

La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total

Trans-aesthetics of Baudrillard: Simulacrum and art in an Epoch of

Total Sham

Por: Irina Vaskes Sanches

Investigación estética postmoderna
Departamento de Artes Visuales y Estética
Facultad de Artes Integradas
Universidad del Valle
Cali, Colombia
irinavs@univalle.edu.co

Resumen: *El presente trabajo está dedicado al concepto de simulacro de Jean Baudrillard. Al definirlo como exterminio fundamental de la ilusión, el autor proclama la desilusión total que tiende a desaparecer la realidad y destruir su representación referencial y significativa. Con la simulación total, el arte y la estética entran en su etapa transestética cuando ellos mismos pierden su propio fin y especificidad. Desde el enfoque en el aspecto estético-artístico del simulacro, se presentan varios modelos de la simulación artística y se analizan las consecuencias que ellos producen en el arte, cuyo estado Baudrillard define como el complot del arte.*

Palabras clave: *simulacro, ilusión, desilusión, hiperrealidad, transestética, arte.*

Abstract: *This article describes simulacrum, a principal notion of Jean Baudrillard. Defining present simulacrum as the most fundamental extermination of illusion, the author claims the total disillusion that tends to disappear reality and to destroy referential and significant representation. With total simulation, Art and Aesthetics go through the transaesthetic period when exceeding themselves they have been losing their own purpose and specificity. From aesthetic and artistic approach to simulacrum, various models of artistic simulation are presented, and their consequences for art are analyzed, which present state is considered by Baudrillard as conspiracy of the art.*

Key words: *simulacrum, illusion, disillusion, hypereality, transaesthetics, Art.*

Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de una ilusión...
Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral.
J. Baudrillard. El crimen perfecto.

Es bien conocido que las transformaciones transcurridas en la sociedad actual frecuentemente ponen en cuestión la modernidad y sus imperativos categóricos, lo

que determina la necesidad de elaborar los nuevos conceptos para describir la esencia de “nuestra contemporaneidad” que a menudo no tiene análogos históricos en lo que antes llamaban arte, estética y cultura. El objetivo del presente artículo consiste en contribuir al debate estético, abordando el concepto de simulacro -la noción principal del pensador francés Jean Baudrillard (1929-2007) –como categoría que puede proporcionar una herramienta adicional para analizar y comprender la estética y el arte en la época la que nuestro autor determina como simulación total.

No fue Baudrillard quien “inventó” este concepto. En la tradición francesa el simulacro entró en el uso gracias a los textos de G. Bataille y P. Klossowski; también G. Deleuze emprendió el análisis del antiguo “*simulacrum*”- la palabra con que Lucrecio tradujo el “*eicon*” de Epicuro – y lo convirtió en la base de su crítica de la filosofía de Platón.

Sin embargo, hoy en día el simulacro firmemente se asocia con el nombre de Baudrillard. Este concepto ya se menciona en su primer libro *El sistema de los objetos* (1968); en el otro libro, *El intercambio simbólico y la muerte* (1976), donde el autor enuncia el advenimiento del principio de simulación frente al principio de realidad, el simulacro si bien no logró una definición rigurosa, si alcanzó su propia estructura y un lugar entre otros conceptos. En los textos posteriores el autor nunca lo abandonará, pues cualquier lectura está hecha desde la perspectiva del principio de simulación.

Esta afirmación no contradice a lo que *de facto* se observa en *Contraseñas*¹, donde el autor, en forma de glosario ampliado, hace una especie de “balance intermedio” de su obra, presentando sus conceptos claves como el *objeto*, la *seducción*, lo *obsceno*, lo *virtual*, la *aleatoriedad*, el *crimen perfecto*, etc., y donde el simulacro no aparece. Esta situación es explicable por que, a nuestra manera de ver, en el fondo, todos los conceptos mencionados son derivados del simulacro; el último los implica a todos.

Definir este concepto no es una tarea fácil. Por un lado, el estilo de Baudrillard, que es del empaque superficial y propagandístico, podemos decir “pop-filosófico”, le asegura el acercamiento más orgánico al arte postmoderno. Por el otro, exactamente ese mismo estilo fragmentario, ensayístico y metafórico propio de Baudrillard, distrae al lector. Su teoría, principalmente no-sistemática, no tiene una perspectiva rigurosa y consistente, se adapta a las hipótesis más fantásticas y, en este sentido, es una circunstancia agravante desde el punto de vista conceptual lo que dificulta y “oscurece” sus argumentaciones, abriendo, frecuentemente, espacio

1 Baudrillard, J. *Contraseñas*. Editorial Anagrama, Barcelona, 2000.

a “una contradicción lógica obvia”. El mismo autor confiesa que sus suposiciones no están dirigidas por ese “piadoso deseo de una era perpetuada por las Luces” de encontrar la verdad, cuya lógica actualmente le parece averiada. Su obra es una renuncia a cualquier axiomática, mas bien es un “juego axiomático” a la manera de Pascal: ¿que perdimos y que adquirimos si la realidad y el sujeto no existen y están reemplazados por los simulacros? Baudrillard no convence, no acude a los argumentos sino *seduce*; su estilo no es probatorio sino aforístico, donde el aforismo es el instrumento perfecto de la seducción. “¿De que sirve la teoría? Si el mundo apenas es conciliable con el concepto de realidad que se le impone, está claro que la teoría no esta ahí para reconciliarle, está allí, al contrario, *para seducirle*... Y, en verdad, ella misma paga las consecuencias con una profética autodestrucción”².

En 1999 apareció el libro *El intercambio imposible* – las reflexiones de Baudrillard sobre la imposibilidad de la representación – en que el filósofo una vez más manifiesta que el cambio entre el pensamiento y el mundo, la teoría y la realidad, el sujeto y el objeto es imposible. Como consecuencia, la filosofía es precisamente este “intercambio imposible” donde el conocimiento ya no es lógicamente posible, porque sus principios y postulados no pueden funcionar.

Con estas previas observaciones sobre la radicalidad de la teoría baudrilliana que simultáneamente es de transparencia absoluta y extremadamente compleja, pues, “no reivindique un pensamiento definitivo, con pretensiones edificantes”³, pasamos al análisis de su principal noción – el simulacro que, según su lógica, no puede ser definitivo ni conclusivo. En la primera parte del artículo analizamos el significado general que le otorga nuestro autor al este concepto y en la segunda, enfocamos su aspecto estético, o mejor transestético, presentando varios modelos de la simulación artística (*ready-made*, “iconoclastia contemporánea” de A. Warhol, *kitsch*) y mostrando las consecuencias que este fenómeno produce en el arte, provocando su estado actual que Baudrillard llama el “complot” del arte.

1. Concepto de simulacro

En el contexto del pensamiento de Baudrillard el simulacro perdió la aceptación que tradicionalmente lo relacionaba con la teoría de la mimesis, que buscaba en la *imitación* de la Naturaleza el supuesto sentido de su fundamento: “simulacro es una imagen a semejanza de una cosa”.

