

NARRATIVAS NACIONALISTAS Y MEMORIA HISTÓRICA EN LA WEB AUDIOVISUAL. FLOR NUEVA DE PROSELITISMOS VIEJOS

Juan Andrés Bresciano
Universidad de la República

Introducción

Los procesos de globalización de las últimas décadas no obedecen a dinámicas lineales ni generan efectos uniformes en las instituciones que constituyen el sistema mundial. Más específicamente, las tecnologías de la información y de la comunicación introducen cambios que, según los contextos en que se proyectan, pueden debilitar y disolver determinadas estructuras, o por el contrario, fortalecerlas y revitalizarlas.

La interconectividad creciente de las redes, la desterritorialización progresiva de las interacciones sociales, la virtualización de las organizaciones, la mediatización de las identidades colectivas e individuales, y la fusión de todas las variantes comunicacionales, afectan al conjunto de los conglomerados humanos.¹, desde las megalópolis hipermodernas hasta las últimas comunidades ágrafas. En el plano sociopolítico, los nacionalismos y las narrativas identitarias asociadas no constituyen una excepción. Culminada la Guerra Fría, la internacionalización de las economías, las integraciones regionales, el florecimiento del multiculturalismo en el seno de algunos Estados, así como la conformación de una cultura global superpuesta a la diversidad civilizatoria, pueden haber atenuado ciertas expresiones nacionalistas, pero mismo tiempo, han alentado otras nuevas.²

Para contextualizar este fenómeno, es preciso discernir la especificidad epocal de los nacionalismos históricos. En tal sentido, se distinguen habitualmente:

- (i) Los nacionalismos del siglo XIX, de inspiración romántica y liberal, que consolidaron o unificaron Estados en procesos de modernización, y legitimaron su existencia apelando a un “ser nacional” que hundía sus raíces en un pasado lejano.
- (ii) Los nacionalismos del siglo XX, que surgieron del colapso de algunos imperios continentales –como resultado de la Primera Guerra Mundial–, o que emergieron del proceso de descolonización de Asia y África, iniciado luego de la Segunda Guerra Mundial.
- (iii) Los nacionalismos de principios del siglo XXI, que responden al impacto de la globalización sobre el sistema de Estados nacionales.³

Ese impacto, se manifiesta doblemente. Por una parte, revitaliza las aspiraciones de las comunidades nacionales sin Estado (como los kurdos) y de las minorías nacionales transfronterizas (como los rusos en Ucrania). Por la otra, fomenta el nacionalismo de algunas potencias afectadas de distinto modo por las transformaciones mundiales. Puede

¹ Véase CASTELLS, Manuel (ed.). *The Network Society. A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham; Northampton: Edward Elgar, 2004.

² Véase YOUNG, Mitchell; ZUELLOW, Eric; STURM, Andreas. *Nationalism in Global Era. The Persistence of Nations*. Nueva York: Routledge, 2007.

³ Véase SPENCER, Philip; WOLLMAN, Howard. *Nationalism. A Critical Introduction*. Londres; Nueva Delhi; Sage Publications, 2002, pp. 157–184.

tratarse de potencias emergentes (como China o India), de potencias que buscan recuperar el sitio perdido (como Rusia), o de potencias que temen perderlo (como Estados Unidos).

En las variantes del nacionalismo actual, las narrativas identitarias experimentan una renovación en la forma en que se articulan, comunican o proyectan. De hecho, las nuevas tecnologías proporcionan, simultáneamente, herramientas que cuestionan a esas narrativas, e instrumentos que las fortalecen.⁴ Surge, en consecuencia, un “cibernacionalismo” entendido como la incorporación de los medios virtuales y las redes telemáticas en la tarea de propagar los valores y objetivos del patriotismo clásico, en el seno de un mundo globalizado.

El cibernacionalismo y sus producciones audiovisuales: una tipología tentativa

Estudios recientes abordan el fenómeno del cibernacionalismo en algunos países que se perfilan como las nuevas potencias del siglo actual. Tal es el caso de *Technology and Nationalism in India*⁵ (2008) de Rohit Chopra, o *Cyber-Nationalism in China*⁶ (2012) de Ying Jiang. Basándose en esos aportes, el presente artículo se propone identificar y describir algunos de las expresiones de las narrativas nacionalistas a través de la Web audiovisual. Se trata de productos que combinan contenidos clásicos con medios originales de divulgación, al tiempo que introducen dinámicas históricas novedosas. Cuatro de ellos se destacan por su eficacia: (i) los cancioneros patrióticos disponibles en Internet; (ii) las grabaciones audiovisuales de fiestas cívicas divulgadas en la red; (iii) los videoclips proselitistas que circulan por el ciberespacio; (iv) los videojuegos que se relacionan con los nacionalismos belicistas.

