

Jean Baudrillard y la pérdida de *ilusión estética*. El desarrollo de un pensamiento apocalíptico¹

Luis Alberto Verdugo Torres*

Fecha de recepción: 1 de marzo de 2010

Fecha de aprobación: 8 de marzo de 2010

RESUMEN

El presente artículo expone las causas por las que Jean Baudrillard dice que hay una pérdida de *ilusión estética* en el objeto-arte de la *simulación*. Dichas causas negarían a la nueva obra artística la capacidad de generar un plano *simbólico* y esto conduciría a la desaparición del arte. Ésa es la razón por la cual el pensamiento de Baudrillard es considerado *apocalíptico*. La hipótesis del artículo es que la pérdida de *ilusión estética* anunciada por Baudrillard, puede comprenderse analizando el modo como la tecnología transforma la experiencia entre el hombre y los objetos en el sistema capitalista. Así, como perspectiva metodológica se toma la imagen artística

como un objeto-signo dentro de la sociedad que se halla entre dos formas de significar las experiencias: la *representación* y la *simulación*. Al margen de los resultados que el trabajo monográfico arrojó y que constituyen la base del presente texto, al final del artículo se recomienda prestar atención a un carácter *doblemente apocalíptico* en Baudrillard, con el propósito de reconocer que el sociólogo francés no niega la posibilidad de encontrar en el proceso tecnológico el retorno irónico de la *ilusión*.

Palabras clave: *ilusión estética*, apocalíptico, tecnología, arte, objeto, imagen.

¹ Este artículo es un resultado parcial del trabajo monográfico: "La imagen artística: entre la *representación* y la *simulación*. Un acercamiento tras la lectura de Jean Baudrillard, Paul Virilio y Walter Benjamin", trabajo de grado que el autor realizó para optar por el título de profesional en Filosofía y Letras en la Universidad de La Salle.

* Filósofo de la Facultad de Filosofía y Letras en la Universidad de La Salle. Correo electrónico: ludolicus.verdugo@gmail.com

JEAN BAUDRILLARD AND THE LOSS OF AN AESTHETIC ILLUSION. THE DEVELOPMENT OF AN APOCALYPTIC THOUGHT

ABSTRACT

The present article exposes the reasons which Jean Baudrillard says that there is a loss of *aesthetic illusion* in the art-object of the *simulation*. Those reasons would prevent to the new artistic piece the chance to generate a symbolic level and it would lead to disappearance of the art. That is the reason which Baudrillard's thought is designated *apocalyptic*. The article's hypothesis is that the loss of *aesthetic illusion* announced by Baudrillard can be understood analyzing the way in that technology transforms the experience between the men and the objects in the capitalist system. Thus, in terms of method, the artistic image is seen like a sign-object inside the so-

ciety and it is in the middle of two ways to mean the experiences: the *representation* and the *simulation*. In the margin of the thesis's results, which are the foundation of this text, the article's final section recommends to pay attention to a *double apocalyptic* condition in Baudrillard, this with the purpose to realize that the French sociologist doesn't deny the possibility to find in the technologic process the ironic return of the *illusion*.

Keywords: *Aesthetic Illusion*, apocalyptic, technology, art, object, image.

Este será el riesgo que el pensamiento deberá asumir: debe arriesgarse a ser víctima de sus propias profecías.

Jean Baudrillard

INTRODUCCIÓN

“Los autores del Apocalipsis –dice Jean Baudrillard– eran gente metódica que preferían enviarse carta tras carta antes de interrogar al anticristo en persona” (2006a: 335). En efecto, es posible decir lo mismo de los textos del sociólogo francés, los cuales se asemejan a misivas en las cuales reflexiona sobre terribles revelaciones. El fin del arte, tras la pérdida de *ilusión estética*, es una de ellas. Dicha pérdida estaría dada por varios factores, al menos es posible resaltar tres: en primer lugar, la culturización del arte, a partir del cual éste deja de ser *forma* y acontecimiento, para convertirse en *idea*, discurso de valores estéticos e historia de los logros artísticos de una sociedad narcisista; en segundo lugar, la recurrencia a viejas formas del pasado en fenómenos como el *kitsch* o el *pastiche*, con lo cual habría, dice él, un abandono de la *aventura estética*; en tercer lugar, la incursión de nuevas herramientas como las tecnologías de la imagen (la *simulación*), las cuales hacen “más real” un campo que se distinguiría por oponerse a lo *real*.

