



Universidad de Guanajuato

División de Ciencias Sociales y
Humanidades



Aproximaciones al concepto de simulacro y a la configuración del nuevo sujeto.

Tesis para obtener el título de Licenciado en Filosofía.

Elioenaí Torres Espinoza.

Director de tesis: Rodolfo Cortés del Moral.

Agosto 2021.

Índice

Índice	2
Introducción	3
Capítulo 1	6
Capítulo 2	22
Capítulo 3	41
Conclusiones	50
Bibliografía	54

Introducción

Las sociedades contemporáneas alrededor del mundo viven constantemente híper conectadas y condicionadas por los sistemas de de redes y algoritmos proyectados por distintas pantallas que filtran y modelan toda clase de contenido al que el sujeto esta expuesto de manera permanente. El objetivo de este escrito por tanto, es aproximarse a la reflexión sobre el concepto de simulacro, expuesto por el sociólogo Jean Baudrillard, con el que mostró que lo que hay tras la pantalla no es lo que está proyectado y cómo esto es el puente a la emergencia de una nueva dimensión histórica, definida por los objetos, imágenes, las pantallas y la información que realzan los valores hedonistas.

En el primer capítulo abordé como es la formación de la simulación con sus principios y bases en la sociedad del espectáculo, con el inicio de lo virtual y los sistemas de redes interconectadas. Para dar paso a la influencia directa a la que está expuesta la conciencia por la sobre exposición de imágenes, lo que deriva en lo que Baudrillard pensó como la muerte de lo Real. La realidad ha muerto por los simulacros de esta misma, es disgregada por sus copias, dejando solamente variaciones de lo real “disneyficadas” donde lo verdadero es carente de sentido. En otras palabras, el mundo es reemplazado por un mundo copiado, virtualizado, donde toda la realidad es percibida por intermediarios.

En el segundo capítulo, intento mostrar como es que tras el Simulacro, se instaura una nueva dimensión, lo Hiperreal. La Hiperrealidad es una forma de lo real donde los fenómenos que experimenta el sujeto son por medio de la pantalla. Lo que se proyecta por tanto en la pantalla es la verdad. Es una interpretación de la realidad descompensada donde todo lo acontecido es verosímil. Es una nueva fase instaurada por dispositivos, una nueva dimensión que resignifica todo aquello que conocemos para llevarlo a un plano meramente inmanente.

La realidad se figura, y con ella todos los conceptos que conocemos; la comunicación, la información, la verdad, el tiempo, los acontecimientos, el mismo sujeto. No quiere decir

esto que se acaben, sino se figuran, se resignifican, se hacen imagen para su consumo. Y Todo esto porque se estaría abriendo una nueva ontología o una nueva antropología.

El tercer capítulo esta órbita alrededor de la reflexión sobre el sujeto. Pensando en que esta nueva dimensión al plegarse genera un sujeto, ¿Cómo o que sería ese sujeto?

El sujeto contemporáneo se compone de una especie de hibridación o de mutación constante que se *figura* imagen, al igual que las categorías que se creían solidas y que fundaron formas de pensamiento están cambiando, el sujeto se experimenta imagen y experimenta al mundo en imagen. Este *sujeto-figura* tiene en sus genes la forma de trans, que le permite el constante cambio, a tal grado que puede cambiar el lugar con la máquina.

“El mundo moderno es el de los simulacros. Un mundo donde el hombre no sobrevive a Dios, ni la identidad del sujeto sobrevive a la de la sustancia. Todas las identidades son simuladas, producidas por un juego más profundo que el de la diferencia y la repetición”

-Gilles Deleuze

El simulacro como síntoma de una realidad decadente.

La dimensión externa de la experiencia y resultado de relaciones entre el sujeto-objeto y entre sujetos o lo que llamamos *realidad*, se ha agotado por su copia, por lo que es cada vez más complicado diferenciar en el sentido de realidad lo imaginario o ficticio de lo verdadero o real. Este principio y el conjunto de valores que lo acompañan no se acaban por su ausencia, al contrario, acontece una pérdida del referente debido al exceso de imitaciones o de simulacros. El simulacro es un cortocircuito de la realidad para su duplicación por medio de signos, lo que genera la imposibilidad de descifrar entre sus límites y lo imaginario, la copia y el original. No se trata de una referencia, de una sustancia, es más bien la generación por los modelos de algo real sin origen o realidad. El simulacro no solo es lo que ha quedado suplantando la realidad, sino que éste ha dado paso a lo hiperreal.

El acto de simular es fingir tener algo que no se tiene. Aparentar, lo que deja ver la ausencia de algo. El objeto de la simulación es cuestionar la diferencia entre lo verdadero y lo falso, lo real y lo imaginario. Por tanto, la simulación logra difuminar los límites entre un modelo y su copia, acabando con el encanto que produce la abstracción o la magia del mapa y el hechizo del territorio. El lugar de la simulación es la genética hecha miniatura dentro de una tarjeta madre proyectada en una pantalla. La nueva puerta a lo real se produce por matrices y memorias, a partir de esto, se puede reproducir un número infinito de veces. Esto vislumbra la emergencia de una nueva dimensión histórica que es delimitada por los objetos, las imágenes, las proyecciones, y la información, una ‘nueva normalidad’ que ha reemplazado todo significado con símbolos y signos simulando la realidad que ha quedado obsoleta y ante todo, acentuando los valores hedonistas y narcisistas. En este espacio, que ya no es lo real, (ni la verdad) la era de la simulación abandona todo referente y al mismo tiempo se instaura artificialmente en los sistemas de signos. No se trata de una imitación, ni de reiteración o parodia, sino de una suplantación de lo real (que ha quedado atrás) por los signos de lo real (que se ha instaurado que es lo Hiperreal).

Es un cambio de todo proceso real por su doble operativo; una máquina de índole reproductiva, programática impecable, que ofrece todos los signos de lo real. El simulacro es entonces un nuevo tipo de realidad formado a partir sistemas de información, lo mismo que la anulación de la realidad objetiva por su reflejo y que, como consecuencia, se ve alterada la relación hombre-Naturaleza siendo ésta reemplazada por la relación Hombre-Maquina.

El origen y la conformación de esto, puede verse desde muchos puntos, pero dos de estos son esenciales y definen la simulación en época actual: por un lado, el espectáculo. En la época de capitalismo industrial, la vida de las sociedades que dominaban la producción, se presentaba como una enorme acumulación de espectáculos. El espectáculo es el capital en un grado tal de acumulación, que se genera en imagen. Su obra principal consistía en convertir lo real en representación falsa, extendiendo la esfera de la alienación. Toda vivencia era transformada representación. Esto es que las relaciones sociales comenzaban a ser reemplazadas por una mera apariencia de conexión. El espectáculo ha sido la simulación de experiencias y de relaciones. No solo un cumulo de imágenes, sino la relación social entre personas mediatizada por imágenes. Las imágenes al desprenderse de cada momento se funden en una dirección común, donde esta unidad formada de la simulación ya no puede ser reestablecida.

Primero se muestra como la sociedad misma, un sector que atrae todas las miradas y toda la conciencia, pero es a la vez resultado y proyecto del modo de producción capitalista. El espectáculo es el centro del irrealismo de la sociedad real. Como lo escribió Debord

“El espectáculo que invierte lo real se produce efectivamente. Al mismo tiempo la realidad vivida es materialmente invadida por la contemplación del espectáculo, y reproduce en sí misma el orden especular concediéndole una adhesión positiva. La realidad objetiva está presente en ambos lados (...) la realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es lo real”¹

Este movimiento autónomo de lo no viviente que se vuelve la inversión de la vida, no puede entenderse como el abuso del mundo visual, es una visión del mundo que se ha objetivado. En la realidad de la imagen, la simulación no solo invade, supera la realidad

¹ Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, Santa fe, Colectivo editorial “últimos días”. 2007

establecida, todo lo real se hace banal, se reduce a un producto de consumo, lo traslada a un mundo únicamente de contemplación de lo material. En este punto, donde el mundo se ha invertido, la verdad, solo es un momento de lo falso. El espectáculo afirma la apariencia, afirma lo que no es, lo que está. De este modo también se afirma la vida social, como simple apariencia. Esta alienación es la base de la sociedad, la negación de la vida por su apariencia, por la multitud de objetos producidos y donde las simples imágenes se convierten en seres reales. Esta alienación, este nuevo poder de engaño es visible debido a que, mientras el espectador más contempla, menos vive, cuanto más se reconoce en las imágenes, menos capacidad tiene de conocer su propia existencia y su propio deseo, los gestos manifestados en el sujeto activo son pertenecientes a otro, ya no es él, sino otro que lo representa. El espectáculo no busca cambiar al mundo, solo presupone su contemplación, de esta forma el sistema media las relaciones y genera más mercancía de modo que esta no deje girar y de expandir el mismo sistema.

El fetichismo de la mercancía del que exponía Marx se hace presente mediante esta alienación en la que el *ser*, queda bajo la idea de *tener*, que a su vez, pasa a la suprema idea de *parecer*. Marx advertía como los objetos eran capaces de subsumir al sujeto cuando estos obtenían un valor, pero frente a la proyección de la apariencia, el sujeto no queda subsumido por un objeto, sino en la ausencia de éste, como si la existencia fuese legitimada por medio de una imagen.

Por otro lado, en la época postindustrial, se erigió una nueva forma que complementó al espectáculo; El principio de innovación, que junto con el principio de cambio y de adecuación, son el imperativo con que se rige estado del mundo actual. En otras palabras, es la idea de deconstruir y reconstruir ideales de manera constante en toda case de sistemas (económicos, políticos, informáticos, etc.) y que ha derivado en la búsqueda de un funcionamiento sin errores, es la incansable búsqueda de la perfección para sí. Eliminar cada vez más el factor humano, el factor imperfecto. Desplazar lo humano por lo inhumano. Aunque esto a la postre produzca su propia implosión. Por tanto el simulacro se nutre de relaciones de mera apariencia, de la alienación producida por los objetos, diversiones o vivencias que se vuelven imágenes que sustituyen la realidad, de la constante

reconstrucción de los ideales adecuados a la moda para intentar llegar a la perfección. Y el camino para esto, se ha encontrado y se ha consolidado en la virtualización del mundo.

Lo virtual es el campo donde el simulacro se desarrolla. Se opone a lo real, incluso, de tal manera que su repentina emergencia, bajo las nuevas tecnologías, da la impresión de su desvanecimiento final. Este campo posibilita la existencia de un efecto de realidad, un efecto de verdad, un efecto de objetividad pero en sí, lo real ahí no existe. Solo hay una tendencia de pasar de lo simbólico a lo real, esto es que la noción de “realidad” que creemos tener, no es más que la noción de lo Hiperreal.

La realidad virtual, numerizada, operacionalizada, homogeneizada, suplanta a la otra porque es perfecta, es controlable y no contradictoria. Está más acabada, esto es lo que la hace parecer más real. Aún así, no deja de ser en sí misma una contradicción. Ya se ha quedado atrás la idea filosófica en que lo virtual estaba destinado a convertirse en actual y donde se formaba una dialéctica entre ambos conceptos. Ahora lo virtual sustituye a lo real, es su solución final en la medida en que, en un tiempo, consume el mundo en su realidad definitiva y firma su disolución. Es un mundo en el que los operadores o “los usuarios” han sustituido a los actores, lo virtual es lo que piensa por el hombre; no hace falta ya un sujeto del pensamiento, un sujeto de la acción, todo ocurre a través de mediaciones tecnológicas. Lo virtual ya no se enfoca en el valor, es sencillamente cuestión de puesta en información, de puesta en cálculo, de una computación generalizada en la que los efectos de lo real desaparecen. Lo virtual sería el horizonte de lo real, al igual que en la física, hablamos del horizonte de los acontecimientos. Quizá el objetivo real de la virtualización sea el de clonar los cuerpos y los objetos en otro universo, desaparecer la raza humana para perpetuarse en una especie artificial con atributos mucho más competitivos, aunque esto parezca conducir a una especie de implosión. O Quizá sea la tecnología, que tan cerca se encuentra de lo inhumano la que nos salve del mundo del valor.

El simulacro entonces se forma de distintos factores, algunos de estos, pueden incluso ser contrarios. Por lo que puede decirse que entre estos factores que le dan forma, se encuentran las paradojas. Pero al ir develando lo que el simulacro es, se observa que este no se compone del resultado de la imitación de la realidad, sino lo contrario: al reinterpretar esto, se manifiesta el fin de la imitación y la aniquilación de cualquier referencia. En este

sentido, se habla del concepto que constituye “el tercer orden del simulacro” y el cual, presenta una diferencia amplia frente a los modelos anteriores de representación de la realidad, que utilizaban otras formas de similitud.

Los tres diferentes ordenes de simulacros que han existido al paso del tiempo, se han ido reemplazando uno a uno en la cultura occidental, desde que el orden feudal en el renacimiento fue cambiado por el orden burgués en la revolución.

Falsificación.

Fue el esquema dominante en la época clásica (del renacimiento a la revolución industrial). Lo falso nace inspirado en la imitación de la naturaleza. De tal que, el simulacro de primer orden era la falsificación, el doble, el espejo, el trampantojo, el juego de mascarar. Sin embargo no se olvida de la diferencia, supone siempre la intensa lucha de lo simulado y lo real. Este tipo de simulacro es la copia, lo que en el renacimiento, era garantía de un original.

Producción.

Este esquema, era el esquema dominante de la era industrial, donde el orden de la falsificación ha sido tomado por el de la producción en serie, liberado de cualquier analogía con lo real. Este es el simulacro de segundo orden, el de los objetos producidos en masa, los cuales no tenían referencia a un original, sino que generaban su sentido el uno con el otro, según la referencia a una lógica de mercancía, por eso mismo desafiando el orden natural de la representación y del sentido.

