

Extrait du El Correo

<http://www.elcorreo.eu.org/El-arte-de-transformar-ninos-y-jovenes-en-asesinos-con-placer>

El arte de transformar niños y jóvenes en asesinos con placer

- Reflexions et travaux -

Date de mise en ligne : dimanche 10 février 2013

Copyright © El Correo - Tous droits réservés

La noche más oscura

Al abandonar la presidencia en enero de 1961, Dwight Eisenhower advirtió a los estadounidenses sobre el riesgo de la expansión del complejo militar-industrial para sus libertades. Aquella admonición del general victorioso en la Segunda Guerra Mundial ha caído en el vacío. Como desarrolla el periodista Nick Turse en el libro « [The Complex. How the Military invades our everyday lives](#) », hoy existe un nuevo complejo corporativo omnipresente, un sistema de sistemas oculto con habilidad. « *Ese complejo militar-industrial-tecnológico-de entretenimiento-académico-científico -mediático-de Inteligencia, vigilancia y seguridad nacional, se ha apoderado de Estados Unidos.* »

La misma firma que con financiamiento del Pentágono produce los robots tácticos con armas pesadas que las tropas utilizaron en la ocupación de Irak y Afganistán fabrica unas simpáticas aspiradoras domésticas. Como dijo con candor el príncipe británico Harry, su placer por los videojuegos en la PlayStation y la Xbox le dieron una gran destreza en el manejo de los sistemas de armas de los helicópteros con que mató a muchos talibanes en Afganistán. Esto no ocurre por casualidad y el Pentágono lleva un registro de los adolescentes más hábiles con el joystick para reclutarlos cuando sean mayores. La similitud de manejo del video juego y las armas letales es deliberada y lo mismo ocurre con el diseño de los uniformes.

Esos juegos son creados por especialistas militares, que reproducen episodios reales como el asesinato de los hijos de Saddam Hussein, y sirven para preparar a los futuros soldados. Uno de los creadores del famoso video juego « *Marine Doom* », David Bartlett, fue director de Modelado y Simulación del Pentágono, que es la oficina principal de entrenamiento por computadora. « *La tecnología de los juegos facilitó una revolución en el arte de la guerra* », le dijo en 2006 al Washington Post. En el mismo artículo un veterano de Irak dijo que los video juegos le permitieron descargar su ametralladora calibre .50 contra un enemigo humano. « Sentía que era un video juego. Ni siquiera me perturbó. Disparaba por instinto natural. Bum, bum, bum. Ni siquiera parecía real, pero era real ». Y el teniente coronel Scott Sutton, director de la División Tecnológica en la base naval de Quantico, agregó que es probable que los soldados de esta generación tengan menos inhibiciones para apuntar sus armas contra alguien. « *Esto nos da una mejor base para trabajar* », dice. La penetración en la industria del entretenimiento es anterior al discurso de Eisenhower.

En 1915, a comienzos de la Primera Guerra Mundial, el Ministro de Guerra John Weeks suministró mil soldados de caballería y una banda al pionero del cine mudo D. W. Griffith para su película épica « *El nacimiento de una Nación* » y un submarino, una cañonera y el uso de la base naval de San Diego para « *Un pirata submarino* », dirigida ese mismo año por Syd Chaplin, el hermano de Carlitos.

Este cuidado por la imagen militar no decayó en la década efervescente de 1930 y se acentuó con la nueva conflagración mundial. Aun en las deliciosas comedias musicales de Fred Astaire rara vez faltaba alguna de las tres Fuerzas Armadas en un rol prominente : la « *Marina en Follow the Fleet* », de 1936, donde el grillo ingrátido dirige con uniforme de marinero una clase colectiva de danza para sus camaradas en la cubierta de un destructor ; la Fuerza Aérea en « *La historia de Irene Castle* », de 1939, y en « *The Sky is the limit* », de 1943, en las que tripula un avión de la Primera y otro de la Segunda Guerra Mundial ; el Ejército en « *You'll never get rich* », de 1941. Allí baila con la incomparable Rita Hayworth dentro de una base militar, donde transcurre media película. Excepción luminosa y al mismo tiempo sombría es « *Gold diggers of 1933* », donde el asombroso coreógrafo y director Busby Berkeley monta « *Mi hombre olvidado* », un largo número de canto y baile de masas en que los soldados mutilados en la Gran Guerra pasan a ser los marginales sin empleo de la Gran Depresión, con la estética y la amargura de los cuadros de Otto Dix y George Grosz en la Alemania de Weimar. También en 1941, Gary Cooper apareció en « *El sargento York* ». John Huston, Frank Sinatra, Humphrey Bogart participaron en varias películas de propaganda y la visita al frente

de músicos actores y deportistas constituyó un ritual que sólo cuestionó Muhammad Ali, quien afrontó la persecución más vil por negarse a agredir a un pueblo que, como dijo del vietnamita, no les había hecho nada a los negros estadounidenses. El reverso fue John Wayne, que en 1968 filmó los « *Boinas Verde* », una apología de los comandos, para la que el gobierno aportó un millón de dólares de entonces.

El estreno mundial de « *Pearl Harbor* », en 2001, se realizó en la cubierta de un portaaviones nuclear. En 2007, uno de los productores de la muy exitosa « *Transformers* », Ian Bryce, dijo que la película hubiera sido muy distinta sin el soberbio apoyo militar. « *Una vez conseguida la aprobación del Pentágono, todos ganan. Nosotros queremos cooperar con el Pentágono para mostrarlos bajo la luz más positiva, y ellos quieren darnos todos los recursos para que podamos hacerlo* ». Esto incluye el acceso a miles de millones de dólares en tanques, cazabombarderos, submarinos nucleares y portaaviones. Nick Turse destaca que mientras el complejo militar-industrial denunciado por Eisenhower era gris oliva, el nuevo Complejo está arraigado en la cultura pop, lo que le permite « *sumergir a los jóvenes en un seductor mundo militarizado de diversión* ». Por eso, no vale la pena perder tiempo en discutir por qué Kathryn Bigelow [sobre esta peligrosa directora de cine leer : « [Por quién dobla las campanas Bigelow en la Triple Frontera](#) » por José Pablo Feinmann] incluyó una escena de tortura en *La noche más oscura*, sobre la cacería y asesinato de Osama bin Laden. El Complejo invita al mundo a cruzar esa línea sin retorno y aceptar lo inaceptable con gesto distraído. La película fue producida por la transnacional Sony, del mismo grupo que fabrica la PlayStation, para que matar sea un juego de niños y los jóvenes se conviertan en asesinos con placer.

[Página 12](#). Buenos Aires, 10 de febrero de 2013.

Post-scriptum :

* **Horacio Verbitsky**,
nacido en Buenos Aires,
escritor y periodista
argentino. Actualmente
preside el Centro de
Estudios Legales y Sociales
(CELS).