

La mediatización de la guerra de Irak y su representación en la ficción bélica. El caso paradigmático de *Redacted*

*Irakeko gerraren mediatizazioa eta bereirudikapena
fikzio belikoan. Redacted filmaren
kasu paradigmatikoa*

The mediatization of the Iraq War and its
representation in the war film. The paradigmatic
case of *Redacted*

Iván Lacasa Mas¹
Aurora Oliva López²

zer

Vol. 19 - Núm. 37
ISSN: 1137-1102
pp. 65-86
2014

Recibido el 7 de mayo de 2013, aceptado el 28 de octubre de 2014.

Resumen

La mediatización es un proceso de influencia a largo plazo que afecta a todos los ámbitos sociales y culturales, también a la guerra. El objetivo de este artículo es averiguar si dicho proceso queda reflejado en la ficción bélica. En un primer momento se ha caracterizado el fenómeno de la mediatización de la guerra de Irak. Posteriormente, se ha realizado un análisis de contenido de las películas que conforman el ciclo de Irak. En el caso de la película *Redacted* el análisis de contenido ha sido más exhaustivo y se ha completado con una segmentación de la estructura narrativa.

Palabras clave: mediatización, lógica mediática, guerra de Irak, género bélico, narrativa, *Redacted*.

Laburpena

Esparru sozial eta kultural guztiei, gerrari berari barne, erasaten dien epe luzerako eragin prozesu bat da mediatizazioa. Artikulu honen xedea aipatu prozesu hori gerra-fikzioan islaturik agertzen ote den ezagutzea da. Lehen une batean, Irakeko gerraren mediatizazioaren

¹ Universitat Internacional de Catalunya, lacasa@uic.es.

² Universitat Internacional de Catalunya, auroraoliva@uic.es.

fenomenoaren ezaugarriak eskaini dira. Eta, ondoren, Irakeko zikloa osatzen duten filmen eduki-analisi bat egin da. Redacted filmaren kasuan eduki-analisia sakonagoa izan da eta narrazio egituraren segmentazio batekin osatu da.

Gako-hitzak: mediatizazioa, logika mediatikoa, Irakeko gerra, genero belikoa, narrativa, *Redacted*.

Abstract

Mediatization is a long-term influential process which affects all social and cultural fields, as well as the war. The aim of this paper is to find out whether this process is reflected in the war film. To that end, first of all we characterized the mediatisation of the Iraq war. Then, we conducted a content analysis of the films that form the Iraq war cycle. In the case of Redacted, we go depth with a more exhaustive content analysis and complete it with a segmentation of the narrative structure.

Keywords: mediatization, media logic, Iraq War, war genre, narrative, *Redacted*.

0. Introducción

La evidencia de que las personas están convirtiendo a los medios en una parte cada vez más natural e importante de su cotidianidad y de que cada vez les están otorgando más funciones en sus vidas (Krotz, 2007: 259) ha llevado a no pocos estudiosos de la comunicación a centrar su atención en el concepto de *mediatización*, una herramienta con la que buscan analizar las interrelaciones entre la evolución de los medios y la de la sociedad o la cultura (Lundby, 2009: 1-2).

La noción de mediatización es considerada por sus estudiosos como un constructo que ayuda a centrar la atención en un doble proceso altamente moderno. Por un lado, expresa cómo los medios se están convirtiendo en una entidad social independiente, con una dinámica propia (Imhof, 2006: 205; Hjarvard, 2008: 105). Por otro lado, detalla cómo dichos medios se erigen en parte integrante de multitud de subámbitos sociales, tales como la política, la economía, la religión o el deporte, en la medida en que en ellos un número cada vez mayor de actividades se realiza gracias a medios de comunicación interactivos o de difusión masiva (Meyer, 2001; Hjarvard, 2008: 105; Röser y otros, 2010).

La mediatización cambia los procesos de construcción comunicativa que de sí mismas y del mundo hacen las personas; cambia las relaciones sociales; cambia las maneras en que las instituciones y organizaciones se comportan; cambia —en definitiva— la cultura y la sociedad (Krotz, 2007: 258-259). La consecuencia es que la lógica que mueve a las personas, organizaciones e instituciones sociales está pasando a ser cada vez más dependiente de la *lógica de los medios* (Altheide y Snow, 1979; Schulz, 2004; Münch y Schmidt, 2005: 206-214; Strömbäck, 2008: 232-233). Esta *lógica de los medios* hace referencia al modo en que los medios se organizan y operan profesional, comercial, material, tecnológica, estética, simbólica o culturalmente, según reglas formales e informales (Hjarvard, 2007: 3; Hjarvard, 2008: 113; Mazzoleni, 2008; Meyen, 2009: 34-35).

La mirada novedosa que el concepto de mediatización ha inaugurado está siendo aplicada a muchos ámbitos por los investigadores. Al ser hoy la comunicación un “fenómeno social total”, que es constitutivo de sociedad y que entreteteje los planos micro, meso y macrosocial de la vida colectiva e individual (Saxer, 2004: 145), a la hora de buscar pruebas del avance de la mediatización, parece razonable no preguntarse solo por modificaciones del gran sistema social, sino cuestionarse también cómo está afectando a los diferentes subsistemas, a las organizaciones e instituciones, y al proceder de los actores individuales (Meyen, 2009: 32).

En este artículo queremos dirigir la aplicación del concepto de mediatización al subcampo del cine. En el primer apartado —estado de la cuestión— caracterizaremos algunos aspectos del proceso de mediatización de la guerra de Irak (2003-2011), en el segundo expondremos la metodología que ha seguido nuestro estudio, y en el tercero analizaremos si ese proceso de mediatización queda recogido en las películas del ciclo de la guerra de Irak, especialmente en una de ellas: *Redacted* (Brian de Palma, 2007). Cerraremos el trabajo con un breve apartado de conclusiones.

1. Estado de la cuestión: la mediatización de la guerra de Irak

En un plano mesosocial, la mediatización se manifiesta en forma de adaptación de las diferentes organizaciones e instituciones a la lógica mediática (Strömbäck, 2011: 425). En un plano microsocia, la mediatización ha de poder comprobarse en hábitos y comportamientos concretos, incorporados por las personas a su cotidianeidad según una lógica mediática (Finneman, 2011: 84). En este primer apartado de nuestro artículo mostraremos cómo es el cambio de lógica que se refleja en numerosas actuaciones de los diferentes agentes participantes en la guerra: en el comportamiento estructural de los dos bandos enfrentados, y en la actuación individual de los soldados.