Simulación.

Este es el esquema dominante de la fase actual. No se trata de una falsificación como el de primer orden, tampoco es la serie pura como en el segundo caso. En este nivel de la simulación, la reproducción indefinida 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 contrastarlo; el simulacro no es ya del orden de lo real, sino de lo hiperreal.

Lo hiperreal es una fase mucho mas avanzada en la que la barrera de lo real y lo imaginario queda borrado. La irrealidad no es la del sueño o la del fantasma, sino que se ha vuelto la

semejanza de lo real consigo mismo. La simulación no es lo que puede ser reproducido, sino lo que está siempre reproducido, y, podemos decir, generalmente a partir de otro medio reproductivo, por lo que de médium en médium esta multiplicación de lo real se fragiliza y se hunde en lo hiperreal, este es el triunfo de los simulacros.

La evolución de los ordenes de simulacros aparece esquematizada en el siguiente cuadro:

Época	Orden de la representación	
Clásica	Falsificación	Simulacro como imitación
Industrial	Producción	Simulacro como reproducción en serie
Postindustrial (posmoderna)	Simulación	Simulacro como reproducción del modelo

La simulación es el tercer estadio, desde la imitación clásica que era el reflejo de una realidad profunda, pasando por la producción que la desnaturalizaba, duplicaba y parodiaba hasta llegar a este punto, que es el que re-duplica y enmascara, lo que deja ver que no hay más una realidad profunda, sino solamente su propio y puro simulacro. En el primer caso, se trata de una buena apariencia, que pertenecía al orden de lo sacramental. El segundo caso, es una mala apariencia del orden de lo maléfico. En el tercero juega a ser una apariencia perteneciente al orden del sortilegio, para ser, por último, del orden de la simulación y ya no de la apariencia. El momento crucial se da en la transmisión desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada. Los primeros signos dirigen a una teología de la verdad, los segundos inauguran la era de los simulacros, un mundo donde no hay un Dios que reconozca a los suyos, no hay juicio final que haga separación entre lo verdadero y lo falso, lo real de su resurrección artificial, pues todo ha muerto y ha resucitado de antemano.

“Un mundo completamente recensado, analizado y luego resucitado artificialmente disfrazado de realidad, un mundo de la simulación, de alucinación de la verdad, de chantaje a lo real, de asesinato de toda forma simbólica y de su retrospección histérica e histórica”²

Esta visión de la realidad contemporánea como simulación total, tiende a subvertir la representación, a destruir su lógica referencial y significativa haciendo desaparecer lo real y enmascarando su desaparición.

Por tanto, la cuestión de lo real y su referente del sujeto y el objeto tampoco se pueden representar. La simulación en la fase que nos concierne no es mas que una estrategia de lo hiperreal, que dobla por todos lados una estrategia de disuasión.

El vasto poder de los simulacros, al desplegarse consiste en volver todo significativo en vacío y sin sentido. Disemina ideas al punto de sustituir o borrar iconos de la conciencia del hombre. Tal es éste poder, que a los iconoclastas les horrorizaba la idea de ver a Dios representado en un cuadro, porque presentían ese poder y esa facultad de difuminar por medio de la multiplicación de imágenes. Pero ellos, a quienes se les acusa de despreciar y negar rotundamente las imágenes, eran quienes les concedían su verdadero valor, de manera contraria a los iconólatras que no percibiendo más que reflejos, se conformaban con venerar y dar devoción a un Dios esculpido. Un comportamiento que ha pasado por siglos, o lo que anteriormente se denominó alienación. Es así que desde siempre ha estado en juego el poder destructor de las imágenes asesinas de su propio modelo. De la misma manera que los iconos de Bizancio podrían ser sustitutos y podrían matar la identidad divina, las pantallas y los ordenadores en las cuales es proyectada la realidad virtual, son los asesinos de lo real. La realidad ha muerto por medio de sus simulacros. La simulación disgrega la realidad de tal forma que lo que queda son copias “disneyficadas” donde lo verdadero es carente de sentido.

Esta muerte no acontece de manera similar a la idea Nietzscheana de la muerte de Dios, ya que no se trata de una idea simbólica, acontece por un exterminio, hecho por todos pero donde al mismo tiempo, de forma reversible, todos hemos sido víctimas. Lo real se desvanece no por la ausencia de lo real, sino por la sobre exposición de la misma realidad,

² Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós. 2016

y este es el paso entonces a lo hiperreal. El simulacro es la no-realidad, un exterminio de la realidad, una forma vacía. Y lo hiperreal que se erige frente a esto es una realidad en alta definición, perfecta, absoluta y pura.

El simulacro desde dentro, muestra que la realidad es un paradigma cuya vigencia esta más cerca de caducar, se muestran conforme avanza el tiempo, cada vez más problemas y enigmas que ponen en crisis la realidad que conocemos. Esto es el síntoma de la emergencia de una nueva dimensión, lo Hiperreal. El momento en que nos encontramos, es justo donde lo real no acaba por morir ante el perfeccionamiento de la técnica y lo hiperreal no ha nacido por completo. En este punto lo que hay es la ausencia de ilusión. Este tiempo no se trata de un oscurantismo, al contrario, es un exceso de luz, una sobre exposición a la claridad a tal grado de cegar, ocasionado por el excedente de cosas concretas, de positividad; de objetos.

Una diseminación de los efectos y de las causas suficientes como para que desaparezcan los puntos de referencia, estamos en un mundo aleatorio, donde ya no existen un sujeto y un objeto repartidos armoniosamente por el registro del saber. En ultima instancia, esto es que el sujeto ya no busca apropiarse del objeto, sino que esta apropiación se ha vuelto un duelo entre el sujeto y el objeto. El objeto que se considero supuestamente pasivo, se volvió un imán y en cierto modo un adversario, de ahí nace un antagonismo fatal. Las ciencias actuales incluso hablan de una desaparición estratégica del objeto en la pantalla de la virtualización: a partir de ahora el objeto es inaprehensible. El simulacro cambia las reglas del juego, el sujeto ha dejado de imponerlas y aquí caemos también en un pensamiento aleatorio, el cual lo único que permite es emitir hipótesis, ya no puede aspirar a la verdad.

Para clarificar esto, disneyland es un ejemplo perfecto, aquí se pueden apreciar todos los ordenes de simulacros mezclados. Comienza como un juego de ilusiones, de fantasmas, y con un sin fin de atractivos, suele pensarse que este mundo imaginario es la causa del éxito de disneyland, pero lo que atrae a las multitudes es la perfecta escenificación de los placeres y contrariedades. Un microcosmos social, todo un país hecho miniatura. Por todos lados, se refleja el perfil objetivo de los estados unidos, todos los valores ahí son exaltados por el dibujo animado. Disneyland es el núcleo del “American way of life” es alabar los valores americanos, es una realidad contradictoria que lo único que hace es servir de tapadera, intentar ocultar un simulacro de tercer orden: disneyland es el país real. La trama

ideológica solo sirve para esconder que los Estados Unidos, el país entero, es disneyland. En otras palabras, disneyland es la copia que enmascara que lo real se ha agotado y ha pasado a ser hiperreal.

“Disneyland es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto lo rodea, Los Ángeles, América entera, no es real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación”³

El encanto de disneyland es la nostalgia de lo real, por lo que no es una interpretación de falsa realidad, sino se trata de ocultar que la realidad ya no es realidad y de hacer lo posible por salvar el principio de realidad en extinción.

El efecto imaginario de disneyland oculta que no hay realidad ni mas allá, ni mas acá de lo que delimita el perímetro artificial. No es ni verdadero ni falso, es mas bien un mecanismo con la intención de la disuasión, y que funciona para regenerar forzosamente la ficción de lo real. Todo ese inmenso mundo hecho a escala se pretende infantil para simular que los adultos están más allá, en el mundo real, intentando esconder que el infantilismo esta en todas partes, y el adulto entonces juega a ser niño para convertir en ilusión su infantilismo real. Fuera de disneyland, lo que queda son ciudades con infinidad de atracción, pero este es el problema, no la falta de destino, sino su exceso, lugares sin espacio, sin dimensión. Esto mismo pasa con centrales eléctricas y atómicas, estudios de cine entre muchos lugares más, solo son inmensos escenarios por ello la necesidad del viejo recurso hecho de signos infantiles y de espejismos.

Este espacio muestra como lo real y lo imaginario alcanzan la misma muerte. A una realidad de demasiada claridad, que brinda demasiado, le corresponde un sujeto dedicado únicamente a contemplar, a ser un receptor y un deposito de contenido cegado por la claridad y esto a su vez, causa una imaginación corta, casi nula. Es donde podemos referir a un hombre que se ha quedado sin creatividad, un hombre sin contenido. Esta precesión o anticipación, este cortocircuito, esta confusión del hecho con su modelo (ya sin polaridad dialéctica, sino en proceso de positividad total) es la que permite una multiplicidad de interpretaciones validas, incluso las más contradictorias, en el sentido de que su verdad

³ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós. 2016

consiste en intercambiarse a imagen y semejanza de los modelos de que preceden, resultado de eso; disneyland.

El mundo existe gracias a la ilusión que proviene de la imperfección. Esto asegura la existencia del mundo de azar, accidental, violento, enfermo, imperfecto. 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, la misma perfección es imposible. El hombre es también un microcosmos que ha suprimido viejas infecciones e imperfecciones. La idea de la clínica es eliminar del humano su “factor humano” deseos, defectos, locura, inconsciente, y hasta sexualidad. Al expurgar lo anterior, estamos tratando de construir un mundo totalmente perfecto. Este es el crimen perfecto, la eliminación del mundo real, y más allá de eso, la eliminación de la ilusión, del mundo sin problemas, sin conflicto, sin contradicción para abrirse camino a la realidad absoluta; La realidad virtual, perfectamente homogeneizada, numerizada y que sustituye a la otra porque ya no tiene un factor imperfecto. Es esa realidad virtual de alta definición que sustituye a lo real y sobre lo que se ha fundado el simulacro.

Lo criminal en este sentido es la perfección. Un mundo perfecto es lo mismo que un mundo realizado, concluido, que ya ha alcanzado su solución final. Las grandes culturas se han desempeñado en dirigir la ilusión de alcanzar la ilusión, solo en este momento pretendemos reducir la ilusión a través de la verdad, lo cual es otra ilusión, incluso más grande que las anteriores. Es un crimen contra el mundo real, un crimen perpetrado contra su incertidumbre radical, su dualidad, su antagonismo, todo lo que contribuye a que exista el destino, el conflicto, la muerte. Así se abre camino, al eliminar toda la negatividad, se llega a un mundo unificado, completamente revisado y el fin de este camino no es otro sino el exterminio, este, será a partir de ahora nuestro nuevo modo de desaparición con el que se sustituye a la muerte. El crimen perfecto se manifiesta en todas las operaciones del mundo, en las formas de realizar sueños, fantasías, utopías, de transcribir numéricamente, de convertirlo en información, estas son características que corresponden a lo virtual. Ese es el crimen, se llega a perfeccionar el sentido de culminación fatal y esa totalización es su fin. Pero la imposibilidad de escenificar la ilusión es del mismo tipo que la imposibilidad de rescatar un nivel absoluto de realidad. La ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es.

La simulación es por tanto lo que suplanta lo real. Es como una persona que simula tener una enfermedad mental, de manera tan creíble, a tal grado, que da a pensar si una persona que se encuentra bien de sus capacidades mentales podría simular algo así. En otras palabras, el que interpreta tan bien el papel de enfermo mental tiene que estarlo para poder lograrlo. Siguiendo esta lógica, la red de signos artificiales se entrelaza con los signos reales, esa es la imposibilidad de aislar el proceso de simulación, se debe constatar con el peso de un orden que no puede ver ni concebir más que lo real, pues solo en el seno de lo real puede funcionar. Por ello es que se habla de una pérdida de la ilusión, porque la imagen se ha perfeccionado tanto que aísla al sujeto de lo real introduciéndolo de lleno en lo hiperreal, en otra clase de mundo perfecto, donde el sujeto se vuelve espectador de la vida que no es suya. Es el campo de una realidad percibida desde intermediarios y de toda la información a la que la conciencia está expuesta para la formación de este sujeto.

Es como si el mundo hubiera sido reemplazado no solo por un mundo copiado, sino virtualizado, o sea mejorado, donde lo que se busca es el estímulo simulado. Entonces, el simulacro, es una interpretación descompensada de la realidad, creada por nosotros que se admite como verosímil y llega a sustituir la realidad en la que se basó.

Baudrillard en el ensayo *La precesión de los simulacros*, expone de manera clara como es que acontece la muerte de la realidad y su paso al espacio hiperreal, relatando como la televisión transmitió durante 7 meses la vida “normal” de una familia. La familia, de la cual se filmaron durante 300 horas en toma directa sus problemas, sus dramas, sus alegrías, representó en ese momento un logro para la televisión, aunque después de eso la familia estalló en crisis y terminaron por separarse. Tras esto, el realizador declaró: “han vivido como si nosotros no estuviéramos” lo cual es absurdo y paradójico.

