

**LA IMAGEN ARTÍSTICA: ENTRE LA *REPRESENTACIÓN* Y LA *SIMULACIÓN*.
UN ACERCAMIENTO TRAS LA LECTURA DE JEAN BAUDRILLARD, PAUL
VIRILIO Y WALTER BENJAMIN.**

**LUIS ALBERTO VERDUGO TORRES
CÓDIGO: 30051225
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE PROFESIONAL EN
FILOSOFÍA Y LETRAS**

**DIRECTORA: MARIA CRISTINA SÁNCHEZ LEÓN
FILÓSOFA Y MAGISTER EN HISTORIA Y TEORÍA DEL ARTE
Y LA ARQUITECTURA**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
BOGOTÁ
2010**

DEDICATORIA

A mis padres,

**CECILIA TORRES ESTUPIÑAN
ALBERTO VERDUGO PASACHOA**

AGRADECIMIENTO

A medida en que se desarrollaban mis estudios en la Universidad, que se me revelaban las lecturas y sus autores, los paradigmas y sus marcos históricos, se iban formando en mi pensamiento una serie de inquietudes que me llevaban a creer en la actitud filosófica como un continuo cuestionamiento de lo que se ve, de lo que en un primer momento se nos muestra como real. A la par de esta creencia, se me hacía más patente que la labor filosófica puede compararse con la tarea de quien construye un tejido, en tanto que al pensar y escribir un texto se van hilando argumentos que van dando forma a una idea.

Hoy, es importante reconocer que en este hilado han participado de distintas maneras varias personas: en primer lugar, mi familia y mi compañera, quienes me brindaron un apoyo afectivo incondicional; en segundo lugar, mis compañeros de estudio, quienes constantemente posibilitaron un ambiente de crítica, elemento siempre necesario para la madurez de un resultado; finalmente, todos y cada uno de los profesores que me acompañaron en uno u otro momento de mi escritura: Carlos Guevara, Carlos Fajardo y especialmente Sebastián González y María Cristina Sánchez, quienes me guiaron en la lectura de los principales autores que aquí se tratarán.

A todos ellos, mi gratitud.

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PDTE DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

BOGOTÁ D.C., febrero del 2010

ÍNDICE

Introducción	7
Capítulo 1: El <i>objeto</i> de la simulación. Un recorrido por los conceptos de Jean Baudrillard y Paul Virilio.	11
1.1. El estadio <i>espejo/escena</i> en Jean Baudrillard.	11
1.1.1. Las lógicas del objeto.	11
1.1.2. El <i>intercambio simbólico</i>	12
1.1.3. El <i>objeto espejo</i>	15
1.2. El estadio <i>pantalla/red</i> en Jean Baudrillard.	15
1.2.1. El <i>objeto video</i>	15
1.2.2. La <i>pro-ducción</i> de <i>lo real</i>	17
1.2.3. La imagen sintomática nos percibe: la <i>Máquina de visión</i> de Paul Virilio.	20
1.3. La imagen como representación y simulación del objeto.	23
1.3.1. La imagen como <i>simulación</i> y la <i>ley estructural del valor</i>	23
1.3.2. El fin de la trascendencia en la imagen simulada.	25
1.4. Los órdenes de los simulacros de Baudrillard y las lógicas representacionales de Virilio: pauta metodológica en el camino de la representación a la simulación.	26
Capítulo 2: De la representación a la simulación: los órdenes de los simulacros.	29
2.1. La pintura como <i>simulacro de falsificación</i>.	29
2.1.1. El simulacro de una naturaleza.	29
2.2. La fotografía y la cinematografía como <i>simulacros de producción</i>.	35
2.2.1. El fin del original.	35
2.2.2. La experiencia cinematográfica.	38
2.3. La videografía y la infografía como <i>simulacros de simulación</i>.	41
2.3.1. La <i>automatización de la producción</i>	41
2.3.2. La <i>simulación</i> como test pregunta/respuesta.	42

Capítulo 3: Imagen, experiencia y tecnología: tras la recuperación de la idea de sujeto y la revelación del <i>secreto</i>.	48
3.1. Walter Benjamin y la memoria fotográfica.	48
3.1.1. Por una nueva lectura de la idea de imagen.	48
3.1.2. Bergson y las formas de la memoria.	50
3.1.3. Las formas de la memoria y el Psicoanálisis.	51
3.1.4. La memoria involuntaria y la <i>experiencia aurática</i> con los objetos.	53
3.1.5. Dificultades de la fotografía y el cine en la construcción de la <i>experiencia aurática</i>	56
3.1.5.1. La ruptura con lo irreplicable y lo lejano en la <i>reproductibilidad técnica</i>	56
3.1.5.2. Proust: la fotografía como precursora de la memoria voluntaria.	58
3.1.6. Posibilidades de la imagen visual en la construcción de una nueva <i>experiencia aurática</i>	60
3.1.6.1. La imagen visual como un nuevo texto.	60
3.1.6.2. Revelando la memoria fotográfica. Construcción de un escenario tras un trabajo interpretativo de <i>Las babas del diablo</i> de Julio Cortázar.	61
3.1.6.2.1. Tras el narrador, los tiempos y las formas de la memoria.	62
3.1.6.2.2. Recuerdo y olvido. El «hilado de la memoria» como norma textil de narración.	66
3.1.6.2.3. La curiosidad o actitud detectivesca en <i>Blow up. Deseo de una mañana de verano</i>	68
3.2. De la <i>reproductibilidad</i> a la <i>automatización</i>. Revelaciones en el objeto video.	69
3.2.1. La realidad de <i>lo virtual</i> , la virtualidad de <i>lo real</i>	69
3.2.2. La tecnología: ¿un camino <i>irónico</i> de la imagen hacia a la <i>ilusión</i> ?	72
Conclusiones	75
Bibliografía	81

INTRODUCCIÓN

Desde hace algunas décadas la labor artística se ha visto permeada por las tecnologías de la comunicación y el desarrollo de los entornos de *realidad virtual*. Tal como sucedió en la época de la reproductibilidad técnica (primera mitad del siglo XX), las propuestas artísticas emergentes vienen a redefinir la naturaleza de la obra de arte, razón por la cual se hace necesaria la configuración de nuevos marcos teóricos que permitan comprender no sólo cuáles son los conceptos planteados al interior de un trabajo artístico, sino también en qué medida ese trabajo es la manifestación estética de la visión que de la realidad tiene una época.

En ese sentido, es necesario aclarar que la presente monografía no es un estudio de las preocupaciones abordadas por las principales corrientes artísticas de la denominada *cibercultura*. Más bien, se quiere plantear que tras el tratamiento y vínculo de pensadores como Jean Baudrillard y Paul Virilio, pero también en la atención prestada a importantes investigaciones locales que sobre aquéllos se han realizado¹, puede llegar a existir, si no el esbozo de un nuevo marco teórico, quizás sí la transformación paulatina de anteriores esquemas conceptuales. A la par, se pretende mostrar que en la forma misma de representar la imagen hoy, puede verse plasmada una descripción de la cultura contemporánea occidental. Así pues, siguiendo a Baudrillard, planteamos a las imágenes de nuestro tiempo como *hiperreales* y a la *simulación* como ese actual modo de representarlas y de enfrentarnos incluso con la realidad cotidiana. Lograr configurar una definición del concepto de *simulación* sería el principal objetivo de este trabajo monográfico.

Sin embargo, resulta improcedente pensar que la nuestra es una cultura de la imagen hiperreal, si no se tiene en cuenta que en ella, en la imagen, han operado una serie de variaciones a lo largo de la historia que la han conducido al estado presente. Es por ello que en su momento el análisis requerirá una labor retrospectiva, ya que, a la par del desplazamiento histórico de la imagen pictórica a la digital, hay además una gradación conceptual que nos lleva del *representar* al *simular* (cf. González, 2006). De tal suerte que, otro objetivo del presente trabajo consiste en dar cuenta de los cambios operados en el concepto de *representación* que han transformado tal idea en la noción de *simulación*.

El desarrollo de esta labor debe circunscribirse dentro una línea de análisis específica y un campo de acción determinado. Frente a lo primero, es pertinente subrayar que este

¹ En efecto, Adolfo Chaparro, editor académico de la investigación *Los límites de la estética de la representación*, señala en el prólogo de dicha compilación la necesidad de «una crítica previa al concepto de representación» para problematizar el alcance de la estética en campos que van más allá de la obra artística. Como se podrá ver, varios de los trabajos allí realizados guardan relación con temáticas y autores a desarrollar en la presente monografía. Especialmente, el texto de Sebastián González: *Prótesis video o la máquina de visión. Paul Virilio*. Teniendo en cuenta el trabajo que González realiza sobre Virilio en lo que respecta al paso de una lógica de *representación* a una lógica de *presentación en directo de las apariencias*, y a partir de la postulación hecha por el mismo González a propósito de que el problema de la *Máquina de visión* es tanto técnico como ontológico (cf. González, 2006: 257), aprovecho las similitudes encontradas entre las tesis de Virilio y el pensamiento de Baudrillard y busco establecer desde allí un vínculo con Walter Benjamin, llevando la discusión principalmente al cambio de la representación de las imágenes como un antecedente en la transformación de la experiencia que se tiene con los objetos, sus problemas derivados y sus posibles soluciones.

estudio se realizará a la luz de algunas teorías del filósofo alemán Walter Benjamin, del urbanista Paul Virilio, y, especialmente, del sociólogo Jean Baudrillard. Cabe señalar que en la lectura de estos dos últimos autores franceses encontramos una fuerte crítica a la imagen captada y construida bajo el amparo de las nuevas tecnologías de la visión. Ahora bien, dado que Baudrillard bebe académicamente de múltiples campos (entre los que se cuentan la semiótica, el psicoanálisis, un marxismo renovado y, creemos también, de Walter Benjamin y el problema de la experiencia con los objetos), la investigación a adelantar puede verse no sólo retrospectivamente, sino también de modo interdisciplinar. De cierta manera, se hará notar que los ámbitos económico y social interactúan con la forma de producir la obra en distintas épocas, es decir, influyen en la transformación de la representación en la simulación.

Por otro lado, la semiótica, el psicoanálisis y los estudios de Benjamin giran en torno a una cuestión que se extiende transversalmente en esta tesis y que pretende vincular varios de nuestros objetivos: demostrar cómo las imágenes, las cuales son representaciones de los objetos, vienen a mediar en las experiencias que entablamos con estos últimos y a configurar las ideas que sobre la realidad tenemos. En efecto, el presente trabajo tiene por supuesto que la comprensión de la realidad está mediada por las posibilidades de percibirla y de representarla. Así que los cambios que la imagen artística ha sufrido de un momento de la historia a otro, no sólo suponen una variación de técnicas, temáticas y materiales, sino que más allá de ello, el arte nos permite revelar transformaciones cognitivas.

Respecto al campo de acción, podemos decir que esta monografía toma a la representación como un re-presentar el mundo en una imagen puesta sobre un soporte artístico, es decir, hablaremos de una imagen que necesita ser fijada y percibida por la vista². Ahora bien, es necesario precisar que el tipo de imágenes que se estudiarán serán las figurativas o realistas, lo cual nos permitirá establecer una relación particular entre ellas y los objetos del entorno. Ya lo decía Benjamin: «día a día se hace vigente, de manera cada vez más irresistible, la necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, pero en imagen, y más aún en copia, en reproducción» (2003: 47-48). Desde luego, la imagen visual del realismo, es el doble que empíricamente tiene mayor correspondencia con *lo real*, si por esto último se entiende el fenómeno producido en el encuentro entre la materia y nuestros órganos de percepción. Lo anterior no deja de tener implicaciones epistemológicas significativas, en tanto que: «lo esencial es que el ojo cree en lo que ve; y, por tanto, la autoridad cognitiva en la que más se cree es lo que se ve. Lo que se ve parece “real”, lo que implica que parece verdadero» (2006: 277)³.

La potencialización de los *efectos de realidad*, los cuales están supeditados a la manera en que la obra de arte es producida históricamente, depende de la participación cada vez más frecuente de la máquina en los procesos de creación artística y conduce a cierta

² Esto podría verse desde la noción de Roland Barthes de «artes dióptricas». Corinne Enaudeau asegura en *La paradoja de la representación* que para Barthes, las artes dióptricas (teatro, pintura, cine, literatura, pero también fotografía, videografía e infografía) exigen para su definición un enmarcamiento de la imagen donde la representación obliga al ojo a fijar la mirada en ese espacio delimitado (cf. 1999: 23, 24).

³ Citado por Ordóñez, Leonardo; Sartori, Giovanni (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus. p. 72.

confusión entre *lo real* y la representación⁴. Esto significará para Baudrillard una *pérdida de la ilusión estética*, en tanto que «la imagen ya no puede imaginar lo real, puesto que ella es lo real» (2006: 28) y para Virilio la aparición de una *visión sin mirada* (*la Máquina de visión*), «donde la video-cámara se servirá del ordenador que asume para la máquina, y no ya para el telespectador, la capacidad de análisis del medio ambiente» (1989: 77). Así pues, se desprende otro problema importante a desarrollar en la presente monografía: la simulación supone, al menos desde la perspectiva de Baudrillard y de Virilio, una muerte del sujeto, entendido como aquél que tenía la capacidad de *trascender* las experiencias con la representación, con los objetos, en última instancia, con el entorno. Nuestro trabajo intentará mostrar que las figuras de la subjetividad y la *ilusión* aún no han desaparecido.

Dicho lo anterior, se tiene que en el primer capítulo de esta tesis se explicarán algunos conceptos fundamentales en Baudrillard y en Virilio que, a nuestro juicio, guardan relación con la configuración de una posible idea de simulación. Para cumplir este propósito, notaremos que es una cierta forma de ver a los objetos y a sus imágenes la que al transformarse, permite la emergencia de un nuevo modo de figurar la realidad. Se mostrará cómo, en el panorama actual de las tecnologías de la visión, es posible la *producción* de los *síntomas de lo real* en la imagen, proponiendo un nuevo referente en la práctica para la idea de *Máquina de visión* de Virilio. Por otro lado, acudiendo al ejemplo de las imágenes sagradas, se dejará en evidencia desde el punto de vista de Baudrillard que del representar al simular hay una pérdida de la trascendencia y que la imagen, como signo, remite a un *sentido*.

En el segundo capítulo se desarrollarán esquemáticamente las gradaciones que la representación ha tenido desde el Renacimiento y que la han llevado hoy a la *simulación*. Esto teniendo como base la correspondencia entre los tres *órdenes de los simulacros* en Jean Baudrillard y las tres *lógicas representacionales* de la imagen en Paul Virilio. Así, lo que en el primero son distintos tipos de *simulacros*, a saber, la *falsificación*, la *producción* y la *simulación*; en el segundo pueden ser vistos como diferentes formas de representar la imagen: la *lógica formal* (la pintura), la *lógica dialéctica* (la fotografía y la cinematografía) y finalmente la *lógica paradójica* (la videografía y la infografía). Como podrá advertirse, cada uno de estos estadios interactúa con un marco histórico específico y una realidad

⁴ Jacques Aumont recuerda la definición y la distinción que Jean-Pierre Oudart propuso entre dos fenómenos que operan conjuntamente en la imagen: la analogía y la credibilidad, encontrados respectivamente en Oudart como el *efecto de realidad* y el *efecto de lo real*: «el efecto de realidad designa, pues, el efecto producido sobre el espectador, en una imagen representativa (cuadro, foto o película, poco importa en principio), por el conjunto de los indicadores de analogía. Se trata en el fondo de una variante, centrada sobre el espectador, de la idea de que existe un catálogo de reglas representativas que permiten evocar, imitándola, la percepción natural [...] sobre la base de un efecto de realidad, supuestamente bastante fuerte, el espectador induce un «juicio de existencia» sobre las figuras de la representación, y les asigna un referente en lo real. Dicho de otro modo, el espectador cree, no que lo que ve sea lo real mismo (Oudart no hace una teoría de la ilusión), sino que lo que ve *ha existido, o ha podido existir, en lo real*. Para Oudart, el efecto de lo real es, además, característico de la representación occidental posrenacentista, que siempre quiso esclavizar la representación analógica a una intencionalidad realista» (Aumont, 1992: 117). De forma similar, Baudrillard y Virilio tomarán al Renacimiento como punto de partida en el camino que del representar lleva al simular. Es pues importante en este trabajo aludir en su momento al *efecto de realidad* y al *efecto de lo real* ya que, al ser susceptibles de un rastreo histórico, se vinculan a nuestro objetivo de dar cuenta de los cambios en la imagen que la han conducido a un estado *hiperreal*.

socioeconómica determinante. En este capítulo se revelarán nuevas características de la *simulación* como modo de operación propio de la cultura contemporánea.

Dado que existen preocupaciones comunes entre Jean Baudrillard y Walter Benjamin, un tercer capítulo realizará una indagación sobre la experiencia con los objetos, el *aura*, y las formas de la memoria. En esta parte el acento estará situado en los análisis del autor alemán, que por lo demás reúnen elementos de la literatura (Proust y Baudelaire), la psicología (Bergson) y el psicoanálisis (Freud). Aquí se pretende problematizar lo siguiente: a medida que en la obra artística operan nuevos procedimientos de *reproductibilidad técnica*, hoy de *simulación*, el valor *aurático* y *simbólico* de la imagen parece decaer y con ello, cierta *ilusión estética* que de ella se desprendía. No obstante, la idea es hallar los límites de esta hipótesis y ver más allá dos cosas: por un lado, las capacidades que aún tiene el sujeto para obtener una experiencia estética y por otro, las posibilidades de la *simulación* para poner en evidencia, incluso ella misma, el quebrantamiento de la realidad y la prevalencia del secreto y la *ilusión*.

CAPÍTULO 1

EL OBJETO DE LA SIMULACIÓN. UN RECORRIDO POR LOS CONCEPTOS DE JEAN BAUDRILLARD Y PAUL VIRILIO.

La escena nos excita, lo obscuro nos fascina. Con fascinación y éxtasis, la pasión desaparece.

Jean Baudrillard.

1.1. El estadio *espejo/escena* en Jean Baudrillard.

1.1.1. Las lógicas del objeto.

A fin de definir la realidad, es decir, de demostrar su existencia empírica, se recurre a las percepciones que los órganos sensoriales del sujeto tienen de los objetos. Esto si hablamos de un sujeto y un objeto del conocimiento puestos en circunstancias espacio-temporales. Sin embargo, la relación de dicho sujeto con el mundo no se agota allí, no sólo porque la mera posibilidad de percibir fenómenos no significa llegar a la realidad última del mundo, sino porque existen además otro tipo de experiencias que se tejen entre aquél y los objetos. En palabras de Jean Baudrillard,

Los objetos son, a parte de la práctica que tenemos, en un momento dado, otra cosa más, profundamente relativa al sujeto, no sólo a un cuerpo material que resiste, sino a un recinto mental en el cual yo reino, una cosa de la cual yo soy el sentido, una propiedad, una pasión (1981: 97).

Para el Baudrillard de *El sistema de los objetos*, el objeto es «santuario psicológico», proyección mental donde se refleja la subjetividad humana, espacio despojado de valor mercantil y volumen material. En su reflexión, *poseer* no indica *ser dueño de algo* o *utilizar una cosa* potencialmente transable; más bien, pretende significar el abstraer al objeto de su función y volverlo relativo al sujeto (cf. 1981: 97). Podríamos llamar a este modo de relacionarse con los objetos el estadio *espejo/escena* dentro del pensamiento de Baudrillard. En efecto, el objeto se hace espejo para el sujeto en el sentido de que refleja su imagen: sus sueños, sus deseos, sus miedos.

En palabras del mismo Baudrillard, *El sistema de los objetos* es una obra donde se analiza al objeto como signo a través de tres lógicas: en primer lugar, una *lógica fantasmática* que «se refiere principalmente al psicoanálisis, sus identificaciones, proyecciones y todo el reino imaginario de la trascendencia, el poder y la sexualidad que actúan en el nivel de los objetos y el entorno» (2002a: 187); en segundo lugar, una *lógica social/diferencial* «que efectúa distinciones refiriéndose a una sociología, ella misma derivada de la antropología (el consumo como la producción de signos, diferenciación, posición social y prestigio)» (2002a: 187). Finalmente, una tercera lógica era solicitada por Baudrillard tras las anteriores:

Detrás de estas lógicas, en cierto modo descriptivas y analíticas, estaba ya el sueño del intercambio simbólico, un sueño de la condición del objeto y el consumo más allá del intercambio y el uso, más allá del valor y la equivalencia. En otras palabras, una *lógica sacrificial* de consumo, regalos, gasto, grandes convites y la «parte maldita» (2002a: 187).

Estas lógicas guardan relación con la configuración de un objeto *aurático*⁵. Éste puede ser un objeto artístico o incluso de la cotidianidad. ¿Qué papel vienen a desempeñar las imágenes? Pues bien, como se dejó ver en la introducción, algo que debe tenerse presente transversalmente en esta monografía es que las imágenes, como representaciones de los objetos, vienen a mediar en las experiencias que tenemos con estos últimos y a definir o a redefinir las ideas que sobre la realidad tenemos. Corresponde especialmente a las imágenes que se forjan bajo el signo del arte buscar la forma de convertir al objeto físico, transable y útil en elemento potencialmente *representativo* para la mente humana, un objeto *simbólico*.

1.1.2. El *intercambio simbólico*.

Influenciado por Karl Marx y por Ferdinand de Saussure, Baudrillard ha renovado el análisis marxista de la cultura a través de un estudio semiológico de sus elementos, a tal punto de señalar que es posible verificar en el objeto, como signo, o en su intercambio, la forma de operación del sistema capital. En efecto, paralelamente a la aparición de un mercado económico libre ha habido, dirá el, «una competencia abierta a nivel de los signos» (cf.1993: 59). En otras palabras, una competencia abierta de los objetos y de sus imágenes como signos: esto es posible constatarlo en el modo en que trabaja la publicidad, por ejemplo. Existen signos/mercancía en todas las manifestaciones de la sociedad, el capitalismo aprovecha dichos signos para poner en circulación las mercancías. Hal Foster se refiere a la economía política del signo en Baudrillard:

Lo mismo que la mercancía se divide en valores de uso y de cambio, el signo se divide en significado y significante. Estructuralmente, pues, así como la mercancía puede asumir los efectos de la significación, así el signo puede asumir las funciones del valor de cambio. De hecho, sobre la base de esta brecha estructural entre la mercancía y el signo, él refunde el estructuralismo como un código ideológico secreto del capitalismo. Para Baudrillard esta brecha estructural ahora se ha hecho *real*: hemos entrado en una economía política del signo-mercancía con ramificaciones epocales en la economía política, la práctica artística y la crítica cultural (Foster, 2001: 95).

Tales ramificaciones epocales van de la mano de las transformaciones en las leyes del valor (formas en que opera el capital) y producen distintos tipos de signos que Baudrillard denominará los *órdenes de los simulacros*. Estos poseen una importancia capital en nuestro estudio, ya que tienen conexión con las diferentes formas en que se ha producido la obra de arte a partir del Renacimiento y por ende, a través de ellos se revelará esquemáticamente el paso de la representación a la simulación. Dicha cuestión la abordaremos en el segundo capítulo de este estudio, por ahora debemos preguntarnos, ¿cuál es el motivo para analizar el modelo de intercambio capitalista en un estudio sobre los objetos y qué implicaciones a nivel experiencial se desprenden de ello?⁶ Pues bien, en el sistema capital el objeto suele

⁵ El concepto de Walter Benjamin *aura* como «el apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar» (Benjamin, 2003: 47), será profundizado en el tercer capítulo de la presente tesis.

⁶ Se trata de la misma pregunta ¿cómo podemos relacionar en un estudio a la estética, la semiología y la economía? Baudrillard encuentra una relación entre *formas puras* que operan de modo similar: «más allá del representante y del representado, la forma pura de la representación; así como la simulación caracteriza, más allá del significante y del significado, la forma pura de la economía política del signo; así como la flotación de las monedas y su deriva contable caracteriza, más allá del valor de uso y del valor de cambio, más allá de toda sustancia de producción, la forma pura del valor» (1993: 81). Así, cada forma puede asumir estructuralmente características de las otras dos. Veremos esto a continuación a propósito de *lo obscuro*.

convertirse en una *cosa útil* y es factible que se le asigne una categoría estética: la obscenidad. Para el autor francés lo *obsceno* es «lo hecho para ser visto desnudo» (2007: 37). El objeto/cosa se agota en la utilidad, es transparente, se nos muestra *tal cual es*, pues no tiene *secreto*. No nos revela nada de nosotros pues su superficie impide la reflexión de la subjetividad: «cuando utilizo el refrigerador con fines de refrigeración, realizo una mediación práctica y entonces no es un objeto, sino un refrigerador. En esta medida no lo poseo» (Baudrillard, 1981: 97).

Pero al menos en la mediación práctica, aún quedaba el eco de un mensaje: el objeto tenía allí un valor inherente: su valor de uso. Ahora, lo que se le impone desde fuera es un principio de *equivalencia* que le permite comunicarse (transarse) con los demás objetos. El objeto/cosa entra en un sistema de intercambio donde se le asigna un *precio* y se le arroja al mercado. Así, se transforma en objeto/mercancía y a su *obscenidad* se añade el *éxtasis* de la circulación. Dice Baudrillard:

Marx estableció y denunció la obscenidad de la mercancía, y esta obscenidad estaba vinculada a su equivalencia, al abyecto principio de libre circulación, más allá del valor de uso del objeto. La obscenidad de la mercancía procede del hecho de que es abstracta, formal y ligera en oposición al peso, opacidad y sustancia del objeto. La mercancía es legible: en oposición al objeto, que nunca entrega del todo su secreto, la mercancía siempre manifiesta su esencia visible, que es su precio. Es el lugar formal de transcripción de todos los posibles objetos: a través de ella los objetos se comunican. De aquí que la mercancía sea el primer gran medio del mundo moderno. Pero el mensaje que los objetos transmiten por su mediación ya está simplificado en extremo y es siempre el mismo: su valor de intercambio. Así, en el fondo el mensaje ya no existe; es el medio el que se impone en su pura circulación. Esto es lo que llamo (potencialmente) éxtasis (2002a: 194).

Si la imaginación es la capacidad de crear imágenes, entonces ni el *objeto obsceno* ni el *objeto mercancía* permitirían la configuración de una experiencia creativa⁷. Junto a la realidad de su existencia física, la realidad de su existencia funcional y mercantil lo alejaría de la posibilidad de adquirir un valor simbólico. Hay pues que establecer de entrada una división dentro del pensamiento del autor francés para comprender lo anterior. De un lado están *el valor, la verdad, la producción* de signos reales; del otro, *la pérdida*⁸, *lo simbólico, la seducción*, que como veremos es «morir como realidad y producirse como *ilusión*». Así *el intercambio simbólico*, como señala Baudrillard, es «un sueño de la condición del objeto y el consumo más allá del intercambio y el uso, más allá del valor y la equivalencia». En el fondo, es un rechazo a la definición del objeto por vía de su precio, función o realidad y el intento de rescatarlo en su condición *simbólica*. ¿Pero cómo puede darse esto último?

⁷ Warhol no constituye un intento por rescatar al objeto mercantil o industrial en su valor simbólico. Warhol quiere ser una máquina que registra, que pone en evidencia la estetización misma de la mercancía y del objeto serial. Proceso de estetización que no deja de ser interesante y de repercusiones conceptuales importantes, pues, por lo demás, ya no permite la diferenciación entre arte y publicidad, ni tampoco entre el original y sus copias.

⁸ Georges Bataille, influencia de Baudrillard, ya había mostrado en *La parte maldita* la relevancia de la pérdida como función social. Allí, se mencionan una serie de actividades que «al menos en condiciones primitivas, tienen su fin en sí mismas» (1987: 28). Las artes se cuentan dentro de los denominados *gastos improductivos* que adquieren su verdadero valor en la pérdida. De hecho, dice Bataille, «el término poesía, que se aplica a las formas menos degradadas, menos intelectualizadas de la expresión de un estado de pérdida, puede ser considerado como sinónimo de gasto; significa, en efecto, de la forma más precisa, creación por medio de la pérdida. Su sentido es equivalente a *sacrificio*» (1987: 30, 31).

Analicemos brevemente el carácter de lo simbólico. Apunta Baudrillard: «lo simbólico no es ni un concepto, ni una instancia o una categoría, ni una «estructura», sino un acto de intercambio y *una relación social que pone fin a lo real*, que disuelve lo real, y al mismo tiempo, la oposición entre lo real y lo imaginario» (1993: 153).

Lo «real» y lo «no-real» se excluyen, dejando a la otra parte como *su imaginario*. Pero la operación simbólica pretende desmentir la verdad de dicho *principio de realidad* (*lo real* de la realidad y *lo real* de lo imaginario) y dar paso a *la ilusión*. Esto sólo puede surgir cuando los términos opuestos mueren como su propia realidad y se dan en sacrificio al otro en una relación dual, recíproca, antagonista, de contra-don⁹. Tal es el sentido de la *lógica sacrificial* ya que «el sacrificio no es otra cosa, en el sentido etimológico de la palabra, que la producción de cosas *sacradas*. Es fácil darse cuenta de que las cosas sagradas tienen su origen en una pérdida» (Bataille, 1987: 29). Así, el precio de la realidad de la vida es el fantasma de la muerte, según Baudrillard:

Todas las disyunciones que fundan las diferentes estructuras de lo real [alma/cuerpo, hombre/naturaleza, real/no-real] [...] tienen su arquetipo en la disyunción fundamental de la vida y la muerte. Es por eso que cualquiera que sea el campo de «realidad», cada término separado, para quien el otro es su imaginario, está obsesionado por éste como *por su propia muerte*» (1993: 154).

En la obra de arte, por ejemplo, creemos que la operación simbólica surge cuando se dan cita su realidad y su no-realidad en una relación cómplice y obsesiva. En ella, algo real y algo imaginario se intercambian infinitamente. Su seducción depende de que los signos mueran como realidad y se produzcan como *ilusión*¹⁰. Así pues, la experiencia estética no es una negación a la materialidad del arte en pro de una supuesta espiritualidad de la obra, pero tampoco relajación irreflexiva frente a la cosa física puesta ahí catalogada como “artística”; más bien, es un juego de signos que se intercambian. Pero Baudrillard cree que gran parte del arte actual sólo desea la producción de signos evidentes, tal sería la lógica de

⁹ Ante esto véase el *potlach*, forma de intercambio practicada por sociedades primitivas, estudiado por Marcel Mauss y seguido de cerca por Bataille y Baudrillard. En dichas sociedades, el jefe de una tribu regalaba a su adversario grandes riquezas con el fin de desafiarlo; por su parte, el donatario al aceptar el desafío evitaba la humillación devolviendo un don mucho más valioso. En el regalo devuelto, algo así como el poder se debatía. Pero Baudrillard se refiere a una lógica del poder que tiene su propia ley y juega a abolir perpetuamente al poder. No se trata de perpetuar el poder, de intentar salvaguardarlo o concentrarlo en algún lugar o bando (pensamiento actual sobre el poder que Maquiavelo supo revelar), sino de ponerlo a prueba en una relación dual: «todo busca su propia muerte, incluso el poder. O mejor todo pretende intercambiarse, reversibilizarse, abolirse en un ciclo [...] *Sólo eso seduce profundamente*. El poder sólo es seductor cuando vuelve a ser una especie de desafío para él mismo, de lo contrario sólo es un ejercicio y no satisface más que a una lógica hegemónica de la razón. La seducción es más fuerte que el poder, porque es un proceso reversible y mortal, mientras que el poder se pretende irreversible como el valor, acumulativo e inmortal como él» (Baudrillard, 2007: 48).

¹⁰ La *seducción* «inaugura un modo de circulación secreto y ritual» (Baudrillard, 2007: 78). Ella funciona como un encuentro accidental, con el encuentro de un «signo ilegible». La seducción no tiene pues la transparencia del signo legible que se muestra en evidencia. «No hay tiempo de la seducción, ni un tiempo *para* la seducción, tiene su propio ritmo, sin el cual no tiene lugar [...] opera en un instante, en un solo movimiento, y ella misma es siempre su propio fin» (2007: 78). Aparece, como en el caso de la *memoria involuntaria* de Proust, en un instante especial en el que nos relacionamos con el objeto y nos lleva a otra escena. Esto último será expuesto en el tercer capítulo cuando nos refiramos al papel de la subjetividad en la experiencia con los objetos.

la simulación, lógica que impide *el intercambio simbólico* y de la que hablaremos más adelante.