2 Baudrillard, J. *El otro por sí mismo*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1988, pp. 81-82.

3 Baudrillard, J. *Contraseñas*, *Op. cit.* pp.9-10

El simulacro de Baudrillard ya no constituye el resultado de la imitación de la realidad, sino lo contrario: su nueva interpretación manifiesta el fin de la imitación y la aniquilación de cualquier referencia. Tal es el sentido de nuestro concepto que constituye el “tercer orden de simulacro”, muy distinto de los modelos anteriores de representación de realidad que utilizaban otras formas de similitud. En *El intercambio simbólico y la muerte*⁴ el autor habla sobre tres órdenes de simulacros, que se fueron reemplazando uno a otro en la cultura europea desde la época del Renacimiento cuando el orden feudal fue cambiado por el orden burgués:

I. La *falsificación* es el esquema dominante de la época “clásica”, o sea, desde el Renacimiento hasta la revolución industrial. “Es pues en el Renacimiento cuando lo falso nace con lo natural”⁵, con la *imitación* de la naturaleza. El simulacro de primer orden, de la era de la falsificación, del doble, del espejo, del juego de máscaras y de apariencias, no suprime jamás la diferencia; supone la porfía siempre sensible del simulacro y lo real. Ese tipo de simulacro como la “copia” renacentista garantizaba la verdad de original (“verdad sobre verdad”).

II. La *producción* es el esquema dominante de la era industrial donde el orden de la falsificación ha sido tomado por el de la producción serial, liberado de cualquier analogía con lo real (el simulacro de segundo orden). Se acabó el teatro barroco, comienza la mecánica humana. En la “serie” de la industrialización los objetos producidos en masa no se referían a un original o un referente sino que generaban sentido el uno en relación con el otro, según la referencia a una lógica de mercancía, por eso mismo desafiando el orden natural de la representación y del sentido.

III. La *simulación* es el esquema dominante de la fase actual. Aquí estamos en los simulacros de tercer orden, ya no hay falsificación de original como en el primer orden, pero tampoco se encuentra la serie pura como en el segundo: sólo la afiliación al modelo da sentido, y nada procede ya según su fin, sino del “significante de referencia” que es la única verosimilitud. En este nivel de la simulación la *reproducción indefnida de los modelos* pone fin al mito de origen y a todos los valores referenciales, se acaba la representación: no más real ni referencia a que contratarlo; el simulacro “ya no es del orden de lo real, sino de lo hiperreal”⁶. Es

4 Baudrillard, J. *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Avila Editores Latinoamericana, Caracas, 1992.

5 *Ibid.*, p.60.

6 *Ibid.*, p. 7. El término de la hiperrealidad fue enunciado por nuestro autor para definir la época actual como era de simulación. Fue tomado por él de la tendencia pictórica norteamericana de los años setenta denominada *hiperrealismo* y cuyos orígenes debemos buscar en *pop-art* de la década de los sesenta.

cierto que esa tendencia fue inaugurada por el realismo; el último, sin embargo, nunca redoblaba lo que dijo con un efecto de realidad; la representación clásica basada en “las viejas ilusiones de perspectiva y de profundidad (espaciales y psicológicas)” no es equivalencia, es transcripción, interpretación y comentario. En este sentido, “lo hiperreal representa una fase mucho más avanzada, en la medida en que incluso esta contradicción de lo real y lo imaginario queda en él borrada. La irrealidad no es en él la del sueño o del fantasma..., es la de *alucinante semejanza de lo real consigo mismo*”⁷. Si la propia definición de lo real es “aquello de lo cual es posible dar una reproducción equivalente”, lo hiperreal “es no solamente lo que puede ser reproducido, sino *lo que está siempre reproducido*”⁸, y, podemos decir, preferentemente a partir de otro medio reproductivo – publicidad, foto, etc. – de médium en médium lo real se volatiliza y se hunde en lo hiperreal – triunfo de los simulacros.

Como resumen de esta genealogía de los simulacros podemos presentar el siguiente cuadro:

Época	Orden de la representación	
1. Clásica	Falsificación	simulacro como imitación
2. Industrial	Producción	simulacro como producción en serie
3. Postindustrial (posmoderna)	Simulación	simulacro como reproducción del modelo (hiperrealidad)

Así, aparece la simulación como un tercer estadio, desde la mimesis clásica que distorsionaba la realidad a la producción que la duplicaba o parodiaba hasta la simulación (re-duplicación), sinónimo de implosión e hiperrealidad.

En resumidas cuentas, el simulacro es, por un lado, “no-realidad”, el “exterminio de realidad”⁹, una forma vacía. Por otro, Baudrillard lo identifica con la hiperrealidad, la “más real que lo real”¹⁰, la “realidad de alta definición”¹¹, perfecta, absoluta y pura. ¿Cómo equiparar esas definiciones adversas y, desde el primer punto de vista, incompatibles: simulacro como “no-realidad” y como la “proliferación de demasiada realidad”? ¿Cómo comprender la siguiente afirmación

7 Baudrillard, J. El intercambio simbólico y la muerte, *Op. cit.* p.85.

8 *Ibid.*, pp.86-87.

9 Baudrillard, J. *La ilusión vital*. Siglo veintiuno de España Editores, Madrid, 2000, p.53.

10 *Ibid.*, p.39.

11 Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1996, p.47.

de Baudrillard que si en el simulacro “lo real está desapareciendo, no es debido a su ausencia; es más, hay demasiada realidad. Y es este exceso de realidad lo que pone fin a la realidad”¹².

Para aclarar este punto es indispensable articular el concepto de simulacro con el *problema de la representación*, más exactamente, con *la crisis de la representación* que es uno de los grandes temas de la posmodernidad. Baudrillard elabora una visión de la realidad contemporánea como simulación total que tiende a subvertir la representación, a destruir toda su lógica referencial y significativa, haciendo desaparecer la realidad y enmascarar al mismo tiempo su desaparición; donde la cuestión de lo real, del referente, del sujeto y el objeto ya no se puede presentar.

La representación, como la establece el proyecto moderno, dominada por la filosofía de la subjetividad, obligatoriamente implicaba una dialéctica reconciliadora entre sujeto y objeto, donde el sujeto poseedor de la razón, que le procuraba el conocimiento y la verdad, poseedor del lenguaje que lo hacía posible, poniéndole frente sí la realidad, su verdad objetiva, la construye a su imagen y semejanza, la somete y la domina por medio de la razón hasta tal punto que sólo aquello que es representado es tomado como existente. Así, el sujeto, garante de la existencia de la realidad, y la razón, creadora de efectos de verdad, articulaban el orden de representación que enunciaba la modernidad.

La revisión de ese modo de pensar la representación, de su principio de realidad, de conocimiento y de verdad, se comienza con la *sospecha nietzscheana*: sospecha, precisamente, del pensamiento ilustrado y, ante todo, de su categoría central: el sujeto. En su obra *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, dedicada a la cuestión del lenguaje, Nietzsche suspende el dualismo del pensamiento occidental (*mundo inteligible* = razón, verdad, bien/ *mundo sensible* = instintos, pasiones, vida) como fundador del clásico orden de la representación y creador de los “viejos valores” absolutos. Frente a ellos proclama que el mundo del conocimiento y/o de las representaciones humanas no son más que ficciones lingüísticas. “Todo este mundo que a nosotros nos afecta y en el cual tienen sus raíces nuestras necesidades... lo hemos “creado” nosotros, “los hombres”, y lo hemos “olvidado” hasta el punto de imaginar luego un creador de todo esto”¹³. Por ello mismo – dirá Nietzsche - “*las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son*”¹⁴; “*Lo*

12 Baudrillard, J. La ilusión vital, *Op. cit.* p.57.

13 Nietzsche, F. *Aforismos y otros ensayos filosóficos*. Editorial Andrómeda, Buenos Aires, 1977, pp. 164-165.

14 *Ibid.*

que tiene únicamente el derecho llamarse realidad es precisamente esta realidad ilusoria, todo es apariencia, y la apariencia suele transformarse en ilusión”¹⁵.

