



Revista de Estudios Sociales

ISSN: 0123-885X

res@uniandes.edu.co

Universidad de Los Andes

Colombia

Brown, Richard H.

Del teatro de la guerra a la guerra como teatro: Algunos aspectos posmodernos de la guerra

Revista de Estudios Sociales, núm. 12, junio, 2002, pp. 31-42

Universidad de Los Andes

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81501204>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## DEL TEATRO DE LA GUERRA A LA GUERRA COMO TEATRO: ALGUNOS ASPECTOS POSMODERNOS DE LA GUERRA

Richard H. Brown\*

### Resumen

A partir de algunos ejemplos sobre el papel que han cumplido los medios de comunicación en el desarrollo de la Guerra de Vietnam, la Guerra del Golfo y las invasiones militares a Granada y Panamá, este artículo presenta, desde una postura posmoderna, una reflexión sobre la manera como los medios de comunicación han convertido la guerra, más allá de su eficacia política o militar, en un espectáculo teatral.

### Abstract

Using some examples on the paper that mass media have fulfilled in the military course of the war of Vietnam, Gulf War and invasions to Grenada and Panama, this article presents, from a postmodern position, a reflection on the way in which mass media have turned the war, beyond its political or military effectiveness, in a theatre show.

Aunque el término 'posmoderno' se ha utilizado con exageración y es objeto de muchas críticas, sí ayuda a describir ciertos aspectos relativamente nuevos de la guerra. En primer lugar, las características espectaculares o teatrales de la guerra se han pronunciado aún más en las últimas décadas. En segundo lugar, las tecnologías electrónicas utilizadas, tanto en el campo de batalla como en la información sobre los acontecimientos que allí se dan, han traído como consecuencia que el tiempo sea relativamente más importante que el espacio. Ciertamente, un lugar distante parece fundirse con la instantaneidad del tiempo. En tercer lugar, el uso de simulaciones en los entrenamientos, en los combates y en los informes sobre la guerra ha creado una hiperrealidad tanto del campo de batalla como de los análisis e interpretaciones de la guerra. Estos aspectos posmodernos de la guerra se han potenciado por el carácter global, por el poder aniquilador y por la ineficacia política de la guerra misma.

### Incrementos en la globalización, poder aniquilador e ineficacia política de la guerra

Los procesos que engendra el capitalismo global y el posmodernismo no son solamente electrónicos, económicos

o culturales; también presentan dimensiones estratégicas, geopolíticas y militares. De hecho, el término 'global' se utilizó ampliamente, por primera vez, en los contextos de la primera y la segunda guerras mundiales. Después de 1945, los desarrollos tecnológicos en armamento atómico, termonuclear y balístico, acercaron los continentes e incrementaron la capacidad de destrucción masiva. Tanto la proliferación de armas como los esfuerzos para contenerla se controlan ahora, en general, mediante un sistema global militar-corporativo dominado por los Estados Unidos. Los años de la posguerra presenciaron una carrera armamentista mucho más intensa y más generalizada; los armamentos constituyeron la industria más creciente del período posterior a la Segunda Guerra Mundial, y llegó a ser, incluso, mayor que la de las computadoras, las telecomunicaciones, o las finanzas. Sólo cuatro países compitieron en la carrera armamentista anterior a la Primera Guerra Mundial: Gran Bretaña, Francia, Alemania y Rusia, en contraste con el número de naciones que han participado en los últimos años. Paralelamente a la globalización de las armas y a la carrera armamentista se ha dado un fortalecimiento tecnológico de su poder mortífero. Con la proliferación de proyectiles balísticos intercontinentales, las cabezas de guerra termonucleares, y otras armas de destrucción y contaminación en masa, aun países relativamente pequeños o pobres como Libia, Corea del Norte, o Pakistán poseen enorme poder de destrucción. La capacidad de los organismos multilaterales para desacelerar la proliferación global de armas altamente desestabilizantes, no sólo aeronáuticas y balísticas, sino también nucleares, químicas y bacteriológicas, se ve limitada por las crisis económicas en la medida en que incitan a los grandes fabricantes de armas (incluidos los estados) a competir intensamente por los mercados de exportación sin consideraciones del entorno global, político o militar. La Casa Blanca, por ejemplo, en su deseo de reducir el déficit comercial crónico de los Estados Unidos, ha llegado a autorizar a sus fabricantes de armas o a los militares a exportar armas ultramodernas y ultraletales, mientras impide que otros países hagan lo mismo. En la medida en que las dificultades o las penurias económicas se presentan, o en la medida en que los estados e imperios se destruyen, los poderes de la guerra se incrementan. Paradójicamente, la guerra ha perdido eficacia debido en parte a la proliferación, al poder destructor y a la peligrosidad de las armas; la guerra ha perdido fuerza y poder para lograr sus propósitos; aun la intervención militar directa es cada vez menos útil. Esta tendencia comenzó tal vez con la Guerra de

Corea, que terminó en un empate a pesar de la arrolladora superioridad militar de los Estados Unidos. En otros conflictos entre grandes potencias y adversarios pequeños pero comprometidos, las primeras perdieron en varias oportunidades: los franceses en Argelia y Vietnam, los norteamericanos en Vietnam, los chinos en Vietnam, los rusos en Afganistán, las Naciones Unidas en Somalia. Israel, después de ganar cuatro guerras, llegó a resolver algunos de sus problemas por medios diplomáticos, y a retirar las fuerzas militares que ocupaban el sur del Líbano. Igualmente, después de siete años de guerra sangrienta, ni Irán ni Irak pudieron mostrar ganancias militares.

Tampoco la ayuda militar es ya tan eficaz para lograr objetivos políticos. Por ejemplo, la generosa ayuda militar que Estados Unidos le proporcionó a los coroneles en Grecia, al Sha de Irán, a Marcos en Las Filipinas, y a Noriega en Panamá, no impidió ver cómo cada uno de ellos caía derrotado o perdía su utilidad. Existen razones específicas que explican cada uno de estos fracasos. Pero la conclusión general es que la acción militar ha perdido gran parte de su eficacia. Inclusive la Guerra del Golfo, aparentemente exitosa, no logró derrocar a Saddam Hussein<sup>1</sup>. El armamento y la guerra que en un momento constituyeron medios para buscar objetivos políticos se han convertido, cada vez con más frecuencia, en factores de derrota de los fines políticos. Una razón de la pérdida de poder de las fuerzas militares es que mientras una nación puede prepararse, entrenarse y planear solamente algunos tipos de guerra, la globalización, tanto de los intereses políticos como de la tecnología avanzada, hace posible un rango mucho más amplio de acciones militares, cada una de las cuales puede requerir un enfoque completamente diferente.

