

RECUERDOS DE METAL: CULTURA MATERIAL Y CONFLICTO EN EL SIGLO XX

*Nicholas J. Saunders*¹

La guerra del siglo XX es un fenómeno cultural excepcional que produce bruscos cambios en el comportamiento humano. Debido a su carácter industrial, crea y destruye con una intensidad material y psicológica mayor que ningún otro tipo de conflicto previo. El estudio de la guerra moderna requiere un enfoque nuevo y multidisciplinar que tenga como marco teórico el estudio antropológico de la cultura material, ya que todas esas guerras son guerras tecnológicas y materiales que entrelazan de modo inextricable materialidad, humanidad y espiritualidad. Este enfoque permitiría poner en marcha investigaciones que se adentraran en los mundos físicos y simbólicos creados por la guerra moderna y que nos definen a nosotros como sujetos a través de la experiencia, la memoria, la imaginación y la tecnología.

Los últimos avances en nuestro modo de pensar e investigar el pasado han supuesto una revalorización de la materialidad y una forma cada vez más sofisticada de abordar los significados complejos y elusivos de las cosas que confeccionamos. Hasta hace poco, el estudio del conflicto en el siglo XX se centró en la historia militar y, a veces, en sus consecuencias políticas, económicas y sociales. Pero las memorias de “primera mano” sobre las múltiples guerras del pasado siglo se desvanecen (especialmente de las anteriores a 1950) y los nuevos enfoques están condicionados, inevitablemente, por los restos físicos mismos y por las interpretaciones de quienes no tuvieron parte en su diseño, producción u objetivo original.

A nivel consciente y subconsciente, interaccionamos de forma continua con los objetos que nos rodean. Esta interacción con artefactos de todo tipo es quizá el rasgo más distintivo y significativo de la vida humana (Schiffer 1999:2,4), y las relaciones que forjamos con estos objetos revelan no sólo el origen social de la gran variedad

¹ University College, Londres.

Traducción: Eulàlia Torra Borràs

de artefactos (Miller 1985:195), sino también cómo nuestro propio ser social está determinado por las relaciones que tenemos con los objetos que nos representan: en otras palabras, cómo los objetos se convierten en metáforas de uno mismo (Hoskins 1998:195). Hoy, en relación a los conflictos del siglo XX, nos encontramos inmersos cada vez más en el reino del objeto y su materialidad, un mundo de significados multi-vocales y multi-dimensionales controvertidos que pueden ser apropiados y usados para propósitos políticos bien distintos.

Para conceptualizar y analizar estos temas, el conflicto más significativo del siglo XX es la Primera Guerra Mundial de 1914-18, el primer conflicto global e industrializado del mundo. La Primera Guerra Mundial representa una ruptura fundamental con miles de años de actividad bélica previa debido a la singularidad de su carácter industrial. Casi todos los conflictos subsiguientes se vieron más influidos por las experiencias y las tecnologías de la guerra de 1914-18 que por cualquier otro conflicto previo. En la Guerra Civil Española, la Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam, las Guerras del Golfo, y en muchos otros conflictos menores pero igualmente amargos, se combatió a la sombra tecnológica (y a veces política) de la que fue conocida irónicamente como “la Gran Guerra por la Civilización”.

La cultura material producida por las guerras modernas puede ser de tamaño pequeño (por ejemplo, una bala), mediano (por ejemplo, un tanque o un avión), o grande (todo el paisaje de un campo de batalla). Un cohete V2 de la Segunda Guerra Mundial, una aldea devastada, túneles subterráneos a lo largo del viejo Frente Occidental o debajo de la ruta Ho Chi Min en Vietnam, fotografías, películas, monumentos conmemorativos, museos o souvenirs de guerra son todos ellos artefactos del conflicto, del mismo modo que lo son los restos destrozados de un ser humano en el campo de batalla, los supervivientes de guerra lisiados, las asociaciones de especialistas y la “presencia de la ausencia” en las calles de un gran número de hombres y mujeres que nunca volvieron a casa. Estas diversas materialidades relacionadas con la guerra constituyen un punto de interacción dinámico entre el mundo animado y el inanimado, crean y mantienen distintos enlaces con el conflicto y sus secuelas, y nos invitan a mirar más allá de lo obvio y de lo físico para considerar las relaciones híbridas, latentes y constantemente renegociadas entre objetos y personas (Attfield 2000:1). Quizá aún más significativamente, tales artefactos ilustran cómo podemos entender el modo en que los objetos vinculan a los vivos y a los muertos en una relación intergeneracional siempre cambiante entre pasado y presente.

Abordar la materialidad en este sentido nos permite construir una biografía del objeto (Kopytoff 1986): explorar su “vida social” a través de las actitudes y los valores cambiantes unidos a él a lo largo del tiempo (Appadurai 1986). En otras palabras,

podemos seguir a los objetos en tanto que expresiones del conflicto más allá del conflicto mismo, e investigar la reactivación de sus significados y la reconfiguración de nuevos vínculos con quienes que no tomaron parte en el conflicto original.

El paso del tiempo y de las generaciones produce distintas interpretaciones y respuestas a las materialidades de la guerra, en la medida en que se desplazan a través del espacio social, geográfico y simbólico. Para ilustrar el potencial de un análisis esencialmente antropológico basado en la cultura material de los artefactos del conflicto, expondré distintos casos de la Primera Guerra Mundial, inevitablemente vinculados entre sí, cuyas lecciones pueden aplicarse a muchos de los conflictos posteriores del siglo XX. Cada caso ofrece, a su modo, una perspectiva singular de la misma red intrincada de objetos, gentes, lugares y valores y contribuye al propósito de explorar la relación entre las personas y la guerra. Estos temas son: la naturaleza de los paisajes del campo de batalla, el significado de los *memorabilia* y la relación con el arte.

Paisajes del conflicto

Los paisajes de las zonas de batalla son artefactos de guerra, son objetos controvertidos que representan el conflicto y que, a la vez, encarnan las experiencias humanas de pérdida y violencia. Los conflictos del siglo XX, por su naturaleza industrial, se definen por el dominio del metal: pistolas, balas, bombas y proyectiles; un tipo de material de guerra que puede reelaborarse como arte. Pero antes de analizar los pequeños artefactos de guerra es necesario investigar su contexto más amplio: el paisaje del campo de batalla como objeto, como lugar que genera significados y desde donde estos significados fluyen hacia la mente consciente y subconsciente de los afectados por la guerra.