1.1.3. El objeto espejo.

En el estadio *espejo* el objeto es un signo con significado para el sujeto. Sin embargo, este espejo no refleja meramente la realidad, en él irradia una imagen modificada por la subjetividad. Eso también es la representación, la presentación de un nuevo escenario, no la ejecución realista y sin más. Por tal razón, como afirma Baudrillard, ««I'll be your Mirror.» «Yo seré tu espejo» no significa «Yo seré tu reflejo» sino «Yo seré tu ilusión». *Seducir es morir como realidad y producirse como ilusión*. Es caer en su propia trampa y moverse en un mundo encantado» (2007: 69).

Empero, en la ilusión de la semejanza también caemos. En el espejo que no modifica (como en la senda que siguen cierta pintura realista y cierta fotografía, junto a sus posteriores desarrollos) se trata ciertamente de lograr una imagen visual acorde a las apariencias de la realidad física. Pero en la *representación*, esta imagen se sabe imitación no simulación, pues reconoce la dialéctica entre el representante y lo representado. Hay en ella una manifestación erótica: se carece y por ello el doble (la imagen) busca aquello que sólo tiene lo que se representa, pero no lo alcanza jamás, se le escapa en las manos. Por tal razón, más allá de la semejanza, en la representación lo que se esconde y emerge continuamente y de forma cómplice es la *seducción*. En síntesis, la representación es erótica, la simulación pornográfica.

Cuando Narciso es atraído por su imagen en las aguas no es seducido por el reflejo de su rostro, sino por *algo más* que está allí, algo no real sino imaginario. En palabras de Baudrillard, «la estrategia de la seducción es la de la ilusión. Acecha a todo lo que tiende a confundirse con su propia realidad» (2007: 69). La *ilusión* surge pues de las apariencias de la superficie, pero no es esas apariencias precisamente. Así que no es la semejanza de la imagen o la belleza del rostro lo que atrae a Narciso: es la muerte de su realidad la que le permite crear en la imagen otra escena y descubrir su verdadero encanto. Alicia también se deja seducir por el espejo como objeto/portal. De forma consciente, se deja caer en la trampa para moverse en la maravilla, por ello no desea volver atrás, a nuestra realidad:

De nada le valdrá insistir –dijo Alicia, mirando a la casa como si ésta estuviese discutiendo con ella–. Desde luego que no pienso volver allá dentro ahora, porque sé que si lo hiciera tendría que cruzar el espejo... volver de nuevo al otro cuarto y... ¡ahí se acabarían mis aventuras! (Carroll, 2001: 53-54).

1.2. El estadio *pantalla/red* en Jean Baudrillard.

1.2.1. El objeto video.

En los años 80's, Jean Baudrillard comienza a reflexionar sobre la decadencia de la experiencia con los objetos a propósito de la aparición de nuevas tecnologías, algo que Marcel Proust y Walter Benjamin ya habían hecho bajo las circunstancias de su época. Al final del siglo XX, Baudrillard descubre que, a nivel general, las personas ya no proyectan en los objetos sus fantasías de posesión, pérdida, celos y afecto. El sujeto desaparece en el

objeto. ««We shall be your favorite disappearing act!» es el eslogan del nuevo objeto (algo así como: seremos su lugar de desaparición favorito)» (1997: 118).

El objeto, según Baudrillard, deja de ser un espejo para el sujeto y la escenificación de lo imaginario desaparece: «hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación» (2002a: 188). La *lógica fantasmática* de las proyecciones psicoanalíticas, la *lógica social/diferencial* de la sociología y la *lógica sacrificial* de lo simbólico son abolidas por una *lógica de operacionalidad* del objeto, el cual se convierte en *artefacto* por vía de la intervención técnica¹¹.

De tal suerte que un objeto como el automóvil, analizado en *El sistema de los objetos* como lugar mental donde el hombre posaba sus fantasías de velocidad, prestigio y poder, se convierte en *gadget*, objeto polivalente que responde únicamente a la necesidad de funcionamiento para toda posible operación: un botón para esto, otro para aquello, un diseño que hace juego con el entorno, etc. Y es esta operacionalidad la que contribuye, desde la perspectiva de Baudrillard, a la desaparición de las proyecciones propias del ser humano. En el automóvil de hoy «el mismo sujeto, transformado de súbito, se convierte en un ordenador al volante, no un borracho demiurgo de poder» (2002a: 188).

Por su parte, la velocidad (que para Virilio es una relación entre fenómenos, con lo cual nosotros podemos decir que es una relación entre objetos) adquiere un nuevo valor en las redes de comunicación: «el CIBERESPACIO o, más exactamente, el “espacio-tiempo cibernético”, surgirá de esa comprobación cara a los hombres de prensa: la información sólo tiene valor por la rapidez de su difusión, más aún, *la velocidad es la información misma*» (Virilio, 1996: 151). La pantalla y la red representan así la victoria de lo funcional, lo informático, lo visible y siempre disponible. Son herederas de la reproductibilidad técnica de los objetos y las imágenes de una época industrial anterior. Dichas figuras operacionales, inmanentes, remplazan a las figuras metafísicas del espejo y de la escena:

¹¹ Por lo demás, dice Baudrillard, esto corresponde a la tendencia irreversible hacia tres cosas: «una abstracción formal y operacional cada vez mayor de elementos y funciones y su homogeneización en un solo proceso virtual de funcionalización; el desplazamiento de los movimientos y esfuerzos corporales a mandos eléctricos o electrónicos y la miniaturización, en el tiempo y el espacio, de procesos cuya escena real (aunque ya no es una escena) es la de la memoria infinitesimal y la pantalla con la que están equipados» (2002: 191). Análogamente, se puede decir que un proceso muy subjetivo como el «pintar» ha mutado a uno virtual y maquinal como el «diseñar» o «programar», donde el máximo de *efecto de realidad* depende de la actualización de la imagen de síntesis del ordenador en períodos de tiempo muy cortos. Siguiendo a Paul Virilio, se trata del valor cada vez mayor de la velocidad en los procesos de información, donde hay un predominio del *tiempo intensivo*, aquél que insiste en lo minúsculo del instante, sobre el *tiempo extensivo*, el que estudia la larga duración de los días, semanas y el inmenso tiempo por venir (cf. 1989: 88). En este último tiempo, insistirá Virilio, teníamos *tiempo para ver*, pero del *tiempo intensivo* somos excluidos, pues la máquina es más rápida que nuestro ojo: «la ceguera se encuentra, pues, en el corazón del dispositivo de la próxima «máquina de visión», y la producción de una *visión sin mirada* ya no es en sí misma más que la reproducción de una intensa ceguera; ceguera que se convertirá en una nueva y última forma de industrialización: *la industria de la no mirada*» (1989: 94).

En todas partes el vídeo no sirve más que para esto: pantalla de refracción estática que ya no tiene nada de la imagen, de la escena o de la teatralidad tradicional, que no se utiliza de ninguna manera para interpretar o contemplarse [...] *El estadio video ha reemplazado al estadio espejo*. (Baudrillard, 1996: 31).

A pesar de esto, la imagen y los objetos del estadio *pantalla/red* tienen para nuestro tiempo un valor, literalmente, “nunca antes visto” y han logrado modificar seriamente lo que entendemos por *lo real*. No hablamos aquí del *entorno virtual* que producen los dispositivos de interfaz como cascos, gafas y guantes de la llamada *realidad virtual*. Sin ir tan lejos, nos referimos a un evento más cercano, quizás ingenuo, pero de consecuencias enormes. Se trata del fenómeno que ocurre en las millones de salas de Internet que hoy invaden el planeta, donde las personas van a «conversar» con un otro *realmente* lejano, pero *virtualmente* cercano. La realidad del otro queda definida por la *telepresencia* que permiten una serie de *objetos video* puestos en *red*: la cámara, el micrófono, el audífono y, por supuesto, la pantalla. Sí, tal como sucedió con las primeras imágenes fotográficas, pero ahora con una imagen de *Alta Definición* y un sonido de *Alta Fidelidad*. Es la generación desde las tecnologías de la información de un nuevo *aquí y ahora* de las experiencias.

No obstante, se dirá: “es sólo un simulacro”, queriendo decir: “eso no es real”. La imagen de la pantalla o del *entorno virtual* tiene todas las características del objeto real: forma, color, movimiento, (¡hasta en algunos casos se trabaja en la simulación del olor que tienen los objetos puestos en la pantalla!), pero, paradójicamente, en su virtualidad le falta precisamente su realidad. Es cierto, la misma expresión *realidad virtual* constituye una contradicción de términos. Pero para Baudrillard no importa que esto sea un simulacro, de hecho, el arte también lo es. El problema es que lo virtual abarca un tercer término que ha roto la ambigüedad que aún existía entre *lo simbólico* y *lo real*. Término que *produce* (más no seduce) *lo real*:

En su acepción habitual, lo virtual se opone a lo real, pero su repentina emergencia al amparo de las nuevas tecnologías, ofrece la sensación de que, a partir de ahora, señala su desvanecimiento, su final. En mi opinión, como ya he dicho, hacer advenir un mundo real equivale a producirlo, y lo real jamás ha sido otra cosa que una forma de simulación. No cabe duda de que es posible conseguir que exista un efecto de realidad, un efecto de verdad, un efecto de objetividad, pero, en sí, lo real no existe. Lo virtual, en tal caso, sólo es una hipérbole de la tendencia de pasar de lo simbólico a lo real, que sería su grado cero. En dicho sentido, lo virtual abarca la noción de hiper-realidad. La realidad virtual, esa que estaría perfectamente homogenizada, numerizada, «operacionalizada», sustituye a la otra porque es perfecta, controlable y no contradictoria. Es decir, porque está más «acabada», es más real que lo que hemos fundado como simulacro (Baudrillard, 2002c: 47-48).

El *objeto video* es *hiperreal*.

1.2.2. La *pro-ducción* de *lo real*.

El concepto de *muerte*, caro al *intercambio simbólico*, desaparece en la virtualidad. En efecto, en lo virtual no transcurre la vejez ni aqueja la enfermedad, es una realización incondicional, positiva y perfecta del mundo (cf. Baudrillard, 2002b: 58)¹². Real más real:

¹² Es pertinente subrayar la posición del videojugador en el simulador, quien al desempeñar su rol puede “morir” en el juego, pero al igual “resucitar” cuando vuelve a iniciar la partida. Es la misma situación del

hiperreal. Nuestra única irrealidad es la hiperrealidad, el colmo de la realidad:

La irrealidad moderna no es del orden de lo imaginario, es del orden del máximo de referencia, del máximo de verdad, del máximo de exactitud —consiste en hacerlo pasar todo por la evidencia absoluta de lo real. Como en los cuadros hiperrealistas, donde se distingue el grano de la piel de una cara, microscopio inhabitual, y que ni siquiera tiene el encanto de la inquietante extrañeza (2007: 34).

Y lo real nos invade porque de un tiempo para acá es posible producirlo, reproducirlo y de hecho ya está siempre producido:

La propia definición de lo real es: *aquello de lo cual es posible dar una reproducción equivalente*. Es contemporánea de la ciencia que postula que un proceso puede ser producido exactamente en las condiciones dadas, y de la racionalidad industrial, que postula un sistema universal (la representación clásica no es equivalencia, es transcripción, interpretación, comentario). Al término de este proceso de reproductibilidad, lo real es no solamente lo que puede ser reproducido, sino *lo que ya está siempre producido*. Hiper-real (1993: 86-87)¹³.

La producción y la re-producción tienen así una relación íntima con lo real. De hecho, si producir es hacer visible algo, esto quiere decir que es llevarlo a la realidad. A través de la imagen de la simulación el objeto se niega a morir como realidad; en cambio, se produce como ella, una imagen envolvente que interrumpe su poder representativo, su seducción. Baudrillard a propósito de la noción de *Pro-ducción*:

En efecto, la acepción original no es la de la fabricación, sino la de hacer visible, hacer aparecer y comparecer [...] producir es materializar por fuerza lo que es de otro orden, del orden del secreto y de la seducción. Por todas partes y siempre la seducción es lo que se opone a la producción. La seducción retira algo del orden de lo visible, la producción lo erige todo en evidencia (2007: 38).

Pero en la simulación el problema no es meramente querer pasar el objeto por la perfección realista de su imagen (en cierto sentido, esa intención se hallaba ya en las uvas de Zeuxis y en la cortina de Parrasio), sino en el hecho de poder materializar eficazmente tal intención hoy, gracias a la técnica en un nuevo *aquí y ahora* del *Tiempo Real* y de ver perdida la metáfora que tenía la representación, la proyección psicológica, social, en cierto sentido metafísica, que el objeto tenía como signo seductor.

En *La realidad simulada. Una crítica del reality show*¹⁴, Leonardo Ordóñez nos habla de tres acepciones conocidas del término simulación: una simulación propia del

piloto que practica situaciones de alto riesgo en el simulador: en el fondo sabe que todo acabará sin pasar por la muerte.

¹³ Aquí Baudrillard deja entrever la estructura de los órdenes de simulacros, los cuales serán desarrollados en el siguiente capítulo, en su relación con *lo real* y la *producción*. La representación clásica a la que se refiere es comparada análogamente en este trabajo como la representación de la imagen pictórica (una imitación, un comentario subjetivo de la naturaleza); posteriormente, la racionalidad industrial, creando las circunstancias técnicas apropiadas, logrará producir y reproducir *serialmente* la imagen y el movimiento de lo real en una imagen equivalente: la representación fotográfica y cinematográfica. Finalmente, aparecerán las formas «concebidas a partir de su propia reproductibilidad», a partir de un modelo generador que interpretamos como el código binario (la video-infografía), es el milagro de la imagen paradójica en *Tiempo Real*.

¹⁴ Leonardo Ordóñez, a partir de un análisis al *reality show* establece también un paso de la representación a la simulación. El autor realiza un rastreo histórico partiendo de las intenciones propuestas por la novela realista del siglo XIX, pasando por el tránsito de la fotografía a la televisión y llegando finalmente al *reality show* como formato televisivo que se plantea la difícil promesa de mostrar la vida diaria, real, cotidiana (que por lo general es “aburrida” al carecer de novedad), pero de una forma divertida. De tal suerte que, a diferencia de otros formatos como la telenovela (la cual representa la realidad dramatizándola), o el

reality show que se «define ante todo porque su mentira consiste en la pretendida ausencia de mentira»; una simulación social «simulacro de eventos colectivos como una evacuación o un combate» y una simulación digital «(diseño de modelos computacionales), las cuales se saben productoras de realidad virtual con fines de ensayo o de experimentación» (Ordóñez, 2006: 273). A la acepción que apuntamos es a esta última, la cual da cuenta de la incursión de las tecnologías en la creación de la imagen artística hoy. En efecto, el ordenador, como nueva herramienta artística, puede *producir* la imagen de *lo real*. Un nuevo campo se abre en adelante donde incluso podemos traer los sonidos de otras épocas potencializados en la simulación: es el espacio hiperreal producido por la técnica. Sin embargo, la posición de Baudrillard es más bien prejuiciosa frente a estas posibilidades de expresión:

Recuerdo espantoso, carcelario, obsceno el de la cuadrifonía japonesa: sala idealmente condicionada, técnica fantástica, música de cuatro dimensiones, no sólo las tres del espacio ambiente, sino una cuarta, visceral, del espacio interno —delirio técnico de restitución perfecta de una música (¡Bach, Monteverdi, Mozart!) *que nunca ha existido*, que nadie ha oído nunca así y que no está hecha para ser oída así [...] los japoneses, sencillamente y con toda su buena fe, han confundido lo real con el máximo de dimensiones posibles. Si pudieran hacer hexafonía, la harían [...] entonces, nos fascina otra cosa (pero ya no es seducción): la perfección técnica, la «alta fidelidad» (2007: 34, 35).

La fascinación estética va de la mano de la perfección técnica y como asegura Baudrillard, es lo *obsceno* lo que nos fascina. «La obscenidad empieza cuando no hay más espectáculo, no más escena, cuando todo se vuelve transparente y visible de inmediato [...] lo obsceno es lo que acaba con todo espejo, toda mirada, toda imagen. Lo obsceno pone fin a toda representación» (2002a: 193). La imagen hiperreal de la simulación es *obscena*, en ella no existe un concepto de pérdida sino de acumulación y producción de los signos de *lo real*, de los *síntomas de lo real*. Y conseguiría el cometido que la representación se había propuesto implícitamente: cargar el sentido de lo real en el representante y ya no en lo representado. De modo pues que la simulación opera en la imagen hiperreal de modo similar a cómo actúa en la enfermedad simulada:

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: «Aquel que finge una enfermedad puede sencillamente meterse en cama y hacer creer que está enfermo. Aquel que simula una enfermedad aparenta tener algunos síntomas de ella» (Littré). Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo «verdadero» y de lo «falso», de lo «real» y de lo «imaginario». El que simula, ¿está o no está enfermo contando con que ostenta «verdaderos» síntomas? Objetivamente, no se le puede tratar ni como enfermo ni como no-enfermo. La psicología y la medicina se detienen ahí, frente a una verdad de la enfermedad inencontrable en lo sucesivo. Pues si cualquier síntoma puede ser «producido» y no se recibe ya como un hecho natural, toda enfermedad puede considerarse simulable y simulada y la medicina pierde entonces su sentido al no saber tratar más que las enfermedades «verdaderas» según sus causas objetivas (Baudrillard, 1978: 8, 9).

documental (que carga con el peso de tener un carácter informativo) el *reality show* se arroja a la presentación masiva y entretenida de la vida sin libretos ni actores. Sin embargo, cuestiones como el montaje de las escenas “divertidas” (recortes de realidad) o la misma conciencia que tienen los participantes de estar en constante vigilancia, harán que Ordoñez crea en la paradoja de la simulación, en la imposibilidad de ver en el *reality show* una experiencia espontánea.

1.2.3. La imagen sintomática nos percibe: la *Máquina de visión* de Paul Virilio.

La simulación posibilita la *producción* de “verdaderos síntomas”, esto nos conduce a decir que en ella se da no “lo falso”, sino “lo no-verdadero”. En la imagen, los *efectos de realidad* crean *el efecto de lo real* induciendo al sujeto a asignar cierta credibilidad en lo que ve, cierto juicio de existencia tras el representante (cf. Aumont, 1992: 117). La pintura lograba esto gracias a un trabajo oculomotor¹⁵ en la humanidad del pintor, quien con el hábil manejo de ciertas categorías pictóricas (los indicadores de analogía) hacía creer que el cuadro era una ventana a través de la cual se miraba el mundo¹⁶. Posteriormente, con la llegada de la cámara fotográfica y cinematográfica,

La mano fue descargada de las principales obligaciones artísticas dentro del proceso de producción de imágenes, obligaciones que recayeron entonces exclusivamente en el ojo. Puesto que el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja, el proceso de reproducción de imágenes se aceleró tanto, que fue capaz de mantener el paso con el habla (Benjamin, 2003: 40).

Pero hoy, luego de esa innegable fidelidad mimética y de la posibilidad de tener la imagen de un paisaje o de un acontecimiento lejano *en directo*, luego de la aparición de la cámara de video y la *televisión*, esos *efectos de realidad* los diseña finalmente una computadora, excluyendo inclusive nuestra *mirada* (como veremos más adelante) y generando otro tipo de portal: *la realidad virtual*.

Ahora bien, con lo anterior se puede decir que la incursión de la tecnología en la producción artística ha traído consecuencias que trascienden el campo estético y afectan en general la vida del hombre y su relación con el entorno cotidiano. Como lo muestra González, *la Máquina de visión*, aquella que comienza con la cámara fotográfica, no es meramente el perfeccionamiento histórico de un artefacto con fines artísticos o documentales, sino el desarrollo de un proceso que para Virilio constituye el motor en la transformación de antiguos paradigmas de representación y percepción de la realidad:

La hipótesis de Virilio es que el paradigma de la representación pictórica dominante durante la época clásica se va disolviendo en esta nueva percepción ligada a la presentación directa de los entornos visuales dada por la emergencia de la máquina de visión. En ese sentido, seguimos el postulado de Virilio según el cual la cámara sirve como instrumento para la potencialización de la percepción humana abriendo paso a un registro del mundo más ‘fiel’ y ‘real’. En síntesis, se trata de mostrar que la emergencia de la máquina de visión constituye la sustitución de la representación clásica por una presentación foto-gráfica y, posteriormente, video-gráfica. Más allá del problema implícito en la historia del progreso de la cámara y su influencia en la pintura, el problema que plantea Virilio tiene que ver con la crisis de la noción de representación y, con ello, la emergencia de una nueva percepción de la realidad (González, 2006: 244).

¹⁵ «Trabajo oculomotor: coordinación de los movimientos del ojo y el cuerpo, la mano en particular» (Virilio, 1982: 15).

¹⁶ Por lo demás, este deseo de ver un mundo a través de una ventana, un cuadro, o una pantalla, continúa vigente hoy, aunque con ciertas variantes que la historia ha impreso. Recuérdese, por ejemplo, una película producida en las dos últimas décadas como *El Vengador del futuro*. En una de sus escenas vemos cómo los personajes pueden, a través de la misma pantalla colgada en la pared, observar las noticias y enseguida, con tan sólo un *click*, escoger a voluntad los paisajes de distintas partes del mundo (o del sistema solar). El hecho de que hoy el borde del televisor pareciera el marco de una gran ventana es el signo de una visión que necesita una mediación antes de acercarse a la realidad.

Por otro lado, este desarrollo tecnológico también nos arroja a un problema fundamental: a la posibilidad de producir o reproducir por medio de artefactos o técnicas artificiales los fenómenos que antes decíamos eran *naturales* o se generaban *naturalmente*¹⁷. La *visión*, fenómeno caro a la representación en las artes diópticas, ya no es una exclusividad humana: hoy la imagen entra por el objetivo del *tomavistas* (telescopio, cámara, etc.), como lo llama Virilio, y se produce electro-ópticamente antes de llegar al ojo (cf. González, 2006: 258). El pensador y arquitecto francés Paul Virilio será quien denuncie esta falta de desnudez en la experiencia visual que tenemos con los objetos: una industrialización de la mirada, peor aún, una exclusión de nuestra experiencia en el ejercicio de lo visual al irrumpir en la *Máquina de visión* una *visión sin mirada* que “interpretará” las formas y los colores sin rasgo alguno de subjetividad:

¿No se habla de una nueva disciplina técnica, la «visiónica», de la posibilidad de obtener una *visión sin mirada*, donde la video-cámara se servirá del ordenador que asume para la máquina, y no ya para el telespectador, la capacidad de análisis del medio ambiente, la interpretación automática del sentido de los acontecimientos, en los dominios de la producción industrial, de la gestión de *stocks* o, también, en los de la robótica militar? (Virilio, 1989: 77).

Esta sospecha de Virilio no está lejos de hacerse realidad. Y no sólo en el ámbito militar, que, valga mencionarlo, se cuenta dentro de los mayores productores de simulación (entrenamiento, desarrollo tecnológico, registro visual del campo enemigo, estrategias de disuasión, etc.)¹⁸. Lo que en Virilio y Baudrillard parece ser paranoia es en verdad algo que merece analizarse. ¿Acaso la realidad virtual no es de cierta manera una *Máquina de visión*, en el sentido de que debe “percibirnos” para anticipar las respuestas a nuestros movimientos en el *entorno virtual*? Así, la simulación no está solamente en el campo militar o en el simulador de entrenamiento del piloto de la aerolínea comercial. En un terreno tan inerte y cercano al hombre, donde la actividad creativa y el encuentro social tienen lugar, me refiero al *juego* y en nuestro caso contemporáneo al *videojuego*, se presenta hoy esa *Máquina de visión* donde es la máquina la que nos percibe e interpreta. Prueba de ello, por citar un ejemplo, la última consola de videojuegos de Microsoft: el

¹⁷ Desde el Renacimiento se percibe un intento de dominar con la máquina los fenómenos naturales que actúan sobre las cosas: tras los objetos en el espacio, la luz; tras su movimiento, la ilusión óptica y en la memoria que logra la edición; tras su relación *con* y *en* el tiempo, la velocidad. Así en la pintura y la fotografía se intenta plasmar o captar la correcta definición del espacio y del color a partir de un adecuado manejo de la luz; con el cine comienza la experimentación de la duración y del movimiento gracias al montaje de las escenas y la ilusión secuencial de la persistencia en la retina y en la memoria; finalmente, con la videografía y la infografía se pretende generar aquellas nítidas imágenes móviles en *Tiempo Real* (*telepresentes*) y con una Alta Definición, luego de acelerar la velocidad en la que se transmite la información.

¹⁸ En escenarios aparentemente lejanos al arte, tales como las prácticas de vigilancia, la política, las telecomunicaciones, el monitoreo de partículas subatómicas y la estrategia militar, la virtualización del objeto en la imagen (y el manejo de su imagen) se convierte en elemento decisivo para el éxito del control, de las elecciones, de la información, del avance científico y de la victoria bélica. Hay que tener presente que el manejo de la imagen ha dependido de la artimaña propuesta por las lentes y desde la emergencia de estas últimas nuestra visión y cosmovisión de la cosa y de la realidad, sea ésta fáctica, política, científica u otra, ha estado mediada por aparatos que capturan y crean imágenes, que capturan y crean *realidades*.

XBOX 360 Proyecto NATAL¹⁹, cuyo eslogan deja clara la paradójica intención de reproducir la experiencia vivida: “*The only experience you need is life experience*”. Una consola cuya interfaz no requiere de controles alámbricos ni inalámbricos, pues ahora es un aparato situado bajo la pantalla del televisor el que captura, procesa (“interpreta”) y reproduce el movimiento de nuestro cuerpo, reconoce nuestra voz y nuestro rostro, escanea nuestros objetos, sugiere nuestro atuendo y hasta conversa con nosotros, sin contar la posibilidad de hacer todo esto con varios jugadores a la vez.

La *Máquina de visión* es una máquina de simulación, pero a lo que apuntamos es que en la simulación no sólo hay de por medio conceptos como la *hiperrealidad* de la imagen y el sonido, la interactividad, el cuerpo, sino que además se produce una *inversión de la experiencia* que crea una nueva relación epistemológica entre el hombre y los objetos. Baudrillard también da cuenta de esta transformación al afirmar: «ya no somos nosotros quienes pensamos el objeto, sino el objeto el que nos piensa a nosotros. Vivíamos bajo el signo del objeto perdido, ahora es el objeto el que nos pierde» (1997: 100). Así, un cambio no sólo en la forma de jugar y representar, sino en las relaciones sociales y de conocimiento, ya que las figuras *sujeto conocedor* y *objeto a conocer* se relativizan. Virilio nos comenta los alcances de esta inversión de la experiencia que, según él, comienza desde la aparición de la imagen fotográfica, interpretando la frase que el artista Paul Klee registraba en sus *Diarios: ahora los objetos me perciben*:

Si el cliché fotográfico publicitario inicia con la imagen fática una inversión radical de las relaciones de dependencia entre lo que percibe y lo que se percibe, ilustrando de maravilla la frase de Paul Klee, *ahora los objetos me perciben*, es porque esa imagen ya no es exactamente una memoria corta, el recuerdo fotográfico de un pasado más o menos lejano, sino más bien una *voluntad*, la voluntad de encarar el porvenir y no solamente de representar el pasado; voluntad que el fotograma había comenzado a revelar a finales del siglo pasado, antes, bastante antes, de que el videograma lo realizara definitivamente.

Así, bastante más que la foto documental, la foto publicitaria habrá prefigurado la imagen fática audiovisual, imagen pública que hoy viene a suceder el antiguo espacio público donde se efectuaba la comunicación social, avenidas, plazas públicas, actualmente superadas por la pantalla, la publicidad electrónica, en espera de la aparición, mañana, de esas «máquinas de visión» capaces de ver, de percibir en lugar de nosotros (1989: 83)²⁰.

Y más allá de ser un aparato que perciba por nosotros, la próxima *Máquina de visión*, vista como objeto, podría ser la que en un futuro interprete al sujeto. Inversión de la experiencia. Por ello, lo importante es que ella no será únicamente una *prótesis* o una *visión asistida* que potencializa o modifica nuestra percepción de una realidad distante en el tiempo y/o el espacio; tampoco será solamente un artefacto que interpreta el ambiente e

¹⁹ El funcionamiento de esta consola puede ser visto en la Internet a través de <http://www.xbox.com/en-US/live/projectnatal/>; en <http://www.youtube.com/watch?v=p2qlHoxPioM&feature=related>; o en http://www.youtube.com/watch?v=9pLLp9I-wXE&feature=rec-LGOUT-exp_stronger_r2-2r-1-HM

²⁰ La *imagen fática*: es aquella «imagen enfocada que fuerza la mirada y retiene la atención» (Virilio, 1989: 26). Cabe resaltar la importante relación de la percepción del fotograma con la memoria a la hora de generar una experiencia. Virilio se cuestiona en otra parte: «¿Cómo admitir el carácter factual del fotograma y rechazar la realidad objetiva de la imagen virtual del espectador de cine? Esta persistencia visual que no sólo pertenece a la retina como se creía entonces, sino además a nuestro sistema nervioso de registro de las percepciones oculares. Mejor aún, ¿cómo aceptar el principio de la persistencia retiniana sin aceptar al mismo tiempo el papel de la memorización en la percepción inmediata?» (1989: 79). Esta relación entre fotografía y memoria será desarrollada en el tercer capítulo a la luz de los dos tipos de memoria en Bergson y Proust.

interacciona con un video-jugador (en ambos casos, cámaras o consola siguen devolviendo, a través de una salida gráfica, una imagen *visual* para un espectador o tele-espectador que es aún su sujeto-lector interpretante). El problema, si se radicaliza la intuición de Virilio, es que la próxima *Máquina de visión*, vista como un aparato/idea, podría capturar las apariencias del entorno e interpretarlas, dándoles un sentido que sólo se dirige de la máquina a la máquina (no es gratuito que cuando Virilio habla de la *Máquina de visión* haga mención a la llamada Inteligencia Artificial (cf. Virilio, 1989: 78)), en un lenguaje propio y autosuficiente, quizá no visual sino digital, desconocido para el sujeto, con lo cual éste quedaría excluido totalmente de las experiencias:

Separadas definitivamente de la observación directa o indirecta de las imágenes de síntesis realizadas *por la máquina para la máquina*, esas imágenes virtuales instrumentales, para nosotros serán el equivalente de lo que ya representan las figuraciones mentales de un interlocutor extraño... un enigma.

En efecto, sin salidas gráficas o videográficas, la prótesis de percepción automática funcionará como una especie de imaginario maquinismo del que esta vez estaremos totalmente excluidos (Virilio, 1989: 78).

Y si las actuales tecnologías que generan el fenómeno de la *tele-presencia* nos han quitado un *espacio público* ¿qué sucederá con la comunicación social, con la política y con la realidad en general si ya no contamos ni siquiera con una *imagen pública* que ver? ¿Despertarán nuestros sentidos o nuestra dependencia a las tecnologías nos llevará a aprender nuevas formas de comunicación y experiencia?