La crítica que se hace a Baudrillard, y por la cual recibe el calificativo de “pensador apocalíptico”, tiene que ver –sobre todo– con este último factor. Su fuerte escepticismo frente a lo que pueda conseguir el encuentro arte/tecnología deja a la obra artística en un callejón sin salida. No obstante, más allá de convenir o no con él sobre una aparente pérdida de *ilusión estética*, es decir, sobre la imposibilidad que tiene la nueva obra de arte de crear un plano simbólico, inicialmente habría que comprender las razones por las cuales el pensador francés dice esto. Hay que aclarar que Baudrillard no se acerca al arte estéticamente y, por ello, dice no sentir nostalgia por los valores esté-

ticos antiguos (cf. 2006b: 91). De hecho, tales valores no le interesan:

Todo el malentendido –que por otra parte no pretendo disimular– reside en que el arte, en el fondo, no es mi problema. Yo no apunto al arte ni personalmente a los artistas. El arte me interesa en tanto objeto y desde un punto de vista antropológico; me interesa el objeto, antes que cualquier promoción de su valor estético y de lo que ocurra con él después. (2006b: 88)

Baudrillard es ante todo un sociólogo, influenciado además por Karl Marx y por Ferdinand de Saussure. Él está preocupado por la manera como el hombre contemporáneo occidental se relaciona con el objeto-arte, pues en este objeto puede verse reflejado el modo de operación de la sociedad. La emergencia de la era posindustrial supone para Baudrillard el paso “de una sociedad capitalista productivista a un orden neocapitalista cibernético” (1993: 70). Se cree que la experiencia que tenemos con la obra de arte tecnológica es permeada por ese nuevo orden social.

La hipótesis de este artículo es que tras la emergencia tecnológica, lo que se juega es toda una transformación de la experiencia con el entorno y un desarrollo del sistema capitalista que ha hecho que Baudrillard deduzca tal pérdida de *ilusión estética*. Estas razones repercuten en su posición *apocalíptica* frente al encuentro arte-tecnología. El tratamiento de esta hipótesis requiere la resolución de interrogantes como: ¿Qué significan para Baudrillard la *ilusión* y lo *simbólico*? ¿Cómo se relaciona el sistema capitalista con el objeto-arte de nuestra época, en qué sentido lo afecta? ¿Cuáles son las causas por las que se produce la pérdida de *ilusión estética*? Al final del artículo, a modo de recomendación, se invita al lector a proponer una nueva pregunta: ¿En qué sentido la visión baudrillardiana sobre la tecnología puede ser doblemente *apocalíptica* y deja aún paso a la *ilusión*?

METODOLOGÍA

El método reconoce la necesidad de ver a la imagen artística como objeto-signo y de realizar un rastreo en las distintas obras escritas por el autor francés, a fin de comprender en qué medida se verifica en los objetos la forma de operación del sistema capitalista. Esta revisión ayuda a establecer diferentes estadios en los que se halla nuestra experiencia con el entorno y, a su vez, revela transformaciones en el interior del pensamiento de Baudrillard. Analizando y comparando sus etapas escriturales, puede vislumbrarse por qué, a la postre, Baudrillard no niega radicalmente que la tecnología sea una posibilidad del retorno de la *ilusión*.

RESULTADOS

EL PODER MORTÍFERO DE LAS IMÁGENES

En la monografía adelantada (Verdugo, 2010) se dio tratamiento a la imagen artística como signo que se debate entre la *representación* y la *simulación*. Se habló propiamente de una imagen figurativa que necesita ser fijada y percibida por la vista y se tomó a la representación y a la simulación como dos formas de experimentar esa imagen. Por tal razón, uno de los resultados obtenidos, fue haber demostrado que ellas no se reducen únicamente a la configuración mimética de las imágenes, es decir, ni la representación es simplemente un *imitar* en la pintura por efecto de duplicación en tiempo diferido (lo representado y el representante); ni la simulación es meramente su proceso perfeccionado en la videografía e infografía, donde, además de parecerse visualmente mucho más al objeto real, la imagen se obtiene en *tiempo real*. Más allá de lo anterior, se encontró que la representación y la simulación también son modos particulares de significar la imagen, de hacerse a una verdad, donde lo que se juega en el fondo es

el debatirse en un plano trascendente o en un plano inmanente del sentido.

Quizá la mejor forma de ilustrar el problema sea remitirnos al ejemplo del icono sagrado, para así entender por qué la imagen es receptáculo de sentido. Dice Baudrillard: “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). Desde la perspectiva iconólatra, el icono representa la “encarnación de una teología visible”, aquí Dios existe, aunque en otro lugar (trascendencia de la imagen); por el contrario, el iconoclasta desconfía de la imagen. Inicialmente porque asegura que la divinidad no debería ser representada materialmente, pero, en el fondo, porque intuye que más allá de la imagen no hay tal Dios (inmanencia de la imagen). Así, “su desesperación metafísica nacía de la sospecha de que las imágenes no ocultaban absolutamente nada, en suma, que no eran en modo alguno imágenes, sino simulacros perfectos, de una fascinación intrínseca eternamente deslumbradora” (1978: 11-12). Ésa fue la razón por la que los iconoclastas se arrojaron a preservar al menos la idea de Dios a cambio de la destrucción de los iconos sagrados. En estos dos modos de ver las imágenes se encuentra la apuesta por la profundidad del sentido:

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 trascendente de mucho peso; por el contrario, en la *simulación* la imagen lleva a un juego estructural, a la imagen como *signo liberado* de tal designación. Desde luego, en este último estadio el icono 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 una teología visible”–, entonces a qué apunta? Ella misma queda en un *circuito ininterrumpido* de irreferencia donde incesantemente se remite a sí misma como simulacro (*precesión del simulacro*). Juego estructural, inmanencia de la imagen: el objeto representado está ahí y no existe en ningún otro lugar, no hay una dimensión simbólica. 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 hablará Baudrillard 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*.

