dentro de la agrupación bélica de infantería.

Una muestra más del conflicto característico entre soldados indisciplinados y duros comandantes se da cuando un soldado reunido con sus compañeros remeda al capitán Steele. En un rato de esparcimiento en la tienda, mientras esperan la hora del combate, el soldado imita al oficial dando órdenes. Los soldados ríen, pero el oficial aparece detrás del soldado imitador. Lentamente lo toma por el cuello y se lo lleva, quienes veían la actuación sostienen la risa. "Si vuelves a desafiar mi autoridad limpiarás letrinas con la lengua hasta que no distingas la mierda de las patatas fritas" (Scott, 2001, 00:17:18), le dice Steele al joven. La masculinidad en el fuerte lenguaje militar del capitán es otra evidencia del atributo. Así también el alojamiento de los soldados se observa como espacio de rebeldía dentro de la convivencia.

El carácter y los pensamientos del aprendiz de héroe, el sargento Matt Eversmann, se expresan en el diálogo que mantiene con un oficial y algunos subalternos mientras esperan en sus literas antes de la fase del combate. Los dormitorios como lugar habitual del género son los sitios dados a la confesión y a la reflexión. Comenta un soldado que al sargento le gustan los "flacuchos", como llaman de manera burlona en la unidad norteamericana a los somalíes, "ni me gustan ni me dejan de gustar, los respeto", contesta Matt. El soldado replica: "no os dais cuenta de que el sargento es un idealista, cree en esta misión hasta la médula"; entonces, Matt dice: "veréis, esta gente no tiene trabajo, ni comida ni educación, ni futuro, creo que quiero decir, podemos hacer dos cosas, podemos ayudar o cruzarnos de brazos y mirar cómo se destruye el país en la CNN". A lo que el militar replica: "creo que a mí me adiestraron para luchar ¿está usted adiestrado para luchar sargento?" y Matt responde: "creo que me adiestraron para cambiar la historia" (Scott, 2001, 00:18:31).

El sentido del heroísmo está guiado hacia la defensa de los valores conocidos por el protagonista bélico. El héroe lucha por la transformación de la sociedad y justifica sus motivaciones en la consecución de lo que él considera correcto. El sargento Matt Eversmann es un héroe con símbolos de lo

nocturno en su construcción; se presta a la reflexión sentimental acerca del beneficio humanitario que puede lograr su hazaña.

El viaje que inicia el héroe desde su región de origen hacia el objeto deseado no es tan solo exterior o físico: el proceso de creación heroica también se compone de un viaje interior en el que el protagonista va cambiando su percepción respecto a la misión y de quienes le acompañan. El hombre descubre quién es en realidad y sus obligaciones a cada momento como líder. Luego de recibir la llamada sobrenatural para embarcarse en el viaje, el héroe se dirige a la búsqueda del enfrentamiento contra aquellas fuerzas malignas a las que es necesario derrotar, al tiempo que ingresa en un proceso paralelo de evolución interior en donde también va a la lucha, pero –a diferencia de la misión diurna– los enemigos a los que se enfrenta están dentro del propio personaje. En el caso del género bélico, esos enemigos están representados en el miedo.

Es común que en este viaje místico el inexperto héroe cuente con una figura que sirve de maestro. Un ser experimentado hará que en los periodos nocturnos el personaje reflexione y aprenda a partir de duros ejemplos y fuertes cuestionamientos. Nuria Bou y Xavier Pérez (2000) argumentan acerca de la iniciación en el héroe: "una figura benefactora (normalmente un anciano sabio) que ayuda al héroe a transitar el camino inexplorado que le hace acceder a su condición heroica" (p. 84). El proceso de aprendizaje y de viaje interior le prepara para afrontar momentos cumbre en los que hay que actuar con gran sacrificio; las enseñanzas del sabio le sirven al aprendiz para sobrepasar errores y temores, sacando provecho a los momentos de duda y logrando vencer al enemigo interior.

Hoot es el encargado de transmitir al sargento Matt su sabiduría. El delta aparece en los momentos en los que el héroe duda y se muestra débil. Carl Gustav Jung (1981) apunta: "los padres de los héroes son a menudo hábiles carpinteros o artífices de cualquier otra índole" (p. 340). Hoot con su experiencia da a Matt las claves para cumplir con el proceso heroico.

Para el héroe Matt, en su rol de líder y guía de sus hombres, es primordial el maestro Hoot, con quien comparte pocos momentos en la historia, pero que son de trascendental relevancia. Vladimir Propp (1981) señala en la función "el héroe se va de su casa", la aparición de una figura que sirve como

donante o proveedor; en este sentido, se puede asumir que el personaje que ayuda al héroe para enfrentarse al enemigo es el delta Hoot.

En tres ocasiones, maestro y aprendiz se encuentran durante tiempos de espera y en pausas del combate dadas a la reflexión y al atributo sentimental. Las tres conversaciones de los protagonistas se dan:

> Justo antes de salir al combate: Matt, temeroso, se tiene que enfrentar a la realidad que significa la responsabilidad de llevar sus hombres a la guerra.
> En el momento más dramático: cuando Matt y sus guerreros se refugian y tratan de salvar la vida del soldado más cercano al héroe; allí aparece Hoot que con sus palabras motiva al desesperado sargento para que haga lo que tiene que hacer en el instante clave.
> Al final, cuando todos regresan: Hoot reaparece justificando a Matt el porqué del sacrificio que brindó.

Este es el desarrollo del primer encuentro entre los dos militares. Posteriormente, en las funciones siguientes se analizarán las conversaciones subsecuentes. Primer encuentro entre Matt y Hoot:

> Matt: –Creo que no deberíamos estar aquí…
> Hoot: –Realmente no importa lo que creas, cuando la primera bala te pasa rozando la cabeza, la política y toda esa mierda no tienen ninguna importancia.
> –Hoy quiero hacerlo bien.
> –Tú vigila tu rincón y vuelve con todos tus hombres vivos. (Scott, 2001, 00:31:33)

La inexperiencia del sargento Ranger de infantería busca respuestas en el comando delta. Hoot es un héroe curtido en la batalla que tiene claro cómo realizar la misión; es el héroe que vive para la acción y el único sentido que posee es el combate bélico.

El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.

Un informante alerta acerca de una posible reunión del gabinete de Aidid en el centro de Mogadiscio. Aunque se asumen altos riesgos por la presión que se tiene desde Washington, rápidamente se prepara una operación para capturarlos. La zona está controlada por los milicianos fieles al tirano.

El sargento Eversmann, luego de apropiarse del mando de la unidad, se dirige a sus hombres justo antes del momento de la batalla: "miren muchachos, es la primera vez que dirijo un pelotón; pero no es la primera vez que salimos juntos… somos la élite; actuemos como tales ahí fuera… estaremos bien" (Scott, 2001, 00:27:06).

En Matt aparece el héroe protector y conciliador preocupado por su situación y la de sus hombres, solo quiere cumplir con su misión; pero, antes que eso, desea la salvación de sus soldados. El héroe toma el rol maternal en la historia y por eso estará dispuesto al sacrificio para salvar a quienes dirige.

Justo antes de la batalla, cuando los soldados están a punto de partir, hay cierto sentimentalismo. La evocación de las familias que dejaron los héroes cuando se embarcaron en la aventura aparece en la intimidad del dormitorio –que, como ya se explicó, es un espacio dedicado para la demostración emocional de la figura bélica clásica–. En el batallón, el soldado que parte a la acción le entrega al compañero que se queda la carta fúnebre que tiene que hacer llegar a su familia en caso de no volver. La carta es el símbolo del sentimentalismo militar, es el ícono recurrente en el género que tiene como significado el recuerdo. A partir de ello, se crean vínculos de confianza y hermandad con el compañero que recibe tan importante encomienda.

Las emotivas actitudes de los soldados antes de que comiencen los disparos son atributos que el género bélico ha creado y ha estructurado en su filmografía. Esta condición concibe la transformación sentimental que cambia la masculinidad de los aguerridos hombres cuando se acercan al sacrificio.

"Solo llamo para asegurarme de que todo va bien… te llamaré en un par de horas, te echo de menos" (Scott, 2001, 00:30:44). Esta secuencia del soldado llamando a casa justo antes de embarcar en el helicóptero es la imagen que da fin al momento de la espera; su esposa entra al hogar con la compra en la mano y coge el teléfono justo cuando su marido se despide: "te quiero nena". Los soldados añoran lo más valioso para ellos antes del combate y antes del sacrificio.

El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

El comienzo de la operación se complica para Matt, los soldados están desembarcando por las sogas y uno de sus hombres, Blackburn, cae del he-

licóptero en el instante en que el piloto esquiva un cohete. El sargento Matt Eversmann se lanza al rescate de su hombre y pide ayuda de forma desesperada, mientras le ordena al capitán Steele que respire y mantenga la calma.

Los delta, en una demostración de habilidad y experiencia, toman el edificio acabando con la seguridad que la milicia tenía para la reunión. Sin embargo, todo se dificulta cuando, en masa, la gente de esa zona de la ciudad –fiel al dictador– toma las armas y comienza a combatir al invasor; ya no es solo la milicia, sino la mitad de la ciudad atacando a los soldados norteamericanos. El transporte de los prisioneros se vuelve casi imposible por la cantidad de personas que dispara a los blindados con fusiles, ametralladoras y lanzacohetes. Comienzan a caer las primeras víctimas entre los estadounidenses.

El relato da un giro: la milicia logra abatir un helicóptero *Black Hawk*. "Acabamos de perder la iniciativa" (Scott, 2001, 00:53:30), dice el comandante máximo de la operación, el general Garrison (Sam Shepard). A partir de ese momento, la frase que Hoot le dijo a Matt antes de embarcar se convierte en el objetivo máximo de la operación y del desarrollo del filme: "volver con todos tus hombres" (Scott, 2001, 00:31:50). Esta declaración representa el principio máximo que defenderán los soldados, es la confirmación de su disposición al sacrificio, ya que serán capaces de entregar la vida para que ningún miembro de la hermandad quede abandonado. Al respetar y reafirmar el código de valores, el discurso señala que los protagonistas clásicos de infantería pueden llegar a ser héroes, incluso cuando los comandantes son incompetentes. En *Black Hawk derribado*, los errores y la tragedia son aprovechados para resaltar el heroísmo en cualquier situación por difícil que sea; conseguir el éxito de esta manera se alcanza tan solo en el marco de una misión humanitaria.

Matt recibe la orden de crear un perímetro de seguridad alrededor del helicóptero derribado mientras llega el rescate de víctimas y heridos; el sargento coordina el movimiento siempre en tono conciliador, explicando cuál es la situación y lo que deben hacer sus hombres. Estos personajes son soldados preparados que tienen entrenamiento suficiente para asumir la situación; combaten contra la muchedumbre cuya ventaja es un odio visceral sin miedo a la muerte.

De repente, un soldado queda rezagado al huir de los milicianos que lo siguen para asesinarlo; luego de esconderse en una escuela, escapa

despidiéndose de los niños que se refugian allí, sale y encuentra a otro niño, pero este le dispara. Accidentalmente, el pequeño impacta en su padre, el niño suelta el fusil y se lanza llorando para consolar al herido; el soldado apunta con su arma a los dos. Luego de ver tan trágica escena no dispara a quienes querían matarlo y corre. El héroe es compasivo, actúa a partir de códigos éticos y morales que el enemigo no respeta; en este principio se justifican las acciones bélicas de los soldados clásicos del género.

El convoy de camiones y *humvees* es atacado repetidamente a su paso por las polvorientas calles de la ciudad; un cohete impacta en uno de los vehículos. El militar que custodiaba a los prisioneros sale expulsado, el convoy se detiene y el coronel comandante del transporte baja de su vehículo para observar lo que pasó. Entonces, el coronel comandante encuentra a su hombre tendido en el suelo agonizando sin la mitad de su cuerpo, se aproxima al herido entre las balas que golpean los blindados, se arrodilla y lo toma de la mano. "Di a mis chicas que estaré bien" (Scott, 2001, 01:08:16), dice el militar antes de dar su último suspiro; una vez muere, se lo llevan dentro de un camión. Mientras tanto, otro soldado cae. El género concede a los soldados el atributo sentimental antes de la muerte, siempre con cartas o con mensajes al hogar, además de brindar el espacio para la reunión fraternal. Aunque el combate sea duro, hay tiempo para el vínculo con el compañero de guerra.

El caos se apodera de la ciudad, la operación que parecía sencilla se ha convertido en un fracaso incontrolable. Luego de caer el segundo *Black Hawk*, las cosas están demasiado complicadas como para enviar de inmediato una unidad a la zona del accidente; tampoco se dan las condiciones para que un helicóptero pueda descender lo suficiente para cubrir al abatido, pues correría el grave riesgo de caer también derribado. Un nuevo convoy tardaría en prepararse y salir desde la base norteamericana para llegar a la zona del accidente.

Dos soldados delta se ofrecen como voluntarios para cubrir a la segunda nave siniestrada. El comandante de la operación les pregunta sin son conscientes de la situación, ya que no podrán ser relevados en un tiempo definido. Ellos contestan que lo saben y que quieren bajar a apoyar de todas formas. Los militares reciben la autorización y el helicóptero desciende para dejarlos en la zona del impacto; llegan a apoyar al único superviviente del helicóptero, el oficial jefe Michael Durrant (Ron Eldard), piloto de la nave,

quien está inmovilizado y con lo poco que tiene se está defendiendo de los agresores somalíes que cada vez se acercan más. Los dos delta lo retiran del *Black Hawk*, observan que tiene las piernas fracturadas y lo dejan en un sitio cercano ocultándolo con su arma cargada.

Los soldados crean una barrera alrededor del helicóptero y se defienden lo mejor que pueden de los disparos de los milicianos. Después de una gran prueba de habilidad, rapidez y puntería, los delta logran abatir a todos los somalíes que se acercaban, pero acaban muertos por una avalancha que cae sobre ellos.

El piloto, una vez se queda sin munición, es encontrado y capturado por los milicianos, quienes intentan lincharlo. Al ver finalizadas sus esperanzas de ser rescatado y ya sin balas para defenderse, saca una foto de su familia y se queda mirándola mientras la turba enardecida lo golpea. La foto cae al suelo y él lucha con las fuerzas que le quedan por recuperarla, finalmente es tomado como prisionero por uno de los jefes de las milicias de Aidid.

En esta secuencia, la decisión de los deltas es el ejemplo del atributo del sacrificio en el proceso heroico. El ofrendar la vida por el compañero es lo más trascendental en el viaje del héroe militar. Los dos soldados sabían que su plan era suicida pero aun así bajaron del helicóptero al rescate de su colega. Los héroes encontraron su redención en el sacrificio, dejan de ser hombres comunes para subir a un plano superior defendiendo los valores del grupo.

El heroísmo demostrado en las distintas situaciones descritas sostiene la premisa que defiende el relato: "nunca dejamos a nadie atrás", frase que las fuerzas militares norteamericanas tienen como símbolo de compromiso hacia sus hombres. Para conseguir cumplir esta promesa es necesaria una alta dosis de sacrificio; en el filme, las acciones de combate se encaminan todas en esa dirección.

Luego de llegar al límite de sus posibilidades, el convoy que iba a recoger al grupo de Matt decide volver a la base, ya que el coronel que lo dirige tiene una herida en el cuello y lleva el volante del camión porque el conductor ha quedado ciego por las esquirlas de los cristales. El sargento recibe la información desde la base y –tratando de guardar la calma entre sus hombres– ordena mantener el perímetro y no malgastar munición, de forma maternal da esperanza a sus hombres.

El héroe recibe una marca.

La secuencia clave en el proceso de realización del héroe ocurre cuando llegan algunos soldados rezagados al resguardo que ha organizado el sargento Matt Eversmann: "¿Dónde estaban?, ¿están bien?" (Scott, 2001, 01:39:18), dice Matt mientras recibe preocupado a los hombres que se habían quedado atrás. Cuando el último soldado intenta llegar al refugio, los francotiradores de la milicia logran impactar en su equipo; el militar tendido pide ayuda. Smith –el amigo más cercano a Matt– se lanza al rescate del hombre saltando desde el refugio; pero, aunque consigue salvarlo, es herido de gravedad en una pierna. Matt, un enfermero y algunos soldados se reúnen en el interior del edificio en ruinas para tratar de ayudar a Smith. Matt pierde el control que ha mostrado durante toda la historia y pide ayuda de forma desesperada para su amigo que se desangra; llama por radio y reclama con urgencia una evacuación en helicóptero para el herido. El comando se niega a la petición; no pueden arriesgar otra nave para descender en la zona, pues casi seguro, sería una baja más. Smith grita alterado por el dolor; Matt, animándolo, le sonríe y dice: "te pondrás bien" (Scott, 2001, 01:42:13).

La situación es complicada, el herido tiene afectada la arteria femoral y es necesario detener la hemorragia cuanto antes. Matt y el enfermero tratan de sacar la arteria para cerrarla, pero Smith se desmaya por el dolor. No consiguen salvarlo. Smith reacciona, pero agoniza y pregunta: "¿lo habéis arreglado?" (Scott, 2001, 01:47:56), y Matt contesta sonriéndole para animarlo: "sí, ya está" (Scott, 2001, 01:47:58).

Ante las fuertes emociones que los personajes soportan por el desarrollo de la guerra, el atributo sentimental trasciende. Los soldados asumen los roles de la estructura familiar y los fuertes vínculos de hermandad centran toda la atención. Matt, el personaje maternal, ve cómo uno de sus hombres –su hermano, al que le ha dado toda su confianza– agoniza sin poder prestarle ayuda. Es también característico del género bélico permitir, en los periodos de mayor tensión nocturna, que el melodrama narre la pérdida del familiar cercano. La pérdida del ser querido es la marca del soldado, es el recuerdo que hará que avance en su camino al heroísmo y es el hecho que lo lleva a realizar el sacrificio. Matt se hará valiente y salvará a sus hombres en nombre del heroísmo de Smith.

Después de eliminar algunos milicianos que lanzaban cohetes sobre la zona del refugio donde se encuentra Matt, llega Hoot con la unidad que fue al rescate en la zona del segundo *Black Hawk* siniestrado. Hoot entra al edificio y observa la situación en la que se encuentra Matt.

Smith: –No puedo morir aquí tío.
Matt: –No vas a morirte ¿vale?, no vas a morirte.
–Lo siento.
–No tienes por qué sentirlo, salvaste a Twombly, hiciste lo correcto.
–¿Estás bien Twombs?
Twombly: –Sí, estoy bien Jamie.
Matt: –Hiciste aquello para lo que te adiestraron, deberías estar orgulloso de eso.
Smith: –Hazme un favor… di a mis padres que he luchado bien.
–Se lo dirás tú mismo ¿me oyes?, solo tienes que aguantar un poco.
–Soy capaz… no es nada… (Scott, 2001, 01:53:50)
Smith cierra los ojos y muere, el enfermero intenta revivirlo, Matt le indica al enfermero que lo deje, luego se retira y llora.

En el personaje bélico clásico, el atributo de la masculinidad cede ante el del sentimentalismo; el héroe de infantería es invadido por el dolor y se retira para liberarse en el llanto. Toda la conversación mantenida antes de la muerte es el ritual de la familia militar rindiéndole el último homenaje al héroe que se sacrificó. Matt está confundido y temeroso, se siente responsable por perder a uno de sus hombres, quien además era su amigo.

La acción diurna da paso a lo nocturno: se esconden de las balas del enemigo dentro de un oscuro edificio en ruinas como metáfora de ellos mismos. El ánima del héroe es evidente, parece que el tiempo se ha detenido, pero en realidad está arremetiendo contra el protagonista. Entonces aparece el delta Hoot, se acerca al equipo del cadáver y comienza a revisar si quedan balas en sus cargadores.

Matt: –(Molesto) ¿Qué haces?
Hoot: –(Recogiendo la munición del soldado fallecido). Necesitamos la munición… han hecho todo lo que han podido.
–Deberían haber enviado evacuación médica.
–Y ahora estaríamos defendiendo a otro helicóptero estrellado, habría más hombres heridos.

–Tal vez...
–Ves, estás pensando, no lo hagas. No puedes controlar quién dispara y quién no, quién se cae de un helicóptero ni porqué. No depende de ti… es la guerra.
–Sí, pero Smith ya ha muerto… todo pasó porque Blackburn se cayó.
–Debería haber, podría haber, es lo mismo, tendrás todo el tiempo del mundo para pensar sobre ello después, créeme. Sargento has traído a tus hombres aquí, hoy has cumplido con tu deber, tienes que empezar a pensar cómo sacar esos hombres de aquí. (Scott, 2001, 01:55:51)

La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.

Carl Gustav Jung (1981) afirma: "la emoción es la fuente madre de toda conciencialización, sin emoción no se produce ninguna transformación de las tinieblas en la luz y de la inercia en el movimiento" (p. 93).

El maestro comando le explica al joven inexperto la importancia de vencer al tiempo cuando es más necesario, y la única forma de conseguirlo es regresar al momento diurno, a la acción del combate para poder salvar a sus hombres. Hoot es el héroe por antonomasia de la aventura: cumple con los atributos de masculinidad, rebeldía y habilidad en el combate. No obstante, tiene una diferencia con los otros miembros de la familia militar: con las acciones que emprende controla el tiempo eliminando cualquier posibilidad de sentimentalismo. Sin combates, el personaje del delta Hoot carece de sentido; es el soldado que de modo permanente tiene que estar jugándose la vida en la batalla, sin la aventura no existe. La rebeldía individual de Hoot desaparece cuando la misión es un asunto colectivo y la posición de la nación que defiende entra en juego; cumple con la tarea que se le impone, pero a su manera.

Los mandos organizan un ataque con helicópteros a las azoteas controladas por milicianos, desde donde disparan a la posición de Matt y Hoot. Es de noche, está a punto de amanecer, pero los pilotos aún no reconocen dónde está el objetivo; es necesario señalar el sitio exacto con una señal infrarroja. Matt, después de oír las palabras de Hoot, se ofrece para hacerlo; es muy arriesgado porque tiene que salir del refugio para lograr que el dispositivo caiga donde se encuentra el enemigo.

Mientras sus hombres le cubren, sale y lanza la señal, pero esta no llega hasta la cima del edificio y cae. Ahora, Matt se llena de valor, hábilmente

cruza la calle entre los disparos de los francotiradores, toma de nuevo la señal, la lanza hacia arriba y cae donde hay un cúmulo de hombres armados que disparan sin pausa. Los pilotos la ven y abren fuego con sus ametralladoras arrasando con todo lo que había en el sitio, Matt se cubre de los escombros que caen desde el techo. Después de la acción del sargento, los camiones pueden entrar para llevarse a los heridos y recoger a los soldados. Matt se ha transformado, la muerte heroica de Smith y las palabras de Hoot consiguieron que sus acciones salvaran a sus hombres. El sacrificio ha hecho que el hombre salga y luche redimiéndose, llegando a convertirse en héroe.

No todos caben en el convoy, hay soldados que tendrán que caminar hasta la zona segura de la ciudad. El capitán Steele, en un acto de masculinidad militar, se ofrece con sus hombres para cubrir la salida de los coches; parten entre disparos, los blindados aceleran y los *rangers* junto a los deltas corren cubriéndose. Avanzan dando su último esfuerzo, finalmente dejan de perseguirlos y, entre una densa niebla, cruzan el límite; ahora gentes idénticas a las que les disparaban les reciben entre cantos y sonrisas, algunos niños riendo los invitan a seguir. Llegan a la base aliada paquistaní y son recibidos por camareros que les ofrecen vasos de agua. Han recibido su redención después del gran esfuerzo, y la alegría de la bienvenida por parte del pueblo por el que han luchado es el premio a su sacrificio. Al llegar todos a la base, exhaustos y en bloque, los soldados demuestran que, a pesar de las vicisitudes soportadas, se cumplió el principio fundamental de los guerreros: volver con todos los hombres.

El héroe regresa a casa.

Por último, hay dos secuencias que culminan el proceso heroico del sargento Matt Eversmann. Un rato después de llegar a la base paquistaní, Matt se encuentra de nuevo con Hoot. El delta come rápido mientras prepara su equipo para volver a salir hacia la zona hostil.

Matt: –¿Vas a volver?
Hoot: –(Sigue comiendo y recogiendo munición) Aún hay hombres ahí fuera.
(Matt lo observa impresionado).
–Cuando vuelva a casa y me pregunten: ¡Hey! Hoot ¿Por qué lo haces tío? ¿Por qué estas enganchado a la guerra? ¿Eres un yonki de guerra?

> No diré ni una palabra, porque no lo entenderían, no entenderían porqué lo hacemos, no entenderían que es por los soldados que nos rodean… y eso es todo.
> (Matt después de oír esas palabras comienza a recoger munición).
> –Ni se te ocurra, estoy mejor solo… hemos estrenado semana, es lunes. (Scott, 2001, 02:11:54)

El delta justifica la acción heroica por la defensa de la fraternidad militar[2], única que comprende y valora el sacrificio que se ha hecho a partir de fuertes vínculos sentimentales.

