

## **BAUDRILLARD Y EL VACÍO DE LAS ARTES**

AUTOR: Juan Granados Valdéz<sup>1</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [juan.granados@uaq.mx](mailto:juan.granados@uaq.mx)

Fecha de recepción: 22 - 02 - 2020

Fecha de aceptación: 18 - 04 - 2020

### RESUMEN

Este trabajo retoma el planteamiento de Jean Baudrillard para diagnosticar, entretejiendo la exposición de las ideas de este pensador francés con las consecuencias derivadas, la pérdida del carácter simbólico en el arte. Se ha encontrado en él una propuesta que intenta dar cuenta de la cultura reciente y de las artes en este sentido. Aunque se tienen en cuenta los estudios sobre la imagen, el arte y el simulacro de Adolfo Vázquez Rocca sobre Baudrillard, se desglosan las precisiones conceptuales de la teoría, siguiendo las contraseñas de Baudrillard, lo que dice de la situación de las artes y la pérdida de su carácter simbólico. Ante esta situación se abren preguntas para exploraciones siguientes: ¿por qué y para qué retornar al símbolo y a lo oculto si ya impera lo transparente?, ¿qué consecuencias tiene no dejar nada oculto en la sociedad y la cultura?, ¿es cierto que todo es obscuro y fascinante?, ¿tiene solución la enfermedad? Las respuestas a estas cuestiones no se encontrarán en Baudrillard y, según se ve, tampoco una cura.

PALABRAS CLAVE: Símbolo; objeto; simulacro; imagen; arte.

## **BAUDRILLARD AND THE VACUUM OF THE ARTS**

### ABSTRACT

This paper takes up the approach of Jean Baudrillard to diagnose, interweaving the exposition of the ideas of this French thinker with the derived consequences, the loss of symbolic character in art. It has found in him a proposal that tries to give account of the recent culture and the arts in this sense. Although the studies on the image, the art and the simulation of Adolfo Vázquez Rocca on Baudrillard are taken into account, the conceptual precisions of the theory are broken down, following the passwords of Baudrillard, what it says of the situation of the arts and the loss of its symbolic character. Faced with this situation open questions for subsequent

---

<sup>1</sup> Licenciado en Filosofía y Maestro en Arte contemporáneo y sociedad por la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). Doctor en Artes por la Universidad de Guanajuato. Coordinador del Doctorado en Artes de la Facultad de Bellas de la UAQ. Docente de las Licenciaturas en Artes Visuales y Docencia del Arte de la FBA de la UAQ. Docente en las Maestrías en Arte contemporáneo y cultura visual y Creación educativa de la UAQ. Docente del Doctorado en Artes. Universidad Autónoma de Querétaro. México.

explorations: why and why return to the symbol and the hidden if the transparent already prevails? What are the consequences of not leaving anything hidden in society and culture? Is it true that everything is obscene and fascinating? Does the disease have a solution? The answers to these questions will not be found in Baudrillard and, as you can see, neither will a cure.

KEYWORDS: Symbol; object; simulacrum; image; art.

## INTRODUCCIÓN

El carácter simbólico de las artes se ha perdido y se quiere saber por qué. El objetivo de este escrito es el de explorar el diagnóstico de Jean Baudrillard sobre la situación del arte y la pérdida del carácter simbólico de éste en la actualidad. Se entiende por símbolo como el signo que une dos cosas, dos elementos o dos dimensiones, a saber, lo material con lo espiritual, lo empírico con lo conceptual, lo literal con lo figurado. Como tiene dos partes, una nos pertenece y es con la cual se busca la otra. Se tiene la parte individual, concreta, sensorial y corporal del símbolo, y se espera que lleve a la universal, abstracta, conceptual y espiritual (Beuchot, 2005: 76).

En la semiología médica un diagnóstico, es decir, el conocimiento y reconocimiento de una enfermedad, se da por medio de la *lectura* de signos y síntomas. Éstos pueden ser subjetivos u objetivos según la percepción del enfermo, como la sensación de cansancio y la fiebre, respectivamente. Los signos clínicos son las señales objetivas, fiables y observables en la exploración médica. La percepción sintomática del vaciamiento de las artes, porque ya no son símbolos (que conecten con lo oculto, lo profundo o lo otro), se confirma con la interpretación de este pensador francés. Ésta, a la vez, permite descubrir la causa de ello. Así pues, este trabajo retoma el planteamiento de Baudrillard para *diagnosticar* lo que ha pasado con las artes y para ello se ha decidido entretener la exposición de las ideas de este pensador francés con las consecuencias directas o indirectas, explícitas o implícitas, que tiene para las artes. Se tienen en cuenta los estudios sobre la imagen, el arte y el simulacro que Adolfo Vázquez Rocca ha dedicado a Baudrillard (Vázquez Rocca, 2007, 2015), sin embargo estos no indagan sobre el diagnóstico de la pérdida del carácter simbólico de la imagen y del arte, en general.

