

Historia y comunicación social

ISSN: 1137-0734

<http://dx.doi.org/10.5209/hics.72283> EDICIONES
COMPLUTENSE

La deshumanización del soldado en el género bélico. La crisis del combatiente en las películas sobre la Guerra de Irak

Alfonso Méndiz¹; Aurora Oliva²

Recibido: 25 de junio de 2018 / Aceptado: 13 de mayo de 2019

Resumen. Frente a otros ciclos bélicos del pasado más proclives al heroísmo (I y II Guerra Mundial), el ciclo de la Guerra de Irak muestra una doble deshumanización: la ejercida en el adversario (torturas, malos tratos) y la que experimenta el propio soldado (angustia, ausencia de objetivos vitales) en un contexto bélico peculiar: enemigo invisible, ataques terroristas, etc. La deshumanización del soldado aflora también tras su regreso al hogar. Un análisis de contenido sobre los principales filmes de la guerra de Irak nos permite estudiar ese fenómeno en sus causas y efectos.

Palabras clave: Deshumanización; soldado; Guerra de Irak; género bélico; narrativa bélica.

[en] The dehumanization of the soldier in the war genre. The fighter crisis in the films about the Iraq War

Abstract. In comparison to other war cycles of the past more prone to heroism (World War I and II), the cycle of Iraq War shows a double dehumanization: one which is exerted in adversary (torture, mistreatment) and one which is experienced by the soldier himself (anguish, absence of objectives) in a peculiar warlike context: invisible enemy, terrorist attacks, etc. The dehumanization of the soldier also surfaces after his return to home. An analysis on the content of major films of Iraq War allow us to study this phenomenon related to its causes and effects.

Keywords: Dehumanization; soldier; Iraq War; warlike genre; war narrative.

Sumario: 1. Introducción. 2. El concepto de deshumanización. 3. Metodología y muestra analizada. 4. Resultados del análisis. 4.1. La deshumanización del personaje del soldado. 4.2. La deshumanización del personaje del veterano. 4.3. La contribución del diseño del enemigo a la deshumanización del soldado. 5. Conclusiones. Bibliografía.

Cómo citar: Méndiz, A; Oliva, A. (2020). La deshumanización del soldado en el género bélico. La crisis del combatiente en las películas sobre la Guerra de Irak. *Historia y comunicación social* 25(2), 527-537.

1. Introducción

El proceso de deshumanización es escurridizo y complejo. Establecer una definición que resulte aplicable al análisis cinematográfico es uno de los objetivos que se plantea este estudio, así como determinar los efectos que el cine ha mostrado del proceso de deshumanización. Con estas dos líneas de fuerza, queremos establecer unos criterios que permitan analizar la deshumanización con la que se representa al personaje del soldado en el Ciclo de la Guerra de Irak (2003-2015).

El personaje del soldado es, probablemente, uno de los más ricos y reconocibles del séptimo arte, que últimamente ha incluido también a la «mujer soldado» (Oliva y Méndiz, 2016). Su representación en el campo de batalla, su interacción con el enemigo, la comprensión que tiene de la guerra y los motivos que muestra para luchar, hablan no solo del personaje, sino de la forma en la que toda una sociedad comprende un conflicto armado. La importancia de la construcción y evolución de este personaje a lo largo de la historia radica en el vínculo que mantiene con la sociedad: en él se plasman los sentimientos con los que una comunidad responde ante un conflicto determinado, y en sus diálogos se verbalizan los argumentos con los que esa misma comunidad justifica o condena la guerra.

¹ Universitat Internacional de Catalunya.
amendiz@uic.es

² Universitat Internacional de Catalunya.
auroraoliva@uic.es

Prueba de ello es el protagonismo que el soldado muestra en todos los ciclos del género bélico (Huebner, 2008; Jeffords, 2006; Oliva, 2015). El Ciclo de la Guerra de Irak no supone una excepción, de manera que corresponde al soldado capitalizar las historias de este conflicto. Si observamos su representación desde los inicios del género veremos que hay una clara evolución en este personaje. Hasta la Guerra de Vietnam, el soldado mantiene en las películas su condición de héroe, una condición que viene refrendada por la aprobación del conflicto por parte de esa misma sociedad. A partir de Vietnam, al soldado se le despoja de su naturaleza heroica, mostrando la violencia de la que es capaz y el trauma permanente al que le somete la guerra (Wilz, 2010). La ficción de Vietnam destruye el mito, y se atreve a iniciar un proceso de deshumanización en el soldado que se fortalecerá con la representación de las guerras posteriores al conflicto de Indochina.

Esta es la hipótesis que pretende confirmar este artículo. Los autores postulan que el Ciclo de la Guerra de Irak presenta un alto grado de deshumanización en el soldado estadounidense, y, a la vez, ese mismo soldado es presentado como víctima de la propia guerra. Una difícil situación que no hace sino enriquecer la larga tradición de este personaje en el cine y que da fe de la compleja gestión emocional y racional que la sociedad norteamericana realiza de uno de los episodios más violentos del S.XXI. Con el fin de confirmar esta hipótesis, el texto está estructurado en cuatro partes. En primer lugar, se planteará el marco teórico: el concepto de deshumanización, sus efectos en el soldado y la trayectoria de esa deshumanización a lo largo del género bélico. En segundo lugar, se define el campo de estudio, la metodología empleada y los 4 indicadores de la pérdida de humanidad en el soldado. En tercer lugar, se presentan los resultados del análisis y se interpretan los datos obtenidos. Por último, se redactan las conclusiones.

2. El concepto de deshumanización

La deshumanización es un término de difícil conceptualización. Si acudimos a fuentes académicas para obtener una definición ajustada al ámbito de la ficción bélica, pronto se descubre el vasto dominio de este concepto y la gran posibilidad de acepciones y aplicaciones de su significado.

Cañas-Fernández (2010) identifica la deshumanización con la pérdida del sentido de la vida; y, en referencia a los conflictos bélicos, subraya que “las dos guerras mundiales –sesenta millones de muertos, en su mayoría personas jóvenes– pusieron en evidencia el drama de la deshumanización de las sociedades quizá sin precedentes en la historia de la Humanidad”. De ahí que el pensamiento existencialista hiciera eclosión en el período de entreguerras: Jaspers, Marcel, Heidegger o Sartre.