Los cancioneros patrióticos en Internet

Desde una perspectiva histórica, la canción patriótica consiste en un texto musicalizado cuya repetición ritual en instancias festivas, lo convierte en un símbolo aparentemente atemporal. Cuando la canción traspasa los límites de la representación clásica e ingresa al mundo virtual, sufre algunas mutaciones peculiares. La primera de ellas involucra a la representación y sus formas. Si bien la canción puede circular en el ciberespacio como un archivo de audio, lo más frecuente es que lo haga como un producto audiovisual. En ese caso, a la grabación musical se suman imágenes asociadas que ilustran los contenidos transmitidos por la letra, y reafirman los estados emotivos inducidos por la música.⁷ La segunda modificación atañe a las condiciones de reproducción y recepción. Una vez diseñado el vídeo y difundido en la red, supera los límites del espacio y del tiempo. Las fronteras políticas no detienen la proyección de los vídeos nacionalistas, ya que llegan a todos los ciudadanos de un Estado, aunque se encuentren en el extranjero. En el caso de los emigrantes, los exiliados o los expatriados, el acceso al cancionero patriótico estimula un vínculo emotivo que no se debilita, necesariamente, con la lejanía, sino que en algunas ocasiones se magnifica gracias a ella. Para las minorías nacionales transfronterizas o las

⁴ Véase MORRIS-SUZUKI, Tessa. *Global Memories, National Accounts: Nationalism and the Rethinking of History*, p. 10. [En línea]. Disponible en Internet en http://www.nuim.ie/staff/dpringleigu_wpm/morris.pdf. [Citado el 30/05/2014].

⁵ CHOPRA, Rohit. *Technology and Nationalism in India*. Amherst; Nueva York: Cambria Press, 2008.

⁶ JIANG, Ying. *Cyber-Nationalism in China. Challenging Western Media Portrayals of Censorship in China*. South Australia: University of Adelaide Press, 2012.

⁷ Véase *God Bless America*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=7MsUU9g63ac&list=PLB2F688440BD95746&hd=1>. [Citado el 30/05/2014].

comunidades nacionales que carecen de Estado, las canciones que circulan por las redes constituyen un arma cultural poderosa de reafirmación identitaria y de cristalización de la memoria histórica. Esto se debe a que en el mundo virtual se diluyen no solo las fronteras espaciales sino también las temporales. No importa cuando comienza a divulgarse un archivo de video, ya que puede reproducirse en cualquier momento, de modo tal que su incidencia no se restringe a los tiempos del calendario cívico, sino que obedece a las dinámicas del tiempo global.

El acceso irrestricto, sin límites de tiempo y de espacio, también afecta el vínculo entre el ciudadano y los productos culturales nacionalistas, dado que el primero no precisa concurrir a actos oficiales para cultivar su patriotismo. Actualmente, las melodías de los cancioneros no solo se escuchan en los estrados de las celebraciones públicas, en los desfiles militares o en las aulas de las instituciones educativas, sino también en los parlantes de los ordenadores y en los auriculares de los reproductores portátiles.

Al difundirse en la Web o al descargarse mediante aplicaciones para dispositivos móviles, las composiciones musicales tienden a integrarse en antologías que las unifican en un solo archivo sonoro o audiovisual.⁸ Las antologías telemáticas combinan canciones que rememoran eventos y figuras del pasado, o que exaltan valores, principios o ideales de un ser nacional trascendente, aunque esas obras, individualmente consideradas, responden a las concepciones –muchas veces contradictorias o disímiles– de actores, contextos, proyectos y conflictos de tiempos distintos.

Para adecuarse al presente, los cancioneros patrióticos se actualizan tanto desde la perspectiva estilística como mediática. No es extraño que en Internet se encuentren versiones de los himnos nacionales, interpretadas según los ritmos que dicte la inspiración: pop, rock, rap, tecno, etc. Los intérpretes, casi siempre jóvenes, con atuendos e instrumentos musicales de la cultura global, convocan con relativa facilidad a las nuevas generaciones, más atraídas por la forma que por los contenidos del mensaje.⁹

Los cancioneros patrióticos, lejos de constituir productos culturales acabados, se encuentran en permanente transformación. En tiempos recientes, los conflictos protagonizados por algunos países alimentan las composiciones musicales que narran las “hazañas bélicas” y los desafíos de las naciones signadas por un “destino manifiesto”, o por un ideal revolucionario. Los medios digitales conforman un ámbito ideal para difundir esa producción novedosa y heterogénea, fruto del patrocinio estatal, del apoyo corporativo, o de la iniciativa individual de artistas que encuentran en Internet una vitrina promocional.

