

LA GUERRA Y LA CIUDAD

La estrategia militar occidental ha estado durante mucho tiempo basada en eludir el combate urbano, y en el recurso a los ataques aéreos como método para doblegar a las grandes conurbaciones. Las ciudades se consideraban como blancos, no campos de batalla. Sin embargo, en la actualidad los paisajes urbanos del hemisferio sur se han convertido en las zonas de conflicto por excelencia. Desde el final de la Guerra Fría, la ofensiva militar de Estados Unidos en Oriente Próximo y Asia Central, ha ido centrado la atención de los estrategas del Pentágono sobre las florecientes ciudades árabes y del Tercer Mundo, que ahora han pasado a ser consideradas zonas de las acciones militares presentes y futuras de Estados Unidos. Aunque «la revolución de los asuntos militares» resaltaba el predominio de los aspectos globales, la batalla perdida de las calles de Iraq ha reavivado el interés del Pentágono por los conflictos en las microgeografías tales como las áreas urbanas hiperdegradadas, los barrios industriales, las *favelas* y las *casbahs*, así como por las tecnologías de espionaje y vigilancia a escala mundial¹.

Para los estrategas de la defensa, la derrota de las tropas de élite de los Rangers, en octubre de 1993, a manos de jóvenes armados en las calles de Mogadiscio fue un toque de atención. Los resistentes civiles causaron un 60 por 100 de bajas a las tropas estadounidenses. Como ha señalado Mike Davis, el ejército de Estados Unidos tardó mucho tiempo en incorporar los escenarios urbanos del Tercer Mundo a los programas de entrenamiento de las tropas. En 1996, el periódico del Army War College, advertía que «los futuros escenarios bélicos, se encuentran en las calles, las alcantarillas, los bloques de edificios y en la descontrolada extensión de chabolas que forman las ciudades destrozadas del mundo»². En 1999, un colaborador de la *Marine Corps Gazette*, señalaba enérgicamente que la mayoría de los lugares de entrenamiento se habían quedado desfasados frente al «predominio urbano que domina las zonas de conflicto del mun-

¹ Mike Davis, «The Urbanization of Empire, Magacities and the Laws of Chaos», *Social Text* XXII, 4 (2004), pp. 9-15.

² Mayor Ralph Peters, «Our Soldiers, Their Cities», *Parameters* (primavera 1996), citado por M. Davis, *Planet of Slums*, Londres, 2006, p. 203 [de próxima publicación en FOCA, Madrid].

do actual [...] Sabemos que tendremos que pelear esencialmente en áreas urbanas. Sin embargo, realizamos la mayor parte de nuestro entrenamiento en zonas rurales: las colinas de Camp Pendleton, el desierto de Twenty-nine Palms, los bosques de Camp Lejeune o la jungla de Okinawa»³. En un informe del instituto RAND sobre la situación de los campos de entrenamiento militar, encargado por el Congreso en el periodo subsiguiente a la invasión de Iraq, se decía:

las fuerzas armadas de Estados Unidos no han sido capaces de reproducir adecuadamente los desafíos que sus soldados de las fuerzas terrestres, marítimas o aéreas se encuentran en las ciudades de Iraq y Afganistán [...] Más de una década después de la desaparición del Pacto de Varsovia, el Muro de Berlín y la Unión Soviética, demasiados de nuestros campos de entrenamiento, simulaciones de combates y modelos de estudio nos recuerdan más a la Guerra Fría que a Mogadiscio, las ciudades y pueblos de Iraq o las aldeas de Afganistán⁴.

