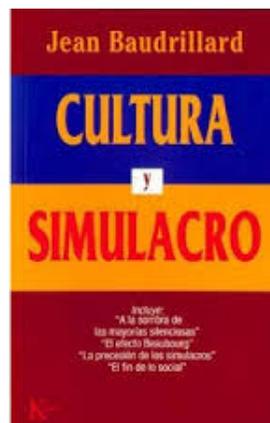


Reseña Cultura y simulacro

Daisy Villasana Rodríguez

Centro Nacional de Desarrollo e Investigación en Tecnologías Libres CENDITEL
Mérida, Venezuela
dvillasana@cenditel.gob.ve



**“El simulacro no es lo que oculta la verdad.
Es la verdad la que oculta que no hay verdad.
El simulacro es verdadero”.**
Jean Baudrillard

En *Cultura y simulacro*, su autor, Jean Braudrillard, intenta demostrar como la cultura se ha transformado en un simulacro. Hace uso de una fábula de Borges para adentrar al lector en los conceptos de abstracción y simulación que hoy día se encuentran referidos a la “(...) generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, J., 1978. p.5.)^[1]

Explica el autor como mediante un proceso de reducción, de disminución a células míniaturizadas, la realidad puede reproducirse un sin número de veces dada la operatividad que envuelve dicho proceso, dejando a un lado la verificación de lo real y de la verdad, abriéndose paso a la era de la simulación en la que la copia, la repetición, la imitación quedaron atrás y sólo hay espacio para la “(...) suplantación de lo real por los signos de lo real (...)” (p. 7.)^[1]

La idea principal, expuesta por el autor, la contextualiza en diversas situaciones que bajo análisis, advierten acerca de la inexistencia de una realidad, la inexistencia de historia y; por contrario, la existencia de un simulacro de la realidad y la negación de la historia. Comienza diferenciando los conceptos disimular y simular, donde uno remite a presencia y el otro a ausencia, en el que la problemática de la simulación consiste en que la realidad, la verdad, la causa objetiva no existen. Argumenta en el campo de la medicina y el ejército para luego hacerlo

en el de la religión y colocar énfasis en el simulacro de la divinidad, planteando la posibilidad de reducir a Dios a signos que atestigüen su existencia donde lo crucial se encuentra en la transición que existe entre signos que disimulan algo – la ideología – y los signos que disimulan que no hay nada – la simulación, estrategia de lo real, lo neo-real y lo hiperreal.

Coloca a la ciencia en la misma posición mediante referencia al campo de la etnología que, matando al objeto, sobrevive. Explica que “(...) la evolución lógica de la ciencia consiste en alejarse cada vez más de su objeto hasta llegar a prescindir de él: tal autonomía es una fantasía más y afecta en realidad a su forma pura (...)” (p. 17.)[1] para luego concluir en que “(...) la ciencia no pueda más que morir contaminada por la muerte de un objeto que es su espejo invertido (...)” (p. 19.)[1]

Continúa la exploración por la era del simulacro y resalta la extraña coincidencia universal de las cosas que se presentan dobladas por su escenificación, esto resulta indudablemente atractivo pues constituye el espejo real de la sociedad, lo que esta espera, reflejo de sus valores y anti valores.

Analiza a Disneylandia como el modelo perfecto de simulación, arguye que esta se presenta como imaginaria a fin de generar una creencia de que el resto es real y que lo demás que la rodea ya no es real sino se encuentra dentro de lo irreal, lo simulado. “Disneylandia muestra que lo real y lo imaginario perecen de la misma muerte. A una realidad diáfana responde una imaginación exangüe.” (p. 27.)[1]. Adecúa a su visión de Disneylandia la de Watergate, presentándolo como efecto irreal, fantástico, ilusorio, producto de la imaginación que oculta la inexistencia de realidad. Cita a Bourdieu quien refiere que el origen de la tensión de fuerzas se encuentra en el disimulo y explica como este devela que el capital no está ligado a la racionalidad, a la moralidad. Concluye en que Watergate solo es una trampa tendida por el sistema a sus adversarios, pues constituye una simulación de escándalo, una realidad manipulada con fines regenerativos.

Baudrillard revela como la intervención de los mass – media determina el funcionamiento de un conjunto de signos sometidos a su carácter de tales y no a su finalidad real.

Trata el juego de las relaciones de poder a partir de los referentes que informan a este: la realidad social, la economía y la producción para convencer al lector acerca de la hiperrealidad que circunda al poder: este juega la partida de la disuasión y la simulación, compone sus incoherencias produciendo signos equivalentes.

