

TERRITORIOS

El Parque de la Herencia Nuclear

...

KYONG PARK

En las “bodas de oro” de la primera explosión nuclear, y en memoria de la Guerra Fría, la Oficina de Arquitectura Estratégica (OSA) propone el desarrollo del Parque de la Herencia Nuclear (NHP), el primer parque familiar de atracciones del mundo basado en las armas de la era post-desarmamentista. El proyecto extenderá el nexo de la cultura popular –*mall*, televisión y parque de atracciones– en campos de juego para la cultura bajo la influencia del armamento, al transformar las instalaciones y tecnologías militares existentes en sitios y espacios de aventura virtual, en ambientes simulados. Para ello se invitaría a todo el complejo de la industria militar existente, con sus sistemas globales de corporaciones, centros de investigación y universidades, para que contribuyeran al desarrollo de los futuros *hardware*, *software* y “*wetware*” para los espacios y representaciones virtuales en tiempo real [1]. El resultado podría proporcionar la conversión del complejo de la industria militar en el complejo de la industria del entretenimiento, y la realización de los deseos personales y los sueños culturales en los espacios interactivos digitales.

Aunque las tecnologías para el Parque de la Herencia Nuclear puede que estén todavía en pañales, la posibilidad del par-

que está basada en las conductas y las trayectorias de las actuales tecnologías avanzadas. Por ejemplo, los sistemas de defensa como el C³I (Mando, Control, Comunicación y Espionaje), con su radar localizador de calor, de sensor remoto y de ordenación de fase, junto con otras tecnologías de reconocimiento y prevención, nos han proporcionado los medios para ver objetos y lugares anteriormente invisibles [2]. Y para el mejor manejo de la guerra, en caso de intercambio nuclear, se construyeron, digitalmente, territorios distantes y ajustes futuros, creando un portafolio impresionante de cartografía fractalizada multidimensionalmente, interactiva y electrónica, incluyendo AWAC, AEGIS y NORAD, donde diferentes misiles de crucero englobarían los sistemas de contorno de terreno (TERCOM) o las máquinas predatorias voladoras “dispara y olvida”, como la BRAVE 3000, podrían señalar sus destinos con láser. La automatización del espacio no sólo ofrece nuevas formas de “asumir” el mundo existente, reemplazando la cartografía bidimensional de la era de la exploración, sino también la habilidad para “duplicarla” a través de simulaciones [3].

Los juegos bélicos computerizados y los despliegues interactivos de escenarios apocalípticos, tal como han sido desarro-



llados por la RAND Corporation, la SAI (la Compañía de Ciencias Aplicadas) y otros muchos, representan el surgimiento de la futurología digital. Mientras la velocidad y la precisión de los misiles se incrementaba rápidamente y, como consecuencia, se eclipsaba inversamente el tiempo de respuesta para la defensa, el escenario de la guerra nuclear tenía que prepararse de antemano –en animación electrónica– para ampliar el tiempo rápidamente acortado entre las posibilidades catastróficas, y para visualizar los sucesos que eran demasiado fuertes [4] para mirarlos de frente. Así, del mismo modo que empezamos a recrear el mundo con las tecnologías que destruirían el mundo, solo pensamos en el futuro del futuro, en la muerte del futuro.

A través de la génesis de las máquinas de realidad virtual –de Sensorama (Morton Heilig, 1992), GLOWFLOW (Myron Krueger) y Convolvotron (Elizabeth Wenzel y Scott Fisher) a Revolvotron (Jaron Lanier y VPL)– las tecnologías de inmersión del sonido y las imágenes están empezando a envolver a los humanos. Los instrumentos de reproducción de defensa tales