Ver a esta familia simular su comportamiento encantó (y sigue encantando) a los 20 millones de personas que lo vieron, no por el placer de violar la intimidad, sino de la simulación de algo real, y es ahí donde radican lo absurdo y lo paradójico; la vida de la familia que se presentó por la televisión no era real, sino hiperreal. En la transmisión se exalta hasta lo insignificante, y gracias a esto, es que se observa que lo real ahí nunca pasó, pero la televisión invita al espectador a que lo vea como si estuviera ahí, es el intento por anular la distancia de la perspectiva y de la visión en profundidad, es el intento de hacer lo

real más real que la vida misma. El disfrutar de este tipo de programas no es más que en el goce de apreciar la simulación microscópica que hace circular lo real a lo hiperreal. Es ver una transparencia excesiva que engancha al espectador a contemplar “lo real” por medio de la pantalla, ya no de su propia experiencia. La pantalla es como un laser que divide la realidad creando otra dimensión, en la cual el sujeto opta por el reflejo del objeto.

*“Una dimensión de la que nada sabemos, puede que ni siquiera estemos ya ante una dimensión. O quizá se trate de la cuarta dimensión que, según la relatividad, se define por la abolición de polos distintos del espacio y del tiempo”.*⁴

Aunque la pantalla reduce la realidad a dos dimensiones, dentro de la misma se crea una nueva capaz de poner en duda todas las verdades absolutas que parecían ser inamovibles y que dieron sostén a otras épocas. La televisión o como cualquiera de los demás medios y dispositivos de comunicación masiva proyectados por una pantalla (sobre todo las redes sociales o la internet en general) han rebasado la misma comunicación. Un acontecimiento es expresado de mil maneras distintas, De tal, que lo real queda rebasado, en este momento de la simulación no hay tiempo para que las cosas acaben de suceder, todo acontecimiento es precedido por su virtualización, los sucesos ya no están inscritos en una temporalidad lineal.

*“La televisión nos contempla, la televisión nos aliena, la televisión manipula, la televisión nos informa...”*⁵

En otras palabras, todo pasa de forma tan acelerada que lo único que podemos ver es la sobre posición de los acontecimientos y sus efectos, y ya no como antes que se podían ver tanto causas como sus efectos. La forma de comunicar los acontecimientos se multiplica tanto, que inundan la realidad y la ahoga, lo que solamente ocasiona que lo real cada instante sea menos claro. Los medios de comunicación masiva son como una especie de nuevo código genético que provoca la mutación de lo real en hiperreal, fungen como el puente para pasar de un estadio a otro, o, mejor dicho, de una dimensión a otra. Pero esto es

⁴ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós. 2016 p. 64

⁵ *ibid.* P. 63

otra forma de comprobar esta mutación, ya que en un mundo así, ya no existe la comunicación, es más bien contaminación viral; todo es contagiado de uno a otro de manera inmediata. Esto es lo que Baudrillard llama lo obscuro.

Se trata del momento en el que la distancia de la mirada se borra, se acaba la escena y el juego. Baudrillard define lo obscuro como el devenir real, absolutamente real, de algo que, hasta entonces, tenía una dimensión metafórica.

*“Cuando las cosas devienen demasiado reales, cuando aparecen inmediatamente dadas, realizadas, cuando nos hallamos en ese corto circuito que hace que tales cosas se aproximen cada vez más, nos hallamos en la obscenidad”*⁶

Ya no se trata de una cultura que nos aleja de las cosas, ahora, por el contrario, estamos ultra cercanos, todo está inmediatamente realizado, el sujeto como el objeto y ese mundo más real que lo real, es lo obscuro, todo está al alcance de la mano, todo tan cerca, sin distancia, que pierde su encanto.

Lo obscuro también representa la pérdida de creatividad. En la era del simulacro, el hombre se ha separado del arte, el cual era el camino a crear una escena diferente a la real, una regla de juego diferente, lejos de eso, lo que encontramos en galerías de arte es un arte realista, sumido en una especie de obscenidad que lo ha hecho descriptivo, objetivo, un mero reflejo de la descomposición.

Lo obscuro en el simulacro se presenta como algo que ha superado real, en el caso de la imagen, la alta definición, es la simulación de no tener como medio la pantalla, proyectando el contenido con la más alta resolución. Con esto la ilusión estética queda opacada por la perfección técnica aunque se trata de una imagen indiferente, sin encanto y donde no hay posibilidad de contemplación, solo está disponible para absorberla visualmente, esta es la imagen en cuyo horizonte lo real desaparece. [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14] [15] [16] [17] [18] [19] [20] [21] [22] [23] [24] [25] [26] [27] [28] [29] [30] [31] [32] [33] [34] [35] [36] [37] [38] [39] [40] [41] [42] [43] [44] [45] [46] [47] [48] [49] [50] [51] [52] [53] [54] [55] [56] [57] [58] [59] [60] [61] [62] [63] [64] [65] [66] [67] [68] [69] [70] [71] [72] [73] [74] [75] [76] [77] [78] [79] [80] [81] [82] [83] [84] [85] [86] [87] [88] [89] [90] [91] [92] [93] [94] [95] [96] [97] [98] [99] [100]

Por otro lado, en la música, (en la música producida en alta definición) acontece una especie de desaparición de música. Esto provocado por el exceso de efectos especiales que la forman con tal de generar una ultra fidelidad. El lenguaje también es reemplazado por lenguajes numéricos. Dentro del mundo hecho en su copia virtual, la simplificación de los

⁶ Jean Baudrillard, *Contraseñas*, Barcelona, Anagrama. 2002 p. 37

idiomas digitales prevalece sobre la complejidad de los lenguajes naturales, los cuales pierden su dimensión simbólica (tanto en texto como en el discurso) frente a la codificación binaria, la que puede recurrir a mundos infinitos con las combinaciones del 0 y el 1. Con esto también se acaba el intercambio simbólico, se borra la magia del lenguaje natural que guarda dentro él la historia de identidad incomparable e irreductible para dar paso a una lengua universal, la de la programación.

Al igual que la imagen, la música y al lenguaje, al pensamiento le ocurre algo similar. La inteligencia artificial, lo virtual, es un intento de poner al pensamiento en alta definición por así decirlo, es decir, el pensamiento (como ya se ha mencionado antes) finalizado, realizado. El pensamiento 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 digitalización para después sintetizarlas a partir de ciertos modelos. Como resultado, este tipo de pensamiento no contiene ya nada la ilusión, ya que todo desaparecen en el interfaz con la máquina. La máquina informática, como clon del pensamiento humano, no puede ser dueña de las apariencias, su función es el cálculo capaz de destruir cualquier ilusión mediante la falsificación del mundo en tiempo real. El simulacro podría bien ser el principio del “fin” del pensamiento, el hombre contemporáneo, el espectador, frente a la pantalla, frente al perfeccionamiento de la técnica, que cumple cada vez mejor su objetivo (suplantar), se vuelve no solo un parálisis físico, sino cerebral porque el pensamiento se ha dejado de plantear.

Hablar del fin o del final implica hablar de tiempo y de su forma de desplegarse, la que se representa generalmente en pasado, presente y futuro, esto con un origen y un final. Y Al igual que se implican origen-final, también lo hacen causa-efecto o sujeto-objeto. Pero en este punto, donde ha sucedido un cambio de significantes en los términos opuestos junto con sus campos de acción, la pérdida del referente y la valoración del mundo por medio de las sensaciones, es un proceso sin límites en que el final ya no se distingue.

El final, el fin, es la finalidad de algo, es lo que le da sentido a algo, y en medio de desarrollos de este tipo, se pierde la finalidad, se pierde el sentido. Cuando algo llega a su final, cuando se acaba, ese es el signo de su existencia, pero si no tiene final, entra en una serie de procesos interminables, en una historia interminable, una crisis interminable. En

este sistema no existe un vencimiento, lo que lleva a una paradoja: o jamás se alcanza el fin, o ya se ha quedado atrás. Para Baudrillard, el paso del año 2000 fue el detonante a esta cuestión. En este caso, el paso al año 2000 no existió en ese preciso momento, sino ocurrió mucho antes, como una especie de sobre salto del tiempo. El resultado de esto, es que ante la falta de situar un final, se produce la desesperada búsqueda de encontrar un principio. Se deja ver por la compulsión actual de la búsqueda de un origen. Se testimonia el retroceso de los límites temporales hacia un pasado también interminable.

Nos encontramos entonces con el síntoma de una dimensión exponencial e ilimitada en la que todo se desarrolla en el vacío, se pierde con el paso de poco tiempo la memoria del pasado, la visión del futuro y la posibilidad de convertir el futuro en el presente. La historia llega a su fin, destruida por la instantaneidad y omnipresencia del acontecimiento, y no es posible regresar a una dimensión humana. En este punto apunta a lo transhistórico y lo transpolítico, a 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”.

Las cosas persisten por mera inercia y se vuelven en el simulacro de sí mismas sin que este proceso llegue a su fin. Ya solo es una síntesis artificial, una prótesis. Esto asegura una especie de eternidad o inmortalidad, como la del clon. Por tanto, el problema que plantea la historia desde el simulacro no es la de su final, sino todo lo contrario, que no tendrá final, lo que significa que se acaba su finalidad. Y si ya no existe final, una finalidad, si es inmortal, el sujeto pierde todo sentido de lo que es. Esa inmortalidad es precisamente el fantasma último de la tecnología.

“Parece como si los hombres se hubieran vuelto seres bidimensionales, sin nada que palpar, pero dados a moverse a lo largo de los empalmes del engranaje ”

-Jean-François Lyotard

Hiperrealidad; La emergencia de una nueva dimensión de lo Real.

La hiperrealidad, es como un trampantojo, como un truco visual, y al igual que este, no se basa en confundirse con lo real, se trata de crear un simulacro. El objeto de esto es vacilar con la tercera dimensión, es generar una duda sobre que tan real es esta tercera dimensión. Este vacilar también es sobrepasar el efecto de lo real causando la duda esencial sobre el principio de realidad. Esta duda y este límite son los que muestran que más allá de la perspectiva hay algo, que se abre una nueva fase en la que es imposible distinguir entre verdad, apariencia, ciencia o arte. En la que nada está dado, y donde solo hay posibilidades. La hiperrealidad es el resultado de la cultura que ve los símbolos y otros signos como la única realidad que los sentidos pueden experimentar. La cultura de la posmodernidad. Época en que vivimos a partir de mediados del siglo pasado y relacionada directamente con el boom consumista y la sociedad del bienestar. Si se definiera la hiperrealidad, o la mayor parte de las características, podría decirse o pensarse como *la forma de experimentar la realidad por medio o con la ayuda de otro*, en tanto que ese "otro" es algo ajeno al sujeto o que puede suplantarle. Es una forma de enajenación, en la que este "otro" es el objeto, que subsume al sujeto. Por tanto, la posmodernidad es una cultura en la que se desarrolla (con ayuda del internet y las nuevas tecnologías) la hiperrealidad, sistemas con los que es posible recrear casi literalmente nuevos mundos en los que, podría decirse que no necesitan mucho de la materia prima del mundo real para existir o interactuar. En otras palabras, es una forma de experimentar otra realidad que en sí misma es capaz de cuestionar todo orden de lo real y en la que el acento ya no está en el sujeto, sino en el objeto, el cual toma su lugar. La primera víctima de esto es la Verdad y detrás el mismo sujeto y la humanidad robotizada. La construcción del hiperrealismo se ha logrado por el proceso de multiplicar estímulos y signos reales de un concepto. Se han vuelto una decisión los elementos que debe tener un objeto para ser considerado como verdadero, por lo que la verdad pasa a ser solo un constructo pragmático y la realidad se vuelve poco importante frente a su copia, que ofrece un sinnúmero de reproducciones de apariencia fundamentalmente vacía. Es un universo

paralelo en vías de desarrollo exponencial. Etimológicamente la palabra hiperrealidad es la composición de dos palabras, “*Híper*” que significa mayor, superior, o por encima de lo normal. Y “*realidad*”, con lo que entendemos que hace referencia a algo que esta más allá de lo real, a lo más real que lo real. No se puede decir de la hiperrealidad que exista o no lo haga, simplemente es una forma de describir la información (o informatización), las imágenes y los fenómenos digitales a los que la conciencia y los sentidos están constantemente expuestos. Entonces, la hiperrealidad es una interpretación descompensada de lo real, es creada por el ser humano, se admite como verosímil y llega a sustituir la realidad en la que se basó.

“Pensar” el simulacro, lo virtual, (y siendo mas precisos, el ordenador) conduce indefectiblemente a sospechar que lo ocurre puede no ser como se ve. Generalmente se piensa que lo que hay detrás de la pantalla no es tan real como el mundo que nos ha sido dado, como nuestra forma de vida, pero pensarla como una dimensión que emerge, replantea y *refigura* distintas cuestiones, incluso conduce a pesar que quizá el mundo que nos ha sido dado es tan espectral como el mundo artificial. Hay una desconfianza generalizada de lo que es producido por la pantalla porque desconfiamos de todo aquello que se conoce como *artificial*, del *arte* incluso, porque aunque bello, el arte es apariencia y algo que esta implícito en el concepto de apariencia, de lo aparente, es la mentira, la simulación de algo que no esta. Siguiendo con esto, cabria preguntar ¿Hay algo que no engañe? Es la cuestión epistemológica con la cual nos prueba la nueva “normalidad”.

