

Título: Relatos audiovisuales y nuevas imágenes: Los documentales sobre la Guerra de Malvinas.

Pertenencia institucional: Universidad Nacional de General Sarmiento

Palabras clave: cine bélico, representación, Malvinas, memoria

Autor: Pablo Francisco Gullino

Correo electrónico: pgullino@campus.ungs.edu.ar

Introducción

Los documentales sobre la Guerra de Malvinas han modificado durante el transcurso de la década 2002 – 2012 sus modalidades de validación del relato a partir de la incorporación de componentes ficcionales y de imágenes generadas digitalmente. El incremento en la utilización de imágenes sintéticas en ámbitos de producción de mensajes audiovisuales (fundamentalmente el medio televisivo e Internet) ha modificado los elementos que, de manera canónica, se utilizan en la narración documental (material de archivo y testimonios). Nos interesa la relación entre las imágenes generadas por ordenador y el resto del material que conforman la pieza audiovisual, así como el uso que adquieren las imágenes en cada uno de los discursos que narra un suceso específico del pasado reciente de ambos países. Las imágenes generadas por computadora se articulan en la postproducción para dar forma a una narración verosímil con otro tipo de elementos: testimonios, fotografías, portadas de periódicos de 1982, videos de la época. La incorporación de imágenes generadas artificialmente no es una novedad dentro de los lenguajes audiovisuales, pero en los últimos años adquiere características propias. André Parente (2012) afirma que durante un largo tiempo, la teoría del cine y las industrias que surgieron a su alrededor han relegado la importancia que, hasta finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX, tenía la intervención de la mano del hombre para crear y fundamentalmente para animar las imágenes. En su lugar, se vieron fascinados por esta posibilidad de captar imágenes del mundo a partir de una máquina, enaltecendo el carácter fotográfico –“automático” del dispositivo. Este “algo” se

puede esclarecer a partir de los escritos de los teóricos franceses Jean-Marie Schaeffer y Jean-Louis Comolli. En primer término, Schaeffer (1987) afirma que existe desde los comienzos del uso de las técnicas fotoquímicas de generación de imágenes -que extendemos en nuestro caso a las imágenes en movimiento- cierto “saber” sobre las condiciones de funcionamiento del dispositivo. La representación solo es posible si el objeto estuvo frente al dispositivo de captura de imágenes. La fotografía se refiere siempre a “algo que ha estado ante la cámara”, una técnica sin mediadores. Lo cierto es que el documental y muchos de los discursos que lo rodean exaltan el carácter realista de sus recursos fotográficos o audiovisuales. En este sentido, Jean-Louis Comolli (2007) afirma que hay una decisión estética, pero fundamentalmente política por parte de la industria y gran parte de la teoría que intenta hacer desaparecer la limitación del marco para otorgar la ilusión de que puede verse la vida real en una pantalla. En Ver y Poder, Comolli parte de los ejes conflictivos establecidos entre: cine y televisión y el existente entre las categorías de documental y ficción. En este marco, nos interesa pensar las transformaciones de la imagen a partir de la Guerra del Golfo (1990-1991). El teórico y documentalista francés da cuenta del uso de técnicas ficcionales, el uso del archivo y la influencia de la televisión en cierta espectacularización de los conflictos bélicos contemporáneos. Desde una perspectiva histórica, Peter Burke (2002) afirma que las imágenes de combate acompañan la historia de los conflictos entre los hombres. Han constituido una forma de propaganda al dar la oportunidad de retratar a generales y comandantes de un modo heroico. Por ejemplo, las imágenes de batalla propias del Renacimiento suelen mostrar a los propios líderes participando en la batalla. Las imágenes posteriores, en consonancia con los cambios introducidos en la organización de la guerra, muestran al general contemplando el campo de batalla después de la victoria, como en el caso de Napoleón en La Batalla de Eylau, de Antoine-Jean Gros (1771-1835). En algunos casos, como en el de Horace Vernet (1789- 1863) eran de importancia al momento de pintar contar con los relatos de aquellos participantes de los enfrentamientos como sucede con Murat en la batalla de Abukir. En este sentido, el mismo Burke (2001), destaca el rol del material visual y afirma que, una serie cronológica de imágenes que representan un mismo tema constituye una fuente particularmente valiosa para el historiador.

