

Iraqi Short Films

2009-05-04 10:20:57



La guerra nos devuelve la mirada

*Me mostró los conflictos de los años 60
tratados con su sintetizador.*

*Imágenes que son menos engañosas -dice, con la convicción
de un fanático- que esas que ves en la televisión.*

*Al menos, proclaman ser lo que son: imágenes,
no la forma portátil y compacta de una
ya inaccesible realidad.*

Chris Marker

Extracto del comentario de Sans Soleil (1982)

En muchos momentos de su *Iraqi Short Films*, **Mauro Andrizzi** parece compartir las ideas sobre la imagen del **Hayao Yamaneko** de la inagotable *Sans soleil*. Imágenes que a fuerza de ser tratadas denuncian su condición de imágenes. Manipuladas en el sentido más físico de la palabra, salen fuera de la lógica en la que solemos verlas, la de la información-contrainformación. Una secuencia se repite dos veces a lo largo del filme: un coche avanza por una carretera, al final de la cual le espera una explosión, con el consiguiente retroceso del vehículo huyendo de las llamas. En las dos repeticiones, una pugna entre lo dramático de la situación y un impulso de las imágenes a devenir abstractas, distorsionadas temporal y gráficamente, con tratamientos que nos hacen pensar en las experiencias del cine estructural o determinados usos de la animación experimental.

Otras veces es el propio formato, la mala calidad de la comprensión de vídeo en Internet, el que hace opacas esas imágenes, lo que hace difícil su legibilidad. Pugna de lo visible en la imagen, que reproduce la que existe en la circulación de los propios vídeos en la red, censurados, retirados, y vueltos a colgar en una incesante lucha por el control de la información. Vídeos rescatados por Andrizzi de la invisibilidad, y que ponen en primer lugar la cuestión del lugar del espectador. Espectador maltratado, expuesto al malestar que provocan unas obras que lo interpelan, que lo eligen como destinatario, como sujeto participante.

Hablamos de obras en el interior del filme mejor que de secuencias, y quizás sería mejor hablar como nos propone Andrizzi en el título de short films, pequeños filmes autónomos que crean sus propios efectos de sentido, plenamente cinematográficos. Si el primero que vemos se nos aparece como un verdadero filme de suspense, dominando con maestría la espera, en otros nos vemos transportados a un universo de musical con coreografías delirantes de una complejidad que no tendrían nada que envidiar a un **Busby Berkeley** low-cost, o a la tensión de la narración en primera persona. Diferentes emociones y sensaciones que Andrizzi dosifica con gran sabiduría para guiar al espectador por una auténtica montaña rusa del horror y el extrañamiento de la guerra, donde hasta la risa asoma para congelarse en los labios, como en el eficazísimo gag en el que una guerrilla iraquí compara los precios del tanque y la bomba

utilizada para volarlo.

Por otro lado, como si de una película de **Harun Farocki** se tratase, *Iraqi Short Films* compone un verdadero catálogo de formas de ver de la guerra, y nos invita a identificar ciertas marcas de estilo de los múltiples bandos que se dan cita en el territorio iraquí. Como en *Eye/Machine* (Harun Farocki, 2001-2003), comparece el plano-mirilla, ese que sitúa la cámara desde el punto de vista de la máquina que dispara, si bien aquí estamos en otro tipo de imágenes: ya en no la limpieza reconfortante de las imágenes virtuales, sino la suciedad real de la guerra, con casquillos que caen al lado de la cámara. En todo caso, confirmamos una sospecha que ya dejaba intuir el *Elephant* (2003) de **Gus Van Sant**: cuando este identificaba sutilmente la vivencia del último día de sus protagonistas con la de un vídeo-juego, esto no aludía a las causas de la masacre, sino a la modificación que producen los vídeo-juegos en las formas de percibir el mundo (1). En *Iraqi Short Films* son estos planos, que se repiten a lo largo de todo el filme, los únicos que parecen asegurar a los soldados occidentales un cierto dominio sobre la situación. Dominio que siempre parecen conservar las guerrillas, perfectamente conscientes de lo que va a pasar ante ellos, colocados a una cierta distancia del acontecimiento, que se vuelve previsible, casi puesto en escena, mientras que los soldados occidentales aparecen asociados a planos subjetivos en movimiento, en donde la tensión se palpa y en cualquier momento llega el ataque inesperado. Generalizaciones que nos deja sentir el filme, pero que en último término puede volverse problemáticas, ya que están en constante cambio. Diseminación, contaminación de formas, Andrizzi coloca a su filme un epílogo en la que unos soldados parecen hacer un fake de los vídeos de colocación de bombas por las guerrillas.

Ninguna voz en off, ningún comentario acompaña este pensamiento de las imágenes de la guerra. La palabra escrita comparece, pero lo hace de una forma singular. Nada de intertítulos que comentan lo que vemos, sino largos textos de las fuentes más dispares (de **D.H. Lawrence** a **Dick Cheney** pasando por **Mark Twain**) que actúan en contrapunto, situando la mirada colonial implícita en la guerra o la política imperialista en una dimensión de largo alcance. Unos textos que abren brechas en el filme por las que entra lo que queda fuera de campo, y que sitúan en la lógica de funcionamiento de *Iraqi short films*: un filme que piensa a través del choque, de la fricción, pero que sobre todo moviliza, incomoda, para convertirse en una de las primeras grandes películas de la era youtube.

(1) No entramos aquí a valorar las connotaciones políticas de la relación videojuegos – industria de la guerra, como hacen por ejemplo los Arxius del Observatori en *The War Room* (2005).