1.3. La imagen como representación y simulación del objeto.

1.3.1. La imagen como *simulación* y la *ley estructural del valor*.

Volvamos a los objetos y a la semiología con el fin de establecer una relación dentro de las tesis de Baudrillard entre la imagen producida por la simulación y el modo de operación del sistema capital hoy. Líneas atrás vimos que en el *éxtasis* no hay contenido que el objeto pueda transmitir, pues se supedita a la estructura de intercambio del sistema capital y su valor como *objeto/mercancía* se relativiza dependiendo de su *precio* en el mercado. Baudrillard ve el origen de esta indeterminación en el paso de una *ley mercantil del valor* a una *ley estructural del valor*, que es igual al paso de una ley funcional del lenguaje a una ley estructural del lenguaje. Lo anterior es explicado por Baudrillard en el siguiente apartado, donde también nos brinda una definición de *valor* en su relación con la *simulación*:

Saussure daba dos dimensiones al intercambio de los términos de la lengua, asimilándolos a la moneda: una moneda debe poder cambiarse por un bien real de algún valor y, por otra parte, debe poder ser correlacionada con todos los otros términos del sistema monetario. Es a este último aspecto al que se reserva, cada vez más, el término de *valor*: la relatividad, interna al sistema general y constituida por oposiciones distintivas, de todos los términos entre sí (por oposición a la otra posible definición de valor: la relación de cada término con aquello que designa, de cada significante con su significado, como la de cada moneda con lo que se puede obtener a cambio). El primer aspecto corresponde a la dimensión estructural del lenguaje y el segundo a su dimensión funcional. Las dos dimensiones son distintas pero articuladas, digamos que intervienen juntas y que son coherentes. Esta coherencia caracteriza la configuración «clásica» del signo lingüístico, la que se agrupa bajo la ley mercantil del valor, donde la designación aparece siempre como la finalidad de la operación estructural

de la lengua. El paralelo es total, en este estadio «clásico» de la significación, con el mecanismo del valor en la producción material, tal como Marx lo analiza: el valor de uso actúa como horizonte y finalidad del valor de cambio —el primero califica a la operación concreta de la mercancía en el consumo (momento paralelo al de la designación para el signo)—, el segundo remite a la intercambiabilidad de todas las mercancías entre sí bajo la ley de la equivalencia (momento paralelo al de la organización estructural del signo)— los dos se articulan dialécticamente a lo largo de los análisis de Marx y definen una configuración racional de la producción regida por la economía política.

Una revolución ha puesto fin a esta economía «clásica» del valor, una revolución del valor que, más allá de su forma mercantil, la lleva a su forma radical.

Esta revolución consiste en que los dos aspectos que se creían coherentes y eternamente ligados como por una ley natural, están desarticulados, *el valor referencial es aniquilado en provecho del solo juego estructural del valor*. La dimensión estructural se autonomiza excluyendo a la dimensión referencial y se insta a expensas de la muerte de aquélla. Se suprimen los referenciales de producción, de significación, de afecto, de substancia, de historia, toda esa equivalencia con contenidos «reales» que lastraban al signo con una especie de carga útil, de gravedad; su forma de equivalente representativo (Baudrillard, 1993: 11-12).

Por su parte, aparece la simulación:

El otro estadio del valor prevalece, el de la relatividad total, de la conmutación general, combinatoria y simulación. Simulación en el sentido de que todos los signos se intercambian entre sí en lo sucesivo sin cambiarse por algo real (y no se intercambian bien, no se intercambian perfectamente entre sí sino a *condición de no cambiarse ya por algo real*) (Baudrillard, 1993: 12).

El *valor de uso* se convierte en la coartada del *valor de cambio*. Pero más allá de seguir a Baudrillard y convenir o no con él en que es posible verificar en la simulación la forma actual de operación del sistema capital, lo que queremos subrayar es que la imagen sintomática, es decir, esa en la que los signos de *lo real* han sido producidos, esa que ya no representa sino simula, puede verse análogamente en un estado *estructural* que encierra varias paradojas: por un lado, la inversión de la experiencia (arriba señalada en *la Máquina de visión*); por otro, la hiperrealidad de la imagen virtual es disuasoria: pretende inducirnos a creer que es real sin serlo, con lo que logra *enmascarar* la pérdida de realidad o al menos la pérdida del *principio de realidad de lo real*²¹.

Explicemos lo anterior. De igual manera que la simulación ya no cambia sus signos por algo real (pues de hecho no es posible hablar de materia al interior de un ambiente simulado); de igual manera que en la ley estructural del valor una moneda ya no vale o se intercambia por un bien material real, sucede que la imagen ya no *designa* a lo real, ella es lo hiperreal: «la imagen ya no puede imaginar lo real, puesto que ella es lo real; ya no puede trascenderlo, transfigurarlo ni soñarlo, puesto que ella es su realidad virtual» (Baudrillard, 2006: 28). En la confusión entre lo real y lo simulado, lo segundo puede técnicamente producir lo primero y confundirse con él, enmascarando su pérdida. La prelación del mapa sobre el territorio, de una forma de representación abstracta sobre lo

²¹ Ante esto recuérdese el *principio de realidad* de «lo real» y el *principio de realidad* de «lo no-real», visto líneas atrás en *el intercambio simbólico*. Lo que aquí se quiere significar es la misma situación de hiperrealidad que ocurre en nuestra actual cultura de consumo de signos. En el ejemplo de Disneylandia Baudrillard señala este encubrimiento: «Disneylandia es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación. *No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad* (1978: 26. Las cursivas son mías).

real es llamada por Baudrillard *la precesión del simulacro*, es la pérdida del referente y la victoria del *modelo de realidad*. Esta idea del autor francés, retomada en el film de ciencia ficción *The Matrix*, es una reinterpretación de un cuento corto de Jorge Luis Borges titulado *Del rigor en la ciencia*. Lo cito a continuación:

“... En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Siguientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y de los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el país no hay otra reliquia de las Disciplinas Cartográficas”. (Borges, 1974: 847)²².

La primacía del mapa sobre el territorio es el signo que ya no designa, es el tercer orden de los simulacros, así como es la ley del valor al entrar en su fase estructural. Veremos cómo sucede esto a continuación con relación al ícono sagrado y su lectura, no desde una perspectiva *iconólatra*, sino desde un punto de vista *iconoclasta*.

1.3.2. El fin de la trascendencia en la imagen simulada.

Ciertamente, para nosotros, la cultura de la imagen visual, esta última es un foco donde lo que se entiende por *lo real* y por *lo verdadero*, puede constatarse y confundirse²³. Empero, desde la lectura de Baudrillard, la imagen representa un peligro latente: «lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo, del mismo modo que los iconos de Bizancio podían serlo de la identidad divina» (1978: 13). Se trata de la apuesta por la profundidad del sentido de la que habla Baudrillard y que la representación y la simulación tienen como signo:

Toda la fe y la buena fe occidentales se han comprometido en esta apuesta de la representación: que un signo pueda remitir a la profundidad del sentido, que un signo pueda cambiarse por sentido y que cualquier cosa sirva como garantía de este cambio —Dios, claro está. Pero ¿y si Dios mismo puede ser simulado, es decir reducido a los signos que dan fe de él? Entonces, todo el sistema queda flotando convertido en un gigantesco simulacro —no en algo irreal, sino en simulacro, es decir, no pudiendo trocarse por lo real pero dándose a cambio de sí mismo dentro de un circuito ininterrumpido donde la referencia no existe (1978: 13).

En la representación, la imagen se debate con una *realidad profunda* a la que designa y a la que corresponde un valor metafísico/cultural/psicológico de mucho peso; por el contrario, en la simulación la imagen nos lleva al juego estructural del valor, a la imagen como *signo liberado* de tal designación, que era su carga gravitatoria. Desde luego, en este último estadio el ícono sagrado ya no se refiere a identidad divina alguna. ¿Pero si la imagen sagrada ya no designa, es decir, si como representación ya no es la «encarnación de

²² Nótese una relación de este cuento con el interés descriptivo de los pintores holandeses del siglo XVII. La descripción era el cometido de la cartografía (cf. Alpers, 1987: 182, 183). Los mapas aparecen en varias pinturas holandesas, véase, por ejemplo, *El Arte de la Pintura* de Jan Vermeer. Creemos que los mapas son un signo del interés realista que ha surgido en varias épocas, entre ellas el Renacimiento.

²³ Recuérdese el juicio de existencia que surge al entrar en *telepresencia* con la imagen del otro en la conversación virtual. En su momento *creemos* estar dialogando con *alguien*.

una teología visible» –como dice Baudrillard–, entonces a qué apunta? Ella misma queda en un *circuito ininterrumpido* de irreferencia donde incesantemente se remite a sí misma como simulacro (*implosión del sentido, precesión del simulacro*). Inmanencia de la imagen: el objeto representado está ahí y no existe en ningún otro lugar. Entonces, fin de la trascendencia, fin de la *escenificación* de un *más allá* por la *obscenificación* de un *más acá*.

No obstante, el juego de la simulación es disuasorio, pretende inducir una creencia: que la *realidad profunda* de la identidad divina en el fondo aún está allí, en esos signos vacíos. Es este momento cuando el simulacro de simulación eclipsa a la representación. Así, las fases de la imagen, de las que hablaremos a continuación, no sólo operan en los iconos sagrados. Si se mira detenidamente es un recorrido que el sentido hace desde la representación de una *realidad profunda presente*, hasta la simulación de una *realidad profunda realmente ausente*. Baudrillard a propósito de las fases de la imagen:

Al contrario que la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándolo como simulacro.

Las fases sucesivas de la imagen serían éstas:

- es el reflejo de una realidad profunda
- enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- enmascara la **ausencia** de realidad profunda
- no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.

En el primer caso, la imagen es una **buena** apariencia y la representación pertenece al orden del sacramento. En el segundo, es una **mala** apariencia y es del orden de lo maléfico. En el tercero, **juega a ser** una apariencia y pertenece al orden del sortilegio. En el cuarto, ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al de la simulación.

El momento crucial se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada. Los primeros remiten a una teología de la verdad y del secreto (de la cual forma parte aún la ideología). Los segundos inauguran la era de los simulacros y de la simulación en la que ya no hay un Dios que reconozca a los suyos, ni Juicio Final que separe lo falso de lo verdadero, lo real de su resurrección artificial, pues todo ha muerto y ha resucitado de antemano (1978: 13-15).

1.4. Los órdenes de los simulacros de Baudrillard y las lógicas representacionales de Virilio: pauta metodológica en el camino de la representación a la simulación.

Con todo lo anterior, podemos decir que la simulación no es meramente una perfecta representación mimética del objeto por vía de la técnica, sino un modo de producción avanzado de su imagen y una nueva forma de darle sentido. En la simulación, la representación entra en una paradoja entre la ausencia y la presencia:

Representar es sustituir a un ausente, darle presencia y confirmar la ausencia. Por una parte, transparencia de la representación: ella se borra ante lo que muestra. Gozo de su eficacia: es como si la cosa estuviera allí. Pero, por otra parte, opacidad: la representación sólo se presenta a sí misma, se presenta representando a la cosa, la eclipsa y la suplanta, duplica su ausencia. Decepción de haber dejado la presa por la sombra, o incluso júbilo por haber ganado con el cambio: el arte supera a la naturaleza, la completa y la realiza (Enaudeau, 1999: 27).

Lo que podemos decir junto a Virilio es que la imagen en *Tiempo Real* de la simulación ha entrado hoy en una instancia *paradójica* donde el objeto representado se ve desplazado por la virtualidad de su representación (cf. Virilio, 1989: 82). Este es en definitiva el paso de la representación a una lógica de *presentación paradójica* que es la simulación. Fin de la ausencia del objeto por la hegemonía de una presencia artificial lograda tras la *pro-ducción* de los síntomas de lo real. La simulación como lógica representacional vigente afectaría la noción misma de realidad tradicionalmente abordada y a la vez pondría en crisis los antiguos modos de representar, con consecuencias que no son exclusivas para el terreno artístico, sino que están *más cerca* de nuestra cotidianidad de lo que usualmente creemos. En efecto, desde la óptica de un urbanista como Virilio, por ejemplo, se trata del desplazamiento del *espacio público* que posibilitaba las relaciones sociales reales, por una *imagen pública* de la pantalla publicitaria que inunda nuestras avenidas, plazas y, por supuesto, nuestros centros comerciales, transformando profundamente la usual manera de comunicación. Los objetos como modelos de consumo puestos *más cerca* de nosotros en la imagen *tele-visada*, una nueva forma de mostrador o *escaparate*:

De la ciudad, teatro de las actividades humanas, con su ágora, su plaza del mercado poblada de actores y espectadores *presentes*, de la CINECITTÀ a la TELECITTÀ poblada de telespectadores *ausentes*, sólo había que franquear un paso desde la lejana intervención de la ventana urbana, el *escaparate*, ese poner a los objetos y a las personas detrás de un cristal; transparencia aumentada en el curso de los últimos decenios, que debía llevar, más allá de la óptica fotocinematográfica, a esa óptica electrónica de los medios de teletransmisión capaces de realizar, además de inmuebles-escaparate, ciudades, naciones-escaparate, megalópolis mediáticas que poseen el poder paradójico de *reunir a distancia* a los individuos, en torno a unos modelos de opinión o de comportamiento (Virilio, 1989: 84)²⁴.

De tal suerte que aunque en esta monografía se hable de representación y simulación en el ámbito artístico, no debe entenderse que el problema queda circunscrito únicamente a dicha esfera; más bien, hay que ver el arte como una puerta que nos lleva a la comprensión de nuestra realidad cotidiana. En este estudio, transversalmente se hila la relación experiencial que el hombre tiene con los objetos por medio de la representación, pues si la imagen es un representante del objeto de la realidad, el trato que tenemos con las imágenes es en el fondo una cuestión de experiencia que se teje entre el hombre y su entorno cotidiano.

Por ahora, es necesario comprender que en el campo de las artes la simulación requiere un análisis histórico ya que ha habido a lo largo de la historia un cambio en la sensibilidad social. Hay que volver atrás en el tiempo para buscar en las distintas percepciones y formas de figurar la imagen y en las diferentes revoluciones –como las llama Baudrillard– que cada una de esas formas produjo, los antecedentes y los peldaños

²⁴ Nótese en la referencia al teatro otra concordancia entre Virilio y Baudrillard, para quien dicha forma de representación posee aún el encanto de la distancia en la *escenificación* y pertenece aún al primer orden de los simulacros: «el teatro es una forma que se apodera de toda la vida social y de toda la arquitectura a partir del Renacimiento» (1993: 60). Por otro lado, se advierte también el uso similar que de la palabra *transparencia* realizan los dos autores franceses. Este término remite precisamente a la pérdida de la distancia (y con ello de la *escena*) que tenía el teatro en pro de una *obscurificación* de la realidad en los confines de la imagen hiperreal.

con los que hoy en día se constituye la simulación como nuestra distintiva manera de representar. Así pues, en el tránsito del concepto de representación al concepto de simulación tendremos en cuenta una serie de gradaciones que en Virilio podemos denominar *lógicas representacionales* y que desde nuestra lectura se corresponden con lo que en Baudrillard se conoce como *órdenes de los simulacros*.

Se puede ver desde ya que el desplazamiento de simulacros y lógicas de representación constituyen todo un despliegue técnico y artístico que desembocará en el desarrollo de la *Máquina de visión*. Pero también hay de fondo un cambio en la percepción que se tiene de los fenómenos, de las representaciones, de las imágenes, sin hablar de las implicaciones sociales a que esto conduce: nuevas formas de ver el mundo, problematización de conceptos como el tiempo, el espacio y la distancia por vía de la *telepresencia*, prácticas de control y poder tras el uso de la tecnología, entre otros. Dejamos enunciadas aquí las propuestas de Virilio y Baudrillard para su posterior desarrollo en el siguiente capítulo:

Virilio:

También existe una lógica, una logística de la imagen y de las eras de propagación que, como hemos visto, han marcado su historia.

De hecho, la era de la *lógica formal* de la imagen, es la de la pintura, el grabado, la arquitectura, que se termina con el siglo XVIII.

La era de la *lógica dialéctica* es la de la fotografía, la cinematografía o, si se prefiere, la del fotograma, en el siglo XIX. La era de la *lógica paradójica* de la imagen es la que se inicia con el invento de la videografía, de la holografía y de la infografía... como si, en este fin del siglo XX, el agotamiento de la modernidad estuviera en sí marcado por el agotamiento de una lógica de la representación pública (1989: 82).

Baudrillard:

Tres órdenes de simulacros, paralelamente a las mutaciones de la ley del valor, se han sucedido desde el Renacimiento:

—La *falsificación* es el esquema dominante de la época «clásica», del Renacimiento a la revolución industrial.

—La *producción* es el esquema dominante de la era industrial.

—La *simulación* es el esquema dominante de la fase actual regida por el código.

El simulacro de primer orden juega con la ley natural del valor, el del segundo orden con la ley mercantil del valor, el del tercer orden con la ley estructural del valor (1993: 59).

CAPÍTULO 2 DE LA REPRESENTACIÓN A LA SIMULACIÓN: LOS ÓRDENES DE LOS SIMULACROS.

2.1. La pintura como *simulacro de falsificación*.

*La imitación no trabaja aún más que con la sustancia y la forma,
todavía no con las relaciones y las estructuras.*

Jean Baudrillard.

2.1.1. El simulacro de una naturaleza.

Nuestro objetivo en este momento es analizar cómo puede ser aplicada la noción de *falsificación*, es decir, la noción de *imitación*, en la pintura que se origina en el Renacimiento y, a su vez, hallar en la imagen de ese momento artístico cierto corte realista que revelará el comienzo de un camino: el que de la representación nos lleva a la simulación. Para lograr lo anterior, la lectura de los signos en el contexto social es nuevamente importante, en tanto que los *órdenes de los simulacros* en Baudrillard y las distintas formas de producir la obra artística interactúan con la cosmovisión que los hombres tienen en un lugar y momento dado.

Baudrillard asegura que la *falsificación* y la moda nacen en el Renacimiento con la emancipación de la burguesía y la aparición de «una competencia abierta a nivel de los signos distintivos» (cf. 1993: 59). La desaparición del feudalismo en pro de una nueva forma de vida que basa gran parte de su estructura social en el comercio, la economía y la competencia, posibilitará la preponderancia de la noción de *valor* y el intercambio de objetos/signos, entre ellos, el arte. Pero antes de inmiscuirnos en el terreno estético es necesario detenernos un poco en este tránsito del Medioevo a la Modernidad temprana.

Para el autor francés, las sociedades anteriores al Renacimiento (las arcaicas, de castas o feudales), sociedades endogámicas y no democráticas poseían una *jerarquía feroz* que no sólo impedía la movilidad de clases sino que también castigaba la producción y la circulación *libre* de los signos (razones que impedían la aparición de la moda, según Baudrillard). En la lógica de tales sociedades, cada signo remite a un estatuto, a una regla que rige como ley a toda la comunidad, el signo «tiene su pleno valor de prohibición, cada uno es una obligación recíproca entre castas, clanes o personas» (1993: 59)²⁵.

Cuando Baudrillard afirma a propósito de esas sociedades que cada signo «remite sin equívoco a un estatuto», podemos interpretar que el acento se hallaba aún en la designación restringida. Pero cuando las restricciones se levantan, los signos se emancipan y se mezclan

²⁵ Ante esto recuérdese la relación de contra-don que tienen los jefes de las tribus en el *potlach*. No se trata de un *intercambio libre* celebrado entre dos partes: *el contrato* (modo de operación de *lo real* y del *valor*), sino de la *obligación recíproca* de dos antagonistas dada por el rito y el desafío: *el pacto* (modo de operación de *la seducción* y de *lo simbólico*).

en la movilidad de clases o castas, de tal manera que ocurre la *falsificación* del signo, o sea, su *extensión*, la búsqueda de un elemento que represente *analogía* para las distintas clases:

Fin del signo obligado, reino del signo emancipado, con el cual van a poder jugar todas las clases indiferentemente [...] al mismo tiempo, con el tránsito de valores/signos de prestigio de una clase a otra, entramos necesariamente en la *falsificación*. Porque de un orden limitado de signos, en el que una prohibición condena la producción «libre», se pasa a la proliferación de los signos de acuerdo con la demanda. Pero el signo multiplicado ya nada tiene que ver con el signo obligado de difusión restringida: es su falsificación, no por desnaturalización de un «original», sino por extensión de un material cuya claridad se debía a la restricción que lo marcaba. No discriminante (ya no es sino competitivo), aligerado de toda coacción, disponible universalmente, el signo moderno simula aún, sin embargo, la necesidad aparentando estar ligado al mundo. El signo moderno sueña con el signo anterior y quisiera, con su referencia a lo real, recuperar una *obligación*: no recupera sino una *razón*, esa razón referencial, ese real, ese «natural» del que va a vivir [...] es por lo tanto en el simulacro de una «naturaleza» como el signo moderno halla su valor. Problemática de lo «natural», metafísica de la realidad y la apariencia: ésta será la de toda la burguesía a partir del Renacimiento, espejo del signo burgués, espejo del signo clásico (1993: 60).

Pero antes de seguir con el desarrollo del signo falsificado dejemos sentada una analogía: así como Baudrillard señala que los signos se liberan en la desestructuración del orden feudal y la aparición del orden burgués, nosotros creemos que la pintura también sufre ese cambio. En efecto, nuestra hipótesis es que la pintura puede ser vista como *falsificación* y que existen elementos que apoyan esta intuición. Si nos fijamos, podemos ver que las aspiraciones de emancipación del hombre renacentista no redundaron únicamente en la economía y su política de libre comercio, sino también en las prácticas sociales y artísticas. De hecho, cabe recordar la importancia que para el Renacimiento tuvo la renovación del estudio artístico. Así pues, cierta competencia abierta también logró permear el campo de las artes.

Esto se hizo en varios aspectos. No nos referimos exclusivamente a que en esta etapa la pintura sentó el primer paso de lo que sería su viaje hacia *el mercado del arte*, pues la demanda de pinturas en una ciudad como la Florencia renacentista convirtió a la práctica pictórica en un negocio lucrativo; sino que, además, su circulación como signo liberado le confirió: primero, mayor autonomía de la que tenía en el Medioevo (la pintura fue reconocida como *arte liberal*), donde se le valoraba únicamente como actividad al servicio de la religión, es decir, como *signo restringido*. Esto fue capital porque la representación se secularizó y en una práctica pictórica como la holandesa del siglo XVII dejó a un lado la referencia al texto sagrado para atender a nuevos temas (cf. Alpers, 1987); segundo, la pintura adquirió un *status* científico, ya que la representación requería de una investigación teórica y práctica, el desarrollo de técnicas y el intercambio de conocimiento entre artistas de varias naciones.

Walter Benjamin, por ejemplo, encuentra a la pintura de este período como punto donde se encuentran y fusionan la utilización artística y la utilización científica de los conocimientos en matemática, meteorología, anatomía, perspectiva y teoría de colores; tercero, la pintura obtuvo un reconocimiento político y social, ya que ella se convierte, como señala Michael Baxandall en su libro *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento*, en una *práctica visual de lo público*, de las prácticas sociales que los hombres tienen en distintos escenarios: el mercado, la iglesia, las celebraciones (cf. 2000: 186-187). Así, se puede ver que la pintura como simulacro de *falsificación* es afectada por su marco histórico

y a su vez devuelve a su tiempo consecuencias de su ejercicio, pues, como bien apunta a señalar Baudrillard: «los simulacros no son sólo juegos de signos; implican relaciones sociales y un poder social» (1993: 61).

No obstante, retornemos al *signo falsificado*. Como se vio líneas atrás, la *falsificación* no es tanto una desnaturalización de un presunto original, sino la posibilidad que tiene el signo de mezclarse y extenderse a campos antes restringidos. Al hacer esto el hombre quebranta los anteriores estatutos y se vuelve creador. En efecto, Baudrillard señala que la ambición renacentista es la de lograr una *demiurgia mundana* y de hallar, en la transubstanciación de toda naturaleza, una substancia única, «teatral como la socialidad unificada bajo el signo de los valores burgueses, más allá de las diferencias de sangre, de rango o de casta» (1993: 61).

En la explicación del autor francés, existen objetos/signos en la sociedad renacentista que demuestran este interés demiúrgico, signos que juegan con las formas y las sustancias y que representan la voluntad de mezclar lo que antes no era posible. El estuco en el ejemplo de Baudrillard:

El estuco es la democracia triunfal de todos los signos artificiales, la apoteosis del teatro y la moda, que traduce la posibilidad para la nueva clase de hacer todo, desde el momento en que pudo romper la exclusividad de los signos. Es la vía abierta a combinaciones inauditas, a todos los juegos, a todas las falsificaciones; la mira prometea de la burguesía, habiéndose sumido primeramente en la *imitación* de la naturaleza, antes de lanzarse a la *producción*. En las iglesias y los palacios, el estuco adopta todas las formas, imita todas las materias (las cortinas de terciopelo, las cornisas de madera, las redondeces carnales de los cuerpos). El estuco exorciza la inverosímil confusión de materias en una sola sustancia nueva, especie de equivalente general de todas las otras, y propicia a todo prestigio teatral puesto que es sustancia representativa, espejo de todas las demás (1993: 61).

El estuco, como «especie de equivalente general», se convierte en sustancia representativa; incluso, visto como signo, puede tornarse en sustancia explicativa del modo en que operan esferas diferentes a la estética²⁶. El poder de su creación artificial está en la referencia a lo natural (a un signo obligado anterior en una *razón referencial*, diría Baudrillard); más exactamente, en la *imitación de lo natural*. Simulacros de primer orden: «simulacra that are natural, naturalist, founded on the image, on imitation and counterfeit, that are harmonious, optimistic, and that aim for the restitution or the ideal institution of nature made in God's image» (Baudrillard, 2006b: 121)²⁷.

²⁶ Como dijimos con Baudrillard líneas atrás, los simulacros sirven también para comprender relaciones sociales y un poder social. Tratemos este tema al menos tangencialmente. Un objeto estético como el estuco adquiere la capacidad de representar una realidad política, pues, para Baudrillard, el estuco está ligado al barroco y este a su vez con la concepción política de los jesuitas en la Contrarreforma. «Toda la tecnología, toda la tecnocracia están ya allí: presunción de una falsificación ideal del mundo, que se expresa en la invención de una sustancia universal, y de una combinatoria universal de sustancias. Reunificar el mundo desunido (después de la Reforma) en una doctrina homogénea, universalizar el mundo bajo una sola palabra (de la Nueva-España al Japón: las Misiones), constituir una élite política *de Estado*, con una misma estrategia centralizada; tales son los objetivos de los jesuitas» (1993: 61). El estuco como objeto/signo falsificado, se convierte así en un modelo de explicación de una realidad no sólo estética.

²⁷ «Simulacros que son naturales, naturalistas, fundados sobre la idea, sobre la imitación y falsificación, que son armoniosos, optimistas, y que apuntan hacia el restitución o la institución ideal de la naturaleza hecha en la imagen de Dios».

Como también señala el francés en este tipo de simulacros «el placer consistía más bien en descubrir algo de «natural» en lo que era artificial y falsificado» (1993: 88). Y es aquella referencia donde queda plasmado el funcionamiento de la *ley natural del valor*. Desde nuestra óptica, la pintura posee características similares a las que constituyen al estuco como *simulacro de falsificación*. En especial la pintura de corte realista que, a partir del Renacimiento, pretende constituir una imagen que imite eficientemente lo que se despliega ante la vista. Esto a partir de un *catálogo de reglas representativas* (los indicadores de analogía) como la *perspectiva artificialis* y las demás técnicas pictóricas (*composición, dibujo, color, variedad, relieve, escorzo*, entre otras). La idea italiana renacentista proferida por Leon Battista Alberti de ver el cuadro como una ventana a través de la cual se presencia un sustituto del mundo (cf. Alpers, 1987: 20-21) y el supuesto flamenco que asegura que es la naturaleza y no el arte la fuente de su producción artística (cf. Alpers, 1987: 26), son elementos que apoyan nuestra intención de ver en la pintura el simulacro de una naturaleza²⁸.

No obstante, lo que debemos comprender es que esta referencia a lo natural en la pintura, no se supedita únicamente a la imitación de la apariencia empírica de la realidad. La imagen, como se recalcó en el capítulo anterior, posee fases del sentido que inciden en nuestra experiencia con la representación. En este orden de los simulacros, dice Baudrillard, la problemática de lo *natural* remite a una metafísica de la realidad y la apariencia. En el Renacimiento italiano, por ejemplo, la pintura «era un escenario en el que las figuras humanas representaban acciones significativas basadas en los textos de los poetas. Era un arte narrativo. Y la omnipresente doctrina del *ut pictura poesis* se invocaba para explicar y legitimar las imágenes por su relación con previos y sacrosantos textos» (Alpers, 1987: 20-21).

Un ejemplo de ello puede verse representado por Leonardo Da Vinci en su pintura *La Anunciación* de 1472 (figuras 1, 2 y 3 tomadas de: Cole, Alison (1993). *Perspectiva: ...: 24*):

²⁸ Mientras en el sur de Europa los artistas italianos teorizaban la representación, sistematizando matemáticamente las apariencias del mundo circundante en una *visión geométrica de la realidad*, en el norte del continente los flamencos se preocuparon más por la observación detallada del entorno y su posterior fijación fiel en el plano pictórico. De tal suerte que al interés italiano de ver el cuadro como una ventana, los artistas flamencos incorporaron una imagen provista de detalles más nítidos, motivados por la idea de que la superficie de su pintura fuera una ocasión para mirar el mundo *tal cual es*. En esta faceta, la pintura realista renacentista se convierte en un arte que incorpora un estudio de la forma en que se presenta y representa el mundo, teniendo en cuenta lo teórico y lo intuitivo. Para una confrontación del carácter narrativo de la pintura italiana con el carácter descriptivo de los flamencos en el Renacimiento véase Alpers, Svetlana (1987). *El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII*. Madrid: Hermann Blume.



Figura 1. Leonardo Da Vinci. *La Anunciación*. (1472). 0,98 x 2,17 m, temple sobre madera.



Figura 2. Detalle de la figura 1.

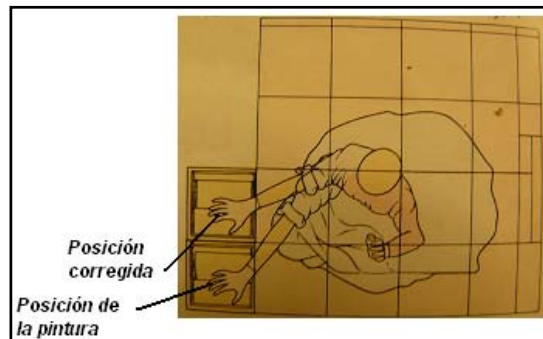


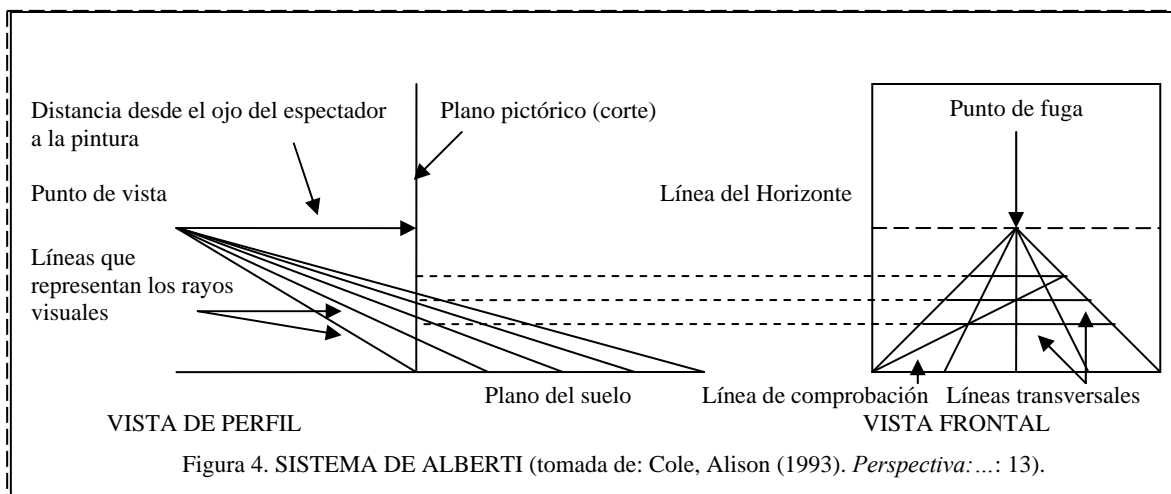
Figura 3. Construcción de una posible vista superior de la Virgen María en *La Anunciación*.

En este cuadro, el brazo de la Virgen María es demasiado largo respecto al cuerpo. En palabras de Alison Cole,

Ha sido forzadamente alargado para que pueda alcanzar las páginas del libro, que contienen la famosa profecía de Isaías (7: 14): «una mujer joven está en cinta, y parirá un hijo». Al reproducir la escena en el plano y dividirla en cuadros, el atril y el brazo de la Virgen debería retroceder una unidad para que el cuerpo de la Virgen tuviera una posición real. Leonardo muestra un mayor interés por contar la

historia (asegurándose de que el espectador se fije en los gestos de la virgen) que en la precisión de la perspectiva (Cole, 1993: 24).