Desde la Grecia antigua, desde los presocráticos, esta pregunta ha inquietado y generado distintos ensayos de respuestas, aunque fue hasta a la edad moderna cuando esto se esbozó con un mayor rigor. La idea de una nueva dimensión dirige la inquietud a un punto culmine, por eso es importante partir de ahí. La edad moderna dio origen a la idea de que no bastaba con observar y describir para dominar y conocer el mundo, sino que había que calcularlo. El mundo podría tener cosas más allá de la imaginación, pero a cambio de eso, debía ser calculable. Descartes puso en el plano del conocimiento algo que era incapaz de engañar, algo tan lúcido como lo era el pensamiento aritmético, un pensamiento claro y distinto. Codificado en números e intervalos, es un pensamiento disciplinado que da resultados exactos, por ello es que supera al de las letras, porque es lo suficientemente cuidadoso y disciplinado para guiar al conocimiento. La cosa pensante (*res cogitans*) debía

ser aritmética para pesar al mundo. Aunque años después este pensamiento y su método se refino gracias a los aportes de Leibniz y de Newton, quienes introdujeron números que llevaban los intervalos, que integraban diferenciales y es por medio de esto que se puede formular y formalizar todo lo que a uno se le ocurra. Tiempo después estos conocimientos, esta forma de pensar a base de cálculos se concretó en la construcción de la computadora. La computadora nació de la idea de resolver problemas prácticos, aunque con su llegada se radicalizaron los problemas teóricos. Esta maquina funciona por lenguajes binarios, lenguajes de números, y su tarea es calcular, ejecutar comandos, procesar datos. A partir de esto, demuestra hoy en día que no solamente se puede proyectar y conectar con este universo, sino con todos los que se pueden imaginar. Lo que se originó en el pensamiento cartesiano como una certeza, algo que no engañara los sentidos, se convirtió con el tiempo en una forma de suplantar la realidad misma.

Este es el camino por el cual el sujeto que se conforma por una conciencia procesal, histórica e ilustrada da un paso a ser un sujeto conformado con una conciencia formal, calculatoria y analítica. Esto no quiere decir que sea suficiente para comprender realmente la dimensión que surge hoy día de la pantalla.

El nuevo sujeto debe dar un paso de lo lineal a lo *cero-dimensional*, en otras palabras, a una conciencia calculatoria. Mientras esto no ocurra, se continuará pensando acorde a las ideas del progreso y la ilustración, seguiríamos viviendo, conociendo y valorando el mundo como una cadena de causas y efectos. El pensamiento se mantendría en una conciencia lineal y literal. La conciencia lineal es lo que genera la desconfianza, frente a la conformación de un nuevo sujeto con nueva conciencia que no se acota en categorías tradicionales como “real objetivo”, se basa en una conciencia formal estructural, para la cual, lo real es todo aquello que puede ser vivido, es *aisthestai*, es vivir algo.

Esta nueva fase no solo es la que se instauran distintas clases de dispositivos, es una nueva dimensión que resignifica lo que conocemos y lo lleva a un plano meramente inmanente. Lo hiperreal no debe ser entendido como el fin de categorías, no se trata del fin de lo social, ni del acontecimiento, ni de la Verdad. Es su *figuración*, la cual acontece detrás de la pantalla. Empieza por el simulacro, al igual que con la imagen se general la duda, vacila con la dimensión, lo que quiere decir que vacila con los conceptos y categorías que sirven de pilares para la sociedad contemporánea, para después mostrarlos de una forma distinta,

mediados por una imagen. La hiperrealidad es una nueva dimensión donde se repiensa, se revaloriza la significación, es un umbral donde los signos se funden y producen nuevos signos, nuevas imágenes. En este sentido, lo que pasa en la hiperrealidad es una figuración de lo real, o mejor dicho, una *refiguración* de la realidad. Para hacer esto más claro, viene bien explicarlo como lo expone Lyotard. Si bien, la idea de figura expuesta por Jean-François Lyotard en el texto *Discurso figura*, representa un cuestionamiento a la creencia absoluta en la razón, deja ver que hay cosas más allá de las establecidas por esta, como el inconsciente, el deseo, o las mismas aprehensiones sensibles, las cuales no pueden interpretarse de la misma forma. Busca fundamentar antes que la razón, una certeza sensible, que había sido marginada en la cultura occidental desde el cogito cartesiano (y mucho antes, dice Lyotard, desde que el cristianismo cerro los ojos para abrir su oídos). La tarea que Lyotard se propone en dicho texto, es dirigir el discurso a los sentidos. Se basa en desmontar el discurso logocentrico y poner de nuevo bajo el foco del pensamiento la figura, contrapuesta al discurso lineal. Esta idea (la de figura), es tomada por Lyotard de Freud, se puede localizar en el trabajo del sueño que está planteado en la interpretación de los sueños y en el que, según Freud, consiste en representar una idea abstracta como una idea que puede ser visualizada. En el sueño, cuando una idea abstracta es transformada (representada, figurada) en algo tangible, concreto, plástico, es fácil distinguirla e identificarla, esto es lo que Freud llama *figuración*. Lyotard toma esto para buscar un regreso de lo abstracto del lenguaje a la figura, por medio de la deconstrucción de lo propuesto por el estructuralismo, donde se sitúa el lenguaje como una construcción a la que se llega a través de la relación significado significante y de postulados fenomenológicos. Para esto, debe salir del lenguaje como se conoce, e ir a un lenguaje que en cierto sentido “supere” esta relación significado significante, que lo que hace es reducir la experiencia a un proceso de conceptualización que relega lo sensible, por lo que recurre al gesto. Es abocarse a la certeza sensible que proviene de la imagen, lo que genera un lenguaje fuera de sus proposiciones lógicas. Lyotard recurre a un principio de arbitrariedad, que es lo que permite separar en el lenguaje, al discurso de su objeto. Y por medio del cual remite a Lyotard a la negación en sus dos experiencias y de la que solo me centraré en la primera, en la espacial. La negatividad espacial es aquello que le permite al sujeto ser consiente de su condición de vidente. Este principio, en la pintura muestra que ella no se puede reducir a lo

visible, que hay más allá de eso, que lo invisible, en este sentido, también conforma lo visible. En otras palabras, la negación consiste en mostrar al ojo viendo. Es la condición de posibilidad que genera la forma de experimentar la conciencia, un acontecimiento que permite vernos como videntes. También es donde emerge el mundo.

Lo visible se niega, ya que no reproduce lo vivido, sino que se sobrepone a esto, en otras palabras, niega lo real por este momento de gestación que no está en la experiencia ordinaria. El pintor permite ver cómo emerge lo sensible a través de cómo surge lo visible. En este sentido el pintor es quien da origen o principio a poder ver lo real. Y la pintura por su parte es el inicio de mundo. Entonces, la intención de Lyotard de “*acometer el espacio figural del discurso*” no es otra cosa que abandonar la forma común del discurso dirigiéndose a la figura, a lo sensible, con la intención de poder llegar a la designación. En otras palabras, es esencialmente convertir a la filosofía y al pensamiento a una realidad perceptual mucho más básica, sensible, por encima de lo que fue un obstáculo. Es lo que pasa con este proceso de lo virtual, desde la simulación, en su paso de suplantar lo real, a volverse hiperreal, acontece una figuración de la realidad, lo real se vuelve imagen, se figura dentro de la pantalla, y el espacio se reduce a la mera inminencia. La figura de Lyotard en la que se gesta un nuevo mundo, es la imagen que se proyecta en el ordenador y que gesta un nuevo mundo, una nueva dimensión. Se acaba la metafísica dentro de la pantalla para que la figura inaugure una dimensión sensible que se acepta como la única realidad. En esta nueva dimensión, los conceptos, las categorías, las ideas, no se extinguen, al contrario, se multiplican pero materializadas en imagen, son figuradas, las relaciones se median por la pantalla y el sujeto se conforma de esto, todo valor (o valores) se hacen virtuales. La figura en este sentido nos ayuda a ver como es que la realidad se difumina en la multiplicidad de sus imágenes.

Lo que ocurrió en la guerra del golfo en los últimos años del siglo pasado, es un claro ejemplo con el que se puede identificar el paso de la simulación a la hiperrealidad. La guerra del golfo fue según Jean Baudrillard un simulacro bélico. Baudrillard muestra como es que La guerra del golfo no tuvo lugar físico, sino que se desarrolló en lo virtual por conducto de los medios de comunicación masiva. El tema de este acontecimiento no gira en torno a las armas, al tiroteo o a los misiles, lo que motoriza esta guerra es la lógica de la disuasión y quienes lo protagonizan son rehenes, no los militares. El rehén ocupa el

puesto del guerrero, pero viene a ser como un fantasma, no tiene identidad o cara. Es el sujeto común es quien toma este lugar, el lugar de el rehén que es bombardeado por la información de manera apabullante. A Baudrillard no importa lo verdadero o lo falso en esto, signo la simulación, la virtualización de la guerra que esta delante de los hechos. Hay una anticipación de lo virtual a la guerra, una mediatización, una figuración. La guerra del golfo se figuró, se volvió imagen para que se pudiera controlar y para ser expuesto este simulacro bélico. Este acontecimiento marco el inicio de la guerra virtual. Una guerra que no se desarrolla en lo físico, sino en en plano de la simulación, de la imagen, donde lo importante es la publicidad de cómo se maneja esta. El lugar de los acontecimientos es lo virtual, una nueva fase capaz de disparar la histeria social producto de los medios, un modo perfecto para mostrar como la simulación no solo se queda en eso, pasa a ser no real, sino más que real.

A lo largo de los años, sobre todo después de acontecimientos que marcaron la historia (principalmente en occidente) nazis, campos de exterminio, guerras, enfermedades. Lo que le sigue, es la disolución de la responsabilidad, y por la falta de olvido, la amnesia de las imágenes. A esto le queda la pregunta inverosímil *¿todo esto realmente existió?* Puede que desde una perspectiva moral sea una pregunta insoportable, pero lo interesante es lo que la hace lógicamente posible. Y lo que hace que esto sea posible, es la sustitución mediática de los acontecimientos, de las ideas, de la Historia, que cuanto más se observan, cuanto más se delimitan sus detalles para entender sus causas, más dejan de existir, más dejarán de haber existido. Lo hiperreal, como producto del simulacro capaz de disgregar imágenes, tiene el poder de volver irreales los hechos, de esto trata la figuración, los acontecimientos se tornan imágenes para su consumo. Totalmente por medio de procesos lo que ocurre es un paso del estadio histórico a un estado mítico. Es decir, se hace una reconstrucción mítica y mediática de los acontecimientos. Con esto la imagen esta acabando con el acontecimiento porque hoy lo que se consume es la imagen, no el acontecimiento. Puede ir cada vez más rápido (como lo demuestran algunos de los acontecimientos más recientes) precisamente porque no se trata de una reconstrucción, sino que es una construcción masiva de la historia, que adopta casi la forma de un virus. Un virus epidémico que afecta a la manera del sida, atacándose a si mismo. Quizá los acontecimientos que están por venir no lleguen a producirse, puede que no tengan lugar, simplemente porque la curva de la historia se habrá

replegado tanto en sentido inverso que ya no superara jamás este nuevo horizonte de tiempo.

“La historia que se repite se convierte en farsa. La farsa que se repite se convierte en historia”⁷

Por tanto, la verdadera catástrofe ha sido lo virtual, no se trata de una catástrofe real porque vivimos bajo el signo de lo virtual; dentro de lo hiperreal. El dominio que se ejerce hoy en día es la amenaza de bombas, muros y catástrofes virtuales que no estallan o que no se edifican. Guerras virtuales en orbita que no tienen las mismas reglas, ni los mismos objetivos que las que se disputan en el suelo. El acontecimiento ocurrió una vez, no más, lo que le queda y le sigue es otra cosa, es su figuración, en otras palabras, su hiperrealización. Es otra orbita con otros vectores que nos escapan por completo (aunque lo bueno es que escapan también a la propia realidad). Pero la hiperrealidad no es el fin del acontecimiento, solo es su figuración.

Como se mencionó el simulacro toma el concepto de lo “real” para figurarlo, repensarlo, transformarlo y llevarlo a un nuevo plano, el hiperreal, donde lo real es todo aquello que el sujeto conoce, vive y percibe, todas esas curvaturas, relieves, convexidades, donde las partículas presentan mayor densidad. Donde todas las categorías cambian, lo político, lo social, lo histórico, lo moral, lo psicológico, se vuelven virtuales, se hacen una figura enmarcada en la pantalla, acontecimientos virtuales; se pierde el sentido de acción y fuerza de realidad. Esto podría ponernos de cara a una nueva ontología, incluso a una nueva antropología, en cuanto a vernos como parte de lo digital, y ya no solo como un sujeto dentro de un mundo objetivado, sino como el sujeto mismo objetivado. Aunque esto no podría asegurarse, lo que sí queda claro, es que lo virtual es una extensión incondicional. Con esta extensión hay una desertización del espacio real y de todo lo que nos rodea. Las distancias reales son abolidas, se acaba el paisaje, el territorio se hace desierto, incluso hay un encogimiento del tiempo. Las autopistas de tráfico son reemplazadas por autopistas de información (las cuales, al igual que las de tráfico, pronto estarán saturadas). Y lo que esto conlleva, lo que se deja ver, como lo hace ver Baudrillard, no solo es el desierto del territorio, sino el desierto de lo social. Cuando todo se ha vuelto social, cuando todo se trata de interactividad, ya nada lo es. Hay una implosión en la esfera de lo social por la sobre

⁷ Jean Baudrillard, *Pantalla total*, Barcelona, Anagrama. 2000

multiplicación de todo-social. La tecnología ha desestabilizado desde lo más profundo de las fibras de la sociedad. El modelo de simulación proyectado de esta sociedad disociada y desertificada, es Europa. Acontecimientos de vacío y una realidad virtual obligatoria que es preciso asumir como una confluencia digital (ya se mencionaba el ejemplo de la guerra del golfo como acontecimiento de vacío que también había que asumir como una realidad virtual). La implosión de la esfera de lo social se ocasiona debido no a su agotamiento, sino en su sobreexplotación, dando paso a una nueva forma de comprender la comunicación, la interacción y por ende lo social, mejor dicho, de figurar lo social. Hay tantas maneras de comunicarse y de comunicar a los demás que la verdadera interacción se agota, se disgrega dentro de su misma multiplicación. Lo que llamamos interacción no es más que el contacto constante con la pantalla y con las imágenes proyectadas, no es la comunicación, son otras variables que terminan en otros resultados. Además de esto, la información y la comunicación ya no obedecen a un principio fundado en el valor referencial, esta fundado ahora en la mera circulación.