Esa idea de Nietzsche –lo que tiene únicamente el derecho de llamarse realidad es precisamente la realidad ilusoria - forma la base de la hipótesis de Baudrillard: el mundo tal cual no es absolutamente el mundo “real”, porque “*lo real sólo es el hijo natural de la desilusión*”¹⁶ y “*la simulación es exactamente esta gigantesca empresa de desilusión – literalmente: de ejecución de la ilusión del mundo a favor de un mundo absolutamente real. Por consiguiente, lo que se opone a la simulación no es lo real..., sino la ilusión*”¹⁷. Con esas afirmaciones de nuestro autor llegamos al punto crucial en la determinación del *simulacro como exterminación más fundamental de lo real (de la ilusión), como no-realidad, o sea, la desilusión total* : “final de la ilusión salvaje del pensamiento, de la actuación, de la pasión, final de la ilusión del mundo..., de lo verdadero y de lo falso...: todo eso queda volatilizado en la telerrealidad, en el tiempo real, en las tecnologías sofisticadas que nos inician en los modelos, en lo virtual, en lo contrario de la ilusión – en la desilusión total”¹⁸.

Para proseguir, debemos aclarar el concepto de ilusión como aparece en el contexto de Baudrillard: “Mientras una ilusión no es reconocida como un error, su valor es exactamente equivalente al de una realidad. Pero una vez reconocida la ilusión como tal, deja de serlo. Es, pues, el concepto de ilusión”¹⁹. De esta manera, en contra de la ilusión metafísica y subjetiva, la del sujeto que se equivoca con la realidad, que confunde lo irreal con lo real, la ilusión como decepción y falacia, el autor plantea *la ilusión objetiva* del mundo, *la ilusión radical*, la principal imposibilidad de una presencia real de objetos o seres. Esta ilusión más elevada – no reducible e indestructible – *la ilusión vital* no se combate con la verdad, porque la ilusión objetiva es la imposibilidad de una verdad objetiva, dado que el sujeto y el objeto ya no son distintos. O sea, Baudrillard, en su definición de la ilusión, va más allá de Nietzsche, pretendiendo establecerla como una forma inmanente a los fenómenos del mundo. Según él, la ilusión objetiva es el hecho físico de que en ese universo no hay cosas que coexisten en tiempo real, el mismo tiempo “real” no existe: “El mundo tal como es, es inmanente, es ilusión, es decir es apariencia pura. Una de las realidades... son precisamente las estrellas. Nunca tenemos su

15 Nietzsche citado por: Puig Peñalosa, X. *La crisis de la representación en la era postmoderna. El caso de Jean Baudrillard*. Ediciones Abya-Yala, 2000, Quito, p. 31 (cursiva agregada).

16 Baudrillard, J. *El crimen perfecto*, *Óp. cit.* p. 25.

17 *Ibid.*, p. 30.

18 *Ibid.*, p. 52.

19 *Ibid.*, p. 76.

representación real pues, dada la velocidad de la luz, nos llega con cierto desfase, cierta distorsión: las estrellas siempre están ausentes en el momento en que nos las representamos. Esta es la ilusión radical del mundo y reside en el hecho de que las estrellas ya están apagadas cuando percibimos su luz. Esto es cierto también para los objetos más cercanos... Esto quiere decir que nunca somos contemporáneos, que siempre están ausentes... unos a otros. Eso es la ilusión del mundo y es algo muy bueno... Si todo el mundo estuviese sincronizado, es decir, si fuese instantáneamente simultáneo, sería la muerte. Y de todas maneras, ello es imposible²⁰.

Esta apreciación es especialmente importante para el mundo actual, en cuyo contexto de las tecnologías digitales e informáticas cada vez más sofisticadas, la relación entre verdad y ficción es mucho más compleja. La enunciación del principio de simulación (desilusión y, por eso, no-realidad) frente al principio de realidad (ilusión) es para el pensador francés consecuencia de la expansión de la esfera tecno-electrónica-digital, a merced de la cual prácticamente ningún ámbito de la representación ha podido sustraerse a sus efectos. Esta tecnología, exterminadora del secreto y de las apariencias, nos proporciona la profusión de imágenes de alta definición donde la realidad imaginaria e ilusoria se pierde: “Basta con pensar en la Opera de Pekín, donde con el simple movimiento de sus cuerpos, el anciano y la muchacha escenificaban la extensión del río... Allí la ilusión era total. ... Hoy, el escenario sería alimentado con toneladas de agua²¹”.

Otro ejemplo es del cine: en el curso de su progreso técnico, al pasar del cine mudo al parlante, al color, a la alta tecnicidad de los efectos especiales, en otras palabras, en la medida en que la técnica y la eficiencia cinematográficas evolucionan y dominan cada vez más, la ilusión se desvanece; en términos generales, el cine actual ya no la conoce - se entrega a un modo hipertécnico, hipersofisticado, hipervisible lo que provoca que el silencio y el secreto se van de la pantalla. Las películas cada vez de mayor realismo, más “rellenadas” aumentan la desilusión y pierden irreversiblemente la magia cinematográfica.

Hoy no vivimos en el imaginario del espejo, del desdoblamiento y de la escena, sino en la “pantalla total” (TV, vídeo, pantalla interactiva, multimedia, Internet, realidad virtual), que mediante la abolición de la distancia entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre el sujeto y el objeto, entre lo real y su doble, que permitan la circulación del sentido, supone la definitiva quiebra de la ilusión representativa que había fundamentado y legitimado el orden de la

20 Baudrillard, J. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Ed. Sala Mebdosza, Caracas, 1997, pp. 101-102.

21 Baudrillard, J. *El crimen perfecto*., *Óp. cit.* p. 48.

representación moderna. La última desaparece en el beneficio de pura inmediatez de la presencia: un locutor habla para su audiencia sin permitir nunca una respuesta y, de hecho, confirma el silencio de sus oyentes simulando respuestas diversas, ya sea por teléfono, por el público en el estudio, por el sistema de votación entre los espectadores y demás formas de “interacción” fingida. De tal manera, los medios de comunicación de masas producen incomunicación.

Miremos la misma situación desde otra perspectiva. Es cierto que hoy en día en todas partes triunfa el reportaje en directo, el flash, la foto-impacto, el documento-testimonio, etc.; se busca el “corazón del suceso”, el *in vivo*, el frente a frente, en otras palabras, el vértigo de una presencia total en el acontecimiento real. Con eso no dan cuenta de que la verdad de la cosa vista, televisada, grabada en la banda magnética, es precisamente lo que asegura que *yo no estaba allí*, es “el estar allí sin estar”, es un fantasma. El corazón de la realidad, la que nos dan los medios de comunicación, está precisamente *allí donde no ocurre nada*. Las imágenes y los mensajes que “consumimos” son signos tranquilizadores que constituyen nuestra tranquilidad asegurada por la distancia que nos separa del mundo real y, de esta manera, por la exclusión máxima de la realidad.