De acuerdo a la anterior interpretación, aunque Da Vinci transgrede en esta pintura una norma de la proporción y atenta así contra lo que sería una imagen “fiel a la realidad”, su gesto, sabiéndolo o no, plantearía una supremacía de la narración frente a la descripción, y, con ello, un dominio de lo simbólico ante lo real, cuestión que es aún posible con la representación pictórica, pero que se irá perdiendo con la aparición de la fotografía²⁹.



De tal forma que un plano matemático como el sistema de Alberti (figura 4) se convertía así en la base de múltiples metáforas. La *perspectiva artificialis* no escapó a tal carácter simbólico. Cabe recordar dos detalles señalados por Jacques Aumont respecto a la perspectiva: en primer lugar, dicha técnica hizo parte del propósito de «hacer de la visión humana la regla de la representación» (1992, 226), lo cual se relaciona con el ordenamiento de la representación en torno a la existencia de un sujeto y con *imitar* por primera vez nuestra *forma natural de ver*. En segundo lugar, Aumont nos dice que en un principio lo que la perspectiva artificial deseaba simbolizar era la mirada de Dios que todo lo alcanza, aunque posteriormente se hizo inevitable su uso en la representación de la profundidad (cf. 1992: 227).

Así pues, la semejanza figurativa que tendrán la pintura realista y la fotografía no quebranta la trascendencia a la que aún alude la primera, no tanto por la presencia de una *firma individual distintiva* y de una *pincelada*, signos indiscutibles del estilo y la subjetividad del pintor, sino por las preguntas metafísicas y las proyecciones psicológicas

²⁹ La interpretación y la narración tienen una relación íntima que niega al intento interpretativo una característica descriptiva plena. Pero, ¿qué importancia tiene esta distinción entre narración y descripción? Para resolver la pregunta es necesario definir el sentido que tiene lo descriptivo para Alpers: ««Descriptivo» es, en efecto, el adjetivo que puede caracterizar muchas de las obras a las que solemos referirnos vagamente como *realistas*, entre las que se incluye, como apunto en mi texto en varias ocasiones, la manera de representación de los fotógrafos» (Alpers, 1987: 22). Como veremos posteriormente (capítulo tercero), la interpretación y la narración volverán a aparecer, aunque en otro sentido, con relación al recordar y al olvidar.

que lo pictórico aún permite plantear. La pintura es una interpretación de la realidad puesta en líneas y colores; una fotografía es su fiel descripción, «el registro de una emanación – como señala Susan Sontag– (ondas de luz reflejadas por objetos)» (1981: 164). En suma, la pintura es como el autómatas (otro *simulacro de primer orden* y figura que encontraremos en Benjamin también); en cambio, la fotografía será como el robot:

Un mundo separa a estos dos seres artificiales [...] el autómatas interpreta al cortesano y al hombre de sociedad, participa en el juego teatral y social anterior a la Revolución. El robot, como su nombre lo indica, trabaja: se acabó el teatro, comienza la mecánica humana. El autómatas es el *analogon* del hombre y sigue siendo su interlocutor (¡Juega al ajedrez con él!). La máquina es el *equivalente* del hombre y se lo anexa como equivalente en la unidad de un proceso operacional. Es toda la diferencia entre un simulacro de primer orden y un simulacro de segundo orden.

No hay que dejarse engañar, por lo tanto, por la semejanza «figurativa». El autómatas es una interrogación sobre la naturaleza, sobre el misterio o no misterio del alma, sobre el dilema de las apariencias y el ser, es como Dios ¿qué hay allí debajo, qué hay allí adentro, qué hay allí detrás? Sólo la falsificación del hombre permite plantear estos problemas. Toda la metafísica del hombre como protagonista del *teatro natural* de la creación se encarna en el autómatas antes de desaparecer con la Revolución. Y el autómatas no tiene otro destino que el de ser comparado constantemente con el hombre vivo, con el designio de ser más natural que él, y del cual es la figura ideal [...] así la interrogación del autómatas continúa abierta, lo que hace de él una mecánica optimista [...] nada de esto sucede con el robot. El robot ya no interroga las apariencias, su sola verdad es su eficacia mecánica. Ya no está orientado hacia la semejanza del hombre, a quien, por lo demás, no se compara ya. La ínfima diferencia metafísica que constituía el misterio y el encanto del autómatas ya no existe: el robot la ha absorbido en su provecho. El ser y la apariencia se han fundido en una sola sustancia de producción y de trabajo. El simulacro de primer orden no suprime jamás la diferencia: supone la porfía siempre sensible del simulacro y lo real (juego particularmente sutil en la pintura en *trompe-l'oeil*, pero el arte todo vive de esa diferencia). El simulacro de segundo orden simplifica el problema por absorción de las apariencias, o por liquidación de lo real, como se quiera. Erige, en todo caso, una realidad sin imagen, sin eco, sin espejo, sin apariencia: tal es el trabajo, tal es la máquina, tal es todo el sistema de producción industrial, como opuesto radicalmente al principio de la ilusión teatral. No más semejanza o desemejanza de Dios o del hombre, sino una lógica immanente del principio operacional (Baudrillard, 1993: 62-64).

2.2. La fotografía y la cinematografía como *simulacros de producción*.

Sólo la extinción de la referencia original permite la ley generalizada de las equivalencias, es decir, la posibilidad misma de la producción.

Jean Baudrillard.

2.2.1. El fin del original.

De la *falsificación* pasamos a la *(re) producción*. Una nueva generación de signos aparece con la revolución industrial. Signos «sin tradición de casta, que no habrán conocido jamás las restricciones del estatuto» (Baudrillard, 1993: 65). Estos signos corresponden a un nuevo orden de simulacros: «simulacra that are productive, productivist, founded on energy, force, its materialization by the machine and in the whole system of production—a

Promethean aim of a continuous globalization and expansion, of an indefinite liberation of energy» (Baudrillard, 2006b: 121)³⁰. Es la época del mito *energético-económico*, de la «producción y el trabajo como potencial, como fuerza, como proceso histórico, como actividad genérica» (1993: 65). Una multitud de objetos industriales ocasionados por la máquina se propone llenar la vida del hombre y colaborar en la expansión de su poder, desafiando un *orden natural* anterior.

Para Baudrillard, como para Walter Benjamin, este desafío está determinado por la reproductibilidad técnica de los objetos que nos rodean. Creemos también que por la reproductibilidad técnica de sus imágenes³¹. El simulacro anterior, es decir, la representación pictórica, trabajaba con la *forma* de los objetos tras la *imitación* de lo real en efectos conseguidos por técnicas manuales como la perspectiva. En cambio, la representación fotográfica y la cinematográfica no sólo han logrado una imagen más cercana a lo real, sino que además afectan la *relación* entre los objetos tras la *producción en serie* de sus imágenes.

Frente a lo anterior hay al menos dos efectos sumamente notables. Por un lado, la pregunta por el origen del objeto se ve comprometida, pues el simulacro industrial ya no busca una referencia a lo natural, a su ideal imitación; en adelante, su materialización real estará dada de una vez y para siempre por la técnica de una modernidad industrializada. Por otro lado, la pregunta por la singularidad del objeto ya no tiene lugar, pues tras la reproductibilidad técnica, que es producción en serie de objetos idénticos, ninguno de ellos es “más original”, ni tampoco “menos diferente” que los otros. ¡Ni siquiera aquel que haya sido producido en un primer momento! *Equivalencia general* en los elementos de la serie de principio a fin. Fin de la dialéctica entre el *original* y la *copia*: si los simulacros de primer orden son caracterizados aún por la *falsificación* de un original, los simulacros de segundo orden, en la producción de una *serie indefinida de objetos*, rompen con dicha relación. Es la diferencia entre la reproducción manual y la reproducción técnica señalada por Benjamin:

Mientras lo auténtico mantiene su plena autoridad frente a la reproducción manual, a la que por lo cual se califica de falsificación, no puede hacerlo en cambio frente a la reproductibilidad técnica. La razón de esto es doble. En primer lugar, la reproducción técnica resulta ser más independiente del original que la reproducción manual. Ella puede, por ejemplo, resaltar en la fotografía aspectos del original que son asequibles a la lente, con su capacidad de elegir arbitrariamente un punto de vista, y que no lo son

³⁰ «Simulacros que son productivos, productivistas, fundados sobre la energía, la fuerza, su materialización por la máquina y todo el sistema de producción—una promesa de continua globalización y expansión, de una liberación indefinida de la energía».

³¹ El segundo orden de los simulacros absorbe al primer orden. El arte desde entonces ha tendido a la *maquinabilidad* y a la *serialidad*, dice Baudrillard, y esto vale no sólo para el que se produce con cámaras u ordenadores. Un artista del siglo XX, por ejemplo, confesó en su momento su interés por «ser una máquina». Tras él se forjó toda una tendencia que promueve las imágenes banales de la vida cotidiana y su estetización, un arte popular donde encontramos, por mencionar un caso, la imagen de Marilyn Monroe repetida *serialmente* como si se tratara de un objeto industrial puesto junto a otros objetos industriales idénticos. En dicho artista «el arte y la industria pueden entonces intercambiar sus signos: el arte puede volverse máquina reproductora (Andy Warhol), sin dejar de ser arte, puesto que la máquina no es más que signo» (Baudrillard, 1993, 89).

al ojo humano; puede igualmente, con la ayuda de ciertos procedimientos como la ampliación o el uso del retardador, atrapar imágenes que escapan completamente a la visión natural. Esto por una parte. Puede además, por otra, poner la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original. Hace, sobretodo, que ella esté en posibilidad de acercarse al receptor, sea en forma de una fotografía o de una reproducción de sonido grabada en disco. La catedral abandona su sitio para ser recibida en el estudio de un amante del arte; la obra coral que fue ejecutada en una sala o al cielo abierto puede ser escuchada en una habitación (Benjamin, 2003: 43).

La pregunta por el origen o la autenticidad está viciada en la *serie* y con ello el culto que ciertos objetos nos demandaban en la experiencia que entablábamos con ellos (elementos a desarrollar en el siguiente capítulo). «La autenticidad es irreproducible», decía Walter Benjamin analizando este fenómeno en el momento en que la obra de arte comenzó a verse producida y reproducida técnicamente: en la fotografía y especialmente en el cine. Su estudio tiene una importante relación con los simulacros de segundo orden de Baudrillard, ya que como señala el autor francés, el cine y la fotografía abren en el siglo XX nuevos territorios, sin tradición de productividad «clásica» pues son puestos de una vez bajo el signo de la reproducción (cf. Baudrillard, 1993: 65). Signos que no conocieron las restricciones del estatuto.

Pero es importante analizar de qué manera la imagen de esta etapa histórica es una transición entre la representación y la simulación. Categorías que no se reducen a la mera configuración mimética del objeto en su imagen visual, sino a los modos en que la realización de ésta produce formas particulares de dar sentido. La eficiencia de la fotografía frente a la pintura está dada por el manejo fotomecánico de la luz, lo cual implica una mejor descripción del espacio. Por ello, la toma fotográfica logra una imagen más real de las apariencias del mundo, si la comparamos con la composición pictórica. Por su parte, el registro cinematográfico crea un mayor *efecto de lo real*, pues como *efecto de realidad* se añade la dimensión temporal a la representación³².

No obstante, esos detalles no nos deben impedir ver algo que es fundamental en este momento. Lo que se debe entender aquí es que con la fotografía y el fotograma se crea por primera vez la posibilidad de producir y reproducir mecánica, efectiva y ágilmente la imagen de lo real *n* veces; además, en el caso del cine, se tiene por vez primera «una forma cuyo carácter artístico se encuentra determinado completamente por su reproductibilidad» (Benjamin, 2003: 61). Desde luego, la obra cinematográfica está constituida por el montaje de múltiples piezas producidas y reproducidas técnicamente (los fotogramas), de las cuales muchas quedarán por fuera del “producto final”. Y es precisamente esta característica, dice

³² No nos detendremos a analizar el funcionamiento de la cámara y de la proyección cinematográfica, puesto que constituiría un estudio útil en otro sentido. Sólo diremos en principio que dicha cámara toma varias fotografías a los objetos y que de la rapidez con la que las registre y las proyecte (16, 24 o 25 imágenes/segundo) depende la eficiencia del *efecto de realidad*. La proyección se hace sobre una pantalla donde se muestra una sucesión de imágenes fijas, pero que al superponerse y desaparecer las unas ante las otras generan la sensación de movimiento. El ojo, el sistema nervioso y la memoria desempeñan un papel importante en la experiencia del cine, pues es la persistencia retiniana (capacidad de conservar por un breve tiempo las impresiones visuales de una imagen que desaparece repentinamente) la que precisamente nos permite creer que hay movimiento en la representación cinematográfica.

Benjamin, la que conduce a una conclusión fundamental: al mismo tiempo que el cine es la obra artística con mayor capacidad de ser mejorada (pues es en ella es factible filmar la misma escena varias veces y editar el conjunto en un trabajo de montar y desmontar los fotogramas), renuncia al antiguo interés de eternidad que tenían las obras hechas *de una sola pieza*³³.

Así pues, se puede ver claramente que manifestaciones artísticas como la fotografía y la cinematografía, profundamente marcadas por el sello de la técnica industrial, trajeron otras lógicas y con ello nuevas perspectivas en el análisis de la obra de arte. Esta es una razón más para admitir la profunda influencia de la técnica y de los cambios que en ella operan a la hora de definir preguntas y marcos teóricos emergentes para las artes.

2.2.2. La experiencia cinematográfica.

Recordando planteamientos del arquitecto y pensador contemporáneo Paul Virilio, se puede decir que con la fotografía y el cine se origina el camino hacia la *Máquina de visión*. Ellos inauguran, dentro de la teoría del autor francés, una serie de procesos fotoquímicos que culminarán con la captación electro-óptica por la máquina y para la máquina de las apariencias de la realidad. De tal manera que, en opinión de Virilio, a diferencia de la pintura, la fotografía y la cinematografía se encausarían por un camino mecánico de representación que en cierta medida deja de lado la *mirada subjetiva*³⁴. Desaparición de la subjetividad tras la no inclusión de los elementos subjetivos que a la hora de representar se manifestaban en el pintor.

Los lentes que tengo puestos, los telescopios, los microscopios y demás aparatos ópticos son *prótesis* que han permitido potenciar mi visión, bien para descubrir un macrouniverso de galaxias distantes, bien para observar en detalle el microuniverso de lo minúsculo; pero siempre se ha buscado que estos instrumentos amplíen el número de cosas conocidas y el grado de conocimiento que se tiene sobre ellas. Saciar el deseo de saber cómo son y cómo funcionan los elementos que componen aquello que, científicamente, llamamos mundo.

Pero estas nuevas prótesis no sólo permiten “ver mejor” las cosas. Su aparición tiene consecuencias en múltiples esferas. La lectura de *La obra de arte en la época de su*

³³ Por lo demás, podemos notar esta fractura en la unidad que deben constituir las partes y el todo en las escenas inéditas de algunas películas que, como residuos de un primer momento, salen a la luz pública tiempo después del estreno de la obra, sin contar con los ya famosos “detrás de cámaras”.

³⁴ Ciertamente no se quiere señalar que no haya una intención en el sujeto a la hora de tomar una fotografía o filmar un objeto. Pero cuando en estos procesos es la parte operacional la única que importa, se pierde la mirada y queda solamente la visión. Baudrillard señala esta distinción: «está ahí, por otra parte, la diferencia entre un uso «subjetivo» de la fotografía donde el sujeto permanece armado de una visión reflexiva y estética del mundo, y la fotografía *virtual*, la fotografía como máquina virtual, cuya responsabilidad frente al mundo es nula, pero las posibilidades de juego innumerables [...] en esta perspectiva, el aparato fotográfico es una máquina que altera toda voluntad, que cancela toda intencionalidad y no deja translucir más que el puro reflejo del hacer fotografías» (1996: 32, 33).

reproductibilidad técnica de Walter Benjamin es un buen lugar para notar esos otros espacios en los que los nuevos procedimientos artísticos toman fuerza. Por ejemplo, una de las esferas permeadas por el arte de la reproductibilidad técnica, tiene que ver con el modo en que el hombre hace experiencia con los objetos de su entorno. Tanto con la foto y el cine, vistos como objetos, como con las cosas que su superficie permite representar. Afirma Benjamin que,

Entre las funciones sociales del arte, la más importante es la de establecer un equilibrio entre el hombre y el sistema de aparatos. El cine resuelve esta tarea no sólo con la manera en que el hombre se representa ante el sistema de aparatos de filmación, sino con la manera en que, con la ayuda de éste, se hace una representación del mundo circundante (2003: 84).

Y esto, dirá también el alemán, sólo es posible con el reconocimiento de una compenetración entre la función artística y la función científica de la fotografía y la cinematografía. Este reconocimiento nos conduce al problema de la recepción de la sensación, caro a la filosofía desde la antigua Grecia, sólo que esta vez desde el cine. Pero el modo en que nos afecta la representación cinematográfica está atravesado, primero, por la ya conocida dialéctica diversión *vs* recogimiento, que puede ser tomada como la dialéctica entretenimiento *vs* contemplación; segundo, por una forma similar a cómo se recibe la arquitectura, según Benjamin: por su uso (de manera *táctil*) o su percepción (de manera *visual*) (cf. 2003: 93). Así, por un efecto de acostumbramiento en el uso, los hombres que viven entre edificios dejan con el tiempo de verlos de manera contemplativa (como obras de arte de la arquitectura) y aprenden a tener frente a ellos una recepción en la distracción, un *notar de pasada*, diría Benjamin. Esta recepción en la distracción, o lo que es lo mismo, en la diversión, es la que caracteriza a las masas en la sala de cine:

La recepción en la distracción, que se hace notar con énfasis creciente en todos los ámbitos del arte y que es el síntoma de transformaciones profundas de la percepción, tiene en las salas de cine su lugar central. Y aquí, donde el colectivo busca su diversión, no deja de estar la dominante táctil que rige en el reordenamiento de la percepción. Es en la arquitectura en donde está en casa originalmente. Pero nada delata más claramente las enormes tensiones de nuestro tiempo que el hecho de que esta dominante táctil esté vigente incluso en lo óptico, que es precisamente lo que ocurre en el cine mediante el efecto de choque de la sucesión de imágenes. De esta manera, también en esta perspectiva, el cine se convierte en el referente actual más importante de aquella doctrina de la percepción que se llamó *estética* entre los griegos (2003: 94, 95).

El cine es un síntoma de la aceleración de los fenómenos en la época industrial. Junto a la revolución de los transportes, que produjo la sensación de una reducción en el tiempo y la distancia de desplazamiento, y junto a la banda mecánica que aparece en la fábrica como símbolo de la producción en serie, el cine representa todo un cambio en la experiencia que el hombre industrializado teje con su entorno, hombre que, en suma y sin saberlo, ha sufrido cambios en su sistema de percepción³⁵. La aceleración en el cine tiene lugar en la

³⁵ Por su parte, Benjamin también señala lo siguiente a propósito de las nuevas capacidades que el hombre distraído ha adquirido ante una modernidad industrializada (y motorizada): «también el distraído puede acostumbrarse; especialmente él. El automovilista que está “en otra parte” con sus pensamientos –por ejemplo, en su motor averiado- se acostumbrará mejor a la forma moderna de los garajes que el historiador de arte, que se afana sólo en desentrañar su estilo. La recepción en la diversión, que se vuelve cada vez más

rápida sucesión de sus imágenes, sobre lo que se soporta el efecto de movimiento de lo que se ve. Esta sucesión, el cambio de perspectivas y la variedad de enfoques, afectan *táctilmente* al espectador, modifican su idea de realidad, logrando el efecto de *shock*:

Compárese el lienzo de la pantalla sobre el que se proyecta la película con aquel en que se encuentra una pintura. Sobre la una, la imagen se transforma; sobre la otra, no. Esta última invita a la contemplación a quien la mira; ante ella, éste puede entregarse a su serie de asociaciones. Ante una toma cinematográfica no puede hacerlo. Apenas la ha captado con el ojo cuando ella ya se ha transformado. No hay cómo fijarla. La deriva asociativa de quien la observa se interrumpe enseguida por su transformación. Sobre esto descansa el efecto de *shock* que hay en el cine que, como todo efecto de este tipo, reclama ser captado mediante una presencia de espíritu potenciada. *El cine es la forma artística que corresponde al acentuado peligro de muerte en que viven los hombres de hoy*. Corresponde a transformaciones profundas del aparato perceptivo –transformaciones como las que, en la escala de la existencia privada, las vive todo peatón en el tráfico de la gran ciudad (Benjamin, 2003: 111, 112).

En el tercer capítulo de esta monografía, veremos la importancia que tiene el hecho de que el *shock* sea recibido en la creación de una experiencia “en bruto”. Esto en relación con el psicoanálisis de Freud y la *memoria involuntaria* en las obras de Proust y Baudelaire. Por ahora, podemos decir que el cine lograría captar y cifrar de un modo nuevo algo íntimo en los objetos y las situaciones. Para Benjamin, la cámara cinematográfica, al inmiscuirse en los pormenores de los objetos que nos rodean, al poder analizar su decurso temporal y espacial con el uso del retardador, la ampliación y demás técnicas (el *trucaje*, como lo llama Virilio), permite una resignificación de la experiencia que tenemos con ellos (cf. 2003: 85-86).

Incluso, dichas técnicas pueden lograr una transgresión de la realidad, recuérdese, por ejemplo, el interés del mago Georges Méliès, pionero cinematográfico y director de películas como *Viaje a la luna*, por hacer del cine “un acto mágico” en el principio del siglo XX. La representación en Méliès, aunque participe de la técnica no se interesa por la *producción de lo real*, por la repetición mimética de las formas y de lo cotidiano. Por el contrario, Méliès se vale de los efectos y los trucos que la técnica permite para exaltar la fantasía y la imaginación. Baudrillard señala que la magia del mago proviene de la *ilusión*, pero ésta no debe verse como un *efecto* que hace creer que la fantasía se torna *real*, sino como la inevitable sospecha de que es la *ausencia de realidad* la que sirve como base a todo truco, a todo lo que pretende ser *real*.

Así pues, una es la naturaleza que se presenta a la vista, otra la que lo hace ante la lente de la cámara, dice Benjamin, «otra, sobre todo porque, en el lugar del espacio trabajado conscientemente por el hombre, aparece otro, trabajado inconscientemente» (2003: 86). De tal suerte que la cámara es una prótesis y con ella podemos ver de otro modo el mundo que habitualmente ven nuestros ojos. En la experiencia del *shock* se daría la experiencia de lo visual inconsciente.

notable en prácticamente todos los campos artísticos, es el síntoma de una refuncionalización decisiva del aparato perceptivo humano, que se ve ante tareas que sólo pueden resolverse de manera colectiva» (2003: 119).

2.3. La videografía y la infografía como *simulacros de simulación*.

Después de la metafísica del ser y de las apariencias, después de la de la energía y de la determinación; la del indeterminismo y el código.

Jean Baudrillard.

2.3.1. La automatización de la producción.

Llegamos a la *simulación*, actual modo de representar la realidad estética, pero igualmente un *código* que nos permite cifrar y descifrar la relación del hombre de hoy con su entorno. Una vez más, como en los anteriores órdenes de simulacros, esto puede analizarse desde la perspectiva socio-económica, en tanto que la emergencia de la era postindustrial supone para Baudrillard el paso «de una sociedad capitalista productivista a un orden neocapitalista cibernético» (1993: 70). Cultura *cibernética* que ha presenciado la transformación del robot en *cyborg* y ha cambiado el piñón, la banda mecánica y la polea por “máquinas herramienta de comando numérico”, como las llama Virilio, controladas por ordenador.

Dichas máquinas miniatura ya no se basan en desarrollos mecánicos sino informáticos y tienden a la *automatización de la producción*, de lo cual se desprenden dos consecuencias fundamentales: por un lado, un desplazamiento mayor de la actividad humana en el campo laboral, ya que, a la velocidad y efectividad de la máquina industrial se suma un proceso de *autocorrección* o *retroalimentación* de la nueva máquina (el *feedback*) lo cual le proporciona cierta “inteligencia” y poder de “decisión”; por otro lado, la *automatización* requiere la aparición de un lenguaje numérico, es decir, de un lenguaje *digital* que permite a la máquina procesar información para elaborar/corregir su tarea y, además, comunicarse con otras máquinas.

A nivel general, el *simulacro de tercer orden* se define como: «simulacra of simulation, founded on information, the model, the cybernetic game —total operability, hyperreality, aim of total control» (2006b: 121)³⁶. Nuestra hipótesis es que la videografía y la infografía pertenecen a este orden. Démonos cuenta de la relación entre la forma de producción en la fábrica hoy y el modo de aparición y operación de las nuevas propuestas artísticas que se valen de las tecnologías informáticas. Varios puntos pueden apoyar esta relación:

En primer lugar, la captación de la imagen por vía de la videocámara, o su creación numérica a partir del ordenador (la imagen de síntesis), suponen un proceso informático y ya no fotomecánico; como sí ocurría en la fotografía y la cinematografía. Es en ese sentido que se señala a la imagen actual como una representación realizada *electro-ópticamente* y asimismo *info-gráficamente*.

³⁶ «Simulacros de simulación, fundados sobre la información, el modelo, el juego cibernético —total operabilidad, hiperrealidad, apuntan al control total».

En segundo lugar, y análogamente a la desaparición paulatina del operario en la fábrica, podemos comprender mejor el porqué Virilio describe a *la Máquina de visión* como un aparato/idea que desplaza a la subjetividad, desembocando en *la industrialización de la no mirada*. Podríamos decir que se trata de la *automatización* del acto de ver, de la creación de una *visión artificial* sin sujeto, problema que encontramos en Baudrillard bajo el signo de *la objetividad de la pura mirada*: «objetividad al fin liberada del objeto [como «recinto mental, santuario psicológico», ver capítulo primero], que no es más que la retransmisión ciega de la mirada que lo barre» (1993: 85).

En tercer lugar, recordemos que en el primer capítulo se había planteado la pregunta: ¿acaso la realidad virtual no es de cierta manera una *Máquina de visión*, en el sentido de que debe *percibirnos* para *anticipar* las respuestas a nuestros movimientos en el *entorno virtual*? Pues bien, *la Máquina de visión* es una máquina de realidad virtual y al igual que los *entornos virtuales* es producto del estudio de la *imagería numérica*. En ella también sucede un *feedback*: se trata de la percepción artificial de los datos por parte de la máquina y de una cierta “interpretación” que hace de ellos a nivel numérico; en última instancia, *lo digital* nos percibe y adquiere la capacidad de anticipar en sus respuestas (en los *efectos de realidad*) nuestras preguntas (los movimientos *reales* dentro del entorno virtual, por ejemplo).

Tras lo anterior, hay que subrayar que *lo digital* es la base para el procesamiento de la información, para la emergencia de una *visión sin mirada* y para la autorregulación de los procesos de producción hoy. Pero también está, sin que nos percatemos, en otras experiencias de nuestra realidad más cercana: lo cotidiano. Afirma Baudrillard: «la digitalidad está entre nosotros. Está presente en todos los mensajes, en todos los signos de nuestras sociedades, y la forma más concreta bajo la cual podemos reconocerla es la del test de la pregunta/respuesta, del estímulo/respuesta» (1993: 72).

2.3.2. La simulación como test pregunta/respuesta.

Intentemos definir el *modus operandi* del test, pues, como veremos, es el mismo de la *simulación*. Baudrillard encuentra en la lectura de Walter Benjamin indicios que lo llevarán a la hipótesis de que es posible analizar distintos ámbitos de nuestra cultura contemporánea bajo un código de lectura que se presenta en la forma pregunta/respuesta. En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Benjamin estudia el *test óptico* que sobre el actor ejecuta el *cameraman*. Como la actuación es captada y presentada en el cine por medio de un *sistema de aparatos*, Benjamin deduce dos consecuencias: primero, la actuación se da ante un gremio de expertos (director, camarógrafo, ingenieros de sonido, de iluminación, etc.), pero no es respetada *íntegramente*, en tanto que la cámara no sólo toma a lo largo de la interpretación del personaje diferentes posiciones frente al actor, sino que además el producto final depende de una selección de las tomas: el *montaje*. Segundo, el público, quien se encuentra en la misma posición y visión del objetivo, adquiere calidad de *experto* y también, como lo hace el *sistema de aparatos*, somete a test.

Démonos cuenta de la relevancia del asunto si tenemos en cuenta que el aumento de las comunicaciones y las telecomunicaciones, fenómenos que permean actualmente el arte, llevan al espectador cada vez más a tomar la actitud del experto. Experto que conoce la representación *a través del medio en que ésta se da*, experto que con mayor frecuencia hace *test* y, por ende, experto que irremediamente se encamina a entrar en la lógica de la *simulación*. Pero Baudrillard no duda en poner en evidencia que este espectador/experto también es puesto a prueba. En los sondeos políticos, en las estrategias de intercambio del sistema capital: el consumo y la publicidad: «el hecho de que hoy todo se presente como un abanico o una gama, ese sólo hecho, os pone un test, puesto que os impone seleccionar» (1993: 74). Y la escogencia siempre está dada dentro de una gama preestablecida, o sea, la demanda (respuesta) es inducida por la oferta (pregunta). La simulación es un *montaje*, una forma de operar de nuestra época:

Cada imagen, cada mensaje mediático, pero también todo objeto funcional del entorno, es un test, es decir, en todo el rigor del término, liberador de mecanismos de respuesta según los estereotipos o modelos analíticos. Hoy, el objeto ya no es «funcional» en el sentido tradicional del término, no os sirve, os *pone un test*. Ya no tiene nada que ver con el objeto anterior, no más que la información mediatizada con una «realidad» de los hechos. Ambos, objetos e informaciones, resultan ya de una selección, de un montaje, de una posición, ya han puesto un test a la «realidad» y no le han hecho más que las preguntas que les «contestaban», han analizado la realidad en elementos simples que han acomodado en escenarios de oposiciones reguladas, exactamente como el fotógrafo impone a su tema sus contrastes, sus luces, sus ángulos (cualquier fotógrafo os lo dirá: se puede hacer todo, basta con tomar el original bajo el buen ángulo, en el momento o la inflexión que harán de él la *respuesta exacta* al test instantáneo de la máquina y de su código) (1993: 74).

De tal suerte que tanto todo actor como todo público son influenciados por una *intervención técnica* (el *medio*) que determina el modo de significación de la representación. Baudrillard cita a continuación a Michel Tort a propósito del *Cociente Intelectual*, fijémonos en tres cosas: primero, en cómo la respuesta es inducida por la pregunta; segundo, en el modo en que el *objeto* (concepto fundamental para Baudrillard como se vio en el pasado capítulo), se convierte en *artefacto* por vía de la intervención del medio; tercero, en la forma en que los dos elementos anteriores se conjugan en Tort, pues tienen como similitud la capacidad de remitir a un sentido:

«Lo que va a determinar la respuesta a la pregunta, no es la pregunta en cuanto tal bajo la forma en que ha sido planteada, es el sentido que va a dar a esta pregunta aquél a quien le ha sido planteada, y también la idea que se hace el sujeto interrogado de la táctica a adoptar más apropiada para responderla en función de la idea que él se hace de las expectativas de la interrogación. Y además: «El artefacto es algo muy distinto a una transformación controlada del objeto con fines al conocimiento: es una intervención salvaje en la realidad, al término de la cual es imposible distinguir lo que en la realidad proviene de un conocimiento objetivo y lo que proviene de la intervención técnica (medium). El CI es un artefacto» (1993: 75)³⁷.