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)

¿Qué tiene que ver esto con la imagen artística y con la tecnología? Pues bien, desde la visión apocalíptica de Baudrillard algo análogo sucede con el arte: para él, el arte hoy ya no logra poner en escena una trascendencia, un más allá (la *ilusión* o *experiencia estética*), sino que se queda en la inmanencia, que es su fascinación operativa: “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” (2006b: 28). Desde luego, la simulación, como forma de significar las experiencias, no se reduce a su aparición tecnológica, pero es allí donde más la identificamos. En la simulación que trae la tecnología, es como si la imagen disimulara la pérdida de *ilusión* a fuerza de perfección técnica y de estetización de la realidad.

LA EXPERIENCIA CON LOS OBJETOS

La imagen, vista como objeto-signo, remite a formas particulares de dar sentido, así que puede decirse que la convicción o la verdad que nos llevamos de la imagen, depende del modo como hacemos experiencia con ella. Ésta es tanto un objeto (el representante), como la representación de un objeto (lo representado). Aquí Baudrillard guarda un vínculo fuerte con Walter Benjamin². En primer lugar, para ambos es fundamental la experiencia que se teje con los objetos y la manera como esto produce sentido; en segundo lugar, tanto Benjamin (2003) como Baudrillard ven que estas experiencias cambian con la aparición de la *reproductibilidad técnica* y la *simulación*, respectivamente; en tercer lugar, los autores encuentran –tras lo anterior– un cambio en la naturaleza de la obra de arte y el menoscabo de experiencias que en este artículo se tratan análogamente: la *aurática* y la *estética*. Por tal razón, un análisis de la experiencia que se tiene con los objetos puede servir a nuestro propósito de comprender las causas por las que se produce, según Baudrillard, una pérdida de *ilusión estética* en la imagen propia de la *simulación*.

2 Otro de los aportes de la investigación fue mostrar que los dos autores tienen preocupaciones en común y que Baudrillard es, de cierto modo, heredero y transformador de un modo de análisis empleado por el filósofo alemán. En el tercer capítulo se realizó una indagación sobre la experiencia con los objetos, el *aura* y las formas de la memoria. Allí se problematizó 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 fue hallar los límites de esa hipótesis analizando sobre todo las capacidades que aún tiene el sujeto para obtener una experiencia estética. Esos resultados no son expuestos en este artículo. Sin embargo, en la parte final de este texto se pretende ampliar un poco más algo que en la investigación se dejó planteado: las posibilidades de la tecnología para poner en evidencia la prevalencia del secreto y la *ilusión*.

EL ESTADIO ESPEJO/ESCENA EN JEAN BAUDRILLARD

La experiencia que tenemos con los objetos no se reduce a las percepciones que nuestros órganos sensoriales tienen de aquéllos, ni está mediada únicamente por el poder adquisitivo que se necesita para obtenerlos. Tal relación no puede agotarse allí porque existen además otro tipo de experiencias que el hombre teje con sus objetos. En palabras de Jean Baudrillard, los objetos son “aparte 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). En el primer libro de Baudrillard, *El sistema de los objetos*, escrito en 1968, el objeto es “santuario psicológico”, proyección mental en la cual 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). Este modo de relacionarse con los objetos se podría denominar el estadio *espejo/escena* dentro del pensamiento de Baudrillard. En este estadio el objeto es un *objeto espejo*. En efecto, el objeto se hace espejo para el sujeto en el sentido en 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 mediante 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*. Éste puede ser un objeto artístico o incluso de la cotidianidad. Ahora, ¿qué papel vienen a desempeñar las imágenes? Pues bien, 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 tenemos sobre la realidad. Éstas también pueden representar al objeto como algo trascendente. Para Baudrillard, la *ilusión estética* es el modo de aparecer de una dimensión de la *ilusión* que es aún más fundamental, incluso más importante y anterior que lo que entendemos por *lo real* (el mundo del valor, la verdad, el poder):

