

La estética posmoderna de Jean Baudrillard en "Las estrategias fatales"

Bárbara Barreiro León

Investigador Departamento Historia del Arte y Musicología, Universidad de Oviedo

La posmodernidad

El término posmodernismo deriva de los debates originados en la década de los años 1970 por los arquitectos del movimiento moderno herederos de la Bauhaus. Estos, reaccionan frente al funcionalismo del que participaron sus predecesores, considerándolos demasiados austeros por haber estado influenciados por la modernidad de 1920 y 1930¹. En esta misma línea, la posmodernidad se instauró con una voluntad de cambio que influye profundamente en la crítica y las teorías del pensamiento².

No cabe duda de que si entendemos el posmodernismo como una crítica y una negación a la verdad universal y objetiva, Jean Baudrillard presenta estas características, por ejemplo, con su teoría de la hiperrealidad. A pesar de esto él denomina su teoría como indefinible:

“No es realmente estética, no es filosofía, no es sociología, es un poco volátil. Quizás esto se corresponde con un cierto tipo de inestabilidad flotante con más en común con la imaginación contemporánea que con cualquier otra filosofía(...)”³.

La posmodernidad no es un movimiento, ni tampoco una corriente artística en el sentido estricto, sino que más bien constituye la expresión de la crisis de la modernidad entendiéndolo por tanto como una crítica a la propia modernidad. Si queremos adscribir esta postmodernidad al mundo del arte, algunos han defendido el término “Postvanguardia” por ajustarse más a las premisas de la propia vanguardia artística⁴.

En este sentido Baudrillard – junto con otros autores posmodernos como François Lyotard – apelaron a la vanguardia artística como abanderada de la crítica a la sociedad burguesa. No

¹ Jiménez, Marc (2000), *¿Qué es la estética?*, Barcelona, Idea Books, p. 285

² Bozal, Valeriano (1999), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (Vol: II)*, Madrid, La Balsa de la Medusa, p. 311

³ Kellner, Douglas (1995), *Baudrillard: A critical reader*, Cornwall, Blackwell, p. 227

⁴ Jiménez, Marc, *op. cit.*, p. 285

sólo eso, sino que se sirvieron de ideas surrealistas como placer y deseo para llevar a cabo su propia estética posmoderna enfocada al objeto como entidad seductora⁵.

Valeriano Bozal da una definición de posmodernismo entendida como una descripción global de lo que acontecía en el entorno cultural⁶, lo que afirmarí­a la conciencia de cambio en la sociedad bien sea en términos no sólo artísticos, sino también, sociales. Esta definición refuerza a u vez la teoría de Welsch:

“Posmoderno, es quien, más allá de toda obsesión unificadora, ha adquirido conciencia de la diversidad irreductible de las formas de lenguaje, de vida y de pensamiento y sabe encararla. Y para ello de ningún modo es necesario que se trate de alguien que viva a finales del siglo XX, sino que ya han podido serlo Wittgenstein, Kant, didreto, Pascal o Aristóteles”⁷.

La posmodernidad, tal y como la concebimos como una creciente distinción cultural, emerge a mediados de la década de 1930 y se hace más evidente entre las artes desde mediados de los años 1950, entendiéndola como una pluralidad de sucesión de impulsos culturales⁸.

Estos impulsos se transportan a la filosofía y a la estética en forma de cinismo, crítica, y negación hacía el avance cultural y tecnológico. Es ahora cuando se hacen populares las tesis que siguen a Hegel; “el fin del arte” o “el fin de la historia”. En este sentido, será Arthur Danto, con *Después del fin de Arte* (1997), el encargado de llevar este pensamiento posmoderno a su punto más álgido.