*Una flota británica creada para proteger las costas del Mar del Norte de los acercamientos de los submarinos rusos es la fuerza equivocada para escoltar buques de transporte de tropas en el remoto Atlántico Sur. Los destructores norteamericanos contruidos y equipados para batallas navales en mar abierto están singularmente mal equipados para guiar los buques-tanque en el estrecho y poco profundo Golfo Pérsico, atestado con el tráfico aéreo y marítimo, de civiles no combatientes<sup>2</sup>.*

De forma similar, el aparato militar que en la televisión aparecía tan eficaz en los desiertos de Irak, no pudo desempeñarse bien entre las alineaciones tribales de Somalia. Inclusive cuando las armas se usan estrictamente para la defensa, su eficacia ha disminuido considerablemente. En una era de armas nucleares, químicas y biológicas del tamaño de una valija ¿es la defensa nacional todavía posible, o incluso significativa? La iniciativa de la *Guerra de las Galaxias* del presidente Reagan aseguraba protección contra los ataques nucleares. Sin embargo, aunque hubiesen sido construidas según lo prometido, no habrían estado en capacidad de proteger a los Estados Unidos de los ataques con armas nucleares enviadas en contenedores o en paquetes postales. No existe un sistema de defensa eficaz contra las armas biológicas o químicas, aún más fáciles de transportar. En resumen, podemos ver tanto continuidad como cambio en la globalización de la fuerza militar y en el creciente desfase que existe entre la acción militar y el logro de los fines políticos que motivaron dicha acción. Estos altibajos responden a cambios cualitativos en el carácter y el manejo de la guerra, entre los cuales tres en particular parecen característicos de la posmodernidad:

- Un énfasis en las imágenes y los símbolos: manejo de las emociones y de la guerra como espectáculo.
- Una devaluación del espacio, la distancia, o el lugar con respecto al tiempo: el lugar se vuelve espacio y al espacio lo supera la velocidad.
- Un desplazamiento de una realidad vivida por una hiperrealidad o un simulacro.

### Las armas y la guerra del espectáculo

La descendente eficacia de la guerra permite en cierta medida la utilización de las armas como utería para el teatro político. Esto se expresa en el deseo de muchos estados de tener armas nucleares para usar como señal explícita de su importancia nacional y geopolítica. En Bagdad, Teherán, Pyongyang, Jerusalén y Brasilia se cree que poseer armas nucleares los vuelve jugadores poderosos. Sin embargo, las armas nucleares son cada vez más inútiles fuera de su papel como símbolos de soberanía nacional o como cartas de presentación en las negociaciones internacionales. Irónicamente, en el momento en que las armas nucleares se esgrimen como prueba de soberanía nacional, se activa el consenso sobre su poder transnacional de destrucción y contaminación que pone al descubierto una ilusión nacionalista o su carácter de mito, porque su uso podría

<sup>1</sup> Peter Drucker, *The new realities*, New York, Harper and Row, 1989, pág. 45

<sup>2</sup> Ibid, pág. 52.

provocar una retaliación devastadora. Aunque han sido desarrolladas como signo material de un poder nacional real, las armas nucleares han generado una impotencia posnacional hiperreal<sup>3</sup>.

El creciente acceso que tienen los diversos públicos a la información sobre asuntos militares también ha alterado la naturaleza de los conflictos armados, puesto que hace del control de los medios de comunicación una parte vital del entrenamiento militar. Por ejemplo, tanto los comandantes del Ejército como los funcionarios de la prensa reciben seminarios sobre retórica y sobre el manejo de la prensa escrita y la televisión. No obstante, aunque dicho control es cada vez más importante, se ha vuelto más difícil de ejercer. En muchos conflictos, los soldados y los ciudadanos tienen acceso directo a la información mediante teléfonos celulares o cámaras de video portátiles. Las fuerzas de oposición, con iguales ayudas, también pueden tener acceso no sólo a su propio público sino al del contrincante.

La invasión de imágenes resultante se convierte en un factor que moldea el contenido de la información y la manera como se informa; las imágenes más dramáticas tienden a borrar el mensaje de las precedentes. El impacto de imágenes espectaculares sobre incidentes del campo de batalla desvía la atención del contexto que explica dichos incidentes y la forma en que se produjeron. Se enfoca a los individuos para lograr un efecto dramático, dejando de lado las causas más abstractas, o los procesos, o las posibles consecuencias. Cuando la presentación de un hecho se amplía en el tiempo, el espacio, o el análisis, rápidamente se "cataloga como investigación y no como noticia, aburridora más que dramática"<sup>4</sup>.

El valor de la noticia se define cada vez más por lo espectacular, un criterio nuevo todavía más superficial que los que ya se consideraban problemáticos, tales como lo dramático, lo personal, lo evocador de mitos, y lo fácilmente descifrable. El espectáculo muestra un encantamiento con lo superficial como profundo, en el que uno puede 'participar' simplemente a través de la observación. A medida que lo visualmente espectacular se vuelve central para el valor de la noticia, la cámara sigue lo que se puede filmar.

*Las cumbres de mandatarios valen la pena filmarse; los presidentes, la guerra, los soldados y la violencia; algunas*

*veces la enfermedad y la muerte por inanición. En cambio lo económico no se puede filmar, ni las fuentes de información anónimas, ni los procesos. La cámara escamotea varios aspectos importantes sobre lo que sería una política extranjera total<sup>5</sup>.*

La superficie misma se vuelve fondo a medida que la imagen absorbe las emociones, la experiencia y la argumentación lógica de la gente<sup>6</sup>.

La televisión necesita imágenes espectaculares, dramáticas o por lo menos conmovedoras y esto la hace dependiente de quienes pueden enviarlas o de quienes controlan el acceso a ellas. Cuando una imagen es lo suficientemente fuerte, o el texto es lo suficientemente impactante, se convierte inmediatamente en el centro de la historia<sup>7</sup>. Así, en la Guerra del Golfo, se difundió una proyección interminable de las "bombas inteligentes" que daban en el blanco, pero ninguna de las "bombas estúpidas" que fallaban, de los soldados que morían y mucho menos de los civiles o de la situación misma de los iraquíes.

Como las imágenes definen la historia, el cubrimiento se puede ver influenciado por quienes controlan tales imágenes. La prensa y el público engañados en Granada y neutralizados en Panamá, tomaron ansiosamente lo que ofrecía el estamento militar en lo que se tituló *La Guerra del Golfo*. "Las palabras se convirtieron en relleno entre las imágenes producidas por las cámaras<sup>8</sup>" y dichas imágenes tenían mayor poder de manipulación, precisamente cuando parecían más dignas de crédito, más fidedignas y más cercanas a la realidad.

Quienes manejan las 'imágenes estupendas' que sirven a sus intereses cuentan con un recurso político significativo para definir mejor 'la realidad' que se les muestra a los televidentes. Este recurso no todas las veces es patrimonio de los gobiernos. Pero incluso cuando los reporteros y productores controlan las imágenes, pueden inclinarse hacia

3 Véase Timothy W. Luke, *New world order or new words order?*, Blacksburg, Virginia Polytechnic Institute and State University, 1992, págs. 19-20.

4 Murry Edelman, *Constructing the political spectacle*, Chicago, University of Chicago Press, 1988, pág. 102.

5 Thomas L. Hughes, en Hedrick Smith, *The media and the Gulf war: The press and democracy in wartime*, Washington D.C.: Seven Locks Press, 1992, pág. 253.

6 Shayne Weyker, *Technologies of Representation: How different ways of representing war may influence public opinion – preliminary version*, unpublished document, Dept. of Government and Politics, University of Maryland College Park, 1995; véase Todd Gitlin, *Blips, bites and savvy talk: Television's impact on American Politics, Dissent*, 1988, reimpreso en D. Shimkin, H. Stolerman y H. O'Connor (eds.), *State of the art: Issues in contemporary mass communication*, New York, St. Martin's Press, 1992; Murry Edelman, 1988, op. cit., pág. 102.