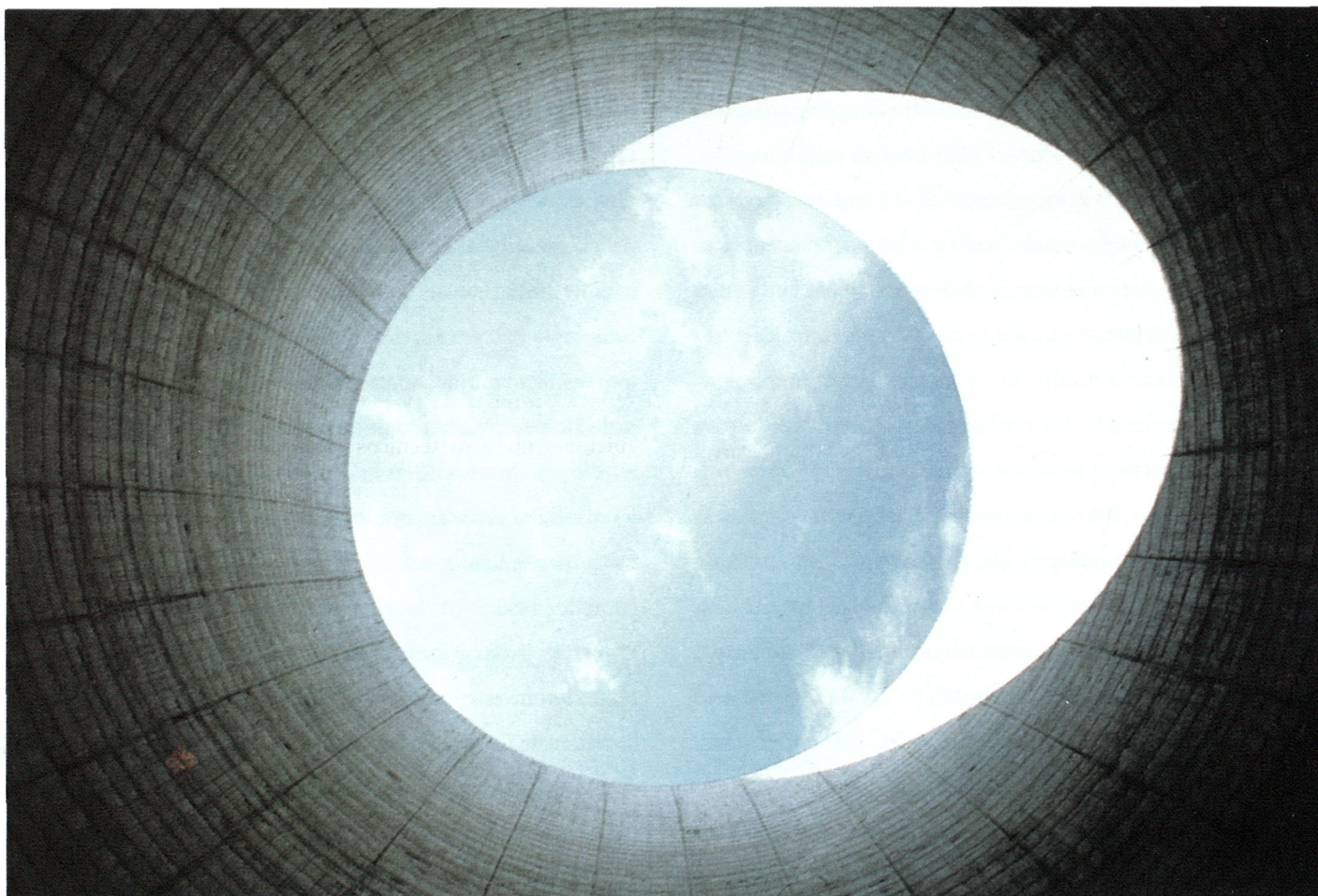
como, entre otros, la realimentación de reflexión de fuerza, los sensores de posición y las cámaras de adquisición de forma, están pasando por alto la autonomía del cuerpo humano a través de intervenciones de base sensorial. Los grandes desarrollos en la biotecnología, tales como la reducción molecular o la nanotecnología (la producción futura de máquinas subnucleares que se introducirían en nuestro cuerpo para arreglarlo o mejorarlo), están invadiendo nuestro cuerpo a través de la miniaturización progresiva. Estas intervenciones moleculares, genéticas y sensoriales están creando nuevas relaciones entre humanos y máquinas mucho más definitivas que las tecnologías biónicas, como los Brazos Utah y otros robots (cyborg) [5]. Si la pantalla de televisión que se retrataba en la película *Videodrome* simboliza lo que era una relación bidimensional con la tecnología, la secuencia en la que la pantalla absorbe al personaje principal representa nuestra sumisión a las cualidades tridimensionales de inmersión de las tecnologías post-industriales.