Las celebraciones cívicas en el espacio virtual

Las conmemoraciones de aniversarios patrióticos actualizan, en forma periódica y regular, los contenidos primordiales de una memoria histórica compartida. Al tiempo que celebran la culminación de un nuevo ciclo temporal transcurrido respecto del evento que se rememora, aseguran la pervivencia de su significado –cualquiera sea el que se le atribuya–, así como la vigencia de su aporte a la construcción de una identidad colectiva. Estos aniversarios cívicos, base del calendario litúrgico de la sociedad política secular, congregan a

⁸ Véase *Patriotic Hindi Songs*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=O14Cab1b0xo&hd=1>. [Citado el 30/05/2014].

⁹ Véase esta versión de Katyusha, canción soviética de la Segunda Guerra Mundial. <http://www.youtube.com/watch?v=sv6XPIBWEf0&hd=1> [Citado el 30/05/2014].

la ciudadanía para fusionar simbólicamente el yo y el nosotros, y aspiran a integrar el presente, siempre elusivo, con un pasado esencializado. Reunidos en espacios públicos monumentales, gobernantes y gobernados son al mismo tiempo partícipes y espectadores de una ceremonia en que se veneran objetos –como los pabellones nacionales– se adornan con flores, efigies e imágenes, se pronuncian discursos, se entonan cánticos y se realizan desfiles militares y civiles. Las variantes en la repetición de tales actos testimonian las adaptaciones de los legados nacionalistas a las realidades de cada tiempo, así como las frecuentes reinterpretaciones ideológicas de los contenidos y de los cometidos de esos legados.

En la medida en que las fiestas cívicas se convierten en objeto de registro audiovisual, se transforman de acto en producto. Mediante la integración de grabaciones realizadas desde planos diversos y en momentos distintos, se crean nuevas expresiones de la narrativa nacionalista, que se conservan, reproducen y propagan en amplios contextos espacio-temporales. Una vez editadas, se difunden por medios televisivos, o se exhiben en salas cinematográficas, para almacenarse, luego, como documentos históricos. Y de los almacenes de la historia audiovisual, Internet las rescata para otorgarles un protagonismo inédito. De este modo, el ciudadano corriente puede reproducir, en cualquier momento, el registro de todas las ceremonias asociadas a un festejo, año por año y lugar por lugar.

Si el registro audiovisual convierte al acto en producto, la sistematización telemática hace de cada producto el componente de un acervo histórico en crecimiento constante, que nutre el fervor nacionalista alimentándolo de todas las variantes celebratorias de un mismo evento. Por cada aniversario patriótico, la red mundial –la expresión más acabada de la globalización contemporánea– brinda al internauta de un país cualquiera los nutrientes simbólicos de su identidad colectiva, en una magnitud y en una diversidad superlativas.¹⁰ Pero a diferencia de las modalidades tradicionales, este influjo no es impuesto en forma unidireccional por las instituciones educativas del Estado o por los medios oficiales, sino que se desarrolla mediante las búsquedas personales del internauta, interesado por sus raíces culturales y por la memoria histórica que reconoce como propia. Sin duda que, para efectuar estas búsquedas, antes debió estar expuesto a la prédica nacionalista clásica, pero la decisión de ahondar en sus contenidos no resulta de un condicionamiento mecánico, sino de factores mucho más diversos y complejos.

Los videoclips digitales

A partir del segundo tercio del siglo XX, el ensamblaje artístico de la imagen, la melodía y el movimiento evoluciona para dar origen a variados productos culturales, desde la comedia musical fílmica al videoclip propiamente este dicho. Este último se perfila como un producto novedoso a mediados de los años setenta, y se estandariza y proyecta globalmente en las dos décadas siguientes.¹¹

¹⁰ Véase, a modo de ejemplo, las filmaciones de los festejos del Día de la Victoria en Moscú, en 2010 [disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=d6GB-1BdWKA&hd=1>] en 2011 [disponible en Internet en http://www.youtube.com/watch?v=vhkePLsm_pU&hd=1] en 2012 [disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=ryNzmstsakg&hd=1>] en 2013 [disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=c5aeku1uBN4&hd=1>] y en 2014 [disponible en Internet <http://www.youtube.com/watch?v=Vu0oEFKkiV8&hd=1>].