Por todos los Estados del sur y sudeste de Estados Unidos se está construyendo un archipiélago oculto de mini ciudades, que presentan un acusado contraste con las áreas comerciales que muchas veces las rodean. Igualmente, los desiertos de Kuwait e Israel, las colinas del sur de Inglaterra, las llanuras de Alemania y las islas de Singapur, son lugares donde están surgiendo otros paisajes, réplicas de los escenarios urbanos del Tercer Mundo. Los decorados incluyen hileras de máquinas desfasadas, por los altavoces se lanzan continuas llamadas a la oración mientras los burros se pasean errantes; las paredes están llenas de «graffitis» árabes y se levantan imitaciones de minaretes y mezquitas. En algunas ocasiones se buscan personas que representen el papel de la población civil, convenientemente vestidas al estilo árabe. Otras zonas tienen áreas urbanas hiperdegradadas, *favelas*, con olores artificiales que reproducen la muerte y la descomposición. Estos son los nuevos campos de entrenamiento para las fuerzas de los Estados Unidos y del Reino Unido que serán enviadas a Bagdad, Ramadi, Faluya, Najaf o Kerbala. La urbanización que se produce en el planeta, también se manifiesta en los escenarios bélicos. Estas mini ciudades que no aparecen en los mapas, totalmente ignoradas por las comunidades de diseñadores urbanos, arquitectos y planificadores, se han constituido en una especie de sistema de ciudades globales en la sombra. Son espacios creados para imitar el entorno estratégico de la «ciudad salvaje», como la califica un estratega militar de Estados Unidos, y que actualmente se considera el escenario clave de las guerras futuras⁵.

³ Coronel Thomas Hammes, «Time to get serious about urban warfare training», *Marine Corps Gazette*, abril de 1999.

⁴ Russell Glenn *et al.*, «Preparing for the Proven Inevitable. An Urban Operations Training Strategy for America», RAND National Defense Research Institute, Santa Monica, 2006, pp. XV, 263.

⁵ Richard Norton, «Feral Cities», *Naval War College Review* LVI, 4 (2004).

Ensayos de vestuario

La construcción de simulaciones de objetivos militares no es nueva. Durante la Segunda Guerra Mundial, en Utah se reprodujeron réplicas exactas de calles de Berlín, realizadas por el arquitecto alemán exiliado Eric Mendelsohn, y cerca de ellas se podía encontrar un racimo de cabañas japonesas levantadas por Antonin Raymond, un arquitecto estadounidense que había trabajado en Japón y que peinó los Estados Unidos en busca de materiales auténticos para su construcción⁶. Estas construcciones fueron utilizadas por los técnicos militares para ajustar los efectos de las bombas incendiarias que arrasaban las ciudades japonesas y alemanas. Para asegurar el realismo, los escenarios se llenaban de auténticos utensilios y mobiliarios alemanes, y los edificios se regaban con agua para simular al máximo las condiciones ambientales de Berlín. Más tarde durante la Guerra Fría, se llegaron a levantar simulaciones de zonas residenciales de las afueras urbanas cerca de los lugares donde se realizaban explosiones atómicas y termonucleares, que incluían las vallas blancas de las casitas y a las familias de maniqués sentados alrededor de la mesa del jardín, dispuestas a merendar⁷.

Las réplicas urbanas de los escenarios militares del siglo XXI suponen una diferente relación con la violencia. Más que ensayos de aniquilación urbana a través de la guerra total, su misión es la de preparar a las tropas de tierra para una ocupación militar y para las tácticas de contrainsurgencia. Un ejemplo reciente de esta nueva aproximación al tema, se puede ver en la base de Tze'elim, en el desierto de Negev en Israel, donde se han invertido 14 millones de dólares en construir una simulación de ciudad árabe. El lugar, al que se conoce como «Chicago», se levantó expresamente para aprovechar las lecciones que se podían sacar de las incursiones israelíes en ciudades y campos de refugiados de Palestina. La zona está dividida en cuatro secciones, con edificios de apartamentos, un mercado, tiendas, una mezquita y un campo de refugiados. Está rodeada de una alambrada dotada de los más sofisticados equipos de vigilancia que además, permiten controlar cómo los soldados israelíes arremeten contra las puertas de las viviendas palestinas. La representación se completa con muñecos mecánicos representando a unos grotescos árabes barbudos, contruidos por los carpinteros del Teatro Nacional de Israel, y que están programados para asomarse a las ventanas y a las esquinas de las calles durante los ejercicios con fuego real. Adam Broomberg y Oliver Chanarin, dos fotógrafos israelíes que lograron hacer un estudio detallado del lugar, señalaban:

Resulta difícil decir que es lo que hace que el lugar resulte tan turbador. A lo mejor es la combinación de ingenuidad y violencia, como si los sol-

⁶ M. Davis, *Dead Cities And Other Tales*, Nueva York, 2002, pp. 65-84.