Antes de que se desglosen, empero, algunas precisiones conceptuales de su teoría, siguiendo sus propias *contraseñas*, y se platee la situación de las artes y la pérdida de su carácter simbólico en la actualidad, se presentará, para contextualizar los asertos, la biografía de este pensador, que si bien *diagnostica*, no es *médico*. Esto último se aclara en el entendido de que con todo y el éxito de la teoría de Baudrillard, ha sido, como otras, calificada de una impostura intelectual posmoderna, con sus abusos y dislates (Sokal & Bricmont, 1999). Sin embargo se ha encontrado en él una propuesta que intenta dar cuenta de la cultura reciente y de las consecuencias que para las artes tiene.

## DESARROLLO

Jean Baudrillard (Reims, 1929 - París, 2007), nieto de campesinos e hijo de empleados públicos, estudió filología germánica en la Sorbona. Fue profesor de alemán en un instituto de enseñanza media de 1958 a 1966. Tradujo a Karl Marx, Bertolt Brecht y Peter Weiss. Fue ayudante de cátedra en la Universidad de Nanterre. Se interesó por la Guerra de Argelia. Entre 1962 y 1963 publicó críticas literarias en la revista *Les temps modernes*, fundada por Jean-Paul Sartre. En 1966 defendió su tesis de doctorado, *El sistema de los objetos*, dirigida por Henri Lefebvre. Inició su actividad docente en la Universidad París-IX. Participó en los sucesos de mayo de 1968. Fue director científico del IRIS (*Recherche sur l'Innovation Sociale*) de la Universidad París-IX Daphine de 1986 a 1990. Funda la revista *Utopie* con Roland Barthes. Se ve influido por Louis Althusser y Guy Debord. Dialoga con el marxismo. En su *Crítica a la economía política del signo* aplica la lingüística estructural de Ferdinand de Saussure al análisis de la significación cultural del consumo. Atiende las dinámicas de aislamiento y privatización del consumo que suponen la primacía del sistema de dominación capitalista. Llegó a sostener que las teorías marxistas habían quedado desactualizadas, pues la nueva base del orden social era el consumo y no la producción. En 1990, antes del inicio de la Guerra del Golfo, predijo que ésta no ocurriría. La transmisión mediática se caracterizó por el reciclaje de imágenes de guerra para propagar la idea de que se llevaba a cabo un enfrentamiento. En 2001 dio clases de filosofía de la cultura y medios en la *European Graduate School* de Saas-Fee, Suiza. Dictó conferencias hasta el final de su vida sobre el terrorismo y otros temas. Falleció en París el 6 de marzo de 2007 (Beuchot, 2009).

Entre sus libros se cuentan: *El sistema de los objetos* (1969); *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras* (1970); *El espejo de la producción* (1973); *Crítica de la economía política del signo* (1974). *Olvidar a Foucault* (1977); *A la sombra de las mayorías silenciosas* (1978); *Cultura y Simulacro* (1978); *El intercambio simbólico y la muerte* (1980); *Las estrategias fatales* (1983); *La izquierda divina* (1985); *América* (1986); *Cool Memories* (1987); *La transparencia del mal* (1989); *De la seducción* (1990); *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991); *La Ilusión del Fin* (1993); *El Crimen Perfecto* (1996); *Pantalla Total* (1997); *El otro por sí mismo* (1998); *La ilusión y la desilusión estéticas* (1998); *El intercambio imposible* (1999) *Los objetos singulares: Arquitectura y filosofía* (2002); *La ilusión vital* (2002); *Contraseñas* (2002); *Perspectivas sobre comunicación y sociedad* (2004); *El complot del arte* (2005); *El pacto de lucidez o la inteligencia del Mal* (2008) (Beuchot, 2009).

Baudrillard es conocido, sobre todo, por su análisis acerca de que no hay realidad, sino un simulacro de ésta. Para Baudrillard una sociedad como la norteamericana, cuyo paradigma es Disneylandia, ha construido un mundo ficticio más real que lo real. La obsesión por la perfección, evitar el paso del tiempo y la objetivación han remplazado lo auténtico por una copia en el parque. La ilusión no se puede notar. El simulacro ha superado y suplantado a