¹¹ Véase SEDEÑO, Ana María, “Narración y descripción en el videoclip musical” en *Razón y Palabra. Primera revista latinoamericana de comunicación*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n56/asedeno.html>. [Citado el 30/05/2014].

Los videoclips tienen una duración que se cuenta en unos pocos minutos. Articulados en torno a un tema musical, narran una historia o describen una situación mediante la sucesión de imágenes y de símbolos que captan la atención del espectador, atrapada por el dinamismo de una presentación que desata respuestas emocionales. Productos de estas características –breves, narrativos, alegóricos y estéticos– constituyen un instrumento ideal para inculcar los contenidos de una memoria histórica nacionalista, ya que son capaces de armonizar hechos, de figuras y contextos, y desplegarlos como una unidad indisoluble de sentido.

En términos generales, estos productos propagandísticos asumen tres formas. La primera utiliza la música de una canción patriótica para estructurar una exposición narrativa compleja, en la que las imágenes en movimiento combinan creaciones digitales y filmaciones realizadas exclusivamente para el videoclip. Nada mejor para ilustrar este modelo que las diferentes versiones audiovisuales de la canción patriótica china, *Sin el Partido Comunista no hay Nueva China*. Una en particular recrea mediante animación digital, los noventa años de historia del Partido Comunista Chino, repasando sus instancias fundamentales: el primer congreso en Shanghai, la Revuelta de la Cosecha de Otoño, la Conferencia Zunyi, la toma del Puente Luding, la Larga Marcha, la Guerra de resistencia contra Japón, la Guerra de liberación popular, la industrialización de China, la conquista del espacio, la modernización reciente de las ciudades chinas, la Olimpiadas de Beijín y la celebración del 60º aniversario del triunfo de la revolución.¹² Con una narrativa menos lineal, un videoclip reciente basado en el himno nacional de la Federación Rusa, constituye un segundo ejemplo a referir. Mientras una voz femenina entona el himno, se suceden imágenes de las bellezas naturales de la Madre Patria, complementadas con tomas majestuosas de la arquitectura y de la escultórica urbana de las principales ciudades rusas. Las conquistas nacionales en todas las disciplinas deportivas alternan con secuencias digitales que presentan los retratos de las glorias del arte, la música, la literatura y la cinematografía rusa, desde la Edad Media hasta el siglo XXI. Una secuencia central despliega las imágenes de los referentes políticos epocales, de Moscovia, el Imperio Ruso, la Unión Soviética y la Federación Rusa, como si de una cadena histórica única e indisoluble se tratase. El videoclip culmina con un espectáculo de fuegos artificiales, realizado con motivo de la celebración del Día de la Victoria de la Unión Soviética sobre el Tercer Reich (9 de mayo de 1945).¹³

Una segunda variante de videoclips nacionalistas apela a la narrativa visual exclusivamente, y emplea la música como complemento para generar tensión emotiva en las instancias apropiadas. Sirva como modelo la producción que se titula *Bicentenario del Ejército de Colombia*. El videoclip se inicia con la representación de una batalla de la campaña libertadora, en la que las fuerzas revolucionarias se enfrentan al ejército español. El combate discurre con intensidad, mientras los patriotas resisten el embate de las tropas realistas. En el fragor de la lucha, uno de los combatientes revolucionarios le pregunta a su compañero de trincheras: “¿Está duro, no?”. Inmediatamente, le responde un militar colombiano del siglo XXI: “Pero se puede”. En ese entonces, el soldado del ejército independentista se levanta y carga contra el enemigo, seguido de comandos colombianos

¹² 没有共产党就没有新中国 [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=5Sgy0WDDKLI&hd=1> [Citado el 30/05/2014].

¹³ *Russian Anthem*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=yLjSu9U1IEU&hd=1>. [Citado el 30/05/2014].

ataviados con las vestimentas de combate actuales, y apoyados por helicópteros.¹⁴ Esa fusión de los tiempos, ese diálogo que comienza en el pasado y prosigue en el presente, transmite con claridad la idea de una continuidad institucional a través de doscientos años de historia. De este modo, el Ejército Colombiano se presenta como una esencia que, constituida en la campaña libertadora, permanece incambiada, como la propia nación de la que forma parte.

Una tercera clase de videoclips no adopta la estructura narrativa sino que recurre a la descripción de atributos del ser nacional. Así acontece con *Proud to Be an Indian*. En esta producción, se enuncian e ilustran características arquetípicas del pueblo indio, mediante un texto acompañado de recreaciones cotidianas. El texto resulta por demás elocuente:

“Nosotros, los indios, somos muy raros.