En esta línea, Haslam (2006) señala que la deshumanización puede focalizarse en varias direcciones: hacia una etnia o pueblo, hacia un género o sexo determinado, en el ejercicio de una profesión (medicina), etc. La que más interesa a este trabajo es el rechazo o menosprecio hacia una etnia determinada. Debemos tener en cuenta que la Guerra de Irak enfrenta dos modos opuestos de vivir en sociedad. Una de las consecuencias de la deshumanización es la visión del otro como animal, lo que Haslam denomina “bestialización” (2006: 253). Tomando como base este criterio, Bravo analizó la imagen deshumanizada del ejército japonés, desde el ciclo de la Segunda Guerra Mundial hasta nuestros días, y señalaba que en las décadas de 1940 a 1960 los soldados norteamericanos solían denominar al enemigo japonés como monos, animales de la jungla (2011: 128).

Desde una visión menos cruel pero igualmente despectiva, Bar-Tal afirma que la deshumanización puede consistir también en su consideración inferior, como ser no humano o subhumano: “inhuman, either by reference to subhuman categories or by referring to negatively valued superhuman creatures such as demons, monsters or satans” (2000: 122). Y es que, en palabras de Bandura, resulta mucho más fácil para el agresor infligir violencia eliminar el sentimiento de culpa si identifica a la víctima como algo subhumano (2002: 109).

Por su parte, Haslam (2006: 257) propone una doble clasificación de los tipos de deshumanización filmica: la que niega los elementos esencialmente humanos –como la civilización y la cultura, la racionalidad o la sensibilidad moral–, que él denomina deshumanización animalizadora; y la que niega elementos propios de la naturaleza humana –como la respuesta emocional, el proceso cognitivo o la independencia e individualidad–. A este segundo proceso lo denomina deshumanización mecanizadora.

Uno de los primeros estudios sobre esta cuestión señala que la deshumanización es una defensa psicológica del individuo –del soldado en este caso– hacia una situación de amenaza. Una situación en la que el soldado no puede gestionar emociones extremadamente sobrecogedoras o dolorosas, por lo que no solo decrece la percepción de humanidad con respecto al otro, sino la propia concepción de uno mismo como ser humano (Bernard et al, 1965: 64). En efecto, ejercer la tortura o la violencia no solo deshumaniza al otro, sino que, como consecuencia, deshumaniza también al propio soldado. Esta es la paradoja: el que trata de forma inhumana, se deshumaniza a sí mismo. Por eso la facilidad de un soldado para torturar está ligada a su grado de autodestrucción en la guerra (Viky, 2013: 319).

En el cine, la deshumanización del soldado casi siempre de manera dolorosa. Con frecuencia, se la ha mostrado como un factor desencadenante de la depresión (Westwell, 2006: 25) o como una condena al aislamiento de los seres queridos (Chapman, 2008: 125). A veces se ha retratado al soldado como un inocente en medio de la barbarie, justificando en parte las atrocidades que, como consecuencia, pueda cometer (Sorlin, 1994: 363). En muchos filmes, sobre todo a partir de Vietnam, el soldado no lucha contra el mal ni defiende una causa, sino que ansía su supervivencia frente a un enemigo que no sabe reconocer ni del que puede identificar sus objetivos. Y esa lucha por la supervivencia se traduce en un conflicto interior que se desdobra en dos fuerzas paralelas: una que le impulsa a proteger su vida, y otra, irracional, que les arrastra a convertirse en asesinos (Rasmussen y Downey, 1991).

Esa deshumanización perdura también a la vuelta del conflicto. Las películas recientes muestran al veterano como un condenado a la exclusión social, principalmente por los traumas generados en el frente de batalla. Esa situación les lleva con frecuencia a matar a hombres desarmados, o incluso a mujeres y niños (Hammond, 2002). Por eso, el cine no ha reservado para los veteranos finales esperanzadores, mostrando por lo general una visión ácida de todo conflicto bélico (Terry, 1984).

Una vez definido el concepto de deshumanización y tras haberlo contextualizado en la filmografía reciente, veamos cuáles son las consecuencias de dicho proceso y cómo éstas pueden convertirse en criterios de análisis filmico. Según señalan Haslam (2006: 257) y Bernard *et al* (1965: 72-75), la deshumanización en el soldado se mediría en función de tres criterios: la que convierten al otro en un animal, la que convierten al otro en un ser mecanizado y, por último, los efectos que la deshumanización tiene en el individuo que la realiza:

- Efectos de la deshumanización animalizadora o bestialización: percibe al otro como un animal. Es un ser inculto o se desprecia su cultura y civilización. El otro es un ser tosco, ordinario, amoral e incapaz de autocontrol, puramente instintivo. Se percibe al otro como inmaduro e infantil.
- Efectos de la deshumanización mecanizadora: el otro es percibido como un objeto. Es un ser frío, inerte, rígido, pasivo y fungible, incapaz de merecer compasión o estima.
- Efectos de la deshumanización en el propio individuo: demuestra un incremento de la distancia emocional hacia otros seres humanos; una disminución del sentido de la responsabilidad por las acciones cometidas; participa en procesos en favor del detrimento de necesidades humanas; muestra incapacidad para oponerse a actitudes o presiones del grupo dominante; y, por último, demuestra sentimientos de extrañeza, desesperación e impotencia con uno mismo.

3. Metodología y muestra analizada

Desde mediados de los años sesenta, múltiples estudios han tratado de analizar la violencia en la ficción audiovisual, aunque siempre con criterios y resultados muy diferentes. La principal divergencia ha pivotado sobre la consideración de la violencia como algo exclusivamente físico (Gerbner et al., 1980; Wilson et al., 1997; Huesmann, 1998) o como algo más amplio, que incluye también la violencia psicológica (Williams, Zabrack y Joy, 1982; Mustonnen y Pulkkinen 1997; Urra, Clemente y Vidal, 2000).

El primero en proponer una metodología de análisis de contenido aplicable a la violencia audiovisual fue Gerbner (1969, 1970), basado en “indicadores culturales” supuestamente cuantitativos. La falta de atención al ámbito psicológico, y la mera cuantificación de actos sin referencia al sentido completo de un filme, motivaron algunas críticas que, sin embargo, tampoco propusieron un esquema metodológico viable. En España, Iguartua et al. (2001) analizaron de manera agregada la programación televisiva de ficción, con el fin de construir uno o varios indicadores que permitan realizar un seguimiento de los niveles de violencia. Por su parte, Garrido elaboró una tipología exhaustiva de escenas violentas en la publicidad televisiva (2004: 153-186) que después adaptó a los tráileres cinematográficos (2010: 55-64) y que analizaba los datos sociológicos de los personajes (agresor, víctima) junto a tipos de acción violenta (tentativa/desarrollada, individual/colectiva, legítima/ilegítima) y el factor temporal (duración y elipsis de la violencia, frecuencia simple o múltiple, etc).