⁷ Laura McEnaney, *Civil Defense Begins at Home*, Princeton, 2000.

dados hubieran entrado en el espacio privado del enemigo mientras está durmiendo o ha salido a comer [...] Resulta una amenazadora intromisión en tu propia intimidad⁸.

Aquí fue donde las fuerzas especiales de Estados Unidos entraron en contacto con la «realidad árabe» en los prolegómenos de la Primera Guerra del Golfo. Los ensayos generales que se han realizado aquí, incluyen un supuesto para asesinar a Sadam Hussein, y la preparación para la batalla de Falluyah.

En los últimos años las ciudades del Tercer Mundo han proliferado en los centros de entrenamiento militares de Estados Unidos, aunque las previsiones que hacía el Instituto RAND en 2006 siguen sin estar cubiertas; el porcentaje de bajas para las tropas sin un entrenamiento adecuado en el combate urbano se calcula entre un 25 y 30 por 100. Para hacer frente a las necesidades de entrenamiento de las futuras Operaciones Militares sobre Terreno Urbano, las recomendaciones del informe RAND, incluían la construcción de cuatro nuevas «ciudades» con más de 300 edificaciones cada una⁹. Para 2010, el Pentágono planea tener unas 60 zonas de entrenamiento distribuidas por todo el mundo. Mientras algunas se podrán recoger en contenedores y transportarlas por vía aérea, otras serán grandes extensiones que reproducirán barrios urbanos enteros, con su aeropuerto o los espacios rurales que las rodean.

Uno de los más importantes lugares de entrenamiento para el combate urbano es Zussman Village, en Fort Knox, Kentucky. Aquí se han invertido 13 millones de dólares para levantar una ciudad de 12 hectáreas, que puede acoger a cientos de «insurgentes», vestidos con *keffiyehs* y armados con AK-47 y RPG, así como a 1.500 efectivos militares con sus carros de combate, pertrechos y helicópteros. Está equipada con centros de emisión de radio y televisión que pueden emitir en hebreo, árabe o ruso. Zussman Village incluye reproducciones de depósitos de chatarra, mezquitas, cementerios, gasolineras, alcantarillas, subestaciones eléctricas, vías férreas y puentes. En la actualidad se está construyendo un área urbana hiperdegradada como las que proliferan en el Tercer Mundo a lo largo del ferrocarril. Para simular mejor el medio, la zona está cubierta de barro y el sistema de alcantarillas cuenta con zarigüeyas y ratas vivas y con serpientes de goma. Los olores de los cuerpos en descomposición, la basura y las aguas estancadas se pueden reproducir a voluntad¹⁰. Una de las posibilidades es utilizar el propano que puede convertirse en las bolas de fuego que acompañan a la explosión de coches y edificios con los que se en-

⁸ Adam Broomberg y Oliver Chanarin, *Chicago*, Göttingen, 2007.

⁹ Con la intención de hacerlas accesibles a las zonas de residencia de las tropas, se localizarán en el actual Fort Hood en Texas, en la region de Kentucky/Carolina del Norte/Gegorgia, y en el suroeste del país.

¹⁰ Roxana Tiron, «Army training site brings to life the horrors of war», *National Defense Magazine* (julio 2001).

contrarán las tropas cuando lleguen a Iraq. La empresa de Kentucky que proporciona la tecnología señala:

La mayor parte de nuestras operaciones militares se desarrollan por la noche. Cuando hay una explosión y el soldado lleva gafas de visión nocturna, su vista se queda en blanco. Necesita aprender a reaccionar ante esta situación y a resistir sin perder la concentración. Lo normal es quedarse un segundo paralizado frente a un fuego o una explosión, pero en combate los soldados tienen que reaccionar con rapidez [...] el combate urbano tiene un índice de bajas mucho más elevado que el que se produce en campo abierto. La acción y la violencia se producen mucho más cerca y con mayor rapidez¹¹.