“Puro valor añadido por el hecho de que el mensaje, el sentido, pasan de imagen en imagen y de pantalla en pantalla. Ya no es ni siquiera la plusvalía ni el valor de cambio de la mercancía (...) Aquí ya no hay un cambio propiamente dicho, estamos en la circulación pura y relación en cadena al hilo de las redes”⁸

Una paradoja, se habla de comunicación total se invita a la comunicación total, pero sin consecuencia, sin interacción. La hiperrealidad ha dominado tanto en las sociedades actuales, que algo tan esencial como la comunicación ha sido intervenida por la pantalla y por algoritmos, proyectando la ilusión de multiplicarla, lo único que hace es agotarla. En una dimensión como esta, ya no hay comunicación, lo que hay es contaminación, análogo a los virus, todo hoy se contagia de forma inmediata, hasta 6 veces más rápido que antes. El efecto de la figuración de la realidad que produce la pantalla es que detrás de cada figura, de cada imagen, algo se pierde, algo deja de ser. En esta mutación, el volverse figura, desaparece también aquello figurado, las cosas son suplantadas por su doble. En la comunicación pasa esto. Hay una conexión global, en la que aparentemente el sujeto puede

⁸ Jean Baudrillard, *Pantalla total*, Barcelona, Anagrama. 2000

comunicarse con otros de manera inmediata, aunque estén del otro lado del globo y donde puede ser localizado donde sea, pero esto solo muestra como el sujeto realmente ha desaparecido en potencia. La imagen desaparece lo real, suplantando y volviéndolo hiperreal. Envuelve al usuario en la fascinación de esta desaparición como si se tratase de un truco de magia. Con la figura nace una nueva dimensión, que a fuerza de perder al sujeto en esta, pierde la dimensión de lo real. La cual nunca se va a recuperar sin estar condenada a la maldición del simulacro.

También esto se reproduce con la ilusión de la información. Detrás de aquello que conocemos como información producto de los medios de comunicación masiva, lo que hay es el agotamiento del acontecimiento bajo el pretexto de informar. La información ha cambiado su forma, ha mutado de modo que se ha independizado de la verdad para *figurarse* en un hiperespacio donde no entran ni lo verdadero ni lo falso, sino que reposa en la credibilidad y en la instantaneidad. Podría pensarse incluso que en este punto, en esta *figuración*, la información es más verdadera que lo que entendemos (o entendíamos) por verdad. Porque es verdadera, como lo dice Baudrillard, en *tiempo-real* y es por ello que esto es esencialmente contingente. La verdad que hay en los acontecimientos no necesita de los acontecimientos, a estos, solo les queda ajustarse a lo planeado. La verdad en este sentido de la información responde a una estrategia con la intención de inducir al sujeto a una actividad o a una actitud, que generalmente tiene que ver con la adquisición de objetos.

*“Las cosas ya no tienen una, dos o tres dimensiones, en el espacio de la información, ni en el espacio histórico, ni tampoco en el espacio fractal: flotan en una dimensión intermedia. Así pues, ya no hay criterios de verdad o de objetividad, sino una escala de verosimilitud.”*⁹

Cuando alguien *sube* información, mientras no se desmienta, será verdad. Es muy poco probable que esa información sea contradicha en tiempo-real, y aunque lo fuera, siempre quedará una parte que será creíble, mientras tanto no será absolutamente falsa. Por lo que será verosímil. La credibilidad que tiene esta información es la verdad figurada. Esto es también una verdad fragmentada, no tiene ya partes enteras, y esto mismo es el

⁹ Jean Baudrillard, *Pantalla total*, Barcelona, Anagrama. 2000 P. 101

acontecimiento: solo tiene fragmentos de verdad. Un espacio en el que se oscila entre lo verdadero y lo falso, ya no como partes opuestas, sino como partes de una misma figura; de una imagen. La verdad ya no soluciona los problemas de los sistemas, la verdad que ha sido virtualizada, es carente de sentido. Un nuevo discurso basado en la ambigüedad, donde todo es verdadero al mismo tiempo.

La información nunca podrá ser satisfecha. El almacenamiento y acumulación de datos, además de su circulación, no pueden detenerse. Es producida tan rápido y tanta, que excede por mucho cualquier clase de necesidad y de capacidad del sujeto. Aunque es cierto que cierta cantidad de información reduce la ignorancia, una cantidad masiva de información o de inteligencia artificial, como a la que la conciencia esta constantemente expuesta, solo puede convencer al sujeto de su insuficiente inteligencia y mantenerlo sumido en eso. Y de esta forma con la responsabilidad y la capacidad emocionales, lo mencionado pocas veces ayuda a generar alguna clase de solidaridad colectiva, la mayoría de las veces es completamente lo contrario. La potencia que tiene esta dimensión virtual es eso, potencia virtual de figurar lo real, de materializar categorías, ideas, conceptos abstractos etc. En este sentido, cuando la información por vía de los medios de comunicación masiva graban y difunden la violencia, también la están generando, o por lo menos promoviendo. Por lo que la pantalla y la información se convierten en violencia en potencia. La violencia de hoy no es de la pasión o del instinto (quizá estamos más cerca de ser maquinas que animales) sino que viene de la pantalla. La violencia se hace sensible, se hace imagen y se reproduce una y otra vez. Es Provocación constante a la catástrofe, a la desdicha. Se muestra entonces la potencia reflejada en la impotencia del ser humano, lo que lo lleva al pánico y la histeria. Baudrillard habla de esto en forma de *anomalías*, es el exceso de racionalización o regulación de un sistema. Es lo que proviene de la lógica misma, más bien, del exceso de lógica. Cuando un sistema ha llegado a cierto umbral de saturación enseña su patología interna, sus accidentes imprevisibles, las imágenes, la información, la interactividad, esto es la anomalía. Es signo de un exceso (o de muchos excesos). La sociedad ha integrado demasiado sus márgenes, su normalización, no es una incapacidad, es una súpercapacidad. A la larga, esta sociedad “todopoderosa” se desestabiliza desde su interior. La violencia es la anomalía que hace ver el exceso de imágenes difundidas por la pantalla. El poder de estos dispositivos, que presentan de manera irresistible lo virtual, reflejan solamente una

intoxicación mediática. En Europa, durante la década de los años 80 surgió en el ganado una enfermedad de alto contagio a la que llamaron la epidemia de las vacas locas. Esta enfermedad estaba en el ganado, y no había riesgo de contagio para el ser humano, pero circulaba por todas partes un virus mental más triste y más alarmante que el biológico. La información representa el campo neurálgico de cualquier epidemia. Los medios de comunicación masiva forman un inmenso campo viral y la transmisión inmediata es el peligro mortal, una pequeña chispa es suficiente para hacer encender el absceso de responsabilidad colectiva en un sistema donde todos son críticos. La verdadera enfermedad (o la más dañina) consiste en una paradoja, no es la información, es la *desinformación*, mientras el sujeto cree que se mantiene informado recibiendo la “Verdad” que los medios ponen a su disposición, lo que recibe son fragmentos de un discurso que brinca de lo operante a lo obsoleto. En un sistema como este, que se jacta de ser racional, el caos crece de manera exponencial debido a esto y produce efectos enormes donde todo sujeto resulta infectado, la vaca infectada infecta a los medios de comunicación y estos a su vez intoxican al sujeto y a las masas. Los medios de comunicación, al ser culpados por ser como las vacas portadoras de este virus, objetan diciendo que ese es su trabajo, similar a lo que podrían responder los responsables de los campos de concentración. Esto es parte de la forma en que se gesta la nueva subjetividad, la cual se nutre de esta ilusión de la información, donde lo que se acaba es la Verdad. La información figura la verdad, la enmarca en una pantalla y la vende a bajo precio. La información entonces es un dispositivo en el que se busca inducir a cierto tipo de comportamientos que afecten de uno u otro modo a la intersubjetividad. Crear pánico y miedo por medio de información podrían sonar exagerados pero la información (o la desinformación) nunca quedan solamente en eso. La simulación nunca se queda solo en eso, su intención es ir por lo real. Si se organizara una simulación de un robo o de un asalto, y sigo a Baudrillard en esto, y aunque se pudiera comprobar que en efecto, era una simulación, algo de eso llega a la realidad, algo traspasa ese simulacro, el arma se dispara, alguien muere de un paro cardíaco ocasionado por el susto etc. Lo mismo ocurre con La información, tiene sus consecuencias, algo se busca cuando se lanza algo de información, disuasión, inducción a algún comportamiento o con el fin de adquirir o vender un objeto, un medicamento, un signo. La información es esta figura tras la que algo desaparece, y lo que desaparece es la Verdad. Y puesta en escena, lo que un par de personas

decidan, logra alcanzar y modificar a millones de personas. Entonces, en un momento histórico como el actual, es pertinente preguntarse ¿cómo se maneja la información en el tiempo de una pandemia? ¿Dónde esta la Verdad en una situación de vida o muerte? Pareciera que la vida misma depende de la información. Y es como podemos observar que la información se convierte en ética, que lo que se percibe de la imagen influye de manera decisiva sobre el comportamiento, que el sujeto esta más desinformado que nunca, porque lo que proyecta la pantalla no es lo real, es otra cosa, lo real ya no esta ahí y la Verdad queda al servicio del capital. Ese es el paso a lo hiperreal, o lo *real-figurado*.

Una cara más de la que entendemos como información es el fin de una actitud crítica. Las plataformas donde esta se comparte la información, dan la posibilidad al sujeto de opinar sobre esto mismo, pero no con una actitud crítica o reflexiva, sino que se convierte en un deposito donde se vierte lo que se ve y se escucha para ser devuelto en forma de opinión, de tal, que las plataformas donde se predica la libre expresión no son más que espacios donde se desata la discusión sentido y el odio.

Este escrito, como muchos otros, en el que se aproxima a “pensar” lo virtual, no resulta ser algo más allá de la comprobación de que lo virtual es lo que piensa al sujeto. La virtualidad es una “transparencia” como lo dice Baudrillard, inaprensible que nos aleja de lo real, que no se puede ver, al igual que la mosca no ve el vidrio contra el que choca constantemente y que la mantiene alejada del mundo exterior. Esto resulta ser análogo a todos los cambios y transformaciones de las representaciones que tenemos del mundo que han ocurrido a causa de lo virtual y que no vemos (que ni siquiera imaginamos).

“Y no podemos imaginarlo porque lo propio de lo virtual es poner fin no solo a la realidad, sino a la imaginación de lo real, de lo político, de lo social; no solo a la realidad del tiempo, sino a la imaginación del pasado y del futuro”¹⁰

Estamos lejos de entender la *figuración* y lo que esta implica, de entender que con la llegada de la información también se le pone fin al desarrollo de la historia, al igual que con la llegada de la inteligencia artificial se le pone fin al pensamiento. Se abre el lugar a lo obscuro, al perfeccionamiento del sistema, a otro mundo, una tierra irreal e intemporal. Lo

¹⁰ Jean Baudrillard, *Pantalla total*, Barcelona, Anagrama. 2000 P.125

hiperreal es una dimensión donde cambian todo tipo de categorías y no atender esto, es seguir con la ilusión que tiene la mosca, con la que retrocede, toma impulso y acaba por golpearse contra el vidrio. No se trata de un espacio virtual aislado, de una “realidad virtual” porque ya se ha entrelazado con el nuestro, es esto lo que Toma el lugar de Lo real. En el tiempo también se da este paso de lo real a lo figural, se trata del fin del tiempo histórico y el nacimiento del *tiempo-real*. En el tiempo-real, de forma paradójica, lo que desaparece es la realidad objetiva, la del acontecimiento, pasado como presente, como futuro. Lo que queda es una imagen del tiempo donde se hacen simultáneos presente, pasado y futuro, hasta el punto en que los actos ya no encuentran sentido, se funden causas y efectos, de tal que resulta imposible ver la historia reflejada. Es un agujero negro en que todo lo que se adentra pierde su substancia. La guerra, el holocausto, los campos de exterminio se vuelven virtuales, se hunden en el abismo de acontecimientos que existen únicamente cuando son representados por la pantalla, se rompe la responsabilidad con ese pasado o con el futuro. En el tiempo real se crean películas, videos, escenas, imágenes que no contribuyen a recuperar la memoria de los acontecimientos, sino más bien, a corroborar el exterminio de lo real. Un tiempo en el que ya no hay recurso objetivo, es la victoria del tiempo-real sobre el presente, sobre el pasado, sobre cualquier forma en que se pueda articular lógicamente la realidad. Ya no hay un tiempo lineal en el que se espera llegar a un fin, a un Apocalipsis, el sistema virtual, como sistema que aspira a lo perfecto, mientras más se extiende, más destruye sus condiciones de posibilidad, por lo que no se puede esperar un Apocalipsis en un futuro, tampoco una utopía, estos no tendrían lugar en el tiempo como lo entendemos, lo que habrá es una virtualidad del Apocalipsis, como pasa con todas las demás categorías. Lo virtual precede los hechos, acaba con los extremos del mundo, la información puede estar en todas partes al mismo tiempo ya que en todas partes se está al mismo tiempo, en “tiempo-real”. Esa es la ilusión del tiempo, de los acontecimientos y la historia, creer que tienen existencia cuando lo único que vemos son simulacros de estos. Análogo a esto, fue lo que ocurrió con las grutas de Lascaux en Francia. Las grutas de Lascaux es un sistema de cuevas donde se descubrieron muchas muestras de arte rupestre y paleolítico, pero con la idea de no dañar el original, se cerraron al público y se hizo una réplica exacta a medio kilómetro del lugar original. Así la gente que iba a ver las grutas volvía maravillada después de ver únicamente un simulacro, algo

artificial, una mentira. La hiperrealidad es la replica exacta de la realidad donde lo que se ve, son imágenes de aquello en que se fundaron épocas pasadas, donde el pensamiento se vuelve inteligencia artificial, es en este tenor en que se habla de una figuración de la realidad, el pensamiento es suplantado por su figura, es por eso que lo virtual piensa al sujeto, ya no es al revés. Y es esto el pilar donde se construye este ciberespacio *enrarecido*, en el que lo real es convertido en un parque de atracciones. El ejemplo predilecto de lo hiperreal (como se mencionó anteriormente) es Disneyland, una empresa que intenta superar lo imaginario, y que en gran medida son los iniciadores de la realidad virtual. Pareciera que esta empresa busca a toda costa apoderarse de todo lo real para formarlo en su universo de síntesis que no es más que un reality show, en el que la realidad se ofrece como espectáculo. Reproduciendo sus sedes exactamente iguales, por el largo y ancho del globo, como atracciones en un segundo nivel, como un simulacro de otro simulacro. Es similar al trabajo que la CNN hizo cuando se cubrió la guerra del Golfo, es el mismo tipo de acontecimientos que no tienen lugar físico, porque estos ocurren en tiempo-real. Ahí dentro podría llevarse a cabo la continuación de la guerra del Golfo y ofrecerla como atracción mundial, ya que todo es posible, todo se puede reciclar en el universo de lo virtual. Si Walt Disney pudiera salir del nitrógeno líquido, en el que se asegura que se encuentra esperando ser resucitado en el mundo real, se encontraría que lo real ya no existe más, que el mundo imaginario y la realidad se han entrelazado para dar vida al espectral mundo de la realidad virtual.