1.1. Mediatización de los bandos enfrentados

Para comprender en qué consiste el cambio de comportamiento de los dos bandos enfrentados debemos partir del hecho de que la guerra de Irak responde al concepto de guerra asimétrica (Thornton, 2007). Por asimetría se entiende “la ausencia de una base común para comparar en términos de calidad o capacidad” a los combatientes en un conflicto (Meigs, 2003: 4). En su origen, el concepto de guerra asimétrica no contemplaba el uso de los medios como ventaja estratégica (Mack, 1975). Sin embargo, precisamente por la progresiva adopción de una lógica mediática, el uso activo de los medios de comunicación y, sobre todo, de internet se ha convertido en una ventaja asimétrica, explotada principalmente por los terroristas³. Así, por ejemplo, la mayor parte de ataques terroristas pueden ser ya considerados un *evento mediático*, una “situación de máxima visibilidad y máxima turbulencia” (Fiske, 1994:7) que interrumpe la cobertura de noticias cotidiana (Rothenbuhler, 2010: 34) y que “ha sido planeado cuidadosamente para atraer la atención de los medios” (Weimann, 1987: 23). Internet potencia y alarga los efectos de ese evento puntual (Grange, 2000), y evita a sus perpetradores tener que depender de los medios de comunicación tradicionales para expandir el terror (Seib y Janbek, 2011: ix). Además de ese uso amplificador que los terroristas hacen de internet, cabe destacar también la gestión de datos y contactos que realizan a través de Facebook (Seib y Janbek, 2011: 93). Es mediante esa vía como consiguen al 80% de los jóvenes que reclutan (Campbell, 2007:39).

Durante los primeros años del conflicto, la administración Bush y el departamento de defensa reforzaron su discurso de guerra en los medios convencionales. A través de ellos consiguieron que la mayoría de la sociedad americana apoyara la contienda en Irak (Lewis y Reese: 2009). La pujante influencia de la lógica mediática en la actitud del ejército se manifestó de manera clara en marzo de 2007, cuando el Departamento de Defensa presentó el canal de YouTube MNF-IRAQ (Multi-Nacional Force Iraq) y cuando, en mayo de ese mismo año, anunció la aparición de dos canales de vídeo más en Google Video y Revver. Ambas iniciativas constituyeron una reacción frente al giro mediatizado del conflicto. El objetivo era ofrecer una imagen positiva

³ Mientras que los terroristas pudieron sacar todo el partido a las ventajas que supone el ataque vía internet (Campbell, 2007: 38), Estados Unidos estaba supeditado a una ley de 1948 que le prohibía distribuir en ámbito doméstico propaganda elaborada para una audiencia extranjera. Esta ley federal continúa sin ser revisada, a pesar de la aparición de internet, la telefonía móvil o la televisión vía satélite (Torres y García, 2009: 18).

de las tropas (Christensen, 2008: 155). Además del lanzamiento de estos canales por parte del ejército, la administración Bush puso en marcha el Servicio “Public Diplomacy and Public Affairs” destinado a realizar una tarea preventiva para vencer al terrorismo (Simons, 2010). Su fin principal era exportar los valores norteamericanos al mundo a través de internet y las redes sociales (Dale, 2009). Sin embargo, no ha sido hasta el mandato de Obama que la actividad de la administración norteamericana en internet ha recibido el espaldarazo definitivo. Mientras que el gobierno de Bush hizo un uso propagandístico sobre todo de canales convencionales como la televisión Al-Hurra o la radio iraquí Sawa, la administración Obama ha tratado de trasladar los valores americanos a través de iniciativas 2.0, una de ellas, la “Digital Outreach Team” (DOT), del Departamento de Estado (Khatib y otros, 2011: 1).

1.2. Mediatización de la actuación de los soldados

También los hábitos de los soldados individuales son un ejemplo del cambio que la lógica mediática ha provocado en la guerra. Algunos de sus comportamientos han funcionado como desencadenantes de *escándalos mediáticos*. Cottle considera que los *escándalos mediáticos* son una prueba de la mediatización de los conflictos sociales (Cottle, 2006a: 4) y explica que pueden detonar por una actuación individual que “tiene como consecuencia una revelación o reivindicación que, tras ser discutida, desemboca en una sanción social o moral” (Cottle, 2006b: 422). El *escándalo mediático* implica un acto que “deshonra u ofende la moral establecida en una comunidad social” y del que los medios de comunicación se hacen eco (Lull y Hinerman, 1997: 3). El caso de la información difundida por el soldado analista de inteligencia Bradley E. Manning es un ejemplo muy claro. El soldado fue acusado de filtrar a Wikileaks documentos clasificados sobre las guerras de Afganistán e Irak, uno de ellos, el polémico vídeo “Collateral Murder”⁴. A raíz de la revelación de los documentos, tuvo lugar una discusión social cuyo clímax se alcanzó con el juicio y encarcelamiento de Manning, hecho que provocó protestas públicas y la organización de plataformas sociales en las que se exigió su liberación (McCarthy, 2013).

Pero en internet los soldados norteamericanos no solo actuaron como distribuidores de información. Ellos mismos produjeron innumerables fotografías o vídeos que más tarde publicaron en la Red⁵ (Almirón, 2004: 126). A este respecto, Papadopoulos habla sobre la nueva generación de lo que él denomina “soldados digitales”, unos militares que comunican sus experiencias de guerra a través de internet, con una rapidez nunca vista y abriendo la puerta a la interacción entre ellos y un público mundial (2009). Existen numerosas fotografías, filmaciones y blogs en las que los soldados recogen sus experiencias en Irak⁶. El ejemplo que obtuvo más eco fue el de las imágenes de torturas de Abu Ghraib, que circularon a través de móviles y correos electrónicos antes de hacerse completamente públicas en internet y de aparecer en

⁴ Ver: [<http://www.collateralmurder.com/>]

⁵ Un soldado explicaba, por ejemplo, las circunstancias de cómo filmó a un cadáver y por qué no publicó las imágenes en su blog hasta unos meses más tarde: [<http://www.justanotherdier.com/?p=34>]

⁶ Milbloggin.com, una base de datos de blogs de militares, cuenta en la actualidad con 3.600 bitácoras (2.000 de los cuales son norteamericanos) y más de 21.000 miembros registrados: [<http://milblogging.com/about.php>]

televisión (Caton, 2006: 119). A raíz del escándalo de Abu Ghraib, la administración norteamericana prohibió el uso de móviles con cámara en la guerra de Irak⁷ y modificó, el 20 de marzo de 2007, la regulación de la Seguridad en Operaciones, con el fin de controlar el tipo de información que compartían los soldados a través de blogs, emails, mensajes de móvil o cualquier otra plataforma, para así prevenir futuras publicaciones que dañaran la imagen del Ejército⁸.

2. Metodología

El objetivo de este trabajo es aplicar el concepto de mediatización al subcampo del cine (más concretamente del cine bélico). Las preguntas de investigación que nos han guiado son si el cine bélico está reflejando la mediatización de la guerra y, en caso de hacerlo, si eso está significando algún cambio para él. Mientras en el apartado anterior nos hemos centrado en caracterizar ese proceso en la guerra de Irak, en el análisis estudiaremos el ciclo fílmico que tiene su origen en dicha guerra. Para entrar a formar parte de la muestra analizada un largometraje tenía que cumplir dos condiciones: pertenecer al género bélico y versar sobre la guerra de Irak.

Son varios los autores que coinciden en tres rasgos que sirven para catalogar a un filme como bélico. En primer lugar, debe hacer referencia a un hecho o escenario histórico bélico específico e identificable, generalmente del siglo XX o XXI (Rubenstein, 1994: 455; Chapman, 2008: 8; Eberwein, 2010: 7). En segundo lugar, debe focalizar la historia en un conflicto bélico concreto, bien sea en las batallas, en la preparación de las mismas o en las consecuencias que generan. En tercer lugar, debe tratar situaciones generadas de forma indirecta por una guerra, en las que las acciones y decisiones de los personajes estén influidas por la batalla (Suid, 2002: xii; Eberwein, 2010: 11). Por ello, se incluyen también los escenarios del frente en casa y del hogar (Suid, 2002: xii; Muruzábal, 2007: 286-290).