El mayor complejo militar de estas características se está levantando, sin embargo, en el Joint Readiness Training Center ubicado en Fort Polk, Louisiana. Sobre una extensión de 405 kilómetros cuadrados, se están reproduciendo dieciocho pueblos iraquíes en los que no faltan puestos «donnerkebab» y fosas comunes con los huesos enterrados procedentes de las carnicerías locales. Entre 2003 y 2005, 44.000 soldados destinados a Iraq han realizado ejercicios en los que se incluía la participación de 1.200 extras vestidos con ropas árabes, que interpretaban a miembros de tribus iraquíes, policías y civiles. 200 de ellos eran árabes-estadounidenses en su mayoría originarios de Iraq. Los escritores están preparados para escribir el guión de cada participante, basado en la «hostilidad», «indiferencia» o «amistad» que muestra hacia las tropas norteamericanas.

En una inversión de las pautas habituales en virtud de las cuales las ciudades compiten en los circuitos del marketing global por hacer ostentación de su riqueza urbana, de su planificación cultural y de su egocentrismo, aquí lo que más se valora es la podredumbre y la arquitectura del colapso. El coronel James Cashwel, manifestaba después de unos ejercicios en uno de estos centros de entrenamiento en guerrilla urbana en California, que «la ventaja de esta base es que está vieja, en ruinas, con las ventanas rotas y los árboles caídos en medio de las calles. Es una réplica perfecta de un escenario bélico urbano»¹². Haciendo una evaluación de los lugares de entrenamiento existentes los miembros del Instituto RAND otorgaban la mayor puntuación a los que «están abarrotados de escombros y mugre, áreas urbanas hiperdegradadas, ciudades de chabolas, complejos vallados, construcciones subterráneas y simulaciones de hospitales, prisiones, estructuras y refugios gubernamentales», como el complejo de Twentynine Palms que tienen los marines en California¹³. Un oficial de la base que Estados Unidos tiene en Baumholder, en Alemania, mani-

¹¹ Se puede consultar en www.wareinc.com, dentro de «Turnkey Projects».

¹² J. R. Wilson, «Army expands home-based MOUT training», *Military Training Technology* (marzo 2003).

¹³ Russell Glenn *et al.*, «Preparing for the Proven Inevitable. An Urban Operations Training Strategy for America», *cit.*, p. 243.

festaba que los soldados frecuentemente pedían burros, cabras y animales similares para simular la vida en las ciudades iraquíes¹⁴. Algunos de estos lugares disponen de sistemas de efectos especiales que permiten reproducir olores. Fort Wainwright en Alaska permite inundar la zona con olor a gasoil, a goma quemada o incluso a cuerpos abrasados¹⁵.

El informe RAND también baraja la posibilidad de apropiarse de «ciudades fantasma» enteras dentro del propio territorio de Estados Unidos que han sufrido un proceso de desindustrialización y abandono. La atención ha recaído sobre la antigua ciudad minera de Playas, en el suroeste de Nuevo México, que ya ha sido utilizada como lugar de entrenamiento por las fuerzas antiterroristas del Departamento de Seguridad Nacional¹⁶. El grupo RAND sugiere que el lugar podría mejorarse como campo de entrenamiento «si la arquitectura de la ciudad se modificara para incluir edificaciones cerradas del tipo de las que las fuerzas estadounidenses deben aislar y limpiar en Iraq y Afganistán». De todas maneras, los ejercicios con fuego real probablemente no sean posibles «habida cuenta de que los propietarios [...] considerarían los costes de las reparaciones demasiado elevados»¹⁷. A pesar de que la ciudad se ha clasificado como «ciudad fantasma», algunos residentes que se han negado a abandonarla se ganan la vida actuando como extras en guerra urbana y ejercicios antiterroristas. Una red de ciudades poco pobladas de Dakota del Norte también podría servir para el mismo objetivo, y el informe RAND recomienda estudiar la utilización de fábricas abandonadas, edificios de empresas, centros comerciales, colegios, hospitales y complejos de ocio.