la realidad, como el mapa con el territorio en el cuento de Jorge Luis Borges. La ha sustituido. No hay construcción de sentido independiente. La realidad se extingue bajo la simulación del medio virtual. Los simulacros preceden cualquier acontecimiento. Se trata de la primacía de la representación sobre la realidad, ya que la suplanta o simula ser ella. Lo real ahora es lo *reproducido*. Esto se debe a la industrialización. A esto lo llama *hiperrealidad*. La realidad virtual, paradigma de ésta, no sólo imita o duplica la realidad. En ella no hay artificialidad, porque lo artificial copia. Es un simulacro. La representación mediática de la realidad virtual precede y determina lo real y traza una topografía del entorno percibido. Los medios de comunicación han construido ideológicamente la realidad virtual, la ilusión radical que niega la realidad mediante la retórica de la hiperrealidad. Estos han sustituido las instancias de interlocución. A ellos se debe la percepción y la comprensión de lo que sucede y conviene. El silencio fue expulsado de ellos. Huyen del silencio. Vencen el silencio con el ruido, la orgía. Detrás de ésta el mundo se oculta, se disfraza. Ya no hay verdad. El simulacro tiene su lógica, la del mercado, y expresa esa ideología que construyen los medios con la proyección de escenarios más conveniente. En 1990, justo antes de que se iniciara la Guerra del Golfo, predijo que dicha guerra no ocurriría. Después de la guerra, proclamó haber estado en lo cierto. Baudrillard señala que con la primera Guerra del Golfo los medios de comunicación occidentales fueron cómplices, presentando la guerra en tiempo real, mediante el reciclaje de imágenes de guerra para propagar la idea de que los dos enemigos, estaban en realidad luchando contra el ejército iraquí (Beuchot, 2009). El efecto de la comunicación sobre la sociedad depende en buena parte de las modalidades relacionales que la tecnología pone a disposición de los actores de la partida, y no sólo de las intencionalidades ideológicas o políticas de los actores sociales.

Las artes, en este contexto hiperreal, quedarán absorbidas por la lógica del simulacro y la función ideológica de los medios de comunicación. Las mismas artes ya no serían reales, sino un simulacro de sí mismas, una simulación de arte, pero no arte. Además de reconocerse a Baudrillard como un analista de la posmodernidad, también se lo ve como otro más que ha declarado la muerte del arte (Beuchot, 2009). Pero, antes de ahondar en ello, ha de volverse la mirada al principio de su teoría, como interpretación o diagnóstico del mundo contemporáneo y las artes.

Baudrillard es, pues, un teórico y crítico *postestructuralista*. Analiza la cultura, el consumo y otras actividades sociales desde la semiótica, especialmente la inaugurada por Saussure, como otros de su generación. Al análisis cultural de la hiperrealidad, empero, le precede un análisis de los signos. Pero para llevarlo a cabo, hubo de elegir sus *palabras*. Y ya que las palabras pasan, traspasan, se convierten en portadoras y generadoras de ideas siguiendo rutas imprevistas, optará por *contraseñas* que serán, para Baudrillard, como señales o indicaciones que cristalizan y sitúan los conceptos en perspectiva abierta y panorámica. Un apoyo para el viajero (Baudrillard, 2002: 9-11). La primera

contraseña (la contraseña por excelencia) que eligió este pensador fue la de *objeto*.

Eligió el *objeto* para desentenderse del sujeto: “la civilización urbana es testigo de cómo suceden, a ritmo acelerado, las generaciones de productos, de aparatos, de *gadgets*, por comparación con los cuales el hombre parece ser una especie particularmente estable” (Baudrillard, 2004: 1). Designa, pues, con la contraseña *objeto* el reino del objeto-signo y el desvanecimiento de la cosa. Los objetos están en constante comunicación, manifestándose “auto-concientes” y “auto-dominantes”; abandonan su valor de uso para corresponderse o jugar entre sí en la producción y el consumo. El objeto destroza la funcionalidad y es imposible aprehenderlo, pues se evade, se ausenta (Baudrillard, 2002: 13-16). El hombre, esto es, e sujeto, parece estable. Aunque fue él el que impuso al objeto dicho movimiento de producción y consumo, éste lo ha rebasado y en ello se consume, consumiéndose. De hecho, dice Baudrillard, “Ya no es el sujeto el que representa al mundo, [es] el objeto el que refracta al sujeto y sutilmente, a través de la tecnología, le impone su presencia, su forma aleatoria [...] Uno cree fotografiar tal o cual cosa por placer, pero en verdad es ella la que quiere que se le fotografíe; uno no es más que el extra de la escenificación publicitaria del mundo circundante (ironía de la situación)” (Baudrillard, 2006: 24).