La Primera Guerra Mundial redefinió los viejos límites entre materialidad y espiritualidad y entre emoción, objeto y lugar. Algo nuevo sucedió en las viejas zonas de batalla de la guerra después de 1918. Los lugares del conflicto no se abandonaron cual campos de batalla en descomposición sino que se convirtieron de forma activa en otra cosa: una superposición compleja de paisajes con múltiples significados. Áreas y ciudades como Ypres en Bélgica, la Somme y Verdún en Francia, el Isonzo en Italia o la península de Gallipoli en Turquía se convirtieron en claros ejemplos de la construcción social del paisaje, de cómo el paisaje era un proceso en curso que empezaba a envolver las vidas de las decenas de miles de personas que lo visitaban (ver Hirsch 1995:22-3). Los que perdieron a alguien en la Primera Guerra Mundial, a menudo privados de un cuerpo al que llorar y enterrar, se convirtieron en visitantes y peregrinos de los campos de batalla, reformulando sus vidas y redefiniéndose a sí mismos por el hecho de “estar en” los paisajes del conflicto, unos sitios que producían un sentido de lugar y de perte-

nencia (Tilley 1994:15). Ésta fue una ruptura fundamental con las viejas actitudes hacia los campos de batalla y fijó un precedente y un modelo para con los campos de batalla de guerras futuras. En la actualidad, muchos sitios relacionados con los innumerales conflictos del siglo XX son visitados por antiguos soldados, familiares e incluso parientes lejanos, como muestra de respeto y de recuerdo. De algún modo es un acto de comunión con los ancestros, aunque sean recientes, y este acto puede remontarse a la Gran Guerra de 1914-18.

Los campos de batalla y los lugares del conflicto donde hubo muertes violentas ya no son simples escenarios vacíos e inertes de la pérdida de vidas, ni tan siquiera simples campos de conmemoración y de recuerdo. Más bien, tal como Stonehenge, la Franja de Gaza, los Gulags soviéticos o el espacio vacío de la Zona Cero en Nueva York, las zonas de batalla de la Primera Guerra Mundial se han convertido en “algo político, dinámico y disputado, algo abierto constantemente a la renegociación” (Bender 1993:276). Estos cambios hacen patente la necesidad de cambiar nuestra relación teórica con tales paisajes, ya que no son ni simples entidades históricas, ni fosilizaciones de un conflicto o un acontecimiento particular. Los campos de batalla de la Primera Guerra Mundial son el epítome de la naturaleza cambiante de estos paisajes y su larga y compleja vida ulterior; campos de batalla que hoy, más de 85 años después, como mínimo están

... compuestos, de forma variable, por casas de matanza industrializada, por grandes tumbas por “los desaparecidos”, por lugares para el regreso de refugiados y para reconstrucciones controvertidas, por destinaciones turísticas populares, por emplazamientos de memoriales y peregrinajes, por lugares de investigación arqueológica y desarrollo del patrimonio cultural, y por sitios mortíferos todavía llenos de proyectiles y bombas sin explotar. (Saunders 2001a:37)

A lo largo del viejo Frente Occidental de Francia y Bélgica, el carácter industrial de la Primera Guerra Mundial causó un trastorno cataclísmico en grandes áreas del paisaje. Sin embargo, esta destrucción de tierra y de vida creó nuevos paisajes impregnados de nuevos significados; su existencia fue reordenada y después de 1918 sus recuerdos y asociaciones entraron en conflicto con otras realidades, cosa que continúa sucediendo a ritmo acelerado hoy en día.

Las zonas de batalla de la Primera Guerra Mundial eran, y siguen siendo, lugares metafísicamente inestables. Zonas originalmente rurales y de aspecto casi medieval que fueron bañadas con metal ardiente (la tierra desgarrada, edificios destruidos, bosques dinamitados, ríos envenenados). El suelo se rajó con trincheras, se cubrió de alambre

de púas, se impregnó con gases venenosos y se llenó de cráteres como un paisaje lunar. La presencia de restos humanos putrefactos y de munición volátil lo hacían aún peor, un extraño paisaje ocupado por los vivos y los muertos donde los humanos, parecía, se habían convertido en poco más que objetos.

Estos nuevos paisajes se crearon con el sufrimiento y la muerte de hombres (casi siempre jóvenes). Aún hoy, sobrecoge leer relatos de este proceso: “Las ráfagas de plomo por todas partes y los obuses enormes cayendo encima de seres humanos es una visión sobrenatural, aterradora. Los gritos son terribles...” (Notas de Miss Dorothy Scoles, citadas en Bourke 1996:76). Al final de una batalla, se hacía particularmente evidente la desaparición de los límites entre gente y objetos, todo estaba roto y en pedazos y las diferencias entre seres humanos y material de guerra se habían desvanecido por primera vez en la historia humana. Tal y como observa incisivamente Stéphane Audoin-Rouzeau, había “una íntima conexión, una osmosis entre la muerte de los hombres, la de los objetos, la de los lugares” (Audoin-Rouzeau 1992:81).

La intensidad física y psicológica de estas experiencias creó un mundo nuevo para muchos de los soldados que sobrevivieron (ver Keegan 1996:204-84). Los hombres eran incorporados física y simbólicamente en el paisaje y emergían rehechos. En la guerra de trincheras que caracterizó este conflicto, el sentido de la vista dominante en los humanos era denegado y fue sustituido por otras experiencias sensoriales como el olfato, el sonido y el tacto (Howes 1991:3-5; Eksteins 1990:146,150-1). Era una reconfiguración del mundo sensorial en la que un soldado, por ejemplo, debía ser rápido en adquirir

...un buen conocimiento de todos los olores y sonidos extraños de la guerra, la ignorancia de los cuáles podía significar la muerte... Mi oído se afinó a cualquier tipo de explosión... Mi nariz era rápida en detectar un olorcillo a gas o en diagnosticar el peligro de un cadáver desenterrado en el intervalo de unos meses. (Paterson 1997:239)

A través del cuerpo humano percibimos el mundo y nos relacionamos con él (ver Tilley 1994:10-12). En las zonas de batalla de la Primera Guerra Mundial, la fragmentación de la tierra, los artefactos y los seres humanos tuvo el efecto de fragmentar la realidad, cosa que requirió que la gente encontrara nuevas formas de manejar esta nueva realidad y comunicarla a los otros. En lo literario, la experiencia humana de estos paisajes fue capturada en las memorias de los soldados y en la poesía de guerra (p.e. Blunden 1982 [1928]; Sassoon 1997 [1930]; y ver Fussell 1977:155-90), y, en lo tangible, fue incorporada en artefactos a los que hoy nos referimos como *souvenirs* o *memorabilia*.



En un mundo dominado, y en cierto sentido recreado, por la muerte industrializada, no es sorprendente que cierto sentido de lugar (la combinación de rasgos geográficos y meteorológicos, sonidos, olores y conocimiento previo) conlleve una gran carga de emociones para los soldados, los peregrinos y los visitantes modernos; posiblemente algo único en la historia de la humanidad. En los conflictos del siglo XX en general, no es sorprendente que cualquier tipo de materia física asociada a estos paisajes (desde un pedazo de tierra, piedra o madera hasta un fragmento de hueso humano o los típicos “hallazgos” de objetos de la batalla) posea una sacralidad que proviene en parte de la tensión ambigua entre el hecho de estar asociado a la muerte y el hecho de continuar viviendo como objeto de memoria para los vivos.