Más adelante Matt busca a su amigo muerto en combate y le habla al féretro:

> –Un amigo me preguntó al llegar aquí ¿por qué peleamos la guerra de otros? ¿Os creéis que sois héroes?, entonces no supe qué decir, pero si me lo volvieran a preguntar diría que no. Le diría que, para nada, nadie pide ser un héroe, simplemente a veces acaba siéndolo (toca el cuello de Smith), hablaré con tus padres cuando llegue a casa, ¿vale? (Scott, 2001, 02:13:42)

La masculinidad, rebeldía, sentimentalismo, habilidades de combate y sacrificio vistos en la película demuestran la manera como la estructura clásica de infantería identifica a sus personajes heroicos. *Black Hawk derribado*

---

[2] Stephen A. Klien (2005) ubica a *Black Hawk derribado* en una nueva tendencia entre las películas estadounidenses del género bélico: "las prosoldados, antiguerra"; es decir, aquellos filmes que destacan el realismo en el combate y su ambigüedad moral, junto con el código de valores que defienden soldados individualmente para proteger a su grupo. Por tanto, el "nuevo patriotismo", inspirado en *Salvar al soldado Ryan* de Spielberg, cuenta con la justificación del sacrificio en las acciones que realizan los personajes en el retrato más brutal de la guerra. En esta misma línea narrativa se encuentran las aclamadas producciones de televisión *Hermanos de sangre* (2001) y *The Pacific* (2010), producidas por la dupla Steven Spielberg y Tom Hanks. Philippa Gates (2005) nombra otros filmes contemporáneos que confirman esta nueva tendencia del género: *Tres reyes* (David O. Russell, 1999), *Tigerland* (Joel Schumacher, 2000), *Tras la línea enemiga* (John Moore, 2001), *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001), *Enemigo a las puertas* (Jean-Jacques Annaud, 2001), *Windtalkers* (John Woo, 2002), *La guerra de Hart* (Gregory Hoblit, 2002), *Cuando éramos soldados* (Randall Wallace, 2002) y *Lágrimas del sol* (Antoine Fuqua, 2003). Excepto *Tres reyes*, que se dirige más a la aventura que conlleva un robo de oro en el Golfo Pérsico, todas son historias fundamentadas en la estructura básica del género, la de agrupaciones de infantería. La mayor parte son relatos de soldados de a pie, *Pearl Harbor* es un filme de pilotos y *La guerra de Hart*, de prisioneros.

se puede interpretar como una historia que cumple con el modelo que se estableció durante la Segunda Guerra Mundial. La narrativa se desarrolla a través de personajes arquetípicos que, conforme avanzan en el cumplimiento de sus funciones, se transforman, manifestándolo en sus atributos. Sin embargo, existe una diferencia con respecto a los filmes creados durante la "buena guerra": ahora los héroes no combaten por el deber con la patria y por el ideal de justicia que conllevaba el pelear en defensa de la nación. En las películas contemporáneas de agrupaciones de infantería se lucha por lo más cercano: la familia bélica y la familia que se dejó atrás cuando se inició la aventura.

En estos filmes, los personajes son soldados que en simultáneo forman parte del "ejército de un solo hombre" (creado después de Vietnam) y de la hermandad bélica, protegiéndose los unos a los otros, actuando moralmente según su propio criterio sin importar las ordenes, siempre con actitudes humanas y heroicas (Gates, 2005).

El género encontró en la tragedia de los soldados en Mogadiscio una buena oportunidad para revivir la estructura clásica representativa del género bélico, pero con valores renovados. *Black Hawk derribado* es el relato de una misión humanitaria que enfrenta a un maligno enemigo; hecho que justifica narrativamente la muerte en el campo de batalla, solo que ahora no se muere por la fe en la patria, sino por el sentimiento hacia los llamados "hermanos de armas".

El filme se cataloga dentro de la forma esencial del género porque, así se objete la violencia de la guerra y las erradas políticas que produjeron la Operación Irene, se muestra la conflagración como un episodio vistoso en el que los héroes cumplen su misión. En palabras de Klein (2005): "la supuesta película antibélica no lo es del todo, se convierte en un espectáculo proguerra" (p. 436).

A diferencia de la historia narrada en Somalia, los conflictos en Irak y Afganistán no han permitido el resurgimiento del héroe bélico clásico –quien encuentra en el sacrificio la forma de redimirse salvando a su pueblo–. De hecho, gran parte de los filmes que recrean las guerras del Golfo son discursos dirigidos a discutir los motivos y las acciones que se realizaron en Irak y Afganistán.

Cartas desde Iwo Jima (**Clint Eastwood, 2006**)

Cartas desde Iwo Jima es la revisión que el director Clint Eastwood hace de la Segunda Guerra Mundial, comparando los puntos de vista que tienen los ejércitos en conflicto. Junto con *Banderas de nuestros padres* (Clint Eastwood, 2006), *Cartas desde Iwo Jima* abarca la guerra en el Pacífico que vivieron y sufrieron los bandos estadounidense y japonés en uno de los episodios más significativos de la historia.

Además de tratar el heroísmo, Eastwood reflexiona sobre la magnitud de los sacrificios y las contradicciones que generan las guerras. La historia muestra la similitud de los jóvenes que murieron defendiendo su bandera en ambos lados. Para ello, el director prefirió aprovechar los momentos íntimos de la convivencia militar, en los que la palabra sirve de confesión convertida en cartas.

Edmond Roch (2008), en su libro *Películas clave del cine bélico*, afirma: "Eastwood dirigió el primer filme consecuente con la idiosincrasia y armada rivales, interpretando y hablando enteramente en japonés" (p. 233). En esta ocasión, el espectador convive con el enemigo para conocerlo y la producción se esfuerza al máximo para lograrlo.

En *Cartas desde Iwo Jima*, los héroes son japoneses; es decir, se produce la redención de quienes perdieron la guerra –algo que en el cine se ha mostrado poco, pues siempre se cuenta la historia desde la visión del vencedor–. Que el héroe sea japonés le da muchas particularidades al personaje, ya que este se rige por estrictas normas acerca del honor y la patria que son para Occidente difíciles de comprender.

Para lograr interpretar a los personajes, es necesario revisar la historia del suceso en el que se desarrolla el relato de la película. Tomar la isla de Iwo Jima tenía gran valor estratégico en la búsqueda del fin del conflicto. Con el control de la isla, los norteamericanos conseguían principalmente dos objetivos: capturar el radar que alertaba sobre la llegada de bombarderos B-29 y poder despegar desde allí los cazas Mustang P-51 que escoltaban los bombarderos en su camino a las grandes ciudades japonesas.

En febrero de 1945, las tropas estadounidenses descargaron 8000 toneladas de explosivos en los bombardeos que se hicieron en los días anteriores al ataque. 110 000 hombres asaltaron la isla en el mayor desembarco de marines

de la historia. La operación estaba planeada para tener una duración no mayor de diez días. Los japoneses contaban con aproximadamente 21 000 hombres en la isla, quienes estaban armados con fusiles, ametralladoras, granadas y morteros. Para resistir el ataque, los japoneses construyeron una serie de túneles, sobre todo en el monte Suribachi, desde donde buscaban contraatacar a los soldados que invadían suelo sagrado imperial.

La estrategia del general Tadamichi Kuribayashi, comandante de la defensa de Iwo Jima, fue cambiar la amplia defensa en la playa por una red de túneles acompañada de una gran fortificación de búnkeres en el norte de la isla. Además, prohibió a sus oficiales que usaran el combate "banzai", o ataque suicida, contra las tropas enemigas. Quería que cada vida japonesa que se perdiera le costara muchas bajas a los norteamericanos, ya que estos tendrían que entrar en los túneles a buscarlos. Kuribayashi mentalizó a sus hombres para que entendieran que ninguno volvería a casa; hasta el último soldado imperial daría la vida por la defensa de la isla haciendo pagar un altísimo precio al destacamento estadounidense.

Después de 34 días, la batalla de Iwo Jima culminó. Los soldados norteamericanos sumaron 24 480 bajas y los japoneses 20 703. Solo se capturaron 216 soldados imperiales como prisioneros. La resistencia por parte de los que defendieron la posición fue notable. Los soldados japoneses sobrevivieron gran parte del tiempo alimentándose de gusanos que consiguieron en las cuevas y con apenas agua para beber.

Cartas desde Iwo Jima, además de ser la historia del general Kuribayashi, también es la visión de los soldados japoneses que resistieron en las cuevas combatiendo por la isla. La producción son las palabras de sentimental confesión escritas a los seres queridos antes del momento del inevitable sacrificio en nombre del Imperio.

Funciones de los personajes.

El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de la búsqueda.

El relato comienza cuando el héroe ha partido para cumplir con su misión y se acerca el encuentro con el agresor; abandonó el hogar y sigue las órdenes que le dio su gobierno. Muchas historias bélicas dan inicio justo

antes del encuentro con el agresor en la batalla, pero *Cartas desde Iwo Jima* muestra el momento anterior al combate y deja para el universo global de la historia los motivos que hacen que el protagonista parta desde su región.

El general Kuribayashi llega a la isla de Iwo Jima con la misión de defenderla ante el inminente ataque estadounidense. El sentimentalismo como atributo del héroe se hace presente en las primeras frases pronunciadas por el personaje a partir de la remembranza del hogar:

> Hoy me dirijo al puesto donde me esperan mis hombres, estoy decidido a servir a mi país y dar la vida por él. Creo que lo dejé todo organizado, pero siento no haber podido arreglar el suelo de la cocina. Quería hacerlo, pero tuve que irme antes y me tiene preocupado; asegúrate de que Taro se encargue de ello. (Eastwood, 2006, 00:03:26)

Kuribayashi recuerda a su esposa y le escribe en tan difícil periodo. A través de una carta, el general invoca la vida que ha dejado atrás. Es consciente de la situación en la que se encuentra su país tras años de avance enemigo y sabe que las posibilidades de defender la isla y lograr la victoria son mínimas, al igual que salir con vida de aquel lugar. Así, se manifiesta otro atributo: la resignación. La situación a la que se enfrenta el general hace que se prepare para el momento del sacrificio.

El general Kuribayashi (Ken Watanabe) es un militar japonés entregado a su profesión y a su país. La sabiduría será su gran arma contra el único enemigo con el que jamás quiso combatir. Es un hombre formado dentro del estricto código de honor y la disciplina del Imperio, pero su pensamiento también está influenciado por los viajes que ha realizado. El general recordará especialmente la experiencia vivida en Estados Unidos y que lo transformó profundamente. Su coherencia y sensatez serán ejemplo para sus tropas, que lo seguirán hasta el fin.

De otro lado, mientras cava trincheras en la playa, el soldado Saigo reniega de su misión, "¡maldita sea, que se la queden los norteamericanos!" (Eastwood, 2006, 00:04:30), y debate con otro soldado, quien le contesta que la isla es suelo sagrado de la patria. Saigo continúa renegando y es sorprendido por el capitán Tanida: "¿qué dices soldado?", reclama el oficial en tono marcial y con mirada desafiante. El soldado se pone firme, saluda asustado al comandante y, en tono enérgico, le responde: "que si vencemos

a los estadounidenses, podremos irnos" (Eastwood, 2006, 00:04:40). Los dos soldados terminan siendo azotados por su indisciplina.

Saigo (Kazunari Ninomiya) es la representación del soldado rebelde que cuestiona la situación en la que se encuentra. Fue obligado por el régimen a combatir lejos de casa, añora su hogar y vive una dura transformación personal durante el tiempo que pasa en las cuevas. Saigo siempre tiene conflictos con sus estrictos superiores por su debilidad y su indisciplina y solo hay un comandante a quien admira, el general Kuribayashi, quien es fundamental en el desarrollo de su historia.

En la película, lo masculino se presenta en la disciplina extrema que los comandantes exigen de los soldados japoneses. El honor militar impide cualquier demostración de debilidad y la castiga con severidad. La misión encomendada por el emperador está por encima de todo; es un orgullo servirle y, por eso, se debe estar dispuesto a luchar hasta entregar la vida. Esta filosofía no es una opción, es una norma que se debe cumplir sin cuestionamientos.

La masculinidad sobresale en el relato cuando la misión y la disciplina conllevan persistentes esfuerzos. Justo después de llegar, el general Kuribayashi conoce a los comandantes que están dirigiendo las operaciones en la isla. Seguidamente, se dirige al oficial encargado, el almirante Ohsugi:

Kuribayashi: –Almirante, no tiene buen aspecto.
Ohsugi: –No es nada. El agua de aquí no me sienta bien.
–Lamento oír eso.
–A su alojamiento se va por aquí.
–Antes quiero visitar la isla.
–¿Cojo un vehículo?
–No, caminaremos. Andar es saludable, tal vez sea eso lo que necesita. (Eastwood, 2006, 00:06:43)

Kuribayashi y los altos oficiales recorren la isla a pie durante horas sin importar las distancias ni el calor. El general siempre está dispuesto a dar su mayor esfuerzo para conseguir el objetivo. La disciplina y la voluntad del héroe comandante son aspectos que se destacan en la masculinidad japonesa. Kuribayashi no descansa, quiere conocer todos los rincones de la isla y no duerme, pues prefiere revisar planos y crear estrategias que puedan hacer frente a la ofensiva enemiga.

Mientras el general Kuribayashi recorre la isla en un primer reconocimiento, encuentra que el capitán Tanida golpea a los soldados y le ordena que se detenga.

Kuribayashi: –¿Qué hace?
Tanida: –Hacían comentarios desleales.
–Entiendo… ¿Y le sobran tantos soldados, capitán, que puede dejarlos inútiles?
–No, señor.
–Pues deje de golpearlos. En vez de eso, prívelos del rancho. Un buen capitán usa el cerebro, además del látigo. (Eastwood, 2006, 00:08:13)

El general se ríe mientras corrige en tono amable al oficial. Luego hace que se detengan las excavaciones de trincheras en las playas. Esta decisión no es bien recibida por el resto de los oficiales, que lo ven como un despropósito y creen que así se le regala al enemigo el acceso a la isla.

Kuribayashi analiza sus posibilidades y aprovecha al máximo sus recursos. Una de sus características es la sabiduría que demuestra en muchos momentos del filme, al defender a sus hombres de sus propios oficiales –obcecados con la disciplina extrema– y buscar soluciones lógicas a los múltiples problemas que se le plantean en cada momento. Este personaje posee la sabiduría del oficio y la coherencia que le ha dado entender un mundo más amplio que el de Japón.

Mientras recorre las playas de la isla, en donde cree que pueden desembarcar los norteamericanos, el general se encuentra con el teniente coronel Nishi, que aparece galopando en su caballo. Ambos demuestran la alegría del encuentro, aunque no se conocen. Nishi va a ser un personaje fundamental para apoyar la misión del héroe y se convierte en su aliado, pues comparten la forma de pensar en cuanto al combate que se avecina y al enemigo al que se enfrentan. Tanto el general como el coronel son oficiales de caballería, y los dos tienen algo en común que es de gran importancia para el desarrollo posterior de la historia: ambos vivieron en algún momento en los Estados Unidos.

Nishi es un oficial joven, apuesto y campeón olímpico de equitación. Es un militar hábil y también muy admirado por sus hombres. Por su historial deportivo, es una celebridad en su país. El barón Nishi (Tsuyoshi Ihara),

como también se le conoce, es el aliado y el confesor de Kuribayashi; hace que este se sienta respaldado en las decisiones que no son bien aceptadas por el resto de los oficiales, quienes cuestionan al comandante por cambiar todos los planes de defensa de la isla.

El general invita al coronel a compartir la cena esa noche, le dice que le apetece una copa. Nishi habla del daño que el enemigo ha hecho a la flota imperial y de la escasa fuerza aérea y naval de ataque que les queda. Kuribayashi desconoce las consecuencias de la batalla de las Marianas, y Nishi le confirma el golpe certero que han sufrido por parte de la armada estadounidense.

Molesto, el general le dice al coronel: "el Cuartel General Imperial no solo engaña al pueblo, sino también a nosotros" (Eastwood, 2006, 00:21:58). Este le responde que, en su sincera opinión, lo mejor sería hundir la isla enviándola al fondo del mar. El general, agradecido, le pregunta sonriéndole por qué aun así ha venido. Comparten unos tragos y cenan.

El general héroe demuestra en la secuencia su atributo rebelde, por lo que cuestiona la misión que les ha encomendado Tokio, una operación suicida para la cual no cuentan con recursos y sobre la que, además, se les oculta información. La confesión, como manifestación de rebeldía, aparece en la película en las palabras de los dos oficiales que usan la tienda como lugar de fraternización. De nuevo, el refugio de los soldados sirve de espacio para la demostración sentimental, dentro de los códigos que la masculinidad permite.

Llegan refuerzos a la isla para defenderse de la invasión estadounidense y entre estos aparece Shimizu (Ryo Kase), que, como todos los personajes de la película, se presenta mientras lee una carta que escribe al hogar recordado: está dirigida a su madre y en ella le informa de su traslado. Shimizu entra a convivir en el mismo pelotón de Saigo y Nozaki, quienes lo reciben con desconfianza al enterarse de que ha sido formado en la escuela Kenpeitai. Los soldados creen que ha venido a delatar a los rebeldes que cuentan en sus cartas la verdad de lo que acontece.

La hora de la comida motiva la confesión y el recuerdo, el sentimentalismo latente durante toda la película se hace presente en cada momento de la cotidianidad de los soldados. Saigo recuerda el momento en el que le

informaron que tenía que ir a la guerra, mientras su esposa rogaba para que no se lo llevaran, pues solo se tenían el uno al otro. Ella estaba embarazada, y las mujeres que acompañan al mensajero del gobierno –con demostraciones de falsa celebración adoctrinada– le daban ánimos diciéndole que todas han enviado a sus hijos y esposos a la guerra, que todos deben poner de su parte y que al menos ella tiene la suerte de que su hijo mantendrá vivo el apellido.

Desde el mismo momento en el que eran llamados a la guerra, los soldados sabían que su destino era el sacrificio. Este atributo del personaje bélico le da el tono nostálgico y nocturno a la historia. Si lo único que queda es la muerte, la mejor opción para la hermandad militar es la de recordar lo que más se añora. Saigo escuchaba a su esposa entre llanto diciendo que nunca nadie volvió de la guerra, teme por su futuro y el del niño que espera, él le promete a su hijo –en el vientre de su madre– que volverá.

Sobre el sentimentalismo en los recuerdos, Pablo Pérez Rubio (2004) comenta que:

> En el universo melodramático, el pasado, aunque no mostrado, está constantemente presente en cada gesto, en cada lugar, en cada rostro. Esta presencia es siempre significativa, no explicativa, pues el cine puede recurrir tanto al uso del *flashback* como a la explicación verbal de una situación pasada. En los géneros épicos (*western*, aventuras), por ejemplo, apenas se dan las soluciones técnicas. Pero, como corresponde a un tipo de relato basado en el tiempo, es habitual que muchos melodramas presenten una estructura de narración retrospectiva; una lección que parece consecuente con el protagonismo que en ellos adquieren la memoria y el recuerdo como ejes vertebradores. (Pérez Rubio, 2004, p. 245)

Los soldados ahora trabajan en las cuevas siguiendo las órdenes del general Kuribayashi, quien accede a la petición de sus oficiales de dejar nidos de ametralladora en la playa para contraatacar cuando se dé el desembarco enemigo. El capitán Tanida explica a los soldados cuál va a ser la estrategia de defensa de la isla y señala en un plano los posibles puntos por donde intentará ingresar el invasor y desde donde se le va a esperar con fuego cruzado. Entre tanto, el oficial se dirige a sus hombres.

Tanida: –Es un hecho que nos superarán en número en todos los sectores. Pero tenemos una gran ventaja. ¿Alguien sabe cuál es?

> Shimizu: –(Se pone de pie y responde). Que los norteamericanos son inferiores a los japoneses.
> –Muy bien, Shimizu. ¿Y por qué?
> –No son disciplinados y dejan que sus emociones se interpongan.
> –Correcto. (El capitán señala una fotografía de soldados enfermeros estadounidenses). Este es el uniforme de los médicos norteamericanos, vuestros objetivos. Ellos arriesgarán la vida de muchos soldados para salvarlos. ¿Entendido? (Eastwood, 2006, 00:42:50)

La disciplina extrema era un destacado valor del bando japonés. La supremacía de la nación nipona tenía que imponerse sin importar la forma o los medios, así esto significara no respetar los convenios internacionales en tiempos de guerra. La masculinidad del ejército japonés se demuestra en las actitudes de orden y devoción por la nación. La disciplina y la voluntad tenían como fin el sacrificio, que se convertía en un deber moral. Estos atributos son recurrentes en la historia y aparecen personificados en los oficiales, quienes creían ciegamente en su propia superioridad. Las emociones del bando enemigo eran mostradas como debilidad, algo inaceptable para la masculinidad japonesa.

La fechoría que ha obligado el viaje del héroe la comete la Fuerza Naval Estadounidense cuando avanza en el control de las Islas del Pacífico que se encontraban bajo dominación japonesa. Aparecen los cazas estadounidenses y atacan objetivos estratégicos tratando de alcanzar el mayor número de bajas posibles en el bando nipón. Desde ese momento, la isla se convierte en blanco de constantes bombardeos. Por primera vez, los soldados japoneses tienen contacto con el enemigo y con su temida superioridad.

Esta película se centra más en los momentos simbólicos nocturnos que en la fase de la acción en el combate diurno; las batallas no son tan comunes. Para Clint Eastwood, lo importante era descubrir las similitudes entre los bandos que pelearon en el Pacífico a partir de sus reflexiones y de las emociones que se despertaron durante el enfrentamiento.

El coronel Nishi corre en búsqueda de su caballo y lo encuentra tendido agonizando, se arrodilla ante él tratando de darle consuelo. La muerte se hace presente y las manifestaciones sentimentales masculinas que acompañan al sacrificio toman mayor relevancia. Ahora, el general y sus hombres

tendrán que refugiarse en las cuevas para soportar los bombardeos, a la espera de que el enemigo aparezca para tener oportunidad de contraatacar.

El héroe, al igual que sus hombres, espera y dedica su tiempo a recordar y a escribir. Le gusta dibujar para evocar los mejores momentos de su vida, a los que se aferra. Kuribayashi es informado de que la flota estadounidense ha zarpado desde Saipán. El ataque es inminente. En aquel momento, el general ordena preparar las tropas y da un discurso a sus hombres que es escuchado a través de la red de altavoces que comunican a las cuevas.

> Kuribayashi: –Hombres… ha llegado el momento de demostrar vuestro valor. Como miembro del honorable Ejército Imperial, confío en que combatiréis con honor. Esta isla tiene suma importancia para Japón. Si la isla cae, el enemigo la utilizará como base para atacar a nuestra patria. ¡Por la patria, nuestra patria, hasta el último hombre! Nuestro deber es detener al enemigo aquí. Nadie tiene derecho a morir hasta haber matado a diez soldados enemigos. No esperéis regresar a casa con vida. Yo estaré siempre delante de vosotros. (Se quita su gorra militar y se inclina haciendo una venia). Larga vida al emperador. ¡Banzai!, ¡banzai!, ¡banzai! (Los soldados responden al tradicional grito de guerra japonés). (Eastwood, 2006, 00:49:33)

Los soldados comen en las cuevas preparados para el combate. El capitán Tanida ordena a Saigo vaciar el cubo que sirve de letrina. Al salir del escondite, el soldado descubre a la gigantesca flota enemiga que comienza a disparar desde el mar. La fase de la batalla comienza para el héroe Kuribayashi y sus soldados.

El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

El general Saigo observa cómo la flota norteamericana desembarca por toda la playa los marines. Extensas filas de barcazas dejan a los hombres en tierra y se retiran, mientras los cazas sobrevuelan el área de invasión. Kuribayashi no permite abrir fuego hasta que la playa esté llena, para lograr una mayor cantidad de bajas. Aun en ese momento uno de los oficiales protesta por no disparar antes de que el enemigo pise tierra.

Los japoneses abren fuego cruzado desde los nidos de ametralladora y desde los puntos principales en donde se han ocultado los cañones y morteros. Los marines caen por cientos en el inicio del contraataque. En el lado japonés, los primeros en ser destruidos son los nidos de ametralladora, con

los que Kuribayashi no estaba de acuerdo. Al comienzo del combate, se golpea al ejército japonés, pero son mayores las bajas enemigas. La defensa del estratégico monte Suribachi está intacta.

El bando estadounidense tiene como primer objetivo tomar el control del monte Suribachi y del aeródromo de Motoyama. Para lograrlo, lanza un ataque por dos frentes. Ante la superioridad norteamericana, los japoneses comienzan inevitablemente a perder posiciones.

Cuando el Suribachi está a punto de caer, el coronel Adachi, encargado de su defensa, solicita una operación suicida. El general no la autoriza y le ordena luchar hasta el final reorganizándose. El coronel insiste en que quiere morir con honor, pero Kuribayashi le ordena que siga luchando. Saigo, que está ubicado en la defensa del monte, escucha casualmente la conversación. El coronel Adachi le da una orden escrita para que se la lleve al capitán Tanida. Adachi desobedece la orden del general y ordena el suicidio.

Saigo encuentra al capitán, le entrega la nota e intenta explicarle que ha oído la orden de huir por parte del general. A lo que él responde: "huir es de cobardes", y dice a sus hombres que, como honorables soldados del emperador, lo único que pueden hacer es suicidarse.

Isolde Standish (2000), autor del libro *Myth and masculinity in the Japanese cinema*, plantea algunas reflexiones acerca del personaje heroico y su función en el sistema de poder a partir de la trilogía bélica *The human condition* (Masaki Kobayashi, 1959):

> Dentro de la narrativa fílmica, las relaciones de poder son examinadas en su punto más bajo de aplicación en la jerarquía social. El individuo dentro de esta concepción es retratado como un elemento activo de las relaciones de poder y no como mero objeto pasivo interpretado sobre las formas de poder institucional. Esto es evidente en la naturaleza universal de las relaciones sociales, donde el individuo es el agente de su propia subyugación mientras simultáneamente funciona como agente de control de otros individuos. (Standish, 2000, p. 133)

El atributo de la masculinidad en la férrea disciplina japonesa era la demostración de las relaciones de poder y de control que se lograban a partir de las estrictas normas a las que obligaba el honor militar. Personajes como el del capitán Tanida servían de figuras útiles para los intereses del gobierno dictatorial nipón, que les instruía en el mantenimiento y ejemplificación del

exagerado orden a la vez que los esclavizaba dentro del sistema que preservaban.

Esta reflexión esclarece el sentido de otro atributo genérico del personaje bélico. En el caso japonés, el sacrificio no era más que el resultado de la acción requerida por la estructura de poder militar, no una demostración de entrega por la hermandad de soldados. El fin último de la organización política gubernamental era el control –hasta la muerte ejecutada en el suicidio–. De esta manera, el ejército lograba eliminar cualquier posibilidad de rebeldía.