Pero hoy, la inmersión más poderosa puede ser la aper-

tura a través de la que las tecnologías de procedencia militar invaden la cultura popular [6]. Empezando con los primeros simuladores de entretenimiento, como el Sistema de Precisión Doron SR2 en los grandes almaneces conglomerados cerca de Peoria (en el estado de Illinois) y el “Iwerks 870” de Disney, la proyección tridimensional de 70 mm en una pantalla de 360 grados de un teatro situado en una plataforma en movimiento, hasta *Los Secretos de la Pirámide de Luxor* de Douglas Trumbull en el hotel/casino Luxor de Las Vegas [7], las simulaciones computerizadas ingenieras por los militares y la realidad virtual han conseguido introducirse en el territorio doméstico. Con más de 200 teatros de películas especiales de alta fidelidad en construcción, junto con más de 500 simuladores de movimiento (para una persona y hasta 240) que se instalarán en los *malls* comerciales y en los parques de atracciones, es evidente que la evolución de la simulación será desarrollada en el futuro por Hollywood, Disney y otras industrias de entretenimiento popular.

Aquí, el argumento de Jean Baudrillard sobre la indistinguibilidad de la realidad y la simulación se está llevando a cabo a partir de la unión de la cultura militar con la civil. Tal vez, la secuela de la desaparición del muro de Berlín no es sólo la disolución de una entidad político-militar en otra, sino la puesta en circulación del secreto y la *distopia* de las tecnologías militares para el placer del capitalismo. De aquí que la reconfiguración de lo militar en el “Nuevo Orden Mundial” sea la colonización global de los teatros de consumo masivo a través de la conversión de los objetos destructivos en deseos de placer, no sólo la simple disminución de lo militar para los teatros regionales. A partir de aquí emerge una clase diferente de dominación mundial en la manipulación capitalista de las tecnologías y de las simulaciones secretas –el control de la guerra cultural en el entramado mundial del entretenimiento [8].

¿La próxima MTV se basará entonces en lo militar y no en la música? Después de todo, para empezar, fueron los militares los que crearon la *aldea global*. Con la automatización y la