Aborda la presencia de los mass – media en el presente, a través de “(...) la experiencia americana de <<TV – verdad>> (...)” (p. 54)[1] que, utilizando, durante un período de 7 meses a una representativa familia americana termina interviniendo en el porvenir de esta. La televisión pretendía borrarse a sí misma simulando que no había intermediarios entre la familia americana; por supuesto, fue escogida para tal simulación una familia *perfecta*, que terminó desdibujándose ante los ojos de los espectadores. Muestra el autor como esa hiperrealidad se vierte por todas partes, en el alucinante parecido de lo real consigo mismo, en sus palabras “(...) la histeria característica de nuestro tiempo; la de la producción y reproducción de lo real.” (p. 49.)[1] Igual situación plantea cuando afirma que la guerra del Golfo no tuvo lugar pues esta solo fue producto de una programación televisada en directo.

Confronta la disuasión utilizada por el poder y lo ubica dentro del referente hiperrealidad y simulación, planteando a tales efectos que al poder le vino una amenaza histórica desde lo real y comenzó a jugar la partida desde la disuasión y la simulación, logrando disipar las contradicciones propias de este mediante la producción de signos equivalentes. De cara a esa creación, ahora el poder juega el tanto de lo real, juega la apuesta de la crisis recreando posturas económicas, sociales y políticas y se ve en la encrucijada de no poder dar respuesta a las demandas colectivas por él mismo creadas: la de los signos del poder. El poder está ahí solo para ocultar que no existe poder

(...) la cuestión no está ya en la ideología del poder, sino en la escenificación del poder para ocultar que éste no existe ya. La ideología no corresponde a otra cosa que a una malversación de la realidad mediante los signos, la simulación corresponde a un cortocircuito de la realidad y a su reduplicación a través de los signos (...).
(p. 53.)[1]

Braudrillard explica en su obra como lo nuclear se constituye en la exaltación de la simulación, en tal sentido manifiesta que “(...) lo que paraliza nuestras vidas no es la amenaza de destrucción atómica sino la disuasión.” (p. 61.)[1] Articula que so pretexto de la pulverización nuclear se construye un sistema de seguridad universal, que funciona como barra de destrucción, se construye un sistema universal de prevención y control que apunta a la probabilidad de un evento real: la satelización progresiva de todo el planeta mediante un gran modelo de seguridad.

Como colofón de su obra, el autor expone lo que denomina “El Efecto Beaubourg (implosión y disuasión)”, al referirse al Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou de París, como “(...) esqueleto de flujos y de signos, de redes y de circuitos (...).” (p. 77)[1], a quien presenta como el capricho que se traduce de una estructura sin nombre análoga a la de las relaciones sociales actuales que revelan una estimación superficial basada en la autogestión, la revitalización, la información y, por consiguiente, expuestas a una implosión irreversible.

Valora la manera como la obra arquitectónica ilustra el argumento de que el orden de simulacros solo se apoya sobre un orden anterior. Sin duda alguna considera que el Centro en mención constituye un gran trabajo de metamorfosis de la cultura tradicional, cuyo orden disuasivo cultural es indiscutible.

A modo de corolario

El autor de *Cultura y simulacro*, de origen francés, quien estuvo profundamente influenciado por Karl Marx; siendo traductor de sus obras, produce un nuevo pensamiento que coloca en evidencia que la nueva base del orden social es la del consumo y no la de la producción. Se observa como; mediante la búsqueda de la interrelación de las estructuras, los fenómenos y actividades que impregnan de significación a la cultura, llega a la conclusión de que en la aparición de la sociedad en masas existe una acentuación de la primacía de los símbolos sobre las cosas, ese nuevo orden social, centrado en el consumo, se encuentra influenciado por la mediatización y la percepción tecnológicamente asistida: el objeto ofrecido se presenta con un significado manipulado.

En el nuevo orden social, las relaciones de poder se centran en estrategias virtuales donde el simulacro se convierte en definitiva en expresión ideológica y el instrumento de conducción son los medios, quienes se convierten en los constructores ideológicos de esa ilusión que niega la realidad real a través de un ejercicio hiperreal.

Por otro lado, el exceso de información (producido en primera y única instancia por los mass – media), información en tiempo real, apuñala la historia, ya no hay orden y sentido de los acontecimientos, no hay cambios significativos, la era del simulacro nos mantiene inmersos en un desmesurado consumo que satura el campo de lo social haciéndolo involucionar. Los medios se han convertido en las fuentes únicas de interlocución, manipulando la percepción y comprensión de lo conveniente.

La Cultura del Simulacro, como valdría denominar a partir de Baudrillard, hace que la apariencia camine a pasos agigantados y se extienda a todos los espacios generando identidades basadas en la simulación y en el engaño.

Bibliografía

- [1] Baudrillard, J. (1978.) Cultura y simulacro. Traducido por Rovira, P., Editorial Kairós. Barcelona.