Nozaki llora y se aferra a las fotos de su familia mientras dan el grito de "banzai". El oficial se despide de sus hombres. Uno a uno toma una granada de fragmentación, la activa y se la pone contra el pecho para caer muertos tras la explosión. Nozaki evoca los recuerdos de su familia con las fotos que tenía en sus manos y llora por su inevitable muerte. Toma la granada y la pone en su pecho como lo hacen todos los demás. El sentimentalismo aparece en las fotografías, que, como se ha descrito, conforman un importante elemento narrativo del género bélico. El capitán toma su pistola, apunta a su cabeza y dispara. Saigo y Shimizu huyen del lugar después del suicidio del oficial.

Saigo prefiere tener una oportunidad más de sobrevivir y sigue luchando contra el enemigo, como ordenó el general Kuribayashi. Él y Shimizu logran llegar a donde está ubicado el teniente Ito. El oficial los trata de traidores por haber abandonado el Suribachi; tenían que haber muerto al igual que los otros soldados defendiendo esa posición. Ito los llama cobardes y les ordena que se arrodillen. Cuando está a punto de asesinarlos con su espada, se presenta el general.

> Kuribayashi: –No mate innecesariamente a mis soldados. Suelte la espada. ¡Suéltela!
> Ito: –(Saluda al general de forma militar). Estos hombres han huido del monte Suribachi.
> –Yo ordené que los supervivientes se retiraran a las cuevas del norte.
> –Lo siento mucho, general. Es solo que el Suribachi ha caído. (Eastwood, 2006, 01:15:38)

Lo individual del inconforme general se separa de la noción colectiva de lealtad y orden que impone el Estado. El heroico protagonista se libra

de la opresión metódica de la que sus oficiales son parte y víctima a la vez. La actitud rebelde del héroe tiene gran importancia en la construcción del personaje. Con sus acciones replantea el imaginario que ha existido de las fuerzas niponas en la Segunda Guerra Mundial. El general sobrepone el fin último de la misión a las demostraciones extremas de disciplina.

El valor de entregar la vida en el campo de batalla es distinto en ambos bandos. Los comandantes japoneses ordenan permanentemente a los soldados no detenerse por los heridos mientras avanzan en el terreno. La esencia del sacrificio en la infantería estadounidense es entregar la vida por el compañero de trinchera. La muerte es una acción individual que redime cuando salva a la familia militar, no cuando se realiza a partir del honor impuesto por normas de orden colectivo.

Al igual que Tanida, Ito era otro agente útil del sistema de poder gubernamental. Su final es tan contradictorio como la filosofía militar que promovía: al suicidarse intenta destruir algún vehículo enemigo, pero lo busca de forma tan equivocada que termina siendo uno de los pocos prisioneros sobrevivientes. Con estos personajes, el filme plantea las incoherencias a las que estaban obligados no solo los soldados, sino toda la nación japonesa en tiempos de guerra. Para muchos de los sobrevivientes japoneses, haber regresado a casa, más que una fortuna, fue el castigo por el deshonor de no haber entregado la vida por la "sagrada patria". Caer prisionero era inexcusable, se debía luchar por todos los medios hasta la muerte.

Kuribayashi, militar que estudió en los Estados Unidos, es presentado como un héroe clásico que comprende el valor del sacrificio. Esto se evidencia en los atributos que demuestra durante el relato. Rebeldía, sentimentalismo, sabiduría en el combate y sacrificio son todas características notables del general, que, además, son propias del arquetipo bélico de Hollywood; lo que lo convierte en un guerrero con señaladas influencias norteamericanas.

El héroe Kuribayashi, refugiado en su cueva, recuerda –mientras dibuja en un papel– el momento más importante de su visita a los Estados Unidos. Comienza a narrar la remembranza a partir de una carta que le había escrito a su esposa y en la que describía la cena de despedida que se hizo en su nombre. En la celebración, el oficial estadounidense de más alto rango pidió la atención de los asistentes para entregarle como muestra de amistad

un obsequio a Kuribayashi, quien en ese momento era capitán del Ejército Imperial Japonés.

El comandante le entregó a Kuribayashi una pistola Colt 45 mientras le decía que aquello era algo que todo oficial de caballería debía tener. Visiblemente emocionado, Kuribayashi agradeció el regalo y la amistad de los militares norteamericanos. En la cena, los oficiales estaban acompañados de sus esposas. La que acompañaba al comandante le preguntó al oficial japonés:

> Esposa del comandante estadounidense: –¿Cómo se sentiría si Estados Unidos y Japón entraran en guerra?
> Kuribayashi: –Creo que serían unos magníficos aliados.
> Comandante estadounidense: –No, quiere decir un país contra otro.
> Kuribayashi: –Estados Unidos es el último país al que debería enfrentarse Japón. Pero, si eso ocurriera…, cumpliría con el deber hacia mi patria.
> Esposa del comandante estadounidense: –Es decir, que, si Bertie (señalando a su esposo) estuviera en el otro bando, ¿le dispararía?
> Kuribayashi: –Tendría que seguir mis convicciones.
> Comandante estadounidense: –¿Sus convicciones o las de su país?
> Kuribayashi: –¿No son las mismas?
> Comandante estadounidense: –Habla como un auténtico soldado.
> Esposa del comandante estadounidense: –Eso es horrible. Bertie, estás muerto.
> Kuribayashi: –¡No!, ¡no! ¡Eso jamás! (Eastwood, 2006, 01:36:10)

Los oficiales se rieron y celebraron fraternalmente. De nuevo, se muestra al general recordando frente a la imagen que ha dibujado. Las cuatro secuencias que encaminan el final del relato son muy significativas. La selección de imágenes ejemplifica los atributos del personaje bélico. El género bélico clásico es representado con demostraciones características, que culminan con la interpretación del director sobre el heroísmo en el tradicional enemigo.

Los combates prosiguen y las fuerzas estadounidenses avanzan. En la ubicación que defienden los hombres del coronel Nishi, cae un marine herido. El oficial ordena llevarlo dentro de la cueva y sorprende a sus hombres cuando manda curarle, a pesar de las pocas medicinas que les quedan. Los soldados protestan diciendo que los estadounidenses jamás curarían a un

japonés herido. El coronel les responde preguntando si han conocido a algún soldado de ese país.

Después de un rato, luego de que el enfermero japonés ha vendado la herida del joven marine, Nishi regresa y dice a sus hombres que interrogará al prisionero en busca de información.

> Nishi: –(Comienza a hablar en inglés). ¿De dónde eres soldado?
> Marine: –Soy marine de la compañía Alfa.
> –Vale, marine. Quería decir, ¿dónde naciste? Viví algún tiempo en California. ¿Conoces a Mary Pickford o a Douglas Fairbanks?
> –Seguro, todo el mundo los conoce.
> –Son amigos míos. Estuvieron en mi casa en Tokio.
> –¿En serio? ¿Es usted famoso?
> –Participé en las Olimpiadas de Los Ángeles en 1932.
> –¿Eso es verdad?
> –En esta foto estoy a lomos sobre mi caballo, saltando.
> –(Salpicado por su sangre, toma la foto y sonríe admirado). ¡No fastidie! Oklahoma, de allí soy.
> –(Tiende su mano para estrechar la del soldado y se presenta). Takeichi.
> Marine (le da la mano al oficial nipón y le responde): —Sam. (Eastwood, 2006, 01:27:35)

Los soldados del coronel quedan asombrados ante la amabilidad con el enemigo. Saigo y Shimizu, que han logrado llegar hasta allí, observan silenciosamente la amable conversación.

En otra secuencia, Saigo, rebelde y quejándose como siempre, le dice a Shimizu que no le importa que lo delate y lo tomen prisionero por desleal. Shimizu le confiesa a su compañero cómo fue su historia en el Kenpeitai: al poco tiempo de comenzar, fue expulsado por negarse a matar un perro de un hogar que no tenía izada la bandera de Japón en su casa. Shimizu disparó al aire mientras su comandante lo esperaba fuera y, al retirarse, los ladridos del animal lo delataron. Indignado por la desobediencia, el comandante volvió, mató al perro ante la familia que lloraba, y golpeó al soldado llamándolo débil y traidor. Finalmente, fue expulsado por su desobediencia. Saigo le dice: "no estés tan triste, al menos ahora solo te odia el enemigo"; y sonríe.

El coronel Nishi regresa junto al marine, que ha muerto. Toma las manos del joven, lo cubre con una manta y encuentra un papel que tenía a su lado. El segundo oficial le pregunta si son planes enemigos y Nishi le responde que es tan solo una carta de su madre. El coronel se la lee a sus hombres:

> Sam, te envío por correo un par de libros. Espero que te gusten. Ayer los perros hicieron un agujero bajo la verja, escaparon por el barrio. Para cuando los encontramos, los gallos de los Harrison estaban aterrorizados. No te preocupes por nosotros, limítate a cuidarte y a volver sano y salvo. Recuerda lo que te dije, haz siempre lo correcto… porque es lo correcto. Rezo para que esta guerra tenga un pronto final y regreses sano y salvo. Te quiere, mamá. (Eastwood, 2006, 01:37:15)

El coronel levanta la mirada afligido. Ve que sus hombres se encuentran igual. Pero una explosión fuera de la cueva rompe con el emotivo momento y todos vuelven al combate.

Al respecto, sobre la figura del enemigo, la observación de Hilario J. Rodríguez (2006) explica ese comportamiento en los soldados:

> La guerra se fundamenta especialmente en la ignorancia que los ejércitos suelen tener con respecto al verdadero rostro de sus enemigos. Se lucha contra otros porque no se les ve lo bastante cerca como para saber quiénes son. Cuando alguien descubre el rostro de sus enemigos, se hunde. (Rodríguez, 2006, p. 215)

Con la carta de su madre, el marine enemigo es vinculado a la hermandad militar japonesa. Los soldados nipones reconocen que esas mismas palabras las podrían haber escrito sus propias madres. El recuerdo del hogar, simbolizado en el papel que guardaba el marine, sirve como factor de identificación común entre dos ejércitos enemigos. Las emociones creadas por la evocación del ser querido establecen razones sentimentales que transforman el imaginario maléfico del agresor y lo convierten en una víctima más de la situación.

Los militares tienen la necesidad de expresar las emociones contenidas ante la cercanía de la muerte. El recuerdo y su manifestación sentimental convierten el combate en un melodrama en el cual los miembros de la hermandad encuentran protección y resignación. La reunión para evocar recuerdos es característica del género bélico en el modelo de agrupaciones de infantería. En esta película, la confesión se convierte en uno de los atributos más destacados de sus protagonistas.

La compasión que mostró Shimizu con el perro de la familia nipona, al ser un signo de debilidad, fue castigada severamente por la masculinidad de la disciplina militar. Lo mismo ocurre cuando este mismo soldado japonés es capturado por el bando enemigo luego de que intentara desertar. Los dos marines a los que se les ordenan cuidar a Shimizu se comportan de igual forma que el autoritario comandante del Kenpeitai. No tienen reparo en disparar a sangre fría contra el soldado desarmado, para evitar así tener que quedarse atrás vigilándolo. Shimizu muere por la falta de compasión, la misma razón que le había llevado a la isla.

El asesinato de Shimizu plantea el sinsentido de la guerra: hombres con valores se convierten en asesinos que anulan cualquier posibilidad a la razón. Con esta acción, el director Eastwood muestra cómo en la guerra hubo crímenes de ambos lados. Saigo descubre a su compañero Shimizu muerto, rompe a llorar mientras cubre la herida con la faja que había hecho la madre del asesinado. No importa de qué tipo sean las manifestaciones de masculinidad o los signos de indisciplina, la expresión sentimental de la que surge el llanto por el hermano caído es propia de los grupos de infantería. El melodrama es resultado de los fuertes lazos que crea la guerra.

Pablo Pérez Rubio (2004) escribe al respecto:

> Si bien el cine bélico es una variante de la épica y muestra la acción de un héroe al servicio de una moral, de una causa común y de un pueblo, la variante que podríamos llamar *melodrama bélico* pone en escena al sujeto como víctima individual de un horror colectivo –casi siempre y bajo el prisma del relato justo e inevitable– provocado por la condición humana. (Pérez Rubio, 2004, p. 189)

En este sentido, el general Kuribayashi evoca los momentos vividos con el bando enemigo. Así, suscita una profunda reflexión acerca de quiénes son aquellos a los que ahora está obligado a combatir. Sus mejores recuerdos, los que narraba en las cartas a su esposa, son los de la fraternidad que compartía con los oficiales del ejército estadounidense. En el momento de la cena de celebración, el héroe estaba vinculado a la familia militar que lo homenajeaba. Pero, años después, esta misma, por la transformación coyuntural del mundo, se había convertido en el maligno agresor que debía destruir.

En todo el relato, el héroe tiene el dilema de cumplir con el deber que le reclama el Estado o seguir sus propias creencias personales, vinculadas a

sentimientos de amistad y de familia. La pregunta que le hace el comandante norteamericano acerca de si prefiere sus convicciones o las de su país resume el conflicto que se desarrolla dentro del personaje. Además, aunque finalmente el sacrificio sea inevitable, lo hará por razones muy distintas a las de seguir de forma obcecada normas establecidas en códigos de poder.

El héroe recibe una marca.

El sentimentalismo dado en los recuerdos de los protagonistas militares identifica plenamente a los filmes del género. En el caso de *Cartas desde Iwo Jima*, el recuerdo tiene más presencia y más peso que en otras películas bélicas. Aquí el atributo sentimental sirve para conocer las semejanzas entre el héroe y su enemigo. El vínculo sentimental que crearon el coronel Nishi y el moribundo marine, Sam, es el mismo vínculo que mantiene el general Kuribayashi con sus recuerdos de Norteamérica. El filme, al descubrir al enemigo, encuentra más similitudes que diferencias, pues lo personifica dentro de los cánones que habían sido exclusivos del personaje heroico estadounidense.

La batalla de Iwo Jima está prácticamente perdida para el bando japonés; de hecho, lo estuvo desde su comienzo. El coronel Nishi, tras una explosión, queda ciego y ordena a sus hombres reagruparse y dirigirse al encuentro del último bastión de defensa, liderado por el general Kuribayashi. Nishi se despide de sus guerreros e indica al segundo oficial que lo primero es conseguir agua para los soldados. En su discurso final, repite las palabras que escribió la madre del marine Sam: "hagan lo correcto… porque es lo correcto". (Eastwood, 2006, 01:42:58). Maternalmente, el coronel les ordena a sus hombres huir, mientras ellos –identificados con su comandante– se ponen firmes y le rinden homenaje. Después de que los soldados salen de la cueva, el respetado oficial toma su fusil y se suicida.

Saigo y unos pocos soldados sobrevivientes llegan hasta la posición en la que se encuentra el general, quien lo reconoce y le dice que lo recuerda de cuando casi pierde la cabeza. El soldado admite que no fue la primera vez que lo salvó, pues en la playa ya había detenido al capitán que lo golpeaba. Kuribayashi lo recuerda y sonríe diciéndole: "no hay dos sin tres" (Eastwood, 2006, 01:58:23).

Los personajes se refugian en la añoranza y escriben cartas que no tienen posibilidad de llegar a su destino. Saigo le escribe a su esposa; le dice que es un consuelo hacerlo y relata que sobreviven sin agua ni comida desde hace días: "hacemos cosas innombrables para sobrevivir; ya no hay salida, pero mi única preocupación sois tú y el bebé".

> Saigo lleva lombrices para que el general coma, este último escribe una carta.
> Kuribayashi: –¿Has venido desde el Suribachi? Habrá sido un viaje difícil.
> Saigo: –Sí.
> –(Sonríe). Eres todo un soldado.
> –No, señor, soy un simple panadero.
> –¿Eras panadero? ¿Tienes familia?
> –Esposa y una hijita que nació el verano pasado, en Ohmiya. Aún no la conozco.
> –Es extraño. Yo me prometí luchar hasta la muerte por mi familia. Pero pensar en ella me hace difícil cumplir mi promesa. (Eastwood, 2006, 02:01:05)

Saigo sostiene el llanto mientras escucha la confesión del general. Kuribayashi es informado de que hay un mensaje por la radio y se dirige a escucharlo. Es una canción de los niños de Nagano, pueblo natal del oficial, dedicada a él y a sus hombres que luchan valientemente. El coro habla de una isla en el Pacífico de gran importancia para la seguridad del Imperio, por la que hay que luchar hasta la muerte.

El héroe comprende el mensaje al escuchar la canción proveniente de su ciudad: el futuro de la nación reclama su sacrificio. Kuribayashi rompe a llorar, guarda sus recuerdos en su baúl militar, sale preparado para la última batalla, se dirige a Saigo y le pide un favor: necesita quemar todos los documentos y su arcón militar. Se retira diciéndole –de nuevo– "no hay dos sin tres". (Eastwood, 2006, 02:03:44)

El general, antes de la batalla, deja ver el atributo sentimental. Las emociones que experimenta al escuchar la canción de los niños japoneses y los recuerdos de su familia hacen que se transforme. La masculinidad militar da paso a la exaltación de la añoranza manifestada en el llanto. Este hecho

impulsa al protagonista y lo pone en marcha para cumplir así con el ritual del sacrificio.

El héroe sale de la cueva y se dirige a sus hombres diciéndoles: "Aunque Japón haya perdido, nuestro pueblo alabará vuestra entrega. En el futuro llorarán y rezarán por vuestras almas, morid orgullosos por vuestra patria. Yo iré siempre delante de vosotros" (Eastwood, 2006, 02:04:32).

Los soldados luchan con sus últimas fuerzas mientras Saigo quema los documentos. El general avanza y es herido gravemente por una explosión de granada. Su segundo oficial lo rescata. Los guerreros van cayendo uno a uno y Saigo encuentra las cartas escritas por sus compañeros; no las quema, en cambio, abre un agujero en el suelo, mientras se muestra cómo el teniente arrastra al general para retirarlo de la zona de batalla.

Para Eberwein (2010), cuando Saigo entierra las cartas se establece una compleja conexión metafórica entre el general y el soldado. Ellos son los principales redactores y se vinculan a los escritos que el militar busca preservar. De esta manera, las cartas se convierten en algo más que una reliquia bélica, son la representación de los propios combatientes que las escribieron.

El relato, al preservar las misivas en el tiempo, consigue que los guerreros perduren en la eternidad. El espíritu heroico de lo realizado se comprueba a partir del atributo sentimental y de la necesidad de expresar la añoranza por el hogar. Los escritos conforman la memoria del sacrificio hecho en defensa de la nación.

El soldado entierra las cartas. La isla soporta los últimos combates. El teniente Fujita lleva al general a una zona alejada de los norteamericanos. Kuribayashi agradece al oficial y le ordena que lo mate cortándole la cabeza. El teniente –resignado– levanta su catana, pero antes de dar el golpe recibe el disparo de un marine. Saigo aparece con una pala en la mano, corre al encuentro de su general. Este le pide un último favor: enterrarlo donde nadie lo encuentre.

El héroe mira hacia el horizonte, en donde está el mar, y recuerda cuando volvió a Japón después de su visita a Estados Unidos. Lo hace relatando la carta que le escribió a su esposa para decirle lo mucho que quería volver al país, aunque le entristecía dejar a sus amigos: "volví a casa, pero yendo sin compañía me sentí solo" (Eastwood, 2006, 02:09:58).

Después, Kuribayashi toma la pistola –recuerdo de la amistad de aquel viaje– y le pregunta a Saigo: "¿sigue siendo suelo japonés?" (Eastwood, 2006, 02:10:29). Este último mira al horizonte y le responde que sí, aún es Japón. Kuribayashi dispara a su corazón mientras las lágrimas caen por el rostro del soldado, que aún mira hacia el mar. Luego Saigo cumple con la última petición de su comandante.

Kuribayashi usa la pistola Colt 45 para suicidarse. El arma es el objeto que significa el vínculo de amistad añorado durante todo el filme. El héroe no muere de la manera exigida por el ritual de honor japonés, no es decapitado con la catana a manos de otro oficial. En un acto personal, toma su querida pistola y se dispara en el pecho.

La manera como ocurre el suicidio es fundamental para comprender el valor simbólico del sacrificio. El general no muere por obligaciones de honor con el Estado, el teniente nipón finalmente no le corta la cabeza como obliga el ritual. No son las normas de la dictadura las que llevan a Kuribayashi a la muerte; es su propia mano la que toma la pistola (valioso objeto de recuerdos) y dispara en el corazón (icono emocional).

El desenlace del general enlaza con la percepción de Hilario J. Rodríguez. Este autor sostiene que "en el cine bélico … el héroe ha de ser alguien que renuncia a su individualismo, aunque eso conlleve su muerte" (Rodríguez, 2006, p. 212). En el caso del general nipón, trasciende la motivación personal de rebeldía contra el sistema de poder y señala notablemente la individualidad del acto, que se desliga de los códigos dictatoriales. Se hace hincapié en la diferencia que hay entre la muerte controlada por la doctrina que obliga al suicidio y la muerte del general, la cual es ejecutada como un acto libre y determinada por los valores de hermandad de armas que caracterizan al cine bélico de Hollywood.

Varios marines descubren al cadáver del teniente Fujita y toman su espada. Asimismo, encuentran la pistola ensangrentada del general, que un marine se pone en el cinto. Luego descubren a Saigo, quien se ocultaba y que, al ver al marine que lleva la pistola de su comandante, se llena de ira y ataca con una pala. Sin dispararle, los marines logran detenerlo con un golpe en la nuca. Ahora Saigo está tendido en una camilla viendo el sol en el horizonte, sobre el mar. Así, se hace referencia a la imagen del sol naciente.

La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.

El sacrificio del general héroe en el relato transforma la imagen del tradicional enemigo estadounidense. La muerte de Kuribayashi servirá para el renacimiento del soldado Saigo como héroe que se lanza apenas con una pala a defender el honor hasta el último momento. El renacimiento heroico es simbolizado con el plano del sol en el mar, imagen que distingue al Imperio del Japón en su bandera.

En *Cartas desde Iwo Jima*, la redención no solo lleva al protagonista a un plano superior. Su sacrificio logra que todos los combatientes en la guerra del Pacífico sean reconocidos como iguales dentro de los valores y los atributos que se muestran en el general heroico.

Los malignos, sádicos y torpes adoctrinados japoneses, representados en gran cantidad de filmes bélicos (entre ellos *El puente sobre el río Kwai*, *Objetivo Birmania* o *Todos a una*), renuevan su imaginario para convertirse en soldados que luchaban por su país y entregaban la vida valientemente mientras recordaban a su familia.

La carta escrita por la madre del marine Sam revela la similitud entre ambos bandos. Los soldados nipones, al escuchar las palabras del coronel Nishi cuando lee la misiva, sienten las mismas emociones que tendrían al recibir noticias de casa. La carta del estadounidense es como cualquiera de los escritos a los que dedican su tiempo el soldado Saigo o el general Kuribayashi; este último, un personaje creado dentro de valores característicos del militar del cine de Hollywood.

Con esta caracterización, el director señala que, pasado el tiempo, los bandos se igualan. El enemigo japonés –que siempre se había mostrado como un subyugado– descubre en esta película que ellos mismos forman parte de una fraternidad bélica similar a la del héroe estadounidense, en la que se valoran los fuertes lazos sentimentales entre guerreros. En este sentido, el adversario cuenta con elementos narrativos comunes que hacen de los grupos enfrentados tropas similares que compartieron un momento histórico. Este mismo sentimiento fraternal por el enemigo es el que acompaña al héroe durante todo el relato. La guerra iguala a los bandos en la nobleza, y en la crueldad, ambos lados tienen héroes y criminales.

Los soldados japoneses terminan resaltando los valores conservadores de las agrupaciones de infantería del género bélico, aquellas con las que la nación estadounidense se identifica tanto. Para esto, se valen del elemento narrativo que demuestra la similitud entre ambos ejércitos: la carta, representación del sentimentalismo en la añoranza característica del modelo clásico del género.

Jarhead (**Sam Mendes, 2005**)

El 2 de agosto de 1990, tropas del ejército iraquí, comandadas por el presidente Saddam Hussein, invadieron el Estado limítrofe de Kuwait. El agresor justificaba la acción militar alegando derechos históricos y económicos sobre este territorio y sobre los importantes yacimientos de petróleo en la zona.

Luego de agotar los recursos diplomáticos, una coalición internacional –en la que participaban 31 países bajo el mandato de las Naciones Unidas– respondió a la agresión iraquí con el objetivo de expulsar al ejército invasor. La coalición estaba liderada por las fuerzas militares estadounidenses, que habían movilizado a 415 000 de los 680 000 efectivos reunidos para la liberación del país aliado. El 16 de enero de 1991 comenzaron las operaciones contra Irak con el lanzamiento de una cantidad considerable de misiles *Tomahawk* sobre objetivos estratégicos para debilitar su poder militar.

La respuesta de Hussein fue lanzar misiles Scud contra Arabia Saudita e Israel, con el objetivo de que la nación judía entrara en el conflicto y así desestabilizar a la coalición. La estrategia iraquí no funcionó por cuanto Israel dejó su defensa en manos norteamericanas. La superioridad aérea de la coalición fue evidente y la mayor parte de los objetivos iraquíes fueron destruidos desde aviones cazas y bombarderos. Gran cantidad de explosivos cayeron sobre Irak y sus tropas se vieron obligadas a retroceder y a liberar así a la nación ocupada. Las operaciones terrestres no fueron nada significativas y, dos días después de que los marines avanzaran sobre el área en conflicto, alrededor de 100 000 soldados iraquíes se entregaron. El 28 de febrero de 1991, cuando las fuerzas acorazadas francesas se encontraban a 150 kilómetros de Bagdad, Irak se rindió, no sin antes dejar ardiendo los pozos petrolíferos de Kuwait en su huida.

Este es el contexto en el que se desarrolla *Jarhead*, un conflicto reciente que aún el mundo recuerda y que luego evolucionó en la Guerra de Irak, promovida por el gobierno de George W. Bush después del 11-S. Edmond Roch (2008) describe la película de la siguiente forma:

> *Jarhead. El infierno espera*, reúne varias películas de guerra en una y las actualiza: es un filme de combate sin combate y una película de la guerra del Golfo a la estela de Vietnam. … Pero lo que la distingue es que la guerra es distinta y el soldado ya no espera el combate cuerpo a cuerpo, sino que debe avanzar en un territorio saqueado por sus enemigos y arrasado por sus propias fuerzas. (Roch, 2008, 227)

Sam Mendes (2005) revisa la actualidad de los conflictos bélicos en una película que carece de combates. El argumento se centra en la convivencia de la hermandad militar y su desarrollo cuando la promesa de aventura es incumplida por el uso de tecnologías que son mucho más rápidas que las posibilidades de acción de los soldados.