Para ahorrar una rupia, regateamos una hora [...] pero a la hora de hacer caridad, no somos comedidos.

Aunque ponemos ‘Tikal’ sobre nuestra computadora nueva, cuando se trata de las tecnologías de la información, somos líderes en la materia.

Seguimos nuestras viejas costumbres pero adoptamos otras nuevas.

Tenemos libertad de expresión pero nos mantenemos obedientes a las normas.

Somos muy trabajadores, pero también tenemos suerte..

Nosotros, los indios, somos muy raros.

La fe y la superstición son parte de nuestra vida.

No seremos perfectos, pero tampoco somos crueles.

A pesar de que somos ultramodernos, mantenemos nuestras raíces.

No importa cuánto amemos el mundo, nuestro corazón está en casa.

Diferentes culturas, diferentes lugares ...

Cada día es un festival...

Somos un país de mil millones de amigos.

Peleamos unos contra otros, pero aun sí continuamos juntos.

Nosotros, los indios, somos muy raros, pero estamos orgullosos del hecho de que somos indios.”¹⁵

Los videojuegos bélicos

En cuanto productos culturales de la sociedad de la información, los videojuegos remontan sus orígenes a la década del cincuenta del pasado siglo. Sin embargo, adquieren su configuración comercial y su proyección masiva recién a partir de los años setenta y ochenta. En la década del noventa, merced a ciertas innovaciones tecnológicas, desarrollan una dinámica y un realismo en la representación de escenarios lúdicos, que acentúa su influencia en las formas de divertimento cotidiano.¹⁶ A partir de entonces, se multiplican los videojuegos con contenidos históricos, y se sientan las bases para que, directa o indirectamente, contribuyan a reafirmar identidades y memorias. Ello se debe a que:

- (i) Recrean, en forma atractiva, los espacios y los contextos de hechos del pasado que las narrativas oficiales consideran fundacionales.
- (ii) Generan un proceso de identificación inmediata entre el usuario y un personaje histórico (conocido o anónimo) que debe cumplir una misión trascendente.
- (iii) Presentan cada misión como una proeza heroica, basada en el antagonismo y en la lucha contra “enemigos históricos”.

¹⁴*Bicentenario Ejército*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=iG3vj2mU15k&hd=1>. [Citado el 30/05/2014].

¹⁵*Proud to Be an Indian*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=ZORmV8yVTQc&hd=1>. [Citado el 30/05/2014].

¹⁶ Véase KENT, Steven. *The Ultimate History of the Video Game*. Rocklin: Prima Communications, 2001.

- (iv) Motivan la actualización virtual de hechos pretéritos para que, mediante la identificación inducida, se fortalezca la transmisión de concepciones y valores, y se reafirmen los contenidos de la memoria histórica nacional (o civilizatoria, en algunos casos).
- (v) Establecen una relación directa entre los mensajes implícitos del videojuego y el usuario, relación que se profundiza a medida que el acto lúdico se repite cotidianamente.

A comienzos del presente siglo, los videojuegos históricos se asocian estrechamente con conflictos bélicos. En Estados Unidos, las Fuerzas Armadas producen el videojuego *America's Army*¹⁷ (2002) para estimular el reclutamiento, en plena guerra de Afganistán y en los prolegómenos de la Segunda Guerra de Irak. Cuando estalla esta última, aparece *Call of Duty 1*¹⁸ (2003). Frente a un enemigo histórico que no genera la simpatía de nadie —el alemán nazi— el videojuego presenta tres variantes. La primera, *La campaña estadounidense* se inicia con la invasión de Normandía y se articula en siete misiones que el usuario, identificado con un combatiente estadounidense, debe cumplir. La segunda variante, *La campaña británica*, también acontece después del Día D, mientras que *La campaña soviética* se centra en la batalla de Stalingrado. *Call of Duty 2*¹⁹ (2005) también se organiza en tres campañas. La estadounidense se vincula con la invasión a Normandía, la británica con lucha contra las fuerzas alemanas en el África del Norte y la soviética con la defensa de Moscú. Por último, *Call of Duty 3*²⁰ (2006) ofrece una mayor diversidad de escenarios, ya que se organiza en cuatro campañas: la estadounidense, la franco-británica, la canadiense y la polaca.