Dada la complejidad de esos protocolos investigadores, en el presente trabajo se ha optado por una metodología de análisis más simplificada. Se han utilizado indicadores de presencia (SI/NO) para constatar la pérdida de humanidad que experimentan los tres tipos de personajes: soldado, veterano, enemigo. En cada uno de ellos se han utilizado subindicadores que aumentan o disminuyen el grado de deshumanización.

En el caso del **soldado**, los indicadores se concretan en:

1. La *deshumanización del otro* (animalización y mecanización). Para ello se tiene en cuenta:
 - 1.a) la presencia de actos violentos que se llevan a cabo *al margen de las leyes de la guerra* (como torturas, insultos, vejaciones, etc.) que son perpetrados por los soldados estadounidenses y que menguan la humanidad del país (Irak), de sus habitantes o de sus costumbres, bien sea por considerarlos inferiores, o bien por no tratarlos como humanos, sino como objetos.
 - 1.b) la presencia –anterior al inicio de la guerra– de *rasgos problemáticos o historial delictivo*, que facilitan la denigración del adversario. Se han considerado rasgos problemáticos aquellos que se desmarcan de la actitud que el resto de compañeros, como la fraternidad, la obediencia a los superiores y la asunción de normas morales dentro del conflicto bélico.
2. La *auto-deshumanización* en el propio soldado. Para ello se tienen en cuenta los siguientes parámetros:
 - 2.a) La presentación del *soldado como víctima* física y moral de la guerra. En este caso, la responsabilidad recae en quienes le ha enviado a la guerra.
 - 2.b) La actuación del soldado perjudicándose física o psíquicamente a sí mismo o a sus propios compañeros. En este caso, la responsabilidad recae también en el propio combatiente.

Estos dos últimos indicadores permiten corroborar las manifestaciones antes señaladas de la deshumanización en el propio soldado: incremento de la distancia emocional hacia otros seres humanos; disminución del sentido de la responsabilidad por las acciones cometidas; desatención de las necesidades humanas básicas; incapacidad para oponerse

a actitudes o presiones del grupo dominante; y, sobre todo, presencia de sentimientos de extrañeza, desesperación e impotencia para con uno mismo.

En el caso del **veterano**, se han verificado estos mismos efectos, así como la deshumanización que puede ejercer en quienes le rodean. Los actos concretos en los que se puede reflejar dichos efectos son los siguientes:

1. La deshumanización del otro (animalización y mecanización):
 - El trato hacia la familia, los amigos o la pareja
 - El peligro que supone para la comunidad a la que debe volver a reintegrarse
2. La auto-deshumanización en el propio soldado:
 - La explicación y el reconocimiento del trauma sufrido (reinserción)
 - Intento o acción de suicidio

Por último, se han tenido en cuenta ciertos *rasgos del enemigo* que favorecen el proceso de deshumanización del soldado. Como se ha comentado en el apartado anterior, la falta de definición de este antagonista es una de las principales causas de desorientación del soldado. Los indicadores que se estudiarán en relación al enemigo son:

1. La auto-inmolación y el uso de artefactos explosivos improvisados
2. El uso de civiles como escudo y defensa

Se comprende, por tanto, que la falta de definición del personaje antagonista y la falta de lógica o previsión en sus actuaciones son clave para que se incremente la deshumanización del soldado.

Por lo que respecta al campo de estudio, entran en él todas las películas norteamericanas cuyo argumento se centra –directa o indirectamente– en la guerra de Irak y han sido producidas entre los años 2003 y 2015. Tomamos como norteamericanas tanto las producidas en Estados Unidos como las que se producen en el extranjero con participación mayoritaria de productoras estadounidenses.

Según la base de datos IMDB, hay 393 películas que mencionan en algún pasaje del argumento la Guerra de Irak. De ellas, 382 se circunscriben al período 2003-2015, y de éstas 117 son realizadas total o mayoritariamente por productoras norteamericanas. Del número resultante, sólo 43 prestan en su argumento una importancia significativa (no meramente contextual) al desarrollo del conflicto. Y de ellas, teniendo en cuenta los criterios de *notoriedad* (noticias y referencias en Google), *relevancia* (número de críticas en filmaffinity) e *impacto en taquilla* (Box Office Mojo) se ha escogido una muestra de 28 producciones estadounidenses sobre la Guerra de Irak. Esas películas pueden agruparse en tres grandes categorías:

- a) Producciones ambientadas en un escenario previo al campo de batalla: *Day Zero* (Bryan Gunnar Cole, 2007); *Allegiance* (Michael Connors, 2012); *American Son* (Neil Abramson, 2008).
- b) Producciones ambientadas en el campo de batalla: *A line in the sand* (Rob Botts, 2009); *The Situation* (Philip Haas, 2006); *Green Zone* (Paul Greengrass, 2010); *Redacted* (Brial de Palma, 2007); *The Hurt Locker* (Kathryn Bigelow, 2008); *Over There* (Steven Bochco y Chris Gerolmo, 2005); *Seal Team Six* (John Stockwell, 2011); *Generation Kill* (Simon Cellar Jones, Ed Burns, David Simon, 2008); *American Soldiers* (Sidney J. Furie, 2005); *Sand Castle* (Fernando Coimbra, 2017).
- c) Producciones ambientadas en un escenario posterior al campo de batalla, normalmente, el regreso al hogar: *A Marine Story* (Ned Farr, 2010); *Return* (Liza Johnson, 2011); *Badland* (Francesco Lucente, 2007); *Home of the Brave* (Irwin Winkler, 2006); *En el Valle de Elah* (Paul Haggis, 2007); *Happy New Year* (K. Lorrel Manning, 2011); *The Messenger* (Oren Moverman, 2009); *The Lucky Ones* (Neil Burger, 2008); *Taking Chance* (Ross, Katz, 2009); *The Torturer* (Graham Green, 2008); *Shadows in Paradise* (J. Stephen Maunder, 2010); *Stop Loss* (Kimberly Pierce, 2008); *Farewell Darkness*, (Daniel J. Pico, 2007); *The Dry Land* (Ryan Piers Williams, 2010); *American Sniper* (Clint Eastwood, 2014).