La frustración del héroe por no cumplir con sus funciones narrativas le crea tensiones que desencadenan comportamientos demenciales. Los atributos del personaje sufren cambios inesperados por mantenerse permanentemente en la fase de espera sin poder entrar en el campo de batalla. La mayor novedad, en cuanto a las características del protagonista, se presenta en su masculinidad y su amplia demostración sexual, que se transforma conforme avanza el agotamiento físico y moral mientras espera eternamente, sin llegar nunca al sacrifico.

Funciones de los personajes.

Uno de los miembros de la familia se aleja de casa.

El héroe y narrador de esta historia es Anthony Swofford (Jake Gyllenhaal), miembro del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos, en donde es conocido como Swoff. Él mismo es el autor del libro[3] en el que está basado el guion de la película. El argumento comienza cuando Swoff se enlista y empieza la fase de instrucción. En este punto, el héroe ya ha comenzado el viaje y en su relato describe la familia que ha dejado atrás: una hermana, recluida en un sanatorio mental; una madre, que llora en la cocina de una casa pobre; y un

[3] *Jarhead. A marine's chronicle of the Gulf War and other battles* (2003).

padre que, con el rostro lleno de ira y notable ansia en su cuerpo, lleva aún en el cuello las chapas de identificación de combatiente en Vietnam[4].

Desde el comienzo, la masculinidad será una característica constante de los personajes. Este atributo del héroe marine es uno de los matices fundamentales en su construcción y se transforma al tiempo que Swofford avanza en la narración. La masculinidad en *Jarhead* tiene una evidente connotación sexual. El sargento de instrucción Fitch lo demuestra en una conversación entre él y Swofford en tono de entrenamiento militar; es decir, gritando:

> Fitch: –Dime: ¿tienes novia, Swofford?
> Swofford: –¡Señor, sí, señor!
> –¡Eso te crees tú, hijo de puta! ¡Jodi se la está tirando ahora! ¡Ponte boca abajo y haz 25 flexiones por cada vez que se la follen este mes! ¡Boca abajo! (Mendes, 2005, 00:01:48)

Después de conocer al sargento Fitch, Swofford confiesa que haber entrado en el cuerpo de marines pudo haber sido una mala decisión. El héroe se cuestiona sus funciones en gran parte del relato.

Además de la masculinidad, otro atributo que compone al héroe bélico queda demostrado en las primeras secuencias, la rebeldía: Fitch recrimina a Swofford por no dibujar bien la taquilla y el orden que debe llevar en la pizarra; lo toma por el cuello, le sujeta la tráquea y lo ahoga hasta que cae de rodillas. Swofford mira hacia la pizarra mientras el sargento comienza a darle fuertes palmadas en su rapada cabeza:

> Fitch: –A ver, cerebro de semen, señala dónde van los calzoncillos y las zapatillas de deporte.
> Swoff: –¡Señor, el recluta no puede pensar mientras lo golpean en la cabeza, señor!
> –¿No puedes pensar mientras te doy unas palmaditas cariñosas? (El sargento deja de golpearlo y se inclina sobre él). Entonces, ¿cómo coño vas

[4] El guion fue escrito por su protagonista, Anthony Swofford (veterano de Irak), y por William Broyles Jr. (veterano de Vietnam). Este hecho se ve reflejado en las múltiples referencias que el filme hace a la guerra del sudeste asiático y a las películas que la recrearon. La historia de *Jarhead* está basada en la memoria de dos excombatientes de distintos conflictos que buscan puntos en común para actualizar el discurso sobre las agrupaciones de infantería.

a disparar el rifle cuando te exploten las granadas en los morros? No sé qué cojones haces aquí.
–(Se gira desafiante y, encolerizado, grita). ¡Señor, es que me perdí de camino a la universidad, señor!
–(Toma por la cabeza al recluta y lo golpea contra la pizarra). (Mendes, 2005, 00:02:20)

La rebeldía del marine contra la disciplina del sargento señala otro atributo característico del protagonista bélico. Swofford se muestra inconforme con la situación que vive, por lo que los enfrentamientos con sus superiores son constantes. Este conflicto es recurrente durante el filme. Además, la narración en *off* acentúa la insolencia del personaje.

Las demostraciones de masculinidad durante toda la historia están directamente relacionadas con manifestaciones sexuales o con insultos que, como se observará más adelante, sirven de vínculos de identificación entre el grupo. Swofford nos enseña a su novia, recuerda cuando le regaló su camiseta favorita –la de los marines– justo después de copular intensamente el día de su despedida, antes de marchar a la aventura. Además, guarda una foto de ella vistiendo la prenda, esta imagen lo acompañará durante toda la travesía bélica. Desde el primer recuerdo, se muestra que la añoranza por la mujer amada no es melancólica, sino que, más bien, denota la frustración sexual del héroe al estar conviviendo con un grupo exclusivamente de hombres.

A partir del ingreso de Swoff al segundo pelotón de la Compañía Golf, la violencia en las demostraciones de masculinidad se vuelve cotidiana. Estas manifestaciones no son más que los códigos de identidad y de pertenencia al grupo. Justo a su llegada, Swoff ve cómo entre varios marines sujetan a otro mientras lo marcan en la pierna con un hierro que arde. Aparece en la historia el marine Alan Troy (Peter Sarsgaard), quien acompañará al aprendiz y será de gran importancia en su proceso heroico.

Troy le pregunta: "¿te puedo ayudar?". A lo que Swoff responde: "me han asignado al segundo pelotón" (Mendes, 2005, 00:04:30). Troy mira a sus compañeros, que se lanzan por el nuevo miembro de la hermandad y lo sujetan. Él intenta defenderse entre gritos y golpes. Pero lo amarran a las patas de la cama. El marine que había sido marcado pone su pierna

encima del pecho de Swoff, quien entra en cólera, le muestra su herida y le grita: "¡ahora prepárate, hijo de puta!". Finalmente, le suben la bota del pantalón y le pegan el hierro a la pierna. Swoff se desmaya. Cuando se despierta, ve solo a Troy, que ordena sus cosas. Se libera y mira su pierna, no tiene nada, lo han engañado. Troy le dice: "es una putada que le hacemos a los nuevos, la marca tienes que ganártela" (Mendes, 2005, 00:05:05). Swoff había pasado por el ritual de iniciación, ahora es miembro del grupo de marines.

Arrepentido de haberse enlistado, Swoff intenta escapar del mundo en el que se ha metido; pasa horas en el retrete tomando laxante para hacerle creer al cuerpo de marines que tiene una incontrolable infección estomacal. Aparece entonces un personaje que va a cambiar las expectativas del protagonista y lo encamina en la búsqueda de un objetivo nuevo. Mientras Swoff lee en el baño, manteniendo el engaño con el cual se quiere liberar, entra el sargento Sykes (Jamie Foxx), instructor de la STA (Selección de Tiradores de Alcance). Este abre la puerta del inodoro donde el marine está sentado y le comunica que tiene que mejorarse porque ha sido seleccionado para entrar en el grupo de francotiradores:

> –¿Qué coño es esto? (Pregunta el sargento mientras le quita a Swoff el libro que lee). *El extranjero* de Camus. Esto parece un tocho sesudo marine… El adiestramiento comienza el lunes. Te recomiendo que vayas. (Mientras el sargento se retira, Swofford le pregunta si es una orden. Sykes se da vuelta y se acerca). Es una oportunidad de cojones, un jodido honor. Es la mejor especialidad del cuerpo. (Mendes, 2005, 00:08:58)

Antes de que el sargento desaparezca por la puerta, Swofford le pregunta si le puede devolver el libro. El sargento lo tira contra el suelo al salir.

La secuencia es muy significativa: el personaje del sargento saca al héroe de su ostracismo con la propuesta de una nueva aventura, pero lo hace arrebatándole *El extranjero*, de Camus; una obra en la que temas como la frustración, el aburrimiento, la cotidianidad insoportable y la soledad exponen la vida del protagonista; lo contrario de lo que representa la invitación al viaje místico. Secuencias adelante –cuando los marines están en el desierto esperando atacar al enemigo– los momentos de tediosa rutina vuelven a hacer referencia al libro que lee el protagonista y los temas que son tratados en la obra aparecen en los militares vencidos por el tiempo.

El entrenamiento de los francotiradores comienza. Los marines Swofford y Troy encuentran su motivación. La selección es severa; la masculinidad del entrenamiento se hace presente de nuevo con duras pruebas físicas. Troy es un alumno aventajado y responde acertadamente a la pregunta de cómo medir distancias: "calculo como si fueran campos de fútbol" (Mendes, 2005, 00:13:25). Las habilidades y destrezas para el combate son atributos que aprende el héroe marine de su sargento. El fusil comienza a tener una figuración fundamental en la composición simbólica de la película. Imágenes de hombres fuertes esgrimiendo de múltiples formas sus armas hacen que tenga lugar la permanente connotación sexual alrededor de este elemento.

Eberwein (2005) compara el vínculo sexual masculino en películas como A*pocalypse now* (Francis Ford Coppola, 1979), *La chaqueta metálica*, *Platoon* (Oliver Stone, 1986), *Salvar al soldado Ryan* y *Jarhead*, entre otras:

> La mayor conexión de todas estas es cómo en ciertos momentos clave las armas son deliberadamente mostradas en primer plano como objetos de atención narrativa específica conectados con el cuerpo masculino y la sexualidad. De hecho, todos estos filmes revisan las conexiones cliché de armas y genitales, en la mayoría, de formas asombrosas. (Eberwein, 2005, p. 114)

El género bélico se resiste a darle el protagonismo que se merece al personaje femenino. Vivimos tiempos en los que las mujeres cumplen un rol distinto en las fuerzas militares: ya no son solo figuran la madre y la esposa que pacientes esperan noticias del campo de batalla, ahora muchas combaten en primera línea. El cine ha reconocido a la mujer guerrera en contadas ocasiones, por ejemplo, en *La teniente O'Neil* (Ridley Scott, 1997) o en *Fort Bliss* (Claudia Myers, 2014), la cual narra el drama de una veterana que regresa de Afganistán.

En *Jarhead*, el sargento Sykes entrena a los marines en técnicas de asalto y les explica cuál es la misión del ejercicio: "vuestra misión es matarme; mi misión es matarlos antes…, y soy bueno" (Mendes, 2005, 00:14:11). Todo esto encuadrado en un plano que muestra a los marines sentados, prestando toda la atención posible y sosteniendo sus fusiles con el cañón en alto. El fusil, como ya se mencionó, es una clara representación del macho sexual y se convierte en el signo visible de la masculinidad del héroe.

Swofford y Troy son escogidos como francotiradores. Troy es el observador, es quien mide las distancias y señala el blanco para indicar el disparo. Swoff

es el tirador, es quien aprieta el gatillo. Troy es el marine que ha nacido para su oficio, disfruta de su entrenamiento y es un aventajado aprendiz; está siempre dispuesto a dar indicaciones a sus compañeros y se preocupa por ellos. Swofford ha encontrado su sitio en el cuerpo, disfruta siendo francotirador y su mejor complemento en esta función es Troy. Swoff ha encontrado su motivación; como él mismo dice, está "enganchado". Ahora está preparado para partir.

El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios.

Saddam Hussein comete la fechoría, Irak invade a Kuwait. Sin embargo, el daño perpetrado por el agresor tiene un detalle importante a la hora de analizar las funciones de los personajes: el agresor no ataca a la nación norteamericana como tal, sino que perjudica a un país lejano con el que esta mantiene fuertes relaciones comerciales. Se puede decir que la fechoría no es contra la sociedad del héroe, sino contra uno de los Estados con los que mantiene importantes negocios. El petróleo entra a formar parte de los temas tratados en la narración. Los marines se enteran de la noticia viendo el informativo. Troy se levanta de su silla y en tono solemne les dice: "nos vamos a la puta guerra" (Mendes, 2005, 00:18:15). Swoff sonríe.

El héroe se va de su casa.

El gobierno estadounidense fleta aviones para trasladar una gran cantidad de hombres en el golfo Pérsico. Los militares se encuentran en Arabia Saudita, no muy lejos de la frontera con Kuwait, preparándose para entrar en acción. En el vuelo aparece el marine Chris Kruger (Lucas Black), quien –al representar al inconformista político– no pierde ninguna oportunidad de opinar acerca de los motivos de su gobierno y las contradicciones que encuentra en su intervención en el conflicto en Kuwait. Swofford reflexiona a partir de las sentencias de Kruger.

En el vuelo, Swofford está sentado en medio de sus dos compañeros. A la izquierda tiene a Kruger y a la derecha se encuentra Troy. Esta situación es representación de las dos posturas de pensamiento en que se debatirá el héroe durante su estancia en el golfo: Kruger, el inconformista; Troy, el marine que justifica la misión y que valora la creación de la hermandad bélica.

A la llegada al desierto, Swofford se muestra feliz, satisfecho por el viaje que ha realizado. El héroe es reunido con otros marines en una carpa; están sentados en el suelo y, de nuevo, los fusiles sobresalen en la imagen con el cañón en alto. Aparece el teniente coronel Kazinski (Chris Cooper), que toma el micrófono para hablarles a sus hombres. Los jóvenes lo observan con emoción.

El coronel explica que ahora forman parte de la operación Escudo del desierto (fase inicial de la operación Tormenta del Desierto, con la cual se pretendía defender a Arabia Saudita del ataque iraquí) y que Saddam tiene un millón de soldados perfectamente entrenados al norte de donde se encuentran. El oficial muestra la imagen de un niño con el rostro gravemente afectado por la acción de los gases que el régimen iraquí ha usado contra Irán y los kurdos. El coronel busca justificar el hecho por el cual se encuentran allí, a tantos kilómetros de casa, para combatir un enemigo maligno que, en realidad, a su país directamente no le ha hecho nada.

Luego, Kazinski explica que, de momento, mientras los burócratas se deciden a autorizar la contraofensiva, la misión es defender los campos petrolíferos de "nuestros buenos amigos del reino saudí" hasta nueva orden y señala: "señores, eso es mucho petróleo" (Mendes, 2005, 00:24:01). Así, Kazinski promete la aventura que buscan el héroe y su familia militar, de manera que motiva a los hombres para tomar acción en contra del enemigo cruel al que se enfrentan. Los marines, excitados, responden al coronel (que hace aquí otra manifestación sexual que exalta la masculinidad del grupo).

Kazinski: –¿Qué va a hacer el batallón?
Marines: –(Gritando). ¡Patear culos iraquíes!
–¡Oh, chavales, se me acaba de poner dura! (Mendes, 2005, 00:25:05)

Los marines patrullan y se preparan en el desierto mientras esperan la llegada del momento del combate; toman posesión del territorio, avanzan en camiones por el terreno polvoriento y sofocante. Entre tanto, un marine dice que esperar es una "mierda", que necesita disparar. Troy le responde que pronto podrá disparar cuanto quiera. Kruger, con acento tejano, los interrumpe:

> –¿Sí? ¿Para qué? Llevo toda la vida conviviendo con esos capullos ricachones. Han conseguido meter mano en el petróleo árabe, se lo tragan como si fuera cerveza. Estamos aquí para proteger sus bienes. ¿Quién

creéis que le dio a Saddam todas sus putas armas? Nosotros lo hicimos. (Mendes, 2005, 00:25:30)

Troy corta su conversación diciendo: "Al carajo la política, ¿vale? Estamos aquí, todo lo demás son chorradas" (Mendes, 2005, 00:21:15). Su frase se relaciona con las palabras del delta Hoot en *Black Hawk derribado*. No pensar en si lo que hacen es justificable o no, tan solo reconocer que están allí y que la única realidad posible se da en la supervivencia con el compañero de armas defiende el misticismo de la hermandad bélica con la que se identifica plenamente.

Troy es el personaje que justifica su oficio como el trabajo que alguien tiene que hacer. Su pensamiento es el de aquel que ha nacido para la misión militar, para compartir con la hermandad bélica la gran aventura que los formará como hombres. Troy está dispuesto a sacrificarse en busca de la redención. Su satisfacción por el proceso heroico es notable.

La masculinidad y su demostración sexual se repiten en las actividades que cumplen a diario los marines. Además de entrenarse en tácticas de combate para el desierto, vigilan, tratan de distraerse y, ante todo, esperan. El tiempo bajo el sol comienza a detenerse. Un plano sintetiza el sentimiento del héroe y su compañero: Swofford y Troy observan un bello atardecer; sentados en una colina, esperan deseosos el momento del combate con el enemigo y observan cómo se oculta el sol mientras sujetan sus fusiles con los cañones en alto.

La desnudez es un reconocido ícono de la masculinidad del héroe. En el cine, los musculosos cuerpos de estrellas de Hollywood han protagonizado películas que son clásicos del género de aventuras y que han creado un modelo de imagen varonil que evolucionó con las diferentes construcciones narrativas. Desde Johnny Weissmuller (Tarzan), pasando por Charlton Heston o Kirk Douglas, se han dejado en el imaginario fílmico multiplicidad de ejemplos del cuerpo como elemento narrativo.

El hombre desnudo denota masculinidad y fortaleza, pero también puede ser un signo de vulnerabilidad. En ocasiones, el cine bélico ha usado fuertes cuerpos desnudos para intensificar visualmente el dolor de la tortura de los prisioneros y para mostrar las marcas de los veteranos. John Rambo es el ejemplo de cicatrices y choques eléctricos en un cuerpo de gimnasio. Nuria Bou y Xavier Pérez (2000) sostienen respecto al héroe y la desnudez que:

> El modelo de exhibición corporal a la manera hestoniana aún constituye un privilegiado reducto fílmico donde la masculinidad consolida las fértiles posibilidades de una glorificación martirial, pasiva y objetual, compensatoria de los roles activos que el heroísmo todavía tiene la obligación de sustentar. (Bou y Pérez, 2000, p. 76)

El atributo masculino del héroe en *Jarhead* se ve potenciado por la desnudez mientras los soldados esperan la acción. Los cuerpos también se convierten en vínculos de identificación, al reírse los unos de los otros en las duchas haciendo mofa del tamaño de los genitales o cuando se reúnen en los momentos de explosión emotiva dentro del refugio de las tiendas. El hombre desnudo es una manifestación del atributo de la masculinidad sexual y ubica a los protagonistas dentro de la hermandad de marines, cuando pueden liberarse de su armadura en la intimidad de los alojamientos.

El momento de la espera favorece la transformación interior del personaje heroico. Toda la acción que se ha visto desde el reclutamiento de Swofford hasta su traslado al golfo Pérsico empieza a convertirse en reflexión, lo que da protagonismo a los instantes dentro de la tienda de campaña. Íconos característicos del género como cartas y fotos, aparecen en medio del desierto, acompañados –como siempre– de la confesión. De nuevo, la interiorización del vínculo de hermandad militar se destaca como un elemento fundamental dentro de las demostraciones propias del modelo narrativo bélico.

La fase de espera se vuelve insoportable. Al no llegar el momento del combate, la excitación del héroe por la aventura se va desvaneciendo. El tiempo se detiene en el desierto y la rutina acentúa la interiorización de los marines. La sexualidad masculina se transforma y crea nuevas expresiones de emotividad en los soldados.

> Swofford: –(Narración en *off*). Técnicas propuestas a los marines para evitar el aburrimiento y la soledad: Masturbarse, releer cartas de esposas y novias infieles, limpiar el rifle. Masturbarse otra vez, conectar varios *walkman* a la vez, discutir de religión y del sentido de la vida. Hablar con todo detalle de toda mujer con la que ha follado el marine, debatir diferencias como, por ejemplo: Cuba o México, Harleys u Hondas, masturbación con la mano derecha o con la izquierda. Volver a limpiar el rifle, revisar un catálogo de novias filipinas por correspondencia, masturbarse otra vez, pensar en la primera comida que tendrá el marine al regresar a casa, imaginar lo que

están haciendo la novia y su amiguito Jody, en el pajar o en el callejón o en la cama de un hotel. (Mendes, 2005, 00:32:37)

Swofford observa un tablón que han creado los marines llamado muro de la vergüenza. Allí tienen las fotos de novias y esposas que los han abandonado con frases escritas como "era mi novia y ahora está con mi hermano", "la amaba con locura, cogió a mi hijo y se largó".

A diferencia de otras películas del género, en *Jarhead* añorar lo que se ha dejado atrás no es un proceso melancólico. La masculinidad sexual demuestra la dureza de la espera antes del casi inalcanzable momento del combate. La confesión a los compañeros es poco melodramática; tiene mucho más de ira, rencor y añoranza sexual. La misoginia se hace notar claramente.

La espera insoportable en el desierto hace que Saddam deje de ser el enemigo para convertir a las mujeres en el nuevo objeto de desprecio. Las formas extremas de confesión –como el tablón de la infidelidad– son códigos de unión y de refugio emocional en el grupo: todos sufren lo mismo, todos están allí, todos son *jarheads*. Esta forma de expresión es una innovación en la confesión tradicional del sentimentalismo en el género bélico.

Swofford recibe una carta de Kristine, su novia, de la cual lleva siempre aquella foto en la que viste de manera muy sexi la camiseta de los marines que le regaló. Ella lo extraña, pero también le cuenta que tiene un amigo en el hotel donde trabaja, le comenta que la sabe escuchar. El héroe se obsesiona con estas palabras y solo piensa en lo que puede estar haciendo Kristine con su amiguito mientras él se siente carcomido por el desierto.

La misión y las habilidades en el combate se dejan a un lado. Ahora el pensamiento está dirigido exclusivamente al recuerdo de la única persona a la que añora obsesivamente. Como se mostró al comienzo de la historia, Swofford no está muy interesado en reencontrarse con su familia. Llama a Kristine y logra hablar con ella unos segundos; solo puede preguntarle acerca de su amigo y, sin aclarar nada, se corta la comunicación. Swoff sueña que se está mirando en el espejo del baño, parece como si estuviera viendo su interior, entonces aparece la imagen de su chica, que lo observa. La tensión lo hace vomitar arena del desierto y despierta agitado. Troy, de pie a su lado, lo observa y cuida su sueño.

En *Jarhead*, el sentimentalismo evoluciona a la vez que se da la transformación de lo sexual. La obsesión por la supuesta novia infiel reemplaza el momento de la emotividad cuando escriben cartas y recuerdan a los seres queridos. Durante la fase de espera, el héroe se siente impotente y no puede hacer nada para remediarlo. Se ha embarcado en la aventura y, de momento, no hay ninguna; en cambio, siente que está perdiendo lo que extraña en la distancia. De este modo, el relato simboliza el sentimiento de pérdida de la masculinidad del héroe.

Un marine recibe de su esposa la película *El cazador.* Es la segunda vez que el grupo se reúne para ver un filme. Ya se habían reunido con *Apocalipsis now* y habían mostrado todas sus expresiones de exaltación antes de viajar al golfo. Ahora iban a ver otra historia que también se desarrolla en Vietnam, pero, al comenzar, la película se corta y aparece una secuencia de cine porno. Todos ríen y gritan excitados hasta que se descubre quienes protagonizan la cinta: son la esposa y el vecino del marine que recibió la cinta. El hombre se levanta de su silla y les grita a todos que es su mujer, llora y patea las sillas. Troy se levanta, lo abraza y se lo lleva de la sala. Le dice que no tiene que ver eso, mientras el marine llora y grita: "¡joder, quiero irme a casa!" (Mendes, 2005, 00:51:03). Swofford rompe el silencio en la sala y les dice a todos que la vuelvan a ver. Troy se interpone, quita la cinta del reproductor y les grita: "¡es su jodida esposa!" (Mendes, 2005, 00:52:04).

El cazador y el video porno de una esposa infiel tienen algo en común: en ambos casos se interpreta el tema del difícil regreso del héroe a su hogar. *Jarhead* se refiere una vez más a los filmes que se realizaron sobre Vietnam. En este caso, se emplea un relato que trata la desmitificación del héroe estadounidense, del cazador que cumple el ritual del sacrificio, pero que, después de la guerra, descubre que ya no es el mismo y que sus compañeros han dejado de ser los jóvenes impetuosos que eran.

El cazador –al igual que *Jarhead*– plantea la frustración por la pérdida simbólica de la masculinidad cuando la promesa de aventura heroica se incumple. La masculinidad se transforma: de las demostraciones sexuales de macho indecente se pasa a las lágrimas producidas por la desesperación de la impotencia. No obstante, se mantiene la cercanía de la familia bélica. Troy se acerca cada vez más al rol maternal característico de la fraternidad bélica;

siempre está dispuesto a proteger los valores del grupo, especialmente cuida del héroe, su compañero de equipo.

En la noche de Navidad, Swofford consigue un bidón con licor, encarga a Fergus que lo cubra en la guardia y montan una fiesta en la tienda; bailan, cantan y ríen. Todos están vestidos con adornos navideños y con ropas civiles. Swoff solo viste un gorro de Noel en la cabeza y otro en sus genitales, la desnudez aparece como demostración del atributo masculino en el resguardo de la tienda. Todos se divierten hasta que Fergus se queda dormido mientras preparaba salchichas sobre cajas de cohetes de iluminación nocturna. Las cajas se incendian y comienzan a estallar. En la tienda escuchan las explosiones y salen armados, pues creen que es un ataque. El cielo se ilumina y Fergus se disculpa por el accidente.

El sargento Sykes castiga severamente a Swofford: lo degrada de cabo a soldado raso, le hace beber agua hasta que vomita el licor en frente de todos los miembros del campamento, lo obliga a seguir usando el gorro con el que celebraba la noche anterior y le encarga quemar las materias fecales de todas las letrinas, para lo cual tiene que sacar con sus manos las cubetas llenas. El héroe –después de la exaltación emotiva en el resguardo de la tienda– es sorprendido y castigado por su actitud irresponsable, mostrando ante toda la unidad militar su vulnerable desnudez.