El poder de los paisajes de suscitar y perpetuar distintas relaciones con distintos grupos a lo largo del tiempo se hace patente en el modo en que son representados. Los paisajes son imágenes culturales así como lugares físicos (Daniels y Cosgrove 1992:1) y su construcción social indica que las visiones individuales sobre el significado del paisaje son, en realidad, visiones del mundo en competencia (Layton y Ucko 1999:1).

Las representaciones de los campos de batalla, ya sean fotografías, dibujos, pinturas o maquetas, son un tipo de cultura material especialmente complejo (Saunders 2001a:40-2). La combinación de sus modos de producción, sus distintos tamaños, y la inclusión, exclusión o enfatización de determinados rasgos geográficos, dan como resul-

tado distintas evocaciones de la guerra. Y éstas, a su vez, producen complejas imágenes metafóricas en la mente del observador.

El caso de la fotografía es particularmente significativo. Las fotografías están condicionadas de forma directa por su propia materialidad, tal como la tecnología de las cámaras, el uso de imágenes estándar o panorámicas, el uso de fotos en blanco y negro que realzan la composición o el uso más “realista” de las fotos en color, el desarrollo de la fotografía aérea o los siempre presentes y variados modos de falsificación. Las falsificaciones durante la Primera Guerra Mundial podían consistir simplemente en presentar como si fueran auténticas imágenes de guerra fotografías anteriores al conflicto o escenas fuera del campo de batalla, o, a veces, en cortar y pegar distintas fotografías para formar otra nueva (Decoodt 2002). Las autoridades militares, que trataban de ocultar las escenas de carnicería, prohibieron tomar fotografías en la línea del frente (Eksteins 1990:233). Los fotógrafos oficiales, que empezaron a trabajar en 1916, debían seguir la política de que las imágenes de británicos muertos eran inaceptables (Ibíd.). En este sentido, las fotografías estaban de algún modo “oficialmente falsificadas” para el consumo civil, al producirse imágenes especialmente “limpias” de los paisajes de los campos de batalla como lugares de destrucción física, tan sólo ensuciadas por los muertos enemigos.

Pero hasta que la guerra terminó no se hizo patente la novedad más importante de los paisajes de campo de batalla en tanto que objetos. Aunque el armisticio del 11 de noviembre de 1918 puso fin a las hostilidades formales, no pudo desarmar (ni siquiera neutralizar) a los paisajes de guerra. Los campos de batalla de la Primera Guerra Mundial mostraron tener una iniciativa letal propia que ya no requería el concurso humano. En estos campos de batalla (y en tantos otros a lo largo del siglo XX) la “intención de matar” sobrevivió a las acciones humanas contemporáneas y, debido a la re-civilización de estas zonas, estos lugares empezaron a cobrarse víctimas indiscriminadamente. Casi todas las guerras libradas durante el siglo XX continúan segando un buen número de vidas cada año a causa de las bombas, los proyectiles, las granadas (o, últimamente, las minas) que no llegaron a explotar. Significativamente, esto no sucede con los conflictos previos a 1914.

La tecnología armamentística cambió los paisajes de la guerra y les dio una vida posterior larga y mortífera que podemos observar en una gran variedad de ejemplos materiales que vinculan el paisaje, el objeto, el arte y la vida. Uno de estos complejos ejemplos es la limpieza de los campos de batalla después de 1918. En Francia y Bélgica, los refugiados que regresaban fueron los encargados de despejar la tierra de bombas, obuses, granadas, proyectiles, chatarra y a veces también restos humanos. Para los adultos y los niños dedicados a limpiar los detritos bélicos, estos objetos relacionados con la

guerra suponían un ingreso monetario en una situación económica difícil. El material de guerra podía ser vendido bien como chatarra, bien como materia prima para confeccionar souvenirs de “arte de trincheras” para vender a los peregrinos y visitantes de los campos de batalla (Lloyd 1998; Saunders 2003a:43-4). El hecho de que civiles de todas las edades que habían logrado esquivar el conflicto murieran o fueran mutilados en sus esfuerzos por sobrevivir económicamente en tiempo de paz pone de relieve la intencionalidad brutal que conlleva la tecnología de guerra. Este trágico e irónico “coste” civil de los souvenirs y la chatarra bélica suele ignorarse a favor de insistir en la relación que estos objetos tienen con la guerra y su valor como objetos de memoria para quienes perdieron a un ser querido.



Otro aspecto de cómo los paisajes resultantes de la guerra afectaban de forma general a la sociedad y a la cultura en la posguerra lo encontramos en el ámbito de la edificación: cómo moldear el futuro de las ciudades, las casas, las granjas... Por ejemplo, algunos creían que la ciudad belga de Ypres debía ser dejada en ruinas como memorial por todos los soldados muertos (Vermeulen 1999; Willson 1920). Otros disentían y vencieron. Ypres se reconstruyó como una especie de réplica de su época medieval, eludiendo el conflicto que la ha hecho como es, pero recordando simultáneamente la muerte y la destrucción que yace bajo el pavimento de sus calles.

Memorabilia, personas en objetos

Los paisajes de campo de batalla son objetos repletos de significados a gran escala dentro de los cuales se hallan múltiples objetos de menor tamaño pero igual complejidad que poseen una vida social propia y a la vez una ligazón inextricable con el paisaje, tanto durante la guerra como aún hoy en día. Muchos de estos objetos fueron personalizados, fueron transformados artísticamente (con mayor o menor grado de sofisticación) en objetos de memoria, y podemos agruparlos bajo el nombre de Arte de Trinchera.

Los objetos de arte de trinchera son objetivizaciones del yo, símbolos de pérdida y de luto (Maas y Dietrich 1994; Saunders 2003a), y están estrechamente asociados a la memoria y el paisaje (Saunders 2001a) y a los estudios de patrimonio y las exposiciones museísticas que tienden a enfatizar la experiencia de la guerra que tuvieron los soldados y civiles (Thierry 2001). Los objetos de arte de trinchera, especialmente en tanto que souvenirs o memorabilia, están asociados al peregrinaje y el turismo de los campos de batalla. También constituyen un ejemplo claro de reciclaje (Saunders 2000a; Cerny y Seriff 1996) y plantean cuestiones relacionadas con el estudio antropológico del consumo, ya que circulan por los mercados del coleccionismo de objetos militares desde los mercadillos hasta las tiendas de anticuario y las páginas web de internet (ver Isyanova en prensa; Fabiansson 2004).