7 Todd Gitlin, 1988, op. cit., págs. 1324-5

8 James Der Derian, *Antidiplomacy: Spies, Terror, Speed and War*, Oxford, Blackwell, 1992, págs. 180-182.

un cubrimiento pro-gobiernista en aras de “la seguridad nacional”, de garantizar un acceso futuro, o de responder a la demanda de los televidentes. Algunas veces se muestran buenas imágenes dirigidas a un público más crítico, cuyo manejo responde a puntos de vista antiautoritarios de muchos reporteros e indirectamente al interés de lucro de editores y empresarios que no tienen en cuenta los deseos del Gobierno<sup>9</sup>.

Sin embargo, independientemente de que el cubrimiento sea bueno o malo, el Gobierno tiene que reaccionar de inmediato ante él y proceder a controlar las imágenes que aparecen. En este sentido, los eventos políticos se ven afectados por el cubrimiento que hacen los medios de comunicación, que con frecuencia los escenifican con el fin de filmarlos. Abstenerse de darle forma al flujo de las imágenes, incluso por un período corto, le abre la oportunidad a otros para orientar la agenda del público de una manera distinta<sup>10</sup>. Por estas razones, una imagen de victoria en los índices de sintonía puede equivaler a una victoria militar en el campo de batalla. En la Guerra del Golfo, por ejemplo, la milicia norteamericana trató de minimizar las imágenes de muerte y sufrimiento y de maximizar las imágenes de eficacia tecnológica “limpia”, “quirúrgica”. También buscó, por supuesto, ocultar que estaba haciendo esto.

*La televisión dio la impresión de una guerra abierta... [Pero] lo que se mostró fue lo que cada participante en la contienda quería que viera [su propio público]. La televisión tendió a ampliar esto, y desvió de esta manera la atención sobre la gran cantidad de información que no se estaba divulgando<sup>11</sup>.*

Como decía un periodista en tono burlón: “Nunca antes se ha mostrado tan poco, por parte de tan pocos a tantos”<sup>12</sup>. Por ejemplo, de las miles de fotografías tomadas en el campo de batalla, muy pocas se publicaron de los soldados iraquíes muertos.

*Poco antes de la guerra en tierra, los pilotos de los helicópteros Apache del ejército le habían dejado ver... a un reportero [de un periódico], unos videos grabados con las cámaras del helicóptero que mostraban a soldados iraquíes*

*en el momento en que eran aniquilados por la ametralladora Gatling del buque de asalto. Cuando el señor Balzar escribió sobre este hecho, las cadenas de televisión querían las cintas. Entonces el ejército opinó que no se deberían haber difundido. Lo que habían mostrado era demasiado real. Después de este incidente, las lentes de las cámaras se cerraron con respecto al cubrimiento de los helicópteros Apache<sup>13</sup>.*

De modo similar, los féretros de soldados norteamericanos muertos que llegaban a la base de la fuerza aérea de Dover quedaron fuera del alcance de los reporteros y fotógrafos, lo que definió de esta manera la muerte como demasiado macabra para ser filmada.

Otro ejemplo del manejo de las noticias y de la opinión pública fue la otra poderosa imagen de la Guerra del Golfo como destrucción ecológica.

*La fotografía del albatros cubierto de petróleo fue un icono espectacularmente adecuado para el uso no político del programa ecológico, para la idealización de la preservación y protección del medio ambiente en una hipóstasis de lo político. El público pudo enojarse con Saddam Hussein por razones inmediatamente comprensibles (la defensa de la naturaleza) y pudo hacerle eco a los lamentos ecológicos, ahora desprovistos de cualquier interés político y llenos de un sentimentalismo que no siempre se hizo extensible a los niños, mujeres y ancianos iraquíes. Que la destrucción del ecosistema, de hecho, se haya iniciado y continúe produciéndose por el uso irracional de las fuentes de energía en Occidente –un fenómeno que de ser imitado por todos los países del tercer mundo podría hacer el planeta inhabitable– fue algo que se ocultó por conveniencia; en vez de eso, la catástrofe se vio como algo iniciado por las acciones bárbaras y homicidas de Saddam Hussein. Las causas más profundas del conflicto, que tienen que ver tanto con las congestionadas autopistas de California como con la salvaje irracionalidad de Sadam Hussein, estuvieron fuera de la película<sup>14</sup>.*

Por supuesto, los reporteros también hacen lo que esté a su alcance, a veces arriesgando sus vidas, para conseguir buenas

9 Shayne Weyker, 1995, op. cit.

10 Hedrick Smith, *The media and the Gulf war: The press and democracy in wartime*, Washington D.C.: Seven Locks Press, 1992, pág. 149.

11 Philip Taylor, *War and the media*, Manchester, Manchester University Press, 1992, pág. 13.

12 Shayne Weyker, 1995, op. cit.

13 John J. Fialka, *Hotel Warriors: Covering the Gulf War*, Washington D.C., Woodrow Wilson Center Press, 1992, pág. 59.

14 Beatriz Sarlo, “Aesthetics and Post Politics: From Fujimori to the Gulf War”, *Boundary 2*, Vol. 20, No. 3, 1993, pág. 189.

imágenes o por lo menos unas que parezcan dramáticamente cercanas a la realidad. Durante la Guerra del Golfo, por ejemplo, los periodistas de la televisión a veces les solicitaban en vivo y en directo a los corresponsales británicos o norteamericanos que les leyeran las últimas historias telegafiadas y luego simplemente reproducían dicha información como si la hubieran conseguido ellos mismos<sup>15</sup>. Los periodistas que transmitían desde “el lugar de los acontecimientos”, en realidad eran incapaces de documentarse bien o de proporcionar mucha información. No obstante, como la inmediatez se convierte en veracidad, la competencia por las noticias se vuelve competencia por tener el telón de fondo del lugar de los acontecimientos<sup>16</sup>. La milicia forzó a la prensa a participar en un sistema colectivo estrechamente controlado por la misma milicia. Este sistema carecía de recursos y de personal calificado o motivado para avanzar al ritmo de la Guerra del Golfo. Más aún, la tecnología disponible terminaba en los límites del “frente”, dado que la mayoría de los reporteros no tenía acceso a los equipos de comunicación del campo de batalla ni se les permitía llevar sus propios equipos.

*Los relatos de importantes batallas llegaban a Nueva York con dos o tres días de retraso debido al... sistema de mensajeros y de escoltas de los reporteros diseñado por el Ejército. A medida que se intensificaban las batallas, nosotros (mensajeros, escoltas, periodistas) y el material noticioso, películas y cintas de video, permanecíamos durante un tiempo precioso perdidos en el desierto... Prácticamente no se grabaron las más grandes batallas; imágenes importantes [como la de un jeep y su conductor volados por armas de sus propias filas]... no están allí y una gran cantidad de texto y de metraje grabado en video no llegó más allá de la sala de redacción porque ya era obsoleto. [Paradójicamente] los informes noticiosos de la batalla de la Guerra Civil de Bull Run llegaron a Nueva York en un día, vía telégrafo<sup>17</sup>.*

En algún momento, al que tal vez ya hemos llegado, el poder para crear una crisis se mezcla con el poder para dirigir la película sobre dicha crisis. Esto prácticamente se logró en la invasión de Estados Unidos a Panamá, cuando los soldados

norteamericanos vieron las transmisiones sobre ellos mismos en la televisión de su país sólo unas horas después de haber sido filmadas en el área de los acontecimientos<sup>18</sup>. La participación, el testimonio y la confirmación, limitadas a aquellos que estaban en la escena, pueden ahora ser una experiencia global generalizada, y la respuesta o cooptación darse mientras el evento está todavía aconteciendo.