La animación y las primeras historias de batallas

Georges Méliès, francés y uno de los miembros de la audiencia de los hermanos Lumière, fue quien construyó en 1897 el primer estudio de cine europeo y creó cerca de 500 películas dentro de los siguientes 15 años. Su película más conocida fue *Le Voyage Dans la Lune* (El viaje a la Luna), en 1902, donde introdujo varias escenas surrealistas y algunos efectos de edición. De hecho, Méliès trabajó las posibilidades artísticas del medio naciente para contar historias vinculadas con hechos de su actualidad y los grandes hitos históricos de su Francia. Así, presenta *Jeanne d'Arc* (Juana De Arco)¹, sobre la vida de la heroína militar francesa en el año 1900. Como antecedente directo, en 1899 se hizo cargo de poner en imágenes a un suceso de la actualidad política. En *L'affaire Dreyfus* (El affaire Dreyfus) toma el caso del capitán Alfred Dreyfus, acusado en 1894 de haber entregado secretos de Estado a los alemanes. Pero hay uno de sus trabajos que nos interesa particularmente. Se trata de la serie de cinco episodios de *Visite sous-marine du Maine* (Visita al puerto de Maine, 1898) en donde el artista galo nos ofrece su visión de la crisis cubana, valiéndose para ello de las ilustraciones de los periódicos de la época. Encuadrada dentro de uno de los primeros usos del cinematógrafo, las actualidades reconstruidas, las cintas recomponen los hechos mediante maquetas y efectos especiales muy logrados. Es que en esta época las “noticias reconstruidas” eran las elegidas por el público. Como señala Mónica Dall'Asta: “Desde los primerísimos años, la guerra fue uno de los temas que más contribuyeron a consolidar la tendencia periodística del cine: al igual que los corresponsales de los periódicos, también los operadores partían con sus cámaras a la caza de imágenes sensacionales en los distintos frentes” (Dall'Asta, 1998: 125)². Así, el cine tomaba ventaja de los sentimientos patrióticos y ampliaba su mercado. En la Guerra Hispano-norteamericana de 1898 se van a producir los primeros casos. Camarógrafos y realizadores estadounidenses viajaban a los frentes de batalla que tenían en Centroamérica contra España en Cuba y Puerto Rico. Los resultados de esas filmaciones fueron estrenadas en cines a los que acudieron miles de espectadores a fines de reforzar la identidad nacional de la población norteamericana y ayudaron a reactivar la producción y exhibición de películas en el país. Según Charles Musser, el interés de la población estadounidense por enterarse de las últimas novedades de la guerra suscitó el

1 “En fin, estos breves filmes —tanto no-ficcionales como ficcionales— preludieron el nacimiento del cine bélico, que centra sus elementos narrativos —fácilmente identificables— en conflictos armados” Leal, Juan Felipe (2013): “Temas y motivos del cine de los orígenes. Seis.” Disponible en: <http://www.cineforever.com/2013/01/22/temas-y-motivos-del-cine-de-los-origenes-seis/> Fecha de consulta 02/01/2015

2 “En fin, estos breves filmes —tanto no-ficcionales como ficcionales— preludieron el nacimiento del cine bélico, que centra sus elementos narrativos —fácilmente identificables— en conflictos armados” Dall'Asta, Mónica (1998), *Historia General del Cine, Orígenes del cine*, Vol. 1, Madrid, Cátedra.