Los objetos de arte de trinchera son básicamente objetos en tres dimensiones hechos a partir de material bélico reciclado, realizados por soldados y civiles que sufrieron la guerra y sus consecuencias. Con su gran variedad de tipos y formas, el arte de trinchera muestra una coherencia conceptual que supone un epítome de cómo los objetos de arte, en palabras de Alfred Gell, representan “el nudo visible que mantiene unida una madeja de relaciones invisibles, desplegándose en el espacio social y el tiempo social” (Gell 1998:62). Una definición útil aunque preliminar del arte de trinchera es que se trata de cualquier ítem confeccionado por soldados, prisioneros de guerra o civiles, a partir de material bélico o de cualquier otro material, siempre que exista alguna relación temporal o espacial con el conflicto armado o sus consecuencias (Saunders 2003a:11).

Los objetos de arte de trinchera pueden ser de madera trabajada (p.e. cajas de cigarrillos, figuritas, marcos, instrumentos musicales), de piedra (p.e. maquetas de trincheras en miniatura, insignias militares) o textiles (p.e. pañuelos de encaje, pinturas sobre seda, bordados o cojines en forma de corazón). Pero la inmensa mayoría de estos objetos, reflejando el espíritu del conflicto, fueron confeccionados a partir de metales reciclados de la guerra: lápices, bolígrafos y encendedores hechos con cartuchos; abrecartas y cajas de cerillas hechas con chatarra; o una gran variedad de vainas de proyectil

de artillería decoradas y remodeladas. Estas vainas de proyectil se recortaban para hacer ceniceros, se adornaban con motivos de arte nouveau, se pintaban con escenas de paisajes, o eran parte de objetos mucho más elaborados como maquetas de molinos de viento, aeroplanos o relojes (ver Saunders 2002b). Es probable que entre 1914 y 1939 se produjeran millones de objetos como estos, que se convirtieron en testamentos en tres dimensiones de las experiencias de la guerra, con distintos sentidos según fueran sus fabricantes o consumidores, soldados o civiles, hombres o mujeres. La gran diversidad de significados que el arte de trinchera puede incorporar a lo largo del tiempo lo convierten en un tipo especial de cultura material que permite abordar la relación entre los seres humanos y la guerra en prácticamente todos los conflictos del siglo XX.



El hecho (universal) de que los soldados se hicieran con objetos de guerra mediante la compra, el intercambio o el oportunismo ilustra la relación entre el arte de trinchera y los paisajes de campo de batalla descritos anteriormente. En su época ya se observó que la Primera Guerra Mundial “pasaría a la posteridad como una *Guerra de Souvenirs*” (Gwinell 1919:45). Se trataba de un proceso de recolección que empezaba tan pronto el soldado llegaba a la zona de guerra: “... avanzamos la línea del frente y empezamos a recolectar... uno cargó en su mochila un proyectil de seis pulgadas durante aproximadamente una semana y luego lo descartó por algo solamente un poquito más llevadero” (op.cit.).

Crear, comprar y vender tal variedad de souvenirs y trofeos era para el soldado una manera de aumentar su riqueza material y una manera de “construir” un registro de sus experiencias de guerra (“verdaderas” o inventadas). Muchos objetos fueron pues incorporados o convertidos en objetos de arte de trinchera, acumulando así valor comercial y emocional en virtud del hecho de que, fuera cual fuera la intención del creador, cada parte llevaba consigo un origen y una historia real o imaginada. Estos objetos, en tanto que souvenirs del combate, se convirtieron en potentes objetos de recuerdo. Éste es el caso de un tintero de arte de trinchera hecho por un soldado australiano cuya manufactura materializaba sus experiencias, daba cuenta de las distintas tecnologías de los tres ejércitos (británico, francés y alemán) y también, via toponimia, encarnaba en miniatura la geografía militar local del campo de batalla de la Somme en Francia (tanto en superficie como bajo tierra).

[El objeto fue] Terminado en la Somme en febrero de 1917. La base y el mango de la pluma son de encina y fueron cortados de una mesa en un refugio subterráneo alemán en Contalmaison y brillantados con betún de botas. La cazoleta proviene de una hélice de un biplano Vickers derribado en Le Sars. Los extremos son espoletas de obuses anti-aéreos alemanes, uno de Martinpuich y el otro de Bazentin-le-Grand. El metal de las bandas, los estandartes y la tapa fueron el recordatorio de una batería de 18 libras de peso cerca de “Needle Dump” y los botones franceses fueron intercambiados por cigarrillos en Albert. El recipiente de la tinta es un cartucho de bengala de Eaucourt-l’Abbaye. (AWM 14150)

Recolectar las partes con las que componer un objeto de arte de trinchera podía ser una empresa arriesgada, cosa que ilustra cuánta visceralidad se podía invertir en la fabricación del arte de trinchera. Persona, objeto y paisaje quedaban inextricablemente fusionados en este proceso y ya nunca podrían separarse.

Las balas que habían herido a un soldado solían transformarse en valuosos objetos talismánicos; a veces eran convertidas en cruces-amuleto que se llevaban alrededor del

cuello, sobretodo (pero no exclusivamente) por los de fe Católica Romana (ver Saunders 2003b). Estas miniaturas estaban imbuidas del espíritu divino que parecía proteger las grandes cruces de calvario de los campos de batalla, las llamadas “esquinas crucifijo”, trazando así una conexión entre cruces cristianas mayores y menores, mediada por el paisaje mismo de la zona de batalla.



La imaginería del paisaje también fue grabada y pintada en las vainas de artillería de arte de trincherera que realizaron soldados y civiles entre 1914 y 1918. La ironía de unas vainas de proyectil decoradas con escenas paisajísticas es clara. Los proyectiles eran el icono definitivo de la guerra y la modernidad (Saunders 2002a:28-31), pero era su capacidad de acción, conferida en primer lugar por las mujeres (que los fabricaban) y luego por los hombres (que los disparaban), la que destruía paisajes y creaba otros nuevos matando y mutilando a los hombres que se encontraban allí luchando. Las experiencias humanas y las imágenes de estos paisajes de campo de batalla fueron grabadas, martilleadas y pintadas en la superficie de las ya inofensivas vainas de proyectil vacías (Saunders 2002b:16-20). Al materializar de ese modo las experiencias de guerra como imágenes artísticas del paisaje, estos objetos se convierten en un ejemplo elocuente de la afirmación de Gell (1998:74) de que “los patrones decorativos aplicados a artefactos vinculan a la gente con las cosas y con los proyectos sociales que estas cosas implican”.