*La convergencia de las nuevas tecnologías de comunicación facilita el control, concentra el poder, comprime el tiempo y acelera la acción hasta un punto en el que se funden el reportaje, la elaboración y la redacción de la historia... El espectáculo tiene un comienzo, un intermedio, y un final claros. Despierta antiguas creencias... desencadena reacciones familiares. Se mezcla con nuestro repertorio de imágenes. No se desvanece fácilmente<sup>19</sup>.*

Por ejemplo, durante el golpe militar soviético de 1991, Gorbachov pidió ayuda por su teléfono celular. Imágenes dramáticas de sus desafiantes seguidores sirvieron de catalizador de la reacción nacional y mundial; los golpistas fueron desalojados en setenta y dos horas.

El estudio de dichos casos sugiere que, una vez comenzada una crisis, es necesario desplegar una serie de estrategias de comunicación para conseguir y mantener el control de las imágenes:

- Dominar las imágenes globales en tiempo real, mediante la fusión de la acción, su cubrimiento, y el cubrimiento de la respuesta por parte de la audiencia (retroalimentación) con el fin de intensificar o modificar las acciones iniciales.
- Definir y organizar los acontecimientos como eventos dramáticos importantes mediante la saturación de los medios con imágenes espectaculares y signos y símbolos profundamente evocativos.
- Manipular la escena y darle a la audiencia-testigo la sensación de “estar allí”, con el fin de fusionar el frente doméstico con el frente militar.
- Lograr que la crisis y la selección de respuestas posibles parezcan simples y tal y como las describe la autoridad que se representa.

15 Taylor, 1992, op. cit., pág. 14.

16 Starowicz, citado en Neville Petersen, “Asian news values: Changes and challenges”, *Media Asia*, V. 19, No. 4, 1992, pág. 185.

17 John J. Fialka, 1992, op. cit., pág. 5.

18 Clarence E. Briggs, *Operation Just Cause: Panama, December 1989: A Soldier's eyewitness account*, Harrisburg, PA, Stackpole Books, 1990.

19 George Gerbner, Hamid Mowlana y Kaarle Nordenstreng (eds.), *The global media debate: Its rise, fall and renewal*, New York, Ablex, 1993, págs. 244-245; véase Shayne Weyker, 1995, op. cit.

- Traducir el testimonio y la participación en retroalimentación de apoyo a partir de encuestas, cartas al editor, reuniones políticas y actividades similares.
- Seleccionar imágenes que muestren la acción desde su perspectiva como moral, decisiva, necesaria e invencible.
- Celebrar el resultado como un final feliz, victorioso<sup>20</sup>.

Estos principios del espectáculo telepolítico describen ampliamente el cubrimiento denominado la *Guerra en el Golfo*. En las representaciones de la guerra electrónica, las imágenes de las bombas que explotan tal como aparecieron en las pantallas de la computadora de la aeronave y en las pantallas de televisión de los televidentes, parecían tan reales como las de un juego de video. Esto no sorprende en la medida en que todas estas imágenes han llegado a ser parte de la imaginación visual posmoderna, y en la medida en que las nuevas formas de combate y las nuevas formas de representación del combate son simulacros electrónicos. Ninguno de estos elementos fue decisivo en sí mismo, pero la fusión de tecnologías militares, de comunicación y de repertorio de imágenes logró que la representación de la guerra pareciera muy "natural".

Esto funcionó, en la práctica, mediante la transmisión de lo que había en la pantalla de un monitor a la de otros monitores y luego a millones de otras pantallas de televisión. Los efectos visuales complejos, tales como la perspectiva aérea de los depósitos de bombas, fueron logrados por repetición. De igual manera,

*la deficiente resolución de la imagen de lugares y figuras humanas se contrarrestó con la buena resolución del momento clave de la destrucción, de la explosión de la bomba. La reificación de la guerra en esta sintaxis comunicativa desestabilizó lo particular y prescindió de los recursos que tienden a construir un sentido verosímil. En el abismo de las pantallas sucesivas, uno podía casi creer que la guerra no estaba sucediendo. Las pocas fotografías de primer plano sobre la guerra fueron mostradas en ruedas de prensa cuya propia puesta en escena requirió tomas de corta distancia y distancia media, que las representaciones del combate mismo evitaron. También estaban aquellas historias de "interés humano" inspiradas en los estereotipos de Hollywood: soldados –hombres y mujeres, blancos, hispanos*

*y negros–, recostados sobre sus jeeps con sus trajes de camuflaje, preparados pero no tensos, determinados y sin embargo sonrientes (con ese uso que los norteamericanos hacen de la sonrisa que contradice otras convenciones gestuales). Las fotografías de primer plano y las historias de interés humano llenaron las páginas de chismes de las noticias locales sobre el conflicto, por así decirlo<sup>21</sup>.*

En este entorno electrónico y visual espectacular, era muy difícil pensar en la guerra en términos militares. Ciertamente, las imágenes habían reemplazado ampliamente todo tipo de términos, palabras y discursos, al igual que las posiciones ideológicas, los hábitos de discusión, y las capacidades analíticas que se adquieren generalmente en el ejercicio de la deliberación política y que, por razones que estamos exponiendo se escamotean, por no decir que se excluyen totalmente de la televisión como medio de comunicación masiva.

Realmente se pueden identificar paralelos entre el desarrollo de las formas de comunicación y los giros históricos en el ritmo y alcance de la guerra. En las culturas orales, los guerreros eran poco numerosos, se mantenían a tiro de distancia uno del otro y las batallas eran pequeñas y cortas. La cultura escrita permitió la coordinación de grandes tropas y materiales, y la guerra se convirtió en un enfrentamiento, a largo plazo, de grandes ejércitos –los chinos, los romanos, los norteamericanos– en la guerra civil. Otro cambio esencial se dio cuando la cultura se volvió audiovisual, electrónica y cibernética, especialmente cuando los satélites facilitaron la intercomunicación mundial. La cultura electrónica hace posible la transmisión en vivo y en tiempo real de un libreto central de imágenes globales documentadas que produce reacciones instantáneas, que retroalimentan por ahí mismo los eventos mediáticos de una crisis en proceso. Todo esto esclarece la visión de la guerra como espectáculo y como una forma especial de propaganda. El objetivo de la batalla en la guerra posmoderna pasa de los logros territoriales, económicos y materiales a otros terrenos no materiales. El espectáculo de la guerra se desplaza y se convierte en la guerra del espectáculo<sup>22</sup>.