Consideramos que un filme bélico pertenecía al ciclo de la guerra de Irak cuando estaba ambientado en cualquiera de los episodios de ese conflicto, bien fuera en su planteamiento, bien fuera durante algún enfrentamiento o en algún escenario que mostrara cualquiera de sus consecuencias. Debían ser películas que trataran temas, desarrollaran tramas y profundizaran en personajes que estuvieran directamente o indirectamente relacionados con el conflicto. No fue requisito imprescindible, por tanto, la aparición de una batalla en la película, pero sí que la situación de la que tratara el filme estuviera generada por ese conflicto y que sus personajes actuaran y decidieran bajo la influencia del mismo.

La aplicación de los dos criterios dio lugar a una selección de 28 películas, tal como queda reflejado en la Tabla 1. Para analizar esa muestra acudimos a la técnica del análisis de contenido. Construimos un sistema de categorías siguiendo un método deductivo (Meyen y otros, 2011: 145). A partir de la reflexión teórica disponible (Krotz, 2007; Hjarvard, 2008; Lundby, 2009; Meyen, 2009), llegamos a la conclusión de que la representación de la interacción con pantallas o cámaras, o de un comportamiento condicionado por ellas, iba a ser un indicador radical de la representación

⁷ Ver: [<http://diarioti.com/prohiben-telefonos-con-camara-en-irak/7052?lang=es>] y [<http://www.theage.com.au/articles/2004/05/23/1085250870873.html>]

⁸ Ver: [<http://www.fas.org/irp/doddir/army/ar530-1.pdf>]

de la mediatización en un filme. Por otro lado, a partir de la teoría fílmica atendimos a algunos elementos que podían ser considerados nucleares en la muestra objeto de estudio: el lenguaje, imprescindible en toda historia fílmica (Casetti y Dichio, 2007), así como la figura del soldado y la del enemigo, dos personajes básicos del género bélico (Basinger, 2003: 71; Chapman, 2008). Nuestro razonamiento fue que, de darse en ellos la prueba de mediatización previamente definida, podría hablarse de una representación de la mediatización en el cine bélico sobre la guerra de Irak.

Llamamos, por tanto, “lenguaje mediatizado” a aquella categoría con la que pretendimos registrar de manera dicotómica la presencia o no en los filmes de planos completamente identificados con una pantalla, ya fuera de internet, de televisión, de una cámara de vídeo o de cualquier otra interfaz. Usamos en el nombre de esa categoría el término “lenguaje” porque en el ciclo de Irak la pantalla representada cumple con los mismos propósitos del plano cinematográfico y funciona como un elemento narrativo de la historia.

Llamamos “soldado mediatizado” a aquella categoría que nos permitiría registrar de manera dicotómica la aparición o no en los filmes de un soldado interactuando con pantallas o cámaras, o condicionado por ellas mientras está destinado en Irak.

Llamamos “enemigo mediatizado” a aquella categoría que nos posibilitaría registrar de manera dicotómica la aparición o no en los filmes de un terrorista interactuando con pantallas o cámaras, o condicionado por ellas. Esta última categoría se tuvo en cuenta únicamente en aquellos filmes que presentan al enemigo en un claro rol de antagonista (y que, por tanto, permite a la película explorar los hábitos de este personaje) (McKee, 1997: 131).

Las tres categorías quedaron confirmadas tras un pre-test con parte de la muestra. Prestamos especial atención a la película *Redacted*, porque, tras el análisis completo de la muestra, vimos que era la única que presentaba pruebas de representación de la mediatización en las tres categorías. Para cumplir con la segunda pregunta de investigación (ver las consecuencias que está teniendo para el cine bélico el hecho de representar la mediatización), llevamos a cabo un análisis de contenido ya exclusivamente centrado en *Redacted* y usamos además el instrumento descriptivo –propio del análisis fílmico– de la segmentación, el cual nos permitió dividir el filme en secuencias y profundizar, así, en la estructura argumental de la historia narrada (Aumont y Marie, 1990: 55, 63-72; Carmona, 2000: 72)⁹.

3. Análisis: la representación de la mediatización de la guerra

3.1. El ciclo de la guerra de Irak

El análisis de contenido que hemos realizado de las películas que conforman la filmografía del último ciclo del género bélico estadounidense –el ciclo de la guerra

⁹ Atendiendo al debate generado por la dificultad práctica que surge a la hora de distinguir entre una secuencia y una escena (Sánchez-Escalonilla, 2001: 151-152; Bestard, 2011: 37), en nuestro análisis decidimos respetar la segmentación en secuencias que las propias pantallas marcan en *Redacted* (solo cuatro de las segmentaciones marcadas por las pantallas podrían considerarse escenas; y solo dos, planos).

de Irak– evidencia la influencia en ellas del proceso de mediatización de la guerra, descrito en el apartado anterior. En la siguiente tabla se listan las 28 películas que integran el ciclo mencionado:

Tabla 1

PELÍCULAS	LENGUAJE MEDIATIZADO	SOLDADO MEDIATIZADO**	ENEMIGO MEDIATIZADO**
Home of the Brave	NO	NO	NO
The Dry Land	SÍ	-	-
Farewell Darkness	NO	-	-
The Lucky Ones	NO	-	-
In the Valley of Elah	SÍ	SÍ	NO
The Hurt Locker	SÍ	NO	SÍ (+)
Happy New Year	SÍ*	-	-
Badland	NO	-	-
A Marine Story	NO	SI***	-
Stop-Loss	SÍ	SÍ	NO
Return	NO	-	-
The Messenger	NO	-	-
A Line in the Sand	SÍ	SÍ	NO
Redacted	SÍ	SÍ	SÍ (+)
The torturer	SÍ	NO	-
American Son	NO	-	-
Allegiance	NO	-	-
Day Zero	NO	-	-
Fair Game	SÍ	NO	NO
Body of Lies	SÍ	NO	SÍ (+)
Taking Chance	NO	-	-
Grace is gone	SÍ*	-	-
Zero Dark Thirty	SÍ	SÍ	NO (+)
Seal Team Six	SÍ	SÍ	NO (+)
The Situation	NO	NO	NO
Shadows in Paradise	NO	NO	NO
Green Zone	SÍ	SÍ	NO
American Soldiers	NO	NO	NO (+)
NÚMERO TOTAL	14 de 28	8 de 16	3 de 6

Fuente: Elaboración propia.