La realidad se ha convertido, en palabras de Baudrillard, en una “*performance interactiva*” y esto lo que causa tanta fascinación. Las ideologías, las obras, de la destrucción y la muerte misma, se hacen figuras para ponerse en un museo infantil, en un museo virtual.

“Ya no estamos en la sociedad del espectáculo, convertida ella misma en un concepto espectacular. Ya no es el contagio del espectáculo que altera la realidad, es el contagio de lo virtual que borra el espectáculo (...) Nos convertimos no ya en los espectadores alienados y pasivos, sino en los comparsas interactivos, en los amables comparsas liofilizados de este inmenso reality show”¹¹

¹¹ Jean Baudrillard, *Pantalla total*, Barcelona, Anagrama. 2000. PP. 175, 176

Disneyland con su Disneyworld es un virus que avanza en el mundo físico y en el universo mental para hacer sus dobles, no solo en lo imaginario, sino en lo virtual. Por lo que no es una lógica como la de la sociedad del espectáculo que denunciaba Debord, donde el sujeto era alienado, es una lógica de la desencarnación; Supera la lógica fantástica que tenía por objeto y centro la diversión, para dar a luz una lógica de la figuración, la lógica de la dimensión que enmarca el mundo, que lo hace figura. Una empresa basada en la disuasión, que sitúa al sujeto no como actor, ni como espectador siquiera, lo deja fuera del escenario, lo convierte en un usuario invisible. Disney, no contento con desdibujar lo real y convertirlo en una imagen virtual de tres dimensiones, carente de profundidad, también ha ganado desde otro plano; el tiempo real. Aquí se borra el tiempo, sincronizado a toda época y a toda cultura en el mismo espacio, poniéndolas una sobre otra en el mismo escenario. Así se inaugura el tiempo real, unidimensional, sin profundidad: no hay ya presente, pasado, o futuro, sino confluencia inmediata de todos los lugares y todos los momentos del tiempo en el mismo espacio virtual intemporal. Es el colapso del tiempo, y eso es propiamente la cuarta dimensión, la de lo virtual, la del tiempo-real, que contrario a unirse a las demás, a las otras tres dimensiones del espacio real, las difumina todas, es lo *cero-dimensional*. Por ello es que se puede pensar que dentro de unos siglos, el registro de imágenes que emulan o se sitúan reconstruyendo el pasado podrían confundirse y pasar como películas de verdad; películas o documentales de la época griega, vistas como verdaderas películas de la época griega. En Disney se da vida a esta utopía de coalición del tiempo, o de fin del tiempo mejor dicho, con la producción de acontecimientos pasados o futuros en la pantalla mezclando toda secuencia, de la forma en que lo verá una sociedad lejana y diferente a la nuestra. Aunque a la par, esa sociedad también es la nuestra. Cada vez es más complicado ya no solo pensar, sino imaginar lo real, la Historia, la amplitud o profundidad del tiempo, un espacio con tres dimensiones como en otros tiempos era casi imposible imaginar la dimensión de lo virtual o la cuarta dimensión.

Decir que lo virtual es lo que piensa al sujeto es decir que lo virtual, que la inteligencia artificial toma el lugar del pensamiento. El sujeto cede esa capacidad a la computadora para que realice operaciones, tareas, actividades y que incluso esta pueda aprender de manera autónoma, todo con la intención de hacer una vida más fácil, de hacer las tareas cotidianas más cómodas etc. Mientras que el sujeto se dedica a seguir contemplando la pantalla, la

maquina es capaz de hacer cada vez más cosas. La inteligencia artificial suplanta al pensamiento y da la apariencia de ser aun más potente que el mismo sujeto creador de la maquina, como lo qué pasa por ejemplo cuando se disputa una partida de ajedrez entre un hombre y una computadora. Disputa que está cargada de simbolismo y que habla del complejo problema de la relación hombre-maquina, en el que siempre, independientemente del uso que el hombre haga de la maquina, sea lúdico, instrumental, interactivo etc. Detrás de eso, hay de fondo una partida, una disputa en la que uno u otro pierde, en la que uno se erige como dominador y otro se queda como dominado. No hay interfaz, tras la inocencia con la que se presenta la maquina, hay una rivalidad, y un dominio. Esto es lo que revela el juego de ajedrez, no se trata de una partida donde esté en juego el prestigio del ajedrez, sino que simboliza el dominio. La relación hombre-maquina también es una relación en la que por un lado el hombre, creador de la maquina, no puede pensar en no seguir dominando su creación, pero por otro, sueña con crear una maquina tan poderosa, que lo supere, que tome su lugar. Es como si Dios se hubiese querido crear una especie que, llegado el momento, pudiera ser superior y con la que pudiera disputar un combate decisivo por el poder. Es quizá por ello que los iconoclastas rechazan energéticamente las imágenes, por este poder capaz de desplazar al creador. La rivalidad entre la inteligencia artificial y la inteligencia natural parece una rivalidad imposible, lejana, ficticia porque asumimos que el hombre domina a la maquina, que el sujeto utiliza la herramienta, pero de una manera muy sutil, imperceptible a la conciencia, pasa lo que ya había denunciado Marx, las herramientas son las que terminan por utilizar al sujeto, el trabajo muerto subsume al trabajo vivo.

La interactividad se ha convertido en un punto fundamental de esta dimensión, de lo *real-figurado*. Se trata de una especie de umbral en el cual se unifica todo aquello que se encontraba separado, donde se homogenizan ámbitos, problemáticas, entre otras cosas, se diseminan tanto causas como efectos, no hay puntos de referencia que se puedan distinguir, y en el que se acaban todas las distancias; entre sexos, del escenario a la sala, del sujeto y del objeto, de la realidad y de su simulación. Incluso en lo físico, el exceso de proximidad entre el receptor y la fuente de emisión o la excesiva proximidad que hay entre el acontecimiento y su transmisión en tiempo-real, generan una zona de interminación. Esta virtualidad del acontecimiento es lo que le impide su dimensión histórica. La interactividad dentro de lo virtual, es un no-lugar en el que se tocan los polos opuestos y se hacen

indiscernibles, haciendo imposible emitir juicios de valor: ni en el arte, ni en la política, ni en la ética.

No hay líneas claras que puedan delimitar uno u otro espacio, al contrario, son líneas flexibles

son imprecisos, inestables. Y en el que lo central, es el constante oscilar de interioridades y exterioridades que enmarca el umbral, son formas del espacio en el que el adentro se encuentra con el afuera. La interactividad es una figura en la que desaparecen tanto el adentro como el afuera. Esto es visible en cualquier aspecto donde se encuentre esta fusión de ámbitos. La interactividad hace indistinguible la vida de la pantalla. Es abolida la separación, no hay más distancia ni dialéctica, solo hay colusión total de elementos. El sujeto entra en la pantalla, en lo *real-figurado* sin ningún tipo de obstáculo. Y del mismo modo, el sujeto conforma su vida como una combinación digital, como en un reality show. En contraste con la fotografía con el cine o con el arte plástico en general, donde hay una mirada y un escenario o un espacio dedicado a eso, la pantalla de la computadora crea una especie de hundimiento, de “interacción táctil”. Es un hundimiento a nivel celular en el que el sujeto puede tocar la sustancia fluida de la imagen para transformarla eventualmente, pero realmente la pantalla es la que toca al sujeto, es la que modifica al sujeto, mediante un algoritmo la computadora busca encontrar las preferencias y gustos para ponerlas a disposición del sujeto. Por eso Nietzsche advertía con mirar al abismo por un largo tiempo. Por esto mismo es que recobra sentido el principio de Merleau-Ponty en el que decía “*Tocar, es ser tocado*”. La pantalla toca al sujeto, la pantalla piensa al sujeto, y más allá, la pantalla modifica al sujeto. Se acabó la distancia entre la sala y el escenario, el sujeto deja de ser espectador para volverse actor, de modo que la ruptura que causa la interactividad replantea por completo los papeles, situando al espectador en su mejor punto, aunque de igual forma podría pensarse como el fin del mismo. Y si se acaba el espectador, si todo sujeto se convierte en actor, sería el fin del escenario también, se agota por completo la ilusión estética. Con la interactividad, la relación hombre-maquina se va difuminando, mientras que el hombre deja de pensar, y mientras está más inmerso en la maquina a tal punto de llegar a una “Maquinización” del sujeto, o mejor dicho, a una “Automatización”. Cuando un objeto se hace automático, es que cumple su función por si mismo, pero al mismo tiempo, el objeto se acota a eso. Su función es exclusiva. Al hombre le fascina el

objeto automatizado porque funciona por si mismo, lo que puede llegar a asemejarse al hombre mismo. El hombre proyecta en el objeto es la autonomía de su conciencia, su poder de control, su individualidad, pero en el caso de la computadora, el sujeto se acota en la automatización de estar tras la pantalla, y contrario a eso, la maquina virtual va perfeccionándose a tal grado que la maquina se encuentra de los dos lados de la interfaz. Incluso, cabría pensar que el sujeto mismo es el espacio virtual de la maquina. No hay nada más allá de la pantalla, esta ahí, donde las dimensiones del tiempo se hacen indiscernibles en el tiempo-real, pero esta vacía, por lo que puede ser llenada de lo que sea. Depende del sujeto llenarla de algo, entrar en el tiempo-real e interactuar con el vacío. La computadora es una extensión del ser humano, casi una prótesis, la relación con la computadora en la interacción, alcanza hasta lo táctil y intersensorial. El sujeto se convierte en un ectoplasma de la pantalla. La identidad proviene de la red, no es mas producto del individuo, y esto se dirige a la posibilidad de disimularse dentro de ella, a desaparecer en este espacio enrarecido, en el mundo de lo virtual, y no ser localizable en otro lugar, ni siquiera en el propio sujeto. En este umbral, como en una cinta de moebius, donde lo externo y lo interno son partes de una misma figura, se ponen en contacto las identidades; se entrelazan la identidad de los sujetos y la de las redes para confluir unas con otras. No es posible decir si con esto inician o terminan los problemas de identidad y de alteridad. Es así como se gesta la gran atracción de la maquina virtual, de lo *real-figurado*. El deseo de estar ahí no es por la sed de información o por la búsqueda de conocimiento, tampoco por la intención de mantenerse en contacto, se trata del deseo de desaparecer, la posibilidad de disolverse en un espacio fantasmal. Es la forma de suplantar la felicidad por el hecho mismo de que ya no tiene razón de ser. Ente lo virtual y la felicidad solo hay una aproximación, porque lo virtual, de manera superficial retira toda referencia a las cosas. Brinda todo, pero de manera muy sutil lo oculta al mismo tiempo.

El sujeto en lo virtual simula realizarse perfectamente, pero cuando ya esta realizado, se convierte de manera automática en objeto.

“Este individuo es el ultimo hombre del que habla Nietzsche. Es el usuario final de sí mismo y de su propia vida, el individuo terminal, sin verdadera esperanza de descendencia ni de trascendencia”

-Jean Baudrillard

El sujeto en el Simulacro; El proceso de subjetivación en la dimensión Digital

Desde finales del siglo pasado, el filósofo Gilles Deleuze planteó en algunos textos la conformación de la subjetividad en forma de un *pliegue*. La idea propuesta por Deleuze consiste en que el afuera, al plegarse hacia adentro, conforma el proceso de subjetividad. Entonces para Deleuze, la subjetividad se gesta por “*plegamiento*”. La idea del pliegue se basa en pensar una interiorización del afuera, como lo explica el mismo autor

*“No es una reproducción de lo Mismo, es una repetición de lo Diferente. No es la emanación de un YO, es la puesta en inmanencia de un siempre otro o de un No-yo.”*¹²

La subjetividad se constituye de un afuera que se ha plegado, es una curvatura del afuera que forma un adentro. Deleuze también expresa la idea de la subjetivación como un “*Enrollamiento*”, en el cual, la esencia se envuelve para formar al sujeto. La esencia se enrolla en si misma, y es este enrollamiento lo que da lugar a la subjetividad. Entonces, no son los individuos quienes componen el mundo, sino la esencia envuelta, enrollada, la que compone a los individuos.