### La devaluación del espacio con respecto al tiempo

Los medios de comunicación no sólo cambian los límites del tiempo y el espacio. La invención y proliferación de aparatos

20 George Gerbner, 1993, op. cit., págs. 247-248, Shayne Weyker, 1995, op. cit.

21 Beatriz Sarlo, 1993, op. cit., págs. 188-189.

22 James Der Derian, 1992, op. cit. pág. 191.

electrónicos y televisuales para la comunicación instantánea también han reducido la distancia entre el frente de guerra y el frente doméstico, y han convertido la acción en la batalla durante el día en el entretenimiento de la noche. Esto es posible, por supuesto, porque Norteamérica está ahora "cableada". Hoy en día, casi todos los hogares norteamericanos tienen por lo menos un televisor y un teléfono; aproximadamente el 80% posee un VCR y cerca del 30% tiene computadoras. Aunque los modernistas podrían argumentar que dicha expansión del uso de los medios electrónicos simplemente aumenta la racionalidad de la comunicación, los posmodernistas ofrecen un punto de vista alternativo<sup>23</sup>. Ciertamente, la telecomunicación sustenta un supuesto más importante del posmodernismo: la abolición de las concepciones interpersonales de espacio y tiempo y, por supuesto, la fusión de las distancias espaciales en una contigüidad temporal.

Desde más o menos 1970, incluso los soldados que estaban en el frente de batalla podían hacer uso de los medios comerciales de telecomunicación. Durante la invasión de Estados Unidos a Granada en 1984, por ejemplo, "los soldados tenían acceso en medio de la guerra a... conexiones telefónicas intercontinentales públicas y privadas."<sup>24</sup> Un soldado norteamericano evitó un desastre al realizar una llamada con tarjeta de crédito a Fort Bragg, Carolina del Norte, para advertir que tanto el ataque terrestre como el aéreo estaban orientados hacia las propias filas, en vez de a las posiciones del enemigo<sup>25</sup>. De igual manera, los teléfonos, los videos y las transmisiones por televisión en vivo y en diferido y otros medios electrónicos estuvieron presentes en diciembre de 1989, cuando cerca de 30.000 efectivos militares norteamericanos invadieron Panamá en el más grande operativo de la historia contra las drogas<sup>26</sup>, más aún, como parte de la guerra contra las drogas, la misma invasión a Panamá se diseñó en gran parte como un espectáculo político, como una señal para los electores norteamericanos de que su Presidente estaba "haciendo algo" con respecto a las drogas aunque su acción militar, como bien se predijo, no tuvo ningún efecto sobre el volumen de sustancias ilegales que fluía a los Estados Unidos. Ciertamente, las rutas

cambiaron a otros sitios, y el tráfico se reanudó en Panamá bajo una nueva gerencia, tan pronto como se retiraron los norteamericanos.

Por otra parte, en mayo de 1992, se unieron 1300 marines, 2500 soldados del ejército en servicio activo y 9000 soldados de la Guardia Nacional de California para ayudar a la policía urbana y rural de la ciudad de Los Angeles a controlar una revuelta que estalló tras la absolución de los oficiales de la policía que estuvieron involucrados en la paliza a Rodney King. Este hecho lo cubrió el *Army Times*, el cual publicó una fotografía de dos soldados uniformados listos para el combate, absortos en conversaciones sostenidas desde teléfonos públicos, con Los Angeles Sports Arena como telón de fondo. La leyenda o pie de foto indicaba que los soldados llamaban a miembros de su familia por lo menos una vez al día para darles su ubicación, que estaba también disponible a nivel local, nacional e incluso internacional, por televisión a través de la red y en vivo por cable<sup>27</sup>.

Una fusión similar del espacio lejano con el tiempo instantáneo se pudo ver en conflictos militares más amplios tales como los de Vietnam o Irak. En este sentido, la Guerra del Vietnam fue probablemente la primera guerra posmoderna<sup>28</sup>. Entre los soldados norteamericanos en servicio en Vietnam "los radios transistores son prácticamente de *rigueur*. Las cámaras y otros accesorios fotográficos son notorios y ampliamente utilizados. Incluso la tradición de escribir cartas a la familia está siendo desplazada por las grabaciones"<sup>29</sup>. Igualmente, en 1965 mediante un servicio establecido por los Estados Unidos, entre otras cosas para levantar la moral,

*los soldados podían hacer llamadas por cobrar o enviar mensajes, denominados MARSGRAMS, a los Estados Unidos. Posteriormente, según informes, había cuarenta y siete estaciones MARS en varias bases en Vietnam del Sur. En 1970 se contabilizaron 42.000 llamadas en un mes (Bergen 1986, Rienzi 1972)... Los soldados hospitalizados podían llamar a casa a través de una interconexión por radio de alta frecuencia. El servicio telefónico estuvo a su alcance por medio de una empresa de Vietnam del Sur equivalente a la ATT<sup>30</sup>.*

23 Morten G. Ender, *Soldiering toward the information superhighway: the comparison of old and new communication media use during military operations in the post-cold war era - preliminary version*, unpublished document, Dept. of Sociology, University of Maryland at College Park, 1995, pág. 25.

24 *Ibid.*, pág. 17.

25 Charles Doe, "Granada: Will its lessons be taught?", *Army Times*, 5 November, 1984.

26 Ron Hatcher, "Soldiers and the press", *NCO Journal*, Spring, 1991.

27 Morten G. Ender, 1995, op. cit., pág. 22.

28 James Gibson, *The Perfect War: Technowar in Vietnam*, Boston, Atlantic Monthly Press, 1986; Fredric Jameson, "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism," *New Left Review*, 146, 1984.

29 Charles Moskos, *The American enlisted man*, New York, Russell Sage Foundation, 1970, págs. 152-154.

30 Morten G. Ender, 1995, op. cit., pág. 13.

La televisión también acortó las distancias entre la zona de guerra en Vietnam y el frente doméstico norteamericano<sup>31</sup>.

*El flujo de imágenes también iba en dirección opuesta. Gibson anota que la milicia norteamericana trajo la televisión a Vietnam, tanto para los vietnamitas como para ofrecerle entretenimiento a las fuerzas norteamericanas en las bases militares. Para noviembre de 1966, las fuerzas norteamericanas ya disponían de televisión. En 1971, los hogares en Estados Unidos ya tenían televisión en color y los viejos equipos en blanco y negro fueron enviados a villas remotas en Vietnam para que las comunidades tuvieran acceso a este medio. Inclusive se utilizaron televisores portátiles para desplazarse a las áreas más remotas y mostrarles a los habitantes repeticiones de Gunsmoke*<sup>32</sup>.

Los nuevos medios de comunicación también funcionaron para reducir el espacio a tiempo instantáneo durante las operaciones *Desert Shield* y *Desert Storm*. Se usó el correo de voz que permitía a los soldados dejar mensajes que posteriormente serían recibidos por sus familiares y amigos<sup>33</sup>. Los *Desert Faxes* y el correo electrónico también se usaron ampliamente. Todos estos medios de transmisión mediaron e incluso redujeron la distancia entre el teatro televisado de la guerra de los soldados y la televisión teatral de los observadores de la guerra, quienes con frecuencia eran las mismas personas.

Durante la Guerra del Golfo, el espacio físico se redujo aún más, como si se tratara de comunicación en tiempo real. Los modos de información de esta guerra tuvieron características realmente sorprendentes. En primer lugar, los reporteros de televisión dejaron su papel de transmisores objetivos; ahora eran parte del mensaje.