³⁷ Basta con pensar en la simulación propia del *reality show* y el test que allí se emplea: «su mentira consiste en la pretendida ausencia de mentira; se toma el modelo por la realidad como si la realidad fuera el modelo» (Ordóñez, 2006: 273). Como bien puede leerse en Ordóñez, el *reality* como formato *pretende* mostrar al hombre común, al hombre real en su cotidianidad y lo hace porque el televidente *parece* estar cansado del personaje famoso en la televisión. Empero, quien participa en el *reality* en el fondo *desea* llegar a ser un «protagonista de novela». Así que su *actuación* (que por lo demás debería ser espontánea por tratarse de la

Lo que en el fondo hay que entender es la capacidad que tiene el *medio* para convertir a la representación en simulación tras una «lógica hiperreal del montaje», de la cual todos participan. La simulación es una especie de test, donde la respuesta es inducida por la pregunta, pero hoy es un test al que nadie escapa³⁸. Los *mass media*, símbolos de nuestra nueva forma de representar la imagen hoy, ingresan en esta lógica y adquieren una cualidad *táctil*, propiedad heredera de aquella experiencia cinematográfica de la sucesión de las imágenes, del cambio de perspectivas y de enfoques. Tactilidad que ya no está sólo en el cine, que ha modificado nuevamente el sistema perceptivo del hombre y ha figurado una nueva forma de dar sentido. Son las imágenes de la publicidad que parecen tocarnos sugestivamente y las de nuestras actuales tecnologías, donde el mensaje deviene proyectil a través del medio:

Todo este análisis remite a la fórmula de McLuhan: «*medium is message*». Efectivamente es el medio, el modo mismo de montaje, de recorte, de interpelación, de demanda, de intimación por el medio, lo que regula el proceso de significación. Y se comprende porque McLuhan veía en la era de los grandes media electrónicos una era de la comunicación *táctil*. [...] en el momento en que el tacto pierde para nosotros su valor sensorial, sensual («el tacto es una interacción de los sentidos más que un simple contacto de la piel con un objeto»), es posible que se convierta en el esquema de un universo de la comunicación; pero como campo de simulación *táctil* y *táctica*, donde el mensaje se hace «masaje», demanda tentacular, test. En todas partes se os pone a test, se os palpa, el método es «táctico», la esfera de la comunicación es «táctil» (Baudrillard, 1993: 75, 76).

¿Pero cómo se da la anticipación de la respuesta por la pregunta en la virtualidad? Creemos que en la manera en que se construye la imagen. Pues bien, la imagen del objeto *telepresente*, ese que se aloja *en vivo* en nuestra pantalla de televisión o en la cámara digital es *hiperreal*, su significación está sometida sobremanera al modo de operación del medio. Es hiperreal no solamente porque muestre gran semejanza con lo representado, sino porque ingresa a la paradoja del *Tiempo Real* de las nuevas tecnologías: «tener casi simultáneamente el objeto y su imagen, como si se realizara esta vieja física, o metafísica de la luz, en la cual cada objeto segrega copias, clichés de sí mismo que captamos a través de la vista» (Baudrillard, 1996: 31). Fin de la distancia entre el transmisor y el receptor, además, fin de la demora que tenía el mensaje en el proceso de comunicación. Eso es el *hiperrealismo de la simulación*: una necesidad de enfocarse en el detalle, de intentar adueñarse de *lo real* en la referencia a todas las dimensiones posibles, en un juego de velocidades continuo, pero también «la *alucinante semejanza de lo real consigo mismo*» (1993: 85), un estado de *conmutación* entre la pregunta y la respuesta, entre la realidad y su

presentación de un hombre cotidiano) está cargada de una *intención*: sabe, o al menos intuye, qué es lo que desea ver quien lo pone a prueba (el jurado calificador y el televidente) y a partir de ello *intenta* actuar de forma natural. Podemos ver entonces que su actuación, como respuesta, está condicionada de antemano por el *reality*, como pregunta, como *medio* a partir del cual se representa supuestamente al hombre común. Así, el productor del *reality show*, el espectador/jurado y el participante intentan *enmascarar la ausencia de realidad* que en el fondo tiene el *reality* e intervienen de forma *táctica*. Sobre este enmascaramiento véanse las relaciones con el apartado titulado *La imagen como simulación y la ley estructural del valor* del capítulo anterior.

³⁸ Análogamente, podríamos arriesgarnos a decir que el sistema capital se ha convertido en un *medio*. Esta es la razón por la cual Baudrillard analiza a los *simulacros* paralelamente a la evolución del capitalismo.

simulacro. «No es otra cosa que el cortocircuito de la respuesta por la pregunta en el test, proceso de reconducción instantánea, por el cual la realidad es inmediatamente contaminada por su simulacro» (1993: 88)³⁹. Es la misma anticipación de la percepción que fue señalada líneas atrás cuando nos referimos al entorno virtual; insistimos, es el mismo efecto que sirve como base para la adjudicación de un *juicio de existencia* en las salas de Internet, donde conversamos con un *otro lejano* en un *ahora de las telecomunicaciones*.

Por tal razón, lo que distingue al simulacro del tercer orden y le permite entrar en un estado de *conmutación con lo real* no es que juegue con las formas y las sustancias refiriéndose e *imitando* lo natural; tampoco se define *produciendo* relaciones de equivalencia en una *serie*; lo que lo identifica es la manera de propagación del medio y su preponderancia, que a partir de una estructura nuclear digital opera como test pregunta/respuesta *simulando lo real* y concentrando el significado. En esta estructura, a diferencia del segundo orden de los simulacros, las formas

no son ya mecánicamente producidas sino *concebidas a partir de su propia reproductibilidad*, difracción a partir de un núcleo generador llamado modelo [...] de donde proceden todas las formas según las modulaciones de diferencias. Sólo la afiliación al modelo da sentido, y nada procede ya según su fin, sino que procede del modelo, «significante de referencia» que es como una finalidad anterior, y la única verosimilitud (1993: 66).

Como se ve, en la simulación hay una inversión del sentido, pues son las cosas las que proceden del *modelo* de realidad⁴⁰. Esto es lo mismo que decir que es el *medio*, su juego estructural, el que regula el proceso de significación. Ley estructural del valor: ««medium is message» es la fórmula misma de la economía política del signo al desembocar en la simulación de tercer orden. La distinción entre medio y mensaje caracteriza aún la significación del segundo orden» (Baudrillard, 1993: 77). De tal suerte que, aunque Baudrillard enuncia en el siguiente apartado «varias modalidades del vértigo de simulación realística» que pueden aplicar a la imagen figurativa construida en distintos lugares y épocas, sólo la cuarta permite hoy la precesión del modelo, la generación de todas las formas a partir de aquél. Leamos:

«I. La desconstrucción de lo real en sus detalles —declinación paradigmática cerrada del objeto— aplanamiento, linealidad y serialidad de los objetos parciales [...] II. La visión en abismo: todos los juegos de desdoblamiento y de duplicación del objeto detallado. Esta desmultiplicación se da para una profundidad [...] en lo sucesivo, esta refracción indefinida no es más que otro tipo de serialidad: lo real ya no se refleja en ella, involucre en sí mismo hasta la extenuación [...] III. La forma propiamente serial (Andy Warhol) [...] forma sutil de asesinato del original, pero también seducción singular, en la que todo enfoque del objeto es interceptado por su difracción infinita en sí mismo [...] IV. Pero esta maquinalidad pura no es desde luego más que un límite paradójico: la verdadera fórmula generadora,

³⁹ La simulación instauro una forma particular de *significar* las situaciones. Si entendemos el cortocircuito de la respuesta por la pregunta como un anticipar *lo real* en sus signos, se hace necesario, al menos en la simulación con fines de ensayo, dar tal credibilidad al simulacro que en un punto éste pueda invadir la realidad, confundirse con ella. De esto depende el éxito posterior en las operaciones *reales*. Simulacro de evacuación, simulacro de incendio, simulacro de ataque. La simulación tiene en este sentido un valor fundamental para una ideología de la prevención y de la proyección.

⁴⁰ Recuérdese la idea de *precesión de los simulacros* y la inversión de la experiencia en *La Máquina de visión*, elementos desarrollados en el primer capítulo.

la que engloba a todas las demás, y que es en cierto modo la fórmula estabilizadora del código, es la de la binaridad, la de la digitalidad; no la repetición pura, sino la distancia minimal, la inflexión minimal entre dos términos, es decir, el «mínimo paradigma común» que pueda sostener la ficción del sentido (1993: 86).

Para nuestra cultura, la representación de la realidad tiene como base una forma binaria, nuclear, que opera como test pregunta/respuesta⁴¹. Es el *modelo*. Cuando éste es susceptible de lectura e inscripción se hace *código*. Según lo ve Baudrillard, todo posible significado se reduce y se resume en la operación del *código*, pues, «el montaje y la codificación exigen efectivamente que el receptor desarme y descodifique según el mismo proceso. Toda lectura de un mensaje no es, por tanto, más que un examen perpetuo del código» (1993: 74).

Si nos fijamos bien, nos encontramos nuevamente bajo la idea de ver al *medio* como instancia reguladora de todo posible significado. El 0 y el 1 pueden ser vistos como ejemplo de lo digital. Su mínima distancia numérica se convierte en el núcleo estructural de todos los procesos de información digital, que, valga decirlo, se reducen al examen pregunta/respuesta a nivel de las nanotecnologías. Así, el sistema numérico binario se asemejaría a un *modelo de difracción* de donde pueden generarse «todas las formas posibles» según la «modulación de diferencias», es decir, según la variación mínima en las relaciones entre dos dígitos. Es sugerente pensar que de allí se pueda originar un cosmos, sobre todo, porque sería igual a hallar una forma de explicación, un porqué del universo mismo. Baudrillard encuentra en esta exaltada visión la *metafísica del código* y cita las palabras de McLuhan a propósito de Leibniz:

Leibniz, ese espíritu matemático, veía en la elegancia mística del sistema binario, que no cuenta más que el cero y el uno, la imagen misma de la creación. La unidad del Ser supremo, operando por función binaria en la nada habría bastado, según él, para sacar de ella a todos los seres (1993: 67).

Quizás pueda catalogarse como arriesgada o reduccionista la idea de ver en un sistema binario (pregunta/respuesta, oferta/demanda, 0/1), en su codificación y descodificación, la explicación de la realidad. Pero al menos hoy es parte importante del mundo de la información y con ello de las realidades estéticas que emergen. Ciertamente, las actividades pictórica, fotográfica y cinematográfica no han desaparecido y tienen mucho que mostrarnos aún. Empero, *el arte de los nuevos medios*⁴² surge como paradigma que

⁴¹ En efecto, Baudrillard no duda en señalar el ejemplo de la molécula del ADN, cara a la sociedad científica de hoy en tanto permite cifrar el mapa del genoma humano. Forma molecular que tiene figurada de antemano nuestra existencia, «cajas negras donde se fomentan todas las órdenes, todas las respuestas!» (1993: 67). Un *código* que nos permite descifrar la explicación misma de nuestra vida.

⁴² Acudimos a la definición de *arte de los nuevos medios* acuñada por Mark Tribe y Reena Jana por tratarse de una denominación que abarca la relación entre el arte y las tecnologías videográficas e infográficas: «empleamos el término «arte de los nuevos medios» para referirnos a proyectos que se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas. Concebimos el arte de los nuevos medios como la intersección de dos categorías más generales: arte y tecnología y el llamado *media art* o arte de los medios. La disciplina de arte y tecnología engloba aquellas actividades que, como sucede con el arte electrónico, el arte robótico y el arte genómico, aprovechan nuevas tecnologías no necesariamente aplicables a la comunicación. El arte de los

está en la obligación de dar cuenta de las transformaciones acontecidas en las últimas décadas tras los vínculos dados entre cultura y tecnología.

La cultura occidental contemporánea tiene tal atracción por los *artefactos* que se ha olvidado de los *objetos*. Elementos como los *mass media* nos han llevado a la fascinación estética de lo hiperreal. No obstante, corresponde al nuevo artista encontrar en su época la configuración de materiales, medios y conceptos que le permitan al hombre resignificar su relación con una realidad que se ha vuelto *mediática*. También es pertinente retomar, primero, la olvidada idea de sujeto, pues es él el que tiene las experiencias; segundo, hallar los senderos que nos llevan a la *ilusión*, a la creación, a la imaginación. Intentaremos desarrollar esto en el capítulo siguiente.

medios comprende el videoarte, el arte de transmisión y el arte experimental, expresiones artísticas basadas en unas tecnologías de los medios de comunicación que en la década de los noventa no podían ser ya consideradas nuevas» (Tribe, Mark & Jana Reena, 2006: 7).

CAPÍTULO 3

IMAGEN, EXPERIENCIA Y TECNOLOGÍA: TRAS LA RECUPERACIÓN DE LA IDEA DE SUJETO Y LA REVELACIÓN DEL *SECRETO*.

3.1. Walter Benjamin y la memoria fotográfica⁴³.

*La humanidad también ha inventado en su extravío crepuscular,
es decir, en el siglo XIX, el símbolo del recuerdo;
ha inventado lo que hubiera parecido imposible;
ha inventado un espejo dotado de memoria.
Ha inventado la fotografía.*⁴⁴

3.1.1. Por una nueva lectura de la idea de imagen.

Lejos de las disputas que la fotografía haya podido tener con la historia del arte a la hora de definirla como nueva tendencia artística o como mero descubrimiento científico, e incluso, y contra Virilio, quien no niega en ella un valor estético, pero la toma como el origen de una serie de procedimientos que culminarían en una *industrialización de la mirada*, sería necesario acercarnos a la imagen que inicia la técnica fotográfica de un modo diferente. En esta parte de nuestro trabajo, el objetivo es subrayar que con la fotografía y sus posteriores desarrollos no sólo se ha logrado un reflejo fiel de las apariencias de lo real, sino que con ella también se ha obtenido una imagen de la historia, un recuerdo de los pasos que el tiempo deja en la vida de los hombres y, sobre todo, dejar claro que con la fotografía se tiene la posibilidad de entablar un nuevo tipo de experiencia con los objetos, las situaciones y las personas, permitiendo el despliegue de la memoria, el desenvolvimiento de la imaginación.

La naturaleza del ojo humano difiere con la de la cámara fotográfica, no obstante, ambos tienen una función análoga: tanto el ojo como la cámara realizan registros de una realidad natural/histórica. De tal manera que en la imagen que instaura la fotografía se hilan lazos entre el tiempo y el recuerdo, ya que lo que en el fondo se pretende con la imagen registrada es la construcción de una *memoria*. En qué sentido deba entenderse ésta sólo depende de un replanteamiento que es necesario realizar aquí al concepto de *imagen*. Ciertamente la fotografía es una imagen, pero con ello no debe entenderse que sea únicamente el producto del procedimiento mediante el cual se obtiene una figura sobre una superficie fotosensible; tampoco debe verse, y sin más, como una imagen de síntesis tras los bits que se almacenan en el disco duro de un ordenador. Hay que ampliar esta

⁴³ Agradezco a la profesora María Cristina Sánchez León por sus clases sobre *Filosofía de la Historia* y por la dirección en el resultado final de este trabajo monográfico. Sus charlas sobre el problema de la experiencia en el pensamiento de Walter Benjamin resultaron fundamentales en la construcción de este capítulo.

⁴⁴ Citado por Benjamin en: Walter Benjamin (2007). «La fotografía». En: *Sobre la fotografía*. Valencia: Pretextos. pp. 138. El autor del pasaje que aquí tomamos como epígrafe es desconocido para Benjamin. La única referencia que se tiene sobre él nos la da el mismo autor alemán en su colección de citas y glosas sobre la fotografía, las cuales iban a ser parte de su gran proyecto *Das Passagen-Werk* (La Obra de los Pasajes). Allí, Benjamin nos dice que el fragmento es a su vez citado por Montesquiou en un volumen conmemorativo hallado en una vitrina de la exposición de Guys celebrada en París en la primavera de 1937.

concepción, pues la imagen es algo más que un papel representado o el resultado de un proceso informático. Al igual que el recuerdo, la imagen es una impresión sensible radicada en la memoria, y por ello mismo, es agente de *rememoración* y del ejercicio de la *imaginación*.

Plantear esto no deja de ser problemático, pues de hecho podría preguntarse: ¿en qué sentido se dice que una fotografía puede lograr el despliegue de la imaginación si se trata de un instante detenido, es decir, si se trata de una representación figurativa supuestamente “terminada”? Lo que se pretende señalar es que la imagen tiene una capacidad *evocativa* que es independiente del carácter mimético que lo pictórico, lo fotográfico, lo cinematográfico o lo videográfico puedan llegar a tener. No se trata pues de proponer una hermenéutica de la imagen, ni una teoría de su recepción; más bien, de subrayar que la fotografía, e incluso sus posteriores desarrollos, aún pueden generar cierta *ilusión estética* por vía del juego que la imagen teje con la memoria y la imaginación, o sea, a través del modo en que hacemos experiencia con la representación y lo representado.

Esta intuición parece ir en oposición de los planteamientos defendidos por Jean Baudrillard y por Paul Virilio. Pero es importante darle cabida y reconocer que tanto las dificultades de esta hipótesis como sus posibles soluciones se encuentran inicialmente en el pensamiento de Walter Benjamin, autor que, como hemos visto, ha sido influencia conceptual para los citados pensadores franceses. A nuestro juicio, el principal obstáculo para el desarrollo de nuestra intuición, se encuentra en el hecho de que al desarrollarse la técnica industrial en la modernidad, surge una nueva experiencia que interfiere con la relación aurática que se tenía con los objetos de la cotidianidad. Benjamin expone esto en la parte XI de su ensayo *Sobre algunos temas de Baudelaire*⁴⁵:

Si llamamos aura a las representaciones que, aposentadas en la *mémoire involontaire*, luchan por agruparse alrededor de un objeto sensible, esa aura del objeto sensible corresponderá también a la experiencia que, en cuanto manejo se deposita en un objeto utilitario. Los procedimientos basados en la cámara y otros objetos similares posteriores amplían el radio de la *mémoire volontaire*; hacen posible fijar, mediante el aparato y siempre que se quiera, un suceso en su imagen y en su sonido. Se convierten así en logros esenciales de una sociedad en la que el ejercicio de las cosas se atrofia (Benjamin, 2007: 145).

Estas tres temáticas, a saber, las formas de la memoria, el aura y la experiencia con los objetos estarán íntimamente relacionadas en la filosofía de Walter Benjamin. Nuestro

⁴⁵ La cita que a continuación se referencia pertenece a la edición de Pre-textos y no a la de Ediciones Coyoacán (ambas incluidas en la bibliografía del presente capítulo) donde por lo demás se encuentra completo el ensayo de Benjamin sobre Baudelaire con sus doce partes. El motivo de nuestra elección obedece a que el texto de Coyoacán parece presentar aquí un error de traducción, pues donde la edición de Pre-textos dice que los procedimientos inaugurados por la cámara amplían el radio de la *memoria voluntaria* el traductor de Coyoacán señala que «amplían el ámbito de la *mémoire involontaire*» (Benjamin, 2001: 34). Esto último no guarda coherencia con el argumento que de fondo sostiene Benjamin, ni con lo que la misma versión de Coyoacán mostrará más adelante: «Si se descubre la característica de las imágenes que afloran en la *mémoire involontaire* en el hecho de que poseen un aura, es preciso decir que la fotografía desempeña un papel decisivo en el proceso de “la decadencia del aura”» (Benjamin, 2001: 36).

intento radica en mostrar en el presente capítulo que también lo están en la fotografía y sus posteriores adelantos, y que sólo una nueva lectura de su imagen podría llevarnos al descubrimiento de su propia aura. De momento, es necesario desarrollar conceptualmente las tres temáticas mencionadas y ponerlas en conexión.

3.1.2. Bergson y las formas de la memoria.

Remitámonos brevemente al tema de la memoria. En este punto del análisis es preciso cambiar de perspectiva y referirnos ya no al objeto recordado, sino al sujeto que tiene las experiencias y que por tanto puede recordarlas. Con Bergson se logra este objetivo tras la noción de *cuerpo* y su vínculo con los objetos. Para él, el cuerpo es un *límite móvil* entre el porvenir y el pasado y también un *conductor interpuesto* entre objetos que lo influyen y objetos sobre los que actúa (cf. 1959: 273). En esta ubicación espacio-temporal se teje una relación con los objetos y desde luego con su recordación. La memoria viene a desempeñar una labor de *reconocimiento*, el cual es definido por Bergson como «el acto concreto por el que incorporamos el pasado al presente» (1959: 284).

Pero para este autor el reconocimiento se mueve en dos sentidos que son a su vez las dos formas en que la memoria almacena el pasado: una de ellas es la *memoria pura*, que en adelante llamaremos, siguiendo a Proust, *involuntaria* o *espontánea*, la cual recoge recuerdos independientes y guarda propiamente la imagen de *lo que fue*, podría decirse que estos recuerdos son puros, pues son únicamente la representación del objeto ausente. Por otro lado está la *memoria voluntaria* que posee una serie de *mecanismos motores* –como los llama Bergson– que halan esos recuerdos y producen además una *acción útil* en el sujeto, poniendo así fin a lo pretérito al acentuar la atención en el presente. Para caracterizar en qué modo ocurre esto, es necesario definir las diferencias entre la memoria voluntaria e involuntaria. En extenso acudimos a Bergson:

Llevando hasta el fin esta distinción fundamental, podrían representarse dos memorias teóricamente independientes. La primera registraría, bajo forma de imágenes-recuerdos, todos los sucesos de nuestra vida cotidiana a medida que se desenvuelven; no despreciaría ningún detalle; dejaría a cada hecho, a cada gesto, su lugar y su fecha. Sin segunda intención de utilidad o de aplicación práctica, almacenaría el pasado por el sólo efecto de una necesidad natural. Por ella se haría posible el reconocimiento inteligente, o mejor, intelectual, de una percepción ya experimentada; en ella nos refugiaríamos cada vez que remontásemos, para encontrar ahí una cierta imagen, la pendiente de nuestra vida pasada. Pero toda percepción se prolonga en acción naciente; y a medida que las imágenes, una vez percibidas, se fijan y se alinean en esta memoria, los movimientos que la continuaban modifican el organismo, crean en el cuerpo disposiciones nuevas para actuar. Así se forma una experiencia de otro orden y que se deposita en el cuerpo, una serie de mecanismos perfectamente montados, con relaciones cada vez más numerosas y variadas con respecto a las excitaciones exteriores, con réplicas completamente prestas a un número sin cesar creciente de interpelaciones posibles. Tomamos conciencia de estos mecanismos en el momento en que entran en juego, y esta conciencia de todo un pasado de esfuerzos almacenado en el presente es todavía una memoria, pero una memoria profundamente diferente de la primera, siempre tendida hacia la acción, asida al presente y atendiendo sólo al futuro. No ha retenido del pasado más que los movimientos inteligentemente coordinados que representan su esfuerzo acumulado; encuentra estos recuerdos pasados, no en imágenes-recuerdos que los evocan, sino en el orden riguroso y en el carácter sistemático con los que cumplen los movimientos actuales. A decir verdad, ella no nos representa a nuestro pasado, lo desvirtúa; y si merece aún el nombre de memoria no

es porque conserve imágenes antiguas sino porque prolonga el efecto útil de éstas hasta el momento presente (1959: 276).

La primera forma de memoria, la involuntaria, es la que *imagina*; mientras la segunda, la voluntaria, es la que *repite* (cf. 1959: 276, 277). La memoria involuntaria sería «la memoria por excelencia»; por su parte, la memoria voluntaria sería «el hábito iluminado por la memoria más que la memoria misma» (1959: 278). La memoria voluntaria tiene entonces un sentido utilitario para el tiempo actual y un posible porvenir, pues ella despliega una acción habitual conveniente para un fin determinado⁴⁶. Así se comprende el porqué Bergson asegura que existe un tipo de reconocimiento del objeto presente que emana del sujeto y que pone fin a la imagen del pasado, ya que cuando los *mecanismos motores* del sujeto actúan en pro de la repetición, el recuerdo ya no es el de la imagen pasada, sino el que existe tras un hábito adquirido⁴⁷.

3.1.3. Las formas de la memoria y el Psicoanálisis.

Lo anterior no está lejos de poder ser revisado desde una lectura psicoanalítica y, en el caso de la imagen como representación o simulación, se relaciona con el efecto de *shock* que origina lo visual inconsciente, donde la imagen afecta *táctilmente* al espectador tras sus cambios sucesivos y la variación de sus enfoques. Benjamin ratifica esta perspectiva de análisis cuando en *Sobre algunos temas en Baudelaire* despliega un vínculo entre el Bergson de *Materia y memoria*, y un Freud que, en *Más allá del principio del placer*, trata a la memoria y a la conciencia como sistema diferentes. De entrada, hay que señalar el propósito de hacer este paralelo: de algún modo existe cierta analogía entre ese primer sistema, la memoria de Freud, con la *memoria involuntaria* de Bergson; de igual manera, la conciencia, vista como sistema en el estudio psicoanalítico, ha de tener algunas características en común con la *memoria voluntaria* propuesta por el autor francés. Pero antes de señalar las semejanzas entre las teorías de los dos autores es pertinente comprender las diferencias entre los dos sistemas al interior del planteamiento de Freud. Parafraseando al autor austriaco, Benjamin nos lo explica en el siguiente apartado:

⁴⁶ Démonos cuenta que esto tiene una importante relación con la experiencia que se entabla con el *objeto/cosa* al que nos referimos en el primer capítulo de la presente monografía.

⁴⁷ Dice Bergson: «este hábito no es por lo demás recuerdo sino porque yo me acuerdo de haberlo adquirido; y yo me acuerdo de haberlo adquirido porque hago un llamamiento a la memoria espontánea» (1959: 278). Tales palabras dejan claro que la memoria involuntaria sirve de base a la memoria voluntaria y que incluso ambas operan concomitantemente en la cotidianidad. Por otro lado, el aprender de memoria no deja de ser importante para que el cuerpo sobreviva. En efecto, no se puede menospreciar el valor de la memoria voluntaria, pues sin ella no podríamos aprender los hábitos necesarios para la manutención de la vida. Si sólo viviésemos en el recuerdo no tendríamos cómo sostenernos en el presente. ¿Por qué es necesario pues convertir la memoria involuntaria en memoria voluntaria? Nos responde Bergson: las imágenes del ensueño «sin duda también aparecen y desaparecen de ordinario independientemente de nuestra voluntad; y es justamente por lo que estamos obligados, para *saber* realmente una cosa, para tenerla a nuestra disposición, a aprenderla de memoria, es decir, a sustituir la imagen espontánea por un mecanismo motor capaz de suplirla» (1959: 279). Así, al asemejarse a la conciencia, la memoria voluntaria nos llevaría a dejar las imágenes del ensueño en pro de un *principio de realidad*.

La conciencia “se distinguiría entonces por el hecho de que el proceso de la estimulación no deja en ella, como en todos los otros sistemas psíquicos, una modificación perdurable de sus elementos, sino que más bien se evapora, por así decirlo, en el fenómeno de la toma de conciencia”. La fórmula fundamental de esta hipótesis es la de que “toma de conciencia y persistencia de rastros mnemónicos son recíprocamente incompatibles en el mismo sistema”. Residuos mnemónicos se presentan en cambio “frecuentemente con la máxima fuerza y tenacidad cuando el proceso que los ha dejado no llegó nunca a la conciencia” (Benjamin, 2001: 10).

Podría decirse que al igual que los *mecanismos motores* de Bergson toman la imagen-recuerdo y la utilizan como imagen-hábito en pro de la acción presente, desde el psicoanálisis el fenómeno denominado *toma de conciencia* tiene la labor de obrar bajo un *principio de realidad* que deja de lado toda imagen de ensueño, es decir, todo verdadero recuerdo. Pero si esta imagen del pasado no pertenece ya a la conciencia, tiene que pertenecer a un estado diferente: el inconsciente, pues como señala Freud: «la conciencia no puede ser un carácter general de los procesos anímicos, sino tan sólo una función especial de los mismos» (1974: 98). No obstante, recordemos que la *memoria voluntaria* en la teoría de Bergson es necesaria para *saber* realmente algo y tenerlo a disposición de la memoria en pro de que el cuerpo sobreviva. De igual manera, en la teoría de Freud, la *toma de conciencia* es importante para evitar lo que él califica como una *neurosis traumática* en la vida anímica del organismo:

Para el organismo vivo, la defensa contra las excitaciones es una labor casi más importante que la recepción de las mismas. El organismo posee una provisión de energía propia y tiene que tender, sobre todo, a preservar las formas especiales de la transformación de energía que en él tienen lugar contra el influjo nivelador y, por tanto, destructor de las energías excesivamente fuertes que laboran en el exterior (Freud, 1974: 103).

Asegura Benjamin que la amenaza de aquellas energías es la amenaza del *shock*. «El hecho de que el *shock* sea captado y detenido así por la conciencia proporcionaría al hecho que lo provoca el carácter de “experiencia vivida” en sentido estricto. Y esterilizaría dicho acontecimiento (al incorporarlo directamente al inventario del recuerdo consciente) para la experiencia poética» (2001: 12). De tal manera, se decantan dos tipos de experiencia que están íntimamente ligados con los estímulos recibidos del exterior; no obstante, dos tipos de experiencia que, de una u otra manera, se diferencian por el grado en que esos estímulos pueden llegar a quebrantar los linderos de la conciencia⁴⁸. El *shock* requiere de un sobresalto que no se da en ésta última, es un sobresalto creativo: «este elemento ha sido fijado por Baudelaire en una imagen cruda. Habla de un duelo en el cual el artista, antes de sucumbir, grita de espanto. Tal duelo es el proceso mismo de la creación» (Benjamin, 2001: 13). Benjamin encuentra sobresaltos o sustos similares tras la lectura de Proust, de quien dice:

Sus conocimientos más precisos y evidentes reposan sobre sus objetos, como esos objetos que sobre las hojas, las flores y los tallos disimulan totalmente su existencia, hasta que un salto, un movimiento de

⁴⁸ De acuerdo a las apreciaciones de H. A. Murena, traductor de la edición de Coyoacán, Benjamin utiliza las palabras alemanas *Erfahrung* y *Erlebniss* que significarían en español *Experiencia*. Sin embargo, la primera corresponde a una experiencia “en bruto”; mientras que la segunda se refiere a la experiencia en la que interviene la conciencia.

alas, sirve para denunciar al observador sorprendido que una vida independiente e incontrolable se ha inmiscuido en un mundo extraño. El verdadero lector de Proust siempre es sorprendido por pequeños sustos (Benjamin, 1961: 246).

La memoria espontánea proporciona así el material para la *experiencia en bruto*, la cual es desde nuestra perspectiva una experiencia con potencial estético y puede ser vista análogamente como la *ilusión* solicitada por Baudrillard. Proust y Baudelaire no estarían lejos de reflejar en sus obras este tipo de experiencias, pues «traducido a la terminología proustiana; sólo puede llegar a ser parte de la *mémoire involontaire* aquello que no ha sido vivido expresa y conscientemente, en suma, aquello que no ha sido una “experiencia vivida”» (Benjamin, 2001: 10).

Así, la memoria involuntaria tendría un vínculo directo con lo inconsciente, por ejemplo, con lo onírico y con la imaginación, elementos potenciales para el acto creativo. Ella logra otra clase de reconocimiento del pasado a través de una experiencia muy particular establecida con los objetos desde otro horizonte, ya que, como señala Bergson: «para evocar el pasado en forma de imagen, es preciso poder abstraerse de la acción presente, es preciso saber conceder importancia a lo inútil, es preciso querer soñar» (1959: 277). A partir de este punto hay otra perspectiva, pues aunque es el sujeto el que recuerda tiene una relación diferente con los objetos. Al evocarlos no los trae a la memoria *cómo fueron*, sino *cómo los recuerda*; en cierto sentido, están en un lugar que ya no es su conciencia, los reinterpreta, pues la evocación tiene algo de recuerdo y algo de ensoñación. Esa es la misma actitud que demandaría Baudrillard en nuestra práctica con los objetos: permitir que fuesen ocasión de proyección mental. Podría asegurarse también que en esta etapa el sujeto siente hacia ellos una atracción particular (la *seducción* de Baudrillard), en especial si se trata de personas, lugares, situaciones u objetos presentes en momentos trascendentales para su vida.

