

EL COMPLEJO MILITAR-CULTURAL

ANÍBAL FORD*

En octubre de 1999, dos años antes del atentado y derrumbe de las torres gemelas de Nueva York, cnn.com informaba, bajo el título de “La armada norteamericana va a Hollywood para entrenamiento con alta tecnología”, que si en películas como *Rescatando al soldado Ryan* o *La guerra de las galaxias*, la meca del cine había enviado soldados a todo el planeta y más allá, ahora las herramientas de la fantasía del mundo del combate serían usadas para entrenar a las tropas del ejército para la vida real.

La armada firmaba un acuerdo de cinco años y 45 millones de dólares con la Universidad del Sur de California (usc) para tener una escuela con expertos en películas, efectos especiales y otras tecnologías, que pudieran ayudar en el entrenamiento de las tropas.

Los programas de entrenamiento que mencionaba la nota incluían escenarios de batalla e incluso simuladores. “La unión dará a la industria del entretenimiento una ventaja en avances tecnológicos que podrán aplicarse a parques temáticos, video juegos y películas”, declaraba Louis Cal-

dera, entonces secretario de la Armada de Estados Unidos.

Por su parte, la abcnews.com, y bajo el título de “El ejército mira hacia Hollywood”, también informaba que para millones de personas la experiencia más cercana a la guerra ha provenido de Hollywood. “Desde *Apocalipsis now* a *Rescatando al soldado Ryan*, los directores de cine ‘han transportado’ a los espectadores durante décadas a batallas lejanas, y han revivido la guerra. Ahora Hollywood pareciera tener también la atención del Pentágono”.

En la información se destacaba que Steven B. Sample, presidente de la usc, afirmaba que el instituto de investigaciones desarrollaría tecnología tan auténtica que la gente reaccionaría como si las vistas y sensaciones experimentadas fueran reales. “Los investigadores usarán personajes, historias, escenarios y dirección de cine para llevar a los soldados a locaciones ‘exóticas’ como Kosovo o Bosnia. Por ejemplo, un soldado podrá tomar un curso sobre historia de un lugar específico y luego entrar a una realidad virtual en la que un guía artificial lo lleve por

*Escritor y director de la Maestría en Comunicación y Cultura de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

la ciudad. El nuevo acuerdo Hollywood-ejército podrá hacer más por América que mejorar su armada: también tendremos mejores películas”, finalizaba el directivo .

Por último, por las mismas fechas, la BBCNews afirmaba que “el nuevo centro recrearía situaciones de la vida real y personajes que ayudarían a lograr el mantenimiento de la paz en zonas como Kosovo y Bosnia” (y se supone en algunos otros convulsionados países pobres del tercer mundo).

Uno de los ejes centrales del complejo militar se fundamentaba en el entretenimiento y la simulación con un curioso doble objetivo: el mantenimiento de la paz y la realización de mejores películas, algo que resulta sospechoso. Basta con ver el contenido de los videojuegos de pelea o guerra, en su gran mayoría surgidos de los rezagos de los programas de simulación y entrenamiento de la NASA. Ni las películas ni los videojuegos parecen destinados a entrenar para el mantenimiento de la paz.

Este doble objetivo parecería incluso coincidir con la ideología o hipótesis del empleado del Departamento de Estado de Estados Unidos, Francis Fukuyama, sobre el fin de la historia, dejándola sólo como materia prima para *The History Channel*. El supuesto final de la guerra fría había transformado las noticias, las cuales, afirmaba el director de ABCNews, ya no eran “cuestión de vida o muerte”. Comenzaba en la década de los noventa la edad del *infoteiment* (infoentretenimiento), mientras más de la mitad del mundo se sumergía en la crisis, el hambre, la desocupación y las migraciones desesperadas.

Después del atentado del 11 de septiembre de 2001, muchas de estas hipótesis, ingenuidades e ideologías parecieron derrumbarse. Y, al mismo tiempo que se puso en escena el complejo militar-cultural —de larga historia y casi escasa elaboración crítica—, tomó fuerza el concepto generado por el ex marino y autor de ciencia ficción Robert A. Heinlein: “ficción especulativa”.

En octubre de ese año, *USA Today* afirmaba en un artículo titulado: “El tanque de pensamiento de Hollywood crea escenarios de terror”, que algunos de los realizadores que producen las historias de terrorismo y violencia para

Hollywood, ayudaban a la preparación del ejército de Estados Unidos para los posibles futuros ataques terroristas. El grupo se reunió a través del Instituto para Tecnologías Creativas, un tanque de pensamiento de la USC que trabaja en programas para entrenamiento virtual del ejército.

Michael Macedonia, jefe científico para el comando de simulación, entrenamiento e instrumentalización del ejército, dijo de los realizadores: “Son gente muy brillante, pueden dar con descubrimientos muy perspicaces rápidamente. Son algunos de los mayores patriotas que he conocido”.

La lista de los que se reunieron en California para realizar una lluvia de ideas (*brainstorming*) con el Pentágono incluía a Steven E. De Souza, coguionista de la película *Duro de matar*; Davis Engelbach, autor de la serie televisiva *MacGyver*; Joseph Zito, director de las cintas *Fuerza Delta*, *Desaparecido en acción* y *La abducción*; David Fincher, de *El club de la pelea*; Spike Jonze, de *¿Quieres ser John Malkovich?*, y Randal Kleiser, de *Grease*, entre otros. Todos, según la NBC, con la encomienda de imaginar “las amenazas contra su país a corto plazo”. Todos también autores de filmes que poco tenían que ver con el entrenamiento para la paz, aunque sí para la paz de las tumbas.

Ante este “complejo militar-cultural” surge la pregunta sobre cuáles son sus ramificaciones y relaciones. No son datos desconectados el que la figura de Osama Bin Laden haya sido bajada 10,000 veces en cinco días para acribillarla virtualmente en los videojuegos, o que haya desplazado del primer lugar en la Internet —junto a Nostradamus— al sexo; que la red haya sido objeto de explosiones informativas, entre el *data smog* y la *information anxiety* de algunas discusiones actuales; que en Hollywood —después de diez años de multiculturalismo— se esté tratando de inventar un malo no étnico como el japonés de la segunda guerra mundial; que se amplíe la sociedad de la vigilancia; que se hayan suspendido en el Senado de Estados Unidos las discusiones sobre la defensa de la privacidad, o que, finalmente, se aumente el control sobre las migraciones. ■