Luego, Swofford y Fergus practican en la tienda el modo de armar y desarmar el fusil:

> Swoff: –¿Qué pasa si te digo que te voy a matar por haberme jodido?
> Fergus: –Ya te dije que fue un accidente.
> –Un accidente. Claro, como si a mí se me escapa el gatillo … diré que fue un disparo accidental, pasaré un tiempo en el calabozo, pero acabaré con esta puta espera. Y sabré qué se siente al matar un hombre. (Mendes, 2005, 01:02:07)

La situación por la que pasa el héroe se manifiesta en su amenaza a Fergus. La eterna espera en el desierto y la imposibilidad de combatir hacen que Swofford comience a tener actitudes demenciales causadas por la ansiedad. "Este filme expone la ineficacia de la masculinidad y la erosión del poder sexual en los hombres privados de la habilidad de disparar" (Eberwein, 2005, p. 136).

En un momento, el héroe pierde la razón; carga el fusil, le apunta a Fergus y presiona el cañón del arma contra la cara del aterrorizado marine. Luego, comienza a repetir frases militares alusivas al rifle, que vuelve a tener protagonismo como símbolo fálico. Le grita: "este es mi rifle, repite después de mí, ¡repite conmigo!" (Mendes, 2005, 01:02:18). Fergus, llorando, repite todo lo que dice Swofford: "¡sin mi rifle no soy nada!" (Mendes, 2005, 01:03:10). Le dice que se calle, le da el fusil, lo obliga a que le apunte y le grita que le dispare.

Finalmente, tira el arma al suelo y reacciona por lo que está haciendo. Llora y se va a su litera tapándose la cara con sus manos. La fase de espera ha hecho que pierda la cabeza. Las demostraciones de masculinidad se han convertido en manifestaciones de impotencia y frustración sexual.

El plano del fusil de Swoff contra la cara de Fergus se convierte en una alusión a la felación propia del cine porno. Roman Gubern (2005) anota acerca de la funcionalidad de este plano en el género X:

> En el curso de la felación, en cambio, el espectador puede ver a la vez en primer plano los genitales masculinos (sede de la sexualidad) en erección y el rostro de la mujer en primer plano (sede de la expresividad y de las emociones); puede ver simultáneamente y en primer plano el desafiante miembro erecto y un rostro bello que interactúa con aquel miembro. Se trata también de una nueva visión simbólica del viejo tema de *La bella y la bestia*, evocado más arriba, ya que la bestia es un símbolo de hipervirilidad. (Gubern, 2005, p. 34)

La representación fálica del fusil cargado que golpea la cara de Fergus muestra el ataque de la visceral masculinidad que embiste al marine, que retrata en su rostro la emoción del horror ante la posibilidad de la muerte. Luego, patrullando, Troy –como una figura materna, le reclama a Swofford por lo que ha hecho y obliga al héroe a que se disculpe con Fergus– quien camina tembloroso detrás de ellos. Troy le recrimina al héroe su actitud y hace el ademán de darle un golpe de castigo.

Swoff se gira y, sosteniendo el llanto, le dice a Fergus: "¡lo siento, tío!". La desesperación de la espera y la nostalgia permiten, finalmente, que el héroe manifieste sus sentimientos. La masculinidad sexual da paso a la expresión emocional contenida. Las lágrimas reaparecen en el grupo de infantería. Todos los protagonistas bélicos tienen un motivo para llorar, en *Jarhead* es el de la promesa de guerra que no se cumple.

El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar en donde se halla el objeto de su búsqueda.

"Se avecina la madre de todas las batallas", así comienza el comunicado que Saddam Hussein hace a su país cuando declara la guerra a las fuerzas aliadas ubicadas en el golfo Pérsico. Con esta frase, se reconoce en Irak la guerra que se libró contra Estados Unidos en Kuwait. Entre momentos agotadores en los que la espera acaba con el heroísmo para convertirlo en locura, aparece el sargento Sykes y lee a sus hombres el comunicado que hace el líder iraquí. Las tropas deben movilizarse a la frontera con Kuwait. Se da comienzo a la operación Tormenta del desierto. Al fin ha llegado el momento de buscar al agresor: han pasado 175 días para que la promesa de aventura se cumpla.

Los marines cavan trincheras mientras oyen pasar los aviones que se dirigen a bombardear objetivos iraquíes. Los militares debaten acerca de cuándo entrarán a combatir en la guerra. Troy les dice que esta guerra será demasiado rápida para ellos. Todos se sienten frustrados.

Sykes llama a Swofford para informarle que han denegado la solicitud de reenlistamiento a su amigo Troy, pues mintió acerca de sus antecedentes penales en la solicitud de ingreso. Se lo cuenta para que Troy, un marine completamente identificado con su causa, no se equivoque y haga una locura. Swofford no se siente capaz de manejar esa situación.

Antes de marchar a la frontera en busca del enemigo, todos se encuentran en la intimidad de la tienda. Swofford recibe una carta de Kristine en la que le dice que siempre lo querrá, y le devuelve el preciado obsequio que le había dado antes de su partida, su camiseta del Cuerpo de Marines.

Troy: –¿Cuál es el jodido problema?
Kruger: –Ya nada es lo mismo Swoff. Ni la novia, ni la familia, ni nada. El tiempo no se detiene porque vayamos a meternos en la mierda. Somos marines. A nadie le importa un cuerno.
Swofford: –No, somos *jarheads*.
Troy: –¿Tú qué coño sabes?
Swofford: –Yo sé que tú eres un *jarhead* y no necesito saber más. ¡Puto *jarhead*! ¡Eh! ¿Cuándo se fundó el Cuerpo de Marines? (Todos comienzan

a acercarse alrededor de Troy mientras responden las frases que lanza Swofford). ¿Cuándo se creó?
Marines: –10 de noviembre de 1775 ¡Es más antiguo que Estados Unidos!
Swofford: –¡Puta madre! ¿En qué lugar?
Marines: –Taberna Tun, Filadelfia. ¡La ciudad del amor fraternal!
Swofford: –¡Y Tarawa!
Marines: –(Contestan gritando excitados). ¡Peor batalla, Segunda Guerra Mundial!
Swofford: –¡Dan Daly!
Marines: –¡Mató a 37 chinos durante la revuelta de los bóxers en 1900!
Swofford: –¿El arma más mortífera?
Marines: –¡El marine con su rifle!
Swofford: –Si quieres ganar esta puta guerra…
Marines: –¡Díselo a los marines! (Mendes, 2005, 01:16:00)

Swofford empuja la cabeza de Troy y se abalanza sobre él para golpearlo. Entre todos lo sujetan al grito de "¡traed el hierro, sujetadle!" (Mendes, 2005, 01:16:56). Después de calentarlo, un marine acerca el hierro ardiendo y marca la pierna de su compañero entre los gritos de todos. Swofford se acerca al oído de su amigo y le dice: "te lo has ganado, tío". Troy llora desconsolado, no por el dolor en su pierna, sino por la emoción de haber superado el ritual más importante para él.

Swofford: (Narrando) –Convertimos el interior de la tienda en un circo, porque dentro de nuestro circo no podían herirnos, dentro de nuestro circo no podían tocarnos. Pero era una insensatez creer algo así. (Mendes, 2005, 01:17:29)

Esta secuencia dentro de la tienda, con todos los miembros de la agrupación, resalta la importancia de los códigos emocionales con los que se identifica la hermandad de infantería. El héroe comienza el ritual en el que se rinde honores por la entrada de un nuevo hermano en el grupo; los fuertes vínculos que los unen quedan demostrados y se confirma la composición del grupo bélico dispuesto a sacrificarse por su compañero, pero no por su gobierno, al que cuestionan a todo momento.

La tienda –refugio de confesión– se convierte en el resguardo de los guerreros, quienes esperan ansiosos el momento del combate, pero que también

luchan contra los recuerdos de lo que han dejado y contra los temores de lo que se avecina.

El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

Estando en las trincheras, los marines comienzan a ser atacados con fuego de artillería. Para Swofford, el tiempo se detiene. Todos corren a cubrirse, pero él se pone de pie, siente ese momento especial, hipnotizado, y disfruta cuando la arena que se levanta por las explosiones le acaricia la cara.

Cuando reaccionan para contraatacar, el enemigo se repliega. Comienza, entonces, la carrera tras el combate anhelado. La han tenido cerca, pero se ha perdido por el desierto y ahora tienen que correr tras la aventura. Los marines avanzan en formación y son atacados por sus mismas tropas, pero siguen adelante; creen que al otro lado de un terraplén puede estar el enemigo esperándolos. Superan el terreno y se encuentran con un convoy de coches civiles calcinados por la acción del napalm lanzado por los aviones estadounidenses.

El combate no es como esperaban los marines. No hay posibilidad para la acción porque recorren lo que queda tras los rápidos ataques aéreos. Es un conflicto de bombardeos que, como tal, es impreciso. Así como son atacadas las propias tropas estadounidenses, se dispara contra víctimas civiles que huían de la guerra.

Swofford camina con sus compañeros entre la chatarra humeante de una larga fila de coches. Entre los hierros, hay un sinfín de cadáveres carbonizados que no tuvieron la oportunidad de escapar de los aviones. El héroe se separa del pelotón y encuentra un grupo de muertos reunidos, sentados en círculo, como si estuvieran dialogando. No tuvieron la posibilidad de reaccionar. Esta secuencia, la del héroe que se enfrenta a la crudeza de la muerte, hace referencia a una reunión. Estaban todos sentados alrededor de algo, de la misma forma como ocurría en la tienda del campamento. Él se sienta como si estuviera compartiendo con las víctimas y lo único que puede hacer es vomitar. Luego, en tono amigable, les dice: "vaya día" (Mendes, 2005, 01:27:10).

Los valores que el marine defiende se contradicen con lo que ve. La desmitificación del proceso heroico bélico aumenta mientras se avanza en el

terreno controlado por el enemigo. Para Swofford, la guerra se vuelve lejana e injusta.

Los iraquíes, en su huida, queman los pozos kuwaitíes y grandes llamaradas se levantan en el desierto. El cielo se vuelve gris por el humo de la combustión. Comienza a llover petróleo. Kruger recuerda la película *Gigante* (George Stevens, 1956)[5], con James Dean en su reparto. La imagen del desierto se vuelve onírica e irracional. Swoff abre la boca para probar el petróleo y dice: "la tierra está sangrando" (Mendes, 2005, 01:28:56).

Los marines se tienen que desplazar del lugar. Es imposible estar ahí con la cantidad de petróleo que cae. Llega la noche y la luz de los incendios ilumina el desierto. Pasa un helicóptero que lleva una melodía de *The Doors*. Swoff se queja diciendo que eso es música de Vietnam: "¿no podemos tener nuestra propia música?" (Mendes, 2005, 01:30:28). Los tonos claroscuros de las llamas y la música evocan de nuevo filmes como *Apocalypse now*.

El sargento Sykes, el maestro militar, encuentra en el lugar apocalíptico su momento para la confesión. La interiorización sentimental, que parte, no de recuerdos y melancolía, sino de la excitación por la aventura, hace que el entregado marine hable con su subalterno sobre las razones que justifican su misión. Se sienta y le confiesa a Swoff que podría estar trabajado con su hermano en Compton ganando mucho dinero, conduciendo un coche nuevo, llevando a sus hijos al colegio y "tirándose" a su esposa. Entonces, le pregunta al héroe: "¿sabes por qué no lo hago? Porque amo este trabajo. Doy gracias a Dios por cada puto día que paso en el cuerpo. ¡Hurra! ¿Quién más tiene la oportunidad de ver algo así?" (Mendes, 2005, 01:34:50). ¿Quién más tiene la oportunidad de caminar por el infierno?

Guillermo Altares (1999) comenta la figura del sargento:

> En el cine bélico, el sargento es el padre de la tropa. Es un tipo duro como el acero, generalmente bastante cerca de la mala bestia, pero que, en algún lugar de la pechera cargada de hierro y agujereada en mil batallas, esconde un corazón dedicado por entero al único hogar que ha conocido: el ejército. (Altares, 1999, p. 229)

[5] El filme trata de la lucha por el poder alrededor del petróleo en una región de Texas.

La confesión del sargento Sykes está relacionada con la acción interminable del héroe en busca de aventura y su gran frustración por el hecho de tener que regresar a casa. Sin aventura, el héroe no existe. Sin guerra, el marine no está justificado.

En *Jarhead*, los roles característicos de la estructura clásica del género se encuentran en el soldado Troy y en el sargento Sykes. El suboficial es, por un lado, el líder experimentado que avanza con la tropa y exhibe el atributo masculino en su comportamiento militar; por otro, es el agente de un gobierno que justifica un conflicto en nombre de la mítica aventura.

El personaje de Troy, por sus características, sería el encargado de asumir el rol de sargento en el futuro. Para eso, se prepara y cree firmemente en la misión; además, sobrepone el vínculo fraternal a la reflexión política. El marine ve frustradas sus aspiraciones al ser retirado del cuerpo y su final es el retrato del héroe que regresa a casa sin la posibilidad de redención y con su aspiración de aventura frustrada.

Si en la confesión que hace el sargento Sykes hubiera estado Troy en vez de Swoff, observaríamos una historia bélica clásica hollywoodiense. Sería una charla entre aprendiz y maestro que cumple una de las funciones heroicas. Pero, en este caso, estamos ante un héroe posterior a Vietnam, con los cuestionamientos a la guerra que esto implica.

En el desierto no existe el heroísmo. Aquí el ambiente es fundamentalmente instintivo, básico. Las imágenes muestran el interior crudo de la guerra y de sus verdaderos motivos. No hay una causa común que movilice los sentimientos patrióticos a favor de la hermandad y de los derechos. En *Jarhead* se cuestiona el sentido de lo bélico al igual que lo hicieron otros directores antes con los relatos de Vietnam.

Swofford y Troy reciben una orden: sus superiores necesitan que un francotirador asesine a comandantes de la Guardia republicana, para que las tropas más leales a Saddam se rindan y eviten así otro baño de sangre con los bombardeos. Los marines reciben emocionados la indicación y se dirigen a cumplirla; sigilosamente, encuentran una torre de control en donde están los objetivos demarcados. Es la primera vez que ven al enemigo. Solicitan autorización para disparar. El momento deseado para usar sus habilidades bélicas por fin llega.

El héroe recibe una marca.

A punto de lograr ese "único disparo perfecto" para el que fueron entrenados, aparece el mayor Lincoln y detiene el ataque. Lincoln quiere que entren los bombarderos y acaben con el objetivo. Troy le pide que los deje hacer el disparo, pero el oficial se niega, el joven marine enloquece y lo insulta.

Swofford detiene a Troy mientras le grita al comandante entre lágrimas: "no sabe lo que tenemos que soportar" (Mendes, 2005, 01:42:28). Lincoln los mira sorprendido y les dice que los francotiradores del cuerpo son raros. Pasan los aviones a toda velocidad y llenan de fuego el horizonte. Troy se desploma y llora de forma descontrolada por no poder cumplir con su función. La frustración por no llegar al clímax bélico destroza al personaje que reúne las condiciones del héroe de guerra. Estuvo cerca de ajusticiar al agresor, pero el tipo de guerra que enfrenta no es para héroes clásicos.

La connotación sexual de la secuencia se evidencia en la impotencia de Troy. En el momento de máxima tensión, el rifle no se dispara. La frustración lleva a la desesperación del marine, que ve cómo pierde su instante de gloria, lo que representa también la pérdida de su masculinidad. El arma no llega a ser usada por las órdenes increíbles de un comandante sádico.

La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.

Después de esperar un rato, los marines se dan cuenta de que el transporte los ha dejado y tienen que volver caminando hasta la base. Caminan en la noche iluminada por los pozos en llamas; avanzan entre dunas de arena con formas femeninas que sensualmente se mueven al ritmo del fuego; oyen gritos a lo lejos y creen que el campamento está siendo atacado. Rápidamente, se acercan para ayudar a sus compañeros.

Al llegar, Troy y Swofford descubren sorprendidos que no hay combate, sino fiesta. El sargento Sykes los recibe con el torso desnudo y los invita a un cigarro. La guerra ha terminado. La tropa canta y celebra alrededor de la hoguera en el desierto. Ahora este es el lugar del rito fraternal.

Swofford dice: "no he llegado a usar mi rifle" (Mendes, 2005, 01:47:39). Troy lo mira y le responde: "úsalo ahora" (Mendes, 2005, 01:47:40). Dispara

hacia al cielo, todos levantan sus armas y disparan extasiados. Cuerpos masculinos desnudos levantan sus fusiles y disparan en una orgía de balas. No podría ser más sexual el final de la misión en el desierto. La masculinidad regresa con los disparos que nunca se dieron en esta guerra.

El héroe regresa a casa.

Entre gritos y aplausos los marines son recibidos en su país. Desde un autobús los soldados observan las manifestaciones de admiración y agradecimiento de los ciudadanos. De repente, un hombre se sube al autobús repitiendo: "Semper fidelis, marines" (Mendes, 2005, 01:49:43): lema del cuerpo de marines en latín. El hombre saluda a los chicos, que regresan a casa, y luego pide sentarse junto a ellos. Viste una chaqueta con insignias y condecoraciones del cuerpo de marines que participó en Vietnam. Su rostro, barbado y angustiado, con signos de envejecimiento prematuro, es seña del veterano que volvió de un conflicto que le dejó marcas perennes.

Por un momento, después de las frases de felicitación, el veterano se queda ensimismado, mirando al suelo, recordando aquello que lo persigue desde que salió de la selva. La memoria de Vietnam marcó al género bélico y *Jarhead* es la interpretación de aquello que los estadounidenses no podrán olvidar. Como dice Swofford, mientras soporta el regreso al hogar que elimina la aventura: "todas las guerras son diferentes, todas las guerras son iguales" (Mendes, 2005, 01:50:00).

El filme muestra cómo los marines de la hermandad retoman su papel como miembros de la sociedad a la que pertenecen. Todos asumen sus nuevos papeles y continúan con sus vidas, aunque una parte de ellas, la que se embarcó en la aventura, permanece en el desierto. Todos siguen viviendo excepto uno. Tiempo después del licenciamiento, Fergus visita a Swofford para darle malas noticias. La agrupación se reúne en el velorio de Troy. El dolor de Swoff es visible cuando observa el ataúd donde descansa su hermano de armas.

El relato del director Sam Mendes toma la filmografía de Vietnam como referencia para cuestionar el papel de Estados Unidos en las guerras contemporáneas. Para ello, se vale del héroe militar que continúa con la ruptura narrativa ocurrida después del conflicto indochino.

El filme reúne a dos significativos héroes: Troy, héroe de construcción clásica, y Swoff, el inconformista que descubre y critica las mentiras y los intereses del petróleo que hay detrás de la promesa de aventura bélica. La diferencia de Swofford con respecto a sus similares de Vietnam es que en él no se llega a cumplir el proceso de degradación que lo convierte en asesino. Él nunca llega a matar, de ahí su frustración sexual y su pérdida de masculinidad. Sin embargo, es un veterano de guerra y, como tal, tiene marcas que lo acosarán siempre. El héroe observa con temor al excombatiente que sube al autobús buscando por un momento el pasado del que nuca se separó; sabe que está viendo al ser en el que se puede convertir.

La suerte de Troy es distinta. Con este personaje, la película sentencia la posibilidad del héroe clásico de infantería en los conflictos contemporáneos ubicados en el golfo Pérsico. Troy muere después de su regreso. El arquetipo bélico del soldado entregado a la causa, que lucha por su familia militar sin importar la política o razones más allá del compañerismo en la batalla, no logra cumplir con su atributo esencial: el del sacrificio por el sentimiento hacia sus hermanos.

En este sentido, se impide el proceso heroico, pues en *Jarhead* la redención que convierte al guerrero en semidiós nunca llega a ocurrir. Ante la imposibilidad del heroísmo, Troy muere. Su función como baluarte filosófico no tiene ningún sentido. Por eso, el héroe clásico es simbólicamente eliminado. La cotidianidad termina acabando con el aventurero frustrado.

Al final, lo que Swofford encuentra a su regreso es lo mismo que dejó. Lo que motivó su alistamiento sigue ahí después de su travesía por el desierto. Swoff ahora ve la guerra por televisión y piensa que todos los que portaron el fusil siempre serán *jarheads*, en todo lo que hagan, y que todos los *jarheads* serán como él. Finaliza diciendo que aún está en el desierto. Así, se suma a todos los veteranos de las guerras –quienes dejaron su inocencia en el campo de batalla–, como el atormentado hombre del autobús, que aún sigue estando en la selva de Vietnam, el lugar donde creyó poder encontrar el heroísmo.

En tierra hostil (**Kathryn Bigelow, 2008**)

El 20 de marzo de 2003 una coalición de países, entre los que se encontraban Australia, España, Dinamarca y Polonia –liderados por Estados Unidos

y el Reino Unido–, comenzaron la que se conoce como Guerra de Irak o Segunda Guerra del Golfo. El objetivo de la operación era deponer el régimen de Saddam Hussein que presuntamente ayudaba al terrorismo extremista de Al Qaeda. El principal motivo por el cual se engendró el conflicto fue la supuesta existencia de armas de destrucción masiva en territorio iraquí, lo cual violaba los convenios acordados en 1991 tras la Primera Guerra del Golfo.

La invasión de Irak fue cuestionada en el mundo y no contó con el pleno respaldo de las Naciones Unidas. La victoria se consiguió en poco tiempo y las tropas de la coalición capturaron al líder iraquí en diciembre de ese mismo año. En 2006, Saddam Hussein –el agresor que comete la fechoría en *Jarhead*– fue ejecutado en la horca tras ser declarado, por un tribunal iraquí, culpable de crímenes contra la humanidad. Después de que las tropas aliadas asumieron el control de la nación, comenzó una ola de violencia sin precedentes y se reavivó el histórico conflicto entre etnias chiitas y sunitas.

Recientemente, se cumplió una década de la invasión, y hasta hoy no se ha encontrado ningún indicio acerca de la existencia del armamento de destrucción masiva que justificó el ataque. El gobierno de Barack Obama retiró las últimas tropas estadounidenses en diciembre de 2011, el proyecto del mandatario era que toda la seguridad del país quedara en manos de las fuerzas iraquíes. En la actualidad, el mundo teme que se dé una abierta guerra civil en Irak y se desestabilice aún más la zona; existen diversos intereses que buscan controlar el poder en un país estratégico por su ubicación y riqueza petrolífera.

Funciones de los personajes.

El relato comienza en Bagdad, corre el año 2004, las tropas norteamericanas controlan el país después de derrocar el gobierno dictatorial. Lo que podría haber sido la reparación de la fechoría cometida por el agresor se convirtió en un conflicto donde no está claro quién es el enemigo y dónde se esconde. Tres técnicos antibombas del ejército invasor recorren las caóticas calles de la ciudad. Es un día común en el que estadounidenses e iraquíes alejan a los civiles de una zona amenazada por explosivos. Una bomba muy potente ha sido abandonada en una calle por donde hay flujo frecuente de personas y coches.

Los artificieros, el sargento J. T. Sanborn (Anthony Mackie), el especialista Owen Eldridge (Brian Geraghty) y el sargento Matt Thompson (Guy Pearce) se encargan de la operación. Thompson es el comandante de la unidad. Todos se preparan para activar la bomba de forma controlada y calculan la potencia de la onda expansiva en caso de que estalle. Los personajes demuestran amplia experiencia en su oficio, sonríen y bromean mientras intentan solucionar esa peligrosa situación

Los rituales de comportamiento entre los militares exhiben las características de una hermandad bélica clásica. Bromean y se tratan amistosamente alrededor de su líder. El experimentado sargento prevé la dirección de la explosión y asegura el bienestar de sus hombres. Los guerreros vigilan la zona, los curiosos se acercan a las ventanas y a las terrazas para ver el espectáculo. La gente asume la desactivación de un explosivo como algo cotidiano.

Sin embargo, la operación no resulta como se esperaba: el robot ha fallado y Thompson tiene que ponerse el traje de protección y acercarse al carro con la carga detonante que se quedó sin una rueda, la tranquilidad del personaje y la de sus hombres sorprende. "Feliz viaje" (Bigelow, 2008, 00:05:22), le dice Sanborn al sargento mientras sonríen; la comunicación y el entendimiento es total –la despedida se realiza con acciones propias del grupo–. El hombre avanza despacio con su pesado traje por la vía del tren, sus compañeros apuntan los rifles hacia los edificios aledaños. Entre las miradas se observa a ciudadanos presenciando lo que pasa –los soldados desconfían de los iraquíes–. El artificiero acerca la carga explosiva a la bomba; de repente, de una carnicería sale un hombre con un teléfono móvil en la mano, a quien Eldridge trata de detenerlo sin éxito, mientras Thompson corre con el pesado traje. La bomba estalla, el visor del casco de seguridad se tiñe de rojo, el héroe muere.

Es significativo que el filme de Bigelow elimine de entrada al héroe mientras regresa por el camino demarcado por los rieles del tren. Con esto, la directora indica lo que pasará en el filme: la ruptura de la estructura tradicional de grupos de infantería. La hermandad guerrera clásica no tiene posibilidad alguna en un conflicto como el de Irak, y la realizadora lo demuestra en esta destacada película. Ganadora de seis premios Óscar, que incluyen el de mejor directora y mejor película del año 2010, *En tierra hostil*

es un sobresaliente ejemplo de cine bélico contemporáneo que cuestiona la guerra a partir de los atributos de sus personajes.

Este relato no emplea el sistema narrativo característico del género bélico. El héroe no cumple funciones progresivas, que al final, en un combate, reparan el daño cometido por el hostil. La diferencia está en que el protagonista desarrolla las funciones heroicas en cada una de las secuencias de acción. El héroe se enfrenta a sucesos bélicos estructurados de manera individual, que son vinculados entre sí a partir de la transformación de los atributos de los personajes durante la convivencia de la familia militar.