*Al utilizar máscaras de gas y escabullirse de los misiles, llegaron a ser parte del evento. En segundo lugar, la televisión instantánea en vivo y la transmisión radial dramatizaban la guerra como espectáculo. Todo el mundo, incluyendo la totalidad de los soldados, los iraquíes, la audiencia o audiencias, las fuerzas de la coalición y la tecnología de las comunicaciones contribuyeron a la improvisación de la guerra, gracias a la inmediatez de la información*<sup>34</sup>.

En tercer lugar, inclusive las limitaciones de espacio, como la de tener que estar cerca a un teléfono fijo, disminuyeron con la proliferación del módem y los teléfonos portátiles satelitales. El espacio también se devaluó con respecto al tiempo, gracias a los Sistemas de Posicionamiento Global y a las Redes de Comunicación Masiva para Áreas Extensas, que dependen de los satélites y otras tecnologías sofisticadas de información y comunicación.

A través de esta información y comunicación masivas, mejoradas y de rápida disponibilidad, el espacio se vuelve cada vez menos una limitación para las acciones militares. En la Guerra del Golfo, por ejemplo, 'el teatro' no era siempre el mejor lugar desde donde dirigir las fuerzas de coalición; con frecuencia el comandante podía saber más de la situación de sus tropas y de las del enemigo desde un lugar en los Estados Unidos. Las líneas de la red de comunicación militar existente convergieron en el distante Pentágono y no en el adyacente Ministerio de Defensa Saudí. La reasignación del General Schwarzkopf a la zona de conflicto se debió más a las relaciones públicas que a una necesidad de mando.

En el paso de la geopolítica a la cronopolítica, la distribución del territorio se convierte en la distribución del tiempo. Ser el primero en dar o conseguir información puede ser una ventaja política importante. El punto clave de una fuerte red de comunicaciones política y militar es permitir a un Estado (o una corporación o compañía de noticias) proyectar mejor su poder y avanzar en sus intereses. Esto significa conseguir información secreta sobre lo que está sucediendo y sobre qué se dice; darle órdenes a sus agentes, presentar su propio mensaje vigorosamente, y hacer todo esto con rapidez para ser el primero<sup>35</sup>.

Con la comunicación instantánea y el despliegue rápido, el espacio cede su puesto a la velocidad en importancia militar. Entonces el espacio se vuelve relativamente menos limitante y se puede utilizar más fácilmente como teatro. Por ejemplo, tanto Washington como Riyadh querían poner al comandante en jefe de CENTCOM en el teatro. Esto parece haber sido motivado principalmente por consideraciones de índole política más que por necesidades militares, porque en los inicios de la crisis, el comandante de CENTCOM podía conseguir más información secreta y ejercer un control más eficaz sobre sus fuerzas a 6.482 kilómetros de distancia del teatro de los acontecimientos. Ciertamente, "si se hubiese ubicado en Arabia Saudita antes de instalar una infraestructura de comunicaciones adecuada... el comandante

31 Michael A. Anderegg, *Inventing Vietnam: The War In Film And Television*. Philadelphia, P. A., Temple University Press, 1991.

32 Morten G. Ender, 1995, op. cit., pág. 13.

33 Karen Jowers, "'Voice mail' system in service for Desert Shield", *Army Times*, December, 1991.

34 Morten G. Ender, 1995, op. cit., pág. 22.

35 Shayne Weyker, 1995, op. cit.

habría tenido que llamar a la Base de la Fuerza Aérea Macdill, en los Estados Unidos, para saber qué estaba pasando”<sup>36</sup>. La importancia de la ubicación ha cambiado tanto para los soldados como para el comandante. Por ejemplo, los miembros de la tripulación de los tanques iraquíes pensaron que la vasta extensión del desierto, no representada en los mapas, protegería sus flancos. Sin embargo, esta convención de corte modernista demostró ser un error mortal “porque las fuerzas de coalición los podían buscar y localizar electrónicamente, con gran precisión, a una gran distancia. El lugar más seguro para un soldado iraquí era el campo abierto y lo más lejos posible de sus propias unidades armadas”<sup>37</sup>. El uso de las telecomunicaciones, de los servicios de información de alta tecnología por parte de la milicia y de los medios noticiosos hizo que el estar cerca del “hardware” físico fuera menos importante que estar cerca del “software” electrónico. Al utilizar el equipo de navegación vía satélite y las armas de largo alcance y precisión, la coalición de las fuerzas armadas reescribió las reglas con respecto a dónde estar cuando se pelea una guerra.

El tiempo también sustituye al espacio en los medios noticiosos cuando el cubrimiento se vuelve global y casi instantáneo. La competitividad de la industria de las noticias –ciertamente, el nivel de importancia de lo que se presenta como “noticia”– depende de que se logre ser el primero en presentar la siguiente narración en desarrollo. La industria identifica así el valor de la noticia con su inmediatez y su ‘atractivo’ (con frecuencia inclusive hasta con la exclusión de las imágenes dramáticas). Sin embargo, en la Guerra del Golfo, aun la rapidez en la producción de las noticias fue superada por el ritmo acelerado de la guerra en el terreno. Las acciones militares generaban imágenes y eventos nuevos con tal dinámica que la prensa se volvió vulnerable a una censura de facto, si las historias sobre las imágenes se demoraban incluso 24 horas. Una noticia considerada como titular del día de ayer deja de serlo hoy, aunque todavía no haya sido escuchada. Para los reporteros de la televisión, estar cerca de la acción era en general menos importante que pedir que les leyera las noticias de actualidad desde las centrales de las cadenas, que contaban con una enorme red de comunicaciones<sup>38</sup>. En tales casos, la presencia de los reporteros filmados frente a un telón de fondo local tenía un efecto teatral<sup>39</sup>.

Para los periodistas que trataron de cubrir la Guerra del Golfo, por ejemplo, el problema no era la censura militar directa sino las dificultades para enviar las historias y el no tener acceso a los eventos; por consiguiente, las historias terminaban siendo obsoletas o marginales<sup>40</sup>. Dado que cualquier cosa que no es novedad instantánea deja de ser noticia, la censura se puede imponer simplemente por demoras en la entrega de la información. Por ejemplo, cuando la guerra en tierra terminó y los comandantes de campo y las tropas de combate podían hablar con libertad sobre sus hazañas, lo que tenían que decir ya no era de actualidad. La búsqueda de noticias está orientada por una competencia intensa entre los medios, por las 24 horas o los 7 días de continuo cubrimiento y recepción, el correspondiente corto tiempo de atención de los televidentes y el insaciable apetito por visuales dramáticos. Por estas razones, extrañamente, casi nadie se interesa en oír las historias de quienes realmente pelearon en la guerra<sup>41</sup>. Así, los reporteros corrieron ansiosos a la ciudad de Kuwait en busca de la siguiente historia: la liberación de Kuwait, algo mucho menos importante para los futuros debates sobre políticas y presupuestos que las evaluaciones de la actuación previa del ejército en Irak.