Otra propuesta es la de utilizar áreas metropolitanas densamente pobladas como lugares de entrenamiento en áreas urbanas hostiles, como sucedió en las operaciones «Urban Warrior» y «Project Metropolis», en las que los marines «invadieron» Little Rock, Chicago, Oakland y Charlestone poniendo en marcha operaciones marítimas y aéreas (que también pretendían aumentar las incorporaciones a filas), antes de realizar ejercicios que incluían la falta de electricidad, de comunicaciones y de transporte, en hospitales abandonados y redes de alcantarillas. El informe RAND señala que estos ejercicios continuarán siendo necesarios, porque «falta mucho tiempo hasta que se puedan construir lugares que reúnan la complejidad y heterogeneidad de las ciudades contemporáneas». El proyecto más ambicioso del informe RAND es la construcción de un campo de entrenamiento de 20 kilómetros cuadrados, que incorpora una ciudad completa

¹⁴ Citado por Ferry Boyd, «Training site replicates Iraqi village», *Stars and Stripes*, 26 de julio de 2006.

¹⁵ Associated Press, «Urban combat Training center will be Army's largest» *Citizen Review Online* (diciembre 2002).

¹⁶ Steve Rowell, «Playas, New Mexico. A Modern Ghost-town Braces for the Future» *The Lay of the Land: Center for Land Use Interpretation Newsletter*, vol. XXVIII (primavera 2005).

¹⁷ Russell Glenn *et al.*, «Preparing for the Proven Inevitable. An Urban Operations Training Strategy for America», *cit.*, p. 63.

con 900 edificios y que estaría situado en la base de Twentynine Palms que los marines tienen en el desierto de California¹⁸. Con un coste de 330 millones de dólares, este complejo podría en 2011 permitir la actuación de una brigada completa en un ensayo de ocupación de una ciudad iraquí, con su puerto y zona industrial. El nivel de realismo que se alcanzaría no tendría precedentes, la fuerza aérea podría entrar en el operativo y el fuego real sería posible.

Bagdad virtual

Las tecnologías electrónicas de simulación se mezclan por completo con las propias construcciones. El «Módulo Urbano» que existe en Fort Sill, Oklahoma, y que adopta la forma de una casa de Oriente Próximo, está provisto de un estudio multimedia que permite proyectar imágenes digitales de personajes adecuadamente caracterizados como árabes en pantallas especiales situadas en diversos lugares de la casa. Los responsables del proyecto aseguran que las imágenes, creadas con la ayuda de profesionales de Hollywood, resultan tan convincentes que los límites entre simulaciones y elementos reales cada vez son más difíciles de distinguir por los soldados que se entrenan allí. En un futuro próximo esperan poder hacer las modificaciones necesarias para proyectar mapas digitales de Iraq y de otros escenarios bélicos urbanos, de manera que las tropas puedan ensayar sobre un escenario que represente fielmente el terreno sobre el que se va a producir el combate¹⁹.

Detrás de estas simulaciones «híbridas», se encuentra otro universo totalmente virtual en el que los mapas y las informaciones que proporcionan los satélites sobre las ciudades que las tropas de Estados Unidos van a atacar o a ocupar se utilizan para obtener interpretaciones digitales que pueden alcanzar un gran realismo. En 2004 la Computer Science Corporation combinó imágenes de satélite con fotografía digital del terreno para reproducir gran parte de Iraq, incluyendo las principales ciudades, en un modelo virtual con un grado de precisión de un metro. Esto evidentemente permite juegos de guerra en que las tropas pueden desplazarse desde Kuwait hasta Turquía a través de modelos totalmente realistas. El modelo virtual deja una huella tan profunda en las tropas que la CSC advierte: si colocas una puerta en el lado izquierdo de la casa, el soldado la sitúa en ese lado. Si cuando llega al escenario real, la puerta está en el otro lado, puede que le maten²⁰.

Simulaciones urbanas mucho más amplias se utilizan en los juegos de la guerra con los que estrategias militares programan futuros escenarios de

¹⁸ *Ibid.*, pp. 83, 152.

¹⁹ Heidi Loredo, «Hollywood magic prepares Marines for combat», *Marines.com* (julio 2004).