Al ser una película independiente, *En tierra hostil* tiene la posibilidad de ejercer mayor libertad, lo que la separa claramente de las normas de la película bélica clásica. Para Mario Pezzella (2004), existe una diferencia entre el cine crítico-expresivo y el cine-espectáculo, de estructuras narrativas genéricas:

> El cine crítico expresivo intenta oponerse a las potencias de la fascinación que crea el cine-espectáculo, lo cual no significa una renuncia al soporte narrativo. … Como recordaba Pasolini, en el cine emerge necesariamente un fondo onírico y mítico, y por lo tanto un componente de fascinación. El cine crítico no debe limitarse a rechazar este elemento, sino que debería elaborarlo y retenerlo dentro de sus límites de trabajo. Es decir, partir siempre de la apariencia y la identificación con una historia, pero sin esconder ni ocultar su naturaleza como hace el cine espectáculo. De hecho, el cine crítico parte casi siempre de un sujeto, de una puesta en escena, de una ficción, aunque esto constituya normalmente tan solo el material inicial. Desde un segundo punto de vista, el universo visual e imaginario del filme toma distancia de los estereotipos de la narración. (Pezzella, 2004, p. 80)

El filme de Bigelow (2008) no es el primero que se distancia con éxito de la forma narrativa establecida por el género para cuestionar las guerras. Los realizadores precedentes transmutaron elementos o estructuras para demostrar el fracaso de la acción bélica a partir de la elaboración de personajes frustrados en la realización de sus funciones. Algunos destacados ejemplos de cine de guerra transgresor son *Senderos de gloria* (Stanley Kubrick, 1957), *Un puente lejano* (Richard Attenborough, 1977), *Uno rojo: división de choque* (Samuel Fuller, 1980), *La cruz de hierro* (Sam Peckinpah, 1977), *La colina* (Sidney Lumet, 1965), además de todos los ya mencionados que significaron la ruptura narrativa del cine posterior a Vietnam. De hecho, muchas de estas películas y de las

contemporáneas que cuestionan la guerra son influenciadas por lo ocurrido en el sudeste asiático y los relatos que se crearon sobre la derrota.

Bigelow construye una revisión del género y del heroísmo de guerra con su figura protagónica. La directora, que había abordado el tema bélico en 2002 con *K-19 The Widowmaker* (*El fabricante de viudas*), ahora nos presenta la historia del sargento de primera clase William James (Jeremy Renner), quien, aunque no desarrolla el mismo orden de funciones establecidas en el sistema narrativo prototípico, sí cuenta con atributos propios del género que son analizables en función de los modelos de nuestra investigación.

La frase al comienzo de la película señala la característica principal del héroe: "La adrenalina de la batalla es una adicción fuerte y letal, porque la guerra es una droga" (Bigelow, 2008, 00:00:28). James, el nuevo líder, asume el mando del grupo de artificieros, pero sus diferencias con ellos son notables desde el primer encuentro. Este héroe es un verdadero apasionado de la aventura guerrera, lo que evoca a personajes de épocas anteriores en el género bélico.

El sargento James está en su alojamiento fumándose un cigarrillo y escuchando *heavy metal* a máximo volumen. Sanborn entra y se presenta, acaba de dejar las placas de identificación de su amigo Thompson en un gran cajón donde se han recogido todas las pertenencias del asesinado. El cajón no es el único, se halla en un salón lleno de otros similares.

James viene a ocupar el sitio de Thompson, es él quien ahora asume el rol de héroe en la historia. Lo primero que hace el nuevo comandante es quitar la seguridad contra morteros que hay en las ventanas, dice que le gusta el sol y que lo prefiere así. Un atributo evidente en James es el de la rebeldía, pero con marcadas diferencias frente a la estructura de la agrupación de infantería. El héroe dedica su tiempo a la acción para luego volver a la espera en su unidad militar; entre estos dos tiempos característicos de la vida del soldado se desarrolla la historia de manera sucesiva. James, en la intimidad del alojamiento, se muestra ansioso, fuma y bebe para pasar el tiempo; prefiere las habilidades del combate que el resguardo íntimo de los guerreros; como él mismo dice, prefiere el sol que la oscura seguridad, es un héroe diurno.

Al no existir una estructura clásica que establezca el avance de la narración, debemos estudiar la transformación del héroe a partir de la evolución

en sus comportamientos y actitudes. Las funciones que cumple el héroe se repiten cada vez que James se lanza a una misión, las cuales le dejan secuelas que lo afectan; es ahí donde se demuestra la progresión en el personaje.

El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de búsqueda.

El agresor ya ha cometido la fechoría: colocó el artefacto explosivo en una zona popular donde conviven hogares y negocios de gente humilde. El héroe acató la orden y se ha puesto en marcha para cumplir con su objetivo. El protagonista y su grupo salen hacia su primera misión, les quedan 38 días de patrullaje antes de volver a casa. Tienen que sortear el difícil tráfico para llegar hasta el objetivo; la ciudad no se detiene por la guerra. Eldridge hace un comentario que sirve para poner en evidencia que el conflicto se ejecuta equivocadamente, con las ideas de otro tipo de movilización anterior.

> Eldridge: –¿No te alegra que el ejército tenga tantos tanques aquí? Si vienen los rusos, debemos estar bien preparados.
> Sanborn: –Prefiero estar junto a un tanque, por si acaso, a no tenerlos.
> –Sí, pero no hacen nada. Alguien pasa al lado del *humvee*, y estás muerto. Alguien te mira raro, estás muerto. La realidad es que, si estás en Irak, estás muerto. ¿Cómo diablos lo evitará un tanque?
> –Cierra la boca, por favor.
> –Lo siento. Intento asustar al nuevo. (Bigelow, 2008, 00:12:52)

En su primera misión, el grupo cuestiona el planteamiento con el que se combate en Irak. La guerra, sus armas y el enemigo son distintos a los que ha combatido el género bélico. Los tanques de guerra se quedaron en las luchas de la Segunda Guerra Mundial y en la Guerra Fría, donde existía un enemigo visible.

El equipo llega hasta el lugar donde se encuentra el explosivo. James es temerario; mientras todos los soldados que rodean el perímetro de seguridad se esconden, él prefiere no utilizar el robot y, con el traje de protección puesto, directamente se encamina, al artefacto sin contar con ninguna información previa; mientras se acerca, ríe. Entre tanto, Eldridge dice a Sanborn: "no tiene miedo", y este último le responde: "es imprudente". Eldridge representa

al joven que busca un modelo a seguir, busca un personaje que le muestre el camino del heroísmo; es el aprendiz de héroe y observa a su nuevo líder como un valiente ante el peligro. Sanborn es la voz de la conciencia, es el ayudante del héroe.

En su camino, James lanza una granada de humo sin tener una razón clara; Sanborn es el encargado de la seguridad y alarmado le pregunta qué ocurre, pero no recibe respuesta. Por último, James dice que es una distracción. El verdadero motivo de la granada es aumentar la tensión en el particular *show* del artificiero cuando realiza su actividad favorita. Los compañeros del héroe no entienden por qué la actitud irresponsable del sargento, ya que pone en peligro la operación y, por tanto, la vida de los soldados.

Luego, un coche a gran velocidad entra hasta donde está James. El militar con sangre fría lo detiene apuntando con su pistola, todo el perímetro de seguridad está en alerta, le gritan al artificiero que salga de ahí. James da un disparo al coche y hace que el chofer retroceda, luego continúa hacia la bomba. Todo el protocolo de seguridad para desactivación que se había visto con Thompson es incumplido por James, quien disfruta el momento mientras sus compañeros se desesperan por no tener control sobre el entorno. El sargento se divierte siendo el centro de atención.

El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

James llega hasta la zona donde hay unos cables sospechosos que salen del suelo, levanta algunos escombros y encuentra el artefacto; retira el detonador y lo desactiva. Parecía todo finalizado; sin embargo, James descubre otro cable, lo sigue, encuentra una unión de múltiples conexiones, tira y comienzan a salir del suelo seis bombas como la anterior que lo rodean como si lo estuvieran desafiando. Todos los soldados se cubren, aunque están en la distancia de seguridad. Un iraquí le observa desde la ventana y baja con celeridad por las escaleras del edificio; mientras tanto, James comienza a desactivar una a una las bombas.

El enemigo de *En tierra hostil* no es una sola persona, no tiene un rostro identificable y tampoco es un soldado que dispara desde una colina. El maligno al que combate James es un sujeto que ataca sin enfrentarse de modo directo al héroe, es un civil más que activa la bomba y desaparece entre la cotidianidad

de Bagdad. El adversario recuerda la manera de lucha de los subversivos en los filmes de Vietnam, cuando los soldados estadounidenses perdían la razón al enfrentarse a un enemigo invisible que disparaba desde la oscuridad.

La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.

El iraquí sale a la calle y se encuentra frente a frente con James, quien le muestra el detonador que ha quitado de los explosivos, el hombre huye por un callejón y pasa al lado de los cables que activarían el artefacto. El dispositivo era una bomba que pretendía engañar a los soldados: con la desactivación de la primera, se acercarían y luego explotarían las otras seis. La habilidad y conocimientos del héroe salvan a sus compañeros.

Secuencias como esta se repiten en el filme creando gran tensión a partir de las osadas acciones del héroe. La primera secuencia en la fase de la batalla es significativa en cuanto a que se convierte en una metáfora de todo el argumento. Al respecto, Amy Taubin (2009) comenta:

> *En tierra hostil* está estructurada en su totalidad en un procedimiento. Cada una de las siete misiones del equipo tienen su propio arco dramático y la última de ellas no es más intensa que la primera. La tensión está acumulada; no está atada a líneas argumentales. (Taubin, 2009, p. 35)

Cada uno de los momentos de acción tiene su propia estructura respecto a las funciones del personaje: el héroe se va de su casa, combate contra el agresor, lo vence reparando la fechoría (cuando es posible) y regresa. Siete misiones como las siete bombas que acechan al héroe en el primer combate que mantiene en el campo de batalla, siete misiones que superar.

A diferencia de Thompson, James pone en riesgo su vida y la de sus hombres permanentemente por la necesidad insaciable de aventura. El sargento artificiero hace de la guerra su espectáculo personal y busca motivos para justificar sus funciones. James es el héroe de la "acción por la acción", tal y como llaman Bou y Pérez (2000) a los héroes que encuentran sentido solo en la velocidad del movimiento:

> El aventurero ofuscado en la acción parece descubrir un campo de poder absoluto, en tanto que la aventura virtual le hace invulnerable a los peligros físicos. … La reducción de la aventura heroica a un juego virtual coloca la tesitura de la masculinidad activa al límite de la incertidumbre solipsista. (Bou y Pérez, 2000, p. 99)

El sargento James es el héroe bélico vencedor del tiempo experto en el combate; no obstante, el guerrero en este caso cuenta con una variante fundamental en su atributo de destreza bélica. Su talento sirve para evitar la conflagración, no para generarla. Los protagonistas del género son hábiles disparando, usando el cuchillo y los explosivos. En el combate cuerpo a cuerpo o en la estrategia militar, James –como lo comenta Slavoj Zizek (2010)– es un combatiente que detiene la guerra, la impide:

> Esa opción es sumamente sintomática: a pesar de ser soldados, ellos no matan, sino que arriesgan diariamente sus vidas desmantelando bombas terroristas destinadas a matar civiles. ¿Puede haber algo con lo que simpaticen más nuestros ojos progresistas? En la guerra contra el terror en curso, ¿no están nuestros ejércitos, incluso cuando bombardean y destruyen, y no solo tales unidades de artificieros, desactivando pacientemente las redes terroristas con el fin de hacer más seguras las vidas de civiles en todos lados? (Slavoj Zizek, 2010, párr. 3)

Surge entonces la pregunta de si el héroe pretende salvar al mundo –un mundo que le ataca– o si arriesga su vida solo por diversión. En realidad, el héroe expone su vida por los dos motivos, cree ser un soldado con el deber de luchar por antiguos ideales buscando admiración, pero en esta realidad el grupo al que salva no es el de historias anteriores y la guerra que libra no forja héroes temerarios.

Masculinidad.

Los terroristas han puesto un coche bomba a la entrada del edificio de Naciones Unidas en Bagdad. James toma su traje y se dirige al objetivo; desde una terraza cercana, un hombre dispara con su fusil e impacta en el depósito de gasolina del vehículo. El tanque estalla y el coche arde. Mientras todos se lanzan a cubrirse, el héroe toma un extintor y apaga el incendio sin demostrar ningún tipo de ansiedad o temor. Abre el maletero y descubre que está lleno de explosivos, ante esa situación se quita el pesado traje de seguridad y se dirige con su casco a la zona que cubre Eldridge.

> Eldridge: –¿Qué haces?
> James: –Hay suficiente para enviarnos al infierno. Si voy a morir, quiero hacerlo cómodo. Necesito mi equipo y mis cascos. (Bigelow, 2008, 00:34:39)

Con la temeridad, el sargento demuestra su masculinidad. La valentía irracional para asumir las difíciles situaciones se manifiesta en cada una de las secuencias de desactivación de explosivos y, en general, en los momentos diurnos de combate. El atributo de la osadía se convierte en un importante elemento del ritual que sigue el héroe cuando pone en escena el espectáculo con el cual se siente admirado.

Los edificios aledaños se comienzan a llenar de lugareños que observan a los soldados. Sanborn se inquieta, sabe que en cualquier momento alguno de los que curiosean puede activar la potente bomba; están siendo grabados con una videocámara desde un lugar estratégico. James no escucha las insistentes solicitudes de retirada que le hacen sus colegas. Persiste, se quita los audífonos para evitar escuchar los llamados de sus hombres, busca el detonador por todos los rincones hasta que lo consigue y finalmente logra desactivar la bomba.

La osadía de James pone en peligro a sus compañeros. Su valentía es un acto individual con el que intenta obtener el reconocimiento como héroe y la dosis de adrenalina suficiente para seguirse manteniendo en su permanente aventura, sin ningún tipo de sentimentalismo. El sargento es un militar solitario que disfruta desactivando explosivos, es un héroe que se aleja de la hermandad bélica al no escuchar los llamados que le hacen para salvaguardar la fraternidad; prefirió desconectarse de ellos cuando más lo necesitaban, así logro asegurar sus funciones en la aventura personal como si se tratara del súper comando que lo soluciona todo.

La exaltación de la virilidad es característica en los personajes de la directora Kathryn Bigelow. Un ejemplo es la película de 1991, *Point break* (*Le llaman Bodhi*), en la que la adrenalina y la masculinidad tienen gran importancia en la construcción de sus personajes, ya que estos atributos se usan como elementos de transgresión de género. Para Jermyn y Redmond (2003),

> Bigelow toma la corriente principal de los géneros del cine popular y los cubre con una ideología política radical, o en palabras de la directora, "con mentalidad subversiva". … La película [*Point break*] construye, de diferentes maneras, dos culturas que se oponen, un estilo de vida o un sistema de vida. A un lado del espectro político está el sistema de vida del orden dominante, cristalizado a través de la cultura organizativa del FBI … atrapado por el implacable reloj burocrático (protagonizado por el personaje de Keanu Reeves) ... por el otro, hay un sistema de vida definido a través de la ideología de la resistencia, en el

> bohemio que está en contra del estamento y que pertenece a un grupo de surf (rol personificado por el desaparecido Patrick Swayze). (Jermyn y Redmond, 2003, p. 109)

En *Black Hawk derribado,* las acciones de Matt y Hoot demostraban la masculinidad del guerrero en el combate, la habilidad con las armas y la voluntad inagotable: características todas del héroe bélico clásico. En *Jarhead*, las actitudes viriles asociadas a una actitud violenta y a un lenguaje vulgar aparecen en la intimidad de la tienda, cumpliendo con rituales de identidad grupal. En *En tierra hostil*, con James, Eldrige y Sanborn, Bigelow enfrenta la estructura tradicional de infantería con la del solitario combatiente hipermasculino, que le sirve como pieza detonante de las diferencias entre las dos posiciones que representan la hermandad y su nuevo jefe.

La construcción heroica de *En tierra hostil* rompe con atributos establecidos o los modifica frente a la formación básica del género bélico. James posee la masculinidad propia del experto y valiente soldado entregado por completo a su misión, pero que en su rebeldía no evidencia los vínculos afectivos con la familia militar.

James, con su arriesgado individualismo, representa la rebeldía y la libertad que Bigelow ha trabajado antes con el concepto de "estilo de vida": el héroe que encuentra su naturaleza en las emociones masculinas de la acción diurna. El sargento Sanborn junto con el especialista Eldridge cumplen órdenes, se cuidan la espalda y solo esperan que se dé la rotación de su servicio para finiquitar el contrato y volver a casa en una sola pieza; los dos simbolizan lo que el autor definió como "sistema de vida", atrapados por la máquina burocrática del tiempo a la que pertenecen.

Rebeldía.

James desoye los "tenemos que largarnos ya" que gritan sus compañeros, logra retirar el dispositivo de detonación y salva a su grupo. Luego, se dirige al *humvee* con ademanes de presumido. Sanborn se le acerca mientras continúa con su demostración petulante y le dice: "hey James" (Bigelow, 2008, 00:43:22); el sargento se gira: "¿qué?" (Bigelow, 2008, 00:43:22), Sanborn lanza un gancho de izquierda y golpea la cara del héroe. El golpe hace que James pierda el cigarrillo que fumaba. Dice Sanborn: "jamás vuelvas a quitarte el auricular". Eldridge, sorprendido, sonríe.

Sobre la relación entre el sargento y sus subordinados, Amy Taubin (2009) afirma que "James actúa, y Sanborn y Eldridge reaccionan a sus acciones, fluctuando su posición repetidamente entre el odio y algo parecido a la adoración" (p. 35). Los hombres de James admiran en el sargento sus habilidades en combate, pero a la vez odian su exagerada osadía a la hora de enfrentar el peligro. El golpe en la cara de James es una demostración de masculinidad por parte de Sanborn, pero –al contrario de las agrupaciones de infantería dentro de sus rituales de fraternidad– representa la ruptura de la hermandad del héroe. Después de desactivar el coche bomba en la oficina de la ONU, no hay ninguna celebración; de hecho, el héroe recibe un golpe en la cara de sus hermanos guerreros.

El sentimiento que más une a los combatientes clásicos es el del miedo ante la inminencia de la muerte; en el caso de James y sus soldados, esta emoción no es compartida. El héroe es un insensato que disfruta jugándose la vida, mientras que Sanborn y Eldridge temen por sus vidas cuando faltan pocos días para dejar el desierto. Al líder solo le genera pavor lo que ocurrirá después, cuando tenga que despedirse de Irak.

Amy Taubin (2009) se pregunta acerca del personaje del sargento James:

> ¿Es un vaquero tan adicto a los subidones de adrenalina que descuida el peligro que soportan él mismo y los hombres de su unidad? ¿O es, por la virtud de su experiencia y talento –dice que ha desarmado 878 artefactos explosivos– simplemente mejor que Sanborn o Eldridge en la aceptación del inevitable riesgo, consiguiendo así hacer su trabajo? (Taubin, 2009, p. 34)

Este dilema se plantea durante todo el filme: ¿James es un héroe o simplemente un loco por el peligro? El personaje es condenado por sus hombres y alabado por sus superiores, todo lo contrario a las demostraciones de rebeldía de las agrupaciones clásicas de infantería.

El atributo de la rebeldía se da en función de la identificación con la familia militar, hecho que no ocurre durante la conformación de esta nueva hermandad, pero que sí existía antes, cuando Thompson dirigía a los soldados. La separación entre héroe y grupo es tal que incluso llegan a darse situaciones de discordia entre compañeros. En una ocasión, en el desierto, Sanborn y Eldridge llegan a plantearse la activación de un explosivo para provocar la muerte de James, haciéndolo parecer un accidente. Aunque es un supuesto, mencionan los beneficios que este hecho traería y construyen la

mentira que lo sustentaría. A pocos días de salir del desierto, lo último que quieren los dos hombres es un jefe con pretensiones heroicas que día a día arriesga su vida y la de los soldados a su cargo.

Es característico que la rebeldía del héroe se enfrente a sus comandantes: Hoot lo hace con el capitán Steele, Swofford –en *Jarhead*– es castigado con severidad por Sykes después de la fiesta en la tienda, y el general Koribayashi de *Cartas desde Iwo Jima* se enfrentaba, con su forma de actuar y de pensar, al estamento imperial. Sin embargo, James es felicitado y admirado por el sistema del poder militar. Con esto, se demuestra que el atributo rebelde del héroe James está dirigido en contra de su fraternidad bélica, aquella con la que acentúa cada vez más sus diferencias.

En el discurso que plantea Bigelow, es significativa la participación del coronel Reed, quien lidera el grupo de militares que prestan seguridad a los artificieros. Después de que el rebelde dispara al depósito del coche abandonado en Naciones Unidas, las ráfagas de los soldados logran impactar en el terrorista, el enfermero lo atiende y el hombre tiene posibilidades de sobrevivir.

Reed: –¿Que tiene?
Enfermero: –Bala de entrada y salida por el pecho, pero está estable.
–No lo logrará.
–Nos vamos en quince minutos, el hombre está vivo, señor.
–No lo logrará. (Bigelow, 2008, 00:33:50)

El coronel mira al enfermero sonriendo y se retira. Los soldados abandonan al rebelde para dejarlo morir. La cruel acción del oficial es comparable con las prácticas inhumanas del enemigo que no duda en eliminar a su propio pueblo en nombre de su demencial lucha.

El protagonista heroico en el género bélico marcha a cumplir con su misión para defender el código de valores que representa. Sin embargo, la actitud de Reed rebaja el heroísmo del supuesto ejército liberador al nivel criminal de los sediciosos. Esta acción tiene como contraposición la del coronel Nishi en *Cartas desde Iwo Jima*, un héroe clásico de grupos de infantería. El oficial nipón rescata al marine Sam y, a pesar de los cuestionamientos de sus hombres, da la orden de curarlo con las últimas medicinas que quedaban en la cueva.

El heroísmo tradicional es compasivo con el enemigo. El viaje del héroe a la aventura se justifica en la defensa de los principios y en los beneficios que traen sus acciones a su nación y a los civiles víctimas de la guerra.

En tierra hostil presenta al sargento James recibiendo la admiración de un oficial que dejó a un enemigo desangrándose en la calle. El personaje de Reed simboliza la inhumanidad de la guerra y, en particular, la del cuestionado conflicto iraquí. El coronel es la caracterización de los soldados que se tomaron fotografías humillando a los presos en la cárcel de Abu Ghraib y de los pilotos del helicóptero Apache que asesinaron al fotógrafo de Reuters Namir Noor-Eldeen. El diario *El País* (González, 2010) en su página web, escribió de la siguiente forma la noticia, narrando las imágenes del video publicado:

> En cuanto el objetivo se encuentra a tiro, y pese a que no se aprecia ninguna amenaza y las personas a pie parecen no percatarse de la presencia de las fuerzas norteamericanas, las aeronaves inician una ronda de disparos indiscriminada. Tras ellos, los militares celebran las muertes al grito de "mira esos bastardos muertos" y felicitan por su buena puntería a su compañero. (González, 2010, párr. 4)

Con los atributos que demuestran los protagonistas de su película, Bigelow nos indica que esta guerra no es un conflicto glorioso como pudiera ser para la memoria estadounidense la Segunda Guerra Mundial, sino que se parece más a la complejidad de Vietnam –con personajes confundidos y donde el heroísmo no encuentra su sitio y había criminales en el propio bando–.

Sentimentalismo.

James y su grupo militar muestran el atributo sentimental dentro de los espacios y tiempos comunes en el cine de guerra, pero con novedades significativas que vuelven a resaltar el discurso antibélico de la directora. Las situaciones en las que el héroe demuestra su aspecto más sensible están relacionadas con lo que le ocurre al grupo durante los momentos de espera en la base después de haber sobrevivido al ataque del francotirador en el desierto y con la aparición del niño iraquí que le vende unos DVD al sargento.

Los artificieros patrullan el desierto de Irak y encuentran a un grupo de cazarrecompensas británico. Al intentar echarles una mano por la avería de su vehículo, son atacados por un francotirador rebelde que comienza a

liquidar a los mercenarios uno a uno. Los soldados logran librarse de los impactos del miliciano, pero están acorralados por la precisión del enemigo con su arma. Todos se defienden disparando hacia la nada y el líder de los cazarrecompensas (Ralph Fiennes) toma un fusil barret e intenta eliminar al agresor con fuego de larga distancia. En un descuido, el jefe civil se levanta y es abatido.

James y Sanborn tienen que hacerse cargo del rifle; por ello, es difícil realizar cualquier movimiento. Mientras Sanborn dispara, James busca blancos con el telescopio. El rifle se queda sin munición y James ordena a Eldridge que consiga más balas; el soldado le quita un cargador al cadáver de un cazarrecompensas, pero está lleno de sangre y esto interfiere en el funcionamiento del arma. James le ordena a Eldridge que la limpie, pero este entra en pánico y no logra hacerlo. James se acerca hasta donde está el joven, le tranquiliza y le muestra cómo hacer para que el proveedor vuelva a funcionar; le enseña cómo quitar la sangre de los proyectiles para que Sanborn pueda eliminar los enemigos que les atacan en la distancia.

De esta forma, el héroe le enseña al aprendiz algo más que preparar el cargador para ser usado, le está indicando cómo librarse del trauma y la culpa que significó para el joven la muerte de su antiguo líder, al no haber disparado a tiempo para salvarlo. Con su ejemplo, el héroe logra que el aprendiz vuelva a tener confianza en sí mismo, haciendo que se reactive y que esté dispuesto a luchar en el momento diurno del combate.

La secuencia es significativa en cuanto el héroe, por las circunstancias del ataque, asume el liderato del equipo y decide dirigirlos buscando la salvación de todos. Por primera vez en el filme, James no actúa solo, comanda a la hermandad en la guerra para conseguir que él y sus hombres sobrevivan. El combate diurno realizado en total comunicación entre la fraternidad es posible, ya que no se trata de la desactivación individual de una bomba, sino de la defensa con armas de largo alcance en la que los soldados demuestran su atributo bélico, al igual que lo hacen las agrupaciones de infantería clásicas. Esta es la guerra para la que se prepara un soldado tradicional, la de disparar y eliminar a un enemigo visible.