**En estas películas la identificación de algunos planos con la pantalla es casi completa, por lo que es esta la que proporciona la información en ellos.*

***Los guiones indican la imposibilidad de valorar la categoría, porque dicha figura no aparece en la película. En la columna del enemigo, el SÍ indica una interacción con cámaras o pantallas, o un condicionamiento de estas sobre su comportamiento. El NO indica lo contrario. El signo positivo entre paréntesis también en la columna del enemigo indica que el este juega un claro rol de antagonista en la película.*

****En estos filmes se percibe la interacción con cámaras o pantallas en el ejército como un hábito, aunque no se muestra de forma directa el uso que los soldados hacen de dicha tecnología, sino sus consecuencias.*

Como puede comprobarse en la columna “lenguaje mediatizado” de la *Tabla 1*, una de las decisiones narrativas del ciclo ha sido la de incluir en el relato, como si de un plano más se tratara, una o varias pantallas. De los 28 filmes, 14 de ellos se ayudan de las pantallas a la hora de construir la historia fílmica y aportar contenido a la narración. Ejemplo de ello son *In the Valley of Elah* (Paul Haggis, 2007), en la que el vídeo de un teléfono móvil permite al espectador visualizar el porqué de la regresión moral de uno de los protagonistas, o *Stop Loss* (Kimberly Pierce, 2008), que presenta a sus personajes a través de un vídeo que está grabando un soldado.

La columna “soldado mediatizado” de la tabla anterior confirma la tendencia de incluir en la construcción del personaje del soldado en el frente los hábitos mediáticos que en el primer apartado hemos visto que hoy esa figura muestra tener en la realidad. En 8 de las 16 películas del ciclo en el que el soldado aparece en un escenario de combate, lo hace utilizando una cámara, un portátil conectado a internet o un teléfono móvil. El uso de esos aparatos puede deberse, o bien a un protocolo de actuación establecido por el Ejército, como sucede en *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012), en la que los soldados dejan constancia de su actuación militar y logros a través de cámaras digitales, o bien a un uso voluntario y recreativo, tal como sucede en *A line in the sand* (Rob Botts, 2009), en la que unos soldados son atacados por terroristas cuando estaban grabando un vídeo para enviar sus familias.

La columna “enemigo mediatizado” determina la influencia de la mediatización en la construcción de la figura del terrorista. Para mostrarlo, hemos señalado en la tabla las películas en las que esta figura no es circunstancial, sino una fuerza antagonista –en sentido narrativo– y, por tanto, un elemento esencial en la construcción del relato (McKee, 1997: 381). Si tenemos en cuenta esta variable, son un total de seis películas las que permiten profundizar en el personaje del enemigo y, como consecuencia, las únicas que pueden mostrar los nuevos hábitos mediáticos de los terroristas. Por otro lado, la tabla también muestra las películas en las que aparece este personaje usando cámaras o internet. Son, por tanto, tres las películas que confirman, a través del uso de cámaras e internet, la existencia de una estrategia mediática por parte del enemigo. Así lo muestra *Body of lies* (Ridley Scott, 2008), en la que los terroristas graban la tortura a la que someten al protagonista. También *The Hurt Locker* (Kathryn Bigelow, 2008) presenta un escenario montado por los terroristas y preparado para grabar diferentes acciones.

3.2. *Redacted*

Como puede comprobarse en la Tabla 1, la única película que muestra elementos propios de la mediatización en las tres categorías es *Redacted*.

3.2.1. *Lenguaje mediatizado*

El análisis realizado gracias a la categoría “lenguaje mediatizado” permite comprobar que en *Redacted* todos los planos se identifican con algún tipo de pantalla. Si en el resto de películas del ciclo la identificación de una pantalla con un plano es frecuente, en *Redacted* es continua.

En la columna “lenguaje mediatizado” de la Tabla 2 se recogen todos los tipos de pantalla que construyen el metraje completo. La simulación que la película hace de las diferentes pantallas en cada plano le obliga a alejarse de la propuesta formal clásica por la que –con pocas excepciones– había apostado el género bélico para tratar conflictos anteriores (Quintana, 2011: 174). De hecho, ya en la primera escena el soldado Salazar, uno de los protagonistas de *Redacted*, dirigiéndose a su cámara de vídeo, advierte al público de que no debe esperar “planos agresivos, ni una banda sonora que nos deje sordos”, dando a entender que la estética de la grabación será casera y amateur, es decir, alejada de la propuesta cinematográfica clásica (minutos 00.01.09-00.03.45).

Sin embargo, ello no impide al público captar el dramatismo de los sucesos. Tal y como afirma Benet, el espectador es capaz de empatizar con la intensidad de las imágenes que ofrece *Redacted* porque hoy “la espectacularización de la ficción bélica se basa, más allá de en su dramatismo, en su cercanía”, es decir, en la familiaridad que el público reconoce en las imágenes de la película, por haber accedido ya a ellas —o a otras análogas— en su rutina informativa diaria (Benet, 2007: 6). Hay muchos ejemplos. Cuando en la pantalla de una página terrorista se observa a unos niños colocando una bomba, no hay planos detalle que proporcionen información exacta de lo que se está llevando a cabo, ni música que transmita el peligro que supondrá el artefacto a la mañana siguiente para las tropas americanas (minutos 00.29.56-00.30.44). Lo mismo ocurre cuando el Sargento Sweet muere (minutos 00.30.45-00.32.39 y 00.32.40-00.32.57) o cuando secuestran a Salazar (minutos 01.00.20-01.01.11). El público comprende la carga dramática de esas secuencias, en gran parte porque sabe reconocer en los elementos que la configuran formalmente las mismas características de los materiales audiovisuales con los que comprendió y visualizó los diferentes acontecimientos del conflicto en los medios de información. Por eso mismo, dichas características se convierten en claves desveladoras de significado en el momento de empatizar con la narración fílmica.

Tabla 2

MINUTAJE	LENGUAJE MEDIATIZADO	PERSONAJE DEL SOLDADO MEDIATIZADO	FIGURA DEL ENEMIGO MEDIATIZADO
00.00.00-00.00.37	(créditos)	(créditos)	(créditos)
00.00.38-00.01.08	Pantalla de la cámara del soldado Salazar	Salazar graba	
00.01.09-00.03.45	Pantalla de la cámara del soldado Salazar	Salazar y McCoy usan sus cámaras en el barracón	
00.03.46-00.12.47	Pantalla del documental Barrage (Punto de control)	Aparece Salazar grabando un escorpión en el puesto de control	
00.12.48-00.15.16	Pantalla de la cámara de Salazar	Salazar graba y Flix responde	
00.15.17-00.18.19	Pantalla de la cámara de Salazar	Salazar graba y el pelotón actúa	
00.18.22-00.20.52	Pantalla del documental Barrage (Punto de control)		
00.20.53-00.22.43	Pantalla ATV. Reportaje informativo		
00.22.44-00.26.42	Pantalla de la cámara de Salazar	Salazar graba, Rush, Flake y el pelotón actúan	
00.26.43-00.29.55	Pantalla de la cámara de Salazar	Salazar graba, Rush y Gabe se dirigen directamente a la cámara	
00.29.56-00.30.44	Pantalla de web terrorista		Graban la colocación de la bomba
00.30.45-00.32.39	Pantalla de la cámara de Salazar	Rush le pide a Salazar que apague la cámara	
00.32.40-00.32.57	Pantalla de web terrorista		Publican el vídeo de la muerte de Sweet
00.32.58-00.34.32	Pantalla cámara de vigilancia 23	Salazar arregla su cámara	