Ahora bien, la lectura de una pantalla es completamente diferente a la de su mirada. Ha cambiado todo el paradigma de la sensibilidad. Su tactilidad no tiene el sentido orgánico del tacto, significa simplemente la contigüidad epidérmica del ojo y de la imagen, el fin de la distancia en la mirada. Por no existir una distancia entre el espectador y la escena, la pantalla crea, de esta manera, una dimensión que ya no es exactamente humana. Ese efecto, producido por la segunda naturaleza tecnológica no era exactamente el descubrimiento del pensador francés. El principio de la reproducción en el seno mismo de la producción fue enunciado ya por W. Benjamin en su clásico trabajo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, donde, por primera vez, la técnica se había tomado no como “fuerza productiva” (en el caso de máquinas tradicionales) sino reproductiva (en el caso de las nuevas tecnologías), demostrando que la reproducción absorbe el proceso de producción y cambia sus finalidades. Este proceso W. Benjamin lo demuestra en el terreno del arte, cine y fotografía, porque es allí donde se abren en el siglo XX nuevos territorios, sin tradición de productividad “clásica”, colocados de una vez bajo el signo de la reproducción. “La actuación del actor de cine es transmitida al público a través de todo un aparato técnico. Esto tiene dos consecuencias. Este montaje no está sujeto a respetar íntegramente la actuación. Bajo la dirección del camarógrafo, estos aparatos toman a lo largo del film *posición* respecto a dicha actuación. Estas tomas sucesivas de posición constituyen el material con el cual el *cutter* realizará el montaje definitivo... Así, la actuación del actor está sometida a

una serie de *tests* ópticos... Segunda consecuencia: el público (que no tiene contacto personal con el actor) se halla en la situación de un experto: no se identifica con el actor sino en cuanto se identifica con el montaje técnico. Adopta, por lo tanto, el mismo comportamiento que ese aparato: somete a *test*²². Bajo estas condiciones la contemplación se vuelve imposible porque las imágenes fragmentan la percepción en secuencias sucesivas, en estímulos a los cuales no hay más respuesta que la instantánea, mediante sí o no; o sea, tenemos reacción del público abreviada al máximo de tal manera que la película no permite que usted se interrogue sobre ella, es ella la que interroga a usted directamente.

Actualmente no sola la producción artística, sino también toda la producción material, entran en la esfera de los simulacros. La irrupción del esquema binario pregunta/respuesta desarticula todos los discursos, pone en corto-circuito a todo lo que fue dialéctica de un significante y un significado, de un representante y un representado. La lógica hiperreal del montaje que anula el proceso contradictorio de lo verdadero y lo falso, de lo real y lo imaginario, nos conduce directamente a la célebre fórmula de McLuhan: “*the medium is the message*”, constantemente citada por Baudrillard. McLuhan es verdadero profeta de esa coalescencia de la pantalla con cualquier contenido, que trae confusión entre el emisor y el receptor, el actor y el espectador y con ello el fin de toda comunicación e información posibles. La teoría de *the medium is the message* constituye la matriz de la desaparición de cualquier sentido: efectivamente es el medio, el modo mismo de montaje, del recorte, de la interpelación, de la demanda, lo que regula el proceso de significación y determina la más baja definición de su mensaje.

Benjamín y McLuhan, dice Baudrillard, vieron más claro que Marx, que el verdadero mensaje *estaba en la reproducción misma*. A partir de esa constatación de la reproductibilidad basada en la serie, Baudrillard declara la entrada definitiva en el tercer orden de los simulacros, es decir, en la actual era de la simulación.

Según nuestro autor el mundo sólo existe gracias a la ilusión que proviene de la imperfección radical, la que nos asegura la existencia del mundo accidental, criminal, violento, enfermo, en otras palabras – imperfecto (por eso, sólo nos puede ser dado como ilusión). Que si bien da fuerza a la existencia y a la felicidad, otorga todavía mayor fuerza al mal y a la desdicha. En el mundo natural de imperfección radical la misma perfección es imposible. El ser humano en concreto también es una imperfección, ya que la perfección pertenece al orden de lo inhumano. En el

22 Baudrillard, J. *El intercambio simbólico y la muerte*, *Op. cit.* p. 73.

mundo expurgado de las viejas “infecciones” e imperfecciones, en un mundo clínico “ideal”, se elimina lo “humano, demasiado humano” en nosotros: nuestros deseos, defectos, locuras, nuestro inconsciente e incluso nuestra sexualidad. Al excluir lo anterior estamos tratando de construir un mundo perfecto y totalmente positivo. A este universo espectral, sin problemas, sin conflictos y contradicciones, a esta pura y absoluta realidad es a la que Baudrillard llama el *crimen perfecto* (donde el crimen es la propia perfección), la realidad virtual, perfectamente homogeneizada y numerizada, que sustituye a la otra porque es perfecta, controlable y no contradictoria, es decir, porque está más “acabada”. Es esa realidad virtual de alta definición que sustituye a lo real y sobre lo que Baudrillard ha fundado el simulacro. Quiso examinar, aunque en forma breve, algunos de sus diversos aspectos:

- *La alta definición de la imagen (ready-made, reality shows, holograma, imagen tridimensional, virtual o hiperreal, etc.)*. Significa la más baja definición representativa y menos aún la ilusión estética que queda anonadada por la perfección técnica; se trata de la imagen indiferente, sin encanto, sin auténtico placer, sin posibilidad de contemplarla sino absorberla visualmente; es la imagen en cuyo horizonte lo real desaparece.
- *La alta definición del tiempo* (el tiempo real como la instantaneidad y la simultaneidad de un acontecimiento o de un discurso, su transcripción inmediata, el más presente que el presente). En realidad virtual la transparencia absoluta converge con la absoluta omnipresencia del acontecimiento que significa que la imaginación del tiempo, su duración y complejidad se hacen inútiles a partir de que todo proyecto es inmediatamente realizable. En el tiempo “directo”, “vivo”, ante la imposibilidad de que algo se acabe y, al mismo tiempo, ante la imposibilidad de ver más allá del presente, el retraso, la demora, el suspenso, tan esenciales para la idea, la palabra, la contemplación, se reducen en la interacción inmediata y se vuelven anoréxicos²³.
- *La alta fidelidad* (la alta definición de la música). Es una especie de desaparición de la música por exceso de los efectos especiales de ultrafidelidad, de los efectos estereofónicos y holofónicos; se refiere

23 Con el tiempo real que no tiene pasado, ni memoria, ni futuro, la historia llega a su fin, destruida por la instantaneidad y omnipresencia del acontecimiento. Este es el punto donde Baudrillard introduce *lo transhistórico* y *lo transpolítico*, es decir, las esferas donde la historia lineal y la idea del progreso propias de la modernidad ya son imposibles; y donde los acontecimientos no pueden ocurrir porque se producen y se emiten precisamente “en tiempo real”.

a la música reproducida digitalmente donde gracias a la tecnología se alcanza la perfección absoluta – clínica, estéril-, cuando ya no hay ruido alguno.