*“El mundo envuelto de la esencia es siempre un comienzo del mundo en general, un comienzo del universo, un comienzo radical absoluto”*¹³

Primero lo piensa como *concrecencia* de elementos, la cual toma distancia de conexiones o conjuntos, para entonces llamarlo *prehensión*. La prehensión es la unidad individual, en este sentido el eco, los reflejos, las huellas, los umbrales son ejemplos de prehensiones que preceden en cierto modo la vida psíquica.

¹² (Deleuze, 1986)

¹³ (Deleuze, 1964)

*“Cualquier cosaprehende sus antecedentes y sus concomitantes y, por contigüidad, prehende un mundo. El ojo es una preheñsion de la Luz. Los vivientes prehendens el agua, la tierra, el carbono y las sales”.*¹⁴

La línea de preheñsion va del mundo al sujeto, en otras palabras, esto quiere decir que el sujeto toma del mundo para formarse, que si bien se trata de algo nuevo, hay algo que da para gestar esa formacion. El mundo se pliega para dar lugar a la subjetividad, el elemento intimo, a aquello que expresa la inmediatez, la individualidad, lo novedoso.

Deleuze en su texto sobre Foucault muestra como es que dicho fil6sofo, al pensar el proceso en que se forma el sujeto en un determinado horizonte hist6rico llega hasta la ‘relacion de sí mismo’ que tenian los griegos. La cual derivaba de la relacion con los dem6s, y esto al igual que la “*construccion de sí mismo*” es por el c6digo moral con el que estaban regidos. Es donde podemos ver de mejor manera la idea de pliegue, ya que estas relaciones con el afuera, con los dem6s, al plegarse, al hacer como una especie de doblez, permiten el nacimiento de la relacion de uno mismo. Es como si todo lo que el sujeto es, no fuera mas que un doblez de lo que esta afuera, de todo lo que no somos, ni pensamos, ni sabemos. En este sentido, no sería mas que el reflejo de lo que esta afuera.

Entendiendo lo anterior, nos lleva a preguntar ¿cómo se hacen hoy las relaciones de uno mismo, del adentro, cuando la comunicacion y por tanto las relaciones de afuera están mediadas por una maquina? Es este el panorama donde el proceso de subjetividad contemporánea comienza a tener importancia capital, y pensarlo en los términos en que Deleuze lo hace, ayuda a dar direccion. Es pensar al sujeto como el enrollamiento de esta nueva dimension hist6rica, en otras palabras, el sujeto se gesta del adentro de lo virtual. Esto implica repensar al sujeto de raíz. Deleuze supone al sujeto como la formacion de algo nuevo. En este tenor es que es apropiado preguntarse por el sujeto, entendido al mismo como pliegue, y en esta nueva dimension que es la de lo virtual, como el afuera, como el mundo que se enrolla. ¿Cómo es este pliegue? ¿De que tanto se gesta este pliegue? En otras palabras, ¿Qué es el sujeto actual, con la intervencion de los medios de comunicacion? ¿Como se configura el sujeto en el simulacro?

¹⁴ (Deleuze, 1998)

La simulación no solo se queda en los caracteres plasmados en la pantalla, va mas allá, de tal manera que hace emigrar al sujeto a una nueva forma de conocer lo real y de ser en lo real. Por ello es que se ha analizado como *dimensión*, la simulación es la dimensión de la hiperrealidad, donde al sujeto le ocurren distintas mutaciones que ocasionan la percepción de la realidad manipulada por lo que es transmitido en la pantalla y que lo sitúan en un espacio de indeterminación, que principalmente es proveniente de los medios de comunicación.

El principal destino de los medios de comunicación masiva es reproducir el mundo como información y darle sentido a esa información haciéndola girar constantemente. Al principio era usar el acontecimiento a través de las imágenes, pero ahora, no está de más pensar que se produce del todo, llegando a un significativo sin sentido, y esto se trata el vicio de forma circular: es el medio por el medio. Lo importante es el signo, y ese es el gran dilema de la simulación, ¿y si el signo no remite ni a objeto ni a sentido, sino a la promoción del signo como signo? El signo desvanece la cosa, con el signo desaparece el mundo real y desaparece el sujeto. En este sentido, sería como pensar en que la información o las imágenes, no remiten al acontecimiento ni a los hechos, sino a la información o a la imagen misma como acontecimiento. La imagen es el mensaje mismo, en otras palabras, el medio acaba con el mensaje, no hay una finalidad objetiva, su fin es sí mismo, dejando al “*multimedium*” monopolizar. La información de los medios de comunicación remiten a otros medios de comunicación, volviéndose “*intermedium*” continuando con la circularidad. Por lo que todo el tiempo, el sujeto esta más expuesto a nuevas imágenes, programas, videos, canales pero sin contenido, o mejor dicho, a un contenido vacío. La circulación consiste en el infinito “*swipe*”, que es el fin de la necesidad de sentido o de información, y el nacimiento del deseo de signos e imágenes, el fin del mundo real por su corto circuito, por su duplicación a base de signos. Aunque los medios de comunicación en su momento tuvieron su hora de la verdad, en la que eran espejo y transmitían el fiel reflejo de la opinión, ahora ese espejo es una pantalla con la que se blanquea y se rehabilita el discurso. El sujeto, al igual que este espejo que se vuelve pantalla, se figura en imagen.

Desde lo físico, específicamente en el cuerpo sexuado, la intervención de lo virtual y de la simulación se puede ver de forma clara, y es que, con lo artificial, se ha creado una mutación como la transexualidad. La transexualidad en este sentido no solo se trata de una

variante a los sexos binarios o una alternativa al orden biológico o natural, sino que de fondo, se puede ver la intervención de los signos del sexo. Lo transexual se puede basar en el truco del cambio anatómico o del cambio de signos indumentarios, a diferencia de lo sexual que se basa en el goce, por lo que el transexual expulsa el deseo y da lugar a la exageración de su puesta en escena. En cualquiera de los dos casos, se trate de una operación quirúrgica o del simple cambio de vestimenta, sea el cambio de órgano o de signo, se trata de una prótesis. El travestido vive de la exageración de los signos de lo sexual. El cuerpo humano está girando hacia las prótesis, y con el travestido se hace evidente que no solo se trata del implante anatómico, sino que la prótesis puede reposar en el cambio de signos. Para Baudrillard es así que el sujeto contemporáneo sería “*simbólicamente transexual*” más allá de lo biológico porque la simulación se trata de la inversión de los signos. No solo en la cultura sexual, lo político, lo social, entre otras cosas han mutado al lado del travestido. Ha llegado a ser incluso la base de las instituciones, se puede encontrar en la arquitectura, en la teoría, en la ideología e incluso en la ciencia.

De la mano de esto, la desesperada búsqueda de identidad y de diferencia se funde en el *look*. Ya no hay tiempo para definir una identidad basada en los archivos, en la memoria, en el pasado ni siquiera en un proyecto futuro, es fundamental para esto una conexión inmediata, una memoria instantánea, efímera, se trata de una identidad figurada en lo publicitario que se compruebe en el instante mismo. Por esto mismo es que la salud, el equilibrio orgánico, pasan a un segundo plano, son aplazados para dar lugar privilegiado a la forma, que no es más allá de una figura publicitaria. Con esta mutación, no se busca la belleza, ni la seducción, lo que privilegia es el *look*, el cual se ha vuelto un medio de expresión ante la imposibilidad de expresarse por medio de la propia existencia. Lo que queda con esto es solamente el acto de la apariencia, de la simulación, sin preocupación ni de ser ni ser observado. Quedo muy lejos el *YO existo*, y lo que lo suplantó fue el: *Soy visible, Soy imagen, Soy figura*. El *self-love* actual ya no es un narcisismo, sino una extroversión sin profundidad, una forma de publicidad propia en la que cada uno se vuelve vendedor o promotor de su propia apariencia, de su propia figura.

Con esto podríamos pensar que el *look* es una primera figura de la formación de la subjetividad. Se trata de una identidad hecha imagen, pero imagen disminuida, una imagen táctil que produce un efecto sin significación concreta, una superación de la moda. Se acaba

la diferencia y comienza la indiferencia; ser uno mismo se vuelve un acto performático, algo efímero. Es una identidad fluctuante basada en los signos y con la mera intención de ser publicitada.

La revolución sexual, fue la fase que precedió el nacimiento del transexual, produciendo una fase intermedia, y provocando una pregunta fundamental: ¿Soy hombre o mujer? Con el cuestionamiento de los límites entre una fase u otra, se produjo una nueva forma de sujeto. Y es que la revolución produce un estado de indeterminación, como lo hicieron la revolución política o la revolución social, las cuales llevaron al hombre a preguntarse sobre los límites de su libertad y de su voluntad. Aunque quedan resultados necesarios, y muchas veces placenteros, también la angustia y la confusión son parte de los dividendos. La revolución de lo digital no es la excepción, este estado de indeterminación, este umbral es el campo en el que el sujeto sufre una transformación al modo del transexual. En cada ámbito o disciplina el simulacro genera este espacio, en lo político por ejemplo, el sujeto es convertido en *transpolítico*; sujeto políticamente indiferente e indiferenciado.

*“Seres políticamente andróginos y hermafroditas que han asumido, digerido y rechazado las ideologías mas contradictorias, que ya solo llevan una mascara y se han convertido, en nuestra mente y tal vez sin que lo sepamos, en travestis de la política”*¹⁵

Se trata del desarreglo de los principios de funcionamiento y de la confusión. El travestido, el terrorista, el transpolítico, el *usuario*, son las nuevas formas que se generan como efectos resultantes de una exacerbación de la política, de la sexualidad, de los genes o de la interacción. Formas indiferentes, nuevas y que se multiplican por la fuerza de las imágenes, por su potencia de virus. Esta sociedad vive cada vez más de la irradiación de los cuerpos y de las identidades por los signos y las imágenes. Como lo mencionó Baudrillard, la mutación (o nuclearización) de los cuerpos a su forma artificial empezó en Hiroshima, pero sigue hasta ahora en forma de virus producido por la incesante irradiación de los medios de comunicación masiva, de las imágenes, de las figuras, de los signos, programas, redes etc.

¹⁵ Jean Baudrillard Pantalla total P23

Entonces puede verse el final del hombre como portador de la dualidad de hombre o mujer, de un pasado o futuro y con esto la imposibilidad de generar una memoria. El despliegue en este sentido se convierte en una especie de “*performance técnica*”, una prótesis mejor valuada que el reconocimiento de la alteridad. El individuo es una especie de subproducto que resulta de un desdoblamiento incestuoso. Es el hombre sin retorno, varado en un punto que pone fin a un ciclo, y donde, en su intento por sobrevivir, no le queda más que figurarse, volverse un espectro, fractalizándose, pluralizándose, convirtiéndose en su propio doble, entrando a una nueva dimensión y configurando un nuevo hombre. La vida propia no se puede poner en juego porque está ha sido reducida a su valor de uso, a su supervivencia en tiempo real. Esta es la ausencia de destino del hombre, el encadenamiento de su impotencia para salir de las apariencias.

El sujeto contemporáneo, al que se ha denominado “usuario” en el umbral, en el simulacro, habita el límite entre la máquina y ser humano, entre lo verdadero y lo simulado, lo real y aquello que se piensa más real que lo real. Reside en un estado de indeterminación y de confusión donde se desdibujan los límites entre el original y la copia. El sujeto por su lado esta tan cerca de la automatización y la maquina más cerca de su individualidad y autonomía, que en este espacio “*enrarecido*” intercambian su lugar. Pensar que el sujeto esta más cerca de su automatización, no quiere decir que se cumpla la idea utópica de un hombre robot o un ciborg, que, quizá podría serlo ya, si hablamos de la computadora, teléfono celular o los relojes inteligentes, como prótesis del hombre. Más bien, se trata de paso del sujeto a ser figura. El hombre, en esta nueva dimensión, en lo *Real-figurado*, se transforma en imagen. El sujeto contemporáneo que vive en la dimensión construida de signos, experimenta la realidad en imágenes y se experimenta a si mismo imagen. Esta forma, El *sujeto – figura* o el hombre - Imagen, es la mutación que resulta de la idea antes expuesta “*Tocar es ser tocado*” ya que, con la interacción táctil, al crear la ilusión de poder modificar el espacio *Cero dimensional*, lo que está modificando es al sujeto. Se gestan en el usuario nuevas identidades a merced del mercado. Cuando se presenta un producto “amoldado a las necesidades” no es el producto lo que se ha amoldado, sino la identidad, a tal grado de inducir la necesidad de comprarlo. Es como si el proceso de personalización, mediante el cual el sujeto conforma su identidad se hubiera invertido, dando lugar al sistema operativo o la interfaz para formarla o modificarla. El sujeto se pone frente a la

pantalla para ejecutar por medio de comandos, distintos tipos de herramientas, consumir todo tipo de contenido, observar una multiplicidad de imágenes de las que va seleccionando, frecuentando o descartando, mientras tanto, el dispositivo está constantemente analizando el tiempo dedicado a cada cosa, para después, por medio de un algoritmo recomendar herramientas o imágenes similares y evitando aquellas a las que menor tiempo se dedico. Con esto, se garantiza que el tiempo frente a la pantalla sea mayor y más placentero, debido a que el sujeto ve la pantalla más amigable, más funcional, más personalizada. Pero estas recomendaciones o supuestas preferencias que aparecen en la pantalla de inicio y que se asemejan a las preferencias del sujeto, no son más que una forma de personalización de la pantalla al sujeto, siendo la pantalla quien personaliza al sujeto, en otras palabras, la pantalla (a modo de recomendación) dice que ver, que escuchar, que comprar. De tal que, la interfaz no solamente piensa al sujeto, no solamente comunica al sujeto, sino también le da una identidad.