pedido de más proyecciones y la reapertura de nuevos locales para presenciar los films (Musser, 1994). Pero no solo se reflejaban en las producciones de la época temas de actualidad bélica. La animación daba pasos fundamentales para establecer los pilares fundamentales de lo que vendría a continuación. Entre estos hitos, en 1906 contamos con la introducción de elementos no indiciales en *Humourous Phases of Funny Faces* (Fases humorísticas de rostros graciosos)¹⁵, de J. Stuart Blackton. En 1908 nace la primera película de dibujos animados llamada *Fantasmagoria*, de Émile Cohl. En 1911 el historietista norteamericano Winsor McCay realizó con su obra maestra del comic, *Little Nemo in Slumberland* (El Pequeño Nemo en la Tierra de los sueños) el primer cortometraje del cine de animación surgido a partir de su afamado comic del mismo nombre. Y en 1912 este artista desarrolló *How a mosquito operates* (Como opera un mosquito) que, por medio de la animación, permite apreciar el funcionamiento del cuerpo del insecto imperceptible al ojo humano en la clara búsqueda de crear un efecto de comicidad. A este corto le siguió en 1914 *Gertie the Dinosaur* (Gertie, el dinosaurio), considerado un predecesor de los dibujos de Walt Disney. Luego de todos estos trabajos, en 1918 llega el corto de animación *The Sinking of the Lusitania* (El hundimiento del Lusitania). A partir de la animación se visualiza como el buque de pasaje británico "Lusitania" recibía el impacto de un torpedo disparado por un submarino de nacionalidad alemana el 7 de mayo de 1915, hundiéndose en apenas veinte minutos con el doloroso balance de 1.200 muertos, muchos de ellos ciudadanos norteamericanos. La tragedia condujo a que Estados Unidos decidiera entrar en la Primera Guerra Mundial. Al comienzo se indica que los dibujantes se basaron en los testimonios de los supervivientes para elaborar esta película. En su tiempo la película logró un impacto en el público tal vez mayor que el que se hubiera logrado con entrevistas e imágenes reales y marcó toda una tradición para hacer este tipo de reconstrucciones. Mientras tanto, en 1917 en Argentina nacían los dos primeros largometrajes de animación de la historia del cine. Se trató de la saga satírica de Quirino Cristiani sobre el presidente Hipólito Yrigoyen que abarca *El apóstol* (1917) y *Peludópolis* (1931). Allí, el presidente de la Nación Argentina combatía la corrupción con una especie de superpoderes. Entre estos dos films tan tempranos vemos ya la relación firme entre personajes políticos y sucesos de la actualidad.

Luego de esta breve revisión de la producción del momento inicial del lenguaje cinematográfico podemos enfatizar dos cuestiones: desde las instancias fundacionales existieron relaciones fuertes entre los registros no ficcionales y las imágenes animadas; la

representación de las circunstancias bélicas brota como una cuestión importante en la temática que permite la difusión del nuevo medio cinematográfico.

Tipos de uso de las CGI (Imágenes Generadas por Computadora)

El primer tipo de uso explora una perspectiva contrafáctica donde la historia es más flexible y se ensayan desarrollos alternativos a lo sucedido. Son las CGI las que sirven de apoyo para el discurso de las posibilidades argentinas de ganar la guerra. Aquí nombramos a *Malvinas: La historia que pudo ser* (Pablo Faro; 2007) y *The Great Falklands Gamble: Revealed* (Mark Fielder; 2012). La historia contrafactual tiene como objetivo plantear las distintas opciones o posibilidades que han existido en un momento determinado del pasado. Para esta línea de estudios, llegamos así a entender mejor cómo sucedieron los hechos. La incertidumbre de los protagonistas de la historia y, según estos autores, la fluidez del pasado, como proceso impredecible, incierto y, hasta un punto, abierto. *Malvinas, la historia que pudo ser* propone un interrogante central: “¿Argentina podría haber ganado la Guerra?” Cuenta con entrevistas a estrategas, altos mandos y comandantes de las diferentes unidades participantes del conflicto bélico, tanto de Argentina como de Gran Bretaña. El documental, que fue emitido por primera vez en abril de 2007 por Discovery Channel, se encarga de explorar los escenarios de operaciones mostrando las armas y la tecnología utilizadas durante el conflicto. Mediante el uso de imágenes 3D, mapas, fotos satelitales, además de reconstrucciones de la época y material de archivo, se analizan las decisiones tácticas y circunstancias coyunturales que podrían haber cambiado el curso de la guerra. Pese a que el relato testimonial es uno de los pilares narrativos, estos carecen de “impresiones, sensaciones y sentimientos” (Aprea, 2015) que suelen encontrarse en los documentales sobre la dictadura y sobre Malvinas en el periodo 1983-2001. En este y en varios de los documentales analizados se realizan simulaciones para ubicar con mayor precisión los puntos neurálgicos de transformaciones ocurridas. Para Bill Nichols, las animaciones, las actuaciones y las dramatizaciones, registran cierta tendencia a jugar con nuevos estímulos visuales, antes que con testimonios orales o documentos escritos. Por lo tanto, el testimonio de los veteranos de guerra ingleses es acompañado por dramatizaciones de los combates y por mapas en CGI que ilustran los avances en el camino a la capital de las Islas. El funcionamiento de las CGI en estos dos documentales aparece como refuerzos de los argumentos que desarrollan en torno a las hipótesis que plantean una lectura contrafáctica de los acontecimientos evocados.