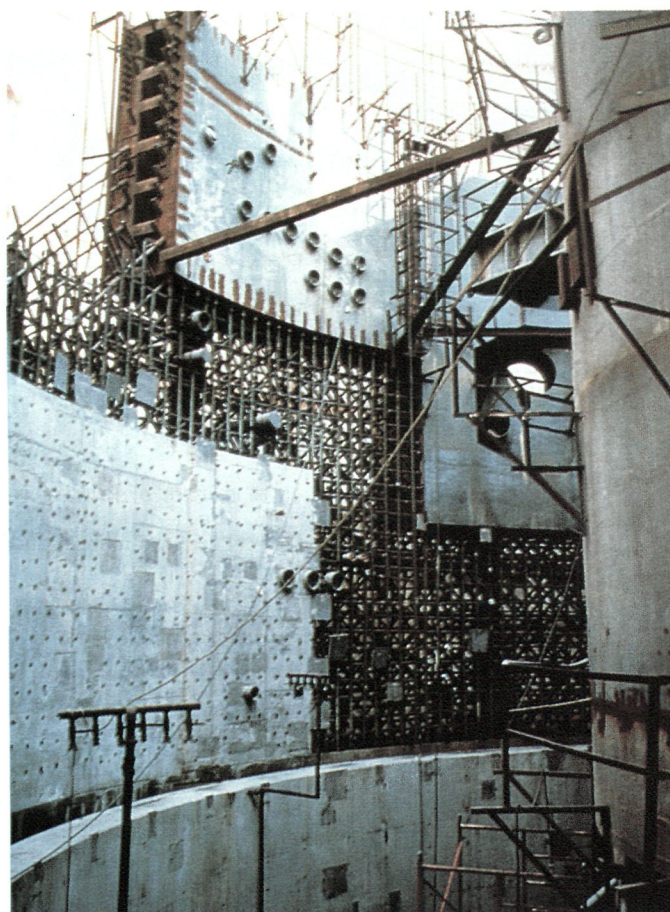


multiplicación del mundo, nuestra relación con el espacio y el tiempo se realiza en forma de “telepresencias”, formuladas por las máquinas animadas de la defensa nuclear. Estas máquinas avanzadas, que ya no son industriales, no extienden nuestro deseo físico sino que expanden nuestra presencia y percepción. El Nuevo Mundo Anhelado (*Crave New World*) [*] de la defensa podría crear con ordenadores de suficiente potencia y velocidad un mundo completamente imaginario en el que podríamos vivir sin estar allí.

Y dentro del ciberespacio entre los monitores y las interfaces, nuestra situación fundamental y personal se está transformando constantemente. En este, “la noción de un cuerpo único e inmutable da paso a una noción del ‘cuerpo’ mucho más liberadora, como algo disponible” [9]. Con la transformación del cuerpo-imagen de uno en “un cuerpo nuevo, una voz nueva y una nueva identidad”, podemos eludir las dicotomías faciales, basadas en la raza y en el género, que han sostenido el dominio de una cultura sobre otra [10]. Incluso la noción de eternidad parece posible a través de la tecnología, con la posibilidad de una presencia corporal sin órganos. ¿Veremos a Frankenstein en Cybervania?

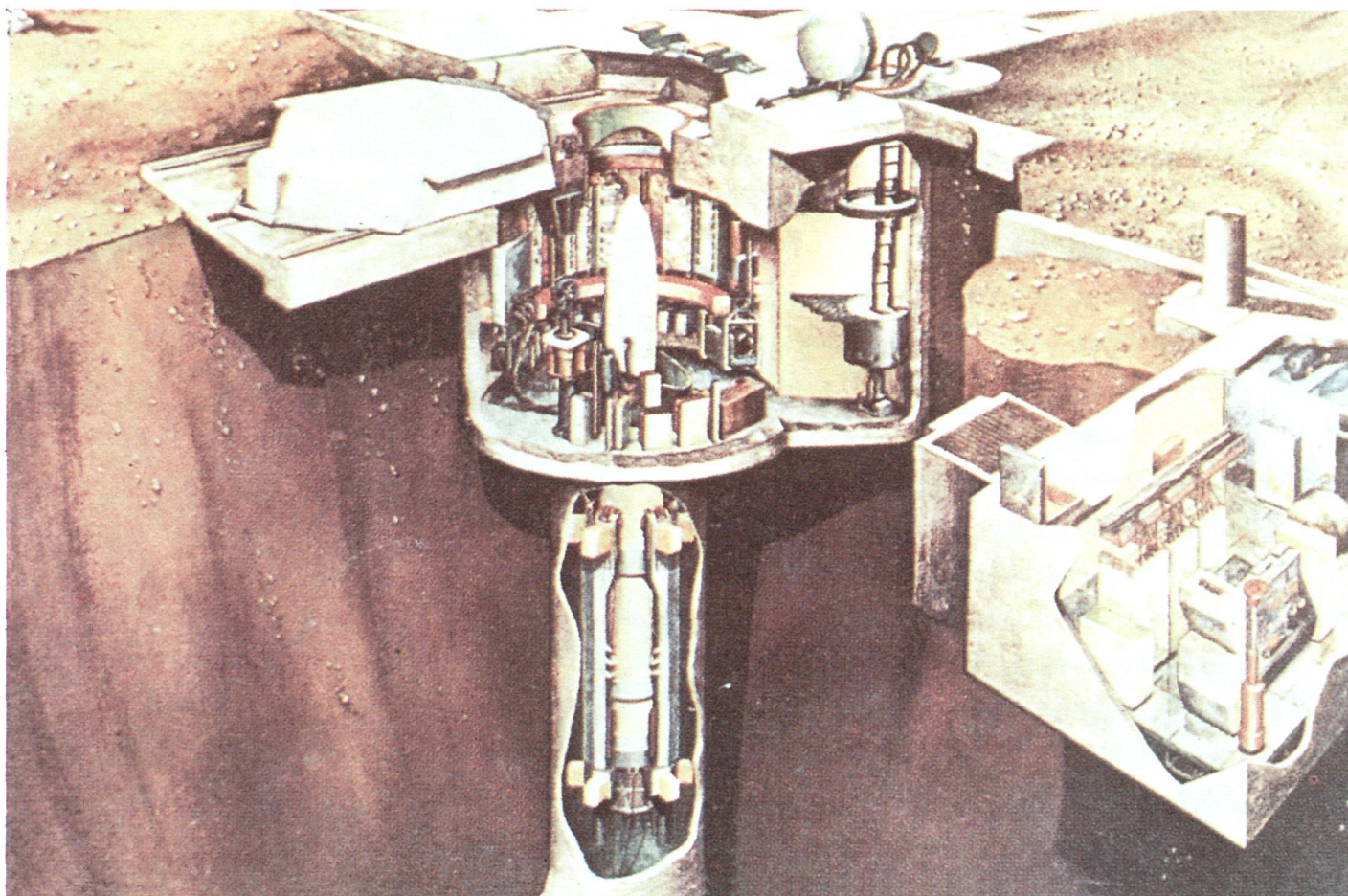
Las armas y los sistemas que estaban diseñados para destruirnos físicamente atacan, por el contrario, nuestra identidad social y personal. Así, en esta era posterior a la guerra fría, el desmembramiento de nuestros cuerpos puede que no proceda de las explosiones nucleares, sino de las invasiones diarias de la vigilancia, el espionaje y la exploración de nuestras vidas. La mente, separada funcionalmente del cuerpo, es el nuevo elemento subsiguiente de la defensa de base termonuclear, y nuestras identidades personales y culturales se transforman en las nuevas víctimas de la guerra fría. En presencia de las armas nucleares que reducen “todos los eventos de ‘nivel de tierra’ a simples escenarios efímeros” [11], parece natural el inventar nirvanas strangelovianos que ya no sean físicos y que, por lo tanto, son indestructibles.

