

NAOMI KLEIN

Game Over

Este es el momento, en el juego de la guerra, de deshumanizar a nuestros enemigos. Son totalmente incomprensibles, sus actos son inimaginables y sus motivos carecen de sentido. Son unos locos y sus Estados unos delincuentes. Este no es el momento de lograr un mayor entendimiento, sino de mejorar los servicios de información. Estas son las reglas del juego de la guerra. Las personas sensibles se opondrán a esta caracterización: la guerra no es un juego. Son vidas reales partidas en dos; son hijos, hijas, madres y padres perdidos, cada uno de ellos con una historia digna. El acto de terror del martes 11 de septiembre fue realidad y de la más cruel, y hace que todos los demás actos parezcan de pronto frívolos: juegos. Es cierto: la guerra no es, rotundamente, un juego. Y quizá después del martes, nunca se la volverá a tratar como si lo fuera. Puede que el 11 de septiembre del 2001 señale el final de la vergonzosa era de la guerra de videojuego.

Ver las informaciones televisadas de ese día fue una experiencia muy diferente de la última vez que me quedé pegada a un televisor viendo una guerra en tiempo real por la CNN. El campo de batalla de la guerra del Golfo, similar al de los videojuegos de invasores del espacio, no tenía casi nada en común con lo que hemos visto esta semana. Entonces, en lugar de edificios reales que estallaban una y otra vez, sólo veíamos asépticas imágenes «a vista de bomba» de objetivos concretos que estaban allí y que un momento después ya no estaban. ¿Quién había en esos polígonos abstractos? Nunca lo averiguamos.

Desde la guerra del Golfo la política exterior estadounidense se basa en una única y brutal ficción: que el ejército de EEUU puede intervenir en conflictos de todo el mundo —en Irak, Kosovo, Israel— sin sufrir ninguna baja. Este es un país que ha llegado a creer en el colmo del oxímoron: una guerra sin riesgos. La lógica de la guerra sin riesgos se basa, naturalmente, en la capacidad tecnológica para librar una guerra exclusivamente desde el aire. Pero también depende de la profunda convicción de que nadie se atreverá a meterse con EEUU —la única superpotencia que queda en el mundo— en su propio suelo. Esta convicción ha permitido que, hasta el martes, los estadounidenses permanecieran despreocupadamente al margen de conflictos internacionales en los que son los principales protagonistas, e incluso que les fueran indiferentes. Los estadounidenses no reciben información diaria de la CNN sobre los bombardeos que se realizan en Irak, ni tampo-

Naomi Klein es periodista y escritora del libro *No Logo*. Este artículo fue publicado el 15 de septiembre de 2001 en *The Nation*. Su reproducción cuenta con la autorización de la autora.

Traducción:
Berna Wang

EEUU ha despertado en mitad de una guerra, y además ha descubierto que empezó hace años

co se les ofrecen historias de interés humano sobre los devastadores efectos de las sanciones económicas sobre los niños de ese país. Tras el bombardeo en 1998 de una fábrica de productos farmacéuticos en Sudán (tomada erróneamente por un centro de fabricación de armas químicas), no hubo demasiadas informaciones de seguimiento sobre lo que supuso la pérdida de vacunas para la prevención de enfermedades en la región. Y cuando la OTAN bombardeó objetivos civiles en Kosovo —incluidos mercados, hospitales, convoyes de refugiados, trenes de pasajeros y una emisora de televisión—, la NBC no hizo entrevistas en la calle a los supervivientes para que hablaran de lo horrorizados que estaban por la destrucción indiscriminada.

EEUU se ha convertido en un experto en el arte de satanizar y deshumanizar los actos de guerra que se cometen en otros países. En el ámbito interno, la guerra ya no es una obsesión nacional, sino un asunto del que en su mayor parte se ocupan los expertos. Esta es una de las muchas paradojas del país: pese a ser el motor de la globalización en todo el planeta, nunca se ha mirado tanto el ombligo, nunca ha sido menos cosmopolita. No es extraño que el atentado del martes, además de ser indescriptiblemente horroroso, tenga para muchos estadounidenses el horror añadido de parecer que ha llegado cuando menos se lo esperaban. Las guerras rara vez causan una conmoción total en el país atacado, pero en honor a la verdad, esta vez así ha sido. En el programa USA Today, de la CNN, se informó de que habían pedido al periodista Mike Walter que resumiera la reacción en la calle. Éste dijo: "Dios mío, Dios mío, Dios mío, no me lo puedo creer".

La idea de que alguien pueda llegar a estar preparado para un terror tan inhumano es absurda. Sin embargo, visto en las cadenas de televisión estadounidenses, el atentado del martes parecía provenir más de otro planeta que de otro país. No informaron sobre los sucesos tantos periodistas, como la nueva generación de célebres presentadores de prestigio que han hecho incontables cameos en las películas de la Time Warner sobre apocalípticos atentados terroristas contra EEUU y que ahora, de manera incongruente, informan sobre lo que ha ocurrido en la realidad.

EEUU es un país que no sólo creía que vivía en paz, sino que estaba a salvo de las guerras, una percepción que sorprendería mucho a la mayoría de los iraquíes, palestinos y colombianos. Igual que un amnésico, EEUU ha despertado en mitad de una guerra, y además ha descubierto que empezó hace años. ¿Merecía EEUU ser atacado? Naturalmente que no. Ese argumento es horrible y peligroso. Pero hay que hacerse una pregunta distinta: ¿creó la política exterior estadounidense las condiciones en las que podía florecer esta lógica distorsionada, una guerra no tanto contra el imperialismo de EEUU como contra la imagen de impermeabilidad de EEUU?

La era de las guerras de videojuego, en la que EEUU tenía siempre los controles, ha generado una ira ciega en muchas partes del mundo, una ira contra la persistente asimetría del sufrimiento. Este es el contexto en el que lo único que piden quienes buscan una venganza retorcida es que los ciudadanos estadounidenses compartan su dolor. Desde que se produjo el atentado, los políticos y comentaristas estadounidenses vienen repitiendo como un mantra que el país seguirá funcionando como si no hubiera pasado nada. El estilo de vida estadouni-

dense, insisten, no se verá interrumpido. Parece una afirmación curiosa cuando todos los datos indican lo contrario. La guerra, por parafrasear una frase de la época de la guerra del Golfo, es la madre de todas las interrupciones. Y, además, así debe ser. La ilusión de una guerra sin bajas ha quedado hecha añicos para siempre.

En nuestra consola colectiva de videojuegos parpadea un mensaje: *Game Over*. El juego ha terminado.