En relación con la contraseña *objeto* está la de *valor* (o alcance de la significación) que, dice Baudrillard, posibilitó encontrar un equivalente para agotar las significaciones y el intercambio, siempre con sentido unidireccional que pasa de un punto a otro según un sistema de equivalencia. El intercambio puede darse o por contrato o por pacto. En el primer caso se trata de una convención abstracta y artificial entre dos términos o individuos. En el segundo se da una relación dual y cómplice (Baudrillard, 2002: 19). En el pacto se devuelve la inmediatez al objeto (Baudrillard, 2002: 17-21). Para entender esto ha de considerarse que el valor ha pasado por cuatro fases. En la primera, la fase natural de valor de uso, el valor se desarrolla en referencia a un uso natural del mundo. Hay, en ésta, una referencia natural. En la segunda, la fase mercantil del valor de cambio, el valor se desarrolla en referencia a una lógica de la mercancía. Hay una equivalencia general en esta fase. En la tercera, la fase estructural del valor-signo, el valor se despliega en referencia a un conjunto de modelos. El valor es un código. En la última fase, la fractal, se da una irradiación en todas las direcciones del valor, sin referencia a nada (Baudrillard, 1997: 11-12). Baudrillard dice que se hace imposible la evaluación y el cálculo por la metástasis, la proliferación y la dispersión aleatoria del valor: todo y nada vale, todo y nada importa, todo y nada significa.

Se está, en la última fase del valor, en un “Lugar estratégico en el que todas las modalidades del valor confluyen hacia una zona que yo denominaría ciega, en la que todo se pone en cuestión” (Baudrillard, 2002: 23) y que Baudrillard llama *intercambio simbólico*. Todo deja de estar circunscrito a una definición. Se trata de la contaminación de todas las categorías, de la sustitución de una



esfera por otra, de la confusión de los géneros, como sucede en el sexo que ya no está en el sexo, sino en cualquier parte fuera de él. Ahora “Nada [...] desaparece ya por su final o por su muerte, sino por su proliferación, contaminación, saturación y transparencia, extenuación y exterminación, por una epidemia de simulación, transferencia a la existencia secundaria de la simulación. Ya no un modo fatal de desaparición, sino un modo fractal de dispersión (Baudrillard, 1997: 10). En esta situación “Como en los fragmentos de un holograma, cada añico contiene el universo entero” (Baudrillard, 2001: 34). Todo se disemina y difumina en todo. El objeto, ahora también fractal se reencuentra por entero en sus detalles y se asemeja en todos sus rasgos a sus componentes elementales. El sujeto también se vuelve fractal: en lugar de trascender en una finalidad, se difracta en una multitud de egos miniaturizados y semejantes. Su sueño es parecerse a cada una de sus fracciones (Baudrillard, 2001: 34-35).

Del objeto y el valor se pasa a la seducción, como contraseña. Ésta un juego fatal y arriesgado. Se presenta como desafío. Es una forma de desconcertar a alguien respecto a su identidad. Afecta, dice Baudrillard, a todas las cosas y no sólo el intercambio entre los sexos (Baudrillard, 1994). La imagen, objeto de abstracción del mundo, en la que determinadas partes eran visibles y otras no, en la que las visibles hacen invisibles a otras y se instala un ritmo de emergencia y de secreto, una línea de flotación de lo imaginario, se regía por la lógica de la seducción. De hecho, para que exista la mirada es preciso que un objeto, en este caso una imagen, se vele y se desvele, lo que hace oscilar a la mirada (Baudrillard, 2001: 28). Desde que existe la imagen hay mirada y distancia, juego y alteridad, escena de la imagen (Baudrillard, 2002: 35). Pero, lo mismo que el valor, la imagen ha pasado, hasta hoy, por cuatro fases. En la primera, la imagen era reflejo de una realidad profunda, era una buena apariencia, un sacramento. En la segunda fase la imagen enmascaró y desnaturalizó una realidad profunda, se hizo una mala apariencia, maléfica. En la tercera enmascaró la ausencia de una realidad profunda, jugando a ser apariencia, sortilegio. En la cuarta fase la imagen ya nada tiene que ver con ningún tipo de realidad. Es ya su propio y puro simulacro. Ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al orden de la simulación (Baudrillard, 1978: 18). Esto se constata en la perfección inútil de la imagen en la alta definición de las pantallas (Baudrillard, 2006: 16). Lo que caracterizaba a la imagen era la ilusión, una especie de éxtasis físico, justamente porque se ha obviado la presencia de lo real (Baudrillard, 2006: 16).

El arte, según lo recién dicho, como objeto, es objeto-signo, lo que quiere decir que destroza su funcionalidad y es imposible aprehenderlo, pues se evade, se ausenta. Se ha vuelto fractal. Irradia en todas las direcciones y no refiere a nada. No tiene que ver con ninguna realidad. La simula y se simula. No está circunscrito a ninguna definición. Pone todo en cuestión, incluido él mismo. Es ya su propio simulacro. Esto se nota en el reciclaje paródico del arte y en ello consiste la desilusión radical (Baudrillard, 2006: 16).