De modo que venga al Parque de la Herencia Nuclear y regístrese en las nuevas facilidades subterráneas recientemente restauradas, donde se hospedará en los mismos espacios que fueron diseñados para los dignatarios gubernamentales y los



tesoros culturales. Asuma control del destino apocalíptico de la civilización, o participe en la creación del nuevo mundo desde sus cimientos. Descanse su alma agotada junto a los misiles MX Mantenedores de la Paz dentro de nuestro Sistema Múltiple de Refugio Protector (MPS) bajo el amplio cielo azul de los desiertos de Nevada [12]. “Venga a la Cámara de Guerra (una réplica completa de la que existe en el Pentágono) y observe mientras nuestros técnicos se las arreglan para mantener el control de la tecnología que se ha disparatado. Es mejor que cualquier exhibición luminosa de láser en un concierto de rock, porque usted sabe que la acción es real” [13].

En el Mundo de la Calle Principal del Parque de la Herencia Nuclear, usted puede montarse ociosamente en misiles de tierra como *Sego*, *Saddler*, *Sasin*, *Scarp*, *Savage* y *Scrag*; en misiles tácticos como *Scud*, *Scaleboard*, *Scapegoat* y *Scrooge*; en misiles de lanzamiento submarino como *Shark*, *Serb* y *Sawfly* o en misiles ABM como *Spartan* y *Sprint*. Recorra la vida nostálgica de una villa pequeña en cualquier momento del tiempo