Los dos sargentos observan pacientemente y disparan cada vez que ven un movimiento, uno a uno ven caer a los rebeldes. El calor del desierto cae

sobre sus cuerpos inmóviles, los cuales exponen el agotamiento de horas de espera. La arena les cae en el rostro, James pide a Eldridge que le traiga un zumo y este se lo trae –solo queda uno–; James lo abre y se lo pasa a Sanborn para que lo beba todo. El héroe no deja nada para él, en esta ocasión prefiere proteger la vida de sus hombres. Con este simple gesto, el personaje manifiesta que está dispuesto al sacrificio por el bienestar de su hermandad.

Entre un rebaño de cabras, Eldridge descubre la figura de un hombre que les apunta:

Eldrige: –Oye, Will.
James: –¿Sí?
–A tus seis en punto, veo movimiento en el puente. Detrás del camino.
–(Sin quitar los ojos de su objetivo en la distancia) Bien, encárgate.
James, tranquilamente, le da confianza al chico que hace un rato estaba lleno de pánico.
–¿Debo disparar?
–Tú decides, amigo. (Bigelow, 2008, 01:06:46)

Eldridge apunta con su fusil y descubre la figura del hombre escondiéndose, dispara y lo derriba. James dice en voz baja "bien hecho" aprobando la decisión del soldado. Por último, la hermandad decide que es el momento de irse, han derrotado al enemigo. Como héroe que es, James tiene el deber de enseñar a Eldridge para que combata superando sus miedos. El sargento debe dirigir a sus hombres por el camino del sacrificio y la redención. Bou y Pérez (2000) analizan la iniciación en el mito:

> Apocalipsis, misticismo, iniciación, trama paterno-filial que hace de las historias épicos aprendizajes formativos mediante los que un aprendiz ocupa finalmente el lugar del maestro: los procesos de formación comportan al fin, una vida dramática donde hay poco espacio para la aventura heterosexual clásica. Pero esta ausencia del factor romántico clásico no niega las complejas relaciones entre aventura y hogar familiar, sino que las reconsidera desde una perspectiva nueva. Donde el discurso clásico implanta una sospecha de castración –el hogar matrimonial es el espacio donde el héroe deja de serlo–, el cine contemporáneo otorga a este héroe la posibilidad cíclica de volver, mediante el juego ritual de maestros iniciando aprendices que se convierten en maestros iniciando a nuevos aprendices. (Bou y Pérez, 2000, p. 93)

James, al sentir que debe ser emulado, transmite a sus hombres las fuerzas y conocimientos que él posee; es la manera tradicional de inmortalizar el heroísmo que protege el código de valores de la sociedad a la que pertenecen. En el desierto, James no escatima en mostrarse como un líder sabio y fraternal, que se sacrifica por el bienestar de sus soldados. Ese día las cosas le salieron bien, pero no siempre será así, su hipermasculinidad lo lleva a realizar acciones que rompen con el lazo fraternal del grupo.

A propósito de la figura del sargento en el cine bélico clásico, Hilario J. Rodríguez (2006) comenta que:

> Los suboficiales son libros abiertos sin secretos. Aunque parezcan duros e intransigentes, actúan casi siempre pensando en el bien de los soldados a su cargo, a quienes deben hacer entender todas las lecciones posibles para mantenerlos con vida en cuanto se vayan al frente. Son padres provisionales, … aunque no toman las decisiones más importantes, los suboficiales son los cabezas de familia del ejército. (Rodríguez, 2006, p. 200)

Como hemos descrito en la investigación, los alojamientos y las tiendas de campaña son espacios donde es posible un cierto sentimentalismo para las agrupaciones de infantería. *En tierra hostil* cuenta con un revelador momento nocturno de confesión en las barracas. El grupo del sargento James se reúne para la celebración, luego de haber salido con vida del ataque en el desierto. La agresividad entre machos inicia la secuencia, la lucha entre James y Sanborn como un par de adolescentes demostrando su fuerza marca la celebración. Vemos al fin los rituales de comportamiento propios de la agrupación bélica. En un ambiente de *heavy metal* y licor, los golpes y los insultos son la explosión emocional que se expresa a partir de los códigos de masculinidad permitidos. James atina un fuerte puñetazo en el estómago de Sanborn que lo deja sin aire.

> James: –Eso fue por golpear al jefe de equipo, maldito.
> Sanborn: –Enseguida vuelvo. Debo orinar.
> –(En tono marcial) Owen, otra ronda, muchacho. Es una orden.
> Eldridge: –(En tono marcial) Sí, sargento James, no eres bueno con la gente, pero eres un buen guerrero. Dame tu vaso, aquí tiene señor.
> James: –(En tono marcial) Serviste bien en el campo de batalla, especialista. Salud. (Bigelow, 2008, 01:09:22)

El licor y los vínculos creados a partir de la situación en el desierto propician la confidencia; Eldridge reconoce que, aunque James no es el líder

que más motiva, su habilidad en el combate es incuestionable. Sargento y soldado se sientan, Eldridge inicia el ritual militar de la confesión como herramienta narrativa del sentimentalismo.

Eldridge: –Sentí miedo.
James: –¿Sí?, todos sienten miedo por algo.
–Eres muy bueno. (Bigelow, 2008, 01:10:00)

Sanborn entra y descubre un cajón con objetos personales de James y, sorprendido, lo saca de debajo de la cama. El sargento tiene elementos evocadores.

Sanborn: –(Embriagado) No sabíamos que tenías algo, Will…
Eldridge: –Veamos qué tienes, Will. (Bigelow, 2008, 01:10:15)

Sanborn y Eldridge comienzan a buscar entre el cajón y sacan cosas para después preguntarle a James por ellas.

Sanborn: –(Con una fotografía) ¿Quién es?
James: –Mi hijo, el pequeño, es rudo, no como yo.
–¿Estás diciendo que eres casado?
–Tenía una novia y quedó embarazada, entonces nos casamos. Nos divorciamos. O pensé que estábamos divorciados, sigue viviendo en la casa, dice que todavía seguimos juntos, no sé.
–¿En qué la convierte?
–No sé.
–En tonta por seguir contigo.
–Oye, no es una maldita tonta. Solo es leal. (Bigelow, 2008, 01:10:27)

Luego James les pregunta si tienen una chica. Sanborn les dice que su único problema es que la chica que le gusta no deja de hablar de niños. "Dale tu esperma, semental", le dice James. Luego Sanborn y Eldridge sacan la caja de recuerdos del líder.

Sanborn: –¿Qué tenemos aquí?
James: –Componentes, partes de bombas, identificaciones.
–Sí, lo sé, pero ¿qué hacen bajo tu cama? (Bigelow, 2008, 01:12:00)

James comienza a sacar partes y a describir el momento cuando las obtuvo. Explica la situación en la que desactivó los explosivos.

James: –La caja está llena de cosas que casi me matan.
Eldridge: –(Saca un anillo colgado de una cadena) ¿Y qué hay de esto?, ¿de dónde es esto Will?
–Es mi anillo de bodas. Como dije, cosas que casi me matan. (Bigelow, 2008, 01:12:25)

El filme muestra novedades destacables en la intimidad de la hermandad militar. James introduce en el espacio dedicado a la añoranza objetos que lo vinculan con el tiempo de la acción; por tanto, relaciona el sentimentalismo al atributo de las habilidades en combate y la masculinidad. El héroe guarda partes de explosivos en el lugar de fotografías y cartas, relata con claridad los recuerdos sobre la desactivación de bombas; por el contrario, cuando se le pregunta por su situación familiar, es menos animado y demuestra tener dudas al respecto, es un tema que prefiere evadir. Sus recuerdos familiares están al mismo nivel que sus funciones como soldado diurno.

Con este comportamiento, James demuestra el fuerte lazo emocional que lo une a las situaciones del campo de batalla; es un personaje que añora la guerra, que disfruta cuando dedica la confesión a comentar con sus colegas lo vivido en el combate. La única imagen que guarda el sargento James es la de su hijo, la fotografía comparte sitio con sus explosivos, al igual que su anillo de bodas. Como dice el artificiero, están reunidos objetos que casi le matan, en el caso del anillo se refiere a la inmovilidad que produce en el héroe el regreso a casa; este es el fin de quien asume la aventura como sentido único de su vida.

Sanborn finaliza el momento de la confesión invitando a seguir en la lucha. James se despoja de su camiseta para recibir un golpe del subalterno y muestra las cicatrices de experto guerrero en su musculoso cuerpo; es la masculinidad del que ha sufrido heridas y está marcado por la guerra. Una vez más, el relato evoca a personajes fuertes y hábiles que han sufrido el rigor de la batalla y que son capaces por sí solos de eliminar al enemigo. El discurso avanza y compara a cada momento a este artificiero contemporáneo con los solitarios guerreros que volvían a Vietnam en los años ochenta para ajustar cuentas con la historia.

La reunión termina y James tiene que llevar a Sanborn hasta su alojamiento, ya que se encuentra ebrio. Antes de irse, Sanborn le pregunta a su líder:

Sanborn: –Oye, James, ¿crees que tengo lo necesario para ponerme el traje?
James: –Claro que no. (Bigelow, 2008, 01:15:28)

Sacrificio.

Aunque la historia de los artificieros en Irak presenta diferencias a partir de los atributos del personaje heroico, existen aspectos comunes de emotividad y sentimentalismo con las películas tradicionales del género.

James llora cuando cree ver al niño Beckham que le vendía los DVD, y con el que había establecido un lazo paternal, tendido en la mesa de la guarida terrorista. La imagen golpea al héroe, lo confunde y lo lleva al punto de las lágrimas. Le conmueve la imagen del cadáver de un niño que ha sido preparado para ser detonado. El héroe ordena recoger todo el explosivo C-4 que puedan llevar, el resto lo hará explotar con todo el material subversivo que esconden en el edifico. James coloca una carga sobre el pecho del niño para destruirlo todo, pero cambia de opinión en el último momento y decide desactivarlo. "Cancelen la detonación" (Bigelow, 2008, 01:23:40), ordena. No se siente capaz de hacer volar por los aires a su amigo. El héroe toca el rostro ensangrentado del cuerpo y llora impotente; por primera vez, se muestra confundido.

Enseguida, James comienza a revisar las extremidades y el torso buscando alguna trampa detonante, realiza lo que mejor sabe hacer dentro del propio cuerpo del infante. La crudeza de la imagen revela el horror para el que no está preparado un héroe representativo del género bélico. El sargento tiene que tomar su navaja y cortar las costuras del pecho, huele mal, se tiene que cubrir la nariz, introduce la mano en el abdomen y retira la bomba. Cubre el cadáver con una sábana y lo saca en brazos del edificio. El héroe fue transformado, la cercanía a la brutalidad de la muerte en Irak le deja ver una realidad para la que no estaba preparado. Consiguió respetar el cadáver de su amigo, pero no logró salvarlos a todos como sí lo hizo en las situaciones precedentes. En adelante, la muerte se convertirá en algo incontrolable para el protagonista, lo que terminará haciendo que fracase el proceso heroico por el que discurre.

James sale del edificio con el cuerpo del niño iraquí en brazos, lo entrega a las autoridades de la ciudad y se reúne con su grupo en el transporte. Todos

esperan que el psicólogo, el coronel Cambridge (Christian Camargo) –quien había acompañado a su paciente Eldridge en la misión– regrese después de haber estado pidiéndole a unos lugareños de la forma más amable que se retiraran. En medio de la conmoción, el oficial no se percata del saco que dejaron abandonado esas personas comunes con las que hablaba amistosamente. Después del estallido, Eldridge solo puede recuperar el casco del oficial, el joven aprendiz se desmorona, llora por la pérdida de su doctor.

Es significativo que el relato elimine al personaje que le insistía al joven Eldridge sobre la posibilidad de la guerra como una aventura. El coronel se había convertido en una suerte de voz ideológica para el joven aprendiz durante su tratamiento, después de la muerte del líder anterior. Con el brutal asesinato de Cambridge, Bigelow considera que en adelante hay un cambio en las reglas. El oficial que representaba el "sé todo lo que puedes ser" es eliminado por un enemigo que no esperaba, no estaba preparado para que ciudadanos comunes pusieran una bomba.

La directora presenta el cadáver del niño como un punto de inflexión en el que la composición del héroe clásico no logra desarrollar sus funciones y atributos en lo que resta de la película. Después de la muerte de Beckham, James emprende una serie de acciones para tratar de buscar justicia por la muerte del pequeño: en todas fracasa.

El impacto por la imagen del niño lleva al héroe a la añoranza del hogar. James intenta hablar con su esposa, pero no es capaz de decir nada, se queda escuchándola al otro lado del teléfono; no es un protagonista que extraña el mundo desde el que partió. El sargento demuestra ser un personaje que se pone en marcha; antes de estancarse lamentando lo ocurrido, prefiere buscar a los asesinos del niño iraquí. En un filme bélico clásico, este sería el argumento perfecto para realizar una misión justiciera en la que los villanos reciban su merecido. La venganza como causa de movilización compromete las acciones de los comandos o de la agrupación de infantería para vencer al contrario y recomponer el orden moral que defienden.

El sargento va en busca de culpables. Amenaza con su arma al hombre que tiene el puesto de DVD donde trabaja Beckham, lo obliga a que le acompañe hasta la casa del niño. El hombre –asustado– le señala una casa, es de noche. James salta por el muro y entra sigiloso, como cualquier comando que busca al enemigo en su guarida; ingresa y descubre algo diferente a lo

que esperaba. Un hombre mayor le habla en perfecto inglés, conoce varios idiomas, quizás por eso el vendedor de lo dejó allí, porque no le entendía nada. El profesor que se encuentra tranquilamente en su hogar le explica que no conoce a ningún niño Beckham, cree que James es de la CIA y lo invita a que se siente. El sargento se confunde, no esperaba un recibimiento así, él iba preparado para el combate y la justicia.

La esposa del profesor es menos amable con el intruso, sin importar que esté apuntando con un arma, insulta al artificiero en su lengua y lo expulsa golpeándolo con la bandeja en la que llevaba algunas tazas. James tiene que huir ante tal muestra de carácter. Ahora, el héroe se encuentra solo y confundido en la oscuridad de la noche en una ciudad que vive con normalidad. Fue en busca de la guerra y encontró la tranquilidad de un hogar y las calles donde las gentes hacen una vida común. Sale de allí y una vez más descubre que el enemigo en Irak es invisible y se esconde en la cotidianidad. Al final, James logra regresar a su unidad, allí sí encuentra la guerra: los centinelas lo amenazan como si se tratara de un extremista, demuestran el pánico que les causa el desconocido universo en el que James se introdujo.

Esa misma noche, James es llamado para atender una emergencia en la ciudad. El sargento y sus hombres llegan al lugar donde ha habido una explosión devastadora. La bomba dejó gran cantidad de muertos y heridos Una vez más, mientras James buscaba el heroísmo, la realidad de la guerra ocurría con toda su brutalidad. Una vez más, el dolor de las víctimas demuestra la barbarie que impide cualquier salvación.

El artificiero analiza el entorno y descubre el sitio por donde pueden esconderse los terroristas que accionaron la bomba.

James: –¿Dónde está quien disparó?
Sanborn: –Quemado por el fuego, fue un hombre bomba. Nunca encontraremos el cuerpo en esta basura.
–¿Y si no fue nadie? ¿Si fue un detonador remoto?... un chico malo se esconde entre las sombras ¿verdad? (Señala con su linterna una zona aledaña) Allí mismo, el lugar perfecto fuera del área de la explosión. Para recostarse a ver cómo limpiamos el desastre.
Eldridge: –¿Quieres ir allí fuera?
James: –Sí, sí quiero.

> Eldridge: –Me gustaría meterme en problemas, viejo.
> Sanborn: –No, esto es una estupidez. Hay tres unidades detrás de ti cuyo trabajo es ir a la cacería. Este no es nuestro maldito trabajo.
> James: –Tú no me dices que no a mí, Sanborn, yo te digo que no ¿sí? Sabes que hay sujetos observándonos. Están riéndose de esto. Eso no me agrada. Apaga tu maldita linterna porque iremos. (Bigelow, 2008, 01:42:13)

James decide, de nuevo, tomarse la justicia por su mano; no piensa esperar mientras el que cometió el crimen se esconde entre las sombras. El sargento asume que es un héroe bélico y se pone en marcha tras la búsqueda del enemigo; el joven Eldridge, deseoso de aventura, está de acuerdo. Sanborn, al contrario, lo ve como un riesgo innecesario y absurdo.

Los tres guerreros avanzan por entre callejuelas oscuras buscando a un enemigo invisible. Eldridge es capturado por insurgentes, James y Sanborn logran rescatarlo en el último minuto, después de buscarlo de forma desesperada y antes de que los terroristas lograran desaparecer con el soldado. A Eldridge le han disparado en una pierna. De nuevo, la heroicidad del sargento fracasa dentro de su interminable pretensión de aventura justiciera.

Esa noche, a James no le queda más que entrar a las duchas con su uniforme y su casco para dejar que el agua lo limpie; de su ropa comienza a salir sangre, se sienta en el suelo recogiéndose confundido, no logra entender lo que ocurre, la guerra no es como la imagina el héroe bélico. El sargento se purifica de la realidad de la conflagración y de sus fracasos como líder. Es significativo que emane sangre del uniforme de un soldado, como si la película cuestionara los relatos que encuentran redención en las acciones de idealizados personajes bélicos. Bigelow, con el sargento James, señala a quienes justifican la barbarie como demostración de heroísmo.

Tres secuencias encaminan el argumento a su final. En estas se concluyen las acciones que ha realizado James en busca del heroísmo y las consecuencias de sus actos motivados por el deseo de acción. El relato es contundente al demostrar el fracaso de la filosofía del héroe.

Al día siguiente después de rescatar a Eldridge, James se dirige al vehículo donde le espera Sanborn; en su camino, aparece el amigable Beckham saludándole y preguntándole si quiere algún DVD. Todo había sido un error, lo

que motivó el espíritu justiciero de James resultó ser una confusión generada por su deseo de aventura. El héroe siempre imaginó que sus funciones eran iguales a las que emplea la estructura del género, pero la realidad es diferente en Irak: el niño apareció jugando y vendiendo como cualquier día. De nuevo, la cotidianidad del lugar en el que luchan supera los imaginarios bélicos de los soldados. James se siente ridículo por todo el peligro que corrió sin ninguna razón. Para el sargento, el modelo de heroísmo forjado en su cultura está fallando; no consigue convertirse en el admirado héroe de acción diurna, la figura más respetada de su nación. Todas sus aventuras lo han llevado hacia ninguna parte.

Sanborn y James se acercan al helicóptero donde está Eldridge con su pierna herida en una camilla, a punto de partir.

James: –¿Cómo estás amigo? El doctor dice que vas a estar bien.
Eldridge: –(Con visibles muestras de dolor) Tengo el fémur roto en nueve partes. Dicen que caminaré en seis meses con un poco de suerte.
–Seis meses no está mal, ¿eh?
–¿No está mal? Esto apesta jodidamente, hombre.
–(Le dice a uno de los hombres del helicóptero que asegura la camilla mientras Eldridge grita de dolor) ¡Con cuidado amigo!
–(Señalando a su pierna) ¿Viste esto? ¿Lo viste? Es lo que ocurre cuando un maldito le dispara a alguien ¡jodido hijo de puta!
–Lo siento, Owen.
–Jódete, Will de verdad, jódete… gracias por salvar mi vida, pero no teníamos por qué buscar problemas para subir tu jodida adrenalina, ¡jódete!
–(James mira al suelo apenado) Sanborn. Oye, cuídate, Owen.
–Vuelve a casa, viejo.
Sanborn: –Nos vemos del otro lado.
Eldridge: –De acuerdo. (Les dice a los pilotos) Sáquenme de este jodido desierto. (Bigelow, 2008, 01:49:54)

Dos aspectos se revelan en esta secuencia. Primero, James fracasa en su función iniciadora como héroe que transmite sus habilidades y conocimientos al joven Eldridge, y, segundo, los soldados de *En tierra hostil* no tienen ningún motivo para entregarse al sacrificio en busca de la redención. Eldridge se queja enjuiciando al héroe como el causante de sus males y lo responsabiliza

por sus heridas, justo al contrario de lo que sucede en las agrupaciones de infantería, donde los soldados emulan al héroe maestro y cumplen con el inevitable sacrificio –necesario para la salvación de sus hermanos–.

En la última de las secuencias de acción se representa el mayor de los fracasos que soporta el héroe James. La bomba final está colocada en un hombre inocente, con una estructura de barrotes y candados que hace imposible separarla del cuerpo. En mitad de una plaza desierta, el hombre es advertido por los soldados para que no se acerque porque al mínimo movimiento dispararán. El iraquí ruega por su vida arrodillado y, con los brazos abiertos, suplica a James (personaje salvador) e invoca a su familia. La bomba tiene un temporizador, el tiempo se acaba y James le pide a Sanborn una tenaza. Quedan dos minutos y el artificiero intenta romper los candados, solo consigue quitar uno faltando unos segundos. El héroe se ve incapaz de salvarlo y pide perdón al iraquí. James huye y la bomba estalla.

Ante una víctima que ruega de rodillas por su vida, el héroe comprende que su función como redentor es primordial. James se acerca para ayudar al hombre a pesar de las advertencias de Sanborn quien, aunque guarda rencor a su líder, le insiste en lo insensato de su aventura. El artificiero llega hasta el iraquí arriesgando su vida, intenta protegerlo, pero este es un conflicto que sobrepasa sus posibilidades. Por primera vez, James se rinde. El héroe fracasa, estuvo a punto de sacrificarse por nada, sus acciones no lograron mantener el código de valores del grupo al que representa, ni salvar a los inocentes que sufren la guerra. Al final, cuando el sargento despierta después del impacto, descubre la realidad. Una cometa vuela como si nada hubiera pasado, acaban de asesinar a un hombre de forma tan brutal, que ni un héroe fue capaz de rescatarlo. No obstante, la vida continúa su curso en un lugar donde la guerra es distinta a la que el género construye para sus héroes.

En tierra hostil presenta un mundo incomprensible, un universo diferente a lo conocido, salvaje en ocasiones y a la vez pacífico y cotidiano, que asume su guerra como un elemento más de su vida diaria. James fracasa porque Irak es un lugar desmitificado, donde la realidad supera por mucho los deseos heroicos de un joven estadounidense forjado entre la simbología bélica propia de su nación. Al principio, Thompson muere, y con él la representación del héroe clásico de infantería. Al final, James, un artificiero con atributos

de comando, fracasa en su cometido y no logra la redención, pero salva su vida por unos pocos metros y porque su traje en esta ocasión funcionó; nadie se sacrificó para que viviera, murió la víctima como ocurre a diario en las guerras.

Sanborn se confiesa con su comandante después de ver cómo se desintegraba un hombre inocente en una explosión. En el vehículo, el sargento le dice a James que está harto de ese lugar, que, por poco, entrega su vida para nada. Entre lágrimas reconoce que su sacrificio no le hubiera importado a nadie, se hubiera desangrado como un "cerdo" en la arena del desierto y solo les habría afectado a sus padres, a nadie más. El guerrero quiere volver a su hogar, lo valora como lo único importante, quiere tener un hijo. Ya no hay ninguna motivación para seguir combatiendo. El subalterno dice "no estoy listo para morir James", y con esto sentencia cualquier posibilidad de proceso heroico; nunca encontró el camino del sacrificio como medio para lograr la redención, en Irak solo descubrió la muerte inútil y fortuita.

Sanborn le pregunta a su líder cómo hace para enfrentarse a tanto riesgo.

James: –No lo sé. Creo que no pienso en ello.
–Cada vez que salimos, es vida o muerte. Arrojas los dados…Tú te das cuenta, ¿verdad?
–Sí, sí… me doy cuenta… no sé por qué… no lo sé, JT. ¿Sabes por qué soy así?
–No, no lo sé. (Bigelow, 2008, 01:59:27)

Sanborn, la conciencia del protagonista, reconoce que la muerte en Irak es un asunto de azar, una casualidad, no el fin último de un proceso, y tan solo puede ocurrir en cualquier momento si se está en el lugar equivocado, sin ninguna función o relevancia. Además, le pregunta al héroe si es consciente de eso. James confiesa que sí lo sabe, pero no piensa en ello, tan solo actúa por su instinto, algo que es incomprensible hasta para él mismo. James es un héroe porque en lo psicológico necesita serlo, porque debe emular a todos los héroes que lo forjaron, incluso sabiendo que es un sinsentido.

Entre tanto, un grupo de niños corre tras el *humvee* tirándole piedras y sonriendo, rechazando y a la vez admirando el vehículo en el que se movilizan los héroes, simbolizando así el choque que pretende el relato: la identificación mítica en contra de la inevitable realidad.

Bou y Pérez (2000) explican el significado del héroe que regresa: "el hogar matrimonial es el espacio donde el héroe deja de serlo" (p. 93). James regresa a casa; un plano resume la situación que ocurre cuando el héroe de acción deja la aventura para volver al hogar. El valiente y habilidoso artificiero está perdido en el momento de escoger un cereal en el supermercado, se muestra abrumado por la situación. En casa, al héroe le ha desaparecido su imborrable sonrisa.

En una reflexión final, James se confiesa ante su hijo, le explica que cuando crezca cada vez le gustarán menos cosas, dejará a un lado su caja favorita y sus pijamas y disfrutará verdaderamente de uno o dos elementos. El veterano reconoce ante su hijo que solo hay una cosa que le gusta en la vida. El siguiente plano es el de los helicópteros aterrizando con el artificiero que vuelve a la guerra. Su sonrisa reaparece cuando, enfundado en su traje de combate, camina de nuevo y con paso firme hacia la aventura.

Con su discurso, Bigelow cuestiona las fraternidades de combatientes que justifican la guerra por la defensa de la hermandad militar. La directora, al imposibilitar la hermandad entre James, Sanborn y Eldridge, señala críticamente los filmes contemporáneos de construcción clásica que emplean melodramas para resaltar valores nacionales, como es el caso de *Salvar al soldado Ryan* o *Black Hawk derribado*. *En tierra hostil* impide el camino del heroísmo porque en Irak no se logra establecer el vínculo fraternal que motiva el ritual del sacrificio. La simbolización mítica fracasa, el héroe no cumple sus funciones con satisfacción; de esta forma, se reprocha categóricamente la participación y las causas que motivaron un conflicto injustificado, en el que la construcción clásica del género no encuentra ninguna posibilidad.