Según Lyotard en “La condición Posmoderna”, la palabra Posmodernidad se refiere a las reformas de las diferentes disciplinas no sólo artísticas sino científicas, desde finales del siglo XIX⁹. Sugiere así que la condición posmoderna nace en el fracaso histórico de las ideologías

⁵ Bevir, Mark (2009): “Una radicalidad particular: el legado vanguardista en la ética postmoderna”, *Foro Interno*, nº 9, pp. 43-64, p. 56

⁶ Bozal, Valeriano, *op. cit.*, p. 311

⁷ Bocola, Sandro (1999): *El arte de la modernidad. Estructura dinámica de su evolución de Goya a Beuys*, Barcelona, Ediciones del Serbal, p. 600

⁸ Kellner, Douglas, *op. cit.*, p. 229

⁹ Espinosa Ramírez, Luis Orlando (2010): “La Posmodernidad, lo sublime y el ojo cortado. Nota a propósito de la estética de Jean-François Lyotard”, *Poliantea*, vol. 6, nº11, pp. 11-21, p. 11

de la izquierda moderna, ya que en este sentido se ha optado tanto por aceptar y rechazar lo moderno y lo premoderno en la misma medida, así como la tradición ecléctica¹⁰.

Posmoderno, anti-moderno, son las denominaciones que podemos darle a la estética y la teoría filosófica de Jean Baudrillard. Si nos fijamos en el término anti-moderno, debemos volver la vista atrás y recordar de donde viene el pensamiento moderno; de la Ilustración y la inspiración de esta. Baudrillard se opone totalmente a esto, defendiendo que sus tesis no son modernistas y que sus escritos aspiran a sobreponerse a la cultura posmoderna¹¹. Sin embargo, como ya hemos dicho anteriormente, sus tesis han sido fundamentales para la cultura de la posmodernidad.

El pensamiento de Jean Baudrillard

El pensamiento de Baudrillard influyó de una manera radical en las artes de las décadas de los 80 y los 90. Fue la creencia y la popularidad de la tesis del fin del arte y el fin de la cultura lo que llevó a los artistas a centrarse en temas desarrollados por Baudrillard como fueron la simulación, la seducción y la hiperrealidad. Éstos, tendrán su plasmación en el arte a través la performance, los *mass media*, y los estudios que realizarán los propios artistas a través de las tesis baudrillianas¹².

251

FEBRERO
2016

Sin embargo, esta relación de Baudrillard con los artistas fue meramente casual, ya que según Sulvére Lotinger, fue durante la gira de presentación de *Simulations* (1981) cuando el entorno artístico se relacionó con Baudrillard, y en cuestión de apenas dos años cada artista lo conocía a la perfección y utilizaban sus teorías a la hora de realizar sus obras¹³.

Algunos críticos, como Douglas Kellner, apunta al éxito de Baudrillard entre los artistas, a que fue la visión de la economía política de los signos, y que los artistas asumieron como la economía política del propio arte contemporáneo¹⁴.

¹⁰ De Vicente, Alfonso (1989): *El arte en la postmodernidad. Todo vale. Pintura arquitectura diseño y otras artes en la era de lo vacío*. Madrid, Ediciones del Drac, p. 42

¹¹ Kellner, Douglas, *Ibidem*, p. 321

¹² Kellner, Douglas, *op. cit.*, Pág 209

¹³ Cusset, François (2000), *French Theory: Foucault, Deleuze & Cía, y las mutaciones de la vida intelectual en Estados Unidos*, Barcelona, Melusina.

¹⁴ Kellner, Douglas, *op. cit.*, p 210

Abordó los problemas de la publicidad en relación al objeto tal y como hizo en su primer libro, *Le système des objets* (1968), en donde dedica el último capítulo a analizar la propia publicidad. Baudrillard entiende a la publicidad como un elemento ambiguo, ya que es el discurso del objeto pero a su vez objeto en sí mismo¹⁵. De esta forma, entiende aquí Baudrillard el objeto como una mera mercancía inscrita dentro de un sistema de signos¹⁶

Sigue su tesis sobre publicidad en su siguiente libro *La société de consommation* (1970) tratando a este medio como un sistema para enredar a cada uno de los consumidores a través de diferentes lenguajes diseñados especialmente para ello. Se trataría por tanto de un lenguaje fingido, simulado¹⁷.

Se inicia una vinculación entre objeto y signo en *Pour une critique de l'économie politique du signe* (1972)¹⁸, ya que los objetos se transformarán ahora en iconos, en símbolos de la propia sociedad, perdiendo así su valor en función del nombre, de la propia iconografía para ser más atractivo ante el consumidor. Seguirá desarrollando esta teoría en *La Transparencia del Mal* (1990), en donde el objeto/signo ya es un valor por sí mismo de seducción y de engaño¹⁹.