Estos paisajes objetivizados en metal capturan bien la ironía de la guerra, pero también se utilizaron otros materiales. Entre los soldados alemanes, un tipo popular de arte de trinchera eran los paisajes dibujados, pintados o grabados sobre madera. Por ejemplo, en 1917 se pintaron placas de madera (delgadas secciones transversales del tronco de un árbol rodeadas por su corteza original) con vistas de la ciudad francesa de Montfaucon, conmemorando la captura y ocupación alemana de esta ciudad francesa. A veces incluso las hojas de los árboles eran transformadas en delicados souvenirs de arte de trinchera (Saunders y Dendooven 2004:26). Un ejemplo alemán especialmente complejo y sugestivo es la pequeña maqueta de trinchera (de tan sólo 12,5cm x 5cm) tallada en piedra caliza procedente de la Somme o la Champagne y que lleva inscrito "My dear Trudel. Hans Schloß H. Nordfrankreich am 15. Sept. 1916" (PTA 2002:188, figura II/3). Este pequeño pero poderoso objeto está hecho a partir de material procedente del paisaje físico que a su vez representa en miniatura a través de la maqueta de la trinchera. Excavar la trinchera real, por supuesto, había proporcionado al artista un contacto íntimo con la tierra y había tenido como principal propósito proteger su vida.

Después de 1918 las vinculaciones entre los objetos, las gentes y los lugares se trazaron a través del turismo en los campos de batalla, del comercio de los souvenirs de guerra (a menudo pero no siempre arte de trinchera) y de las actividades de quienes despejaban el paisaje (al principio legalmente, luego cada vez más de modo ilegal). Es importante desde un punto de vista teórico remarcar que muchos de los ítems que se vendían a visitantes y peregrinos de los campos de batalla estaban confeccionados con los mismos materiales y los mismos métodos que durante la guerra. Sin embargo, aunque los objetos posteriores a 1918 eran a menudo indistinguibles de los anteriores a 1918, su importancia y su significación eran muy distintas. Antes de noviembre de 1918 habían sido vendidos a soldados en situación de vida o muerte, mientras que a partir de 1919 se vendían principalmente a mujeres civiles que deseaban conectar con las experiencias de los seres queridos que perdieron. El material y la tecnología permanecen igual, pero el paso temporal de la guerra a la paz abre un nuevo capítulo en la biografía cultural de estos objetos.

La gran mayoría de estos objetos terminaron en el espacio doméstico del hogar, donde se convirtieron en conmovedores adornos familiares a lo largo de los años veinte. A veces se emplazaban en las ventanas de la casa, quizá señalando una comunidad informal de personas de luto; en otros casos se situaban en el vestíbulo, en la repisa de la chimenea o en la mesita de noche. Lejos de ser meros adornos, estos objetos eran frágiles objetos de memoria erigidos en medio del proceso de distanciamiento entre quien recuerda y quien es recordado, un proceso en el que los recuerdos de la persona desaparecida eran sustituidos por los del presente objeto (Stewart 1993:133). Traídos

del campo de batalla por madres o esposas enlutadas, estos objetos fabricaban el pasado reordenando el mundo material del hogar de posguerra (Radley 1994:53). Para los soldados que sobrevivieron a la guerra, la presencia de tales objetos en el hogar pudo evocar recuerdos que compartían entre sí pero que raras veces contaban, según parece, a sus mujeres y a sus hijos.

El poder de estos objetos era tal que también afectó a las generaciones de posguerra: el artefacto bélico sacado del campo de batalla y trasladado al hogar contenía un amargo legado. En *Auntie Mabel's War* (Wenzel y Cornish 1980) una vaina de proyectil francés decorada como jarrón “detonaba” el recuerdo de la tía Mabel, una enfermera de guerra, en la mente de su sobrina, Mrs Turner, sesenta años después del fin de la Gran Guerra. Cuando se le preguntaba sobre el objeto, Turner respondía: “Sí, esa cosa con flores cerca de la chimenea es realmente una vaina de proyectil... La traje al volver de Francia... a menudo la contemplo y me pregunto a cuantos hombres mató este proyectil” (ibid:8). Probablemente estos sentimientos eran comunes, pero apenas han dejado traza literaria alguna.

Estos metales reciclados de la guerra también implicaban una dimensión sensorial. Muchos souvenirs y objetos de arte de trinchera fueron hechos de chatarra metálica militar que perdía el lustro con rapidez y requería limpieza frecuente. En muchos hogares estos objetos dieron lugar a una rutina doméstica de limpieza y abrillantado, cosa que posiblemente tuvo efectos terapéuticos para algunas mujeres de luto. A veces existía una conexión directa entre la persona, el objeto y la idea de pulir, como cuando en 1915 el coronel N.B. Chaffers mandó dos vainas de artillería a su madre con una carta que decía: “Son completamente seguras, ya que son sólo las vainas vacías con las que se disparó el proyectil, y cuando se graban se convierten en souvenirs bastante bonitos... Si las criadas tienen tiempo deberían limpiarlas con abrillantador de metal. Sugeriría que fueran colocadas en la chimenea del vestíbulo” (LC: carta del Coronel N.B.Chaffers, 19/9/15).

En algunos casos, irónicamente, décadas de pulido a menudo obsesivo borraron por completo la inscripción y la decoración original, ocasionando otra transformación material que, tanto en sentido literal como figurado, encarnaba los años transcurridos y la vinculación emocional entre una mujer y su difunto marido, padre o hermano. La limpieza de estos objetos, quizá acentuada por la dimensión sensorial del olor del abrillantador de metal, probablemente dejó de ser una tarea doméstica banal para convertirse en un acto sagrado que salvaba la distancia entre vivos y muertos.

Se ha dado el nombre de “puente del recuerdo” a la biografía de posguerra de estos (y otros) tipos de cultura material y a los efectos que tuvieron entre los que vivieron en los años de entreguerras (Saunders 2001:477-83). Este puente hecho de materialidad,

emoción, memoria e imaginación, así como de historias de guerra personales y oficiales, atraviesa el espacio físico y simbólico del mundo de la posguerra moldeando las vidas cotidianas de la gente, sus percepciones del pasado y sus esperanzas de futuro. Si el período 1919-1939 es el arquetipo para construir e investigar el concepto de puente del recuerdo, el concepto en si mismo es una herramienta inestimable para investigar la vida ulterior de las materialidades relacionadas con el conflicto en muchas de las guerras del siglo XX, grandes y pequeñas, alrededor del mundo.