00.34.33-00.37.35	Pantalla de un reportero empotrado	Rush y Flix responden a cámara. Periodista graba acciones del pelotón	
00.37.36-00.39.26	Pantalla del documental Barrage (Punto de control)		
00.39.27-00.44.02	Pantalla de la cámara de Salazar	El pelotón se dirige a la cámara, luego le piden a Salazar que la apague	
00.44.03-00.45.37	Pantalla del blog de la mujer de McCoy	Se evidencia que McCoy le ha enviado un email	
00.45.38-00.45.52	Pantalla de la cámara de Salazar	Salazar se graba a sí mismo	
00.45.53-00.47.36	Pantalla cámara de vigilancia 23		
00.47.37-00.52.29	Pantalla minicámara casco Salazar	Salazar graba sin que sus compañeros lo sepan	
00.52.30-00.55.05	Pantalla cámara de vigilancia 23		
00.55.06-00.56.48	Pantalla ATV. Reportaje informativo		
00.56.49-00.59.08	Pantalla cámara 12		
00.59.09-01.00.19	Pantalla de una conversación de Skype	McCoy utiliza Skype	
01.00.20-01.01.11	Pantalla de la cámara de Salazar	Se dirige a la cámara y habla por teléfono móvil	
01.01.12-01.01.38	Pantalla de web terrorista		Publican el vídeo del hallazgo del cuerpo de Salazar
01.01.39-01.02.14	Pantalla de Central Euro News. Reportaje Informativo		
01.02.15-01.03.29	Pantalla ATV. Plató		Reproducen el vídeo de la decapitación de Salazar
01.03.30-01.11.07	Pantalla de la cámara de Salazar	Rush y Flake se dirigen a la cámara	

01.11.08-01.11.49	Pantalla de YouTube	McCoy se graba y publica el vídeo de forma anónima	
01.11.50-01.13.50	Pantalla cámara 5		
01.13.51-01.14.20	Pantalla de Central Euro News. Reportaje Informativo		
01.14.21-01.14.26*	Plano con un documento redactado*		
01.14.27-01.15.21	Pantalla cámara 49		
01.15.22-01.15.27*	Plano con un documento redactado*		
01.15.28-01.17.16	Pantalla cámara 49	Flake se dirige directamente a la cámara en varias ocasiones	
01.17.17-01.18.02	Pantalla de YouTube		
01.18.03-01.21.21	Pantalla cámara amigo McCoy		
01.21.22-01.22.27	Presentación de fotografías reales de la guerra		
01.22.27-01.26.18	(créditos finales)	(créditos finales)	(créditos finales)

*Son los dos únicos planos que no pueden identificarse con ningún tipo de pantalla.

Fuente: Elaboración propia.

En el caso de los personajes, solo puede conocerse lo que cada uno de ellos decide explicarle a la cámara (sobre sí mismo o sobre sus compañeros) o lo que las pantallas que recogen las grabaciones de cámaras de seguridad muestran de las acciones que construirán la integridad moral y narrativa de cada uno de ellos. Un ejemplo es la pantalla de los informativos de la ATV (agencia de noticias europea ficticia en la película), en el que se explica que, finalmente, la madre y el hijo a los que Flake ha disparado en el punto de control han muerto (minutos 00.20.53-00.22.43). Este vídeo contextualiza las posteriores declaraciones del soldado Flake ante la cámara de Salazar, las cuales amplían nuestro conocimiento sobre el personaje (Flake se muestra indiferente ante la muerte de madre e hijo y afirma que “matarlos fue como pisar cucarachas”). Dichas declaraciones permiten entender el rol que ese personaje jugará en la película: ser tanto el autor intelectual como el ejecutor del crimen, algo que podrá constatar solo gracias a la mini-cámara que Salazar coloca en su casco la noche del crimen (minutos 00.47.37-00.52.29). Del mismo modo, a través de las pantallas conocemos el trauma de McCoy, quien no fue capaz de evitar que sus

compañeros violaran a la joven, un hecho del que tenemos noticia por las imágenes de Skype (minutos 00.59.09-01.00.19) o por la cámara con la que un amigo graba la celebración del regreso de McCoy a su hogar (minutos 01.18.03-01.21.21). Algo semejante sucede con todos y cada uno de los soldados protagonistas: se definen y evolucionan a través de las cámaras y pantallas.

3.2.2. Soldado mediatizado

El análisis de la categoría “soldado mediatizado” permite comprobar las veces que la película recurre a hábitos mediáticos de sus protagonistas militares mientras están destinados en Irak. Bien sea porque utilizan una cámara de vídeo, un teléfono móvil, alguna plataforma de internet o porque atienden a la presencia de una cámara que les está grabando, la construcción del soldado pivota sobre la lógica mediática.

Como puede comprobarse en la columna “soldado mediatizado” de la Tabla 2, es Salazar quien representa de forma más precisa y constante la voluntad de generar imágenes audiovisuales de lo que sucede. Al inicio del filme explica su intención de “contar las cosas como son”. De hecho, la decisión de Salazar de grabar a sus compañeros la noche del crimen es la que permite acceder y constatar el conflicto crucial de la película (minutos 00.47.37-00.52.29). *Redacted* presenta el uso de la cámara e internet como un hábito personal corriente entre los miembros del ejército, y apuesta por describir a unos militares que coinciden con la definición que Papadopoulos (2009) da de “soldados digitales”, ya mencionada en el apartado anterior. No es casualidad que a lo largo de la película varios compañeros de Salazar se graben a sí mismos o a aquello que sucede a su alrededor (minutos 01.03.30-01.11.07; 00.39.27-00.44.02 o 00.12.48-00.15.16). Tampoco lo es que McCoy deje constancia de lo que sucede en el barracón y que el resto de soldados, conscientes de la presencia de las cámaras, participen activamente del discurso que se está construyendo (minuto 00.01.09-00.03.45).

Pero *Redacted* no solo adopta los comportamientos de los soldados en la guerra, sino que reproduce consecuencias que esos hábitos han podido tener. A través de las acciones del soldado McCoy, el filme recrea el concepto de *escándalo mediático*, visto en el apartado anterior (Lull y Hinerman, 1997: 3; Cottle, 2006b: 422). McCoy, atormentado por la violación y asesinato que ha tenido lugar, decide hacer público el crimen cometido, con el fin de que se haga justicia (minutos 01.11.08-01.11.49). Para ello, oculta su identidad, cubriéndose el rostro y distorsionando la voz, y graba un vídeo-denuncia que cuelga en YouTube. Si más arriba hemos explicado que el *escándalo mediático* nace a partir de una revelación que altera la moral establecida de una comunidad, el vídeo de McCoy es justo la revelación que funciona como detonante del *escándalo mediático* que acabará con el proceso militar contra Flake y Rush. La película también recoge una característica típica de los *escándalos mediáticos*: provocar una discusión pública y ser objeto de los medios de comunicación. A través de un vídeo colgado en YouTube una joven condena a los autores que han perpetrado la violación (minutos 01.17.17-01.18.02). Por último, hemos visto que los *escándalos mediáticos* se completan con la sanción social o moral de la comunidad, algo que en la película queda reflejado con el vídeo de la joven que acabamos de mencionar, con la secuencia final, en la que McCoy cuestiona los motivos oficiales

de la guerra (minutos 01.18.03-01.21.21), así como con las imágenes de las cámaras de seguridad del recinto (minutos 01.14.27-01.15.21 y 01.15.28-01.17.16), las cuales dejan intuir el castigo que el ejército impondrá a los dos culpables del crimen.