- *La alta definición del pensamiento* (la inteligencia artificial). Se trata de pensamiento “real”, es decir, finalmente realizado, plenamente materializado por la interacción de todas las virtualidades de análisis, de síntesis y de cálculo: la descomposición de las operaciones en sus elementos más simples, su siguiente digitalización para después sintetizarlas a partir de ciertos modelos. Como resultado, este tipo de pensamiento no contiene ni sombra de un artificio, de la ilusión, de la seducción, del juego, mucho más sutil, perverso y arbitrario, los últimos desaparecen en el interfaz con la máquina. Es que la máquina informática y cerebral²⁴, como codificación y clonación del pensamiento humano, no puede ser la dueña de las apariencias, sólo domina el cálculo que destruye cualquier ilusión mediante la falsificación del mundo en tiempo real. El hombre virtual, inmóvil delante de su ordenador, se vuelve no solamente un paralítico físico, sino también cerebral, porque allí, dice Baudrillard, el pensamiento ni siquiera puede plantearse.
- *La alta definición del lenguaje* (los lenguajes numéricos). En el ciberespacio lingüístico la ultrasimplificación de los idiomas digitales prevalece sobre la complejidad de los lenguajes naturales; con la codificación y descodificación binaria, propia de los lenguajes numéricos, se pierde la dimensión simbólica del texto o el discurso - el mismo intercambio simbólico se convierte en una función inútil-, se borra la magia misma del lenguaje natural, su multiplicidad, su belleza, aseguradas por su carácter singular, incomparable e irreducible. La tendencia actual consiste en que estamos condenados a la programación universal de la lengua, a la comunicación “democrática”, en la que se reconcilian todos los lenguajes, perjudicando cualquier sentido y/o el sentido común. “Con los lenguajes virtuales estamos a punto de inventar la anti-Babel, la lengua universal, la auténtica Babilonia” que se opone a la ilusión de la alteridad lingüística. “Menos mal que Dios intervino dispersando las lenguas y sembrando la confusión entre los hombres. Pues la dispersión de las lenguas sólo es un desastre desde el punto de vista del sentido y de la comunicación. Desde el punto de vista del

24 Es necesario aclarar que en relación con las máquinas tradicionales no existe esta ambigüedad producida por las máquinas nuevas (vídeo, televisor, computadora). El trabajador siempre era, en cierto modo, extraño a la máquina y por tanto alienado por ella. Pero las nuevas tecnologías, las pantallas interactivas, por ejemplo, no lo alienan en absoluto, sino forman con el hombre un circuito integrado.

lenguaje en sí, de la riqueza y de la singularidad del lenguaje, es una bendición del cielo – en contra de la secreta intención de Dios, que era castigar a los hombres, pero ¿Quién sabe?, tal vez era una astucia del Todopoderoso”²⁵.

Eso es un mundo virtual, de Alta definición, de perfección absoluta que totaliza lo real eliminando la ilusión y cualquier alternativa imaginaria, que, con exceso de realidad, la liquida; eso es el mundo del simulacro - de la desilusión total²⁶.

2. Transestética del simulacro

El simulacro de Baudrillard como concepto filosófico-ontológico es de carácter universal: actualmente lo aplican al análisis del efecto alucinatorio producido por la televisión, de los problemas de comunicación, de la esencia simulativa de la actualidad social, de los problemas éticos, de la política en su estado “imposible”, del “fin de historia”, de transeconómica, transcultura, de la influencia global de la red de Internet (la cual el mismo Baudrillard nunca utilizaba), etc. En otras palabras, el mundo occidental consumista entró en la época de la simulación total que abarca todas las esferas: epistémico-científica, ético-moral, político-social y, por supuesto, estético-artística, la que nos interesa especialmente en esta parte del presente artículo.

Ahora bien, hablando sobre la tradición platónica de la comprensión de la imagen como equivalencia a la realidad, Baudrillard destaca tres fases de su desarrollo bien equiparadas con los ordenes del simulacro examinados anteriormente:

Fase de simulación	Fase del desarrollo de la imagen
• Falsificación	Imagen imita la realidad
• Producción	Imagen disimula y deforma la realidad
• Simulación	Imagen no tiene ninguna relación con realidad

25 Baudrillard, J. *El crimen perfecto*, *Op. cit.* p. 124.

26 En este artículo no se mencionan las otras formas del simulacro citadas por el autor, como, por ejemplo, la alta definición del medio (la más baja definición del mensaje), la alta definición del cuerpo (el código genético y el genoma), la alta definición del otro (la más baja definición de la alteridad y el intercambio), la alta definición del sexo (la pornografía, más sexual que el sexo), etc., por cuanto consideramos que, de cierta manera, son ajenas a nuestra problemática enfocada en el simulacro como categoría estética.

Aplicando esta división a la imagen artística podemos destacar sus siguientes formas sucesivas:

- La imagen artística como reflejo de la realidad, como creadora de efectos de verdad: “verdad sobre verdad” (realismo);
- La imagen artística como la deformación de la realidad (cubismo, expresionismo);
- La imagen artística como la disimulación de la ausencia de la realidad (arte abstracto);
- La imagen artística como la resurrección paródica de la realidad: “mentira sobre verdad” (surrealismo y dadaísmo); y
- La imagen artística como la pérdida de cualquier relación con la realidad: “verdad sobre mentira” y es ya puro simulacro.

Es cierto que, *grosso modo*, todo el arte es un simulacro, pero el simulacro dramático, que tenía el poder de la ilusión. La simulación actual (del tercer orden), escindida del principio de ilusión, testifica el “grado cero del arte”, su *etapa transestética*²⁷, cuando el arte y la estética, rebasándose a sí mismos, pierden su propia especificidad. El análisis de esta etapa transestética, o sea “simulativa”, del arte y de la estética es el objetivo de este parte de artículo.

La ilusión es el eje sobre el que giran la estética y el arte. El arte está hecho para seguir siendo ilusión; no puede ser la realidad misma o su reflejo mecánico, sino más bien el espejo hiperbólico del mundo real: en su forma antropológica, el arte es antes que nada un *trompe-l'oeil*, un efecto engañoso. La representación pictórica que le quita una dimensión a los objetos reales, por eso mismo les proporciona la ilusión, el efecto mágico, el encanto de una fábula o del sueño. La fuerza del arte, según Baudrillard, está en la ausencia de la realidad, en el misterio, en el secreto y de ellos nace su poder.

Presentemos a manera de ejemplo el erotismo y la pornografía. Desde punto de vista estrictamente biológico, lo que en realidad existe en ambas modalidades debe ser el sexo físico. Sin embargo, entre la pornografía y el erotismo hay una diferencia sustancial: la pornografía es el sexo real, crudo, mientras el erotismo

27 Lo que he llamado “transestética” “quiere decir que la estética está ya realizada, generalizada y que por ello mismo, se rebasa a si misma y pierde su propio fin” (Baudrillard, J. *La ilusión y la desilusión estéticas*, *Op. cit.* p. 58). Por eso, cuando Baudrillard habla del fin del arte, literalmente no se trata de eso, se trata de su forma transestética: cuando todo es estético, ya nada es bello ni feo, y el mismo arte desaparece debido a la estetización general.

evita toda esa evidencia del sexo: es apenas la seducción sexual; el sexo físico está prácticamente inalcanzable en erótica porque es imaginario. En el erotismo no hay sexo, salvo para una imaginación que lo desea, el sexo real sólo se anuncia en el fondo, en la perspectiva. La pornografía, al añadir una dimensión más a la imagen del sexo, le quita el deseo y descalifica toda la seducción erótica. La pornografía desvela el secreto que allá ya no existe, la erótica, como el arte mismo, promueve el sexo a la categoría del secreto.