que desee. Los vendedores de frutas en el Mundo de la Calle Principal despliegan flores frescas y lustrosas bañadas con materiales radar-absorbentes, y cubiertas con sodio líquido refrigerante. Sus palomitas de maíz están reforzadas con *Marel*, un nuevo acero de alta tensión, resistente a la interferencia de la Vigilancia Electro-Optica Terrena del Espacio Profundo (GE-ODSS). Las vistas y los sonidos del Mundo de la Calle Principal garantizan que usted se sienta “rojo, azul y blanco por completo”, mientras nuestros vigorosos sensores de inercia y nuestra comunicación de datos de baja frecuencia maniobran con hidrófonos para “olfatear electrónicamente” cualquier operación de asedio potencial sobre nuestro bello pasado. Nuestros vendedores de inter-servicio en los servicios de habitación de alta prioridad llevarán chalecos resistentes a la fragmentación, blusas SAS, chaquetas y pasamontañas *balaclavas* [**] de lana tejida –todos de color negro mate. Estarán armados con el Generador de Gas de Pimienta Mark XII-C de Smith y Wesson, produciendo 100.000 pies cúbicos de gases lacrimó-

genos CN, CS o CS en sólo 26 segundos para asegurar que su estancia en el Parque de la Herencia Nuclear será segura y hospitalaria.

En la Tierra de la Aventura, el batir de los tambores de los nativos y los aullidos de las bestias extrañas reverberarán a través del programa de radar APG-67 de la General Electric, que es capaz de transportarlo a usted vectorialmente a través de cualquier sistema de detección pasiva. Usted estará dirigido por el INS (Sistema de Navegación Inerte), el FLIR (Prevencción Infra-Roja) y DLIR (Apreciación Infra-Roja), todos funcionando bajo el radar especialmente cauteloso LPI (Baja Probabilidad de Interceptar), con comunicaciones de teletipo de doble dirección –todo ello bajo la dirección del entretenimiento estratégico del Puesto de Mando de la Emergencia Nacional Aérea del Boeing E-4B.

Ninguna visita a la Tierra de la Aventura sería completa sin los cañones navales ligeros de doble resolución Bofors 40 mm L70, alojados en las cunas de diseño Breda, con una ve-

locidad selectiva de tiro de 444 disparos de recarga por minuto que asegura una alta probabilidad de aniquilamiento contra los misiles rastreadores-de-mar de cualquier grupo religioso fundamentalista o ultra-nacionalista. Todo ello estará apoyado por el sistema de defensa de la jungla más sofisticado de cualquier parque de recreo; el sistema de defensa Aegis de la Marina de los Estados Unidos, equipado con el radar de ordenación de fase multi-funcional AN/SPY 1A y misiles Standard SM-2, capaces de informar sobre cualquier movimiento de las bestias salvajes, selección de blanco y corrección de dirección, a través de un receptor de mono-pausa, una unidad inercial de referencia para la dirección de la trayectoria a medio camino y enlaces telemétricos de dos direcciones.

Usted puede experimentar la Tierra Fronteriza a bordo de los submarinos nucleares cazadores-asesinos *Lafayette*, *Poseidon*, *Polaris*, *Trident*, *Mk II*, *Typhoon* y *Seawolf*, donde usted disfrutará de los selectores de banjos, los artesanos y los animales de granja en la atmósfera intrépida de la inmensidad americana a una velocidad de supercrucero. En el Mundo Colonial usted estará apoyado por aire por los Bombarderos Sub-sónicos de Baja Altitud (SLAB), el Avión de Ataque de Límite Extendido (ERSA) y por el Avión Estratégico de Avanzada Precisión Controlada (AMPSC), “apoyados” con misiles *Sidewinder AIM-9M* y *AMRAAM AIM-120*, con puntas de dientes de sierra capaces de vectorización bidimensional, cambios de inclinación muy rápidos, controles de vuelo-por-cable (FBW), ejecución de ataque en ángulos elevados y sistema de control de vuelo cuádruple-redundante para “bombardear de refregón” a todos los salvajes con El Gran Sueño Americano.