3.1.4. La memoria involuntaria y la *experiencia aurática* con los objetos.

Los objetos tienen la propiedad de incidir en el sujeto y en la cosmovisión de una época, y podrían hasta llegar a construir en el hombre ciertos hábitos en los que muchas veces no se repara⁴⁹. Pero la memoria involuntaria no sucumbe tan pronto ante estos hábitos ocultos y antes bien los utiliza. Como se ha dicho, ella termina donde aparece la utilidad y creemos que si representa provecho alguno para quien se remonta al pasado, es el hecho de obtener una experiencia estética: crear en mi mente una historia de lo vivido con la *narración* que mis recuerdos tejen a partir de un objeto que procure un instante de evocación, por ejemplo. Los elementos de esta forma de memoria son pues objetos de ensoñación que aparecen y desaparecen. No hay un hábito que se cree en el sujeto y que promueva su acción en el presente; más bien, tras el recuerdo, los objetos se vuelven alusivos, sumergen en el pasado (o en el encuentro del presente con el pasado) al sujeto,

⁴⁹ Así como para la representación pictórica del arte holandés del siglo XVII fue fundamental la cartografía y la aparición de imágenes en casi todos los enseres del hogar, piénsese solamente en la importancia que los objetos tuvieron en un contexto como el moderno a la hora de definir nociones como *mercado*, *producción* y, por supuesto, *mercancía*.

éste se abre ante la capacidad representativa/simbólica que las cosas adquieren, logrando con ellos establecer un nuevo reconocimiento. Percibe, recuerda y sueña.

La experiencia de la modernidad impacta como *shock* al *flâneur* de Baudelaire, su mirada distraída pero receptiva/creadora se posa sobre el movimiento de las multitudes en la ciudad. Tras este tipo de experiencia se podría llegar a advertir el motivo por el cual Benjamin asegura que Baudelaire sitúa al *shock* en el centro de su poesía⁵⁰. Tras la evocación que promueven las percepciones de las cosas podría llegar a comprenderse el porqué el filósofo alemán asegura que *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust es «la tentativa de producir artificialmente, en las condiciones sociales actuales, la experiencia, tal como la entiende Bergson» (2001: 9). En última instancia, tras esta experiencia estética se podría intuir la causa por la que un Walter Benjamin ve en la memoria involuntaria la posibilidad de evitar que «el ejercicio de las cosas» se atrofie. Si nos fijamos bien, es en el fondo la misma petición de Baudrillard vista en el primer capítulo de este trabajo.

La repetición de la actividad⁵¹, cuestión cara para la *producción en serie* desde la revolución industrial, hace que se atrofie la facultad creativa de la mente humana por vía de la limitada rutina. Pero esta forma de reconocimiento, me refiero a la memoria involuntaria, se resiste. Como de ella es propio el imaginar, es decir, el crear imágenes, ella tiene la habilidad de crear nuevas realidades, de trasladarse en el tiempo y de jugar con el ordenamiento de las experiencias. En suma, la memoria involuntaria es tan distraída como libre, de tal manera que posee un potencial estético amplio y gran capacidad narrativa.

Analicemos otro fenómeno de esta forma de reconocimiento que la vinculará con la *experiencia aurática*. Se trata del carácter irrepitible del instante, que sin embargo es un momento esclarecedor. Se tiene que en la memoria espontánea la cuestión es consentir perderse en el instante, pero también ver perder cada instante⁵². Ya lo señalaba Virilio al

⁵⁰ Recuérdese que Benjamin en *La obra de arte...* habla sobre un efecto de *shock* que vive el peatón en el tráfico de la gran ciudad, efecto que corresponde a transformaciones en el aparato perceptivo del hombre de esta nueva modernidad. Baudelaire es un peatón que experimenta el *shock* de la ciudad y la época.

⁵¹ En el fondo, este fenómeno de repetición es el que hace que Virilio se pronuncie contra la industrialización y postindustrialización de la subjetividad. Paradójicamente, una imagen del cine ha servido para fijar implícitamente esta denuncia: «Si bien se recuerda a un Charles Chaplin disfrazado de dictador tragicómico, se omite de mejor grado al obrero de *Tiempos modernos*, presa de los tormentos de un trabajo en la línea de montaje, alimentada a pesar de él por un *robot*, cuando, por otra parte, gracias al poder informático de las “máquinas herramienta de comando numérico” hoy vivimos al ritmo de la automatización postindustrial... Escuchemos, por ejemplo, a una obrera de una fábrica textil del oeste de Francia: “Hago seiscientas veces por hora el mismo gesto. Con las viejas máquinas, una conseguía parar un poco. Ahora, la que controla la línea y fija las cadencias es una computadora”» (1996: 144).

⁵² Permitámonos ahora imaginar un poco recordando a *Funes el memorioso*, una de las ficciones de la literatura de Jorge Luis Borges. Pues bien, aunque no tenemos la mnemotecnia de un Funes, sabemos que cada momento vivido es único e irrepitible; más si tuviésemos la sorprendente facultad del personaje de Borges podrían suceder dos cosas: o todos los recuerdos cubrirían nuestra vida hasta desbordarla existiendo en ellos simultáneamente, o la distinción de cada detalle en su singularidad borraría de nuestra mente el pasado más inmediato arrojándonos a un eterno presente. Como fuere, la situación sería insoportable y la aparición de una idea general en nuestro pensamiento, tal como señala Borges en su cuento, sería imposible.

citar las palabras de Norman E. Spear con las que inicia su texto *la Máquina de visión*: «el contenido de la memoria es una función de la velocidad del olvido». Por tal razón, la memoria es a la par registro y distracción, es decir, recuerdo y olvido⁵³; tal vez, algún día, lo almacenado en su interior volverá a aparecer en una nueva forma; pero también, tal vez, lo que hoy suceda no volverá a ser recordado de nuevo. Aquí radica el hecho de que esta forma de la memoria se llame en Proust *involontaire* y no *pure*, como sí lo es en Bergson. Benjamin ha sabido señalar este detalle cuando explica cómo en Proust este tipo de experiencias se presentan de manera *excepcional* y no bajo control alguno del sujeto:

Proust no vacila en afirmar como conclusión que el pasado se halla “fuera de su poder y de su alcance, en cualquier objeto material (o en la sensación que tal objeto provoca en nosotros), que ignoremos cuál pueda ser. Que encontremos este objeto antes de morir o que no lo encontremos jamás, depende únicamente del azar” (2001: 9).

No obstante, y tras lo anterior, lo que en este momento se desea reparar es en el carácter irrepitible de los recuerdos que se anidan en la memoria involuntaria. Asegura Bergson: «nuestros recuerdos apoyan sobre los sucesos y detalles de nuestra vida, cuya esencia consiste en tener una data y por consiguiente en no reproducirse jamás» (1959: 277). Si nos remitimos a la idea de que cada instante está siendo registrado no sólo por nuestra mirada sino también por nuestra memoria, pero que no puede ese recuerdo-imagen ser conservado y reproducido fielmente y con toda su vivacidad, tenemos entonces que cada vez que lo recordemos haremos de él una nueva visión-narración, es decir, lo resignificaremos. Aún así, somos conscientes de que lo vivido es irrepitible, pues, como dice Bergson, la memoria espontánea «pone fecha a los sucesos y no los registra más que una vez» (1959: 278). Ahora bien, en Benjamin también se encuentra de manera importante este carácter espontáneo de la memoria en relación con el concepto de *aura*. Para él, los hallazgos de la memoria involuntaria «que por lo demás son irrepitibles: escapan al recuerdo que intenta anexionárselos. Refuerzan así un concepto de aura que abarca “la manifestación irrepitible de una lejanía”» (2007: 148).

En este orden de ideas, la conexión entre las formas de la memoria, la experiencia entablada con los objetos y el aura que de ellos se desprende puede darse. En la relación

Y no tenemos ese tipo de facultades precisamente porque nuestro organismo, como vimos con Freud, no resistiría el flujo nivelador de las fuertes energías exteriores.

⁵³ El olvido, por ejemplo, es fundamental para el acto creativo y el encuentro de la felicidad en Nietzsche. Por un lado, la capacidad de olvido que posee el animal-hombre se constituye en fuerza renovadora: «un poco de silencio, un poco de *tabula rasa* [tabla rasa] de la conciencia, a fin de que de nuevo haya sitio para lo nuevo» (Nietzsche, 2008: 76). Por otro lado, la particular naturaleza del olvido establece nuevas relaciones con lo temporal, llegando a operar *ahistóricamente*: «en las más pequeñas y grandes dichas hay algo que hace que la felicidad sea tal: el poder olvidar o, dicho de manera más erudita, la capacidad de poder sentir de manera no histórica, abstrayéndose de toda duración» (Nietzsche, 1999: 42). La memoria, por su parte, aparece como facultad que el olvidadizo hombre, como lo llama Nietzsche, tuvo crearse voluntariamente por necesidad (para no olvidar las promesas) y con dolor, pues, «para que algo permanezca en la memoria se lo graba a fuego; sólo lo que no cesa de *doler* permanece en la memoria» (2008: 79). Así pues, el olvido sería no sólo una forma de evitar el re-sentimiento del dolor, sino una oportunidad de crear sobre lo que ha sido. Intentaremos ilustrar esto en el apartado: *Recuerdo y olvido. El «hilado de la memoria» como norma textil de narración*.

entre un sujeto y un objeto –como lo puede ser una imagen representada en una superficie, por ejemplo–, el primero puede hallar en el segundo una manifestación que necesita ser descifrada, leída, originándose una experiencia espacio temporal con lo irrepitiblemente lejano. Esta experiencia se da en un momento de sobresalto creativo donde la imaginación aflora.

3.1.5. Dificultades de la fotografía y el cine en la construcción de la *experiencia aurática*.

3.1.5.1. La ruptura con lo irrepitible y lo lejano en la *reproductibilidad técnica*.

Una vez desarrollados conceptualmente los elementos de la conexión memoria-objetos-aura, intentemos hallar tras ellos un diálogo con la fotografía. Inicialmente nos enfocaremos en las dificultades que acompañan a esta última a la hora de generar experiencias auráticas. En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, a propósito del aura se nos dice lo siguiente: el aura es «un entretejido muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar» (Benjamin, 2003: 47). Está claro que con los hallazgos de la memoria involuntaria el recuerdo se remite a una manifestación que por ser irrepitible es precisamente lejana. Como dice el autor alemán, los procedimientos inaugurados por la fotografía y por su posterior desarrollo, el cine, serían la primera manifestación técnica que lograría fijar un suceso «en su imagen y en su sonido», atentando contra esa lejanía histórica a que conduce lo irrepitible y con ello afectando su valor cultural⁵⁴. Cabe cuestionarnos: ¿qué pensaría Benjamin si hubiese conocido el *Tiempo Real* de las telecomunicaciones en la época postindustrial?

Esta es la principal denuncia y ha sido replanteada a lo largo de la historia en los planteamientos de distintos autores. Podría decirse que el arte tenía antes de la aparición de los procedimientos de reproductibilidad técnica la facultad de despertar la memoria involuntaria. Virilio, Baudrillard y Benjamin se encontrarían de acuerdo con esta afirmación. Para el primero, hay una *industrialización de la mirada* y por ende un detrimento de la subjetividad en pro de la aceleración de los fenómenos; para el segundo, hay una *pérdida de la ilusión estética* en pro de una imagen cada vez más *obscena* que busca instaurar el *Tiempo Real*; para el tercero, hay una *decadencia del aura de la obra de*

⁵⁴ Este valor cultural que era propio del arte antes de la reproductibilidad técnica estaba en el orden de lo divino: «el valor único e insustituible de la obra de arte “auténtica” tiene siempre su fundamento en el ritual» (Benjamin, 2003: 49-50). Y su lejanía se refiere tanto a la aparición inicial y distante en el tiempo y el espacio (el trasegar histórico) como a la autoridad que el objeto/situación demanda. El ejemplo esclarecedor que nos muestra Benjamin es el de las imágenes sagradas: «el valor ritual prácticamente exige que la obra de arte sea mantenida en lo oculto: ciertas estatuas de dioses sólo son accesibles para los sacerdotes en la *cella*; ciertas imágenes de la Virgen permanecen ocultas por un velo durante gran parte del año; ciertas esculturas de las catedrales góticas no son visibles para el espectador al nivel del suelo. Con la emancipación que saca a los diferentes procedimientos del arte fuera del seno del ritual, aumentan para sus productos las posibilidades de ser exhibidos» (Benjamin, 2003: 53).

arte, el valor cultural se convierte en valor de exhibición a partir de su reproductibilidad técnica.

¿Pero por qué Benjamin asegura pues que la cámara y sus perfeccionamientos amplían el radio de la *mémoire volontaire*, y en qué sentido esto atrofia el ejercicio de las cosas? Al contrario de lo logrado por la memoria involuntaria, los procedimientos fotográficos y cinematográficos (y hoy podemos decir también los videográficos y los infográficos) logran fijar un instante de la cotidianidad en todo su detalle y color, podría decirse que mantiene toda la atención del espectador sin permitirle la ensoñación; en síntesis, la fotografía y la cinematografía almacenan el pasado tras una imagen y un sonido *fiel*. La fijación y la fidelidad de la imagen captada por la cámara hacen que, de cierto modo, el momento ya no sea irrepitable; por el contrario, está siempre disponible, puede ser transportable y es incluso susceptible de reproductibilidad técnica. Insistimos, hoy, esto se ha potencializado en la imagen hiperreal del *Tiempo Real*⁵⁵.

Las formas de reproducir han mutado al igual que las formas de representar y esto implica un cambio en el concepto de *aura* tradicionalmente abordado. A diferencia de la pintura, con la fotografía se inicia un proceso de reproducción de la imagen que deja de ser manual para pasar a ser técnica (cf. Benjamin, 2003: 43)⁵⁶. La repetición, elemento

⁵⁵ Baudrillard analiza el carácter mágico/maléfico de la imagen reproducida en Walter Benjamin y lo lleva hasta las técnicas de nuestros días, donde la representación se ha trocado por la simulación: «Falsificación y reproducción implican siempre una angustia, una inquietante extrañeza: la inquietud ante la fotografía, asociada a un truco de brujería, y más generalmente ante todo aparejo técnico, que es siempre aparejo de reproducción, es comparada por Benjamín con la inquietud ligada a la aparición de la imagen en el espejo. En esto ya hay brujería, pero mucha más cuando esa imagen puede ser separada del espejo y volverse transportable, almacenable y reproducible a voluntad (cf. *El estudiante de Praga*, donde el diablo separa del espejo la imagen del estudiante y luego lo acosa mortalmente por intermedio de esa imagen). Toda reproducción implica pues un maleficio, desde el hecho de quedar seducido por su propia imagen en el agua, como Narciso, hasta la obsesión del doble, y quién sabe si hasta la vuelta mortal de ese vasto aparejo técnico segregado actualmente por el hombre como su propia imagen (el espejismo narcisista de la técnica, McLuhan) y que le es remitida después rota y distorsionada; reproducción sin fin de sí mismo y de su poder hasta los confines del mundo. La reproducción es diabólica en su esencia, hace vacilar algo fundamental. Eso no ha cambiado mucho para nosotros: la simulación (que describimos aquí como la operación del código) es aún y siempre el lugar de una gigantesca empresa de manipulación, de control y de muerte, así como el objeto simulacro (la estatuilla primitiva o la imagen o la foto) tuvo siempre primeramente por objetivo una operación de magia negra» (1993:63).

⁵⁶ Realicemos un paréntesis en este lugar para decir que este fenómeno ampliamente analizado por Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* nos permite comprender mejor dos lógicas representacionales en Paul Virilio, a saber, la *formal* y la *dialéctica* y la diferencia entre dos órdenes de simulacros en Jean Baudrillard: la *falsificación* y la *producción*, esta última ampliamente relacionada con la reproducción en serie. Recordemos que para Baudrillard los simulacros de primer orden son simulacros naturalistas y pretenden restituir o instituir idealmente la naturaleza hecha a la imagen de Dios (cf. Baudrillard, 2006b: 121). En ellos existe una belleza si se puede llamar *ideal*. En el anterior capítulo, tratamos a la pintura como un simulacro de primer orden. En ella, el pintor tiene una imagen/noción de lo bello que sus manos pretenden imitar al pintar (por más que se trate de la representación de un objeto de la realidad). Se puede decir que algunos pintores italianos renacentistas, por ejemplo, muestran esta actitud al intentar plasmar en algunos de sus cuadros la «presencia invisible de Dios». Por otro lado, tenemos a la fotografía y la cinematografía como simulacros de segundo orden. Éstos no se basan en una concepción de belleza ya que, como manifiesta Baudrillard son simulacros que son productivistas y fundados por la máquina y el sistema de

fundamental de la memoria voluntaria, se esconde pues tras esta *reproducción técnica y serial* de las cosas y sus imágenes, se oculta en las copias de *lo real*: los *clichés* de la fotografía (expresión que en francés significa tanto expresión trillada como negativo fotográfico) y los *fotogramas* de la cinematografía. Así, la reproductibilidad y no la belleza sería la base de este nuevo tipo de representación.

3.1.5.2. Proust: la fotografía como precursora de la memoria voluntaria.

En sentido similar nos muestra Benjamin lo anterior cuando acude a Proust y a sus apreciaciones sobre la fotografía, donde se alude a esta última como precursora de imágenes análogas a la memoria voluntaria que van en detrimento de las imágenes originadas por la memoria involuntaria, concluyendo con ello que la fotografía acentúa la decadencia del aura, en últimas, atrofiando el ejercicio o la experiencia que se tiene con los objetos:

En la medida en que el arte persigue lo bello y (aunque sea de un modo muy simple) lo “reproduce”, lo rescata (como Fausto a Helena) de las profundidades del tiempo⁵⁷. Lo cual ya no ocurre en la reproducción técnica (en ella lo bello no tiene sitio). A este respecto, cuando Proust impugna la indigencia y la falta de profundidad de las imágenes que la *mémoire volontaire* le depara de Venecia, escribe que, al lado de la mera palabra “Venecia”, ese tesoro de imágenes se le antojó tan insípido como una exposición de fotografías. Si se considera lo distintivo de las imágenes surgidas de la *mémoire involontaire* al tener un aura, entonces la fotografía ha contribuido decisivamente al fenómeno de la “decadencia del aura” (Benjamin, 2007: 147).

En otra parte, podemos ver más claramente la distinción que en Proust se da entre memoria voluntaria e involuntaria, y descubrir con Benjamin que aquella “indigencia y falta de profundidad” denunciada por el autor francés es análogamente la pobreza de un recuerdo que no representa mayor encuentro con el pasado. Por el contrario, la abstracción del presente a partir de la evocación que los objetos posibilitan nos remonta a un verdadero reconocimiento del pasado que para el personaje es trascendental:

La *mémoire pure* de la teoría bergsoniana se convierte en él [en Proust] en la *mémoire involontaire*. Desde el comienzo Proust confronta esta memoria involuntaria con la voluntaria, que se halla a disposición del intelecto. Esta relación resulta esclarecida en las primeras páginas de la gran obra [*En busca del tiempo perdido*]. En la reflexión en la que dicho término es introducido, Proust habla de la pobreza con que se había ofrecido a su recuerdo durante muchos años la ciudad de Combray, en la que no obstante había pasado una parte de su infancia. Antes de que el gusto de la *madeleine* (un bizcocho), sobre el cual vuelve a menudo, lo transportase una tarde a los antiguos tiempos, Proust se había limitado a lo que le proporcionaba una memoria dispuesta a atender al llamado de la atención (Benjamin, 2001: 9).

producción (cf. Baudrillard, 2006b: 121). Los procedimientos adelantados por la cámara materializan *serialmente* en la imagen, y gracias a las máquinas de la era industrial, ya no una belleza ideal, sino aquello que se percibe cotidianamente: las apariencias del mundo que nos circunda.

⁵⁷ Cito a continuación el comentario que el mismo Benjamin realiza en este punto de su escrito: «el instante de dicho logro se distingue a su vez por ser irrepetible. Sobre ello descansa el alzado arquitectónico de la obra de Proust: cada una de las situaciones en las que el cronista es inspirado por el hálito del tiempo perdido se vuelve incomparable, destacándose de las sucesiones de los días» (Benjamin, 2007: 147).

La importancia que la sensibilidad tendrá en una literatura como la de Proust y la de Baudelaire y su relación con la experiencia que el individuo establece con los objetos al recordarlos se entiende cuando reparamos en una verdad que Benjamin enfatiza: son los recuerdos los que persisten en las sensaciones; más no éstas las que se impregnan en la memoria (cf. 1961: 250). Las cosas así adquieren un nuevo valor: se convierten en portales que conducen a otros tiempos y lugares. El sabor del bizcocho en la novela de Proust es el agente evocativo que logra tal fin. En sentido similar habla Benjamin del siguiente verso de Baudelaire, que se encuentra en un poema llamado, no por casualidad, *El sabor de la nada*:

Le Printemps adorable a perdu son odeur!
[¡El abril adorable perdió ya su fragancia!]⁵⁸

En este verso Baudelaire dice algo extremo con extrema discreción; ello lo hace inconfundiblemente suyo. El hundimiento total en sí mismo de la experiencia en la que en un tiempo anterior participó es reconocido en la palabra *perdu*. El olor es el refugio inaccesible de la *mémoire involontaire*. Difícilmente se asocia ésta a representaciones visuales; entre las impresiones sensibles suele acompañar solamente a un mismo olor. Si al reconocimiento de un olor le cabe más que a cualquier otro recuerdo el privilegio de consolar, ello se debe acaso a que ese reconocimiento adormece profundamente la conciencia del transcurso del tiempo. Un perfume hace remontar años enteros a través del perfume que recuerda. Es ello lo que hace infinitamente desconsolado este verso de Baudelaire. Para quien no puede tener más una experiencia, no hay consuelo (Benjamin, 2001: 32, 33).

La experiencia de que aquí se trata y que es en el fondo la que buscan Baudelaire y Proust en su literatura es la *experiencia en bruto*; más no la *experiencia vivida*. Y son justamente el sabor y el olor los detonantes para su encuentro. Benjamin revela entonces la principal dificultad que la imagen, como representación visual, tiene a la hora de intentar despertar la memoria involuntaria. *Ella, la imagen fotográfica o posterior, está demasiado presta a despertar la conciencia del transcurso temporal y a fijar en su superficie la atención en el presente por parte de quien la mira, sin permitirle el ensueño, sin permitirle al sujeto un viaje espacio-temporal*. Es importante reconocer que este problema parece agudizarse en la paradoja del *Tiempo Real* que traen la videografía y la infografía, donde el objeto, tras su simulación, es arrojado a un eterno presente y no permite que quien lo observa “se evada” hacia el recuerdo o las proyecciones mentales.

¿Pero tiene que ser esto de tal forma? ¿No será acaso que en la aparente dificultad subyace también una posible vía para que la imagen visual remonte también el tiempo y traslade a su espectador a otra época-lugar, a un reconocimiento del pasado ensoñador? ¿No pueden la cinematografía y la videografía por su parte establecer una relación muy particular con el tiempo? ¿Acaso ellas no pueden organizar de un nuevo modo las experiencias haciendo uso de su forma particular de representar?

⁵⁸ Baudelaire, Charles (2007). *Las flores del mal*. Traducción de Andrés Holguín. Bogotá, Colombia: Panamericana Editorial Ltda.

3.1.6. Posibilidades de la imagen visual en la construcción de una nueva *experiencia aurática*.

3.1.6.1. La imagen visual como un nuevo texto.

Proust cree en la ‘Venecia’ que escribe no en la que sus ojos ven. A través de las letras, ha representado las situaciones que en la cotidianidad un individuo puede llegar a tener para despertar una experiencia como la que nos proporciona la memoria involuntaria. Para recobrar el tiempo perdido, el francés ha preferido las imágenes que se extraen de la escritura y no las que se pueden captar en una fotografía. Y lo hace porque después de un largo trasegar histórico, la literatura ha logrado poner en escena, a través de la palabra, las circunstancias precisas para que el personaje se encuentre consigo mismo en el recuerdo.

Pero es pertinente cuestionarnos ¿acaso la imagen visual, como representación distinta a la palabra, no podrá lograr este tipo de experiencias? Más aún, ¿esas experiencias no serán en las imágenes visuales muy diferentes a las cifradas por la literatura, sobre todo en las que se inician con la fotografía, la cual ha sido tratada como un “espejo dotado de memoria”? ¿Y por qué no en el cine?, pues hasta Benjamin se cuestiona: «si el aura está en las primeras fotografías ¿cómo es que no está también en el cine?» (2003: 119).

No podemos establecer la primacía de *lo que se dice* o de *lo que se ve* a la hora de representar una experiencia. Palabra/frase e imagen visual son dos formas del lenguaje. Se asemejan a dos idiomas que de una u otra manera intentan traducir, sintáctica o visualmente, las experiencias en bruto que se dan en los intersticios de lo cotidiano. Hay que comprender tras la siguiente cita, tomada del ensayo *La tarea del traductor* de Walter Benjamin, que proporcionamos a una imagen como la visual, la libertad de adaptar dicha experiencias “en su propio idioma”, es decir, con su propia naturaleza visual: «la libertad se hace patente en el idioma propio, por amor del lenguaje puro. La misión del traductor es rescatar ese lenguaje puro confinado en el idioma extranjero, para el idioma propio, y liberar el lenguaje preso en la obra al nacer la adaptación» (Benjamin, 1967: 86).

Así, lo que queremos subrayar es que para poder representar visualmente experiencias propias de la *mémoire involontaire*, es necesario ver a la imagen visual como un idioma propio, un nuevo texto. La viabilidad de que ella sea un camino a la *ilusión* ciertamente está influenciada por su configuración, pero depende sobre manera del modo en que se descifre en ella “el lenguaje puro”, la experiencia en bruto que tiene una cualidad estética. La libertad para abstraer *otras imágenes* de una pintura, una fotografía, una película o un video, es de la mente humana, más que de la superficie material.

3.1.6.2. Revelando la memoria fotográfica. Construcción de un escenario tras un trabajo interpretativo de *Las babas del diablo* de Julio Cortázar⁵⁹.

Tras haber solicitado una ampliación en la concepción que de la imagen se tiene, y luego de proponer a la imagen visual como un nuevo texto (elementos abordados en apartados anteriores), es necesario suscitar en este punto un escenario que ilustre en qué sentido la imaginación del sujeto que observa la representación puede desarrollarse como creadora de imágenes. Nuestro propósito no es instaurar con ello una teoría de la recepción; más bien, lo que se intenta es exponer y proponer, a través de un ejemplo, una forma en que puede ejercitarse la *memoria involuntaria* al realizar una lectura de una imagen visual, fija y figurativa. No obstante, no vamos a valernos de una fotografía como quizá pueda suponerse; en cambio, vamos a tomar un cuento, junto a su adaptación cinematográfica, donde un hombre precisamente mira una fotografía. Esta elección obedece a que *lo más importante en este punto de nuestra investigación no es la imagen pictórica o fotográfica en sí, sino la experiencia que se teje entre un sujeto-lector interpretante y la representación, vista como objeto*. Un cuento que puede poner en escena esta problemática es el escrito en 1959 por Julio Cortázar, llamado *Las babas del diablo* y llevado al cine en 1966 tras una adaptación del director italiano Michelangelo Antonioni en el film titulado al español *Blow up. Deseo de una mañana de verano*.

Lo que más interesa a nuestro objetivo tiene que ver con el argumento mismo del cuento y con la forma en que éste se desenvuelve. Los ordenes espacio-temporales tradicionalmente abordados son subvertidos simbólicamente desde la escritura: «y ya que vamos a contarlo pongamos un poco de orden, bajemos por la escalera de esta casa hasta el domingo 7 de noviembre, justo un mes atrás. Uno baja cinco pisos y ya está en el domingo, con un sol insospechado para noviembre en París» (Cortázar, 2000: 314). En el mundo que ha creado, Cortázar ha jugado con el orden temporal y espacial de las situaciones, generando en el lector la sensación de estar frente a una historia donde no se distingue la realidad de la ficción. La idea es demostrar que es la experiencia que se crea entre el sujeto que observa (Roberto Michel) y la fotografía observada la que en gran parte nos produce esa sensación. Y esto es así ya que es la imaginación la que ha dado fuerza de verdad a los hechos al interior de la trama.

Mi propósito es, en un primer momento, examinar cuáles pueden ser las distintas realidades/ficción que se forjan al interior de la historia a partir del estudio de las voces que narran la situación. A través de dichas voces pretendo mostrar una relación con las dos formas de la memoria de las que hemos hablado en el presente capítulo. Seguidamente, expondré la importancia que tiene la memoria como norma textual de la narración y su relevancia para la *experiencia aurática* que tiene el personaje en el relato. Final y brevemente, mostraremos la actitud detectivesca del personaje en *Blow up. Deseo de una*

⁵⁹ Agradezco a Jackeline López, estudiante de la Facultad, por los diálogos que sostuvimos sobre el film de Antonioni y sobre Cortázar, sus apreciaciones fueron enriquecedoras en el desarrollo de la siguiente interpretación.

mañana de verano como una actitud necesaria para el encuentro con las imágenes propias de la *memoria involuntaria*. La que sigue es pues nuestra interpretación.

3.1.6.2.1. Tras el narrador, los tiempos y las formas de la memoria.

Al interior de la trama están construidas al menos dos perspectivas de narración que plantean a su vez la existencia de múltiples ficciones contando una misma realidad⁶⁰. A través de la fotografía, la situación que viven el chico y la mujer se convierte en el foco de gravedad que atrae estas perspectivas. Intentemos indagar tales puntos de vista preguntándonos quién puede ser el narrador de la historia, desde qué visión se cuenta el cuento. Podríamos obtener inicialmente dos hipótesis. En la primera de ellas, el narrador parece ser el mismo Roberto Michel, traductor y fotógrafo, intercalándose algunas veces con la voz de Cortázar. Roberto Michel se apresura a escribir en su Rémington:

Entonces tengo que escribir. Uno de todos nosotros tiene que escribir, si es que esto va a ser contado. Mejor que sea yo que estoy muerto, que estoy menos comprometido que el resto; yo que no veo más que las nubes y puedo pensar sin distraerme, escribir sin distraerme (ahí pasa otra, con un borde gris) y acordarme sin distraerme, yo que estoy muerto (y vivo, no se trata de engañar a nadie, ya se verá cuando llegue el momento, porque de alguna manera tengo que arrancar y he empezado por esta punta, la de atrás, la del comienzo, que al fin y al cabo es la mejor de las puntas cuando se quiere contar algo) (Cortázar, 2000: 313).

Ahora, ¿cómo va a ser el narrador Roberto Michel si su estado de vida es puesto en duda? Pero en caso de que esté vivo, como de hecho asegura estarlo, ¿en qué momento y en qué lugar podría encontrarse? Posiblemente, ha de estar en su cuarto luego de haber revelado la fotografía e imaginado que por segunda vez ayudaba al chico a escapar⁶¹. Podríamos suponer que Roberto Michel está muerto, víctima de un ataque propinado por el hombre del auto. Conjeturar que está en la punta de la isla con su cuerpo boca arriba (razón por la cual ahora sólo puede ver nubes, palomas y a veces gorriones). Pero serían suposiciones que no tienen un sustento concreto en el texto; por el contrario, haremos caso a la voz de Cortázar que a través del paréntesis insiste en que el personaje está vivo y que no tiene intención alguna de engañarnos (cf. 2000: 328). Además, Roberto Michel no pudo haber muerto en la isla porque cuando quedó paralizado (la razón de la parálisis la

⁶⁰ Podríamos decir que son tres perspectivas si se tiene en cuenta que en algunas ocasiones aparece una especie de narrador omnisciente que gusta de señalar, generalmente a través de paréntesis, las características del fotógrafo: «Michel es culpable de literatura, de fabricaciones irreales. Nada le gusta más que imaginar excepciones, individuos fuera de la especie, monstruos no siempre repugnantes» (Cortázar, 2000: 322). Narrador omnisciente que también habla intercaladamente con aquél: «creo que sé mirar, si es que algo sé, y que todo mirar rezuma falsedad, porque es lo que nos arroja más afuera de nosotros mismos, sin la menor garantía, en tanto que oler, o (pero Michel se bifurca fácilmente, no hay que dejarlo que declame a gusto)» (Cortázar, 2000: 317, 318). A este narrador lo llamaremos líneas adelante «la voz de Cortázar».