²⁰ Citado por Harrison Donnelly, «Geospatial data bolsters virtual training», *Military Geospatial Technology IV*, 4 (2006).

combate. Uno de ellos es una extensión de 21.000 metros cuadrados de la periferia de Yakarta que incluye 1,6 millones de edificios y que ha sido digitalizada en tres dimensiones. Cuenta con más de cien mil «vehículos» y «civiles», con sus movimientos diarios registrados en tiempo real: las carreteras están relativamente vacías de noche pero abarrotadas de vehículos en las horas punta, el tráfico y la presencia de civiles se incrementa alrededor de las mezquitas en las horas de oración. Conocido como «Urban Resolve», la simulación ha utilizado algunos de los superordenadores militares más importantes para recrear una guerra total en la capital de Indonesia en 2015. La misma tecnología se está adaptando actualmente a la situación en Bagdad²¹. La intención es mantener una actualización constante de estas simulaciones utilizando los informes de las patrullas para recabar datos sobre la destrucción que causa la artillería o los ataques aéreos.

Ejército de jugadores

El complejo formado por la industria militar y la industria de los juegos virtuales ha representado un papel fundamental en la generalización de la idea de que Estados Unidos y sus aliados deben preparar su inevitable batalla contra los habitantes del Tercer Mundo en general y los árabes en particular²². Los dos juegos de ordenador más populares en 2005, fueron *Full Spectrum Warrior* y *America's Army*, ambos centrados en la tarea de ocupar ciudades de estilo árabe. Las cautivadoras simulaciones se realizan sobre la base de identificar estos entornos con el terrorismo y la consecuente necesidad de pacificarlos o limpiarlos mediante medios militares.

Estos videojuegos muestran también la implicación de la industria del ocio en Estados Unidos con la «cultura de la guerra permanente»²³. No resulta sorprendente que cuando los habitantes de la ciudad aparecen en estos juegos estén representados, casi sin excepción, con los rasgos sombríos y raciales de «los terroristas», personajes a los que hay que aniquilar en una difusa combinación de ocio y entrenamiento militar. En *America's Army*, el imaginario país de «Zekistán» presenta una estilizada arquitectura islámica, y los edificios son oscuros y amenazadores o bien están en llamas. Las complejas conexiones entre guerra y entretenimiento en la era digital no hacen sino profundizar el ya consagrado rol de las películas y los juguetes como portadores de propaganda militarista. Se calcula que el 90 por 100 de los 75.000 hombres y mujeres que cada año se incorporan al ejército estadounidense son jugadores ocasionales de videojuegos, y el

²¹ Peter Wielhouwer, «Preparing for future joint urban operations: The role of simulation and the *Urban Resolve* experiment», *Small Wars* (julio 2005).

²² James Der Derian, *Virtuous War. Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*, Boulder (CO), 2001.

²³ Andy Deck, «No Quarter. Demilitarizing the playground», Artcontext website, 2004.

30 por 100 se consideran a sí mismos «hardcore». Tal es la familiaridad de la mayoría de los reclutas con los mandos de la Playstation que los marines han llegado a imitarlos en las consolas de su nuevo vehículo de vigilancia urbana por control remoto, Dragon Runner, que se utiliza actualmente en las calles de Iraq²⁴.

El grado hasta el cual los gestores militares estadounidenses han preferido habitar ciudades árabes virtuales antes que enfrentarse a sus realidades sociales, queda reflejado por el tratamiento aplicado al creciente número de veteranos estadounidenses que sufren estrés postraumático relacionado con el conflicto de Iraq. El Instituto de California del Sur para las Tecnologías Creativas, agente fundamental en el cruce entre guerra y entretenimiento, ha adaptado las simulaciones de ciudades árabes del *Full Spectrum Warrior* como base para tratar a los soldados traumatizados. Los pacientes tienen que superar recreaciones de los sucesos que más les han impactado: encontrarse en el interior de vehículos o helicópteros atacados, resistir ataques de mortero en sus bases o ser disparados mientras patrullan por calles de Iraq. Esto permite que la experiencia bélica sea revivida en una «Terapia de Inmersión Virtual en Iraq», que se está extendiendo por los centros de tratamiento de Estados Unidos. Según sus diseñadores, las características de la terapia, propias de un videojuego, «se llevan bien con la generación actual de soldados», aunque un psicólogo de la Marina subrayó que era importante que las simulaciones no fueran demasiado realistas ya que eso podría provocar un trauma mayor²⁵.