Dimensión que, más allá de la *ilusión estética*, se reconecta con una forma mucho más fundamental de ilusión a la que llamaré ‘antropológica’, para designar esa función genérica que es la del mundo y su aparición y por la que el mundo se nos presenta mucho antes de haber adquirido un sentido, mucho antes de ser interpretado o representado, mucho antes de volverse real, lo cual devino tardíamente y sin duda de manera efímera. No la ilusión negativa y supersticiosa de otro mundo, sino la ilusión positiva de este mundo de aquí abajo,

de la escena operática del mundo, de la operación simbólica del mundo, de la ilusión vital de las apariencias a la que alude Nietzsche: la ilusión como escena primitiva, muy anterior, mucho más fundamental que la escena estética³. (2006b: 44-45)

Para el autor francés, cierto concepto primitivo y primigenio de *ilusión radical* ya no puede ser comprendido por nuestra cultura, pues pertenece a un mundo anterior a lo racional, por ende, anterior a dialécticas como uso/cambio, bello/feo, bien/mal, las cuales configuran nuestros apreciados poderes y valores mercantiles, estéticos y morales. Sin embargo, ya que vemos aún en el arte cierta trascendencia (la *ilusión o experiencia estética*), se tiene que corresponde especialmente a las imágenes que se forjan bajo su signo el buscar la forma de convertir al objeto en elemento potencialmente *representativo* para la mente humana, un objeto *simbólico*,

[...] el reino del arte y de la estética es el de una gestación convencional de la ilusión, convención que neutraliza los efectos delirantes de la ilusión como fenómeno extremo. La estética constituye una suerte de sublimación, de dominio de la ilusión radical del mundo a través de la forma. (2006b: 45)

El *intercambio simbólico*, que es ritual (ver más adelante el *potlach*), se opone al *intercambio mercantil*, que es racional. En este último hay un detrimento del objeto al caer en la *lógica del valor*. Por tal razón, Baudrillard realiza un análisis de nuestra cultura a partir de un estudio semiológico de sus elementos, llegando a señalar que es posible verificar en el ob-

3 La referencia a Nietzsche es reveladora. Para Baudrillard, como para Nietzsche, quitar las apariencias conduce a darnos cuenta de una verdad insoportable: que ya no hay más verdad. Eso es lo que parece señalar el autor francés con el ejemplo de los iconos sagrados: en el fondo, la imagen ya no esconde la verdad de Dios, precisamente porque no hay tal. Creer en el dominio de la ilusión de las apariencias, en los velos que cubren al objeto, es sagrado y más importante que la emergencia de cualquier verdad.

jeto, como signo, o en su intercambio, la forma de operación del sistema capitalista. En efecto, paralelamente a la aparición de un mercado económico libre ha habido, dirá él, “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 como funciona 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.

Ante lo anterior, cabe preguntarnos ¿cuál es el motivo para analizar el modelo de intercambio capitalista en un estudio sobre los objetos y qué implicaciones a nivel experiencial y estético se desprenden de ello? Pues bien, en el sistema capitalista el objeto tiende a 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” (1981: 97).

No obstante, al menos en la mediación práctica, aún quedaría 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 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 [...] 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 creativa⁴. Junto a la realidad de su existencia física, la realidad de su existencia funcional y mercantil lo alejaría de la posibilidad de adquirir un carácter *simbólico*. Es preciso pues 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* (1987: 30, 31)⁵, *lo simbólico, la seducción*. 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*.

4 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.

5 Georges Bataille 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*”.

¿Pero cómo puede darse esto último? Analícese 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*. “Mientras el valor posee siempre un sentido unidireccional, que pasa de un punto a otro de acuerdo con un sistema de equivalencia, en el intercambio simbólico existe una reversibilidad de los términos” (2002c: 23). Que los términos se intercambien y que haya una circulación incesante mediada por el rito, es lo que impide que alguno de ellos sea una fase rectora. 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-don (2007: 48)⁶. 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).

6 Ante esto, véase el *potlach*, forma de intercambio practicada por sociedades primitivas, estudiado por Marcel Mauss y seguida de cerca por Bataille y Baudrillard. Lo que más interesa del *potlach* es la manera como los bienes se exoneran de la idea de valor y de poder (cf. 2002c: 24). 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 el mismo don pero multiplicado. 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, bando o persona (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”.

En la obra de arte, por ejemplo, creemos que la operación simbólica surge cuando se dan cita dos términos (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*. Mi relación con la obra, que es otro mundo, también debe ser cómplice. Así pues, la experiencia estética no es una negación a la materialidad del arte en pro de una supuesta espiritualidad suya, pero tampoco relajación irreflexiva frente a la cosa física puesta ahí y catalogada como “artística”; más bien, es un juego de signos que se intercambian. Sin embargo, Baudrillard cree que gran parte del arte actual sólo desea la producción de signos evidentes, signos que no evocan, no aluden, no juegan. Tal sería la lógica de la *simulación*, lógica que impide *el intercambio simbólico*.