Entonces ya no hay imagen ni seducción, sólo obscenidad y fascinación. La obscenidad es “el devenir real, absolutamente real, de algo que, hasta entonces, estaba metaforizado [velado-desvelado] o tenía dimensión metafórica” (Baudrillard, 2002: 35). La imagen deja de pertenecer al orden del deseo. Ahora es pura presencia, en la que no haya nada que ver. No puede no notarse la promiscuidad y ubicuidad de las imágenes. Señala Baudrillard que “ya no es la obscenidad de lo oculto, reprimido, oscuro, sino de lo visible, de lo demasiado visible, de lo más visible que lo visible, la obscenidad de lo que ya no tiene secreto, de lo que enteramente soluble en la información y en la comunicación” (Baudrillard, 2001: 18-19). Es la total visibilidad de las cosas. Ahora todo se visibiliza. La fascinación es una pasión desencarnada de una mirada sin objeto, de una mirada sin imagen. Se trata de una escena vacía en la que no sucede nada y llena la mirada. Es el vértigo colectivo de huida hacia adelante en la obscenidad de una forma pura y vacía. Es desmesura de lo visible y su degradación. Al respecto Baudrillard dice que “Hoy, si la imaginación es imposible, se debe a la razón inversa: todos los horizontes han sido franqueados, de antemano nos confrontamos con todos los fueros [...] no resta más que extasiarnos o retraernos ante tan inhumana extrapolación (Baudrillard, 2001: 36). Todo se ha vuelto transparente.

El arte, lo mismo que las imágenes, se ha vuelto obsceno y fascinante. Es obsceno por visibiliza todo, incluido él mismo. Se reproduce prolífica y promiscuamente en sus imágenes. Prácticamente se ha visto todo lo que puede ser el arte. Y por ello fascina. La distinción entre la seducción y la fascinación, entre provocar la atracción y ejercerla irresistiblemente, sirve a Baudrillard para *caracterizar* la imagen en su cuarta fase y esto impacta en las artes. Y esto último es lo que hace la imagen del arte, fascina, es irresistible, porque llena la mirada, pero nada más. El arte también es transparente. Esta es otra contraseña de Baudrillard, la transparencia del mal.

La transparencia plantea el problema de su contrario, esto es, el secreto. Hay cosas jamás ofrecidas a la vista. Se comparten de manera diferente a la visible. Cuando todo se hace visible el secreto se demoniza y se busca destruirlo. La pérdida del secreto es la toma de consciencia de que no existe un punto fijo a partir del cual podamos determinar lo que está bien o mal. La sociedad se empeña porque todo vaya bien y que, indica Baudrillard, a cada necesidad dependa una tecnología. Pero la sociedad funciona por sus vicios y desequilibrios. Se está en un universo aleatorio donde las causas y los efectos se superponen siguiendo el modelo de la cinta de Moebius y nadie sabe dónde se detendrán los efectos de los efectos (Baudrillard, 2002: 41-46). El secreto es el *mal*. Se lo demoniza porque no es visible. No se lo designa como un objeto localizable, porque no es un valor, sino una forma, y como tal es un principio antagónico. No es el mal moral o religioso. Es eso que se halla en la indiferenciación entre bien y mal. Éste está más allá o más acá de la oposición moral o religiosa entre bien y mal. La diferencia entre el bien y el mal no es de sustancia, sino de visibilidad (Baudrillard, 1998: 44-45). Lo que no se visibilice,

como el secreto, pues, es el mal. Pero en su invisibilidad se visibiliza como tal, esto es, el secreto, invisible de suyo, se visibiliza en su invisibilidad y por ello, por no ser transparente, se lo debe destruir.

Antes de continuar ha de hacerse notar otra vez la herencia nietzscheana del planteamiento de Baudrillard. El contrato es la “convención abstracta entre dos términos, entre dos individuos”, mientras que el pacto es “una relación dual y cómplice”. En el contrato se hace manifiesta una implantación, una fijación de normas y valores generales, abstractos, pero convenidos. A esto Nietzsche lo llamó valores supremos. Cuando se asumen el bien y el mal, Baudrillard dice, se asume la transparencia y el secreto. Lo visible, lo explicable, adquiere la esencia de bien –quizás tenga que ver con lo apolíneo-, mientras que lo secreto, lo oculto, que se demoniza, se entiende como mal –quizás lo dionisiaco-. En una sociedad empeñada en que todo *vaya bien* se transparentan los errores y desaciertos. El bien, como único principio ordenador y unificador se rompe, desvelando la maldad, el mal. El desorden y el caos se presentan de nuevo. ¿Pudiese ser esto la lucha eterna comenzada desde antiguo entre lo dionisiaco y lo apolíneo? Ya lo comentaba más arriba, lo enigmático-abismal del mundo espanta, hace falta algo que lo encuadre, lo arregle y lo ilumine. Siguiendo al filósofo francés, esto no es suficiente, pues la energía misma que despide el mal, lo secreto, la tierra-caos en la que nos encontramos, hace que se regrese a ella y se le considere, se le vea y se le sienta de nuevo. Parece esto un eterno retorno. La voluntad de poder, cuya esencia es la creación, la expresión del ser del ente, creó la antinomia de bien y mal, reducidas al bien, para explicar, para justificar lo *acaeciente*, aunque ello trajera consigo normas de comportamiento.