La ilusión del arte que provenía de su facultad de oponerse a lo real inventando otra escena, actualmente, dice Baudrillard, es imposible porque las imágenes ya no pueden imaginar lo real, ni transfigurarlo, sino que han pasado a formar parte de las cosas, se han vuelto ellas mismas reales. La imagen se ha convertido en realidad virtual de transparencia y de visibilidad total. Como consecuencia, el dominio de la ilusión y de la ausencia se pierde; se ha vuelto imposible el mismo juicio estético y sin un juicio estético no hay estética ni arte: “el arte no muere de sus carencias, muere de exceso”²⁸.

Ya mencionamos diferentes ejemplos que nos sirven de modelo del simulacro. Entre ellos citamos, por ejemplo, los *reality shows*, los programas televisivos donde cualquiera puede venir a vivir en directo, en tiempo real en la pantalla de televisión. Son buena ilustración de cómo la vida misma, la más banal puede transformarse en la virtual. Sin embargo, aunque los *reality shows* pueden corresponder a una fase de la producción del arte, más bien forman parte del universo de la comunicación y la información. Por eso, cabe mencionar un ejemplo de simulacro, propio de la esfera artística como *ready-made*, el objeto real, sin ilusión, sin aura, que se sitúa más allá de la estética y por eso mismo, propio de su fase transestética.

El *ready-made* puede ser considerado como antepasado de los *reality shows*: de la misma manera como sacan la gente de su vida real para ponerle ante la pantalla, Duchamp igualmente sacó su famoso *Portabotellas* del mundo real y sin transcripción alguna, lo pasó “al otro lado de la pantalla”, en un campo que, como dice Baudrillard, todavía llamamos “el arte”, una hiperrealidad indefinible. En este *acting out* el artista al mismo tiempo pone fin al portabotellas como objeto real y al arte como acto creativo, produciendo de esta manera una ambigüedad definitiva entre lo real y el arte: “Duchamp extrema las dos formas: el portabotellas, que queda... sacado de su contexto, de su idea, de su función se vuelve más real que lo real; y el arte se vuelve más arte que el arte, se vuelve transestético – una especie de transestética de la banalidad, de la insignificancia, de la nulidad, en la que se despliega hoy, para mí, la forma pura e indiferente del arte”²⁹.

28 Baudrillard, J. *El paroxista indiferente. Conversaciones con Philippe Petit*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1998, p. 158.

29 Baudrillard, J. *La ilusión y la desilusión estéticas*, *Op. cit.* p. 80.

A partir de ese momento el arte, en lugar de inventar una escena de la ilusión, cada vez más se contenta con apropiarse de la realidad. El *ready-made* da paso a una estetización total cuando cualquier objeto (detrito, plancha, pala, etc.) puede convertirse en obra de arte; esta conversión inmediata conduce a una virtualidad generalizada, a hiperrealidad que pone fin a la ilusión estética. “El arte se ha realizado hoy en todas partes. Está en los museos, en las galerías, pero también en... la banalidad de todas las cosas hoy sacralizadas sin ninguna forma de proceso. La estatización del mundo es total³⁰... Nos quejamos de la comercialización del arte, de la mercantilización de los valores estéticos. Pero esto es una vieja historia. Hay que temer más la transcripción de todas las cosas en términos culturales, estéticos y signos museográficos... Esta es la amenaza más grave. Es el grado Xerox de la cultura”³¹ y, también, podemos decir, el grado cero del arte.

Con la proliferación de simulacros como objetos transestéticos, el arte se ha vuelto iconoclasta. No en el sentido que destruye las imágenes, como de la historia, sino que fabrica imágenes en las que no hay nada que ver, sin ningunas consecuencias estéticas. Como ejemplo de esta “iconoclastia contemporánea” Baudrillard nombra a Andy Warhol, otra muestra de simulacro incondicional. Es este artista quien inicialmente atrajo la atención de Baudrillard (Duchamp vino después) y con quien, según el autor, se produce la fractura antropológica en la historia del arte- el final del principio artístico.

Para Baudrillard, Warhol y Duchamp, aunque ambos son autores de simulacros, son artistas bastante diferentes. Es cierto que Duchamp, Dada o los surrealistas hicieron estallar la obra de arte, reconstruyendo la representación, pero ellos siguen formando parte de una vanguardia y proceden de una u otra manera de la utopía crítica. Ellos separan los objetos de su función, los elevan en su trivialidad subversiva, en una reminiscencia de la esencia perdida y de un orden de lo auténtico que se evoca a través de lo absurdo. Dentro de su asimiento del objeto puro, hay todavía una percepción poética. Hay un gesto revolucionario cuando Duchamp descubre el objeto y estetiza de golpe todo el campo de la realidad cotidiana. Su *ready-made* forma parte de la simulación moderna, de cierto modo dramática y heroica; es un momento original, pero sólo ocurre una vez.

Aquí es necesario aclarar que para Baudrillard la simulación no es en absoluto una esfera homogénea y uniforme. En un momento dado hay un principio de realidad

30 En la estatización de la realidad Baudrillard llegó hasta tal punto que presentó el derribamiento de las Torres “Gemelas” y las torturas de los prisioneros iraquíes en calidad de los objetos transestéticos por lo que ocasionó un gran choque entre sus lectores.

31 *Ibid.*, p. 11.

y en otro, un principio de simulación, que es un fenómeno distinto que choca con el primero. Hay en el arte una simulación auténtica y verdadera, pero que ocurre una sola vez, y hay una simulación inauténtica, falsa que ya no es original, sino forma una prótesis estética (es la simulación posmoderna, actual). Por ejemplo, cuando Warhol pinta las sopas Campbell en la década de los sesenta es, según nuestro autor, un brillo sorprendente de la simulación: de un solo golpe, el objeto-mercancía queda irónicamente sacralizado. Pero cuando las pinta en 1986, es decir, veinticinco años más tarde, ya no está en absoluto en el brillo sino en el estereotipo de la simulación. En el primer momento, él atacaba el concepto de originalidad de una manera original, pero en 1986, por el contrario, reproducía lo no original de una manera también no original, mejor dicho, vuelve a hacer exactamente lo mismo. Algo parecido sucedió con el arte abstracto, que fue una gran aventura de la modernidad artística en su fase inaugural, formando una historia triunfante de la pintura. Pero todas las múltiples formas de la abstracción posterior están más allá de esta peripecia revolucionaria.