Conclusiones

Resultados del análisis frente a otros estudios sobre el cine bélico de Hollywood

En la Segunda Guerra Mundial, la sociedad estadounidense –necesitada de esperanzas ante el imparable avance de las tropas enemigas en Europa y el Pacífico– recurrió al símbolo cardinal de sus ideales para reafirmar los valores con los que se identificaba. El héroe bélico fue el representante de una nación dispuesta a combatir para lograr la supervivencia, su personificación sirvió para que todos se pusieran en marcha y emularan al modelo que desde siempre había guiado la identidad de las sociedades: aquel que está dispuesto al sacrificio por la salvación de sus hermanos.

Como señala Basinger (2003), en tiempos de la "buena guerra", la estructura bélica apoyada en héroes de infantería se estableció como paradigma del género. Los dramas recreados en las trincheras, protagonizados por jóvenes estadounidenses venidos de todos los rincones de la nación, se convirtieron en la fuente de emociones que inspiraron a muchos a enlistarse en las distintas fuerzas que combatían lejos de casa. Este mismo modelo narrativo heroico se empleó en otros espacios donde se luchaba contra el enemigo. Así, aparecieron las historias de operaciones aéreas protagonizadas por pilotos de bombarderos y cazas y narraciones de guerra naval, donde los combatientes batallaban a bordo de submarinos, barcos y portaviones. Todos estos relatos se cimentaron en la estructura de la convivencia fraternal en la guerra que lleva al sacrificio,

y todos funcionaron con el mismo tipo de personaje que sirvió de referente ideológico hasta que finalizó la ofensiva.

Los resultados de esta investigación demuestran que la hermandad clásica de infantería se encuentra hoy influenciada y transformada por los cambios que ha sufrido el héroe bélico, debido a los conflictos en los que participó Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial.

Para Eberwein (2010), las principales novedades del cine bélico de Hollywood se observan en las películas que reconstruyeron la tragedia acaecida en Vietnam. Los filmes *Platoon* y la *Chaqueta metálica* presentan al personaje maligno como un componente más de la fraternidad de infantería. Este hecho divide a la agrupación de combatientes que termina luchando en contra de sí misma, ya que enfrenta el espíritu heroico con la naturaleza asesina del guerrero. En consecuencia, la realización del héroe se vuelve compleja, el personaje solamente logra representar los valores estadounidenses cuando vence al hermano de armas, otro norteamericano que se convirtió en asesino.

Las consecuencias que Vietnam trajo al género bélico se perciben en las películas sobre conflictos contemporáneos. *Jarhead* o *En tierra hostil* resaltan la imposibilidad del heroísmo cuando el guerrero se encuentra en medio de conflictos incomprensibles, donde los habitantes reciben al soldado como enemigo invasor y no como un salvador.

Aunque encontramos varios filmes que emplean la estructura clásica de infantería, los que fueron más destacados por los premios Óscar son aquellos que cuestionan el papel del soldado en las guerras actuales y las razones por las que fueron enviados a combatir. Sin duda, la influencia de la televisión en la opinión desfavorable sobre la Guerra de Vietnam la vemos ahora potenciada por la velocidad y la interactividad de los medios digitales que mostraron miles de veces la muerte de civiles y militares en las guerras de Irak y Afganistán.

En estas últimas producciones, el personaje manifiesta ese inconformismo social y lo simboliza al mostrarse vencido por las circunstancias, con ideales que están lejos de cumplirse en lugares en los que el heroísmo clásico no es viable. Esto que señala nuestra investigación es novedoso y significa una actualización frente a las teorías de Eberwein (2010) y Basinger (2003),

ya que revela al género bélico contemporáneo como uno distante de los relatos tradicionales de sacrificio y gloria a partir de las armas. En la actualidad, el cine logra reconstruir el heroísmo clásico solo cuando el género echa la mirada atrás y rebusca entre las historias de las guerras mundiales, o en sucesos que contaron con aprobación generalizada.

Aspectos más importantes

Descubrimos que la estructura fundamental del género bélico –la que reúne a un grupo de soldados de a pie que combaten y conviven en la primera línea de fuego– en la actualidad solo es posible cuando se enfrentan a un enemigo visible que viola los principios fundamentales del héroe. En todo caso, el sacrificio necesario para el heroísmo se dará más en favor de la hermandad forjada durante el relato y no tanto en nombre de ideologías o banderas.

Esta característica es el caso de *Black Hawk derribado*. Ante la hambruna como arma del genocidio, el héroe bélico estadounidense justifica su misión y se moviliza. Un visible enemigo, símbolo del mal, sirve de causa para que la agrupación de infantería se reúna y forme la estructura representativa de la nación norteamericana. En un universo corrupto, el héroe Eversmann (Josh Hartnett) cumple con las funciones señaladas por Propp (1981) acompañado de su maestro Hoot (Eric Bana), quien le enseña el camino del necesario sacrificio para conseguir la salvación de su hermandad bélica y para resarcir los valores que defiende occidente. El filme cuenta con una novedad frente a la estructura clásica establecida durante la Segunda Guerra Mundial, la misma que Spielberg usó en *Salvar al soldado Ryan* y que se ha convertido en una constante entre las películas que resaltan el valor del sacrificio en el campo de batalla: es en los hermanos de armas donde los héroes contemporáneos hallan motivos suficientes para combatir hasta la muerte.

El imaginario de combatir por defender en lo que se cree justifica la movilización de tropas bajo el argumento de que "solo los que estuvimos allí comprendemos el valor de nuestras acciones", pensamiento que se repite con frecuencia en *Black Hawk derribado* y primera lección que el maestro ofrece al joven aprendiz para que se convierta en héroe. El principio de combatir en la guerra porque los valores en los que se cree están representados en la hermandad podría ser un argumento suficiente para que el cine bélico de

Hollywood aprobara acciones bélicas de todo tipo. Sin embargo, los filmes ubicados en las guerras de Irak y Afganistán demostraron lo contrario; en estas producciones el heroísmo clásico es inaceptable, las acciones de los soldados no permiten alcanzar el heroísmo.

Otro reconocido caso de agrupaciones de infantería clásica en el cine contemporáneo es el que propone *Cartas desde Iwo Jima*. Este filme plantea la posibilidad del heroísmo en el bando enemigo, para lo cual emplea la estructura de las tropas de a pie. La película regresa a la guerra del Pacífico en uno de los momentos cumbre de las operaciones estadounidenses contra del Imperio del Japón. No obstante, esta vez lo hace desde la visión de aquel que había sido por regla general el peligroso "enemigo amarillo", símbolo de maldad y adoctrinamiento que Hollywood unificó para relatar la Segunda Guerra Mundial, Corea y Vietnam, entre otros.

El general Kuribayashi (Ken Watanabe) es el héroe clásico que cumple con el modelo de Propp para mostrarle a sus hombres el camino del sacrificio luchando no como autómatas, sino como soldados que aprenden el valor de la fraternidad en la familia bélica. Al final, los bandos resultan similares a partir de uno de los elementos narrativos propios del sentimentalismo en las trincheras: la comunicación epistolar unifica el heroísmo y descubre que los valores representativos de los Estados Unidos también existen en su enemigo ancestral. Un héroe nipón, formado en Estados Unidos, resarce a su ejército y logra retratar la idea que Clint Eastwood retomaría después encarnando a un viejo veterano de Corea en *Gran Torino* (2008), la de que los ideales estadounidenses se encuentran con mayor facilidad en las tradicionales culturas orientales que en la propia nación defensora de las libertades.

Jarhead es la primera de las películas seleccionadas que aborda la representación de las recientes guerras árabes. El relato de *Jarhead* está lleno de referencias a Vietnam, lo que enfatiza el tono de protesta de su discurso, el cual busca en la memoria del género los elementos con los que puede demostrar su inconformismo con las acciones militares de los Estados Unidos durante los últimos años. Frases, músicas, imágenes y personajes se refieren de modo permanente a la guerra perdida y a sus consecuencias en el imaginario de la población. Aun así, la principal crítica proviene de la estructura narrativa fundamental: la imposibilidad del heroísmo en un lugar que impide el desarrollo de la aventura bélica de los combatientes. Troy (Peter Sarsgaard),

el símbolo de la convicción en la tradición militar estadounidense, sufre la desmitificación del personaje cazador, aquel que ancestralmente traspasaba su frontera en busca de la presa para el sacrificio en el espacio sagrado.

Al final, cuando se impide el disparo mortal del francotirador, se genera en él una gran frustración. Esta acción se demuestra con elementos fálicos que son índice de la masculinidad insatisfecha del guerrero. Troy muere tras su regreso de la guerra, sus ideales heroicos no tienen sentido en un conflicto altamente tecnológico como el del Golfo; por tanto, el héroe de infantería desaparece, fallece al no encontrar ninguna posibilidad de redención.

Otro intento de heroísmo fallido en conflictos del Golfo Pérsico se da en la galardonada *En tierra hostil*. Ubicado en Irak, el sargento James (Jeremy Renner) es un artificiero que personifica a los decididos héroes que dominan el tiempo. Aunque en otros filmes clásicos del género este protagonista habría sido el mentor de sus hombres en el camino del sacrificio, su misión fracasa, ya que la guerra en la que lucha no permite la heroicidad. El rompimiento de la hermandad bélica arruina cualquier posibilidad de proceso heroico; el aprendiz termina aborreciendo al sargento y no emulándolo, como se esperaría en una película bélica clásica hollywoodense. De la misma forma, el ayudante del héroe descubre que si muriera en esta guerra no tendría el menor valor simbólico, no se le reconocería su entrega, tan solo dejaría a sus padres sumidos en un profundo dolor porque a nadie más le importaría que se desangrara en el desierto.

El discurso de *En tierra hostil* se impregna de la trágica realidad de Irak que impide la transformación de los personajes; sus aventuras se arruinan al ser superados por las funestas circunstancias. Al final, quien debía ser merecedor del reconocimiento de su sociedad, termina siendo un inadaptado, un adicto a la guerra que es incapaz de regresar a su hogar. James no puede abandonar la aventura heroica, debe estar siempre en el único lugar donde encuentra sentido su vida, donde intenta personificar –sin conseguirlo– un modelo aplaudido en otras épocas.

Bibliografía

Aldrich, R. (Director). (1967). *Doce del patíbulo* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Altares, G. (1999). *Esto es un infierno. Los personajes del cine bélico*. Alianza Editorial. 33

Altman, R. (2010). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.

Annakin, K. (Director). (1965). *La batalla de las Ardenas* [Filme]. Warner Bros.

Annakin, K., Marton, A., Wicki, B. y Zanuck, F.D. (Directores). (1962) *El día más largo* [Filme]. 20th Century Fox, Darryl F. Zanuck.

Ashby, H. (Director). (1978). *El regreso* [Filme]. United Artists, Jerome Hellman Productions, Jayne Productions.

Attenborough, R. (Director), (1977) *Un puente lejano* [Filme]. United Artists.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1996). *Estética del cine.* Paidós.

Avnet, J. (Director). (1994). *La guerra* [Filme]. Universal Pictures.

Basinger, J. (2003). *The World War II combat film. Anatomy of a genre.* Wesleyan University Press.

Bay, M. (Director). (2001). *Pearl Harbor* [Filme]. Touchstone Pictures, Jerry Bruckheimer Films.

Bigelow, K. (Directora). (2002). *K19 The Widowmaker* [Filme]. Coproducción Estados Unidos-Reino Unido-Alemania; Paramount Pictures, Intermedia Films.

Bigelow, K. (Directora). (2008). *En tierra hostil* [Filme]. Voltage Pictures, Grosvenor Park Media, Film Capital Europe Funds (FCEF).

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2002). *Arte cinematográfico* (Y. Fontal Rueda, Trad.). McGraw-Hill. Ed. Paidós.

Bou, N. y Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Paidós.

Budra, P. (1991). "Rambo" in the garden: the POW film as a pastoral. *Literature Film Quarterly*, *18(*3), 188-192.

Campbell, J. (1998). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica

Casetti, F. y Di Chio, F. (2010). *Cómo analizar un film*. Paidós.

Caton-Jones, M. (Director). (1990). *Memphis Belle* [Filme]. Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Warner Bros.

Chaplin, C. (Director). (1918). *Shoulder arms* [Filme]. First National Pictures.

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso*. Taurus.

Cimino M. (Director). (1978). *El cazador* [Filme]. EMI Films, Universal Pictures.

Coppola, F. F. (Director). (1979). *Apocalypse Now* [Filme]. Zoetrope Studios

Core, E. (Director). (2015). *Point Break* [Filme]. Warner Bros Pictures.

Cosmatos, G. P. (Director). (1985). *Acorralado, II parte* [Filme]. Carolco Pictures, TriStar Pictures.

Cull, N. (2002). "Great escapes": 'Englishness' and the prisoner of war genre. *Film History*, *14*(3/4), 282-295.

Daves, D. (Director). (1943). *Destino Tokio* [Filme]. Warner Bros.

de Palma, B. (Director). (1989). *Corazones de hierro* [Filme]. Columbia Pictures.

Diel, P. (1985). *El simbolismo en la mitología griega* (2a ed.). Labor.

Eastwood, C. (Director). (2006). *Banderas de nuestros padres* [Filme]. DreamWorks SKG, Warner Bros, Malpaso Productions y Amblin Entertainment.

Eastwood, C. (Director). (2006). *Cartas desde Iow Jima* [Filme]. Amblin Entertainment, DreamWorks Pictures, Malpaso Productions, Warner Bros Pictures.

Eberwein, R. (2005). *The war Film*. Rutgers University Press.

Eberwein, R. (2010). *The Hollywood war film*. Wiley-Blackwell.

Enright, R. (Director). (1943) *Todos a una* [Filme]. Universal Pictures.

Farrow, J. (Director). (1942). *Wake Island* [Filme]. Paramount Pictures

Fleischer, R., Fukasaku, K. y Masuda, T. (Directores). (1970) ¡Tora! ¡Tora! ¡Tora! [Filme]. 20th Century Fox.

Ford, J. (Director). (1934). *La patrulla perdida* [Filme]. RKO Radio Pictures.

Ford, J. (Director). (1945). *No eran imprescindibles* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Ford, J. (Director). (1957). *Escrito bajo el sol* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Fuller, S. (Director). (1951). *A bayoneta calada* [Filme]. 20th Century Fox.

Fuller, S. (Director). (1980). *Uno rojo: división de choque* [Filme]. Lorimar Television, Lorac Productions.

Furie, S. J. (Director). (1978). *Los chicos de la compañía C* [Filme]. Golden Harvest Company, Columbia Pictures.

Gance, A. (Director). (1999) *J'accuse!* [Filme]. Pathé Frères y United Artists.

García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual.* Cátedra.

Garnett, B. (Director). (1943) *Bataan* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)

Gates, P. (2005). Fighting the good fight: the real and the moral in the contemporary Hollywood kombat film. *Quarterly Review of Film and Video*, *22*(4), 297-310.

González, Q. (2010). Un vídeo muestra cómo militares estadounidenses matan en Bagdad a un fotógrafo de Reuters. *El país.* https://elpais.com/internacional/2010/04/05/actualidad/1270418411_850215.html

Goulding, E. (Direcotr). (1938). *The Dawn Patrol* [Filme]. Warner Bros, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Griffith, D. W. (Director). (1918). *Hearts of the world.* [Filme]. Paramount Pictures

Gubern, R. (2005). *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas.* Anagrama.

Hagen, W. (1987). *Apocalypse now*: Joseph Conrad y la guerra televisiva. En P. C. Rollins (Ed.), *Hollywood: el cine como fuente histórica* (pp. 205-219). Fraterna.

Hamilton, G. (Director). (1969). *La batalla de Inglaterra* [Filme]. Spitfire Productions.

Hathaway, H. (Director). (1951) *Rommel, el zorro del desierto* [Filme]. 20th Century Fox.

Hawks, H. (Director). (1930). *La escuadrilla del amanecer* [Filme]. First National Pictures

Hawks, H. (Director). (1943). *El bombardeo heroico* [Filme]. Warner Bros.

Heymann, D. (2005). El Vietnam de Stanley Kubrick. En A. Castle (Ed.), *Los archivos personales de Stanley Kubrick* (pp. 730-743). Taschen.

Hoblit, G. (Director). (2002). *En defensa del honor* [Filme]. Metro Goldwyn Mayer.

Howard, L. (Director). (1942). *El gran Mitchell* [Filme]. British Aviation Pictures.

Huston, J. (Director). (1981) *Evasión o victoria* [Filme]. Paramount Pictures, Lorimar Televisión.

Hutton, B. G. (Director). (1968). *El desafío de las águilas* [Filme]. Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Elliott Kastner, Winkast Film Productions.

Hutton, B. G. (Director). (1970). *Los violentos de Kelly* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Ince T. H, West, R. y Barker, R. (Directores). (1916). *Civilization*. [Filme]. Triangle Film Corporation.

Jung, C. G. (1981). *Símbolos de transformación*. Paidós.

King, H. (Director). (1949). *Almas en la hoguera* [Filme]. 20th Century Fox.

Klein, S. (2005). Public character and the simulacrum: the construction of the soldier patriot and citizen agency in Black Hawk Down. *Critical Studies in Media Communication*, *22*(5), 427-449.

Kotcheff, T. (Director). (1982). *Acorralado* [Filme]. Anabasis N.V., Elcajo Productions, Orion Pictures.

Kubrick, S. (Director). (1957). *Senderos de gloria* [Filme]. Bryna Productions, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Kubrick, S. (Director). (1987). La chaqueta metálica [Filme]. Natan, Stanley Kubrick Productions Warner Bros.

Lean, D. (Director). (1957). *El puente sobre el río Kwai* [Filme]. Columbia Pictures.

LeRoy M. (Director). (1944). *Treinta segundos sobre Tokio* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Lumet, S. (Director). (1965) *La colina* [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Seven Arts Pictures.

Lyne, A. (Director). (1990). *La escalera de Jacob* [Filme]. Carolco Pictures.

McLaglen, A. V. (Director). (1968). *La brigada del diablo* [Filme]. United Artists.

Melero, J., Castellano, M., Soldevila, F., Forner, S. y Aguilera, C. (2016). La Primera Guerra Mundial y el cine. *La Torre del Virrey - Revista de Estudios Culturales*, (20), 131-231.

Mendes, S. (Director). (2005). *Jarhead, el infierno espera* [Filme]. Universal Pictures, Red Wagon Productions, Neal Street Productions, Motion Picture KAPPA Produktionsgesellschaft.

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Paidós.

Milestone, L. (Director). (1945). *A walk in the sun* [Filme]. Lewis Milestone.

Mínguez, N. (1998). *La novela y el cine. Análisis comparado de dos discursos narrativos.* Ediciones de la Mirada.

Monje, J. A. (2016). *Mito y literatura en la filmografía de Francis Ford Coppola: Un estudio intertextual y mitocrítico a partir de «Apocalypse Now».* Ediciones Universidad de Salamanca.

Montero, J. y Fernández, L. (2015). La experiencia de la guerra en la pantalla: el desembarco en la playa de Omaha de Saving Private Ryan. *Palabra Clave*, *18*(1), 83–110. https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.1.4

Mostow, J. (Director). (2000). *U-571* [Filme]. Universal Pictures.

Muruzábal, A. (2009). Las rupturas de la historia en la evolución del cine de guerra estadounidense. En P. Fernández Toledo (Ed.). *Rompiendo moldes. Discurso, géneros e hibridación en el siglo XX.* Sevilla: Comunicación Social.

Myers, C. (Directora). (2014). *Fort Bliss* [Filme]. Voltage Pictures, Yeniceri Produksiyon A.S, National Picture Show Entertainment.

Ôshima, N. (Director). (1983). *Merry Christmas Mr. Lawrence* [Filme]. Coproducción Japón-Reino Unido-Nueva Zelanda; Universal Pictures.

Parker, A. (Director). (1984). *Birdy* [Filme]. TriStar Pictures.

Peckinpah, S. (Director). (1977). *La cruz de hierro* [Filme]. Coproducción Reino Unido-Alemania; Incorporated Television Company, Rapid Film. AVCO Embassy Pictures.

Pérez Rubio, P. (2004). *El cine melodramático.* Paidós.

Petersen, W. (Director). (1981). *El submarine* [Filme]. Bavaria Film, Radiant Film GmbH, Süddeutscher Rundfunk (SDR), Twin Bros. Productions, Westdeutscher Rundfunk (WDR).

Pezzella, M. (2004). *Estética del cine. Machado Libros. Pinel, V. (2009). Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Robinbook.

Piotrovski, A. (1998). Hacia una teoría de los cine-géneros. En F. Albèra (Eds.), *Los formalistas rusos y el cine* (pp. 140.). Paidós.

Post, T. (Director). (1973) *Harry, el fuerte* [Filme]. Malpaso Productions, Warner Bros.

Post, T. (Director). (1978). *La patrulla* [Filme]. Spartan Productions, MarVista Entertainment, AVCO Embassy Pictures.

Powell, D. (Director). (1957) *Duelo en el Atlántico* [Filme]. 20th Century Fox.

Preminger, O. (Director). (1965). *Primera Victoria* [Filme]. Paramount Pictures.

Propp, V. (1981). *Morfología del cuento* (Lourdes Ortiz, Trad.). Editorial Fundamentos. (Obra original publicada en 1928)

Roch, E. (2008). *Películas clave del cine bélico.* Robinbook.

Rodríguez, H. (2006). *El cine bélico, la guerra y sus personajes.* Paidós.

Rollins, P. (1987). Ideología y retórica fílmica. En P. Rollins (Ed.). *Hollywood: el cine como fuente histórica. La cinematografía en el contexto social, político y cultural.* Fraterna.

Sailer, L. (Director). (1943). *Guadalcanal* [Filme]. 20th Century Fox.

Sánchez Noriega, J. L. (2006). Veintinueve reflexiones sobre las adaptaciones literarias para uso de guionistas. En M. A. Huerta y P. Sangro (Eds.). *Guion de ficción en cine.* Universidad Pontificia de Salamanca.

Sánchez-Escalonilla, A. (2009). Hollywood y el arquetipo del atrincherado. Clave dramática y discurso político del 11-S. *Revista Latina de Comunicación Social*, *12*(64), 1-12.

Sargent, J. (Director). (1977). *MacArthur, el general rebelde* [Filme]. Universal Pictures.

Schaffner, F. J. (Director). (1970). *Patton* [Filme]. Filmaffinity.

Scott, R. (Director). (1997). *La teniente O'Neil* [Filme]. Hollywood Pictures, Scott Free Productions, Largo Entertainment, Moving Pictures, Caravan Pictures, First Independent Films.

Scott, R. (Director). (2001). *Black Hawk derribado* [Filme]. Revolution Studios, Jerry Bruckheimer Films.

Scott, T. (Director). (1986). *Top Gun. Ídolos del aire* [Filme]. Paramount Pictures, Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films.

Shelton, J. y McGarrahan, J. (2008). Operation Restore Honor in *Black Hawk Down*. En P. C. Rollins y J. E. O´Connor (Eds.). *Why we fought. America's Wars in Film and History.* The University press of Kentucky.

Shyamalan, M. N. (Director). (2004). *El bosque* [Filme]. Blinding Edge Pictures, Touchstone Pictures.

Shyamalan, M. N. (Director). (2007). *El incidente* [Filme]. Blinding Edge Pictures, 20th Century Fox.

Siegel, D. (Director). (1971). *Harry, el sucio* [Filme]. Malpaso Productions, Warner Bros.

Smight, J. (Director). (1976). *La batalla de Midway* [Filme] Universal Pictures.

Snyder, B. (2010). ¡Salva al gato! *El libro definitivo para la creación de un guion*. Alba Editorial.

Spielberg, S. (Director). (1998). *Salvar al soldado Ryan* [Filme]. DreamWorks SKG, Paramount Pictures, Amblin Entertainment

Spielberg, S. (Director). (2002) *Minority Report* [Filme]. 20th Century Fox, DreamWorks SKG, Cruise-Wagner Productions, Blue Tulip Productions, Ronald Shusett/Gary Goldman, Amblin Entertainment, Digital Image Associates, Parkes+MacDonald Image Nation.

Spielberg, S. (Director). (2005). *La guerra de los mundos* [Filme]. DreamWorks SKG, Paramount Pictures, Amblin Entertainment, Cruise-Wagner Productions.

Standish, I. (2000). *Myth and masculinity in the Japanese cinema: towards a political reading of the "Tragic hero"*. Routledge Curzon Press.

Stanley, K (1987). *La chaqueta metálica*. Estados Unidos: Warner Bros.

Stone, O. (Director). (1986). *Platoon* [Filme]. Hemdale, Cinema 86, Orion Pictures.

Stone, O. (Director). (1989). *Nacido el cuatro de julio* [Filme]. Universal Pictures.

Sturges, J. (Director). (1963). *La gran evasión* [Filme]. The Mirisch Corporation, United Artists.

Taubin, A. (2009). Hard wire. *Film comment New York*, *45*(3), 30-35.

Thompson, J. L. y Mackendrick, A. (Directores). (1961) *Los cañones de Navarone* [Filme]. Columbia Pictures.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Robinbook.

Waggner, G. (Director). (1951). *La flota silenciosa* [Filme]. Warner Bros.

Walsh, R. (Director). (1945). *Objetivo: Birmania* [Filme]. Warner Bros.

Wellman, W. A. (Director). (1945). *También somos seres humanos* [Filme]. United Artists

Wellman, W.A. (1949). *Fuego en la nieve*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Wilder, B. (Director). (1953). *Traidor en el infierno* [Filme]. Paramount Pictures.

Wise, R. (Director). (1953). *Las ratas del desierto* [Filme]. Estados Unidos: 20th Century Fox.

Wyler, W. (Director). (1946) *Los mejores años de nuestra vida* [Filme]. Samuel Goldwyn Company, RKO Radio Pictures.

Zizek, Slavoj. (2010, marzo 24). Boinas verdes con rostro humano. *El País* http://elpais.com/diario/2010/03/24/opinion/1269385212_850215.html