El éxito de estos emprendimientos estimula la proliferación de videojuegos que se centran en guerras del pasado, y que alimentan, en forma lúdica, el patriotismo. *History Channel*, asociado con *Activision*, crea a partir de 2006 productos relacionados con los grandes hitos de la memoria histórica de los estadounidenses, como por ejemplo *Civil War. A Nation Divided*²¹ (2006) o *Battle for the Pacific*²² (2007). Otras empresas siguen el mismo rumbo, y como resultado de ello, en pocos años circulan por el ciberespacio videojuegos sobre las principales confrontaciones político-militares en las que participó Estados Unidos, desde el siglo XIX hasta el presente.

Otros países, advertidos de tales éxitos, adaptan los formatos globales para transmitir contenidos locales de un nacionalismo renovado. Los videojuegos producidos por la Federación Rusa comienzan con las luchas medievales contra la *Horda de Oro*²³ (2008),

¹⁷ *America's Army*. [En línea] Disponible en Internet en <https://www.americasarmy.com/> [Citado el 30/05/2014].

¹⁸ *Call of Duty 1*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.fullypcgames.net/2013/04/call-of-duty-1-game.html>. [Citado el 30/05/2014].

¹⁹ *Call of Duty 2*. [En línea] Disponible en Internet en http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_2. [Citado el 30/05/2014].

²⁰ *Call of Duty 3*. [En línea] Disponible en Internet en http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_3. [Citado el 30/05/2014].

²¹ *The History Channel. Civil War. A Nation Divided*. [En línea] Disponible en Internet en http://www.imfdb.org/wiki/History_Channel:_Civil_War_%E2%80%93_A_Nation_Divided,_The. [Citado el 30/05/2014].

²² *The History CHANNEL. Battle for the Pacific*. [En línea] Disponible en Internet en http://www.imfdb.org/wiki/History_Channel:_Battle_for_the_Pacific,_The. [Citado el 30/05/2014].

²³ *The Golden Horde Review*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.ign.com/articles/2008/08/29/the-golden-horde-review>. [Citado el 30/05/2014].

incluyen los grandes conflictos del siglo XX y finalizan con el videojuego *Misión en Asia*²⁴ (2011), que trata sobre la intervención de las fuerzas rusas en la guerra de Osetia del Sur, acontecida en 2008. En 2013, fruto de la exacerbación nacionalista de los últimos años, el gobierno ruso decide financiar, directamente, la creación de videojuegos bélicos que enseñen a sus ciudadanos “lecciones patrióticas”.²⁵

La gravitación directa de los gobiernos en la creación de estos productos que revitalizan las narrativas nacionalistas y que apelan permanentemente a la memoria histórica, resulta transparente en el caso de la República Popular China. El videojuego *Misión Gloriosa*²⁶ (2011) diseñado por el Ejército Popular de Liberación para entrenar a sus soldados, es de acceso público en la actualidad, y se desarrolla en la China ocupada por los japoneses, durante la Segunda Guerra Mundial. La misión del jugador consiste en salvar los museos de Shanghai del saqueo cultural japonés. Según las estadísticas oficiales, *Misión Gloriosa* cuenta con más de trescientos millones de usuarios.

Un segundo producto, también creado por el Ejército Popular de Liberación, se denomina *Asalto a las islas Diaoyu*²⁷ (2013), archipiélago ocupado por Japón durante la Segunda Guerra Mundial. Apenas se descarga el programa, un mensaje propagandístico proclama los derechos inalienables de China sobre las islas ocupadas por las fuerzas niponas. Finalmente, un tercer videojuego que se titula *Mata a los demonios*²⁸ (2014) permite al usuario elegir entre una lista de catorce líderes militares japoneses para eliminar. Los objetivos, entre los cuales se encuentra el General Hideki Tojo, primer ministro durante la mayor parte de la Segunda Guerra Mundial, se presentan como los demonios a los que hay que cazar. Al principio del juego, se consulta una base de datos en la que se encuentra información biográfica sobre cada enemigo, así como descripciones de las atrocidades que cometieron.

Estos tres videojuegos alimentan el cibernacionalismo chino, apelando a temas candentes de la memoria histórica. Para ello, dirigen la agresividad de cada jugador contra la imagen estereotipada de quien se presenta como un enemigo histórico, en un ayer que ha dejado heridas abiertas.

Las plataformas telemáticas de las memorias proselitistas

Para las narrativas identitarias del cibernacionalismo, las plataformas de difusión de contenidos resultan tan relevantes como los productos que se proyectan mediante ellas. Todas las expresiones de la memoria histórica del patriotismo combativo encuentran su espacio en las redes virtuales y los sitios Web tienen un papel preponderante. Creados por

²⁴ *Mission in Asia*. [En línea] Disponible en Internet en http://en.wikipedia.org/wiki/M.I.A.:_Mission_in_Asia. [Citado el 30/05/2014].