Los objetos ocupan parte de la crítica de Baudrillard ya que son éstos los que confieren la sociedad de consumo a partir de la "obsolescencia acelerada"; esto es el consumo compulsivo de productos que ni siquiera necesitamos, ya que tenemos que renovarlos antes de que queden obsoletos²⁰. Entiende Baudrillard de esta forma a los objetos como los seductores de la sociedad, los culpables del consumismo y partícipes del simulacro y la cultura de masas.

Baudrillard critica a la sociedad en términos de cultura de masas, ya que son los *mass media* los que nos conducen a una realidad más real que la propia realidad: Hiperrealidad. Este concepto se empieza a advertir en una de sus obras más conocidas *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991) en la que afirma que la guerra se llevó a cabo de manera mediática a través de los medios de comunicación y que nunca ocurrió en términos "reales". Esto, y según

¹⁵ Caro Almela, Antonio (2007): "Jean Baudrillard y la publicidad", *Pensar la publicidad*, vol 1, nº2, pp. 131 – 146, p. 132

¹⁶ Mielgo Bragazzi, Daniel (2007): *Lenguaje y objeto: Materiales para una filosofía de arquitectura*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, p. 115

¹⁷ Caro Almela, Antonio, *op. cit.*, p. 134

¹⁸ Caro Almela, Antonio, *Ibidem*, p. 138

¹⁹ Mielgo Bragazzi, Daniel, *op. cit.*, p. 123

²⁰ Vásquez Rocca, Adolfo (2007) "Baudrillard; Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el Sistema de los objetos", *Eikasía: revista de filosofía*, nº9, 2007, pp. 73 – 89, p. 84

el pensamiento de Lyotard, se debe en parte a la pérdida de los grandes relatos que pierden su legitimidad. Así, se comienza a valorar los medios o instrumentos del mensaje, alejando demasiado el fin que los articula²¹.

Baudrillard niega la realidad, la niega en términos de una realidad que es más real que lo real: "hiperrealidad". De esta manera, la propia realidad ha sido reemplazada por su copia; algo que Baudrillard denominará "simulacro". A pesar de que la simulación fue altamente estudiada por Baudrillard, el que primero asume ese término es Pierre Klossowski quien lo propone "como algo no asimilable a la realidad". Las cosas son en su esencia copias de un modelo que jamás ha existido, han surgido de nuestra propia experiencia²². El simulacro es una copia sin original²³.

La cuestión de estos términos, simulacro e hiperrealidad, en la plasmación artística, nos llevaría a una nueva hiperrealidad, a un nuevo simulacro. Si pretendemos representar la naturaleza, lo que en realidad vemos no es la naturaleza en sí, sino que estamos ante una hiperrealidad; una realidad que ha sido sustituida por una más real que la que era real. De este modo, el arte también querrá pretender representarla en términos suprarreales, pero en verdad será un simulacro de la hiperrealidad.

253

Según el propio Baudrillard, es necesario que haya simulación para que haya arte, no en términos representativos, sino que debe advertirse de forma simbólica, pero por el contrario "no puede haber una escuela simulacionista porque no se puede representar el simulacro". Con esto rompe con la Escuela Simulacionista creada en Nueva York siguiendo sus preceptos filosóficos y estéticos, a la que nunca pretendió estar vinculado²⁴.

FEBRERO
2016

En el campo artístico, Baudrillard se interesó por la obra de artistas como Andy Warhol, Nan Goldin, Barbara Kruger y Edward, ya que estos representaban de alguna manera sus preceptos estéticos. De Warhol dijo que "el arte no debe buscar su salvación en una negación crítica, sino aumentando la apuesta de la abstracción formal y fetichizada de la mercancía... volviéndose más cercana a la propia mercancía"²⁵.

²¹ Espinosa Ramírez, *op. cit.*, p. 13

²² Perniola, Mario (2001), *La estética del siglo veinte*, Madrid, La balsa de la Medusa, p. 224

²³ Cusset, François, *op. cit.*, p. 263

²⁴ Cusset, François, *op. cit.*, p. 245

²⁵ Cusset, François, *Ibidem*, p. 239

El arte de la posmodernidad es un arte irónico, una parodia a modo de cinismo a la sociedad, representado a su vez con una fuerte personalidad, no sólo en términos individuales, sino que se remite a la historia y al cambio de las sociedades, es por esto que la figura de Baudrillard resulta tan interesante para los artistas de la posmodernidad.