En la segunda modalidad, imperan los relatos de héroes, y se abre un espacio en los relatos para rendir homenaje a aquellos que no volvieron y para mostrar el sufrimiento de quienes regresaron al continente para encontrarse con muchas dificultades en su readaptación a la vida de posguerra. En el conjunto de estos films las CGI construyen referentes visuales respecto de hechos y personajes del pasado reciente, brindando una dimensión simbólica que el registro de base fotográfica no podría aportar.

Al comienzo del periodo abordado, la serie *Line of fire* trazó las bases de las producciones actuales como *Seconds for Disasters*, *Helicopter wars* e incluso el especial *1982: La guerra desde el aire*. Esto es, tomar como base argumental el desarrollo de una batalla en particular para contar un evento más grande, una guerra. *Line of fire* aborda distintas batallas del siglo XX. En nuestro caso, la guerra por Malvinas es narrada desde la batalla de Goose Green desde la perspectiva de la unidad militar inglesa que combatió allí. El segundo comando de paracaidistas, conocido como *2 Para*. El documental está más cerca de la línea argumental identificada con los primeros años de la posguerra británica que resalta los errores de la administración Thatcher en el conflicto. Aquí Goose Green es un acto político. Los mandos militares en el campo de batalla eran presionados para tener una victoria rápida, pero por razones políticas, no militares.

Este documental es un comienzo, las reconstrucciones siguen siendo lo que ocupa un mayor tiempo en pantalla. Esto, en la década analizada, forma parte también de films de no-ficción, como es el caso de *1982, Estuvimos Ahí*. En los títulos de inicio, el film nos ubica el contexto en el que se da la batalla a partir del 02 de abril de 1982. El afiche promocional y el tráiler difundido por internet tiene como eslogan la siguiente frase: “Ayer hubo una guerra. Hoy hay héroes”. Es decir, ya desde uno de sus elementos paratextuales más importantes sabemos que el foco de la narración no estará en la guerra en sí como un suceso histórico cerrado, sino como una temática actual centrada en las acciones de dichos héroes.

Por momentos, son evidentes sus intenciones de alejarse de discursos audiovisuales previos. *1982: Estuvimos Ahí* también a partir de la derrota en la guerra cuenta una historia de valor y coraje comienza con una placa en fondo negro y letras blancas que nos advierte sobre la ficcionalidad de los hechos y personajes presentados a continuación. Sin embargo, a continuación de esa información inicial, le siguen unas placas informativas sobre la Guerra de Malvinas que hacen referencias a lugares, nombres propios (personas, barcos, aviones) existentes. Sobre el cierre de este texto introductorio, se nos notifica que la historia que se va a contar transcurre en Goose Green (Pradera del Ganso), el 27 de mayo de 1982. Es decir, una batalla real. Es aquí donde comienza la construcción del verosímil que propone el director.