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 donde lo simbólico, la proyección mental, tienen sitio, no la ejecución realista y sin más. La representación, al igual que el objeto, se hace lo Otro. 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 y de lo *mismo* también caemos. En el espejo que no modifica se trata ciertamente de lograr una imagen visual acorde con 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 ésta 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. De hecho, aquí lo real y lo imaginario están en un proceso reversible, de intercambio simbólico. 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 dicha imagen otra escena y descubrir su verdadero encanto.

EL ESTADIO PANTALLA/RED EN JEAN BAUDRILLARD

En los años ochenta, 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 en circunstancias de su época. Según él, 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)

En este estadio, el objeto es un *objeto video*. De hecho, las técnicas videográficas e infográficas de captación y simulación de lo real llegan a un punto de objetividad que parecen haber anulado la subjetividad de la *mirada*, “objetividad al fin liberada del objeto [como “recinto mental, santuario psicológico”], que no es más que la retransmisión ciega de la mirada que lo barre” (1993: 85).

Así, las lógicas del estadio *espejo/escena* pasan a ser abolidas por una *lógica de operacionalidad* del objeto, el cual se convierte en *artefacto* por vía de la intervención técnica. 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).

La pantalla y la red son herederas de la reproductibilidad técnica de los objetos y las imágenes de una época industrial anterior (primera mitad del siglo XX). Ellas tienen para nuestro tiempo un valor importante y han logrado modificar seriamente lo que entendemos por *lo real*. Basta con pensar en el fenó-

meno que ocurre en las salas de Internet, lugar 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. 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”. 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*: *lo hiperreal*. 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 hipérbola 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. (2002c: 47-48)

Se tiene entonces que 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)⁷. Real más real: hiperreal. Nuestra única irrealdad es la hiperrealidad, el colmo de la realidad:

La irrealdad 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 y reproducirlo:

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. (1993: 86-87)

Análogamente a la *automatización de la producción* que hoy se da en las fábricas del sistema capitalista, ha habido una *automatización de la imagen virtual*, la cual puede *autorregularse (feedback)* en los entornos de *realidad virtual*. La producción y la reproducción 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*, que es hiperreal, el objeto se niega a morir como realidad; en cambio, se produce como ella simulando sus signos, una imagen

⁷ 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 piloto que practica situaciones de alto riesgo en el simulador: en el fondo sabe que todo acabará sin pasar por la muerte.

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)

No obstante, 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). Para Baudrillard, lo que en el fondo se juega hoy es el hecho de poder materializar eficazmente tal intención, gracias a la tecnología 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.

De cierta forma, el problema ya no es de carencia, sino de exceso. Cuando el plano de la realidad no era suficiente para el hombre o le oprimía, bastaba con que acudiera a la utopía y a lo imaginario, elementos en los cuales lo simbólico y lo real se debatían en un proceso *reversible* y creaban otra escena; por el contrario, ya que lo virtual es “una hipérbole de la tendencia de pasar de lo simbólico a lo real”, lo hiperreal se muestra como una exageración, un exceso que se cree irreversible (cf. Benjamin, 2001: 11; Verdugo, 2010: 52)⁸. Exceso por lo demás preferido por

nuestra cultura: no es que no queramos más fantasía, es que deseamos que se materialice (en los efectos especiales del cine 3D, en la pantalla del televisor). Y a fuerza de esta realización incondicional es que, dice Baudrillard, se acaba con su *ilusión*, porque el arte se hace hiperreal al ser invadido por una realidad artificial y perfecta. De modo pues que la simulación opera en la imagen hiperreal de modo similar a como 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” (Litré). [...] 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. (1978: 8-9)

La simulación posibilita la *producción* de “verdaderos síntomas”. 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). 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

temor de Baudrillard: la *hiperrealidad*, al pretenderse *más real que lo real* cree poder acabar con la *ilusión*, porque rompe el juego, la ambigüedad, el *intercambio simbólico* entre lo real y la ilusión. Cuando creemos definitivamente que la realidad no es una ilusión, sino que es real, negamos un carácter simbólico escondido detrás los objetos del mundo. El artista no agota la existencia del objeto en lo que ven sus ojos o en lo que sus manos crean, él ve múltiples formas transformándose continuamente, ilusiones. ¿Qué pasaría si el artista o el espectador ya no pudieran permitirse la ensoñación frente a la imagen hiperreal? Su imaginación se replegaría en la mera *experiencia vivida* de la imagen puesta en la pantalla, desechando la *experiencia en bruto*, la generación de otras imágenes.