Objeto de guerra / Objeto de arte

En su vida posterior a 1918, la cultura material de la Primera Guerra Mundial tuvo una gran influencia en el arte y el diseño del siglo XX que ha sido poco reconocida y poco investigada. Los historiadores del arte han ignorado los *memorabilia* (y el arte de trinchera en particular) al contemplarlos como una versión poco sofisticada de los principios estéticos del arte occidental. Estos objetos relacionados con la guerra han padecido lo que David Freedburg (1991:xxi) llama ocultación de la evidencia en la Historia del arte, a causa de la fuerza de sus imágenes y por la incomodidad que provoca el supuesto comportamiento (artístico) primitivo de la sociedades occidentales. El enfoque propuesto recientemente por Gell (1998:6) es mucho más útil y positivo: por ejemplo, un análisis del arte centrado en la acción, que acentúe el *agency* y que vea en la decoración de un objeto no sólo referencias a su función sino también al proyecto social que la decoración incorpora al vincular el autor con el artefacto que está grabando (ibid:74).

Muchos ejemplos del arte de trinchera, por ejemplo, estan situados en la frontera entre el tradicionalismo y el modernismo en el arte, vacilando entre lo uno y lo otro, atrapados en un punto de transición donde el arte anterior a 1914 se convierte en arte posterior a 1914. Esta híbridez creativa se descubre en las contradicciones de los objetos mismos: su materia prima simboliza el conflicto industrializado moderno, pero la forma que toman y su decoración recuerdan un mundo anterior a 1914 que estaba siendo destruido por estos mismos objetos. A menudo las vainas de proyectil de artillería son decoradas con diseños florales románticos de arte nouveau y encarnan una poderosa tensión irónica del pasado en el presente.

Estos objetos de guerra influenciaron el movimiento de vanguardia de posguerra y posiblemente también anunciaran el fenómeno del Arte Decó de los años veinte (ver Gygi 2004). Las razones exactas de esto permanecen sin investigar, pero parece probable que la presencia de souvenirs fabricados con escombros del campo de batalla y/o de objetos de recuerdo de arte de trinchera en innumerables hogares europeos

después de 1918 tuviera un rol importante en familiarizar, quizá predisponer, a un público más amplio con las formas y los materiales de la industria militar durante la época de posguerra.

Parece que muchos de los artistas que consiguieron la fama después de 1918 recibieron una gran influencia de sus experiencias con las materialidades de la guerra, experiencias que fueron canalizadas creando arte durante el conflicto. Max Beckman pintó un mural en la pared de un centro militar, Erich Heckel decoró tiendas militares y Paul Klee pintó sobre pedazos de tela sacados de aeroplanos estrellados. Por lo que respecta a los escombros de la guerra, André Derain creó máscaras a partir de vainas vacías de proyectiles de artillería, de modo similar al de otros autores de arte de trincheras que estaban trabajando con estos objetos. Muchas de estas iniciativas artísticas eran conceptualmente arte de trincheras, aunque la fama de estos artistas en la posguerra hizo que se ignorara o se suprimiera este hecho. Sin embargo, incluso Fernand Léger admitió que “fue en las trincheras dónde realmente capté la realidad de los objetos” (citado en Cork 1994:86).

La relación del arte de trincheras con el cubismo es particularmente reveladora en lo que atañe a estas influencias y asociaciones escondidas. Del cuadro de Léger *La partida de cartas* de 1917 (Silver 1989:79, Fig.44) se ha comentado el aspecto mecánico de los soldados (Cork 1994:164) pero se han ignorado las formas cilíndricas que recuerdan proyectiles de artillería. La experiencia de Léger en las trincheras, rodeado de armas y proyectiles, tuvo una influencia directa en esta pintura aunque nunca se haya hecho explícito en los análisis de su obra. Ésto es aún más sorprendente al darnos cuenta de que este mismo cuadro es en realidad una adaptación de una obra anterior de Léger de 1915, *Los jugadores de cartas*, que fue pintada en la tapa reciclada de un cajón de proyectiles. Este hecho, en si mismo, convierte al primer cuadro en un ejemplo de arte de trincheras, algo que Léger reforzó inscribiendo la localidad donde fue pintado, de modo que, gracias a la toponimia, *Los jugadores de cartas* pasaban a ser un objeto de recuerdo así como una primera versión de una pintura posterior y más famosa.

Existen muchos otros ejemplos en los que las experiencias individuales de la guerra y su cultura material influenciaron iniciativas artísticas. El artista y soldado belga Karel Lauwers no sólo pintó y dibujó imágenes de la guerra de modo tradicional (Chielens et al 2000), sino que también utilizó su habilidad para la decoración de armas. En las colecciones del “In Flanders Fields Museum” de Ypres, Bélgica, se encuentra una pareja de cartuchos de bengalas pintados en un flamboyante estilo arte nouveau (Saunders y Dendooven 2004:31). El cuadro del artista inglés Wyndham Lewis *Oficial y señalador* de 1918 está realizado con

pluma, tinta, lapiz de color y acuarela sobre papel, pero no obstante lo atraviesan similitudes con el arte de trinchera tridimensional hecho con metal. Las figuras humanas parecen de metal pulido como los jarrones hechos con cascos de proyectiles de artillería, casi como hombres robóticos de metal. La imaginería de este cuadro conjura las ambiguas metáforas de la guerra industrial, donde hombres y materiales son intercambiables.

La naturaleza y la interpretación del objeto artístico realizado con los restos materiales de la guerra es particularmente vulnerable al paso del tiempo y especialmente al paso de la guerra a la paz. Con la firma del Armisticio del 11 de noviembre de 1918, la dimensión artística de los *memoriabilia* se volvió casi invisible. Los objetos de arte de trinchera ya no se exhibieron más en público (p.e. en tiendas parisinas, en exposiciones o en muestras de “arte de soldados” para subir la moral en tiempo de guerra); en vez de esto, fueron retraídos al espacio doméstico del hogar, tal y como hemos mencionado más arriba: objetos de recuerdo privados intensamente *commo-vedores*, pero ya no más públicos.

Fuera del hogar, estos objetos eran vistos como algo poco más que kitsch y como “basura de guerra”. A lo largo de los años veinte, el arte de trinchera y los *memorabilia* de guerra asociados a él sufrieron un eclipse público prácticamente total. George Moose etiquetó famosamente estos objetos como trivializaciones de la guerra: “que reducen la guerra a tal tamaño que podría convertirse en un lugar común en vez de ser algo temible y aterrador” (Moosse 1990:126). De hecho, como hemos visto más arriba, tales objetos suponían una miniaturización semánticamente densa del conflicto más que una trivialización; las historias y los significados ligados a estos objetos por sus creadores y sus consumidores eran profundamente significativas, no triviales. Aún así, desde una perspectiva teórica, hay algo valioso incluso en esa diferencia de opinión: “En el estudio del arte de trinchera, los términos ‘resto miserable’, ‘amado objeto de recuerdo’ y ‘objeto histórico’ se solapan de modos culturalmente sugerentes aunque a menudo difíciles de desembrollar” (Saunders 2003a:174).