En esta fusión cultural de definiciones –entre el futuro y el presente, lo físico y lo animado, la realidad y la simulación, y las máquinas y lo humano– el Parque de la Herencia Nuclear es un entretenimiento de inmersión total para experimentar la cultura de la post-Guerra Fría y su Nuevo des-Orden Mundial. Aquí, la Destrucción Mutuamente Asegurada de la guerra termo-nuclear se transforma en la Alucinación Mutuamente Asegurada [14] mientras usted cruza la cartografía efímera de las culturas contemporáneas, dentro de las “ventanas” videodromadas de sus polimundos. La vida real y los fe-

nómenos reales se transforman en “Ficciones Accesibles al Azar (RAF)” en el “menú” del *desktop* estirable con “opciones” políticas, sociales y ecológicas con “preferencias”, todo modelado digitalmente para su placer futuroológico. Más peligroso que cualquier montaña rusa corriente, “la montaña rusa digital” de este parque socio-cultural-tecnológico lo llevará a usted en un viaje multi-espacial y sin tiempo por las “civualizaciones”; una telepresencia animada tridimensionalmente y expedida sensorialmente en nuestro pasado y nuestro futuro. Siguiendo el principio de la realidad virtual como lenguaje de inmersión y la noción del ciberespacio como “medio teatral de eventos con estructura dramática y emociones culturales en el que la gente puede participar activamente” [15], el Parque de la Herencia Nuclear es un espacio cultural “de vuelo continuo” mediado y generado por ordenador; un lenguaje de inmersión con color, posición y movimiento, para “el involucramiento total, físico así como intelectual” con nuestros entornos ambientales [16].

En el entretenimiento profundo y oscuro del Parque de la Herencia Nuclear, nadie estará seguro de que la experiencia es real. En una cultura en la que “la conexión verdadera es la conexión de la televisión”, la realidad sólo puede entenderse en presencia de la realidad animada. Así, en esta extraña, aunque ya destinada alianza entre el Pentágono, Hollywood y Disney-World, los diseñadores de armas, los vendedores de comunicación y los programadores de juegos de vídeo computerizados se asociarán con los artistas, los arquitectos y los directores de cine, para replicar la realidad hasta el más mínimo detalle. Ya no existirá una única realidad que heredemos y que nos gobierne. Con más de una realidad, podemos elegir la que nos guste. Completa y realmente convincente, totalmente interactiva y hábilmente manipulada, la aventura simulada en el Parque de la Herencia Nuclear marcará “la muerte de la realidad y el triunfo de la Imaginación” [17].

¿El Parque de la Herencia Nuclear será el primer dividendo de paz del período de la post-Guerra Fría?

Oficina de Arquitectura Estratégica

Julio, 1995

El Parque de la Herencia Nuclear (NHP) es un proyecto de colaboración entre Emergency Broadcast Network (EBN) y la Office of Strategic Architecture (OSA). Primero fue concebido por Pearson Post Industries (PPI): Defense Entertainment Technologies, y presentado en el Atlas Project (una competición de diseño para la reutilización de los silos Atlas ICBM abandonados, producido por y exhibido en el Storefront for Art and Architecture en Nueva York, en 1990). Desde entonces, el PPI se ha convertido en el EBN y OSA ha desarrollado y expandido el NHP.