En el arte, hoy, todo es ocasión de *visibilización*. La estrategia más reciente del arte es hacer visible lo que no lo era, como algunos problemas sociales que afectan, especialmente, a unas minorías. Ya nada se deja en el secreto. Y lo que quiere dejar oculto se demoniza, transparentando el *mal*. Sin embargo esto no es más que un simulacro.

Para Baudrillard, pues, lo que se vive, es la precesión de los simulacros. Las imágenes fingen, o disimulan o simulan. Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Remite a una presencia. Disimular deja intacto el principio de realidad, ya que hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Remite a una ausencia. La simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo verdadero y de lo falso, de lo real y de lo imaginario. La simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia (Baudrillard, 1978: 17). Las imágenes simulan. Entonces no se trata ya de imitación ni de reiteración, ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo. Incluido aquello que visibiliza y transparenta el mal (Baudrillard, 1978: 11). La verdad, la referencia, la causa efectiva han dejado de existir definitivamente. Los simulacros se han vuelto todopoderosos. Esto quiere decir que han adquirido la facultad de borrar a Dios



de la conciencia de lo hombres. Las imágenes no ocultan nada y por tanto son simulacros perfectos. Las imágenes son asesinas de lo real, de su propio modelo (Baudrillard, 1978: 15-16). Las imágenes flotan y proliferan vertiginosamente en el vacío, contra el silencio que representa un síncope en el circuito, una ligera catástrofe (: 17). La simulación es la producción enloquecida de lo real y referencial, de lo *hiperreal*, como demasiada realidad, como el alta definición de las pantallas (Baudrillard, 1978: 19).

Con respecto a la simulación pueden aducirse algunos casos artísticos que sirvan para ejemplificar la teoría de Baudrillard. La novela *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares, publicada por editorial La Nación, donde un fugitivo se enfrenta a las imágenes, tan reales que no pudo, sino hasta mucho tiempo después, identificar el engaño, producidas por la invención de Morel; y la película de Andrew Niccol, "S1mOne" (Estados Unidos, 2003) en la que el director Víctor Taransky (Al Pacino), con el programa simulador ("Yo soy la muerte de lo real", dice Simone) de un ingeniero computacional, engaña al mundo entero y regresa al mundo del espectáculo filmico.

A esta producción enloquecida de las imágenes Baudrillard la denomina, como contraseña, *orgía*. Se trata de un momento explosivo de la modernidad, de la liberación en todos los campos. Es la asunción de todos los modelos de representación y *antirrepresentación*. A la pregunta de qué hacer después de la orgía, Baudrillard responde que después queda fingir que se sigue acelerando en el mismo sentido, aunque en realidad se dé en el vacío (Baudrillard, 2002b: 33). Es mantener el estado de simulación. Cuando las cosas han sido liberadas de su idea, de su concepto, de su esencia, de su valor, de su referencia, de su origen y de su final, entra en su reproducción al infinito. Es la indiferencia hacia su propio contenido como se decía del intercambio simbólico: sustitución de una esfera por otra, confusión de los géneros. Todo es político, todo es estético, todo es sexual.

En la línea de la influencia de Nietzsche está el planteamiento que hace Baudrillard del intercambio imposible. El intercambio simbólico, como ese en el que las fronteras se diluyen, en el que todo se disemina y difumina en todo, hace pensar que se mantiene carácter simbólico de la realidad humana en su totalidad, pero no es así. El intercambio simbólico es simbólico porque, como la imagen en su cuarta fase, ya nada tiene que ver con ningún tipo de realidad, sino que es puro simulacro, porque no aparenta nada, sino que simula, lo que permite esa diseminación y *difuminación*, el paso de una a otra cosa o la *transestética* o la *transpolítica*. La sustitución de una esfera por otra. Ya no hay símbolo, en sentido estricto. No da que vivir. La causa de esto la explica Nietzsche en *El crepúsculo de los ídolos*, en el capítulo titulado "Cómo el mundo verdadero acabó convirtiéndose en una fábula", cuando, al final de su historia de un error, señala que el mundo verdadero fue eliminado y con él también el mundo aparente (Nietzsche, 2002: 57-58). A esto Baudrillard lo llama intercambio imposible. El mundo ya no tiene equivalente en ningún lugar y no puede canjearse por nada. El pensamiento tampoco se puede canjear ni por la

verdad ni por la realidad. Es el nihilismo o el nihilismo del valor (Baudrillard, 2000).