Warhol, dice Baudrillard, ya no pertenece a la vanguardia ni a ninguna utopía. Con sus imágenes puras, indefinidamente reproducidas, repetidas y multiplicadas en serie, con la reapropiación lo que hace, él es quien mejor expresa la desaparición del arte como acto creativo. Con Picabia y con Duchamp, la máquina sigue siendo presente como mecanicidad surrealista, no como maquinabilidad. Warhol se identifica puramente con lo maquinal. Eso quiere decir que no usa la máquina para rehacer arte, como lo hacen muchos artistas cuando toman la imagen en bruto y rehacen con ella algo nuevo, explotando la técnica para crear ilusión; sino que Warhol emplea técnica para reproducir automáticamente los objetos ya fabricados, así sea una lata de sopa o el rostro de una estrella del cine, para entregar la ilusión pura de la técnica. Es eso lo que Baudrillard llama el esnobismo maquinal de A. Warhol.

Las semejantes imágenes, de la figuración absoluta, sin la menor transfiguración resultan de una transparencia total, sin imaginación y sentido, sin ningún tipo de emoción y sentimentalismo. Las llamamos frecuentemente banales, pero no son banales porque reflejan un mundo banal; sino por ser éstas de exactitud estupefaciente que ni siquiera produce el deseo de interpretarlas. En esas imágenes maquinables ya no existe un espacio crítico, el espacio con una presencia real del sujeto y el objeto: es una imagen sin objeto, o sea, indiferente respecto al mundo, a la cual le falta también la imaginación del sujeto: “cada una de las imágenes de Warhol es a la vez insignificante en sí y de un valor absoluto, el valor de una figura de la que se ha retirado todo deseo trascendente, dejando lugar únicamente a la inmanencia de la imagen. En este sentido es artificial. Warhol es el primero que

nos introduce en el fetichismo moderno, en el fetichismo transestético, el de una imagen sin cualidad, de una presencia sin deseo³².

En su libro *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras* Baudrillard nos presenta otro ejemplo de la estética de simulación - el *kitsch*³³ que tiene su fundamento en la cultura de masas de la sociedad de consumo y que se opone a la estética de la originalidad. Lo define como pseudoobjeto, es decir, como simulacro – el objeto ficticio al que falta la significación real. El *kitsch* nunca innova; reproduce los objetos, cambiando su tamaño natural, imitando los materiales originales, remedando las formas de las obras actuales y del pasado o combinándolas de manera disparada³⁴, en otras palabras, las repite sin haberlas vivido. El último momento es la esencia de todo lo *neo-* que festeja a la vez la desaparición de lo real y su resurrección caricaturesca³⁵. Este *remake*-reciclaje propio del *kitsch*, aunque en su vértigo de los modelos pretende ser irónico, no es más que el resultado de la desilusión estética de las cosas.

Después de esta especie de excursión por diferentes tipos de simulacros transestéticos, es bueno analizar las consecuencias que ellos producen en el arte, cuyo estado Baudrillard define como una gigantesca conspiración - el *complot del arte*³⁶.

Los siguientes efectos provocados por los simulacros son, según el autor, causantes de la “complicidad vergonzosa” del arte actual:

- La conceptualización del arte y la desaparición de la crítica del arte;
- La universalización o/y “democratización” de la creación y de los creadores;

32 Baudrillard, J. *El crimen perfecto*, *Óp. cit.* p. 106.

33 *Vide* Baudrillard, J. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Plaza&Janés, Barcelona, 1974, pp. 158-160.

34 Eso es lo que hace el pintor estadounidense Russell Connor a quien lo menciona Arthur C. Danto en su libro *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Este artista recombina partes de conocidas obras maestras para hacer sus pinturas. Toma las mujeres de *Les demoiselles d'Avignon* de Picasso, y las sustituye por las de *El rapto de las hijas de Leucipo* de Rubens, dándole el ingenioso título de *El secuestro del arte moderno por los neoyorquinos*. “El resultado es una obra maestra posmoderna... que muestra exitosamente una de las formas en que se puede pintar... en el momento posthistórico” (Danto, A. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Editorial Paidós, Barcelona, 1999, p. 215).

35 “Como decía Marx, refiriéndose a Napoleón III: ocurre que los acontecimientos se producen dos veces en la Historia. La primera vez tienen un alcance histórico real; la segunda, no son más que un recuerdo caricaturesco” (Baudrillard, J. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, *Op. cit.* p. 145).

36 Baudrillard, J. *La ilusión y la desilusión estéticas*, *Op. cit.* p. 36.

- la interacción que se establece entre el artista y el público (la obra y el espectador), cuyo resultado es la desaparición del sistema de percepción que tradicionalmente especificaba el arte.

Ya se expresó que la muerte del arte se remonta al *ready-made* de M. Duchamp, ejemplo por excelencia de transestética de la banalidad y de la insignificancia. Para decir qué es el *ready-made*, es habitual repetir la fórmula que empleó André Bretón en 1934: es el objeto manufacturado, modificado o no, *promovido a la dignidad de objeto de arte por la sola decisión arbitraria del artista*; de lo que se deduce que el valor estético-artístico de esos objetos es puro acto mental. De esta manera, el arte se libera de la ilusión propiamente estética: “ya no creemos en el arte, sólo creemos en la idea del arte, la cual obviamente no es en absoluto estética”³⁷. El arte se vuelve conceptual, porque fetichiza en la obra el concepto, y abstracto, debido a que está atravesado más por la idea que por la imaginación de las formas (la abstracción en este caso no es lo opuesto a figuración).

Puesto que el arte se ha convertido en idea, la crítica del arte, en cierta medida, se ha visto “vampirizada” por el propio arte o, podemos decir, el arte ha absorbido la crítica. Tal como la ejercería Baudelaire, la posición crítica ya no existe; no porque ella perdió su sentido o porque ya no hay buena crítica como lo había antes, sino porque hoy todo el arte se ha vuelto crítico y comentarista; porque las obras de arte se han cercenado de su significación que tienen unas respecto a otras. “Cada vez más... en cualquier *performance*, cualquiera instalación, cualquiera obra, hay un comentario, hay discurso. Además, se va a buscar a filósofos e intelectuales para que comenten sobre todo eso... Precisamente porque (el arte) no cree ya en su propia pulsión estética, ... y porque ya no está seguro de su finalidad, necesita asegurarse un lenguaje externo, y para esto viene a socorrerlo una especie de literatura artística, estética que se produce incesantemente. Pero esto es un comentario y ya no una verdadera crítica porque no hay la distancia necesaria para el juicio”³⁸, a lo que podemos añadir, que no hay el mismo juicio estético porque el arte ya no pertenece al orden de la aventura estética. Así, el arte y la crítica tienen el mismo destino: ambos desaparecen en su especificidad.

De otro lado, en la actualidad, dice Baudrillard, ha surgido la idea de que existe una creatividad natural del hombre³⁹, solamente basta resucitarla. Cualquier

37 *Ibid.*, p. 27.

38 *Ibid.*, pp. 64-65.

39 “El arte ha perdido la noción de que es un artificio, se ha asimilado... a la idea rousseaniana de un fundamento natural del hombre” (Baudrillard, Jean. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, *Op. cit.* pp. 163-164).

persona puede meterse en la creación y la tesis de M. Duchamp y de J. Beuys de que “todo el mundo es un artista” e igualitarismo generalizado de Warhol confirman eso. Del mismo modo, en una perspectiva igualitaria y “democrática” cualquier objeto puede tener derecho a llamarse obra de arte y figurar en un museo. Esa extensión de la democracia y de su principio igualitario al universo artístico no es solamente grotesca sino además tiene consecuencias nefastas: cuando Duchamp y Warhol, universalizando el proceso de creación, transforman las cosas banales en obras artísticas, automáticamente se convierten en los instigadores de la liquidación del arte, diciendo por eso mismo que no hay más creación ni creadores.