⁶¹ Los siguientes apartados parecen apoyar esta versión: a) «lo que sigue ocurrió aquí, casi ahora mismo, en una habitación de un quinto piso. Pasaron varios días antes de que Michel revelara las fotos del domingo» (2000: 324); b) «entre sorprendido y rabioso miraba queriendo clavarme en el aire, y en ese instante alcancé a ver como un gran pájaro fuera de foco que pasaba de un solo vuelo delante de la imagen, y me apoyé en la pared de mi cuarto y fui feliz porque el chico acababa de escaparse» (2000: 328); c) «lo que queda por decir es siempre una nube, dos nubes, o largas horas de cielo perfectamente limpio, rectángulo purísimo clavado con alfileres en la pared de mi cuarto. Fue lo que vi al abrir los ojos y secármelos con los dedos» (2000: 329).

explicaremos más adelante) se encontraba en su habitación, único lugar donde ha estado la máquina de escribir a lo largo de la narración: «de mí no quedó nada, una frase en francés que jamás habrá de terminarse, una máquina de escribir que cae al suelo, una silla que chirría y tiembla, una niebla» (2000: 326).

El otro posible narrador nos ayudará a ratificar que Roberto Michel no está muerto sino en una especie de parálisis. Se trata de la Cántax 1.1.2, aquella misma con la que se tomó la fotografía de la pareja en la punta de la isla. Así como en el cine es la cámara cinematográfica la que narra las secuencias de acción, en la fotografía es la cámara fotográfica la que fija la situación. Simbólicamente, este artefacto cobra gran importancia a lo largo del cuento porque puede captar la realidad *tal cuál es*, sin mediación subjetiva alguna y sin propósito de intervención. Realidad entendida no sólo como las apariencias físicas de lo real, sino inclusive como la verdad que se hace el fotógrafo de la situación vivida por el chico y la mujer. A partir de este *punto de vista*, Roberto Michel se siente como si estuviera de nuevo frente a esas dos personas:

La primera sorpresa fue estúpida; nunca se me había ocurrido pensar que cuando miramos una foto de frente, los ojos repiten exactamente la posición y la visión del objetivo; son esas cosas que se dan por sentadas y que a nadie se le ocurre considerar. Desde mi silla, con la máquina de escribir por delante, miraba la foto ahí a tres metros, y entonces se me ocurrió que me había instalado exactamente en el punto de mira del objetivo (2000: 325).

Por otro lado, la hipótesis de que la cámara es el verdadero narrador del cuento y no Roberto Michel puede sustentarse en el siguiente apartado:

El árbol giraba cadenciosamente sus ramas en primer plano, una mancha del pretil salía del cuadro, la cara de la mujer, vuelta hacia mí como sorprendida iba creciendo, y entonces giré un poco, *quiero decir que la cámara giró un poco*, y sin perder de vista a la mujer empezó a acercarse al hombre que me miraba con los agujeros negros que tenía en el sitio de los ojos (2000: 328. Las cursivas son mías).

¿Cuál puede ser el narrador del cuento? ¿Quién tiene la preponderancia a la hora de narrar, el fotógrafo o la cámara? ¿Acaso en unas partes del cuento quien narra es la cámara y en otras Roberto Michel? Intentemos revolver estas inquietudes. Por un lado, se tiene que en la producción de una fotografía, la lente es el primer filtro con lo que las apariencias de lo real se relacionan, antes de llegar a nuestra vista (la mediación o asistencia señalada por Virilio). Entonces, la interpretación de Roberto Michel, así como la de toda persona que toma una fotografía, pasa primero por unos “ojos” que ven e imponen cosas que la visión humana no puede percibir: «Michel sabía que el fotógrafo opera siempre como una permutación de su manera personal de ver el mundo por otra que la cámara le impone insidiosa» (2000: 316). Pero, por otro lado, también existe la tesis contraria, que además puede ser complementaria de la anterior, donde se tiene que *hay cosas que sólo la mente humana puede construir por pertenecer a un sujeto interpretante que posee una facultad creadora de imágenes como la imaginación*⁶². El fotógrafo puede elegir intencionalmente

⁶² Tal cual dijimos líneas atrás, algunos objetos/situación –en este caso la fotografía que mira Roberto Michel– pueden posibilitar experiencias evocativas. Recuérdese a Benjamin cuando señala: «los recuerdos en el olfato (a diferencia de los olores en la memoria)» (1961: 250).

un objeto y un punto de vista para fotografiar, también puede descubrir nuevos elementos luego de haber revelado la fotografía. El problema de lo *aurático* en la imagen es así más de lo humano que del objeto mismo⁶³.

Cortázar desestabiliza pues la figura del narrador al subvertir simbólicamente los puntos de vista de Roberto Michel y de la cámara fotográfica. Estos desdoblamientos no sólo buscan fabricar nuevas formas de contar y de crear realidades al interior del relato, sino que de una u otra manera pretenden crear lazos con éste, nuestro mundo real, a través de la crítica. No casualmente, el escritor se vale de la figura de la cámara fotográfica – elemento falto de subjetividad, como hemos dicho– para crear en su cuento esa otra ficción. La cámara es una excusa para que sea el fotógrafo quien imagine lo que hubiese podido ocurrirle al chico en esas otras realidades en las que él, como sujeto, no tiene posibilidad alguna de *decisión* ni de *actuación*:

Comprendí, si eso era comprender, lo que tenía que pasar, lo que tenía que haber pasado, lo que hubiera tenido que pasar en ese momento, entre esa gente, ahí donde yo había llegado a trastocar un orden, inocentemente inmiscuido en eso que no había pasado pero que ahora iba a pasar, ahora se iba a cumplir. Y lo que entonces había imaginado era mucho menos horrible que la realidad, esa mujer que no estaba ahí por ella misma, no acariciaba ni proponía ni alentaba para su placer, para llevarse al ángel despeinado y jugar con su terror y su gracia deseosa. El verdadero amo esperaba, sonriendo petulante, seguro ya de la obra; no era el primero que mandaba a una mujer a la vanguardia, a traerle los prisioneros maniatados con flores (2000: 327)⁶⁴.

Por otra parte, el siguiente apartado muestra que las voces del fotógrafo y de la cámara fotográfica son la misma en un momento dado:

Mi fuerza había sido una fotografía, ésa, ahí, donde se vengaban de mí mostrándome sin disimulo lo que iba a suceder. La foto había sido tomada, el tiempo había corrido; estábamos tan lejos unos de otros, la corrupción seguramente consumada, las lágrimas vertidas, y el resto conjetura y tristeza. De pronto el orden se invertía, ellos estaban vivos, moviéndose, decidían y eran decididos, iban a su futuro; y yo desde este lado, prisionero de otro tiempo, de una habitación en un quinto piso, de no saber quiénes eran esa mujer, y ese hombre y ese niño, de ser nada más que la lente de mi cámara, algo rígido, incapaz de intervención (2000: 320).

El fotógrafo se transforma en la lente de la cámara y habla de estar en «otro tiempo». Podría decirse que este tiempo es el que predomina en lo que llamaremos “la segunda parte del cuento”, parte que a su vez empezaría cuando Roberto Michel, al mirar la fotografía, imagina que ésta empieza a moverse (cf. 2000: 326). El personaje se “convierte” en la cámara, adopta su estado inerte de inmovilidad como un testigo histórico fiel, pero

⁶³ Cortázar dice algo similar por boca de Roberto Michel: «curioso que la escena (la nada, casi: dos que están ahí, desigualmente jóvenes) tuviera como un aura inquietante. Pensé que eso lo ponía yo, y que mi foto, si la sacaba, restituiría las cosas a su tonta verdad» (2000: 320).

⁶⁴ Tras desestabilizar la figura del narrador, Cortázar esconde en su cuento una crítica social. Vista de esta forma, la fotografía, no sólo la del cuento de Cortázar sino toda en general, puede entenderse como un elemento, una memoria, dotada implícitamente de una misión social-histórica.

impotente frente a lo que ve⁶⁵. Por otro lado, hay una nueva realidad donde los que antes estaban inmóviles –la imagen del chico y de la mujer fotografiados, incluso del hombre del auto– ahora cobran vida: «de pronto el orden se invertía, ellos estaban vivos, moviéndose, decidían y eran decididos, iban a su futuro; y yo desde este lado, prisionero de otro tiempo» (2000: 320).

En nuestra interpretación de *Las babas del diablo*, podemos concluir que no existe una sola perspectiva de narración, ni una sola idea de realidad, sino al menos dos que operan en tiempos diferentes. En “la parte inicial” es predominante la voz de Roberto Michel, allí él puede no sólo interpretar (recuérdese que se hace toda una biografía del chico y de la situación inicial de la pareja), sino también intervenir en las acciones al punto de tomar la foto. En lo que hemos denominado “la segunda parte”, el fotógrafo se transporta a otra realidad –otro tiempo, un tiempo perdido por no haber *ocurrido*–. Al mirar la imagen de la fotografía y perderse en ella, los ojos de Roberto Michel se convierten en la lente de la cámara. Ésta comienza a narrar, sin posibilidad de intervención, lo que hubiese ocurrido si el fotógrafo no hubiese salvado al chico por primera vez.

¿Pero qué relación tiene el estudio de las perspectivas de narración en este cuento con las formas de la memoria que hemos tratado páginas atrás? ¿Cómo puede darse la *experiencia aurática* en el relato? Para explicar esto propongo ver a los dos narradores como dos tiempos y formas de memoria distintos. En el primero de estos narradores, el sujeto –Roberto Michel– se encuentra en un tiempo que podemos llamar el *presente*. Allí, él puede poner fin a la imagen del pasado, en tanto que puede intervenir en pro de una acción actual, tal como lo hizo cuando salvó por primera vez al chico⁶⁶.

Con el segundo narrador, el pasado regresa y se resignifica. Esto ocurre cuando el fotógrafo mira la ampliación fotográfica y se abandona a la imaginación. Roberto Michel toma la perspectiva de la cámara fotográfica y se encuentra en un tiempo que podríamos denominar el *pasado evocado*, es decir, un pasado que tiene algo de recuerdo, olvido y ensoñación. El personaje se ha abstraído de su presente, ya no está en una habitación pues se ha trasladado, como dice Cortázar «a otro tiempo»⁶⁷. Así, el *instante fotográfico* tomado por Roberto Michel se convierte en una revelación y un portal. Es un instante que de alguna manera puede abreviar, contener y explicar *en sí mismo* toda la historia al interior del relato:

Fingí estudiar un enfoque que no los incluía, y me quedé al acecho, seguro de que atraparía por fin el gesto revelador, la expresión que todo lo resume, la vida que el movimiento acompasa pero que una

⁶⁵ Recordemos que la cámara sólo *describe* lo que capta y que entre ella y la realidad no hay elementos subjetivos. Esta sería la razón por la cual Cortázar comienza su cuento diciendo que el personaje está muerto y vivo.

⁶⁶ Este tiempo sería considerado el «real» al interior de la historia si se tienen en cuenta dos razones a) *ahora* es 7 de diciembre y Roberto Michel se encuentra en una habitación de un quinto piso; b) la segunda parte del cuento parece ser una evocación de lo que *hubiese podido pasar* un mes atrás.

⁶⁷ Es de hecho un viaje espacio-temporal, ya que la escena se sitúa de nuevo en la punta de la isla en la mañana de domingo del 7 de noviembre (un mes antes), con los personajes de ese entonces.

imagen rígida destruye al seccionar el tiempo, si no elegimos la imperceptible fracción esencial (Cortázar, 2000: 321).

La imagen de la fotografía empieza a moverse, pero Roberto Michel no puede hacerlo. Es un agente pasivo en tanto que no puede intervenir inicialmente en la situación, pero lo que nos importa sobremanera es que su mente es un agente activo: da tal vida a la ficción que se sumerge, e incluso nos sumerge, en ella. Consideramos que el personaje encuentra la imagen de la fotografía como un instante que le permite comprender algo trascendental que iba a suceder, encuentra incluso una realidad social criticable. Este encuentro está cargado de tensiones y genera en él un *shock* que físicamente lo paraliza y anímicamente lo lleva a crear y creer en otra realidad espacio-temporal. Tal es la fuerza de este sobresalto y la afectación anímica de Roberto Michel, que el personaje tiene que luchar contra su parálisis (la de no ser más que una cámara fotográfica) para poder salvar por segunda vez al chico.

3.1.6.2.2. Recuerdo y olvido. El «hilado de la memoria» como norma textil de narración.

A partir de la fotografía del chico y la mujer, Roberto Michel hace toda una película en su cabeza⁶⁸ de lo que habría podido pasar luego de ese instante detenido si él no hubiese intervenido: «comprendí, si eso era comprender, lo que tenía que pasar, lo que tenía que haber pasado, lo que hubiera tenido que pasar en ese momento, entre esa gente, ahí donde yo había llegado a trastocar un orden» (2000: 327). El problema del *instante* es pues fundamental en el cuento, pues como se dijo, es un momento revelador: «todo iba a resolverse allí mismo, en ese instante» (Cortázar, 2000: 328). La detención del tiempo en la imagen tomada por el fotógrafo es cómplice del movimiento⁶⁹. Lentamente, la imagen de la fotografía, pero, sobre todo, *las imágenes que se crean en la mente de Roberto Michel*, empiezan a moverse:

No por buena acción la miraba entre párrafo y párrafo de mi trabajo. En ese momento no sabía por qué la miraba, por qué había fijado la ampliación en la pared; quizá ocurra así con todos los actos fatales, y

⁶⁸ Es importante señalar la posibilidad propia del cine para poder construir estas ficciones en movimiento. La cinematografía tendría a través del *montaje* la capacidad de jugar con el orden del tiempo y con ello con la forma en que se nos presentan las experiencias. Como es sabido (Bergson, Deleuze, entre otros), esta propiedad del cine guarda cierta familiaridad con nuestra facultad de crear imágenes.

⁶⁹ Para Baudrillard, la condensación del tiempo en la imagen guarda aún cierta complicidad con la narración y con el movimiento: «existe una forma de inmovilización en la imagen y la foto, más que la contemplación. La detención de la imagen es, en dicho sentido, una detención del mundo. La imagen interrumpe la secuencia de los acontecimientos. Esta especie de *suspense* jamás es definitivo ya que las fotos nunca están solas y remiten las unas a las otras (no hay otro destino para la imagen que la imagen), teniendo como tienen en común una especie de inmovilidad y de silencio. Ésta es sin duda la razón de que la foto haya recuperado esa aura extraordinaria que había perdido con el cine. Pero también el cine, con Godard por ejemplo, puede recuperar esa cualidad propia de la imagen, cómplice, pero ajena a la narración, estática pero recuperando toda la energía del movimiento. En dicho sentido, la foto ofrece el ejemplo de una alta condensación, la de todo un desarrollo en una imagen fija, cuando la mayoría de las imágenes actuales son el ejemplo de una difusión» (Baudrillard, 1998: 152-153).

sea esa la condición de su cumplimiento. Creo que el temblor casi furtivo de las hojas del árbol no me alarmó, que seguí una frase empezada y la terminé redonda. Las costumbres son como grandes herbarios, al fin y al cabo una ampliación de ochenta por sesenta se parece a una pantalla donde proyectan cine, donde en la punta de una isla una mujer habla con un chico y un árbol agita unas hojas secas sobre sus cabezas. Pero las manos ya eran demasiado. Acababa de escribir: *Donc, la seconde clé réside dans la nature intrinsèque des difficultés que les sociétés* —y vi la mano de la mujer que empezaba a cerrarse despacio, dedo por dedo (2000: 326).

Las manos de la mujer permanecían fijas en una imagen del pasado, pero la imaginación hace que el fotógrafo se evada de ese presente fijo, aparentemente “terminado” y retorne a un pasado que pudo haberse cumplido. Esta abstracción del presente le da importancia a lo inútil y a lo onírico (no es gratuita la influencia surrealista de Cortázar), cosa que Bergson señalaba como elemento fundamental para la creación de imágenes propias de la *memoria pura*: «para evocar el pasado en forma de imagen, es preciso poder abstraerse de la acción presente, es preciso saber conceder importancia a lo inútil, es preciso querer soñar» (1959: 277). Se insiste en la importancia que aquí se le concede a la imaginación a la hora de llevarnos a otras realidades, a pesar de que realmente continuemos en el mundo presente y físico. Pero se insiste en este punto porque de lo que se trata es de recalcar la libertad de la memoria creadora de imágenes como agente de una experiencia de orden estético.

Lo que el personaje de Cortázar hace en la segunda parte del cuento no es recordar una *experiencia vivida*, pues lo que sucede en esta parte de la historia no ocurrió “realmente” al interior de *Las babas del diablo*, suponiendo que en el cuento se pueda hablar de una “verdadera realidad”, que sería la correspondiente a la parte inicial, cuando Roberto Michel salvó por primera vez al chico. Lo que el personaje de Cortázar hace en la segunda parte del cuento es recordar-soñando, permitir que el pasado se *resignifique* y que se entable una *experiencia en bruto* con la imagen de la ampliación fotográfica que tanto ha mirado. Esta libertad de permitirse soñar es lo que crea una imagen-narración que puede hablar sobre lo que hubiese podido pasar luego del instante fotográfico detenido. Esta experiencia de la memoria carece de límites, recordemos a Benjamin:

Un acontecimiento vivido es finito, encerrado, en todo caso, en una cierta esfera del vivir, mientras que el acontecimiento recordado carece de límites, ya que sólo sirve como una clave para todo lo que la precedió y para todo lo que le siguió. Y también, en todo sentido, el recuerdo es el que establece una estricta norma textil (1961: 240).

El instante de evocación opera pues como una clave para comprender no para demostrar. En ese orden de ideas, subrayamos que no es un elemento que procure y certifique el encuentro de lo realmente vivido en el pretérito. El recuerdo y lo realmente ocurrido serían dos experiencias de distinto orden. Esta última se hallaría perdida para siempre. El personaje de Cortázar no recuerda el pasado tal como sucedió, sino tal como lo imagina. De hecho, en cierto sentido, ha olvidado lo que realmente pasó y es eso lo que da pie a su fantasía (recuérdese al olvido como fuerza creativa y modo de operación *ahistórico* en Nietzsche (ver nota al pie 53)). Por más que lo intentemos, no sería posible volver a recordar fielmente nuestras experiencias vividas. Como fue dicho líneas atrás con Bergson,

los recuerdos tienen una data que no se volverá a repetir jamás. En su ensayo *Para una imagen de Proust*, Benjamin habla de este tema:

Para el autor que recuerda, el papel principal no lo tiene lo que él haya experimentado, sino el tejido de sus recuerdos, la tela de Penélope de la rememoración ¿O acaso no correspondería hablar de una tela de Penélope del olvido? ¿Acaso la memoria involuntaria de Proust no está mucho más cerca del olvidar que de aquello que, comúnmente, se denomina recordar? (1961: 240)

El interrogante de Benjamin es fundamental, pues como fue señalado anteriormente, la memoria es a la par registro y distracción, recuerdo y olvido. La forma en que se puede tener una verdadera experiencia con el tiempo pasado es, como dice Proust, única y excepcional. La fotografía que observa el personaje se convierte de esta manera en la súbita e intempestiva manifestación de algo *irrepetible y lejano*, de un pasado evocado y renovado que sirve para la comprensión de algo trascendental para el personaje. Por su parte, el olvido de la situación inicial promueve la llegada de un tiempo perdido precisamente por no haber sucedido, el olvido ayuda pues al acto de re-significar lo que ha *sido*. La experiencia aurática puede así tejerse y la norma textil de la que hablaba Benjamin líneas atrás es pues la que se origina del «hilado de la memoria» (cf. 1961: 241).

Benjamin nos comenta que los romanos llamaron “tejido” (*textus*) a un texto (cf. 1961: 240). Los recuerdos se tejen como narración ya sea mediante palabras o imágenes. Tal es la razón de que la presente monografía traiga a colación en múltiples partes a la literatura y tal es el motivo de nuestra insistencia por tratar a la imagen visual como un nuevo texto. La imagen visual se convierte en una imagen de la memoria que hila una narración y esta narración es susceptible de lectura, interpretación y nueva representación.

3.1.6.2.3. La curiosidad o actitud detectivesca en *Blow up. Deseo de una mañana de verano*.

El lector de imágenes y de las situaciones de la vida, debe operar como un detective, en tanto que debe seguir pistas, huellas. Benjamin lo señalaba ya a propósito de Proust: «en la curiosidad de Proust había una inclinación detectivesca» (1961: 246). Esa curiosidad o esa inclinación detectivesca al leer una imagen nos puede trasladar espacio-temporalmente en busca de la resolución de un enigma. En efecto, aunque la *experiencia aurática* se da en la cotidianidad no es desde luego una experiencia cotidiana, si por cotidiano se entiende algo corriente o vivido sin más. Por el contrario, dice Benjamin que «los productos libremente configurados de la *memóire involontaire*, en buena parte son imágenes aisladas que se hacen presentes de una manera enigmática» (1961: 251). La pregunta por lo enigmático es la que sirve de detonante para el encuentro de Roberto Michel con lo *aurático*: «curioso que la escena (la nada, casi: dos que están ahí, desigualmente jóvenes) tuviera como un aura inquietante» (2000: 320). En esa labor de dejarse sorprender y escrutar puede darse la experiencia que buscamos, por ello es importante acercarse a la imagen con cierta curiosidad.

Ahora, la actitud detectivesca que se desprende de la historia quisiera resaltarla brevemente no en *Las basas del diablo*, sino en *Blow up. Deseo de una mañana de verano*.

La adaptación cinematográfica que Antonioni realiza del cuento de Cortázar puede ilustrarnos de un modo diferente y quizás más incisivo esa actitud. Lo anterior porque la herencia visual de nuestra cultura tiene mucho peso y el formato cine nos permite ver todos los ademanes de un actor interpretando la expresión inquieta de Thomas, el fotógrafo de *Blow up*, frente a las ampliaciones fotográficas. También porque el argumento de la adaptación toma esa senda, hallándose muy cerca al estilo de la novela policíaca.

Antonioni se vale de un personaje secundario (Bill, el pintor de arte abstracto), para revelar este camino al personaje principal. Bill dice a Thomas a propósito de uno de sus cuadros, lo que sigue: «ése debe tener 5 o 6 años. No dicen nada cuando los pinto. Una real confusión. Con el tiempo suelo encontrar algo que vale. Como esa pierna. Luego adquiere forma y tiene sentido. Como una pistola en una novela policial» (Antonioni, 1966). La situación que envuelve a Thomas está relacionada con un presunto asesinato que él propiamente no presenció (cuestión en la que se insistirá en varios puntos claves de la película), pero que *supone* se produjo a partir de unas fotografías que le toma a una pareja en un parque (dos desigualmente jóvenes también). Antonioni sitúa al personaje revelando una serie de ampliaciones fotográficas y colocándolas una después de la otra en su estudio, con lo cual crea una secuencia narrativa que permite el movimiento de los instantes detenidos (como el montaje secuencial del fotograma en el cine) y así una interpretación de lo que pudo haber sucedido (cf. Antonioni, 1966).

El fotógrafo *revela* una aparente verdad que para él tiene sentido, pero ésta se desvanece cuando Thomas ya no encuentra el cadáver para fotografiarlo. Sin embargo, al final la *verdad* parece no importar, sino el sentido que el sujeto se hace de ella, las imágenes que crea. Es lo que parece decirnos Antonioni al término de su cinta, cuando realiza una referencia a los mimos: para jugar tenis sólo hay que imaginar que se está jugando tenis (cf. Antonioni, 1966).

3.2. De la reproductibilidad a la automatización. Revelaciones en el objeto video.

3.2.1. La realidad de lo virtual, la virtualidad de lo real.

*Dada la acumulación de pruebas,
no hay hipótesis más verosímil que la realidad.
Dada la hipótesis de pruebas de lo contrario,
no hay más solución que la ilusión.*

Jean Baudrillard.

Es posible encontrar una conexión entre Walter Benjamin y Jean Baudrillard; más exactamente, hallar la influencia del primero sobre el segundo, de la cual se deriva la preocupación que el francés muestra por la experiencia con el entorno, la proyección psicológica, social y simbólica del hombre en sus objetos. Baudrillard mismo reconoce a Benjamin como pionero en un modo de análisis del cual creemos es heredero y que

implícitamente vincula a los simulacros de segundo orden y de tercer orden que hemos visto:

Benjamin, el primero (y más tarde McLuhan), tomó la técnica no como «fuerza productiva» (ahí donde se recluye el análisis marxista) sino como médium, como forma y principio de toda una nueva generación del sentido [...] Benjamin y McLuhan vieron más claro que Marx: vieron que el verdadero mensaje, el *verdadero ultimátum estaba en la reproducción misma* (Baudrillard, 1993: 65, 66).

Por ello, aunque todo lo que se ha dicho en el presente capítulo se refiere especialmente a las artes que en su momento ingresaron a una lógica de reproductibilidad técnica, y aunque los simulacros de tercer orden emergen en una época posterior, es posible advertir relaciones. La que aquí deseamos matizar es la siguiente: aunque la videografía y la infografía, como en su momento ocurrió con la fotografía y la cinematografía, han modificado la forma de percibir la realidad y han debilitado cierta *experiencia aurática*, creemos no obstante que la perfectibilidad técnica de la imagen no implica necesariamente una pérdida de *ilusión estética* y que el sujeto y su capacidad de crear imágenes aún permanecen, a pesar de que Baudrillard vea opacada su figura por vía del objeto técnico: el objeto del estadio *pantalla/red* visto en el primer capítulo.

Por otro lado, no es tan cierto que la simulación, como forma contemporánea de representar y de dar sentido, enmascare la pérdida del principio de realidad⁷⁰. Por el contrario, postulamos la posibilidad de que sea el objeto de la simulación quien revele con más fuerza su quebrantamiento. Desarrollemos tal intuición. Varias páginas antes se dijo que tras la *pro-ducción* de los síntomas de *lo real*, es la realidad la que queda reducida a los meros signos que dan cuenta de ella. En La Matriz, por ejemplo, lugar que simboliza el espacio de simulación dentro del film *The Matrix*, Mr. Anderson asigna un juicio de existencia real a las señales electroquímicas que interpreta su cerebro. Esto nos deja algo claro: aunque en la simulación los síntomas se produzcan *artificialmente* sus manifestaciones son *reales* para el sujeto. Pero existe al menos un punto teórico donde la brecha entre la realidad virtual como generadora de síntomas objetivos y la realidad tal cual la figuramos, desaparece. Eduardo Salcedo, quien analiza la cinta de los hermanos Wachowsky en su texto *Decodificando a Matrix, la película*, interpreta esta supresión desde el psicofuncionalismo:

Desde el psicofuncionalismo se concibe la posibilidad teórica de que no haya radical distinción entre la realidad vivida en La Matriz y la realidad vivida fuera de ella; en últimas, una simulación con poderes causales idénticos a las percepciones, esto es, impulsos eléctricos idénticos a los producidos por nuestros aparatos de percepción, podrían constituir una realidad como la que estamos experimentando en este preciso instante. La realidad presente tiene su origen en el choque entre la materia y nuestros órganos de percepción (Salcedo, 2006: 320).

En efecto, si nos remitimos a las viejas discusiones de los empiristas clásicos, recordaremos que el sabor no está en la manzana sino en los sentidos; más exactamente en la experiencia resultante de la interacción entre el objeto y el aparato de percepción del

⁷⁰ Para recordar cómo opera este enmascaramiento véase el capítulo primero, especialmente el subcapítulo titulado *La imagen como representación y simulación del objeto*.

sujeto. Aparato biológico que es finalmente un aparato de interpretación y por ende *subjetivo*⁷¹. Pero sucede que algunos hombres no *ven* las cosas de igual modo, bien por distorsiones biológicas en los órganos de percepción (el daltónico, por ejemplo), bien porque la mente humana no agota el sentido de los objetos en la experiencia física que tiene con ellos y logra llevarla a terrenos simbólicos. Es precisamente en este último elemento donde Salcedo resalta la capacidad creativa del ser humano, volviendo con ello de algún modo a las proyecciones psicológicas que se tejen sobre los objetos en el estadio *espejo/escena* de Baudrillard y a la libertad de la *memoria involuntaria* que vimos con Benjamin. De cierta manera, al privilegiar una versión epistemológica subjetiva, Salcedo retoma la idea de objeto, pero trascendiendo la idea de objeto como cosa material:

Vivimos en un mundo con objetos acerca de los cuales nunca tendremos noticia por medio de nuestros órganos de percepción y que resultan de complicadas elaboraciones mentales. En nuestro universo elaborado contamos con objetos físicos –aquellos que podemos percibir de manera directa–, pero también contamos con objetos cuasiteóricos, teóricos y, gestándose en el límite de lo cognoscible, objetos estéticos. Hablamos y contamos como objetos de análisis situaciones, sucesos, personajes e incluso mundos que nunca han existido ni existirán y, con esto nuestro universo cognoscible se expande espacial y temporalmente (Salcedo, 2006: 322, 323).

Démonos cuenta que lo anterior constituye una manera en la que podemos retornar a la idea de sujeto con capacidad creativa y al objeto como «santuario psicológico» y potencialmente estético. Pero volvamos a *The Matrix*. Se sabe que a nivel empírico es la sensación la que resuelve la realidad de la cosa percibida y que en la Matriz se trata precisamente de la manipulación de las sensaciones por vía de la generación de impulsos eléctricos directamente conectados al cerebro humano⁷². No obstante, hay tras todo esto algo *irónico* en lo que no hemos reparado, que resulta capital y que Salcedo hace visible. Algo más importante que esa supuesta manipulación por parte de una entidad «maligna», más allá de esa falsa representación inducida que sería la simulación. *Se trata de que la brecha entre realidad y virtualidad no sólo se elimina porque lo virtual se hace cada vez «más real» tras los efectos de realidad (los síntomas), sino porque lo real es en sí mismo virtual*⁷³.

⁷¹ Las consecuencias de esto son importantes ya que si analizamos al límite el argumento, podríamos decir que la subjetividad daría a cada sujeto su propia versión de lo que entiende por realidad, y con ello, una experiencia particular de *lo real*. Si hay un consenso respecto a lo que conocemos por «la realidad» es porque los hombres *generalmente* percibimos igual.

⁷² La posibilidad de que en este momento mi cerebro esté conectado a un programa que simula la realidad no debe ser tratada, y sin más, como una visión descabellada o exagerada del asunto; más bien, hay que ver en las características de la hipérbole y la analogía, el lugar donde reside la agudeza de un modelo explicativo. Finalmente, el ser humano se encuentra en la actualidad conectado a todo tipo de redes (sociales, políticas, de información, etc.) sin reparar en ello. Los nuevos objetos de la cultura, los aparatos tecnológicos, desempeñan un importante papel en las nuevas formas de experiencia que adquiere el hombre. Experiencias que a su vez definen lo que se entiende por *la realidad*.

⁷³ Al igual que la Matriz, la realidad sería virtual. La posibilidad de que lo real no sea tal, da lugar a la pregunta por el valor de constructos como la verdad, la objetividad, la validez, etc. Esto nos permite cuestionarnos sobre el espacio que ocuparían, por un lado, la Ética, sobre todo aquellas éticas modernas que cuentan con un carácter epistémico fuerte y que Charles Taylor trata en su ensayo *La superación de la epistemología* (ver Taylor, Charles (1997). *Argumentos filosóficos*. Barcelona: Paidós Básica). Lo anterior en tanto que la autonomía *real* que en los cursos de acción y de elección posee un sujeto racional libre quedaría

¿En qué sentido se dice pues que lo real es en sí mismo virtual? Tal como lo señalamos al principio del primer capítulo, y como lo ratifica Salcedo, con el simple hecho de percibir fenómenos el hombre no llega a la realidad última del mundo. En el fondo lo que el hombre llama *la realidad* es únicamente su sueño generalizado. De esta manera, los hombres hacen, acudiendo a la expresión de Salcedo, una «versión epistemológica de la materia ontológica». ¿Dónde está la verdadera Matriz?, se pregunta Salcedo. La respuesta sería que está en nuestra cabeza:

Así pues, los humanos, al igual que los demás organismos cefalizados y poseedores de un órgano centralizado de procesamiento, vivimos en una versión inventada de lo que en realidad es el universo; vivimos en una visión virtual, en un sueño, en una hipótesis o en una representación de la ontología del mundo, de la cual no podemos escapar. Lo importante es que esa versión inventada es lo que solemos llamar *realidad* porque, en tanto especie, es ésta la máxima realidad a la que tenemos acceso. La máxima ontología del mundo, acerca de la cual podemos ser conscientes, es una elaboración cerebral de lo que el universo en realidad es (Salcedo, 2006: 321).