Patrias extranjeras

El complejo abanico de simulaciones de guerra urbana existente se muestra más poderoso considerándolo de manera global. Sus diversas manifestaciones físicas, electrónicas e híbridas operan, como toda simulación, mezclando lo real con lo artificial hasta el punto de que desaparece cualquier límite claro entre ambos²⁶. Uno de los efectos, como hemos visto, ha sido el de caracterizar las ciudades árabes como simples campos de batalla, pobladas por terroristas deshumanizados que deben ser eliminados, (el imperativo es una de las normas del juego), por la intervención militar occidental o israelí. Al mismo tiempo el discurso militar y las incesantes observaciones que se realizan, sirven para producir un refuerzo ideológico y una legitimación subliminal de los imperativos que marca la política exterior de Estados Unidos.

Una posterior disolución de los límites tiene lugar en el control de los aviones espía y misiles Predator, cuyo uso va en aumento en las misio-

²⁴ Noah Shachtman, «Why War Is Really Just a Game», *Wired*, 24 de mayo de 2002.

²⁵ Ver Rick Rogers, «Military to try virtual combat stress remedy», *SingOnSanDiego.com*.

²⁶ Jean Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, Bloomington, 1991 [ed. cast.: *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Barcelona, Anagrama, 1991].

nes de vigilancia de Estados Unidos e Israel y en sus ataques homicidas en Líbano y los Territorios Ocupados o en Afganistán y Pakistán. Los «pilotos» de estos artefactos se encuentran en realidad en un complejo anónimo de la base aérea de Nellis, en las afueras de Las Vegas. Desde allí dirigen sus combates aéreos sin abandonar sus mesas de trabajo. «Al final de la jornada», explica su comandante, «regresan a la vida cotidiana de Estados Unidos»²⁷.

De hecho, las imágenes de zonas de guerra urbana producidas por el colectivo de simulacros se ambientan también en los paisajes fragmentados y las políticas raciales de ciudades americanas. Además de un simulado «Oriente Próximo», los programas de defensa de Estados Unidos continúan adaptando representaciones de distritos urbanos estadounidenses, en los que las fuerzas de seguridad y la Guardia Nacional dirigen operaciones contra disturbios civiles, ataques terroristas y desastres naturales. Los simulacros del ejército estadounidense siguen centrándose en Bagdad y Los Ángeles, y se planean operaciones importantes para retomar ciudades estadounidenses tras revueltas o protestas sociales²⁸. Las revueltas de 1992 en Los Ángeles aparecen en las presentaciones de Power Point sobre guerra urbana como «lecciones aprendidas» tan a menudo como Grozni o Mogadiscio. En respuesta a la devastación de Nueva Orleans, un oficial del ejército estadounidense habló abiertamente de la necesidad de lanzar operaciones militares urbanas para «recuperar» la ciudad de manos de los «insurgentes» que estaban expandiendo la violencia y la anarquía, en un eco del lenguaje usado para Faluya o Bagdad²⁹. La actitud del personal militar y de los cuerpos de seguridad hacia las crisis en las ciudades estadounidenses parece fuertemente influenciada por las «operaciones urbanas» en Oriente Próximo.

Las simulaciones de guerra urbana revelan los cambios en la doctrina militar estadounidense de forma mucho más explícita. Los teóricos del Pentágono ya no se concentran exclusivamente en un campo de batalla planetario, en el que el poder conjunto de las plataformas aéreas y espaciales de Estados Unidos no tiene rival. Actualmente también se interesan por los espacios globales del sur. Como Eyal Weizman ha subrayado, tanto los analistas militares de Israel como de Occidente se interesan no sólo por la ocupación sino por la reorganización física del espacio de las ciudades

²⁷ Citado en «The joystick war» de Richard Newman, *US News*, 19 de mayo de 2003.