La inmediatez también opaca lo profundo y lo confunde con lo superficial. Cuanto más énfasis se haga en ello, más fácilmente pueden manejar a los periodistas los funcionarios públicos que controlan el acceso a la información; entre más se identifique una noticia con los eventos ocurridos en el presente inmediato, menos importancia tiene para el proceso y la historia y, por lo tanto, menos ayuda a sustentar la comprensión crítica<sup>42</sup>. Como lo anotaba el asesor presidencial David Gergen, cuando la televisión cubre una crisis política o militar “el conocimiento general que tenemos sobre la guerra, las imágenes comunes que tenemos sobre lo que está pasando en esa guerra son cada vez más los comunicados del Gobierno”<sup>43</sup>. Al hacer énfasis en lo inmediato, lo nuevo, y el ahora de las historias, los contextos y los antecedentes se eliminan. De esta manera, la temporalidad hiperrápida refuerza los espectáculos hiperreales: los receptores de las noticias no son intérpretes críticos sino espectadores deslumbrados, con más información y menos comprensión. El ejército prohibió a los medios la utilización de la tecnología de las telecomunicaciones en el campo de batalla, lo cual

36 Michael R. Macedonia, “Information technology in Desert Storm”, *Military Review*, October, 1992, págs. 34-35.

37 Shayne Weyker, 1995, op. cit.

38 Michael R. Macedonia, 1992, op. cit.

39 John J. Fialka 1992, op. cit.; Shayne Weyker 1995, op. cit.

40 John J. Fialka 1992, op. cit., págs. 5-6.

41 *Ibíd.*, pág. 6.

42 Neville Petersen, 1992, op. cit., pág. 184.

43 Citado en Hedrick Smith (ed.), 1992, op. cit., págs. 237-8.

demoraba sus informes sobre “la siguiente historia” –una monomanía alimentada por su doctrina de alta tecnología de “un nuevo titular por hora”–. Estas políticas de los militares y de los medios eran reforzadas por las tácticas militares. Las unidades del ejército en el terreno se maniobraban constantemente. Las unidades aéreas en las revolucionarias batallas *AirLand* de la campaña aérea trabajaban totalmente detrás de las líneas del enemigo, sin reporteros que los siguieran. Todos estos factores se combinaban para crear grandes brechas en los informes que los militares y el gobierno estaban felices de llenar con sus videos sesgados según sus propios intereses y grabados por cámaras montadas sobre armas y bombas. La imagen que recibieron los televidentes fue la de una guerra sin muertos, de una eficiencia técnica perfecta.

La velocidad con la que terminó la guerra (30 días y 100 horas) también afectó en gran medida los reportajes. En primer lugar esto significaba que cualquier tiempo perdido preparando o recolectando información por parte de los reporteros o, ciertamente, cualquier tiempo perdido de alguna manera, sería un desastre. La velocidad de la guerra también impidió el buen funcionamiento del sistema de mensajería, la sustitución de agentes de publicidad incompetentes encargados de las relaciones públicas, o el cambio de las políticas periodísticas de los militares, en respuesta al sentimiento del público de que no se le estaba entregando toda la información. La velocidad, literalmente espectacular de la guerra (junto con el reducido número de víctimas norteamericanas), también hizo imposible movilizar la oposición o, incluso, generar mayor discusión pública sobre la guerra.

### La importancia de las simulaciones

Las simulaciones y los simulacros se han vuelto parte central del entrenamiento en los sistemas de armas y en los espectáculos político-militares. Por ejemplo, las tropas entrenadas mediante simulaciones de alta tecnología producen un mayor rendimiento en cuanto al poder aniquilador con respecto al tiempo y al dinero invertidos. Dichas tropas son más mortíferas porque la simulación contemporánea de las condiciones del combate puede darles algo de ese valioso temple que anteriormente sólo poseían los veteranos de la guerra. En las simulaciones, las tropas pueden ganar años de experiencia en el combate en pocos meses, con una baja probabilidad de que los maten o los hieran. Las simulaciones aportan información tan visceral y un conocimiento tal que a los soldados les queda difícil

experimentar alguna diferencia entre un combate real y una simulación, excepto, tal vez, cuando caen heridos o cuando ven de cerca otro herido<sup>44</sup>. La simulación de vuelos logra una hiperrealidad tridimensional brillante, compuesta por una cabina montada sobre una plataforma movable y encerrada por una pantalla sobre la que se proyecta la escena. Las computadoras reproducen el sonido, la fuerza y el movimiento de un avión de caza dando giros o volando y las supercomputadoras proporcionan la imagen del terreno, las tropas y las instalaciones del enemigo, o de un portaaviones o de una franja amistosa de aterrizaje.

*El realismo de la simulación de un combate es sorprendente y se verifica porque las destrezas adquiridas en la simulación se trasladan directamente al mundo real. Y aun cuando sea hiperreal el simulador le ofrece un mejor escenario al novato... La simulación, a diferencia de los vuelos reales, es flexible más que impositiva. Supongamos que se quiera practicar el aterrizaje. En la vida real se pasaría el 95 por ciento del tiempo dando vueltas y carreando el avión. El simulador permite ajustar estos márgenes y realizar veinte veces más aterrizajes por hora<sup>45</sup>.*

La realidad sumerge al individuo en un implacable flujo de tiempo; en cambio, un simulador le permite congelar un momento o repetir un evento. Es más, el mundo real de un vuelo es limitado en comparación con la riqueza de la simulación. Lo restringiría, digamos, al Aeropuerto Nacional de Washington. En un simulador, con sólo oprimir algunos botones, podría llegar a Atlanta o a cualquier otro lugar. La mayoría de los vuelos reales son afortunadamente tranquilos por no decir aburridos; en un simulador usted puede experimentar toda la emoción, las crisis o las catástrofes que quiera. Y finalmente, el mundo real es con frecuencia confuso; sus contornos, declives y obstáculos, poco llamativos y difíciles de distinguir. Un simulador puede realzarlos, clarificarlos y proporcionar una realidad más nítida y más transparente, es decir, brillante. Todo esto representa un incremento real del poder militar, logrado a un costo relativamente bajo, sin tener que pelear guerras o construir nuevas generaciones de aviones, tanques y barcos. Se pueden crear simulacros no sólo de cabinas de aviones o de otros escenarios de batalla, sino también de los procesos cognoscitivos de la gente. Por ejemplo, los sistemas de

44 Shayne Weyker, 1995, op. cit.

45 Haber, Ralph N., “The simulation of high speed aircraft flight”, *Scientific American*, 255 (July), págs. 96-103, 1986.

Inteligencia Artificial (IA), tales como los Sistemas Expertos, reproducen en "software" el conocimiento y el juicio de especialistas humanos profesionales de diversa índole. Un sistema de IA bien diseñado puede, incluso, sustituir o complementar el conocimiento personal que tiene el experto sobre una figura política, aunque nunca la haya conocido. Las armas generan defensas y las estrategias alimentan contra-estrategias. Esto juega también para la IA. En la medida en que se intensifique el uso de la IA, el conocimiento de las fortalezas y debilidades de los sistemas inteligentes de un adversario se torna crucial, en especial el conocimiento de prejuicios y debilidades de la IA, en relación con las reglas puestas en práctica para la toma de decisiones, y que los propios usuarios ignoran. Dicho conocimiento se puede utilizar para desinformar al sistema de IA del adversario o, por lo menos, para predecir posibles patrones en la toma de decisiones. Por ejemplo, si a las armas dirigidas por medio de simulaciones computarizadas se les diera "a propósito o accidentalmente, simulaciones inexactas del terreno entre el punto de partida y el objetivo, esto probablemente constituiría una amenaza mayor para los usuarios o para los inocentes civiles, que el mismo enemigo"<sup>46</sup>. La experiencia simulada se sobrepone a la experiencia real, la moldea, e incluso se convierte en ella. Esto sucede, por ejemplo, cuando la información directamente utilizable produce una interpretación más general de los contenidos y de los significados.