La desaparición pública del arte de trinchera en la posguerra se alargó de 1919 hasta finales de los años noventa, momento en que su estatus de souvenirs militares baratos se revaluó y se empezaron a estudiar sus formas, procedimientos y significados desde una perspectiva antropológica (Saunders 2000a, 2000b). Uno de los descubrimientos más sorprendentes surgidos al clasificar este enorme y hasta el momento amorfo montón de objetos fue que la mayor parte del arte de trinchera estuvo realizado probablemente por civiles y no por soldados, y que esto tuvo lugar durante los años de entreguerra de 1919-1939 y no durante el conflicto mismo de 1914-1918. En otras palabras, en el momento en que el arte de trinchera

era ridiculizado e ignorado por el *establishment* del arte y desaparecía con rapidez del foro público, estaba siendo producido en cantidades aún más grandes para ser vendido a los visitantes y a los peregrinos de los campos de batalla como souvenir destinado al hogar.

Conclusión

Los objetos de arte de trinchera son narrativas de la guerra que, en lugar de inscribirse en papel, se inscriben en metal, en madera, en piedra, en huesos o en tejidos. Es un tipo único de cultura material que plantea, y a veces responde, muchas cuestiones acerca de las experiencias humanas de la Gran Guerra y sus secuelas entre soldados y civiles: su gran ambigüedad captura la esencia de la guerra industrializada de un modo que ni la historia militar, ni la historia del arte, ni la historia oral consiguen.

La capacidad de transformación del arte de trinchera, que puede encerrar significados distintos para soldados o para civiles durante y después de la guerra, permite abordar el conflicto desde una nueva perspectiva y aplicar gran parte de este conocimiento a otras guerras del siglo XX. El arte de trinchera se nos presenta como un concepto y no como un mero conjunto de objetos de un conflicto; es una poderosa herramienta para entender cómo los objetos incorporan experiencias, cómo los recuerdos son reificados o transformados y, sobretodo, hasta qué punto materialidad y espiritualidad se integran y se vinculan mutuamente. El arte de trinchera nos muestra que somos lo que hacemos y que nos hacemos y rehacemos a nosotros mismos a través de los objetos que creamos; objetos que perduran más allá de nuestra propia vida de modo que se convierten en trazas que nuestro espíritu lega al mundo material.

Un estudio antropológico centrado en la cultura material abre nuevas vías para investigar las múltiples guerras del siglo XX y lo que parecen sus interminables secuelas, las estelas del conflicto que todos habitamos en mayor o menor medida. Es una unión inextricable de paisajes, artefactos, arte y experiencias humanas de la guerra industrializada. Para desembrollar y descubrir sus conexiones y sus significados, y en último termino para conseguir un conocimiento más profundo de la relación entre materialidad y humanidad en tiempos de guerra, debemos reconfigurar nuestra posición teórica y empírica respecto al conflicto. La gente es efímera, los recuerdos son frágiles, pero los objetos perduran: aprender a “leer” los objetos, o al menos prestar atención y dar sentido a las voces que encierran, es un modo de entrar en contacto con la guerra y sus muchos legados.

Referencias bibliográficas

- APPADURAI, A. (1986) "Introduction: Commodities and the Politics of Value", in Appadurai, A. (ed) *The Social Life of Things*, Cambridge: Cambridge University Press, pp.3-63.
- ATTFIELD, J. (2000) *Wild Things: The material Culture of Everyday Life*, Oxford: Berg.
- AUDOIN-ROUZEAU, S. (1992) *Men at War 1914-1918: National Sentiment and Trench Journalism in France during the First World War*, Oxford: Berg.
- AWM *Australian War Memorial Military Heraldry Catalogue Worksheets/accession numbers*, Canberra: Australian War Memorial, Department of Military Heraldry.
- BENDER, B. (1993) "Stonehenge – contested landscapes (medieval to present-day)", in Bender, B. (ed) *Landscape, Politics and Perspectives*, Oxford: Berg, pp.245-279.
- BLUNDEN, E. [1928] (1982) *Undertones of War*, Harmondsworth: Penguin.
- BOURKE, J. (1996) *Dismembering the Male: Men's Bodies, Britain and the Great War*, London: Reaktion.
- CERNY, C.; SERIFF, S. (eds) (1996) *Recycled Re.Seen: Folk Art from the Global Scrap Heap*, New York: Harry N. Abrams and Museum of New Mexico.
- CHIELENS, P.; DENDOOVEN, D.; DEWILDE, J.; VANDENBILCKE, A. (2000) *Karel Lauwers: Kunstenaar & soldaat, Antwerpen 1892 – Lendeledede 1918*, Ieper and Koksijde: In Flanders Fields Museum and Uitgeverij De Klaproos.
- CORK, R. (1994) *A Bitter Truth: Avant-Garde Art and the Great War*, New Haven: Yale University Press.
- DANIELS, S.; COSGROVE, D. (1992) "Introduction: iconography and landscape", in Cosgrove, D.; Daniels, S. (eds) *The iconography of landscape*, Cambridge: Cambridge University Press, pp.1-10.
- DECOODT, H. (2002). "Forged photographs during WW1", *In Flanders Fields Magazine*, núm. 4 (June), pp.12-14.
- EKSTEINS, M. (1990) *The Rites of Spring: The Great War and the Birth of the Modern Age*, Boston: Houghton Mifflin.
- FABIANSSON, N. (2004) "The Internet and the Great War: The impact on the making and meaning of Great War history" in, Saunders, N.J. (ed) *Matters of Conflict: Material culture, memory and the First World War*, Abingdon: Routledge, pp.166-178.
- FREEDBURG, D. (1991) *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*, Chicago: University of Chicago Press.
- FUSSELL, P. (1977) *The Great War and Modern Memory*, New York: Oxford University Press.
- GELL, A. (1998) *Art and Agency*, Oxford: Blackwell.