3.2.3. *Enemigo mediatizado*

El análisis a partir de la categoría “enemigo mediático” permite señalar la reiteración en la utilización de cámaras e internet por parte de esta figura y comprobar que su uso supone una ventaja de guerra en el conflicto asimétrico de Irak (Thornton, 2007). Tal como puede interpretarse a partir de la columna correspondiente de la *Tabla 2*, la producción y divulgación de imágenes por parte de los terroristas responde a una estrategia mediática y bélica premeditada, dirigida a alimentar su propia cruzada frente a Estados Unidos (Lambakis, 2005: 103). Ciertamente, en el resto de filmes del ciclo de Irak el personaje del terrorista algunas veces aparece con una cámara. Pero su presencia va casi siempre ligada a enfrentamientos violentos con soldados. En *Redacted* tan solo percibimos la existencia de este personaje por los vídeos que graba. Al enemigo le define casi exclusivamente la lógica mediática. Así se comprueba con el vídeo del atentado contra el soldado Sweet (minutos 00.29.56-00.30.44 y 00.32.40-00.32.57) y con la decapitación de Salazar que las noticias árabes reproducen (minutos 01.02.15-01.03.29).

Del mismo modo que con el personaje del soldado y los *escándalos mediáticos*, la película atiende no solo a las acciones de los terroristas, sino a las consecuencias que pueden derivarse de las mismas. La inclusión en el filme de estos vídeos violentos sugiere la existencia de *eventos mediáticos*, tal como han quedado definidos más arriba. El vídeo de la decapitación del soldado Salazar, en el que los terroristas justifican la muerte del soldado como venganza por el asesinato de la joven iraquí, responde a la definición de *evento mediático*, ya que se convierte en un hecho de máxima visibilidad y turbulencia que además se enmarca en el enfrentamiento de dos discursos. Por un lado, el del gobierno y ejército norteamericano, los cuales utilizan el vídeo como argumento para reforzar la imagen violenta y radical de los terroristas. Por el otro, el de los terroristas, dirigido a satisfacer las ansias de venganza y a alentar la lucha contra Estados Unidos.

3.2.4. *Estructura mediatizada*

En *Redacted* no solo las tres categorías estudiadas se articulan según una lógica mediática. También lo hace la estructura narrativa misma, es decir, la ordenación estratégica y causal de los acontecimientos que forman el esqueleto de toda producción fílmica (McKee, 1997: 53). Los veremos aplicando al filme el instrumento descriptivo de la segmentación. La *Tabla 3* muestra los resultados.

En la *Tabla 3* se comprueba que cada pantalla aparecida en la película se convierte en una unidad narrativa, es decir, tiene una función concreta en la estructura narrativa del filme. Así, por ejemplo, la decisión de McCoy de denunciar el crimen a través de las redes sociales de forma anónima constituye un punto de acción que hace avanzar la historia de forma irreversible, introduce el relato en el tercer acto y lo encamina hacia el clímax (minutos 01.11.08-01.11.49).

Tabla 3

MINUTAJE	ESTRUCTURA NARRATIVA MEDIATIZADA
00.00.00-00.00.37	(créditos)
00.00.38-00.01.08*	Presentación del escenario del filme
00.01.09-00.03.45	Presentación del tema, del personaje de Salazar, del barracón y el pelotón
00.03.46-00.12.47	Explicación de la controversia de un punto de control y presentación del escenario
00.12.48-00.15.16	Presentación de Gabe Flix
00.15.17-00.18.19	Presentación del soldado Flake y del sargento Sweet. Anticipación de las causas del detonante de la historia
00.18.22-00.20.52	Explicación de la ineficacia del funcionamiento del puesto de control
00.20.53-00.22.43	Confirmación de que el procedimiento de control no funciona
00.22.44-00.26.42	Presentación de B.B. Rush y Reno Flake. Flake y McCoy: roles contrarios
00.26.43-00.29.55	Extensión de la estancia de los soldados en Irak. Premonición de la crisis del detonante de la historia
00.29.56-00.30.44*	Anticipación del detonante de la historia
00.30.45-00.32.39	Detonante de la historia: muerte de Sweet
00.32.40-00.32.57*	Repetición del detonante de la historia. Intención terrorista
00.32.58-00.34.32	Reacción de Rush y Flake a la muerte del sargento Sweet.
00.34.33-00.37.35	Redada en la casa de la joven y presentación de la inocencia de su familia
00.37.36-00.39.26	Profundización de los personajes de Rush y Flake
00.39.27-00.44.02	Primer punto de giro: McCoy decide acompañar a Rush, Flake y Salazar a la casa de la joven
00.44.03-00.45.37	Confirmación de las razones de McCoy. Presentación de su mujer
00.45.38-00.45.52*	Explicación de la cámara que grabará el crimen
00.45.53-00.47.36	Confirmación de la intención de Rush. Rush amenaza a Gabe
00.47.37-00.52.29	Asesinato y violación. McCoy intenta impedirlo. Salazar finalmente abandona la escena

00.52.30-00.55.05	Rush amenaza a McCoy y explica la versión que darán de la historia
00.55.06-00.56.48	Entrevistas al padre de la joven, que desmonta la versión inventada y anuncia venganza
00.56.49-00.59.08	Salazar se siente culpable
00.59.09-01.00.19	McCoy muestra sus claras intenciones de denunciar el crimen
01.00.20-01.01.11	Secuestran a Salazar
01.01.12-01.01.38	Salazar ha sido asesinado. Punto de acción
01.01.39-01.02.14	Detalles de la muerte de Salazar
01.02.15-01.03.29	Motivo de la decapitación: la muerte de la joven violada. Distintas versiones de lo sucedido
01.03.30-01.11.07	Profundización en el personaje de Flake. Rush y Flake creen que están a salvo
01.11.08-01.11.49	Segundo punto de giro: McCoy decide denunciar el crimen
01.11.50-01.13.50	Inicio del clímax. Interrogatorio hostil y acusaciones contra McCoy
01.13.51-01.14.20	Flake, declarado culpable de los asesinatos
01.14.21-01.14.26**	Documento acusatorio manipulado para proteger al cómplice del crimen
01.14.27-01.15.21	Interrogatorio a Rush. Miente
01.15.22-01.15.27**	Documento acusatorio manipulado para proteger al autor material del crimen
01.15.28-01.17.16	Interrogatorio a Flake. Miente
01.17.17-01.18.02	Intensificación del clímax. Vídeo en YouTube contra Flake y Rush, publicado por una civil
01.18.03-01.21.21	Resolución. Conclusión del arco de McCoy
01.21.22-01.22.27	19 fotografías reales. Dos de ellas muy parecidas a fotogramas aparecidos en el filme
01.22.27-01.26.18	(créditos finales)

*Esta segmentación también podría ser definida como escena, no como secuencia.

**Esta segmentación es un plano, forma parte de una secuencia.

Fuente: Elaboración propia.