Para el caso de *El Belgrano. Historia de Héroes* los testimonios de los tripulantes buscan diferenciarse de los documentales que ubican al Crucero a partir de cierto discurso canónico sobre el conflicto de Malvinas que se basa fundamentalmente en lecturas político – sociales que otorgan énfasis a la Guerra en el contexto histórico de la dictadura militar. Uno de los primeros testimonios pertenece al conscripto Juan Carlos Heinze, tanto en el preámbulo anterior a la secuencia de títulos principal, en el minuto 12. Y una vez más, en el cierre del documental, a los 68 minutos: “No éramos ni del Proceso, ni militantes, simplemente nos tocó jugar ese partido, y lo hicimos”; “Nosotros siempre estuvimos unidos”; “El 2 de mayo para mí es mi nuevo cumpleaños”. Así, a partir de estos fragmentos de los testimonios que actúan como introducción, dejan las intenciones de la obra claras desde el comienzo. No se trata de un nuevo documental sobre Malvinas donde el eje esté en abordar los hechos históricos que dan sustento al reclamo de soberanía de la República Argentina, ni de las causas coyunturales que llevaron al Proceso de Reorganización Nacional a recuperar por la fuerza el 2 de abril de 1982 la capital de las Islas. Tampoco se examinarán las consecuencias políticas que la derrota trajo a la dictadura. El centro de la narración está en un relato heroico y patriota de esas 48 horas que van desde los disparos del submarino inglés el 2 de mayo de 1982 a las 16:00hs hasta las tareas de rescate de los sobrevivientes en horas de la tarde del día siguiente. Los testimonios se van solapando uno detrás del otro formando una narración encadenada de los sucesos. Algunos momentos son contados por un sobreviviente y sus palabras son continuadas por otro compañero dejando de lado las distinciones entre soldados, comandantes y tripulación civil.

En definitiva, estos documentales que adoptan la perspectiva testimonial y el punto de vista de los soldados para brindar un homenaje con un fuerte componente nacionalista, donde el enemigo es visto como un invasor que en varios casos no respeta siquiera las convenciones internacionales sobre la guerra. Es el caso de *Line Of Fire: Goose Green* (Steve Gilham; 2002) y *1982, estuvimos ahí* (Fernando Acuña y César Turturro; 2004). En el primero se denuncia que los argentinos no respetaron un alto el fuego disparando a un teniente inglés que avanzaba desarmado con una bandera blanca para negociar condiciones de rendición de quienes invadieron las islas el 2 de abril. En el film de Acuña y Turturro vemos a un francotirador inglés que hace fuego sobre jóvenes conscriptos heridos y desarmados.

El tercer tipo de uso de las imágenes generadas por computadora reúne a las historias basadas en las características tecnológicas de diferentes aeronaves, barcos, etc.

En los comienzos de la década analizada surge *History's Raiders: The Falklands Campaign* fue emitido por History Channel en 2002. La serie se define como la mejor posibilidad para acceder a “algunas de las acciones llevadas a cabo por pequeñas unidades militares”, haciendo hincapié en tomar por sorpresa al enemigo. En este documental de principios de la década pasada las CGI dotan de espectacularidad a dos acciones militares de las fuerzas especiales SAS. La primera con resultados exitosos, pero de peso ínfimo en el desarrollo del conflicto. La segunda, es un desembarco que tuvo que ser abortada de inmediato, sin embargo las CGI sirven para denunciar la falta de respeto de los argentinos a tratados internacionales y el escape exitoso sin bajas humanas del SAS frente a una situación sumamente adversa.