Y en esta situación, ¿qué pasa con el arte?, ¿qué dice Baudrillard al respecto? El arte es el metalenguaje de la banalidad, dice Baudrillard. El arte no es reflejo mecánico de las condiciones positivas o negativas del mundo, sino la ilusión exacerbada, el espejo hiperbólico de éstas. En un mundo condenado a la indiferencia el arte sólo puede añadirse a esa indiferencia, girar en torno al vacío de la imagen. El arte se ha vuelto iconoclasta. No destruye imágenes, las fabrica. Por eso se da la profusión en la que no hay nada que ver (Baudrillard, 2006: 18-21). Y agrega Baudrillard que “El arte ha conseguido [...] trascenderse como forma ideal de vida [...] No se ha abolido en una idealidad trascendente sino en una estetización general de la vida cotidiana, ha desaparecido en una circulación pura de las imágenes, en una *transestética* de la banalidad [...] el episodio crucial en el arte fue sin duda Dada y Duchamp, en los que el arte, renegando de su propia regla de juego estética, se abre a la era *transestética* de la banalidad de las imágenes” (Baudrillard, 1997: 18).

Jean Baudrillard en *El otro por sí mismo* describe lo siguiente:

“Recuerdo una escena de una exposición hiperrealista en Beaubourg: varias esculturas, o más bien varios maniqués, completamente realistas, color carne, íntegramente desnudos en una posición, sin ningún equívoco, banal. Instantaneidad de un cuerpo que nada quiere decir y nada tiene que decir, que está simplemente allí y, con ello, provoca una especie de estupefacción en los espectadores. La reacción de la gente era interesante: se inclinaban para ver algo, los poros de la piel, los pelos del pubis, todo. Sin embargo, no había nada que ver. Algunos querían incluso tocar, para experimentar la realidad de ese cuerpo, pero, naturalmente, eso no funcionaba, porque todo estaba ya allí. Ni siquiera engañaba al ojo. Cuando el ojo se engaña, el juicio se divierte en adivinar, e incluso cuando no se intenta engañar siempre hay una especie de adivinación en el placer estético y táctil que procura una forma. [...] Aquí, nada, salvo la extraordinaria técnica mediante la cual el artista consigue apagar todas las señales de la adivinación. Ya no queda la sombra de una ilusión detrás de la veracidad de los pelos. Nada que ver: por ello la gente se agacha, se acerca y huele este hiperparecido alucinante, espectral en su simplicidad. Se agachan para comprobar algo asombroso: *una imagen en la cual no hay nada que ver*. [...] Ahí está la obscenidad: en que no haya nada que ver. No es sexual sino real. El espectador no se agacha por curiosidad sexual, sino para comprobar la textura de la piel, la textura infinita de lo real. Es posible que en la actualidad sea éste nuestro auténtico acto sexual: *comprobar hasta el vértigo la inútil objetividad de las cosas*. [...] La fascinación es la pasión desencamada de una mirada sin objeto, de una mirada sin imagen. Hace mucho tiempo que todos nuestros espectáculos mediáticos han franqueado el muro de la estupefacción. Una exacerbación vitrificada del cuerpo, una exacerbación vitrificada del sexo, una escena vacía en la que no sucede nada, y que, no obstante, llena la mirada. También la información, o lo político: no sucede nada, y, sin embargo, nos sentimos saturados”. (Baudrillard, 2001: 26-28).

Todo esto lo vive el espectador, lo es, porque es esquizofrénico. Ya sea que la imagen refleje o enmascare una realidad o una ausencia, la imagen genera ilusión en el espectador. Cuando la imagen muere con la realidad, es porque el simulacro y la simulación han tomado el lugar de ambas porque cuestiona la diferencia entre lo verdadero y lo falso, entre lo real y lo imaginario, porque elimina toda referencia, porque niega el valor. En este caso la imagen que el

espectador mira, esta imagen que nada tiene que ver con ningún tipo de realidad, que ya no es imagen, ya no genera en éste la ilusión que otras. Lo coloca frente a sí mismo y frente a la reproducción vertiginosa de imágenes que no alcanza a ver y frente a la perfección inútil de la imagen. La imagen que no es imagen aún hoy sigue siendo un medio con un soporte y una función, obscena (Baudrillard, 2002a: 35), si se quiere, como señala el autor de *Cultura y simulacro*, aún hoy sigue recibéndola el espectador de alguna u otra forma, aunque esta vez lo “fascina”.