⁸ Lo *hiperreal* parece no se intercambia con la *ilusión*. Algo que aparenta ser un juego de sentidos, pero que es importante: en un sentido se dice que lo *hiperreal* acaba con lo *real* (la virtualidad como doble del mundo real al que desplaza), pero en otro, lo *hiperreal* exalta sobre manera la idea de *realidad* (al ser su evidencia absoluta, una realidad perfecta, homogénea, desprovista de la misma muerte). Es desde este último punto donde se esconde el verdadero

producido por la técnica. Sin embargo, la posición de Baudrillard es más bien escéptica frente a estas posibilidades:

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 *obsce-no* 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. Esto a cambio de un precio: la imagen hiperreal en Baudrillard parece ser objeto que se agota en su consumo, que ya no permite la ensoñación del sujeto, pues sus signos no aluden un plano trascendente, sino que se quedan en la inmanencia de la operación tecnológica

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Sobre los objetos reposan una serie de representaciones que el sistema social les ha impuesto: su valor, su realidad, su verdad. De cierta manera, la *ilusión* hace parte de una forma de ver el objeto que pervierte esas representaciones y permite llevarlo a un terreno *simbólico*. Líneas atrás, refiriéndose a una ilusión antropológica, Baudrillard manifestó la existencia de una dimensión por la cual el mundo se presenta antes de haber sido interpretado y representado, es decir, antes de haberse hecho *real*. Este mundo –sin duda mítico– pertenece a una escena primitiva y primigenia de la ilusión y es el contrario de nuestra cultura. Por ello mismo, es nuestro *imaginario* y nuestra solución extrema. Ésa es la razón de decir que la lógica de la sociedad actual está obsesionada por el *intercambio simbólico* como por su propia muerte:

Ya no hay intercambio simbólico a nivel de las formaciones sociales modernas, no como forma organizadora. Desde luego, lo simbólico las obsede como su propia muerte. Precisamente porque no regula ya la forma social, ellas no lo conocen más que como obsesión, como exigencia constantemente obstaculizada por la ley del valor. (1993: 5)

Al *intercambio mercantil* del valor se opone el *intercambio simbólico* de la *ilusión*. En el primero nuestra relación con el objeto se asemeja al *intercambio libre* celebrado entre dos partes: *el contrato* (modo de operación de *lo real* y del *valor*); en el segundo, se trata 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*). El objeto es seductor cuando se convierte en un desafío, un deseo, cuando es mi cómplice en un juego que anula tanto su realidad física, funcional y mercantil, como mi posición de dominio como supuesto sujeto conocedor y poseedor suyo.

Que el objeto sea un espejo para el sujeto, que éste proyecte en aquél sus deseos, miedos y sueños, no quiere decir que los objetos tengan que convertirse en un reflejo pasivo. Ellos guardan un secreto. Si el objeto es mi cómplice y mi rival, tiene que volverse mi alteridad. La *ilusión* es entonces también el lugar de aparición de lo Otro y el fin de lo Mismo. Con alteridad hay intercambio y sobre todo hay *intercambio simbólico*, es decir, se ingresa a una experiencia donde el otro se convierte en un signo seductor y “esta radical alteridad es nuestra mejor oportunidad: nuestra mejor oportunidad de atraer y de ser atraídos por los otros, de seducir y de ser seducidos. Dicho simplemente, nuestra oportunidad para la vida” (2002b: 61-62). Separados irreparablemente del mundo mítico y arrojados a la lógica del sistema capitalista, donde el objeto es lo que la sociedad ha querido que sea, una cosa, una mercancía, no nos queda más que acudir a formas como el arte para hacer trascender sus apariencias. El arte, como se leyó, cumple la función de sublimar la *ilusión antropológica* y transformarla en *ilusión estética*. La experiencia estética consiste entonces en ingresar en *intercambio simbólico* con el objeto y el objeto-arte es el que mejor debería permitir ese encuentro.

La obra de arte virtual, el arte de los nuevos medios, en fin, las artes que hacen uso de las tecnologías de nuestro tiempo, están llamadas a resignificar la experiencia que tenemos con una sociedad cada vez más mediática a fin de hacerla *simbólica*. ¿Cuál es el temor de Baudrillard tras esto? Por un lado, él cree que lo Otro tiende a perderse en una sociedad donde lo hiperreal impone la semejanza: la semejanza de la imagen virtual, así como la de la clonación. La hiperrealidad, o sea, la suma de lo real más lo real, es propia de una sociedad capitalista que impone lo Mismo por lo Mismo. *Simulación*. Desde este punto de vista, los desarrollos tecnológicos son para Baudrillard un brazo del sistema que pretende homogeneizar la sociedad. Por otro lado, así como en el ejemplo del ico-

no sagrado la profundidad del sentido (la existencia de Dios) se reducía a la presentación de unos signos vacíos que dieran cuenta de Él, la desconfianza de Baudrillard es que la *experiencia o ilusión estética* sea confundida con la pura fascinación estética, con la pura realización y resurrección artificial, de la ilusión y de lo real, a manos de la tecnología.