También dentro de la selección de documentales británicos, un uso más intenso de las CGI se da en *20th Century Battles: 1982 Falklands* (2007). La serie es conocida por el uso extensivo de la *sand table*³ (también llamada *mapcase* en algunos capítulos) donde las CGI permiten visualizar las batallas. La primera vez que aparece la *sand table* es en la introducción al documental, antes de los títulos para dar cuenta de la cercanía de las costas de la Argentina continental y la enorme distancia que separan las Malvinas de Inglaterra. Se pone en valor la tenacidad de los guerreros a luchar tan “(...) lejos de casa. Mientras que los argentinos estaban luchando en su propia puerta”. Una vez que las embarcaciones son presentadas con el material de archivo, la *sand table* acompaña toda la avanzada británica. Se podría decir que la contraparte argentina de la serie *20th Century Battles* es *Código: S.U.E.* Este documental argentino refleja la historia de la Segunda Escuadrilla Aeronaval de Caza y Ataque de la Armada Argentina y sus misiones de combate contra buques ingleses. Antes de llegar al minuto de video un piloto en la cabina de un Súper Etendard dice a la cámara “uno cree que los aviones tienen alma, que tienen algo. Es como si a uno le crecieran las alas y pudiese volar”. Ese primer contacto con los sujetos testimoniados se acopla a unas placas informativas sobre lo importante que fue el sistema de ataque de los Súper Etendard dotados de misiles Exocet. El documental exhibe claramente que la parte testimonial es una construcción. Antes de empezar cada relato, vemos las luces, los cables de las cámaras, todo lo que implica la captura de la imagen de los testigos y de los aviones que se encuentran en el hangar. La estructura del documental se establece desde el primer testimonio. A cada afirmación relevante del piloto, le corresponde una placa informativa y una animación en

³ Las *sand tables* se han utilizado para la planificación militar en el entrenamiento para acciones militares. En la actualidad, se utilizan utilizando diversas tecnologías de geolocalización, con información que incluya características topográficas del territorio. Ejemplo:
<https://youtu.be/AxJmFj7nbMA>

CGI del Ethendard que da apoyo a lo narrado. Se divide en capítulos. El primero de ellos es “Sistema avión – misil”, que tiene que ver con las dificultades para hacer funcionar los misiles de fabricación francesa de los cuales no se tenía entero conocimiento de su funcionamiento ya que una vez comenzado el conflicto Francia dejó de vender material bélico y de dar soporte técnico. Los técnicos franceses regresaron a su país por presiones de Inglaterra y la OTAN.

Es interesante el uso que se hace del material de archivo televisivo de 1982. A manera de separador, entre un fragmento de animación por ordenador y otro aparece muy brevemente- no más de dos segundos- como si fuese una interrupción al mundo diegético del documental. Y esto es toda una toma de posición. Para los realizadores de Código S.U.E las CGI rompen el discurso *desmalvinizador*⁴ de otros documentales. No es un documental sobre Galtieri, el frío, el hambre y el miedo. Malvinas es una historia de coraje y heroísmo que se fundamenta en estas nuevas imágenes.

En el primer capítulo: Hundimiento del Sheffield, las CGI aportan un mapa donde vemos, paso a paso, en qué consiste esta operación militar del 4 de mayo de 1982: Hora de despegue, reaprovisionamiento de combustible, lanzamiento de misiles y aterrizaje. Lo mismo pasará en las dos misiones/ capítulos siguientes: El detalle de las operaciones es deudor siempre del uso de las animaciones. Por ejemplo, por los testimonios aportados sabemos que se necesita el vuelo rasante sobre el mar para que los argentinos no sean detectados por los radares, el testimonio no es suficiente y debemos verlo en CGI.

Al concluir un capítulo, vemos una placa con fondo negro y letras blancas con el nombre del documental. Esto es una clara señal de parte del director que la edición final está preparada para una emisión con cortes, como los que propone la televisión y sus pausas publicitarias. En el segundo capítulo, Hundimiento del Atlantic Conveyor se explica detalladamente cómo funcionan los misiles Exocet, como reconocen sus blancos y en relación a los satélites enemigos. Estas señales, invisibles al ojo humano son “vistas” con las CGI.

En estos documentales hay una toma de partido marcada por cada una de las naciones en pugna con un particular énfasis en las CGI y en el detalle de los armamentos utilizados, la autonomía de vuelo de las aeronaves, etc. Son los pilotos y los tripulantes de estas máquinas de guerra quienes aportan datos técnicos y cuentan de primera mano las dificultades presentadas en batalla y los actos heroicos realizados. Las imágenes generadas digitalmente refuerzan la verosimilitud de las interpretaciones presentadas articulándose con las afirmaciones de testigos, expertos y locutores.