Otro elemento que obedece a la lógica mediática y que constituye un impulso clave en la narración es el vídeo de la decapitación de Salazar a modo de venganza por la violación y asesinato de la joven (minutos 01.01.12-01.01.38). Esta secuencia puede considerarse una *anticipación* de la decisión de McCoy de denunciar el crimen en YouTube, pues fuerza la determinación del soldado y otorga coherencia a su decisión y a la lógica del relato. Tanto el vídeo de la muerte de Salazar como la declaración de McCoy en YouTube justificarán los comportamientos y las decisiones del ejército en el clímax de la película, actuaciones dirigidas a gestionar la situación que los dos vídeos mencionados han provocado (minutos 01.11.50-01.13.50; 01.14.27-01.15.21 y 01.15.28-01.17.16).

También obedecen a la lógica mediática las secuencias en las que diferentes personajes solicitan que se apague la cámara o en las que actúan de una determinada manera porque tienen la certeza de que no les están grabando. Sugieren un comportamiento que depende de si la cámara capta la imagen o no y, por tanto, un comportamiento condicionado por una lógica mediática. Una de ellas es la conversación que mantienen los miembros del pelotón antes del crimen, en la que McCoy decide acompañar a sus compañeros a la casa de la joven, y que supone el primer punto de giro del filme (minutos 00.39.27-00.44.02). Otra es la que mantienen Rush y Flake ante la cámara de Salazar tras su muerte: sólo al creer que han apagado la cámara confiesan la tranquilidad que les produce saber que uno de los soldados que les acompañó en la noche del asesinato está muerto y que McCoy en realidad no vio nada (minutos: 01.03.30-01.11.07). Esta declaración configura la intensidad del clímax, ya iniciado, y hace dudar al espectador de si se hará justicia.

Es innegable, en definitiva, que la estructura narrativa de *Redacted* recoge el fenómeno de la mediatización de la guerra de Irak. Primero, porque si en el cine tanto el protagonista como el antagonista tienen un papel esencial a la hora de hacer avanzar la acción (McKee, 1997: 131), en esta película ambos están influidos por una lógica mediática. Segundo, porque tratando de imitar la realidad mediatizada de la guerra, el lenguaje de *Redacted* enmarca todas las acciones en distintas pantallas que, relacionadas, permiten que la historia avance (Pisters, 2010: 214).

4. Conclusiones

La mediatización es el proceso por el cual diferentes ámbitos sociales y culturales adoptan y actúan según una lógica mediática. Hemos mostrado cómo este proceso afecta a los diferentes agentes que participan en la guerra de Irak, al incorporar la lógica mediática en sus comportamientos institucionales e individuales. Del mismo modo, hemos comprobado a través de tres categorías –el lenguaje mediatizado, el soldado mediatizado y el enemigo mediatizado– que el ciclo de la guerra de Irak sí representa la mediatización de ese conflicto y que eso tiene consecuencias en diferentes elementos narrativos de los filmes.

El análisis realizado ha desvelado que el único filme que adopta cambios en las tres categorías estudiadas es la película *Redacted*. Por un lado, este filme identifica todos sus planos con pantallas, decisión que refleja el esfuerzo de la película por hilar el relato con las herramientas y los medios propios de una sociedad mediatizada, en la que las pantallas son las que proporcionan la información sobre los diferentes

acontecimientos que tienen lugar. Por otro, los soldados utilizan internet e interactúan continuamente con cámaras de vídeo, mientras las acciones de los terroristas son visibles exclusivamente a través de los vídeos que graban. Se demuestra, pues, que el director atendió a los comportamientos y hábitos mediáticos de los diferentes actores del conflicto y los adoptó para construir la película. Además, la mediatización recogida en estas tres categorías provoca que también la estructura narrativa –la lógica interna del relato– quede condicionada por una lógica mediática que contribuye a hacer avanzar la acción hasta la resolución del filme.

A través de su propia mediatización es como Redacted logra explicitar con mayor agudeza que el resto de películas sobre Irak ciertas tendencias del ciclo, como puede ser la deshumanización del soldado o el abandono de los elementos del lenguaje cinematográfico clásico –como la música o la ralentización de la imagen–, en favor de una estética casera y amateur. Redacted va incluso más allá y recrea las mismas imágenes que estuvieron disponibles o fueron consumidas por el público durante el conflicto. De Palma explicó en una ocasión que su deseo inicial era que tanto el contenido como los distintos formatos que aparecen en el filme provinieran de internet¹⁰, aunque finalmente tuvo que ficcionalizar y modificar las imágenes del metraje (Pisters, 2010: 238; Veiga, 2010: 33).

Referencias bibliográficas

- ALMIRÓN, Núria (2004). La verdad en internet: la contribución de los weblogs (el caso de los warblogs en la guerra contra Irak). En: LÓPEZ, Manuel (coord.). *El Periodismo, motor de cultura y de paz*. Barcelona: VIII Congreso de la Sociedad Española de Periodística (SEP), pp. 115-130.
- ALTHEIDE, David. L; SNOW, Robert. P (1979). *Media Logic*. Beverly Hills: Sage.
- AUMONT, Jacques. y MARIE, Michel. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- BASINGER, Jeanine (2003). *The World War Two Combat Film: Anatomy of a Genre*. Middleton: Wesleyan University Press.
- BENET, Vicente J. (2007). El porvenir de una emoción: documentales “incrustados” sobre la guerra de Irak y función política del consenso emocional. En: *Reme*, vol.10, nº 26-27. Disponible en: [<http://reme.uji.es/articulos/numero26/article6/article6.pdf>] 25/02/2013.
- BESTARD, María. (2011). *Realización Audiovisual*. Barcelona: UOC
- CABRERA, Marta (2008). Guerra de imágenes, imágenes de guerra: cuatro eventos mediáticos de la guerra de Irak. En: *Oasis*, nº13, pp. 61-88.
- CAMPBELL, Kevin T. (2007). Asymmetrical Threats: A Vital Relevancy for Information Operations. En: *Space and Missile Defense*, Winter Edition, pp. 38-40.
- CARMONA, Ramón. (2000). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra
- CASSETI, Francesco; DI CHIO, Federico (2007). *Cómo analizar un filme*. Barcelona: Paidós Comunicación.