3.2.2. La tecnología: ¿un camino irónico de la imagen hacia a la ilusión?

Salcedo nos ha arrojado a una verdad que nos cuesta creer: la *realidad* es nuestra visión virtual de lo que el mundo es. Pero que la realidad sea en sí misma virtual no deja de tener su atractivo. A pesar de la aparente ambigüedad, esto sería benéfico desde la perspectiva de Baudrillard, para quien en el fondo *lo real* no es más que un encadenamiento lógico de ilusiones (cf. 1997: 96). Si lo real no es propiamente real se acaba con su *principio de realidad*. Es el poder seductor de la *ilusión radical*, que tiene su respaldo en una física de corte relativista:

Este concepto de ilusión radical tiene su análogo en la cosmología [...] la luz de las estrellas necesita mucho tiempo para llegar a nosotros; a veces la percibimos después de que la estrella haya desaparecido. Este espacio entre la estrella como fuente virtual y su percepción por nosotros, esta no simultaneidad, es una parte ineludible de la ilusión del mundo, la ausencia en el centro del mundo que constituye la ilusión. Y de nuevo esta distorsión es beneficiosa [...] la ilusión es la regla general del universo; la realidad no es más que una excepción (Baudrillard, 2002b: 62).

desvirtuada en un mundo que, al ser virtual, está de cierta forma pre-determinado. (Y no nos referimos exclusivamente a un mundo tecnológicamente simulado como el de *The Matrix*: piénsese solamente, y de nuevo, la forma en que hoy la libertad de elegir queda reducida a la selección dentro de una gama de mercancías/estereotipo, previamente definidas por unos modelos de opinión socialmente aceptados). Por otro lado, la virtualidad de lo real invita a repensar lo histórico. Al igual que lo real, la historia es virtual porque podría ser vista como una versión que nos hemos dado y promulgado, a fin de intentar alcanzar algo que no podemos obtener: comprender lo que puede ser nuestra razón de existir y de obrar en el tiempo y con el tiempo. Versión que no significa en ningún sentido la verdad última (recuérdese a Nietzsche señalando que no existen los hechos, sino las interpretaciones y revelando que «las verdades son ilusiones de las cuales se ha olvidado que ellas son» (2006: 30)). Hoy, cuando el acontecimiento histórico puede ser transmitido casi simultáneamente a todo el mundo a través de los *mass media*, se modifican nuestras experiencias temporal y espacial con los hechos, quedando éstos reducidos a una imagen virtual, presente y evidente. Simulacro tecnológico que ya no se refiere al contenido *real* de la historia, dice Baudrillard, y que influye en las posibles interpretaciones que de ella se hacen los espectadores históricos. No obstante, imagen histórica, simulacro tecnológico cuya evidencia nos hace creer en lo que no cree Nietzsche (ni Baudrillard): que la realidad, la verdad y la Historia no son una *ilusión*.

La ilusión radical en Baudrillard es *la ilusión objetiva* y parte de una inversión en los términos, dice el francés: «es seductor hacer intervenir en otro sentido la misma objetividad que durante tanto tiempo hemos hecho intervenir a favor de la verdad» (1997: 76, 77). La realidad empírica existe, pero ella no es la máxima explicación del mundo, «no cabe duda de que es posible conseguir que exista un efecto de realidad, un efecto de verdad, un efecto de objetividad, pero, en sí, lo real no existe» (Baudrillard, 2002c: 47-48). Así, si la *ilusión subjetiva* es propia de quien cree que lo real es lo real, la *ilusión objetiva* será de quien duda de *esa* realidad:

La ilusión objetiva es el hecho físico de que, en ese universo, no hay cosas que coexistan en *Tiempo Real*, ni los sexos, ni las estrellas, ni esa copa ni esa mesa, ni yo mismo y todo lo que me rodea. Debido a la dispersión y a la velocidad relativa de la luz, todas las cosas sólo existen en diferido, en un desorden inefable de temporalidades, a una distancia ineluctable unas de otras. Y, por tanto, jamás realmente presentes las unas ante las otras, ni, por consiguiente, «reales» las unas para las otras. El hecho de esta distancia irremediable y de esta simultaneidad imposible, el hecho de que, cuando yo percibo esa estrella, quizá ya haya desaparecido –relación que puede hacerse extensiva, salvando las proporciones, a cualquier objeto físico o ser vivo– es el fundamento insuperable, la definición, por decirlo de algún modo, material de la historia (1997: 76-77).

Al igual que la realidad, el *Tiempo Real* no existiría, a pesar de que las nuevas tecnologías de la telecomunicación promuevan su idea. La *ilusión*, es decir, la *ausencia* en el centro del mundo y no la *presencia*, sería su explicación. Si la comprensión de la realidad está mediada por las posibilidades de representarla, sería necesaria una ausencia de realidad para permitir el despliegue libre de la imaginación en diversos sentidos (la capacidad, diría Salcedo, de ver múltiples ambigüedades en los objetos para no agotar su existencia). Es la posibilidad para la emergencia de una experiencia estética, que, aunque diferente a la experiencia vivida, sí tiene un carácter epistémico⁷⁴: «la creación plástica constituye la manifestación de un rasgo epistemológico del universo que, aunque con cierta diferencia cualitativa, no dista mucho de la creación epistemológica actual y presente. Obra y realidad son creaciones gestadas en nuestro cerebro; obra y realidad son, en últimas, creaciones epistemológicas» (Salcedo, 2006: 323). Este es el sentido en que se dice que la representación artística guarda relación con la visión epistemológica del hombre.

En la virtualidad las relaciones epistemológicas continúan pero su dirección parece haber cambiado: «a la función crítica del sujeto ha sucedido una función irónica del objeto» (Baudrillard, 1997: 103). Tras la inversión de la experiencia en las figuras clásicas sujeto/objeto en elementos como la *Máquina de visión*, parece haber quedado hoy un carácter irónico en las cosas. Ya no son nuestro espejo, nuestro reflejo subjetivo («I'll be your Mirror»), nuestra ilusión, sino nuestro lugar de *desaparición* («We shall be your favorite disappearing act!»). Y es precisamente la ironía la que tiene el poder de volver los procesos reversibles y llevarlos a la muerte, elemento fundamental del contra-don en el

⁷⁴ Ante esto recuérdese la diferencia entre *experiencia vivida* y *experiencia en bruto* vistas en el presente capítulo.

*intercambio simbólico*⁷⁵. Así, *irónicamente*, la imagen virtual en su afán de producir una imagen real de los objetos, podría llegar a desestabilizar el mismo principio de lo real.

La intuición de Baudrillard –o al menos su esperanza– es que en el extremo de la técnica virtual puedan darse otras lógicas que nos devuelvan la *ilusión* perdida. Tal vez, al final de la virtualidad y de la técnica que están impregnado el arte de hiper-realidad pueda suceder un fenómeno extremo, una *estrategia fatal*, como la llama el francés, que pudo haberse anticipado ya. Esta es la inquietud de Baudrillard cuando en *El crimen perfecto* se interroga: «¿A menos que nos encontremos, profundizando la esencia de la técnica, según Heidegger, con la figura estelar del secreto? ¿A menos que la ilusión indestructible nos guarde al término del proceso?» (1997: 90). O cuando en *La ilusión vital* apunta:

La alternativa sería que, en el horizonte extremo de la tecnología, algo más sucede, otro juego, con otras reglas. De lo que se trata es de que la constelación del secreto todavía se resiste, permanece viva. Ya sea que pensemos en la tecnología como exterminador del Ser, el exterminador del secreto, de la seducción y de las apariencias, o imaginemos que la tecnología por medio de una reversibilidad irónica, pueda ser un inmenso desvío hacia la ilusión radical del mundo. Un masivo “clinamen”⁷⁶ una oculta estrategia que se mueve detrás de todas nuestras técnicas y prácticas, un movimiento absolutamente impredecible que finalmente nos llevaría al otro lado de la metafísica. Podríamos entonces, a través de este desvío, penetrar en el espejo de la tecnología —*contra* Heidegger, para quien la tecnología todavía sigue siendo el logro absoluto de la metafísica. La tecnología como delirio, la tecnología como ilusión definitiva (Baudrillard, 2002b: 71).

Ante todo lo dicho quedan varios interrogantes por resolver, pero para hacerles frente hay que esperar lo que las tecnologías tienen que mostrarnos aún. De momento, lo único que podemos hacer es pensar cuál podría ser nuestra actitud ante el porvenir de una sociedad cada vez más compleja y mediatizada. Al menos para Baudrillard queda clara una postura que la filosofía debe adoptar, pues si bien no tiene las respuestas a todas las preguntas, su papel sigue siendo la problematización de los conceptos:

Aquí reside la tarea de cualquier pensamiento filosófico: ir al límite de las hipótesis y procesos, aún cuando sean catastróficos. La única justificación para pensar y escribir es que acelera estos procesos terminales. Aquí, más allá del discurso de la verdad, reside el valor poético y enigmático del pensamiento. Porque, al enfrentarnos a un mundo ininteligible y problemático, nuestra tarea es clara: debemos hacer a este mundo aún más ininteligible, aún más problemático (2002: 65, 66).

⁷⁵ Es la reversibilidad a la que conduce la ironía en el poder, recuérdese: «todo busca su propia muerte, incluso el poder. O mejor todo pretende intercambiarse, reversibilizarse, abolirse en un ciclo [...] *Sólo eso seduce profundamente*. El poder sólo es seductor cuando vuelve a ser una especie de desafío para él mismo, de lo contrario sólo es un ejercicio y no satisface más que a una lógica hegemónica de la razón. La seducción es más fuerte que el poder, porque es un proceso reversible y mortal, mientras que el poder se pretende irreversible como el valor, acumulativo e inmortal como él» (Baudrillard, 2007: 48). Las mismas apreciaciones sobre el poder y el valor aplican a la realidad: se cree una instancia inmortal y acumulativa, ya que, como dice Salcedo, es «la máxima ontología del mundo a la que tenemos acceso». Ante esto, es necesario que su objetividad sea dada en sacrificio a manos de la técnica.

⁷⁶ «[N. del T.] Concepto de Lucrecio que significa desviación del equilibrio. Todo cuerpo debe caer hasta dividirse, pero en su camino puede cruzar el clinamen, que desvía esa trayectoria».

CONCLUSIONES

A medida que se iba realizando este trabajo monográfico, que se iban redefiniendo sus alcances y las perspectivas desde las cuales abordarlo, se hacía más evidente una verdad: no se trata de un estudio inscrito rígidamente dentro de los límites de una línea de investigación como la estética; más bien, es un esfuerzo por estudiar un concepto propio de las artes, la representación, pero poniéndolo en comunicación con otras esferas de la cultura, incluso dando cuenta de su transformación en la historia y de algunos de sus problemas derivados. Gran parte de esta directriz la influyó el hecho de que varios de los autores tratados tienen esa intención y versatilidad metodológica en su pensamiento. Esta tesis procuró seguir dicha metodología, teniendo siempre presente que los problemas aquí desarrollados se dan de forma múltiple y ante una sociedad tan heterogénea como la contemporánea, motivos que exigen un análisis particular, una exploración que permita integrar varios discursos en torno a un cuestionamiento determinado.

La *representación* y la *simulación* no escapan a este carácter plurisignificativo e interdisciplinar. Si se han elegido a las imágenes del arte como la principal línea de acceso al camino que del representar lleva al simular, es porque detrás de ese “producto final” que es una obra artística, hay un universo de causas que pueden dar cuenta de su aparición. En ese sentido, la imagen artística es parte de un todo que la subsume: la realidad; no obstante, como parte, ella hace lazos con otras esferas y es pieza fundamental para comprender ese todo y sus transformaciones. En esta tesis, por ejemplo, pudimos referirnos a las formas de producción de la imagen artística en tres estadios (los *órdenes de los simulacros*) y a su relación con la evolución socioeconómica de occidente, como un modelo de explicación para distintas cosmovisiones dadas desde el Renacimiento.

Pero una vez llegado este punto debemos cuestionarnos qué nos ha quedado de la noción de *simulación*, lo cual ha sido nuestro principal objetivo. Es necesario admitir que la hemos visto inicialmente como una *representación hiperrealista* donde ocurre la suma de lo real más lo real. En palabras de Baudrillard, «la *alucinante semejanza de lo real consigo mismo*» (1993: 85). De cierto modo, se ha enfatizado en que esto significa la aparición de una representación *obscena* del objeto en su imagen, en su sonido, en la adición de sus múltiples dimensiones. Doble en *Tiempo Real* de lo representado que para el autor francés demuestra nuestro delirio tecnológico, gusto exacerbado por *lo real* que acaba con la *ilusión*, con la imaginación.

Si las imágenes vienen a definir las relaciones que con los objetos del entorno tiene una época, la imagen *hiperreal*, aquella que para Baudrillard sería la que caracteriza a nuestra cultura, revela toda una transformación en la percepción del hombre contemporáneo y en el modo en que éste se relaciona con el mundo, a partir de la actividad artística y especialmente de la *operación tecnológica* que en ella tiene lugar. En esa perspectiva, la imagen *hiperreal* no puede ser tomada únicamente como aquella en la que se da un exceso de realismo, de recorte y de redoble de lo real (como en los *efectos especiales*), por más que éstas sean algunas de sus principales características. Más bien, si se quiere ampliar la noción de *simulación* hay que trasladar el acento y el análisis a la manera en que opera el

medio en que ocurre la representación, el cual es determinante en consecuencias. Desde luego, tal como se señaló con Michel Tort, el *objeto* (y nuestras relaciones con el objeto) se transforma cuando sobre él incide una *intervención técnica*, convirtiéndose en *artefacto*. Ya lo decía también Benjamin a propósito de las imágenes, cuya reproductibilidad técnica nos hacía «más cercano» el objeto.

Hay que subrayar que lo que en la *simulación* se juega es toda una forma de significar al objeto e incluso al hecho histórico⁷⁷. Por ello Baudrillard pone a Benjamin un paso más adelante que Marx, pues según él, Benjamin entiende, mucho antes que McLuhan, que la técnica como *medio* es generadora de sentido y no sólo de trabajo como fuerza productiva. Es de esa manera que un autor del corte de Baudrillard puede verse como heredero y transformador de marcos teóricos como los propuestos por Benjamin. De tal suerte que en una perspectiva como la estética, la definición de *simulación* no se reduce a la representación mimética, cuasi real de lo representado, sino que es además una forma de significar al objeto en su imagen. En el primer capítulo de esta monografía pudimos ver cómo las fases de la imagen en Baudrillard se corresponden con diversas formas de darle sentido, así que podemos decir ahora: la *obscenidad* también remite a un significado.

Por otro lado, queda claro que así como la técnica de la época industrial no se limitó a la producción de trabajo y de fuerza en la fábrica, sino también a la producción de sentido en otros campos como las artes; en la era postindustrial la *simulación* no se encuentra destinada a una aparición inocente en las pruebas de laboratorio, en los simuladores de vuelo, o en la producción digital de los *síntomas de lo real* que permiten las tecnologías de la información. Más allá de estos espacios, la *simulación* admite lecturas desde materias tan diversas como lo son la publicidad, la política, las imágenes, la tecnología, la medicina, la estrategia militar, entre otras. Tras todo lo enumerado, nos queda la sensación de que la *simulación* está presente hasta en lo cotidiano. De hecho para Baudrillard es así, pues en el fondo piensa que el problema de la *simulación* es el problema de la realidad misma: la nuestra, dice el francés, es toda una cultura de lo *hiperreal*. Y no hay que olvidar que la realidad no es eso que perciben nuestros sentidos, sino la manera en que interpretamos y significamos nuestras experiencias.

Cada elemento de la cultura es pues un signo y por ende adquiere una interpretación semiológica, según el sociólogo francés. Puede suponerse que la simulación, como *medio*, como forma de operación de nuestra época, sería un *código* de lectura que permitiría comprender el funcionamiento de cada uno de esos elementos. Ahora bien, si somos una cultura hiperrealista y lo hiperreal es, como se dijo líneas atrás, «la *alucinante semejanza de lo real consigo mismo*» (1993: 85), debemos comprender que la *simulación* es un tipo de *montaje*, es cierta forma de cifrar y descifrar en la que el significado y el resultado están dados de antemano en un *juego estructural*, en un *circuito ininterrumpido* donde lo real no

⁷⁷ El sentido en que deba comprenderse el acontecimiento *tele-visado* hoy, por ejemplo, parece estar pre-determinado por el medio en que se comunica: por la noticia, en la cual el hecho se *virtualiza*, no sólo porque dependa de las tecnologías de la *tele-comunicación*, sino porque el medio hace que sea factible manipular su verdad (ante esto véase *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, obra de Baudrillard).

tiene más destino que lo real. Fin de las otras posibilidades en una cultura de lo previsible, fin de las preguntas sin respuesta en una sociedad donde se puede tenerlo y decirlo *todo*, fin de la *ilusión* en un mundo *real*, más aún, *hiperreal*.

Tal como sucede en la imagen hiperreal, donde el objeto es inmediatamente devuelto en su virtualidad, o como pasa en un espectáculo tele-visado, donde el *Tiempo Real* nos trae el acontecimiento *en vivo*. Así pues, para Baudrillard, en una reinterpretación que hace de Benjamin, el modo de actuar de la simulación se halla en la estructura del test pregunta/respuesta, más exactamente en una *conmutación*, estado donde la segunda está predeterminada por la primera: «no es otra cosa que el cortocircuito de la respuesta por la pregunta en el test, proceso de reconducción instantánea, por el cual la realidad es inmediatamente contaminada por su simulacro» (1993: 88). Otros ejemplos en los que opera la lógica de la *simulación* pudieron verse en el segundo capítulo de esta tesis, donde se destaca el impulso de consumo, de oferta y demanda del capital: «el hecho de que hoy todo se presente como un abanico o una gama, ese sólo hecho, os pone un test, puesto que os impone seleccionar» (1993: 74).

Queda claro que en la *alucinante semejanza de lo real consigo mismo*, la simulación se puede entender como un eterno retorno a lo real, entendido como un constante regreso al *modelo* del que preceden todas las formas⁷⁸. El problema para Baudrillard es que, paralelo a este fenómeno, las artes parecen caer en un agotamiento estético. No sólo porque sus imágenes sean hiperreales y al ser saturadas por lo real menoscaben cierta *ilusión estética*, sino porque además el arte cae en el *remake*, en la resurrección artificial de antiguas formas: «cita, simulación, reapropiación, el arte actual se dedica a reapropiarse de manera más o menos lúdica, más o menos *kitsch*, de todas las formas y obras del pasado, cercano, lejano y hasta contemporáneo» (Baudrillard, 2006a: 11).

Ahora bien, como se pudo ver en el tercer capítulo al analizar varios aspectos sobre Benjamin y el tema de la *experiencia*, se tiene que la imagen visual que instaura la fotografía y sus posteriores desarrollos, es decir, la imagen que sufre una influencia de reproductibilidad técnica, hoy de simulación, tiene una dificultad: está demasiado presta a despertar la conciencia del transcurso temporal y a fijar en su superficie la atención en el presente por parte de quien la mira, sin concederle el ensueño, sin permitirle al sujeto/espectador un viaje espacio-temporal. En otras palabras, parece que no permite una *experiencia en bruto*, sino una *experiencia vivida*, repliega la imaginación en la vivencia de una imagen real puesta allí.

⁷⁸ Un retorno similar al que proponemos podría verse en la escena donde aparece el arquitecto en la segunda parte de *The Matrix: Matrix Reloaded*. En dicha escena se revela que el regreso del elegido a la fuente constituye la reinserción del programa principal de la Matriz. De tal suerte que el retorno a la fuente no significa el final de la simulación y la salvación de Zion; sino la renovación, una vez más, del ciclo de simulación y de esclavitud. La simulación (no sólo la de la Matriz) sería cíclica, pues se remite a sí misma en un estado auto-referencial. Tras dicho ciclo, lo que en el fondo hay que advertir es la imposibilidad de elección *real* y el efecto de *retroalimentación* que posee la simulación.

No obstante, aunque reafirmamos que las imágenes, como representaciones de los objetos, median nuestras experiencias con ellos y definen lo que por realidad entendemos, y aunque hoy más que nunca la imagen se ve influenciada por la operación tecnológica, no debemos negar la existencia de un sujeto que aún proyecta en las imágenes y en los objetos su existencia. Si como dijimos en el primer capítulo, lo que Baudrillard solicita en el fondo es que los objetos sean nuevamente *poseídos*, es decir, abstraídos de su función y realidad, y vueltos relativos al sujeto, serían necesarias dos cosas, a saber, cambiar el enfoque de los análisis y referirnos ya no a la representación (como objeto) sino a un sujeto que la experimenta y además reevaluar la idea de imagen. Frente a lo primero cabe concluir que es finalmente la mente humana, mucho más que la superficie material de la representación/simulación, la que tiene la facultad de crear *otras imágenes* ante una imagen pictórica, fotográfica y demás. Por otro lado, hay que recalcar que la imagen no es meramente la representación visual de un objeto; más allá de esto, la experiencia que tenemos con la imagen es una forma de representarnos una verdad, una convicción, una proyección mental, en fin, la imagen es representación que remite a un *sentido*. Es además una impresión sensible radicada en la memoria, a partir de ella el entorno se transforma, el objeto se convierte en *lo recordado*, *lo evocado*, lo que remite al sujeto a otro lugar. Esta es la base de una experiencia estética.

En el desarrollo de los objetivos propuestos, se pudo ver que para la construcción de una posible noción de *simulación*, fue fundamental un análisis previo del tránsito que lleva del *representar* al *simular*. Para lograr tal fin, textos como *Prótesis video o la máquina de visión*. Paul Virilio y, por supuesto, *La Máquina de visión*, fueron un importante punto de partida, en tanto que examinan, a la luz del desarrollo tecnológico de los *artefactos* que captan imágenes, la sustitución de la representación del objeto/situación, dada en una imagen real diferida, por la presentación directa de sus apariencias visuales, puestas en una imagen virtual producida en *Tiempo Real*. Tras lo anterior, se pudo encontrar una metamorfosis en la percepción de la realidad, específicamente en lo que respecta a nuestra experiencia espacio/temporal con el entorno.

Conjuntamente, fue posible apreciar que el problema de la transformación del concepto de representación encuentra en Baudrillard un sendero similar. Ensayos como *Videosfera y sujeto fractal*, *El éxtasis de la comunicación*, entre otros, evidencian una preocupación por la manera en la que las tecnologías informáticas intervienen en ese cambio. También fue viable hallar una amplia relación entre los *órdenes de los simulacros* (presentes a lo largo de toda la obra de Baudrillard y encontrados especialmente en escritos como *El intercambio simbólico y la muerte* y *Simulacra and simulation*) y las *lógicas representacionales* que Virilio propone en *La Máquina de visión*.

El tratamiento de los dos autores franceses permitió mostrar esquemáticamente el paso de la *representación* a la *simulación*. No obstante, el acentuar la voz de Baudrillard (al tratar a la senda que lleva de la pintura a la videografía y a la infografía como una modificación de signos en la sociedad), proporcionó dos elementos valiosos: por un lado, y como se señaló líneas atrás, una posible comprensión de las cosmovisiones dadas desde la

época renacentista; por otro, una lectura del desarrollo del sistema capitalista en forma paralela a cómo se iba transformando la estética y la mirada de la cultura occidental.

El problema de los objetos y de la experiencia que teje el sujeto con ellos, abrió y cerró la monografía, lo cual le asignó una importancia, puede decirse, transversal. En efecto, tras el *asesinato de lo real* y la sustitución de un *espacio público* por una *imagen pública* (catástrofes vaticinadas por Baudrillard y Virilio, respectivamente), quedaron dos posibles preguntas: en primer lugar, el interrogante por el modo en que cambiarán la experiencias de un sujeto frente a los que eran *sus* objetos (físicos, históricos, etc.), suponiendo que dicho sujeto se halle inmerso en un mundo saturado progresivamente por imágenes cada vez más virtuales (mundo como el nuestro, desde el siglo pasado), que hacen que se pierda gradualmente el contacto directo con los objetos y las situaciones que eran *reales*; en segundo lugar, la pregunta misma por la existencia del sujeto en un lugar donde, lenta pero constantemente, parece estar desapareciendo ante la vertiginosa *automatización de la percepción*.

Baudrillard y Benjamin participaron notablemente en el análisis de las dos preguntas anteriores. Al acudir a ellos en publicaciones y ensayos como *El sistema de los objetos* o *Sobre algunos temas de Baudelaire*, fue posible observar la trascendencia que tiene para un sujeto el *poseer* objetos en una relación, si se quiere, familiar. Con dichos autores se logró revelar que el inconveniente que sobre los objetos recae radica en que, en el momento en que ellos entran a una lógica de simulación, su valor simbólico se ve menoscabado, convirtiéndose en *artefactos* o *mercancías*⁷⁹. Creemos que Benjamin y Proust lograron visualizar desde su tiempo esta problemática que ya se veía venir con el desarrollo de la técnica. Tras los análisis que el primero realiza sobre Bergson, Proust y Baudelaire, esta investigación se encaminó a estudiar a la memoria como facultad humana de imaginar y crear imágenes, apostando con ello a la existencia del sujeto, aún hoy que nos hallamos a la espera de la próxima *Máquina de visión*, a las puertas de una definitiva *industrialización de la mirada*.

Para finalizar, es pertinente admitir junto con Virilio que conocemos muy torpemente lo que él denomina las *virtualidades* de la *lógica paradójica* de la imagen (cf. 1989: 82), esa lógica que en esta monografía obedece a la imagen propuesta por la *simulación*. Desde luego, si la forma de producir la nueva obra de arte no tiene más que algunas décadas y si como parece tiene mucho más por mostrarnos, no puede decirse todavía que se hayan completado suficientemente los marcos teóricos desde los cuales comprenderla en su totalidad. Se han realizado muchas investigaciones al respecto, es cierto, pero suele ocurrir que los fenómenos de una época no son comprendidos más que por los análisis que sobre ellos realiza la siguiente.

⁷⁹ Así pues, como se sugirió anteriormente, la simulación no supone solamente la sustitución del objeto por vía de la perfección técnica de sus apariencias en un nuevo *ahora* de las comunicaciones (el *Tiempo Real*), sino una nueva forma de significar al objeto.

Este trabajo, el trabajo de todos y cada uno de los autores que aparecen señalados en esta monografía y el trabajo de muchos otros que se han propuesto pensar de alguna u otra manera las problemáticas que se tejen entre las artes y las tecnologías de este tiempo, merecen tal vez un lugar importante, pero creo finalmente que estos trabajos no son más que un intento por adelantar esa comprensión y por elaborar un material de estudio para una generación que, quizá por el hecho de ver la cuestión desde un punto de vista más distante y tener una mejor panorámica, pueda posiblemente ser más lúcida al respecto. Al menos hoy, estamos de acuerdo con lo que dice Eduardo Salcedo: «obra y realidad son creaciones gestadas en nuestro cerebro; obra y realidad son, en últimas, creaciones epistemológicas» (2006: 323). Es la facultad humana para comprender el entorno y para crear artísticamente la que posibilita un diálogo no siempre sereno entre cuestiones como la *realidad* y la *ilusión*. Falta ver a qué caminos nos llevarán las tecnologías, esas otras creaciones del hombre que participan también en esa discusión.

BIBLIOGRAFÍA

Alpers, Svetlana (1987). *El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII*. Madrid: Hermann Blume.

Antonioni, Michelangelo (1966). *Blow up. Deseo de una mañana de verano* [película]. Bridge Films.

Aumont, Jacques (1992). *La imagen*. Barcelona: Editorial Paidós.

Bataille, Georges (1987). «La noción de gasto». En: *La parte maldita precedida de la noción de gasto*. Barcelona: Editorial Icaria S.A. pp. 23-43.

Baudelaire, Charles (2007). *Las flores del mal*. Traducción de Andrés Holguín. Bogotá, Colombia: Panamericana Editorial Ltda.

Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

Baudrillard, Jean (1981). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI editores.

Baudrillard, Jean (1993). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Avila Editores Latinoamericana.

Baudrillard, Jean (1996). «Videosfera y sujeto fractal» En: *videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra. pp. 27-37.

Baudrillard, Jean (1997). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.

Baudrillard, Jean (1998). «La foto es muy hermosa, pero no hay que decirlo...». En: *El paroxista indiferente*. Barcelona: Anagrama. pp. 139-157.

Baudrillard, Jean (2002a). «El éxtasis de la comunicación». En: Foster, Hal (ed). *La posmodernidad*. Barcelona: Editorial Cairos. pp. 187-197.

Baudrillard, Jean (2002b). «El asesinato de lo real». En: *La ilusión vital*. Madrid: Siglo veintiuno de España editores S.A. pp. 51-72.

Baudrillard, Jean (2002c). *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.

Baudrillard, Jean (2006a). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Baudrillard, Jean (2006b). *Simulacra and simulation*. Translated by Sheila Faria Glaser Michigan: The University of Michigan Press.

- Baudrillard, Jean (2007). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baxandall, Michael (2000). *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.
- Benjamin, Walter (1961). «Para una imagen de Proust». En: *Sobre el programa de filosofía futura y otros ensayos*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila editores.
- Benjamin, Walter (1967). «La tarea del traductor». En: *Ensayos escogidos*. Buenos Aires: Editorial sur.
- Benjamin, Walter (2001). En: *Ensayos escogidos*. México D.F: Ediciones Coyoacán.
- Benjamín, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F: Editorial Itaca.
- Benjamin, Walter (2007). *Sobre la fotografía*. Valencia: Pre-textos.
- Bergson, Henri (1959). «Materia y memoria». En: *Obras escogidas*. México: Aguilar. pp. 207-429.
- Borges, Jorge Luis (1974). *Obras completas 1923-1972*. Buenos Aires: Emecé editores.
- Carroll, Lewis (2001). *A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cole, Alison (1993). *Perspectiva: guía visual de la teoría y la técnica, desde el Renacimiento hasta el arte pop*. Barcelona: Editorial Blume.
- Cortázar, Julio (2000). «Las babas del diablo». En: *Las armas secretas y otros relatos*. Buenos Aires: Alfaguara. pp. 313 – 329.
- Enaudeau, Corinne (1999). *La paradoja de la representación*. Argentina: Paidós.
- Foster, Hal (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Traducción de Alfredo Brotons Muñoz. Madrid: Akal ediciones.
- Freud, Sigmund (1974). *Más allá del principio del placer*. Madrid: Alianza.
- González, Sebastián (2006). «Prótesis video o la máquina de visión. Paul Virilio». En: Chaparro, Adolfo (Editor académico) *Los límites de la estética de la representación*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario. pp. 241-265.
- Nietzsche, Friedrich (1999). *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida*. Traducido por Germán Cano. Madrid: Editorial biblioteca nueva.

Nietzsche, Friedrich (2006). «Sobre verdad y mentira en sentido extramoral». En: *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral, Homero y la filología clásica*. Bogotá: Jorge Castillo. pp. 17-48.

Nietzsche, Friedrich (2008). *La genealogía de la moral*. Madrid: Alianza.

Ordóñez, Leonardo (2006). «La realidad simulada. Una crítica del *reality show*». En: Chaparro, Adolfo (Editor académico) *Los límites de la estética de la representación*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario. pp. 266-287.

Salcedo, Eduardo (2006). «Decodificando a *Matrix*, la película». En: Chaparro, Adolfo (Editor académico). *Los límites de la estética de la representación*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario. pp. 288-234.

Sontag, Susan (1981). «El mundo de las imágenes». En: *Sobre la fotografía*. Barcelona: Edhasa. pp. 163-190.

Tribe, Mark & Jana Reena (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Madrid: Taschen.

Virilio, Paul (1989). *La Máquina de visión*. Madrid: Cátedra Signo e Imagen.

Virilio, Paul (1996). *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Buenos aires: Manantial.

Wachowsky, Larry & Wachowsky, Andy (1999). *The Matrix* [película]. Warner Bros Pictures.