En *La condición Posmoderna* (1979) de Lyotard vemos como se refiere a un arte con reglas libres, propias, pero que no se rigen por un todo. Es decir, las reglas sirven para objetos y momentos específicos, ya que no se pueden aplicar para crear otra obra, sino para modificar una ya existente. En la posmodernidad todo es posible ya que no hay reglas prefijadas, no hay ningún tipo de prohibición.

Nuestro autor ve el arte como un mercado sobre el que centrar sus ideas políticas y económicas, para lo cual escribirá dos artículos. El primero de ellos es *Gesto y Firma: El Demiurgo y el Arte Contemporáneo*, donde estudia la significación de la obra de arte en cuanto a autenticidad y firma del artista, pero siempre en relación con el mercado y el comercio que nos rodean en el día a día.

El segundo de los artículos lleva por nombre *La Subasta de Arte: Intercambio de signos y valor suntuario*. La competición por poseer la obra de arte la relaciona con el poder que sustentan las clases altas de la sociedad, las cuales tienden calificar a la gente por juicios de valor; o como Valeriano Bozal indica, la iconología también está presente en este tipo de estudios “de la comunicación visual de masas”²⁶.

254

FEBRERO
2016

Las Estrategias Fatales

En *Les stratégies fatales* (1983), Baudrillard nos habla de una nueva concepción del mundo según el carácter de una nueva sociedad. Una sociedad ligada a lo contemporáneo y a la recepción de nuevas imágenes nuevos arquetipos, y nuevos engaños de masas. Sin embargo, no todo está perdido, debemos aferrarnos a esas “estrategias fatales” para poder emerger de un mundo simulado.

Las “estrategias fatales” son un recurso discursivo de Baudrillard en los que nos introduce a los principios de intercambio simbólico por los que no hay elementos opuestos, sino

²⁶ Bozal, Valeriano, *op. cit.*, p. 155-156

contrarios. Así, desvela los elementos perversos del mundo para revelar esta dinámica en la que hemos estado viviendo sin ni siquiera darnos cuenta. Sin embargo la fatalidad es algo totalmente aleatorio, casi imposible de controlar ya que tal y como defiende Mielgo Bragazzi “lo fatal ocurre de manera absurda, no tiene sentido como evento ya que el evento fatal siempre radica en un objeto o en hechos incontrolables”²⁷.

La sociedad ha llegado por tanto a un punto de no retorno en el que las cosas ya no son lo que eran originalmente. Ahora, la realidad que percibimos no es la pura realidad, sino que todo está hecho a partir de simulacros que lo que nos deja es una realidad vacía de significado por haber llevado éste a su máximo esplendor.

Cuando nos acercamos a esta obra por primera vez, no hay duda de que lo que Baudrillard nos hace sentir es una inseguridad hacia el mundo y hacia la sociedad que nos rodea. Una negatividad expresada en forma de lectura “fatal”.

Baudrillard nos introduce personajes como el *obeso*, el *rehén*, lo *obsceno* en base a lo que él llama transpolítica. Una transpolítica que él mismo define así :

“La transpolítica es la transparencia y la obscenidad de todas las estructuras en un universo desestructurado(...) El final de escena de la historia, final de escena de la política, final de escena de la fantasía, final de escena del cuerpo: irrupción de los obsceno. Final del secreto: irrupción de la transparencia”²⁸.

255

FEBRERO
2016

En este punto introduce el tema de lo obsceno, en términos en que el objeto y el sujeto, ya no están escondidos. Ya no hay secretos, ya no hay imagen secreta, sino que lo que ahora se nos presenta es una transparencia total de los medios, de las personas, de los objetos. Lo obsceno ejemplifica a su vez la inexistencia de una moderación o equilibrio, ya que la sociedad actual se debate entre los extremos, dejando a un lado, todo tipo de juicio de valor o crítica hacia la sociedad²⁹. En palabras del propio Baudrillard en *La Transparencia del Mal*:

²⁷ Mielgo Bragazzi, *op. cit.*, p. 160-161

²⁸ Baudrillard, Jean (1991): *Las estrategias fatales*, Barcelona, Anagrama Colección Argumentos, p. 25

²⁹ Mielgo Bragazzi, *op. cit.*, p. 161

“Ya que el mundo ha adoptado un curso delirante, hemos de adoptar una postura delirante hacia el mundo”³⁰

En esta línea sigue con las *Estrategias Irónicas*. Ya lo conocemos todo, ya no hay nada que nos quede por conocer, ya no hay ilusión por ir más allá de la pura presencia de los objetos. Es aquí donde todo termina, siguiendo así con la tesis de Hegel: El *Fin de la Historia*, el *Fin del Arte*.

Baudrillard entiende la distinción entre el *objeto* y el *sujeto* en términos de seducción, de supremacía y de experiencia. El sujeto ya no es capaz de producir sentido, por lo que Baudrillard nos propone la seducción del objeto. Es el objeto el que seduce al sujeto, ya que éste no puede seducir por sí mismo.

Hiperrealidad

Para Baudrillard, la realidad es lo que puede ser simulado; lo que no puede ser simulado, no es real. Pero más real que lo real, es la realidad; la hiperrealidad. Para ejemplificarlo, podemos tomar su cita “es más gordo que lo gordo”³¹.

En *Las Estrategias Fatales*, se nos presenta la sociedad contemporánea como algo hiperreal ya que los medios de comunicación, los *mass media*, la han hecho así. Según Baudrillard, esto es lo que ocurrió durante la Guerra del Golfo – como luego desarrollará en su obra *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991).

En términos fatalistas, Baudrillard nos explica como según la crítica teórica, la masa, la sociedad, es incapaz de resistirse a la manipulación de los medios de comunicación. Sin embargo, no cree que los medios nos opriman y nos repriman, sino que más bien la sociedad se mantiene pasiva, aceptando la propia manipulación como algo lícito.

Su crítica a la sociedad americana emerge en este sentido como líder cultural que arrastra al resto del mundo, siendo esta cultura entendida a través de la televisión y el cine. Es esto lo que no nos permite discernir lo real de lo no real, de lo simulado.

³⁰ Mielgo Bragazzi, *Ibidem*, p. 163

³¹ Baudrillard, Jean (1991), *Las estrategias fatales... op. cit.*, p.34

Sin embargo, Baudrillard entiende la hiperrealidad como todo lo existente en la sociedad del espectáculo, ya que los propios objetos forman parte de ello convirtiéndose en signos en la sociedad de consumo. De esta forma, estos signos han creado una hiperrealidad carente de sentido³².

Por otro lado, hay una resistencia a la hiperrealidad: El intercambio simbólico. Esto es "la reciprocidad entre transmisor y receptor y que no está sujeto a la ley del intercambio o la equivalencia"³³. De resistirnos a estos fenómenos como hiperrealidad o simulación, es lo que nos trata de explicar en su obra con unas "estrategias fatales" para que podamos salvarnos de la fragmentación de nuestro propio ser y podamos establecer una diferencia entre realidad y simulacro.

Simulación

Como ya habíamos apuntado anteriormente, la realidad es todo aquello que puede ser simulado, copiado, tales como la realidad virtual, la impresión, la fotografía o el cine. Apunta sin embargo Baudrillard a nuestra necesidad de fotografiar escenas, pero esta necesidad no nace del individuo, sino que es la simulación la que nos atrapa para ser partícipes de ella, ya que al fotografiar una escena u objeto creemos que lo estamos captando en su totalidad pero sin embargo, le estamos privando de su esencia, tamaño volumen y conjunto desvinculándolo por completo de su propia realidad³⁴.

257

FEBRERO
2016

La simulación responde también a los patrones de la hiperrealidad; lo más real que lo real. Según el propio Baudrillard:

"La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo sin origen ni realidad, lo hiperreal"³⁵

La calidad de las imágenes copiadas de la realidad que se presentan ante nosotros, se vuelven, en ocasiones, mejores que la propia realidad; esto es lo que ocurre con el arte. Bajo una sensibilidad artística, siempre preferiremos ver un paisaje plasmado en un cuadro, que verlo

³² Bevir, Mark, *op. cit.*, p. 60

³³ Kellner, Douglas, *op. cit.*, p.150

³⁴ Baudrillard, Jean (2004), "Por qué la ilusión no se opone a la realidad", *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, nº9, pp- 193 – 202, p. 194

³⁵ Baudrillard, Jean (1984), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, p. 9

en realidad. Puede ser que el paisaje que sirvió de modelo para pintar el cuadro nos decepcione, que pensemos que no es tan bello como el que se nos presenta en el cuadro.