Conviene señalar que no todas las figuras que se someten a análisis –el soldado, el veterano y el enemigo– aparecen siempre en las 28 producciones. Por este motivo, las distintas tablas de resultados no siempre tendrán el mismo número de elementos que conformen la muestra.

4. Resultados del análisis

En este apartado se muestran seis tablas que contienen los porcentajes del análisis realizado en los tres tipos de personajes seleccionados. Como ya se ha dicho, la muestra general son 28 películas, pero en algunas de ellas no aparece la figura del veterano, puesto que se centran exclusivamente en el campo de batalla. Y al revés, cuando el veterano es el protagonista, ya en el hogar, la figura del enemigo no aparece. Por esta razón, la muestra de películas no es cuantitativamente la misma: varía en el análisis de una figura a otra. En las tablas queda constancia del número final de la muestra analizada para cada uno de los personajes.

4.1. La deshumanización del personaje del soldado

Como puede comprobarse, los indicadores en relación a la deshumanización del soldado se han podido analizar en un total de 28 películas, que son las que presentan a soldados como protagonistas (ver tabla 1). Los resultados muestran que los rasgos que constatan la deshumanización del soldado son dominantes en tres de los casos: los *rasgos problemáticos o historial delictivo*, la presentación del *soldado como víctima* de la guerra, y el *automaltrato o maltrato a los compañeros*.

El único rasgo que no alcanza una mayoría (está presente solo en el 43% de la muestra) es el *agravio hacia Irak o a sus gentes*. Esta inferioridad de presencia se atribuye a que parte de los filmes que presentan a un soldado como protagonista no existe la interacción con civiles iraquíes y, por tanto, no hay tantas oportunidades de que lleve a cabo este agravio. Sin embargo, esta interpretación nos permite afirmar que el ciclo de Irak se centra ante todo en el personaje del soldado norteamericano y en la relación que tiene con su pelotón. A continuación, se desgrena el análisis realizado de los cuatro parámetros.

Tabla 1. Porcentajes de rasgos indicativos de la deshumanización del soldado.

Nº de películas evaluadas	Animalización/Mecanización		Deshumanización propia	
	Agravio injustificado hacia Irak 28 de 28 (100 %)	Problemas o historial delictivo 28 de 28 (100 %)	Soldado como víctima 28 de 28 (100 %)	Automaltrato o maltrato a los compañeros 28 de 28 (100 %)
Parcial SI del total evaluado	43 %	64 %	86 %	64 %
Parcial NO del total evaluado	57 %	36 %	14 %	36 %

Tabla 2. Porcentajes de rasgos indicativos de la deshumanización del soldado.

	Animalización/Mecanización		Deshumanización propia	
	Agravio injustificado hacia Irak	Problemas o historial delictivo	El soldado como víctima	Automaltrato o maltrato a los compañeros
<i>Redacted</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>Home of the Brave</i>	Sí	No	Sí	No
<i>Stop-Loss</i>	No	Sí	Si	Sí
<i>In the Valley of Elah</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>The Hurt Locker</i>	No	Sí	Sí	Sí
<i>Over there</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>Seal Team Six</i>	No	No	No	No
<i>Generation Kill</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>American Soldiers</i>	Si	No	No	No
<i>A Line in the Sand</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>The Torturer</i>	Sí	No	Sí	Sí
<i>The Situation</i>	Si	Sí	No	No
<i>Green Zone</i>	Sí	No	Sí	Sí
<i>Shadows in Paradise</i>	No	No	No	Sí
<i>Happy New Year</i>	Sí	Sí	No	Sí
<i>Farewell Darkness</i>	NO	Sí	Sí	Sí
<i>The Dry Land</i>	No	Si	Sí	Sí
<i>Taking Chance</i>	No	No	Sí	No
<i>The Messenger</i>	No	Sí	Sí	No
<i>The Lucky Ones</i>	No	Sí	Sí	No
<i>A Marine Story</i>	No	Sí	Sí	Sí
<i>American Son</i>	No	No	Sí	No
<i>Allegiance</i>	No	No	Sí	No
<i>Day Zero</i>	No	Sí	Sí	Sí
<i>Return</i>	No	No	Sí	Sí
<i>Badland</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>Sand Castle</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>American Sniper</i>	No	Si	Si	No

El análisis de los parámetros mostrados en las dos primeras columnas nos permite indagar en la construcción que se hace del soldado en relación a la deshumanización del otro. En la primera columna se refleja el porcentaje en relación a la capacidad del soldado de infringir dolor y sufrimiento al enemigo de forma injustificada. La insensibilidad y la agresividad del soldado se multiplican y se traducen en faltas de respeto y actos violentos hacia los iraquíes, terroristas o civiles, y hacia la cultura que están invadiendo. Tras el análisis, se ha podido comprobar cómo el 43% de estas películas muestran signos de agravio injustificado hacia Irak. Es sin duda un rasgo complejo a la hora de medir, puesto que una guerra supone, por definición, un agravio a otro pueblo; sin embargo, no es dificultoso identificar el límite entre el enfrentamiento contra el otro y la deshumanización que se realiza del otro.

Por ejemplo, son varias las películas, entre ellas *Redacted* o *Generation Kill*, en las que los soldados afirman el inexistente futuro del país en el que se encuentran, al que en numerosas ocasiones denominan «shit hole» y del que sus habitantes son menos humanos que ellos, que no quieren su ayuda, que tan solo les desean la muerte. Así, por ejemplo, los vehículos militares portan mensajes de tono violento referidos a la aniquilación del país y del enemigo.

Otras consecuencias que revelan la deshumanización del soldado son, por un lado, la incapacidad del militar para controlar sus impulsos y, por otra, la diversión y disfrute que obtiene con el dolor ajeno. En *In the Valley of Elah*, aparecen un grupo de soldados que están divirtiéndose con el sufrimiento de un detenido. Uno de ellos, pretendiendo ser un doctor, revuelve la herida del detenido, y ante los gritos de dolor, los soldados responden con risas. El soldado explica que «it was pretty funny [...]. It was just a way to cope. We all did stupid things» (min. 01.38.15). Este último ejemplo supone un claro caso de concebir al otro como un ser infrahumano.