Podemos decir, entonces, que los temores de Baudrillard son un tanto infundados, pues, de cierto modo, la historia del arte demuestra que eso siempre ha ocurrido. Siempre han aparecido nuevas herramientas, nuevos materiales, nuevas formas de expresión y nuevos artistas que, consciente o inconscientemente, han construido una representación más o menos figurativa del mundo. Eso no ha aniquilado la *ilusión estética* y tampoco ha obligado al arte a ser conciliador con la sociedad en la que aparece. Nunca alcanzaremos la perfección, eso es alentador y Baudrillard lo sabe. Quizá uno sus errores sea menospreciar este carácter histórico, con el argumento que, al no tener principio ni final, la *ilusión* no tiene historia. Finalmente, la cuestión siempre ha sido cómo hacer de lo artificial un artificio, de la técnica un acto mágico. Pero esa pregunta no la puede responder el que reflexiona sobre el arte, sino el que lo hace. De todas formas, la imagen hiperreal tiene que convertirse en una especie de texto que debemos aprender a configurar y leer. La *experiencia estética* es íntima e individual.

De igual manera, pretender que nos hallamos en una etapa final del arte, sería creer en algo que el mismo Baudrillard refuta: pensar, por simple efecto de acumulación, que nuestra época es la más rica cultural y artísticamente, que todas las culturas han laborado para la gloria de un arte que se encontraría en este punto del tiempo; en últimas, creer que luego de nuestra época ya no habrá más posibilidades. Pero no pensamos que en eso Baudrillard sea tan ingenuo, en el fondo él sabe que ni el arte ni la *ilusión* tienen

fin (cf. 1998: 160). Siempre escapan al final, la tecnología es una salida irónica:

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 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. (2002b: 71)

A modo de recomendación y para finalizar, quisiera llamar la atención sobre el doble carácter *apocalíptico* de Baudrillard. Sería importante ver en algunos apartados de sus obras posteriores a 1995 que ser *apocalíptico* adquiere un nuevo significado, porque de algún modo permite vislumbrar que el pensador francés no es tan pesimista como se le suele pintar. Así, Baudrillard no es doblemente apocalíptico porque siga practicando un pensamiento paroxístico (el pensamiento previo al final, el que presagió el fin del arte y la *ilusión estética*), es doblemente apocalíptico porque resulta que sus revelaciones guardaban un mensaje oculto, algo más allá de lo que el lector venía leyendo desde los ochenta. Igual que el Apocalipsis, Baudrillard también anuncia la posibilidad de una nueva y esperanzadora era tras la catástrofe.

La hipótesis que invitamos al lector a considerar es que en la parte final de su vida, Baudrillard asumió el riesgo de ser *víctima de sus propias profecías* e intentó, quizá tímidamente, pensar una solución en la que la tecnología fuese el camino para el encuentro con la *ilusión*. No obstante, este nuevo pensamiento es víctima de la profecía en tanto no puede comprobarse. La solución de Baudrillard es sólo *patafísica*,

es decir, se basa en la “ciencia de las soluciones imaginarias” (cf. 2002b: 47). Y si bien el autor francés no realizó un desarrollo sistemático del asunto, sí dejó varias intuiciones que habría que recoger y que deseo interpretar brevemente, como invitación a fin de realizar una nueva lectura de su pensamiento a propósito del arte y la tecnología.

Lo que traen los objetos del estadio *pantalla/red*, los *artefactos*, es la desaparición del sujeto. Aunque esta desaparición es metafórica, no significa en absoluto que el hombre desaparezca⁹. De algún modo, lo que sucede es que un sistema de representación basado en la relación de poder sujeto-objeto ya no funciona como antes. Creíamos que la tecnología había servido para conocer y dominar el mundo, pero llega un punto en el que “las cosas nos descubren al mismo tiempo que las descubrimos” (2002b: 65)¹⁰. Sabotaje sutil, es como si a través de la tecnología, como medio, el objeto jugara irónicamente con el sujeto.

Tal vez, a lo que Baudrillard apuesta es a creer que en el mismo proceso donde el sujeto dejó de intervenir con sus proyecciones mentales, sus representaciones, donde el sujeto dejó de ponerle trascendencia al objeto, éste se convirtió en un *objeto puro*, aquel que “carece de valor, pero no tiene precio. Es un objeto sin interés, y al mismo tiempo completamente singular, sin equivalente y por así decirlo sagrado” (2000: 49). Sin embargo, este carácter sagrado del objeto (y de su imagen) que ha sido atravesado por la intervención técnica, no es el mismo que tenía el icono sagrado, ahora es irónico: “La contrapartida de

9 De hecho, en el trabajo monográfico realizado, la figura del sujeto retorna, pero se trata de un sujeto creador de imágenes (no sujeto del conocimiento) que en su momento se convierte en objeto, igual que Roberto Michel se convierte en cámara en el cuento *Las babas del diablo* de Julio Cortázar.