En esta línea presentan Marta Torregosa y Efrén Cuevas Álvarez su tesis en "El show de Truman. Estrategias metaficciones y quiebras en el simulacro"³⁶, en donde ejemplifican directamente el simulacro baudrillardiano con la trama de la película, mostrándose ante nuestros ojos un mundo más real que el real para el propio protagonista.

En este sentido, la simulación y el simulacro, nos arrancan de la propia percepción de la realidad para meternos en un mundo simulado, copiado. Se copia la realidad, siendo esta plasmada como una hiperrealidad, estando simulada.

Seducción

"El sujeto sólo puede desear, sólo el objeto puede seducir"³⁷

Bajo esta premisa, Baudrillard nos explica como el sujeto no tiene más remedio que dejarse llevar según la voluntad del objeto. Es un reflejo de la propia sociedad, de la pasividad de ésta ante la manipulación por parte de los medios de comunicación.

Baudrillard entiende la seducción como el antídoto a la "producción", a la economía política, a la simulación, y por lo tanto reivindica la realidad. Pero no sólo eso, sino que sería ésta una forma de liberación, de revolución; es una de las estrategias fatales. En este sentido, y para la estética de Lyotard, el arte posmoderno pretende ir más allá de la subversión del deseo, buscando una revolución total entre arte y seducción en términos de convulsión estética³⁸.

De esta forma, la seducción estará ligada al consumo y a los objetos, sin embargo, la seducción guarda consigo un halo de misterio, un secreto intrínseco que se pretende ahora erradicar en favor del objeto³⁹.

La seducción será, sin embargo, algo propiamente femenino, y que será llevado a cabo por parte de la mujer – aunque Baudrillard nos afirma que la seducción debe ser recíproca- . ¿Es

³⁶ Torregosa, Marta y Cuevas Álvarez, Efrén (2010): "El show de Truman. Estrategias metaficciones y quiebras en el simulacro", *Área Abierta*, nº25, pp. 1-15

³⁷ Baudrillard, Jean (1991) , *Las estrategias fatales...* , *op. cit.*, p. 121

³⁸ Espinosa Ramírez, *op. cit.*, p. 18

³⁹ Mielgo Bragazzi, *op. cit.*, p. 168-169

entonces la mujer un objeto?. Es lo que la sociedad nos presenta, el mercado comercial que se pone a nuestra vista día a día - sea real o no - tipifica a la mujer como objeto comercial, objeto de deseo: es la cultura del simulacro.

La estrategia a seguir en este aspecto, es la de la propia liberación sexual de la mujer, el no seguir siendo más un títere, un objeto que sólo puede seducir, pero que nunca podrá desear. La mujer ha de poner un punto final a esta tipificación – hiperrealidad – que es un constante en nuestra cultura simulada. Sin embargo, la búsqueda de la “desnuda verdad” puede traer consigo una pérdida de la seducción, dejándola al descubierto primando el naturalismo más primario, que pudiera dar origen a la pornografía⁴⁰.

Para Baudrillard la pornografía representa algo más real que el propio sexo, siendo por tanto, una “hiperrealidad de la seducción”. Se presentan imágenes exageradas pero a su vez reales, algo que lleva al espectador a pensar que lo que está viendo se corresponde con la realidad, obviando incluso la existencia de la pantalla que lo separa de la escena, creyéndose partícipe de ella. La pornografía despierta los deseos más oscuros del espectador a partir de algo “más real que lo real”, exagerado y obsceno, dejándose atrapar por la sociedad del espectáculo⁴¹.