La segunda columna recoge el porcentaje de rasgos problemáticos de los soldados norteamericanos. Estos están presentes en más de la mitad de las películas analizadas; en concreto, en el 64% de los filmes. Conviene señalar que la situación bélica puede funcionar como un detonante del proceso de la pérdida de humanidad, o tan solo como un elemento intensificador. Haciendo referencia a su pasado, algunos personajes militares del ciclo aterrizan en Irak dando ya muestras de una mínima capacidad empática, de la atracción por la violencia que ya han satisfecho en más de una ocasión, y del poco sentido moral que gobierna sus vidas. Según los resultados, de las películas analizadas, 8 presentan personajes problemáticos, con pasados conflictivos, lo que corresponde al 29% de la muestra. No es un dato excesivamente llamativo si atendemos a los resultados generales, pero sí puede considerarse significativo, si se analiza solo en relación a los casos afirmativos: del total de soldados problemáticos, casi el 50% tiene, además, pasados violentos o delictivos.

Es remarcable el número de películas que muestran un perfil del combatiente con carácter difícil, insensible o con antecedentes delictivos, incluso aparecen algunos psicópatas. En *Redacted*, Rush y Flake, autores de la violación de la joven que narra el filme, responden a este perfil. *A Line in the Sand* (Rob Botts, 2009), *In the Valley of Elah*, *Over There* o *American Soldiers: un día en Irak* (Sydney J. Furie, 2005) muestran personajes con antecedentes penales, a los que el juez les dio la opción de ir a la cárcel o alistarse en el ejército. Otro personaje que también presenta estas características es Trombley, de *Generation Kill*. Ray, compañero de pelotón de Trombley, quien afirma de él: «he is a psycho, but at least he is our psycho» (Episodio 3, min. 00.57.59).

Las dos últimas columnas reflejan la deshumanización que sufre el propio soldado en el contexto que le rodea. La tercera columna recoge el resultado de las películas que muestran una imagen de víctima, a pesar de ser uno de los agentes violentos del conflicto. De un total de 28 películas, el 86% dibuja la compleja situación en la que se encuentra el militar. El personaje del soldado es, a la vez, agente y víctima de los horrores azarosos o provocados del conflicto. Así, los *humvees* sufren emboscadas y sus ocupantes mueren o resultan heridos, como sucede en *Home of the Brave* (Irwin Winkler, 2006) o los soldados pisan un artefacto explosivo improvisado y mueren, como ocurre en *Redacted*. El ciclo utiliza estos episodios para acrecentar la desconfianza, la paranoia y la agresividad del soldado, e intensificar así sus rasgos problemáticos.

Sin duda, el daño físico se presupone en los participantes de un conflicto armado. Lo novedoso en el ciclo de Irak, por la reiteración que hacen de ello los filmes, es que el soldado norteamericano es víctima, principalmente, de su Gobierno, que le ha colocado en el escenario bélico. Valga como ejemplo la explicación del protagonista de *The Torturer* (Graham Green, 2008), contratado por el ejército para realizar interrogatorios con prácticas que pueden considerarse torturas. El soldado explica que además de la persona torturada, existe otra víctima de esa práctica, que es el torturador. Siente remordimientos y culpabilidad, y afirma: «if torture is the only way to win this war, then it is already lost» (min. 01.07.34). Ahí radica la esencia del soldado como víctima de la Administración: no conoce los objetivos que debe alcanzar en ese escenario, y no dispone de herramientas adecuadas para luchar contra el enemigo. La consecuencia inmediata es la frustración y, más tarde, la violencia y la desorientación.

Pero esa violencia y esa desorientación no solo la vuelca sobre los iraquíes, sino que, al regresar del conflicto, el propio soldado, sus compañeros o su familia son víctimas de esa previa deshumanización. Este dato se refleja en la cuarta columna de la tabla, que vuelve a mostrar una tendencia mayoritaria en esas prácticas violentas. De las películas analizadas, el 64% de los protagonistas militares se autolesiona, se maltrata o resulta un riesgo, incluso, para sus compañeros de pelotón. Un ejemplo puede ser la caída en la adicción a la adrenalina del combate, como sucede en *The Hurt Locker*. Otra consecuencia a nivel psíquico (que refieren varios personajes de *Home of the Brave* o *Generation Kill*) es la incapacidad para sentir algo, lo que sea. A nivel físico, se ha referido ya el ejemplo de *In the Valley of Elah*, pero también son indicadores los casos de suicidio de soldados en Irak, como muestran *Over There* y *Farewell Darkness*.

4.2. La deshumanización del personaje del veterano

Como ya se ha especificado, las películas dedicadas a la figura del veterano son menos que las que narran las peripecias del soldado en el campo de batalla. Por ello este personaje se ha podido analizar en una muestra más reducida, como se señala en la *Tabla 2*, un total de 17 películas. Solo este dato es significativo: hasta el momento, el ciclo de la Guerra de Irak se ha centrado en el soldado que lucha, no en el que regresa. Tiene sentido si tenemos en cuenta que tan solo han pasado diez años desde la finalización del conflicto, y muchas de las películas se estrenaron mientras la guerra seguía en marcha. Es una respuesta pronta que permite reflexionar sobre la actualidad del conflicto. Las consecuencias en el veterano aparecen, como es común en otros ciclos bélicos, después de varios años de transcurrido el conflicto. A pesar de esto, el ciclo de Irak sí ha querido reflexionar ya sobre las consecuencias de la vuelta al hogar en las circunstancias bélicas iraquíes.

Tabla 3. Porcentajes de rasgos indicativos de la deshumanización del veterano.

Nº de películas evaluadas	Animalización/Mecanización		Deshumanización propia	
	Apoyo de la pareja/familia 17 de 28 (60 %)	Peligro para los demás 17 de 28 (60 %)	Cuentan o reconocen su trauma 17 de 28 (60 %)	Intento acción de suicidio 17 de 28 (60 %)
Parcial SI del total evaluado	65 %	64 %	94 %	64 %
Parcial NO del total evaluado	35 %	36 %	6 %	36 %

Tabla 4. Porcentajes de rasgos indicativos de la deshumanización del veterano.