- A
T
L
A
N
T
I
C
A
i
n
t
e
r
n
a
c
i
o
n
a
l
- [1] El complejo de la industria militar es la industria más amplia que ha creado la civilización. ¿Estos recursos y conocimientos podrían usarse para fines distintos?
- [2] En una entrevista con Paul Virilio, el autor francés describía un cuento de ciencia ficción donde “se inseminaban cámaras en la nieve artificial que los aviones esparcían, y cuando la nieve caía había ojos por todas partes. No había ningún punto ciego”. Ver Arthur Kroker, *CTheory*, Internet. 1994.
- [3] Los GPS (Satélites de Posicionamiento Global) y otros satélites militares de inteligencia podrían considerarse como instrumentos digitales para recrear el mundo de forma simulada.
- [4] En Hiroshima se observó a un superviviente que mantenía sus ojos en sus manos. Estaba sentado, mirando fijo hacia el punto cero de la explosión. La intensidad de la explosión nuclear había provocado el desprendimiento de sus ojos.
- [5] El Brazo Utah, desarrollado por la Universidad de Utah, es un miembro prostético electrónico con sistema de control mecánico y sensorial que proporciona movimientos limitados del brazo y de la mano.
- [6] A diferencia de los problemas con el comercio del plutonio enriquecido en el “mercado negro” post-soviético, o el desarrollo de armas nucleares en los ejércitos en vías de desarrollo, como el de Corea del Norte, la asimilación actualmente en proceso de las tecnologías militares en la cultura popular puede tener un impacto más devastador, precisamente a consecuencia de su presencia invisible y sin oposición en nuestras vidas diarias.
- [7] El segundo episodio de *Los Secretos de la Pirámide de Luxor* es el nuevo sistema de Cine Ridefilm, desarrollado por Douglas Trumbull, que sitúa un vehículo de 15 asientos sobre una plataforma ortogonal con control de movimiento. La ensenada está rodeada por una pantalla fija de 180 pies y esféricamente curvada, sobre la que se proyecta un film TM de Vista Vision a través de las lentes ojos de pez en 48 imágenes por segundo.
- [8] Siguiendo los cambios en la dominación mundial, del poder militar al económico –por ejemplo de los Estados Unidos y la antigua URSS a Alemania y Japón–, podemos considerar las tecnologías y el poder del entretenimiento como la próxima fuente de dominación global.
- [9] Eric Gullichsen y Randall Walser, “Cyberspace: Experimental Computing”. *Nexus '89 Science Fiction and Science Fact*, 1989.
- [10] Michael Jackson, tal vez el primer *cyborg* biónico, hábilmente pero dolorosamente borra su negritud en un rostro y un tono de piel asiáticos, “retratándose” astutamente lejos de la confrontación entre lo negro y lo blanco.
- [11] Jean Baudrillard, *Simulations*, traducido al inglés por Paul Foss, Paul Patton y Philip Beitchman, *Semiotext(e)*, Foreign Agent Series, Columbia University, New York, 1983, p. 59.
- [12] Este sistema, parcialmente terminado, fue diseñado para construir más de 20 silos horizontales vacíos para albergar un solo misil MX. El misil rotaría supuestamente de un silo a otro a través de raíles conectados, de modo que el enemigo no supiera nunca en qué silo se encontraba el misil. Además, cada silo estaba situado a una milla de distancia del otro para asegurar que una explosión nuclear sobre un silo no destruyera el resto de los silos. Con el plan para construir un total de 100 misiles MX, este sistema, de ser construido, habría ocupado un tercio del estado de Nevada.
- [13] “El Parque de la Herencia Nuclear: Una Propuesta para el Proyecto Atlas”. Pearson Post Industries: Tecnologías de Entretenimiento de Defensa. Video, 1990.
- [14] Junto con las máquinas de realidad virtual, el ciberespacio ha sido llamado con frecuencia “Alucinación Consensual”.
- [15] Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Simon & Schuster, Nueva York, 1991, p. 190. Randall Walser y Brenda Laurel proponen este concepto. Consultar también Brenda Laurel, *Computer as Theater*, Addison-Wesley, Menlo Park, CA.
- [16] “Parece evidente que el viejo abecedario no es ya adecuado. Durante un largo periodo de tiempo podremos desarrollar un nuevo sistema de símbolos que empleen color, posición y movimiento en tres dimensiones para representar ideas... hacia una representación mucho más abundante de problemas y de soluciones propuestas... que puede ser atacado solamente por el involucramiento total, físico, así como intelectual”. Myron Krueger, *Artificial Reality*, Addison-Wesley, Reading, MA, 1983.
- [17] Jean Baudrillard, *Ibid.*, 1983.
- [*] Nota del traductor: *Crave New World* es el título del libro en el que Kyong Park trabaja en la actualidad. El tema general del libro concierne al desarrollo simultáneo de la tecnología militar avanzada y al medio ambiente simultáneo en la industria militar.
- [**] Nota del traductor: Los pasa-montañas balaclavas de lana toman su nombre de los que llevaban los soldados en la Guerra de Crimea. Cubren toda la cabeza y se utilizan para protegerse contra el viento y el frío. Se caracterizan por las aberturas que tienen para los ojos y la nariz.