10 Los estudios más sofisticados de las microciencias, dice Baudrillard, demuestran que en la pantalla de virtualización llega un punto donde el objeto desaparece, no se deja conocer, no consiente representación y, por tanto, no permite que se le domine. Pero esta situación no es exclusiva de la ciencia, el antropólogo es influenciado por la sociedad que estudia, así como Colón fue descubierto por los indígenas en el ejemplo del francés. Todo esto es signo del secreto del mundo que aún permanece, a pesar del desarrollo tecnológico.

la pérdida de la ilusión es la aparición de una ironía objetiva” (1997: 102). Al respecto, dice Baudrillard:

Los japoneses presienten una divinidad en cada objeto industrial. Para nosotros, esta presencia sagrada se ha reducido a un pequeño resplandor irónico, a un matiz de juego y de distanciamiento, pero que no por ello deja de ser una forma espiritual, detrás de la cual se perfila el genio maligno de la técnica, que se preocupa en persona de que el secreto del mundo permanezca bien guardado. El Espíritu Maligno vela bajo los artefactos, y se podría decir de todas nuestras producciones artificiales lo que Canetti dice de los animales, que detrás de cada uno de ellos hay alguien oculto que se ríe de nosotros. (1997: 102)

Aunque irónica, esa presencia oculta tras los objetos no deja de ser atractiva. La *ironía* es “la moderna alegoría de la reversibilidad de todas las cosas” (2002b: 67). Es ésta quien permite imaginar que, cuando observamos el objeto a través del microscopio, realmente es él quien nos mira. Es entonces la que tiene el poder de volver los procesos reversibles y no se debe olvidar que lo reversible es fundamental para que haya *intercambio simbólico*. Despojado del título de sujeto concededor, se pasa a ser “cosa entre las cosas”, lo cual es lo mismo que tomar el mundo por el mundo, hacer caso a las apariencias, ése es el secreto de la *ilusión* (cf. 1997: 122). Cuando el sujeto desaparece en el objeto ‘*We shall be your favorite disappearing act!*’, algo nuevo tiene que aparecer: el

objeto tiene que convertirse en lo Otro, en la alteridad radical.

Lo que tal vez piense Baudrillard sobre el arte cuyas imágenes son hiperreales, es que sucederá algo similar a lo que ocurre en un cuento de Borges que el pensador francés retoma en su ensayo “La revancha del pueblo de los espejos”. Las formas, condenadas por la *simulación* al ‘destino servil de la semejanza’, se liberarán de las pantallas, como en Borges se liberarán de los espejos, y ya no volverán a ser vencidas.

En aquellos tiempos, el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban aislados entre sí. Eran, además, muy diferentes: Los dos reinos, el de los espejos y el humano, vivían en paz. Se entraba y se salía de los espejos [...] Una noche, la gente de los espejos invadió la tierra. Su fuerza era grande, pero después de sangrantes batallas, las artes mágicas del Emperador Amarillo prevalecieron. Rechazó a los invasores, los aprisionó en los espejos y les impuso la tarea de repetir, como en una especie de sueño, todas las acciones de los hombres. Les privó de su fuerza y de su figura y los redujo a simples reflejos serviles. Un día, sin embargo, se liberarán de este letargo mágico [...] Las formas comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas.

Borges, *La fauna de los espejos*

REFERENCIAS

- Aumont, J. (1992) *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Bataille, G. (1987) La noción de gasto. En: *La parte maldita precedida de la noción de gasto*. Barcelona: Icaria, pp. 23-43.
- Baudrillard, J. (2007) *De la seducción*. 11ª Edición. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2006a) Violencia política y violencia *transpolítica*. En: Chaparro, Adolfo (Editor académico). *Los límites de la estética de la representación*. Bogotá: Universidad del Rosario, pp. 325-335.
- Baudrillard, J. (2006b) *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Baudrillard, J. (2002a) El éxtasis de la comunicación. En: Foster, H. (ed.) *La posmodernidad*. 5ª Edición. Barcelona: Kairós, pp. 187-197.
- Baudrillard, J. (2002b) *La ilusión vital*. Madrid: Siglo XXI de España.
- Baudrillard, J. (2002c) *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2000) *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama, 6ª Edición.
- Baudrillard, J. (1998) *El paroxista indiferente*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1997) *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 2ª Edición.
- Baudrillard, J. (1993) *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Ávila, 2ª Edición.
- Baudrillard, J. (1981) *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI, 6ª Edición.
- Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Benjamin, W. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F: Itaca.
- Benjamin, W. (2001) *Ensayos escogidos*. México D.F: Coyoacán, 2ª Edición.
- Verdugo, L. (2010) *La imagen artística: entre la representación y la simulación*. Un acercamiento tras la lectura de Jean Baudrillard, Paul Virilio y Walter Benjamin. Tesis, pregrado en Filosofía y Letras. Bogotá: Universidad de La Salle.