	Animalización/Mecanización		Deshumanización propia	
	Apoyo de la pareja/familia	Peligro para los demás	Cuentan o reconocen su trauma	Intento o acción de suicidio. Peligro para los que le rodean
<i>Home of the Brave</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>Over There</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>The Dry Land</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>Farewell Darkness</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>The Lucky Ones (1)</i>	No	No	Sí	No
<i>En el Valle de Elah</i>	No	Sí	Sí	Sí
<i>The Hurt Locker</i>	Sí	No	No	No
<i>Happy New Year</i>	No	Sí	Sí	Sí
<i>Badland</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>A Marine Story</i>	Sí	Si	Sí	Sí
<i>Stop-Loss</i>	Sí	Sí	Sí	Sí
<i>Return</i>	No	No	Sí	No
<i>The Messenger</i>	No	No	Sí	No
<i>A Line in the Sand</i>	Sí	No	Sí	No
<i>Redacted</i>	Sí	No	Sí	No
<i>The torturer</i>	No	Sí	Sí	Sí
<i>American Sniper</i>	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla elaborada por los autores.

Como se ve, el ciclo mantiene una postura ambigua a la hora de proporcionar esperanza para la figura del veterano. Por un lado, hay películas que permiten comprobar o intuir la recuperación del veterano, no sin antes haber reconocido el trauma al que se enfrenta y la lucha constante que supondrá el regreso a la vida civil. Puede comprobarse, por ejemplo, en el hecho de que un porcentaje muy mayoritario de las películas analizadas (94%),

muestran cómo el veterano se recupera en el momento en que reconoce tener un trauma por sufrir el conflicto, y en el 65% de los casos lo hacen apoyándose en familiares o seres queridos. Solo este dato, nos permite afirmar que, al contrario que el personaje del soldado, la figura del veterano se humaniza en su regreso al hogar. La vuelta a los orígenes y la conciencia de lo vivido son clave para deshacer el proceso de deshumanización que estalla en el campo de batalla.

El apoyo de familiares y de la pareja resulta fundamental para su recuperación. Aquellos conforman el apoyo y la guía para el veterano. La comprensión y aceptación del sufrimiento que realizan sus allegados resulta clave en la lucha que mantiene para superar su trauma, a la vez que exigen a este personaje los esfuerzos necesarios para controlar su violencia y su complicada actitud. Como se ha dicho, un 94% de estos filmes vinculan la recuperación del veterano a la explicación de sus experiencias en Irak, donde radica el trauma, y de esta forma puede repartir el peso del sufrimiento entre los familiares y seres queridos. Tanto *A Line in the Sand* como *The Messenger* (Oren Moverman, 2009) muestran la importancia de esta comunicación, así como el acercamiento que se produce entre las personas que lo comparten.

Pero el género ha incluido también historias de veteranos no tan esperanzadoras. Los argumentos que plantea el ciclo para condenar definitivamente al veterano son: la imposibilidad de superar la culpabilidad de las acciones cometidas –como sucede en *In the Valley of Elah*– o el rechazo a reconocer el propio trauma o el abandono de la lucha para superarlo –como muestran *The Hurt Locker*, *Badland* (Fancesco Lucente, 2007) o *Happy New Year* (K. Lorrel Manning, 2011)–. Existe una tercera razón por la que películas como *Stop-Loss*, *Return* (Liza Johnson, 2011) o *The Lucky Ones* (Neil Burger, 2008) no presentan un final consolador. Estos filmes muestran la falta de oportunidad que se le brinda al veterano para reincorporarse a la sociedad, aunque él muestre la voluntad de hacerlo.

Esta resolución desesperanzadora permite observar las consecuencias de la deshumanización sufrida por el soldado durante su estancia en Irak y las limitaciones de la sociedad, y del propio veterano, para revertir ese proceso. La mayoría revelan el peligro que supone el veterano para sí mismo o para los demás (64 % de la muestra) e incluso el deseo que tienen de regresar a la guerra, como si el proceso de deshumanización fuera un abismo que comenzó en el campo de batalla, y que continúa, terminado el conflicto, con el deseo irresistible de seguir cayendo en él. Son personajes dominados por la culpabilidad de las acciones cometidas y por la desorientación que sufren al enfrentarse al mundo civil. Utilizan la violencia para gestionar el regreso, y es frecuente que expresen una adicción por la adrenalina que consiguen en el enfrentamiento. Este cuadro psíquico conforma una amenaza para ellos mismos y para quienes les rodean.

Este deseo de regresar al conflicto, en la mayoría de casos, es voluntario. Pero en otras ocasiones es por mandato del ejército o del gobierno. Este hecho confirma que las autoridades convierten al soldado en víctima. En estos casos, ese regreso no revela la deshumanización del personaje. Sí lo hace cuando el veterano, a pesar de obtener oportunidades de recuperación y reinserción, no puede gestionar la culpabilidad, no es capaz de enfrentarse a la rutina civil y regresa voluntariamente al conflicto.

El protagonista de *The Hurt Locker*, James, ya no puede prescindir de la adrenalina que le produce el peligro de su trabajo. Se ha convertido en un adicto a la guerra, y ni su mujer ni su hijo son razones suficientes para desistir y enfrentarse a la rutina civil. James explica a su hijo –y a la audiencia– que «as you get older some of the things that you loved might not seem so special anymore [...]. By the time you reach to my age maybe it's only one or two things. As me I think it's one» (min. 01.57.30-01.58.30).

4.3. La contribución del diseño del enemigo a la deshumanización del soldado

El número de películas en las que aparece al terrorista islámico es muy inferior a las que presentan al soldado como protagonista. Por eso este personaje se ha podido analizar en una muestra más reducida: un total de 18 películas.

Tabla 5. Porcentajes de rasgos del enemigo intensificadores de la deshumanización del combatiente.

Nº de películas evaluadas	Inmolación, suicidio y uso de artefactos explosivos improvisados 18 de 28 (64 %)	Uso de civiles como escudo y defensa 18 de 28 (64 %)
Parcial SI del total evaluado	56%	56%
Parcial NO del total evaluado	44%	44%

Antes de analizar los resultados, debe advertirse que en el Ciclo de la Guerra de Irak la representación del enemigo terrorista no es mayoritaria ni conforma tendencia, ya que el número de películas con personajes antagonistas que siembran el terror no obtiene porcentajes significativos. Sin embargo, se ha podido observar la importancia de dicha radicalidad en los filmes en que se muestra, y su relevancia como potenciadora del proceso deshumanizador del soldado.