²⁵ “Russian Governemnt Demands ‘Patriotic’ Videogames” en *Forbes*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.forbes.com/sites/michaelpeck/2013/10/11/russian-government-demands-patriotic-games/> [Citado el 30/05/2014].

²⁶ *The Glorious Mission. Game Free Download*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://thegloriousmissiongamefreedownload.blogspot.com/>. [Citado el 30/05/2014].

²⁷ “Diaoyu Island Assault. PLA Designed Video Game Simulates Sino-Japanese Conflict” en *The Diplomat*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://thediplomat.com/2013/08/diaoyu-island-assault-pla-designed-video-game-simulates-sino-japanese-conflict>. [Citado el 30/05/2014].

²⁸ “China’s Communist Party Newspaper Releases Video Game ‘Kill The Devils’ With Japanese War Criminals” en *International Business Time*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.ibtimes.com/chinas-communist-party-newspaper-releases-video-game-kill-devils-japanese-war-criminals-1558574>. [Citado el 30/05/2014].

entidades gubernamentales,²⁹ o por organizaciones de la sociedad civil,³⁰ los portales del nacionalismo digital combinan textos programáticos, documentación iconográfica y materiales audiovisuales. Sus propósitos son variados y las formas de comunicar sus mensajes presentan notorias diferencias. Sin embargo, en su conjunto introducen los temas, los problemas y los desafíos de aquellas identidades que buscan colonizar el ciberespacio.

En contextos en que las crisis y los conflictos activan o reactivan determinadas narrativas esencializantes, los portales del cibernacionalismo demuestran verdadera eficacia proselitista. Esa eficacia se percibe con mayor nitidez en el caso de las minorías nacionales transfronterizas³¹ y en las comunidades nacionales sin Estado.³² Al carecer del respaldo de los aparatos propagandísticos de un gobierno nacional, de un sistema educativo que inculque narrativas identitarias, y de organizaciones económicas y culturales que las reafirmen, los portales congregan a un conjunto de actores dispersos territorialmente y con un grado escaso de organización formal. En la medida en que los contenidos de estos portales son accesibles en todo momento y lugar, la propaganda que canalizan puede atenuar, hasta cierto punto, la inexistencia de la infraestructura propagandística propia de las naciones con Estado.

Además de los portales de Internet, figuran los blogs patrióticos.³³ Sus contenidos reproducen y reafirman las narrativas identitarias y propagan una prédica expuesta desde una óptica personal, recurriendo a un lenguaje textual o audiovisual de carácter doméstico. Fluctuantes, inestables (poco duran la mayoría de ellos), con una estructuración débil, surgen, se desarrollan y desaparecen en razón de coyunturas históricas que despiertan en algunos ciudadanos la necesidad de ofrecer testimonio o de manifestar compromiso.

Lo mismo puede afirmarse de los grupos que nacen y mueren periódicamente en las redes sociales. Se trata de destellos ocasionales de un prisma multiforme. Con sus aportes fragmentarios y dispersos, contradictorios las más de las veces, la memoria histórica nacional se nutre de aportes tan singulares como efímeros en su duración y proyección. Reflexiones parecidas ameritan los canales personales de sitios diseñados para compartir videos, como *YouTube* o *Vimeo*. Creados por instituciones públicas y privadas o por ciudadanos corrientes, estos canales difunde un material propagandístico valioso. Cuando se trata de canales institucionales, sus archivos conforman verdaderos repertorios de proselitismo oficialista.³⁴ Cuando se trata de canales de “patriotas digitales”, sus archivos reflejan las narrativas identitarias de un modo único e irreplicable, puesto que últimos reúnen con criterios cambiantes noticias de actualidad, fragmentos de obras

²⁹ Véase *Army Reserve*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.usar.army.mil/ourstory/History/Pages/Army-Reserve-Historical-Research-Collection.aspx>. [Citado el 30/05/2014].

³⁰ Véase *National Memory – Local Stories*. [En línea] Disponible en Internet en <http://www.npg.org.uk/whatson/national-memory-local-stories/home.php>. [Citado el 30/05/2014].

³¹ Véase *Kurdmemory*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.kurdmemory.com/>. [Citado el 30/05/2014].

³² *Russians of Latvia*. [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.russkije.lv/en/>. [Citado el 30/05/2014].