*Las simulaciones de los entrenamientos militares son útiles en cuanto al tipo de información detallada, necesaria para la supervivencia de un soldado, pero limitadas en cuanto al tipo de información sobre el contexto, necesaria para que los civiles puedan formarse una opinión sobre si el soldado debería estar allí. Esto también se aplica a las simulaciones de eventos reales, grabados con telescopios para visión nocturna, radariscopios, satélites de lectura distante, o cualquier otro aparato dentro de una plétora de tecnologías para la intensificación de los sentidos. El creciente uso de los dos tipos de simulación en el cubrimiento de noticias por parte de los medios estimula la exclusión de los interrogantes sobre los valores, el contexto social y las consecuencias humanas, y las sustituye por simulaciones audiovisuales espectaculares de detalles técnicos. Igualmente, la brillantez visual y la riqueza informativa de las simulaciones de entrenamiento estimulan los interminables*

*análisis técnicos de los eruditos en asuntos militares, en detrimento de la comprensión de aspectos políticos, morales o incluso estratégicos*<sup>47</sup>.

Como las simulaciones tecnológicas se convierten en la materia prima de los reportajes, las imágenes visuales hiperreales y los sonidos dramáticos comienzan a reemplazar a las palabras en el discurso y en el imaginario público. Podríamos decir que la verdad, por lo menos las verdades del discurso, es la primera víctima no sólo de la guerra sino también de las imágenes. Para resumir la discusión, hay que decir que las limitaciones en la eficacia de la acción militar intensifican el valor de las dimensiones simbólicas o comunicativas de las armas y de la guerra y que, paradójicamente, también estas dimensiones comunicativas están jalonadas por las mismas tecnologías que incrementan el poder letal militar. En otras palabras, en la medida en que se logre mayor eficacia económica para la muerte mediante el uso de la comunicación y la simulación electrónicas, dichas comunicación y simulación fomentarán aún más que la guerra sea vista como un espectáculo carente de muertos, e incluso, el que sea llevada a los hogares de los usuarios de los medios como espectáculo. En este sentido la guerra posmoderna es guerra comunicativa en la que la actuación se produce y se consume a larga distancia y en la que hay relativamente menos ataques por tierra e incluso menos combates cuerpo a cuerpo. En este tipo de guerra, la muerte llega antes de hacerse visible, excepto en la pantalla del emisor de la información. En la Guerra del Golfo, al igual que posteriormente en la antigua Yugoslavia, con la participación de la OTAN, hubo una intervención a distancia por parte de los bombarderos, guiada por sistemas de computación y diseñada y dirigida por especialistas con amplia experiencia tecnológica. El cubrimiento de dicha intervención incluye lo que ocurre en estos espacios densamente comunicativos, al tiempo que se excluye el contexto histórico y político-moral de lo que se comunica. Todo esto deja el control en manos de expertos, quienes a su vez simulan el tratamiento democrático de la información, redefiniendo la participación cívica en términos de "participación" en espectáculos tecnológicos. A medida que el control de las imágenes adquiere relativamente más importancia que el control del campo de batalla, la importancia de la acción militar misma se disminuye. La esencia de la acción militar es ciertamente más difícil de

conocer o de entender, aunque se dé más información. Se convierte en un escenario móvil en el que se pueden filmar noticias, en el que las armas son parte de la utilería y los soldados los extras no pagados. Las imágenes de la guerra se vuelven la realidad central (excepto para los heridos o los que están muriendo). El teatro de la guerra se convierte en la guerra como teatro, el espacio se devalúa con respecto al tiempo o a la velocidad de la comunicación, y la realidad vivida y sus apariencias son desplazadas por la hiperrealidad y los simulacros que presentan lo aparente como real y la realidad como apariencia.

## Bibliografía

- Anderegg, Michael A., *Inventing Vietnam: The War In Film And Television*. Philadelphia, PA., Temple University Press, 1991.
- Briggs, Clarence E., *Operation Just Cause: Panama, December 1989: A Soldier's eyewitness account*, Harrisburg, PA., Stackpole Books, 1990.
- Der Derian, James, *Antidiplomacy: Spies, Terror, Speed and War*, Oxford, Blackwell, 1992.
- Doe, Charles, "Grenada: Will its lessons be taught?", *Army Times*, 5 November, 34, 1984.
- Drucker, Peter, *The new realities*, New York, Harper and Row, 1989.
- Edelman, Murry, *Constructing the political spectacle*, Chicago, University of Chicago Press, 1988.
- Ender, Morten G., *Soldiering toward the information superhighway: the comparison of old and new communication media use during military operations in the post-cold war era - preliminary version*, unpublished document, Dept. of Sociology, University of Maryland at College Park, 1995.
- Fialka, John J., *Hotel Warriors: Covering the Gulf War*, Washington D.C., Woodrow Wilson Center Press, 1992.
- Gerbner, George, Mowlana, Hamid y Nordenstreng, Kaarle (eds.), *The global media debate: Its rise, fall and renewal*, New York, Ablex, 1993.
- Gibson, James, *The Perfect War: Technowar in Vietnam*, Boston, Atlantic Monthly Press, 1986.
- Gitlin, Todd, Blips, bites and sawy talk: Television's impact on American Politics, *Dissent*, 1988, reimpresso en D. Shimkin, H. Stolerman y H. O'Connor (eds.), *State of the art: Issues in contemporary mass communication*, New York, St. Martin's Press, 1992.
- Haber, Ralph N., "The simulation of high speed aircraft flight", *Scientific American*, 255 (July), 96-103, 1986.
- Hatcher, Ron, "Soldiers and the press", *NCO Journal*, Spring, 14-16, 1991.
- Hughes, Thomas L., en Smith, Hedrick, *The media and the Gulf war: The press and democracy in wartime*, Washington D.C.: Seven Locks Press, 1992.
- Jameson, Fredric, "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism", *New Left Review*, 146 (July-August), 1984, págs. 52-92.
- Jowers, Karen, "'Voice mail' system in service for Desert Shield", *Army Times*, December, 1991, págs. 62-63.
- Luke, Timothy W., *New world order or new words order?*, Blacksburg, Virginia Polytechnic Institute and State University, 1992.
- Macedonia, Michael R., "Information technology in Desert Storm", *Military Review*, October, 1992, págs. 34-41.
- Moskos, Charles, *The American enlisted man*, New York, Russell Sage Foundation, 1970.
- Petersen, Neville, "Asian news values: Changes and challenges", *Media Asia*, V. 19, No. 4, 1992, págs. 183-190.
- Sarlo, Beatriz, "Aesthetics and Post Politics: From Fujimori to the Gulf War", *Boundary 2*, Vol. 20, No. 3, 1993, págs. 180-193.
- Smith, Hedrick, *The media and the Gulf war: The press and democracy in wartime*, Washington D.C.: Seven Locks Press, 1992.
- Taylor, Philip, *War and the media*, Manchester, Manchester University Press, 1992.
- Weyker, Shayne, *Technologies of Representation: How different ways of representing war may influence public opinion - preliminary version*, unpublished document, Dept. of Government and Politics, University of Maryland College Park, 1995.