- GWINELL (1919) "Souvenirs", in *The Golden Horseshoe, Men of the 37th Division B.E.F.* London: Cassell, pp.46-7.
- GYGI, F. (2004) "Shattered experiences – recycled relics: Strategies of representation and the legacy of the Great War". in, Saunders, N.J. (ed) *Matters of Conflict: Material culture, memory and the First World War*, Abingdon: Routledge, pp.72-89.
- HIRSCH, E. (1995) "Introduction: Landscape: Between Place and Space" in Hirsch, E.; O'Hanlon, M. (eds) *The Anthropology of Landscape: Perspectives on Place and Space*, Oxford: Clarendon Press, pp.1-20.
- HOSKINS, J. (1998) *Biographical Objects: How Things Tell the Stories of People's Lives*, London: Routledge.
- HOWES, D. (1991) "Introduction: To Summon All the Senses", in Howes, D. (ed) *The Varieties of Sensory Experience*, Toronto: University of Toronto Press, pp.3-21.
- ISYANOVA, G. (en prensa) "The Consumer Sphinx: From French trench to Parisian market", in Saunders, N.J.; Cornish, P. (eds) *Contested Objects: Material memories of the Great War*, London: UCL Press.
- KEEGAN, J. (1996) *The Face of Battle: A Study of Agincourt, Waterloo and the Somme*, London: Pimlico.
- KOPYTOFF, I. (1986) "The Cultural Biography of Things: Commoditization as Process", in Appadurai, A. (ed) *The Social Life of Things*, Cambridge: Cambridge University Press, pp.64-91.
- LAYTON, R.; UCKO, P.J. (1999) "Introduction: gazing on the landscape and encountering the environment", in Ucko, P.J.; Layton, R. (eds) *The Archaeology of Landscape: Shaping your Landscape*, London: Routledge, pp.1-20.
- LC *Liddle Collection/reference numbers*, The Liddle Collection, Brotherton Library, University of Leeds.
- LLOYD, D.W. (1998) *Battlefield Tourism: Pilgrimage and the Commemoration of the Great War in Britain, Australia and Canada, 1919-1939*, Oxford: Berg.
- MAAS, B., DIETRICH, G. (1994) *Lebenszeichen: Schmuck aus Notzeiten*, Köln: Museum für Angewandte Kunst.
- MILLER, D. (1985) *Artefacts as categories*, Cambridge: Cambridge University Press.
- MOSSE, G.L. (1990) *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars*, Oxford: Oxford University Press.
- PATERSON, A. (1997) "Bravery in the field?" in Lewis, J.E. (comp) *True World War One Stories: Sixty Personal Narratives of the War*, London: Robinson Publishing, pp.239-46.
- PTA (Projektgruppe Trench Art) (2002) *Kleines aus dem Großen Krieg: Metamorphosen Militärischen Mülls*, Ludwig-Uhland-Institut für Empirische Kulturwissenschaft der Universität Tübingen. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde.

- RADLEY, A. (1994) "Artefacts, Memory and a Sense of the Past" in Middleton, D.; Edwards, D. (eds) *Collective Remembering*, London: Sage, pp.46-59.
- SASSOON, S. [1930] (1997) *Memoirs of an Infantry Officer*, London: Faber and Faber.
- SAUNDERS, N.J. (2000)a. "Trench Art: The Recyclia of War", in Coote, J.; Morton, C.; Nicholson, J. (eds) *Transformations: The Art of Recycling*, Oxford: Pitt Rivers Museum, pp.64-67.
- SAUNDERS, N.J. (2000)b "Bodies of Metal, Shells of Memory: 'Trench Art' and the Great War Re-cycled" *Journal of Material Culture*, núm. 5(1), pp.43-67.
- SAUNDERS, N.J. (2001)a "Matter and memory in the landscapes of conflict: The Western Front 1914-1999", in Bender, B.; Winer, M. (eds) *Contested Landscapes: Movement, Exile and Place*, Oxford: Berg, pp.37-53.
- SAUNDERS, N.J. (2001)b "Apprehending Memory: Material Culture and War, 1919-1939", in Bourne, J.; Liddle, P.H.; Whitehead, H. (eds) *The Great World War, 1914-1945. Vol.2*, London: HarperCollins, pp.476-88.
- SAUNDERS, N.J. (2002)a "The ironic 'culture of shells' in the Great War and beyond", in Schofield, J.; Johnson, W.G.; Beck, C. (eds) *Matériel Culture: The Archaeology of 20th Century Conflict*, London: Routledge, pp.22-40.
- SAUNDERS, N.J. (2002)b *Trench Art*, Princes Risborough: Shire.
- SAUNDERS, N.J. (2003)a. *Trench Art: Materialities and Memories of War*, Oxford: Berg.
- SAUNDERS, N.J. (2003)b "Crucifix, Calvary, and Cross: materiality and spirituality in Great War Landscapes", *World Archaeology*, núm. 35(1), pp.7-21.
- SAUNDERS, N.J.; CORNISH, P. (eds) (en prensa) *Contested Objects: Material Memories of the Great War*, London: UCL Press.
- SAUNDERS, N.J.; DENDOOVEN, D. (2004) *Trench Art: Lost Worlds of the Great War. The Trench Art Collection of the In Flanders Fields Museum*, Brugge: Uitgeverij Van de Wiele.
- SCHIFFER, M.B. (1999) *The Material Life of Human Beings: Artifacts, behaviour, and communication*, London: Routledge.
- SCHOFIELD, J.; JOHNSON, W.G.; BECK, C. (eds) (2002) *Matériel Culture: The Archaeology of 20th Century Conflict*, London: Routledge.
- SILVER, K.E. (1989) *Esprit de Corps: Art of the Parisian Avante-garde and the First World War, 1914-25*, London: Thames and Hudson.
- STEWART, S. (1993) *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham: Duke University Press.
- TILLEY, C. (1994) *A Phenomenology of Landscape, Places, Paths and Monuments*, Oxford: Berg.
- VERMEULEN, B. (1999) "Ieper is a lie", *In Flanders Fields Magazine*, núm. 1(1), pp.9-11.

- THIERRY, J-P (comp.) (2001) *Petites Histoires de la Grande Guerre: Les Objets insolites de L'Historial*, Péronne: Historial de la Grande Guerre.
- WENZEL, M.; CORNISH, J. (1980) *Auntie Mabel's War: An Account of her part in the hostilities of 1914-18*, London: Allen lane.
- WILLSON, Lt. Col. H.B. (1920) *Ypres: the holy ground*

Resumen

La guerra consiste en transformar la materia a través de la destrucción, y la guerra industrializada crea y destruye a mayor escala que en ninguna otra época de la historia humana. La guerra moderna tiene la capacidad de hacer, deshacer y rehacer materia, individuos, ciudades y naciones hasta un extremo sin precedentes. La gran cantidad de cultura material producida durante los conflictos del siglo XX y los extremos del comportamiento humano que suscita y que incorpora sugieren que el estudio de la materialidad relacionada con el conflicto es una área de investigación antropológica fundamental, a pesar de ser poco reconocida, poco investigada y poco teorizada.

Abstract

MEMORIES OF METAL: MATERIAL CULTURE AND TWENTIETH CENTURY CONFLICT. War is the transformation of matter through the agency of destruction, and industrialized war creates and destroys on a larger scale than at any time in human history. The totalizing effects of modern war can make, unmake, and re-make matter, individuals, cities, and nations to an unprecedented extent. The vast quantity of material culture produced during 20th century conflicts, and the extremes of human behaviours that it embodies and provokes suggests that the study of conflict-related materialities is a vital if hitherto under-acknowledged, under-investigated, and un-theorized area of anthropological investigation.