La “democratización” y la universalización del arte afecta peligrosamente su relación con el espectador cada vez más y más decepcionado: “En la estatización general, - dice Baudrillard, - hay efectivamente un público. Pero ese público, ¿sigue siendo un público conocedor? ¿Tiene aún los elementos del juicio o elementos de placer? Lo dudo. Cuando uno va a esas grandes exposiciones en una galería o un museo, fuera del pequeño círculo de los iniciados, vemos circular la gente en una actitud que no es siquiera simplemente pasiva sino de absorción, una especie de metabolismo indiferente”⁴⁰. La verdadera relación dual cómplice y secreta entre la obra y el público es reemplazada por una coalescencia sin electricidad estética, sin admiración, sin la seducción que apasiona.

Ante esta desolación del espectador de no saber cómo tomar la obra, cómo reaccionar ante ella, pues, ya no le concierne, el objeto comienza a recurrir a una especie de irrisión y hasta, podría decirse, de admiración forzada, de chantaje. Parece decir a la gente: “si no me reconocen, si no son capaces de admirarme, es porque no entienden nada; no son suficientemente educados”. Entonces, el público, que tampoco es un tonto, entra en el juego, pero es un juego falso en el que no hay complicidad positiva y entusiasta, sino más bien negativa, debido a que ni el objeto está seguro de ser verdaderamente una obra de arte, ni quien lo mira está seguro de tomarlo por una obra de arte.

En esta situación, el artista, inseguro de sí mismo, comienza a buscar desesperadamente incluir al público en la realización de su obra, dejándola abierta para su participación. A partir de ahora el espectador-creador puede, por ejemplo, cambiar la instalación o hacer su auto- *performance*. Una de las últimas “estrategias” de los museos del arte consiste en aspiración de atraer la gente ya no *ante* la pintura, o sea contemplar las cosas a distancia y tomar su distancia

40 Baudrillard, J. *La ilusión y la desilusión estéticas*, *Op. cit.* p. 66.

gracias a la representación, sino ponerla *dentro* de la pintura, meter al espectador audiovisualmente en la realidad virtual de tal o cual cuadro. De esta manera, el actual espectador-participante puede entrar en el cuadro, vivirlo en tiempo real, respirar su ambiente y hasta cambiar la escena. Esta actitud, lo que se llama hoy en día la *interactividad*, es el asunto de vida o muerte para instituciones culturales: cuando la pasividad del público, su indiferencia ya no da más dividendos, entonces hay que acudir a la estrategia interactiva para conseguir a todo precio una respuesta. Con esta activa postura se acaba el viejo estatus “kantiano” de ante del espectador contemplativo y pasivo.

La semejante “cooperación” del público, su intervención en el acto creativo, actualmente muy común, decepciona, por no decir otra cosa, a Baudrillard: “Sí, es una participación, pero es una falsa complicidad, imitada mediante la simulación y que imita la que debería ser (lo que fue sin duda) una forma de seducción⁴¹ ... Debería ser una creación colectiva, pero dista mucho de serlo: simplemente se juega a esa colectividad”⁴², la simula.

3. Conclusiones

Como conclusión, podemos decir que el simulacro de Baudrillard no tiene *happy end*. El mismo autor pone en duda sus perspectivas: la epidemia de simulación trae la catástrofe tanto para el arte que se disolvió en la “transestética de banalidad” – la estatización total de la cotidianidad, como para la estética que en otro tiempo fue la teoría de la belleza y actualmente, rebasando a sí misma, perdió su propio fin y especificidad. En esta situación ¿Habrá todavía una ilusión estética? ¿Habrá lugar para una imagen, para el secreto de la seducción, de la magia; lugar para la percepción estética, lugar para una fuerza efectiva de la ilusión, para una verdadera estrategia de las formas y de las apariencias? – pregunta el autor. No responde a estas interrogaciones retóricas ni apunta a proporcionar salidas: “no tengo soluciones,... simplemente hago un diagnóstico”⁴³. Un diagnóstico grave, pues, anuncia, ni más ni menos, la desaparición de arte y la llegada de la etapa transestética - desilusión total.

No obstante, cuando se trata sobre un pensador tan extraordinario como Baudrillard, cualquier conclusión definitiva es poco probable. En efecto,

41 La seducción para Baudrillard es lo que, mucho más que el principio del placer, nos arrastra más allá del principio de realidad y del sentido; es el sinónimo de un máximo de intensidad y encanto.

42 *Ibid.*, 68.

43 *Ibid.*, 97.

inesperadamente resulta que el crimen perfecto - la destrucción de ilusión- es literalmente imposible e irrealizable, “es una hipótesis de radiante optimismo”⁴⁴. Otro “salvavidas” lo encontramos en la idea de “después de la orgía” en la que insiste Baudrillard en varios de sus textos: en plena orgía, un hombre murmura al oído de una mujer una frase secreta: “¿Qué haces *después* de la orgía?”. Con esa pregunta no sólo se demuestra que la orgía no es suficientemente interesante, sino que hay sitio para el optimismo: hay un después y el punto final aún no está puesto.

Bibliografía

1. BAUDRILLARD, J. *Contraseñas*. Editorial Anagrama, Barcelona, 2000.
2. BAUDRILLARD, J. *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Amorrortu Editores, Madrid, 2006.
3. BAUDRILLARD, J. *El crimen perfecto*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1996.
4. BAUDRILLARD, J. *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Avila Editores Latinoamericana, Caracas, 1992.
5. BAUDRILLARD, J. *El otro por sí mismo*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1988.
6. BAUDRILLARD, J. *El paroxista indiferente. Conversaciones con Philippe Petit*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1998.
7. BAUDRILLARD, J. *El sistema de los objetos*. Siglo veintiuno editores, México, 1999.
8. BAUDRILLARD, J. “La precesión de los simulacros”, en: Brian, Wallis. (ed.). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Ediciones AKAL, Madrid, 2001, pp. 253-281.
9. BAUDRILLARD, J. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Ed. Sala Mebdosza, Caracas, 1997.
10. BAUDRILLARD, J. *La ilusión vital*. Siglo veintiuno de España Editores, Madrid, 2000.

44 Baudrillard, J. *La ilusión vital*. Óp. cit. p. 69.

11. BAUDRILLARD, J. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Plaza&Janes, Barcelona, 1974.
12. BAUDRILLARD, J. *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1991.
13. BENJAMÍN, W. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en: Benjamín, W. *Discursos interrumpidos I*. Editorial Taurus, Madrid, 1982.
14. DANTO, A. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Editorial Paidós, Barcelona, 1999.
15. NIETZSCHE, F. *Aforismos y otros ensayos filosóficos*. Editorial Andrómeda, Buenos Aires, 1977.
16. PUIG PEÑALOSA, X. *La crisis de la representación en la era postmoderna. El caso de Jean Baudrillard*. Ediciones Abya-Yala, Quito, 2000.