Otra de las tesis que podemos barajar en cuanto a la pornografía es la que defiende Mielgo Bragazzi ya que según este autor, la pornografía no trataría tanto de despertar nuestros deseos más ocultos, sino que se presentaría como una parodia al sexo. De esta forma, se ensalzaría el valor de la seducción frente al acto obsceno de la pornografía, dejando como mensaje final “soy totalmente irreal como imagen y la seducción es la única realidad sexual”⁴².

Utopía

En sentido estricto, denominamos utopía a un lugar no existente en el que no encontramos ningún tipo de problema, ya sea de orden político o social⁴³. Sin embargo ese lugar no se podrá materializar; no es sólo una idea, sino que es la representación del modelo de una idea.

⁴⁰ Perniola, Mario, *op. cit.*, p.182- 183

⁴¹ Cisneros, María Eugenia (2011): “La pornografía al rescate de lo humano”, *Apuntes Filosóficos*, vol. 20, nº 39, pp. 151 – 177, p. 169

⁴² Mielgo Bragazzi, *op. cit.*, p. 171

⁴³ Morente, Jose Julián (1984), *Lo utópico y la utopía*, Barcelona, Integral, p. 103

Según Baudrillard la utopía ya no es algo irrealizable, ya que gracias a los simulacros, y más específicamente a la hiperrealidad, la utopía puede encontrarse en varias formas, pero él la ejemplifica en la sociedad americana como un modo de simulación, una forma más de hiperrealidad.

Baudrillard ejemplifica esta utopía de una forma tan "real" como lo es Disney World. No puede ser falso, no puede ser mentira, ya que es el modelo de una idea⁴⁴. Es un modelo idealizado, paralelo al que existe realmente, al hiperreal, al simulado. Para Vázquez Rocca, ahí se encuentra el éxito de Disney World, en la apariencia real de un mundo inventado; no sólo eso, sino la semejanza y las similitudes de ese mundo con la propia sociedad americana. De esta forma, Disney World ejemplifica el seno del "American way of life", siendo este la ejemplificación del modo de vida americano, pero tratando a su vez de ocultar los defectos del mismo, idealizándolo para poder potenciar al país "real"⁴⁵.

Estamos una vez más frente al engaño de una sociedad y una cultura de masas que engañan a nuestro sentido común, pero no engañan a los sentidos sensitivos. De esta forma hacen de una idea utópica algo "real" en términos de simulacro. Hacen que podamos soñar con un mundo ideal, el cual podemos alcanzar, pero que a la vez nunca podremos llegar a él.

260

En términos estéticos, la posmodernidad no debe continuar con una tradición caduca, sino que debe renovarse de ese cánón histórico y buscar nuevas formas de realización. De esta forma, lo establecido desde servir para crear nuevos conceptos, superándolo e incluso violentándolo⁴⁶. Esto es exactamente lo que ocurre con Disney World, ya que parte de un modelo ya dado pero que gracias al pensamiento posmoderno consigue darle un nuevo concepto no sólo estético, sino también cultural.

FEBRERO
2016

Conclusiones

Los planteamientos de Jean Baudrillard nos sumergen en una nueva visión del mundo, que va desde la mentira o el *simulacro* hasta la exageración o *hiperrealidad*, algo a lo que como cultura de masas y sociedad de consumo no podemos hacer frente, ya que estas estrategias del signo se han materializado en nuestro imaginario hasta llegar a interpretarlo como el mundo

⁴⁴ Perry, Nicholas (1998), *Hiperreality and global culture*, Londres, Routledge, Pág 79

⁴⁵ Vázquez Rocca, *op. cit.*, p. 81

⁴⁶ Espinosa Ramírez, *op. cit.*, p. 18

real. Un mundo en el que ya no existen los juicios de valor ni la crítica, sólo existen los extremos, lo *obsceno*.

La simulación, la hiperrealidad, la seducción. Estos términos nos someten a un pensamiento totalmente pesimista en términos sociales. Aparentemente, no podemos escapar de ninguno de ellos, sin embargo, *Las estrategias fatales* atacan estos problemas de raíz, analizando cada uno de ellos y llevándolos a los extremos para descubrir la verdad intrínseca de cada uno de ellos.

Los problemas sociales se generalizan y se extrapolan a niveles universales a través de una nación, la americana. Esta vive en su propia utopía, en su propia mentira, en su propia hiperrealidad simulada. Pero esto no es nada nuevo, esto ha sido así desde la Guerra del Golfo – la cual nunca ha existido -, y será así incluso en términos estéticos.