³³ Véase *Indian Nationalist Post*. [En línea]. Disponible en Internet en http://www.youtube.com/channel/UC_eStPqItvwiXAqDC1wfBBQ [Citado el 30/05/2014].

³⁴ Véase  . [En línea]. Disponible en Internet en <http://www.youtube.com/user/kremlin>. [Citado el 30/05/2014].

cinematográficas, archivos musicales, documentales, presentaciones de iconografía histórica, etc.³⁵

Conclusiones

Como se indicó en la introducción, en el mundo globalizado de la sociedad–red las nuevas tecnologías debilitan y fortalecen, simultáneamente, toda clase de identidades colectivas, así como las narrativas en las que se sustentan. Los relatos nacionalistas no podrían ser una excepción. Algunos de ellos sobreviven a las fuerzas globalizadoras y se retroalimentan con los aportes que le brindan la cultura audiovisual y la civilización del espectáculo. Los relatos identitarios más estables continúan manteniendo sus rasgos clásicos:

- (i) Esencializan un nosotros, el nosotros nacional, y lo definen mediante atributos permanentes, y –al mismo tiempo– diferenciales con relación a los de las otras naciones.
- (ii) Atemporalizan el ser nacional. Una vez surgida la nación, permanece fiel a sí misma. No cambia en lo sustancial, tan solo desarrolla sus “virtudes” latentes, a medida que así lo demandan los desafíos históricos de cada época.
- (iii) Seleccionan y relacionan aquellos hechos y actores que expresan ese ser nacional desplegado en el tiempo. Al hacerlo, definen los contenidos de la memoria histórica colectiva que procuran inculcar en los ciudadanos.
- (iv) Presentan ese devenir como una sucesión de luchas, en los que se reafirma el ser colectivo ante ciertos enemigos históricos, que regularmente lo amenazan.

Estas expresiones tan tradicionales se sirven de las nuevas tecnologías de un modo peculiar, ya que:

- (i) Las mismas redes que desterritorializan paulatinamente a las interacciones sociales, también difunden con eficacia propaganda nacionalista más allá de fronteras políticas, y en algunos casos, en ausencia de un Estado nacional.
- (ii) Las mismas redes que propagan las voces de los colectivos y de los ciudadanos que se manifiestan contra sus gobiernos y contra las “historias oficiales”, multiplican las voces de los nacionalistas militantes que, desde el ámbito doméstico, acompañan, enriquecen o complementan las propagandas gubernamentales.
- (iii) Las mismas redes que divulgan vídeos de manifestaciones reprimidas por los gobiernos, así como otras expresiones de descontento político y social, son las que se saturan con audiovisuales de celebraciones patrióticas.
- (iv) Las mismas redes que desmasifican a las ciudadanías favorecen una relación personal y profunda entre el individuo y esa memoria colectiva proyectada por las instituciones del Estado nacional. La personalización y profundización del vínculo se plasma en el acceso selectivo pero permanente a las fuentes telemáticas, que además se multiplican de manera regular. De hecho, los ciudadanos corrientes pueden convertirse no solo en receptores sino en agentes eficientes de reproducción y propagación del mensaje recibido.
- (v) Las mismas redes que contribuyen a rescatar las memorias históricas de colectivos silenciados y excluidos por la violencia política, también transmiten

³⁵ Véase *Anya Braginskaya*. [En línea]. Disponible en Internet en http://www.youtube.com/channel/UC_eStPqItvwiXAqDC1wfBBQ [Citado el 30/05/2014].

las vindicaciones nacionalistas de Estados que sufrieron las agresiones de vecinos. Lo mismo sucede con la exaltación de los combatientes de los ejércitos de las grandes potencias, que combatieron por las causas más diversas: la defensa de la libertad amenazada por los totalitarismos, la salvación de la madre patria invadida por el enemigo, la liberación del pueblo oprimido por la clase dominante, etc.

Finalmente, cabe señalar que la misma cultura audiovisual que con sus ritmos frenéticos, sus misturas audaces y su presencia omnimoda contribuye a configurar el espacio-tiempo posmoderno, tardomoderno o hipermoderno –según se lo conciba– facilita la creación de productos que plasman la memoria histórica de un colectivo, en una selección ingeniosa de fragmentos verbales, iconográficos y musicales. Un videoclip con su condensación estética de complejos símbolos, puede lograr que el ciudadano corriente incorpore, de una manera dinámica, intuitiva y sensorialmente estimulante, contenidos que los textos clásicos de las narrativas nacionalistas expresaban en extensos discursos.