Tabla 6. Porcentajes de rasgos del enemigo intensificadores de la deshumanización del combatiente.

	Inmolación, suicidio y uso de artefactos explosivos improvisados	Uso de civiles como escudo y defensa
<i>Home of the Brave</i>	Sí	Sí
<i>Over There</i>	Sí	Sí
<i>The Dry Land</i>	No	Sí (R)
<i>The Lucky Ones</i>	Sí	No
<i>In the Valley of Elah</i>	No	No
<i>The Hurt Locker</i>	Sí	Sí
<i>Stop-Loss</i>	No	Sí
<i>The Messenger</i>	Sí	No
<i>A Line in the Sand</i>	No	Sí
<i>Redacted</i>	Sí	Sí
<i>Seal Team Six</i>	No	No
<i>The Situation</i>	No	No
<i>Shadows in Paradise</i>	No	No
<i>Green Zone</i>	No	No
<i>American Soldiers</i>	Sí	No
<i>Generation Kill</i>	Sí	Sí
<i>Sand Castle</i>	Sí	Sí
<i>American Sniper</i>	Sí	Sí

En primer lugar, esta radicalidad se observa en la voluntad de inmolarsse para atacar al soldado estadounidense. Aparece en filmes como *Body of Lies* (Ridley Scott, 2008) o *Zero Dark Thirty*. Aunque se reconoce la táctica de la inmolación en otros ciclos anteriores (como los japoneses en la Segunda Guerra Mundial), en Irak es una estrategia recurrente que crea en el soldado un sentimiento constante de pánico, impotencia y rabia. Así lo ilustra este diálogo de *Over There* (Episodio 7): «It scares me. They're willing to die for what they believe in, and we are just trying to live through the day? How you're going to win a war like that?» (min. 00.02.05).

En segundo lugar, su radicalidad también viene determinada por la inventiva que demuestran a la hora de armar artefactos. En el 56% de las películas, el terrorista utiliza algún dispositivo explosivo que esconde en personas, coches, animales o sencillamente los entierran en la carretera. El uso de estos dispositivos no implica que el insurgente renuncie a los medios convencionales de ataque, pero el uso de explosivos es uno de los aspectos que identifican al enemigo en Irak.

En tercer lugar, otro de los aspectos que caracteriza de forma cualitativa su violencia radical es el uso que realiza de los civiles. En casi la mitad de filmes (42%), el terrorista se esconde entre ellos para pasar desapercibido, por lo que la posibilidad de detectarlo es prácticamente nula hasta que ellos mismos se muestran como agresores. El enemigo también hace uso directo del civil, es decir, le utiliza en su ataque contra el Ejército. Piden a jóvenes iraquíes civiles que detonen un artefacto a través de un móvil –como sucede en *Home of the Brave*–, ordenan a niños que coloquen una bomba escondida en un balón de fútbol cerca de un puesto de control americano –como ocurre en *Redacted*– o colocan un chaleco bomba a un iraquí, bajo amenaza de matar a su familia, como en *The Hurt Locker*.

Este hecho provoca que ni el espectador ni los soldados norteamericanos puedan señalar a ciencia cierta cuándo un personaje que parece un civil es en realidad un terrorista o insurgente. Si en las películas sobre Indochina el enemigo estaba oculto y generaba por ello terror en el soldado, en las de Irak las prácticas del enemigo le desconciertan y le sumen en una paranoia continua, puesto que no sabe si el civil con el que se van a cruzar saltará por los aires, provocando su muerte y la de sus compañeros. Por otro lado, disparar antes de tiempo puede ocasionar la pérdida de un civil inocente. Esta situación de desconcierto en la que el enemigo coloca al soldado es una de las principales causas de la deshumanización que experimenta el soldado en el campo de batalla.

5. Conclusiones

El Ciclo de la guerra de Irak muestra un soldado cuya actitud y disposición hacia la guerra se aleja de los valores honorables que caracterizaban a la ficción de la Segunda Guerra Mundial, o a la desorientación inocente de los soldados de la Gran Guerra. Bien al contrario, el ciclo recupera el diseño de la ficción de los últimos años para intensificar su

condición de antihéroe y el proceso de deshumanización que sufre. Sin embargo, a pesar de las consecuencias de esta deshumanización, el ciclo concibe al soldado también como víctima. Una víctima de los horrores de la guerra, pero también de los responsables (autoridades militares o del Gobierno) que le han arrastrado a ese escenario de caos y degradación, y que le han convertido en un personaje violento y sin escrúpulos.

La figura del soldado en este ciclo encierra, por tanto, una compleja confrontación. Por un lado, la atracción hacia las peligrosas dinámicas de la guerra, hacia las que parece predispuesto; y, por otro, la intuición de que el acercamiento a las mismas supone la desintegración de su humanidad. Uno de los protagonistas de *Over There* (FOX, 2005) verbaliza la difícil relación entre ambas fuerzas:

The tragedy here is we are savages. We are thrilled to kill each other. We are monsters. And war is what unmasks us. But there's a kind of honor in there too, a kind of grace. I guess if I am a monster, it's my privilege to be one (Episodio 1, min. 00.33.40).

La conciencia del soldado acerca de los efectos que la guerra produce en él es lo que configura el principal conflicto al que se enfrentan los soldados. Éstos deben luchar por proteger su humanidad frente a la violencia bélica, que primero le atrae y luego le destruye, dejándole desconcertado, desalentado y sin una razón por la que vivir. En esencia, el soldado está atrapado entre la defensa o la rendición, pero éstas no atañen al campo de batalla, sino a su propia persona. Tal situación se traduce en la progresiva deshumanización del soldado que, como hemos visto, parece que solo puede revertir cuando el soldado regresa al hogar.

En ocasiones, ese conflicto entre las dos fuerzas sucede dentro del propio personaje. Entonces, el espectador asiste al combate que un soldado realiza contra sí mismo por salvaguardarse de las consecuencias que puede provocar el conflicto. Muchos se protegen de las acciones que cometen bajo la argumentación de que es su trabajo, pero no por ello ignoran su naturaleza. Es el caso del Sargento Antonio J. Espera en *Generation Kill*, que afirma: «Back in the civilian world, if we did this we'd go to prison» (Episodio 6, min. 00.31.15). Otros, sin embargo, ya no encuentran las coordenadas para juzgar sus propios actos y tan solo se dejan arrastrar por el torbellino de horrores, hasta que ellos mismos se convierten en víctimas de su propia deshumanización.