No es sólo la estética artística, sino que Baudrillard nos presenta la estética obesa, lo que hace un par de siglos podríamos identificar con lo grotesco, o la estética de lo feo, ahora es una hiperrealidad. Es algo más real que lo real, una expresión masiva de la forma humana que quiere abarcarlo todo y que no se conforma con una simple copia, con un simulacro.

Pero no sólo es la obesidad, es el terrorismo y otros males de la sociedad contemporánea. Son males que sólo pueden ser combatidos con estrategias fatales. Deben de ser así para atacar a lo fatal, a lo más fatal que lo fatal, deben de ser *hiperfatales*.

Para que estas sean eficaces, debemos ser capaces de diferenciar la copia y la realidad, el simulacro y la hiperrealidad, y debemos escapar de la utopía. Una utopía inexistente en términos sociales, sino que se fabrica a base de sueños infantiles que parece ser la única forma de escapar a los problemas de la sociedad contemporánea adulta.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean (1984), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós.
- Baudrillard, Jean (1991), *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Barcelona, Anagrama.
- Baudrillard, Jean (1991), *Las estrategias fatales*, Barcelona, Anagrama Colección Argumentos.
- Baudrillard, Jean (1991), *La transparencia del mal: Ensayo sobre los fenómenos extremos*, Barcelona, Anagrama Colección Argumentos.
- Baudrillard, Jean (2000), *Pantalla Total*, Barcelona, Anagrama Colección Argumentos.
- Baudrillard, Jean (2004), "Por qué la ilusión no se opone a la realidad", *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, nº9, pp- 193 - 202
- Bevir, Mark (2009): "Una radicalidad particular: el legado vanguardista en la ética postmoderna", *Foro Interno*, nº 9, pp. 43-64
- Bocola, Sandro (1999): *El arte de la modernidad. Estructura dinámica de su evolución de Goya a Beuys*, Barcelona, Ediciones del Serbal.
- Bozal, Valeriano (1999), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (Vol: II)*, Madrid, Visor.
- Caro Almela, Antonio (2007): "Jean Baudrillard y la publicidad", *Pensar la publicidad*, vol 1, nº2, pp. 131 - 146
- Cisneros, María Eugenia (2011): "La pornografía al rescate de lo humano", *Apuntes Filosóficos*, vol. 20, nº 39, pp. 151 – 177
- Cusset, François (2000), *French Theory: Foucault, Deleuze & Cía, y las mutaciones de la vida intelectual en Estados Unidos*, Barcelona, Melusina.
- De Vicente, Alfonso (1989): *El arte en la postmodernidad. Todo vale. Pintura arquitectura diseño y otras artes en la era de lo vacío*. Madrid, Ediciones del Drac.
- Espinosa Ramírez, Luis Orlando (2010): "La Posmodernidad, lo sublime y el ojo cortado. Nota a propósito de la estética de Jean-François Lyotard", *Poliantea*, vol. 6, nº11, pp. 11-21
- Jiménez, Marc (2000), *¿Qué es la estética?*, Barcelona, Idea Books.
- Kellner, Douglas (1995), *Baudrillard: A critical reader*, Cornwall, Blackwell.
- Lyotard, Jean-François (1979), *La Condition Postmoderne*, Paris, Les Éditions de Minuit
- Mielgo Bragazzi, Daniel (2007): *Lenguaje y objeto: Materiales para una filosofía de arquitectura*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid.

- Morente, Jose Julián (1984), *Lo utópico y la utopía*, Barcelona, Integral.
- Perniola, Mario (2001), *La estética del siglo veinte*, Madrid, La balsa de la Medusa.
- Perry, Nicholas (1998), *Hiperreality and global culture*, Londres, Routledge.
- Torregrosa, Marta y Cuevas Álvarez, Efrén (2010): "El show de Truman. Estrategias metaficciones y quiebras en el simulacro", *Área Abierta*, nº 25, pp. 1-15
- Vásquez Rocca, Adolfo (2007): "Baudrillard; Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el Sistema de los objetos", *Eikasía: revista de filosofía*, nº9, 2007, pp. 73 – 89.