Con las mejoras que se incluyen en la red, en los dispositivos, las funciones predeterminadas con la intención de facilitar el uso de la interfaz, también dirigen a cierta opinión o dan voz al sujeto, al grado de que los distintos puntos de vista que se encuentran o se exponen con el fin de tomar partido, son inducidos por la computadora.

La identidad del sujeto, por tanto, se mantiene en constante cambio, se convierte en un simple *look* que en cualquier momento se reemplazará o se modificará conforme a los intereses del mercado. El *sujeto – imagen*, no es aquel que se ha quedado sin contenido, sino el que se llena de contenido de la pantalla. Una imagen construida de imágenes hecha para circular en el ciberespacio, en el vacío. Esto habla de la poca capacidad de creación y de la abundante imitación que existe de ideas, productos etc.

Un sujeto que experimenta cada vez más fenómenos provenientes de la pantalla, de la realidad virtual, se forma con un sentimiento de atemporalidad. En otras palabras, solo vive en el presente, no vive en función del pasado o del futuro porque ha perdido toda continuidad histórica, ha quedado atrapado en el “*tiempo real*”. De donde se ocasionan también variados padecimientos, trastornos o enfermedades, que ya no se presentan como tal, al igual que en siglo XIX, donde estos tenían síntomas definidos y claros. Los trastornos o padecimientos actuales son de distinto carácter, se basan en malestares difusos

que ocasionan un sentimiento de vacío interno y es invadido por un sentimiento de absurdidad de la vida.

Que la identidad del sujeto sea tan fluctuante, tiene que ver directamente con el deseo. Lo que se encuentra en constante circulación dentro del capital, es el deseo. Los productos, la mercancía, los objetos, no son el fin, son el medio por el cual el capital mantiene su movimiento, en otras palabras, el deseo es una forma de dispositivo que está detrás de los objetos modificando constantemente al sujeto, seduciéndolo y llenando momentáneamente el vacío, causando una sensación de alivio al adquirir aquello que es deseado. La economía capitalista mantiene su vigencia no en llenar de objetos al individuo, sino de signos, lo que puede traducirse como deseo. Y estos signos, son los que pueden llegar a trastocar al sujeto radicalmente.

El deseo que es producido por las pantallas, no se debe a los avances y nuevas tecnologías, sino está arraigado en la ganancia de autonomía individual. De tal, que aquello que le permite ser al sujeto, son los objetos, los signos. El sujeto empieza a salir de la formación social, o de conjunto para formarse de manera más individualista, cada vez más encerrado en sí, mientras más posibilidades de conexión a la intersubjetividad más aislado se encuentra. Independientemente del estrato social, está siendo indiferente a las masas, fragilizando compromisos, arropándose en el narcisismo. Se desvanece la esperanza de un futuro progresivo por una monotonía, los grandes relatos han muerto, no hay ídolo, ni tabú y la verdad es una construcción pragmática, lo que queda es un hedonismo sostenido por el abismo e insatisfacción.

El individuo, por tanto, es incapaz de ver al otro, siempre está viéndose a sí mismo, y se agudiza esto de manera dramática con las relaciones mediadas por la pantalla, porque la interacción esta virtualizada. De modo que el sujeto esta solo frente a la pantalla, solo frente a lo aparente. La dimensión de la simulación pareciera ser la tierra prometida donde dentro, todo parece ser perfecto y abundante, lo que indefectiblemente lleva a cuestionar a cualquiera si hoy en día ¿se es feliz?, o ¿se aparenta ser feliz? Y es que quizá la felicidad se ha figurado al igual que muchas de las categorías anteriormente expuestas, se ha reducido a

la obtención de un objeto que previamente fue creado y presentado con la finalidad de causar su deseo. Esto a su vez, causa en este sujeto la dependencia al consumo de la pantalla, lo que implica el consumo de objetos y el consumo de experiencias o de relaciones fragmentadas/figuradas, por lo que se puede hablar de una adicción a la hiperinteracción.

El sujeto es una clase de Narciso que está embelesado ya no de su reflejo, sino de la forma en que se ha figurado en una imagen, de la forma perfecta en que se ha recreado para ser proyectado en la pantalla, aunque esta figuración esté lejos de ser lo real. El individuo dentro de lo hiperreal viene a ser análogo a las pinturas y esculturas de Bizancio que fueron destruidas por la capacidad que se creía tenían de disgregar la imagen de la divinidad. La representación proyectada en la pantalla carente de defectos, hoy día toma el lugar del original.

Ya no hay una búsqueda o autoexploración para llegar al conocimiento propio, más bien se trata de inventarse. Las consecuencias de esto, entre otras cosas, es el fin del pensamiento crítico, de la conciencia social o de clase, porque ya no hay un cuestionamiento de las circunstancias que rodean al sujeto, que forman una identidad y que configuran un YO, con la interfaz, este YO puede configurarse a placer, con caracteres ideales de un sujeto perfecto. Por lo tanto, ya no es necesario un cuestionamiento de la realidad inmediata, el entorno se forma tras la pantalla, se ha olvidado de hacer preguntas por las dimensiones, porque la nueva ha puesto todo en sobremanera, en un exceso tal, que ya no hay necesidad de cuestionar nada.

Este plegamiento entonces, que es esencialmente una figura conceptual para hablar del sujeto, puede ser útil como incentivo a repensar tanto al sujeto como la realidad misma. El trabajo del pensar, de la filosofía como herramienta para cuestionar, debe abocarse a la pantalla para desarrollar un pensamiento que busque el criticar esta forma de ser en la dimensión digital, donde se acota la duda y la imaginación de algo más allá de lo que está ahí. El doblez que permite esto, que a su vez lo permiten (como se mencionó anteriormente) las relaciones con los demás, el conocimiento propio, entre otras cosas que están mediadas por la pantalla, todo esto, sin el pensamiento crítico, la interfaz queda de ambos lados de la pantalla.

Conclusiones

- El simulacro es un corto circuito de la realidad para su duplicación por medio de signos, lo que genera la imposibilidad de descifrar sus límites de lo imaginario.
- El objeto de la simulación es cuestionar la diferencia entre lo verdadero y lo falso, por lo que logra difuminar los límites entre el modelo y la copia, acabando con el encanto producido por la abstracción.
- Esto vislumbra la emergencia de una nueva dimensión histórica, que es delimitada por los objetos, las imágenes, las proyecciones y la información. Una nueva normalidad que ha reemplazado todo significado con símbolos y signos simulando la realidad que ha quedado obsoleta, acentuando valores hedonistas y narcisistas.
- El simulacro es entonces un nuevo tipo de realidad formado a partir de sistemas de información.
- No se compone del resultado de la imitación de la realidad, sino lo contrario: al reinterpretar esto, se manifiesta el fin de la imitación la aniquilación de cualquier referencia.
- A esta realidad de excesiva claridad, que brinda demasiado, le corresponde un sujeto dedicado únicamente a contemplar, a ser un receptor y un depósito de contenido.
- El simulacro es el campo de una realidad percibida desde intermediarios y de toda la información a la que la conciencia está expuesta para la formación de este sujeto. Es como si el mundo hubiese sido reemplazado por un mundo copiado, virtualizado, donde lo que se busca es el estímulo simulado.
- El simulacro toma el concepto de lo “real” para figurarlo, repensarlo, transformarlo y llevarlo a un nuevo plano, el hiperreal, donde todo aquello que el sujeto experimenta, conoce, vive o percibe, todas las curvaturas, relieves, convexidades, donde las partículas presentan mayor densidad.
- La hiperrealidad es la forma de experimentar lo real por medio o con ayuda de otro, en tanto que ese otro es algo ajeno al sujeto o que puede suplantarle.

- Esta nueva fase instaaura distintas clases de dispositivos, es una dimensión que resignifica lo que conocemos y lo lleva a un plano meramente inmanente. No entendiéndolo como el fin de las categorías conocidas, no es el fin de lo social o del acontecimiento ni de la verdad, se trata de su figuración.
- En este sentido, lo que pasa en la hiperrealidad es la *Refiguración* de la realidad.
- La refiguración de lo real es la realidad vuelta imagen, una figura dentro de la pantalla que reduce todo espacio a la mera inmanencia. La figura de Lyotard en la que se configura un mundo nuevo, es la imagen que se proyecta en el ordenador y que gesta un mundo nuevo, una nueva dimensión.
- Lo hiperreal, como producto del simulacro, que es capaz de disgregar imágenes, tiene el poder de volver irreales los hechos, de esto trata la figuración, los acontecimientos se tornan imágenes para su consumo. Con esto, la imagen esta acabando con el acontecimiento, porque lo que es consumido es la imagen, no el acontecimiento.
- Cuando todo se ha vuelto social, cuando todo se trata de interactividad, ya nada lo es. Hay una implosión de la esfera social por la sobre multiplicación del Todo-social.
- La información ha cambiado su forma, ha mutado de modo que se ha independizado de la verdad para figurarse en un hiperespacio donde no entran ni lo verdadero ni lo falso, sino que reposa en la credibilidad y en la instantaneidad.
- La violencia se hace sensible, se hace imagen y se reproduce una y otra vez. Es la provocación constante a la catástrofe, a la desdicha. Se muestra entonces la potencia reflejada en la impotencia del ser humano, lo que lleva al pánico y a la histeria.
- En cuanto al tiempo, lo que queda es una imagen donde se hacen simultáneos presente, pasado, y futuro, hasta el punto en que los actos ya no encuentran sentido, se funden causas y efectos, de tal que resulta imposible ver la historia reflejada.
- Se borra el tiempo, sincronizado a toda época y a toda cultura en el mismo espacio, poniéndolas una sobre otra en el mismo escenario. Así se inaugura el tiempo real, unidimensional sin profundidad: no hay presente, pasado o futuro, sino confluencia inmediata de todos los lugares y todos los momentos del tiempo en el mismo espacio virtual intemporal.

- La interactividad se ha convertido en un punto fundamental de esta dimensión, de lo real-figurado. Se trata de una especie de umbral en el que se unifica todo aquello separado, donde se homogenizan ámbitos, problemáticas, entre otras cosas.
- Es un no lugar dentro de lo virtual en el que se tocan los polos opuestos y de hacen indiscernibles, haciendo imposible emitir juicios de valor, ni en el arte, ni en la política ni en la ética.
- La interactividad es una figura en la que desaparecen tanto el adentro como el afuera. Esto es visible en cualquier aspecto donde se encuentre esta fusión de ámbitos. La interactividad hace indistinguible la vida de la pantalla.
- La pantalla toca al sujeto, piensa al sujeto, forma al sujeto.
- La simulación va mas allá de lo plasmado en la pantalla, de tal, que hace emigrar al sujeto a una nueva forma de conocer y de ser en lo real.
- Ya no hay tiempo para definir la identidad basada en los archivos, en la memoria, en el pasado o en un proyecto futuro, es fundamental para esto una conexión inmediata, una memoria instantánea, efímera, se trata de una identidad figurada en lo publicitario que se compruebe en el instante mismo.
- Queda lejos el *Yo existo*, para ser suplantado por el *Yo soy visible, soy imagen, soy figura*. El self-love actual no es el narcisismo, sino una forma de publicidad en la que cada uno se vuelve vendedor de su propia apariencia.
- Esta sociedad vive cada vez mas de la irradiación de los cuerpos y de las identidades por los signos de las imágenes.
- El individuo es una especie de subproducto que resulta de un desdoblamiento incestuoso. Es el hombre sin retorno, varado en un punto que pone fin a un ciclo, y donde, en su intento por sobrevivir, no queda mas que figurarse, volverse su propio doble.
- El hombre, en esta nueva dimensión, en lo *real-figurado*, se transforma en imagen. El sujeto contemporáneo que vive en este espacio construido por signos, experimenta la realidad en imágenes y se experimenta a si mismo imagen.
- El *sujeto-imagen* no es aquel que se ha quedado sin contenido, sino aquel que se llena de contenido de la pantalla. Una imagen construida a base de imágenes, hecha para circular en el ciberespacio, en el vacío.

- La pantalla dice que ver, que escuchar, que comprar, de tal que la interfaz no solamente piensa al sujeto no solamente comunica al sujeto, sino también le da una identidad.

Bibliografía.

Bibliografía principal:

- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós. 2016
- Baudrillard, Jean. *Contraseñas*, Barcelona, Anagrama. 2002
- Baudrillard, Jean. *Pantalla total*, Barcelona, Anagrama. 2000
- Baudrillard, Jean. *El trompe-l'oeil*. Casimiro, Madrid. 2014

Bibliografía secundaria:

- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica. México. 2017
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*, Santa fe, Colectivo editorial “últimos días”. 2007
- Deleuze, Gilles. *El pliegue. Leibniz y el Barroco*. Paidós, Barcelona. 1998
- Deleuze, Gilles. *Proust y los signos*, Anagrama, Barcelona. 1970
- Deleuze, Gilles. Foucault, Paidós, Barcelona. 1986
- Lyotard, Jean-François. *La postmodernidad (explicada a los niños)*. Gedisa, Barcelona. 2008
- Lyotard, Jean-François. *La condición postmoderna*, Catedra, Buenos aires. 1991
- Lyotard, Jean-François. *Discurso figura*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 1979
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama, Barcelona. 2017