²⁸ Los simulacros militares afectan también directamente a la economía de las ciudades estadounidenses. La última generación ha producido cambios económicos importantes sobre todo en las zonas urbanas de mayor concentración tecnológica. Economías como la de Orlando, Florida o el cinturón de Virginia están ya dominadas por corporaciones que mezclan la investigación militar con la dimensión de entretenimiento. Sólo en Orlando hay alrededor de cien empresas de simuladores militares que generan unos 17.000 puestos de trabajo y que empiezan a rivalizar con la Disney como fuerza económica local.

²⁹ Joseph Chenelly, «Troops begin combat operations in New Orleans», *Army Times*, 2 de septiembre de 2005.

colonizadas, de forma que las armas de alta tecnología y los sistemas de vigilancia puedan funcionar más eficazmente. Weizman llama a esto «diseño por destrucción» y lo resume así: «la guerra urbana contemporánea se representa sobre un entorno construido de arquitectura real o imaginaria, y mediante la destrucción, construcción, reorganización y subversión del espacio»³⁰.

Así, al igual que en Iraq, los barrios pueden ser envueltos en alambradas, limitados por puestos de control biométricos o convertidos en «guetos» o campamentos muy similares a las aldeas palestinas. Las zonas que se consideran demasiado densas y complejas para ser penetradas por la mirada de los satélites o la vigilancia aérea, pueden ser físicamente arrasadas por las máquinas, como lo fue Yenín en 2002. Los sistemas de infraestructuras que sustentan la vida de las ciudades pueden ser destruidos, como en los enormemente destructivos asaltos urbanos de Iraq en 1991 y Líbano en 2006, o manipulados para forzar la rendición de la población resistente y de los líderes políticos mediante una miseria creciente. Gaza, naturalmente, es el ejemplo más notorio. Una vez más, Israel ofrece los paradigmas más influyentes para las nuevas trayectorias de guerra urbana occidental.

Esta mimética colectiva, íntimamente ligada a la industria del entretenimiento, produce la visión digital de las calles y paisajes del mundo árabe como enemigos de Estados Unidos. La clave de este entorno cada vez más detallado es la negación radical de los mundos culturales y sociales de estas ciudades, así como de su urbanismo vital. La inculcación de las agresiones raciales sirve para obviar la comprensión de los lugares reales y de los cuerpos destrozados por los asaltos militares. Está ampliamente demostrado que el brutal comportamiento de las fuerzas invasoras anglo-estadounidenses, los ataques de búsqueda y destrucción, los arrestos arbitrarios y los disparos contra manifestantes, fueron un factor importante que estimuló la resistencia en Iraq³¹.

Mientras la ocupación del país entra en su quinto año, las fuerzas estadounidenses siguen controlando sólo una pequeña parte de Bagdad. Al comienzo de 2007, Patrick Cockburn informó que tropas de Estados Unidos acompañadas de unidades iraquíes «habían intentado abrirse paso hasta la calle Haifa, a menos de dos kilómetros de la Zona Verde», exactamente la misma zona que habían intentado controlar en marzo de 2005. En marzo de 2007 la conferencia de prensa de Ban Ki-Moon anunciando que la situación de seguridad en Bagdad había mejorado lo suficiente como para que la ONU ampliara su presencia, fue contestada por un ataque de cohetes contra el corazón de la Zona Verde. «Asegurar la ciudad es prácticamente imposible», dice Cockburn. «Los insurgentes sueñan y las

³⁰ Phil Misselwitz y Eyal Weizman, «Military operations as urban planing», en Anselm Franke (ed.), *Territories*, Berlín, 2003, pp. 272-275.

³¹ Véase Patrick Cockburn, «The Abyss in Iraq», *NLR* 36 (noviembre-diciembre 2005) [ed. cast.: «El abismo de Iraq», *NLR* 36, enero-febrero 2006].

milicias chiíes están demasiado bien entrenados y además, normalmente tienen más legitimidad ante los iraquíes que las fuerzas gubernamentales.³² Los soldados estadounidenses que siguen intentando tomar la calle Haifa cuatro años después de la invasión deberían recordar la advertencia de Sunzi: «Conoce al enemigo». Pero si lo hicieran, naturalmente, no estarían allí.

³² Patrick Cockburn, «Nowhere to Hide», *The London Review of Books*, 22 de febrero de 2007.