⁴ <http://www.relacionesdeltrabajo.fsoc.uba.ar/prod/Desmalvinizacion.pdf>

A modo de cierre

El testimonio sigue siendo el epicentro del cine documental argentino sobre Malvinas. Estos documentales comienzan a construir un nuevo verosímil en el que se destaca el modo en que los combates por las Islas implican actos de heroísmo, patriotismo y de absoluta entrega a la causa. Las CGI son la herramienta audiovisual seleccionada para contar estas historias. El material expuesto contribuye como trabajo colectivo de ejercicio de memoria se crea la posibilidad de volver a reflexionar sobre la guerra de Malvinas desde un lugar diferente a los caminos transitados basados, fundamentalmente, en los padecimientos de los soldados argentinos y en las calamidades y sufrimientos de un conflicto armado. Porque bajo la crudeza del combate, del frío, de la fatiga y el hambre, se presentan diferentes valores humanos. Solidaridad, amistad, lealtad, sacrificio, superación personal y grupal en el marco de una causa justa. Quienes participaron de la Guerra llevan décadas en una lucha por su reconocimiento. La conmemoración del 40° aniversario de la recuperación de Malvinas y de los territorios correspondientes, debe ser ocasión para asumir definitivamente nuevas formas de contar la guerra por la memoria de nuestros Héroes, y por el futuro de una Nación que, sin titubeos, enfrente la usurpación territorial de una permanencia colonial que constituyen una agresión a la soberanía, integración y desarrollo de todo el continente latinoamericano.

Corpus audiovisual

- History's Raiders: The Falklands Campaign (Jonhatan Martin; 2002)
- 20th Century Battles: Falklands War (Renuka Chapman; 2004)
- Seconds From Disaster: "Sinking The Coventry" Temporada 6, Episodio 9 (Stan Griffin; 2012)
- Line Of Fire: Goose Green (Steve Gilham; 2002)
- 1982, estuvimos ahí (Fernando Acuña y César Turturro; 2004)
- El Belgrano. Historia de Héroes (Juan Pablo Roubio; 2007)
- Malvinas: La historia que pudo ser (Pablo Faro; 2007)
- Código: S.U.E. (Juan Pablo Roubio; 2008)

Referencias bibliográficas

- Aprea, G. (2015) "Documental, testimonios y memorias. Miradas sobre el pasado militante". Buenos Aires : Manantial.
- Burke, P. (2001): "Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico" Barcelona: Crítica.
- Cangiano, F.(2009): "Desmalvinización, la derrota Argentina por otros medios". Recuperado de:
<http://www.relacionesdeltrabajo.fsoc.uba.ar/prod/Desmalvinizacion.pdf>
- Comolli, J. L. (2007): "Ver y poder: la inocencia perdida" Buenos Aires: Nueva Librería.
- Dall'Asta, Mónica (1998): "Historia General del Cine, Orígenes del cine", Vol. 1, Madrid, Cátedra.
- Guber R. (2001): "¿Por qué las Malvinas? De la causa nacional a la guerra absurda". Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Gullino, P. (2020) "Malvinas: modalidades de representación audiovisual en Canal Encuentro, Paka Paka y la Televisión Pública" En Feld, C; Cremonte, J. ; Gullino, P.: *Memorias en pantalla. Historia reciente en la televisión y el cine*. Los Polvorines: Universidad Nacional de General Sarmiento
- Manovich, L. (2005): "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital". Barcelona: Paidós.
- Nichols, B. (1997): "La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental" Barcelona: Paidós.
- Parente, A. (2012): "Lo virtual en calidad de nunca visto" Recuperado de:
<http://maestriadicom.org/articulos/el-cine-del-pensamiento-o-lo-virtual-en-calidad-de-nunca-visto/> Consultado el 12/09/2014
- Schaeffer, J.-M.(2002): "Por qué la ficción" Madrid: Lengua de Trapo.