En este sentido, *In the Valley of Elah* resulta un caso paradigmático. En ella un soldado, Mike Deerfield, aparece muerto apuñalado con un arma blanca, descuartizado y quemado en las cercanías de la base militar en la que se encontraba de permiso. El final del filme revela que los autores del asesinato son sus propios compañeros de pelotón. La historia de Mike es la del soldado que ve cómo la guerra está destruyendo su humanidad y comprueba cómo en ese clima bélico nada le impide realizar actos atroces. Se ha devaluado tanto la vida humana, que incluso un amigo puede acabar asesinado por sus compañeros en una pelea absurda e irrelevante.

Se concluye también que el Ciclo de la guerra de Irak no ha legitimado aún la esperanza para el veterano de superar el trauma de la guerra. Mientras para algunos el apoyo familiar y la aceptación del trauma suponen el inicio de la recuperación, para otros no es posible la esperanza ni la reinserción civil, por lo que se abren ante él dos salidas igualmente trágicas: la vuelta al conflicto o el suicidio. Con esto, el proceso deshumanizador llega a su culminación.

Bibliografía

- Bandura, A. 2002, "Selective moral disengagement in the exercise of moral agency". *Journal of moral education*, 31, pp. 101-119.
- Bar-Tal, D. 2000, *Shared beliefs in a society: Social psychological analysis*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Bernard, V., Ottenberg, P., & Redl, F. 1965, Dehumanization: A composite psychological defense in relation to modern war. In M. Schwebel (Ed.), *Behavior science and human survival* (pp. 64-82), Lincoln: Universe.
- Bravo, D. 2011, "La deshumanización en la guerra. La visión cinematográfica del ejército japonés de la II guerra mundial, desde "Batán" (1943) hasta "The Pacific" (2010). En *Revista de la Inquisición (Intolerancia y Derechos Humanos)*, 15, pp. 119-150.
- Cañas-Fernández, J. L. 2010, "De la deshumanización a la rehumanización (El reto de volver a ser persona)". *Pensamiento y Cultura*, 13(1), pp. 67-79.
- Chapman, J. 2008, *War and Film*. Reaktion Books, Wiltshire.
- Doherty, T. 1993, *Projections of War. Hollywood American Culture and World War II*, Columbia University Press, New York.
- Garrido, M. 2004, *Violencia, televisión y publicidad*. Sevilla, Alfar.
- Garrido Lora, M. 2010, "La representación de la violencia en los tráileres de las películas de Walt Disney Pictures". *Zer: Revista de estudios de comunicación= Komunikazio ikasketen aldizkaria*, 15 (29), pp. 47-67.
- Gerbner, G. 1969. "Dimensions of Violence in Television Drama", R. K. Baker & S. J. Ball (eds.), *Mass Media and Violence*, Vol. 9, Washington DC: US Government Printing Office, pp. 311-340.
- Gerbner, G. 1970. "Cultural Indicators: The Case of Violence in Television Drama"; *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Vol. 388, pp. 69-81.

- Gerbner, G. 1980, "The "mainstreaming" of America: Violence profile N° 11", *Journal of Communication Disorders*, 30, pp. 10-29.
- Hammond, M. 2002, "Some smothering dreams: The Combat Film in Contemporary Hollywood", *Genre and Contemporary Hollywood*, Neale, S (ed.) British Film Institute, London, pp. 62-77.
- Haslam, N. 2006, "Dehumanization: An Integrative Review". En *Personality and Social Psychology Review*, vol. 10, 3, pp. 252-264.
- Huebner, A. J. 2008, *Warrior Image: Soldiers in American Culture from the Second World War to the Vietnam Era*, University of North Carolina Press, Chapel Hill.
- Huesmann, L. 1998, "La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real", en J. Sanmartín y S. Grisolia (eds.), *Violencia, televisión y cine*, Ariel, Barcelona, pp. 87-132.
- Iguartua, J. J. et al. 2001, "Violencia en la ficción televisiva. Hacia la construcción de un índice de violencia desde el análisis agregado de la programación", *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*, 10, 2001, pp. 59-79.
- Jeffords, S. 2006 "The Vietnam War in American Cinema", en L.R. Williams y M. Hammond (eds.) *Contemporary American Cinema*, Open University Press, England, pp. 280-288.
- Muruzábal, A. 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.
- Mustonnen, A. y Pulkkinen, L. 1997, "Television violence: a development of a coding scheme", *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 41, 1997, pp. 168-189.
- Oliva, A. 2015. *Evolución de la Narrativa Bélica Estadounidense. El Ciclo de la Guerra de Irak y su aportación al género*. Tesis Doctoral. Universidad de Navarra.
- Oliva, A. y Méndiz, A. 2016, "Estereotipos femeninos en la evolución del género bélico. El nuevo rol de la «mujer soldado» en la Guerra de Irak", *Feminismo/s* 27, 2016, pp. 15-35. DOI: 10.14198/fem.2016.27.02
- Rasmussen, K., y Downey, S. D. 1991, "Dialectical disorientation in Vietnam War films: Subversion of the mythology of war". En *Quarterly Journal of Speech*, vol. 77, n°. 2, pp. 176-195.
- Sorlin, P. 1994, "War and Cinema: Interpreting the Relationship", *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol.14, n°.4, pp. 357-366.
- Terry, W. 1984, *Bloods*, Random House, New York.
- Urra, J.; Clemente, M. y Vidal, M. A. 2000, *Televisión: impacto en la infancia*, Siglo XXI, Madrid.
- Viki, G. T., Osgood, D., & Phillips, S. 2013, "Dehumanization and self-reported proclivity to torture prisoners of war". *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(3), pp. 325-328.
- Westwell, G. 2006, *War Cinema. Hollywood on the Front Line*, Wallflower, London.
- Williams, T. M.; Zabrack, M. L. y Joy, L. A. 1982, "The portrayal of aggression on North American television", *Journal of Applied Social Psychology*, 12, pp. 360-380.
- Wilson, B. et al. 1997, "Violence in television programming overall: University of California, Santa Barbara study", *National television violence study*, vol. 1, Sage, Thousand Oaks, pp. 3-267.
- Wilz, K. 2010, "Rehumanization through reflective oscillation in Jarhead". *Rhetoric & Public Affairs*, 13(4), pp. 581-609.