¹⁰ Ver: [<https://www.youtube.com/watch?v=jE31CoHLqfc>]

- CATON, Steven C. (2006). Coetzee, Agambne, and the Passion of Abu Ghraib. En: *American Anthropologist*, vol. 108, n° 1, pp. 114-432.
- CHAPMAN, James. (2008). *War and film*. London: Reaktion Books.
- CHRISTENSEN, Christian (2008). Uploading dissonance: YouTube and the US occupation of Iraq. En: *Media, War & Conflict*, Vol. 1, n° 2, pp. 155-175.
- COTTLE, Simon (2006a): *Mediatized Conflicts: Understanding Media and Conflicts in the Contemporary World*. Nueva York: Open University Press.
- COTTLE, Simon (2006b): Mediatized rituals: beyond manufacturing consent. En: *Media, Culture & Society*, vol. 28, n°3, pp. 411-432
- DALE, Helle.C. (2009). Public Diplomacy 2.0: Where the U.S. Government meets “New Media”. En: *Backgrounder*, n° 2346. Disponible en: [<http://indianstrategic-knowledgeonline.com/web/psy%20ops%20bg2346.pdf>] 9/01/2013.
- EBERWEIN, Robert (2010). *The Hollywood war film*. Oxford: Wiley –Blackwell.
- FINNEMANN, Niels O. (2011). Mediatization theory and digital media. En: *Communications*, vol.36, n° 1, pp. 67-89.
- FISKE, John (1994). *Media Matters: Everyday Culture and Political Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GRANGE, David L. (2000). Asymmetric Warfare: Old Method, New Concern. En: *National Strategy Forum Review*, Winter. Disponible en: [<http://www.nationalstrategy.com/nsr/v10n2Winter00/100202.htm>] 06/11/2012.
- HJARVARD, Stieg (2007). Changing media-changing language. The mediatization of society and the spread of English and medialects. En: International Communication Association 57th Annual Conference, San Francisco, CA, 24-28 May.
- HJARVARD, Stieg (2008). The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change. En: *Nordicom Review*, vol. 29, pp. 105-134.
- IMHOF, Kurt (2006). Mediengesellschaft und Medialisierung. En: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, vol. 54, pp. 191-215.
- KHATIB, Lina; DUTTON, William H.; THELWALL, Michael (2011). Public Diplomacy 2.0. An Exploratory Case Study of the US Digital Outreach Team. En: *The Middle East Journal*, Enero. Disponible en: [<http://ssrn.com/abstract=1734850>] 06/020/2013.
- KROTZ, Friedrich (2007). The meta-process of “mediatization” as a conceptual frame. En: *Global Media and Communication*, vol. 3, n° 3, pp. 256-260.
- LAMBAKIS, Steven J. (2005). Reconsidering asymmetric warfare. En: *Joint Force Quarterly*, vol.36, pp. 102-109.
- LEWIS, Seth. C.; REESE, Stephen. D. (2009). What is the war on terror? Framing through the eyes of journalists. En: *J&MC Quarterly*, vol. 86, n° 1, pp. 85-102.
- LULL, James; HINERMAN, Stephen (eds.) (1997). *Media Scandals: Morality and Desire in the Popular Market Place*. Cambridge: Polity Press.
- LUNDBY, Knut (ed.) (2009). Introduction: ‘Mediatization’ as a Key . En: LUNDBY, Knut (ed.). *Mediatization: concept, changes, consequences*. Nueva York: Peter Lang, pp. 1-20.
- MACK, Andrew (1975). Why Big Nations Lose Small Wars: The Politics of Asymmetric Warfare. En: *World Politics*, vol. 27, n° 2, pp. 175-200.

- MAZZOLENI, Gianpetrio (2008). Mediatization of Society. En: DONSBACH, Wolfgang (ed.). *The International Encyclopedia of Communication*, vol. VII. Malden, Massachusetts: Blackwell, pp. 3047-3051.
- MCCARTHY, T. (2013) Bradley Manning tells lawyer after sentencing: 'I'm going to be OK' - as it happened. *The guardian*. Disponible en: [<http://www.theguardian.com/world/2013/aug/21/bradley-manning-sentencing-wikileaks-live>].
- MCKEE, Robert. 1997, *El Guion. Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la escritura de guiones*, Alba Minus, Barcelona
- MEIGS, Montgomery C. (2003). Unorthodox Thoughts about Asymmetric Warfare. En: *Parameters*, vol. 33, pp. 4-18.
- MEYEN, Michael (2009). Medialisierung. En: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, vol. 57, pp. 23-38.
- MEYEN, Michael et al (2011): *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag.
- MEYER, Thomas (2001). *Die Kolonisierung der Politik durch die Medien*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- MÜNCH, Richard; SCHMIDT, Jan (2005). Medien und Sozialer Wandel. En: JÄCKEL, Michael (ed.). *Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder*. Wiesbaden: VS Verlag, pp. 201-218.
- MURUZÁBAL, Amaya (2007). *La representación cinematográfica del regreso. El cine de veteranos como expresión privilegiada del género bélico. El caso práctico de The Best Years of Our Lives y The Deer Hunter*. Tesis doctoral. Universidad de Navarra.
- PAPADOPOULOS, Kari A. (2009). Body horror on the internet: US soldiers recording the war in Iraq and Afghanistan. En: *Media, Culture & Society*, vol. 31, n° 6, pp. 921-938.
- PISTERS, Patricia. (2010). Logistics of perception 2.0: Multiple Screen Aesthetics in Iraq War films. En: *Film Philosophy*, vol. 14, n° 1, pp. 232-252.
- QUINTANA, Ángel (2011) *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- RÖSER, Jutta; THOMAS, Tanja; PEIL, Corinna (Eds.) (2010). *Alltag in den Medien – Medien im Alltag (III)*. Wiesbaden: VS.
- ROTHENBUHLER, Eric. W. (2010). Media Events in the Age of Terrorism and the Internet. En: *Romanian Journal of Journalism & Communication*, vol. 5, n°. 2, pp. 34-41.
- RUBENSTEIN, Lenny. (1994). The War Film. En: CROWDUS, Gary (ed.) *The Political Companion to American Film*. United States: Lake View Press, pp. 455-463
- SAXER, Ulrich (2004). Mediengesellschaft: auf dem Wege zu einem Konzept. En: IMHOF, Kurt; et al (eds.). *Mediengesellschaft: Strukturen, Merkmale, Entwicklungsdynamiken*, Wiesbaden: VS Verlag, pp. 139-159.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- SCHULZ, Winfried (2004): Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept. En: *European Journal of Communication*, vol. 19, pp. 87-101.
- SEIB, Philip; JANBEK, Dana (2011). *Global Terrorism and New Media*. Nueva York: Routledge.

- SIMONS, Greg (2010). Los intentos de control del flujo informativo. En: *Centro de Investigación para la Paz*, julio. Disponible en: [http://www.academia.edu/344072/Los_intentos_de_control_del_flujo_informativo_las_guerras_de_las_buenas_noticias] 26/11/2012.
- STRÖMBÄCK, Jesper (2008). Four Phases of Mediatization: An Analysis of the Mediatization of Politics. En: *The International Journal of Press/Politics*, vol. 13, n° 3, pp. 228–246.
- STRÖMBÄCK, Jesper (2011). Mediatization and Perceptions of the Media's Political Influence. En: *Journalism Studies*, vol. 12, n° 4, pp. 423-439.
- SUID, Lawrence H. (2002). *Guts & Glory. The making of the American Military Image in Film*. Kentucky: University Press of Kentucky.
- THORNTON, Rod (2007). *Asymmetric Warfare: Threat and response in 21st Century*. Cambridge: Polity Press.
- TORRES, Manuel; GARCÍA, Javier (2009). Conflictos bélicos y gestión de la información: una revisión tras la guerra de irak y Afganistán. En: *CONfines*, n° 10, pp. 11-22.
- VEIGA, Juan F. (2010). Redacted. La verdad os hará libres. En: *Frame*, vol. 6, pp. 29-45.
- WEIMANN, Gabriel (1987). Media events: The Case of International Terrorism. En: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 31, n° 1, pp. 21-39.