El espectador queda fascinado por la obscenidad de las imágenes que se le presentan (Granados, 2017). No lo engañan, ni siquiera lo intentan. Se ve inmerso en la dinámica de la fractalidad y la simulación. El mismo sujeto, ahora fractal, así como el arte y los productos de consumo, se copia y se reproduce a sí mismo hasta el más mínimo detalle. El espectador lo es también de sí mismo, es esquizofrénico y vive en el delirio como alucinación causada por la reproducción vertiginosa de imágenes.

Ahora bien, las ideas de apropiación se mueven entre dos extremos: la citación (como una manera donde se reconoce la influencia) y el reciclaje. En éste hay una cierta citación pero llevada al extremo, donde ya no hay nada más que hacer que reciclar lo que ya se hizo. Es la teoría de Jean Baudrillard sobre el arte posmoderno, que tiende a hacer eso. Y es un reciclaje, porque ya nada más se puede hacer, porque no se puede sentir más que cierto remordimiento porque ya se hizo, pero no se reconoció, o cierto resentimiento por no poder mejorar lo que ya se hizo (Baudrillard, 2006). Ya no se puede crear algo nuevo, sino que ya todo existe. Todo lo que se cree que es nuevo es porque no se dio a conocer en su época.

## BALANCE

La teoría de Baudrillard va del objeto, para desentenderse del sujeto, a la hiperrealidad. La formación sociológica de este pensador le permite describir la situación *posmoderna*. La semiótica de Saussure le lleva a concebir el objeto como signo, valor e imagen. Asimismo le da oportunidad de notar que el valor y la imagen se encuentran en una cuarta fase, la de la fractalidad y la simulación que impactan en las artes. Entre la sociología y la semiótica está el diagnóstico de Baudrillard. Las artes no se exentan de lo que con la cultura toda pasa. De ahí que las califique de banales, esto es, triviales, insustanciales, de poca o ningún interés y sin ninguna trascendencia. Y es aquí donde se descubre la pérdida del carácter simbólico de las artes. Ya no les es propio porque las artes, lo mismo que las imágenes, son simulaciones de lo real, incluso de sí mismas. Se ha vuelto trivial, sin importancia. Ya no tienen sustancia, porque no hay nada que ver o todo está visto. Ya no generan interés alguno, por más que visibilizan todo. Han perdido su trascendencia.

Si el símbolo conecta con lo oculto, lo profundo o lo otro, las artes, en su afán de sobrevivir a partir del reciclaje de su cadáver, ya no son simbólicas porque nada hay oculto o secreto, nada es profundo, sino superficial, nada es otro,

porque da igual, según lo que explica Baudrillard del intercambio simbólico. Que no por decir que es simbólico hay símbolo, o al menos no en el sentido más hondo del concepto. Así, pues, se ha descubierto, en la exploración del diagnóstico cultural de este pensador, por qué las artes ya no son simbólicas. Y esto es la enfermedad de las artes y la cultura.

Ante esta situación se abren preguntas para exploraciones siguientes: ¿por qué y para qué retornar al símbolo y a lo oculto si ya impera lo transparente?, ¿qué consecuencias tiene no dejar nada oculto en la sociedad y la cultura?, ¿es cierto que todo es obscuro y fascinante?, ¿tiene solución la enfermedad? Las respuestas a estas cuestiones no se encontrarán en Baudrillard y, según se ve, tampoco una *cura*.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (1994). *De la seducción* (6a ed.). Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (1997). *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos* (1a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1998). *El paroxista indiferente*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2000). *El intercambio imposible*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2001). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2002a). *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2002b). *La ilusión vital*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Baudrillard, J. (2004). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI editores.
- Baudrillard, J. (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Beuchot, M. (2005). Hermenéutica, analogía, ícono y símbolo. En *Sym-bolom. Ensayos sobre cultura, religión y arte* (pp. 75–88). México: UNAM.
- Beuchot, M. (2009). *Historia de la filosofía en la Posmodernidad*. México: Editorial Torres Asociados.
- Granados, J. (2017). El espectador y la proliferación obscena y vertiginosa de las imágenes. *Miradas Doctas*, 1, 7–15.
- Nietzsche, F. (2002). *Crepúsculo de los ídolos o cómo se filosofa con el martillo*. Madrid: Alianza.
- Sokal, A., & Bricmont, J. (1999). *Las Imposturas Intelectuales*. Barcelona: Paidós.
- Vásquez Rocca, A. (2007). Baudrillard; de la metástasis de la imagen a la incautación de lo real. *Eikasia: revista de filosofía*, 17(julio 2007), 53–59. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2315649>
- Vásquez Rocca, A. (2015). Baudrillard y Danto: simulacros y políticas del signo después del fin del arte. *AdVersus: Revista de Semiótica*, ISSN-e 1669-7588, No. 28, 2015, págs. 148-164, (28), 148–164. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5978546>