

# Simulacro y Simulaciones

Traducción parcial de un texto de Baudrillard, "Simulacro y Simulaciones", que desarrolla conceptos en torno al proceso en que la realidad imita al modelo que se ha hecho de ella: en torno a que si primero es el mapa el que pretende conceptualizar lo real, ahora es lo real lo que imita los modelos de simulación que se hace de ella. Poder, lógica del trabajo, y la destrucción de la realidad a través de su cortocircuito constante por parte de los mecanismos de la simulación.

Jean Baudrillard

*"El simulacro nunca es aquello que oculta la verdad - es la verdad lo que oculta que no hay verdad alguna. El simulacro es cierto". Ecclesiastes*

Podemos tomar como la alegoría más adecuada de la simulación el cuento de Borges donde los cartógrafos del Imperio dibujan un mapa que acaba cubriendo exactamente el territorio: pero donde, con el declinar del Imperio, este mapa se vuelve raído y acaba arruinándose, unas pocas tiras aún discernibles en los desiertos - la belleza metafísica de esta abstracción arruinada, dando testimonio del orgullo imperial y pudriéndose como un cadáver, volviendo a la sustancia de la tierra, tal y como un doble que envejece acaba siendo confundido con la cosa real). La fábula habría llegado entonces como un círculo completo a nosotros, y ahora no tiene nada excepto el encanto discreto de un simulacro de segundo orden.

La abstracción hoy no es ya la del mapa, el doble, el espejo o el concepto. La simulación no es ya la de un territorio, una existencia referencial o una sustancia. Se trata de la generación de modelos de algo real que no tiene origen ni realidad: un "hiperreal". El territorio ya no precede al mapa, ni lo sobrevive. De aquí en adelante, es el mapa el que precede al territorio, es el mapa el que engendra el territorio; y si reviviéramos la fábula hoy, serían las tiras de territorio las que lentamente se pudren a lo largo del mapa. Es lo real y no el mapa, cuyos escasos vestigios subsisten aquí y allí: en los desiertos que no son ya más del Imperio, sino nuestros. El desierto de lo real en sí mismo.

De hecho, incluso invertida, la fábula es inútil. Quizá sólo queda la alegoría del Imperio. Puesto que es con el mismo imperialismo con el que los simuladores de hoy en día intentan que todo lo real coincida con los modelos de simulación. Pero ya no es cuestión que se decida entre mapas y territorio. Algo ha desaparecido: la diferencia soberana entre ellos que era el encanto de la abstracción. Ya que es la diferencia lo que forma la poesía del mapa y el encanto del territorio, la magia del concepto y el encanto de lo real. [...]. Lo real se produce a partir de unidades miniaturizadas, de matrices, bancos de memoria y modelos de comandos ? y con estos puede reproducirse un número indefinido de veces. Ya no tiene que ser racional, puesto que ya no se mide respecto a algún ideal o instancia negativa. No es más que práctico, operacional.

[...] Del mismo orden que la imposibilidad de redescubrir un nivel absoluto de lo real, es la imposibilidad de representar una ilusión. La ilusión ya no es posible, dado que lo real tampoco es ya posible. Es el problema político completo de la parodia, de la hipersimulación o de la simulación ofensiva, el que se plantea aquí.

Por ejemplo: sería interesante ver si el aparato represivo no reaccionaría más violentamente ante una toma de rehenes simulada que ante una real. Al fin y al cabo, la real sólo cambia el orden de las cosas, el derecho a la propiedad, mientras que la simulada interfiere con el mismo principio de realidad. La transgresión y la violencia son menos dañinos, puesto que sólo desafían la distribución de lo real. La simulación es infinitamente más dañina, puesto que siempre está sugiriendo que la ley y el orden en sí mismos podían realmente no ser más que una simulación.

Pero la dificultad es proporcional al riesgo. ¿Cómo fingir una ruptura y ponerla a prueba? Simula un robo en unos grandes almacenes: ¿cómo convences a los guardias de seguridad de que era un robo simulado? No hay diferencia "objetiva": los mismos gestos y los mismos signos existen que en un robo real; de hecho, los signos no inclinan hacia ninguno de los dos lados. En lo que al orden establecido concierne, siempre pertenecerán al orden de lo real.

Organiza una toma falsa de rehenes. Asegúrate de que tus armas no pueden causar daño alguno, y toma a rehenes de tu mayor confianza de modo que ninguna vida esté en peligro (de otro modo te arriesgas a cometer un delito). Pide una recompensa, y arréglalo de modo que la operación pueda llegar a crear la mayor conmoción posible - en resumen, permanece cerca de la "verdad", para probar la reacción del aparato a una simulación perfecta. Pero aun así no tendrás éxito: la red de signos artificiales serán irremediablemente mezclados con elementos de lo real (un oficial de policía realmente disparará al tenerte a tiro; un cliente del banco se desmayará y morirá de un ataque al corazón; realmente te pondrán recompensa) - en resumen, te encontrarás sin remedio inmediatamente en lo real, una de cuyas funciones es precisamente devorar cualquier intento de simulación, para reducirlo todo a un poco de realidad - lo cual es exactamente todo lo que es el orden establecido, mucho antes de que las instituciones y la justicia tomen parte y jueguen su papel.

En esta imposibilidad de aislar el proceso de la simulación debe verse todo el empuje de un orden que sólo puede ver y entender en términos de "un poco de realidad", dado que no puede funcionar en ningún otro lugar. La simulación de un delito, será castigada con mayor ligereza (porque no tiene "consecuencias"), o será castigado como ofensa a lo público

(por ejemplo, se hizo una operación policial "por nada"). Nunca como una simulación, puesto que precisamente como tal no hay equiparación con lo real, y por tanto tampoco represión. El reto de la simulación es irrecible por el poder. ¿Cómo puedes castigar la simulación de virtud? Y aun así es tan seria como la simulación de un crimen. La parodia hace la obediencia y la transgresión equivalentes, y eso es el crimen más serio, dado que cancela la diferencia respecto a la que la ley está basada. El orden establecido no puede hacer nada contra ello, puesto que la ley es un simulacro de segundo orden mientras que la simulación es de tercero, más allá de lo verdadero y lo falso, más allá de las equivalencias, más allá de las distinciones racionales sobre las que funcionan el poder y lo social. Así pues, fallando en lo real, es aquí donde debemos apuntar al orden.

Por esto es por lo que el orden siempre opta por lo real. En un estado de no-certeza, siempre prefiere asumir esto. Pero esto se hace cada vez más y más difícil, puesto que es pragmáticamente imposible aislar el proceso de simulación. A través de la fuerza de la inercia de lo real que nos rodea, el inverso también es cierto (y esta misma reversibilidad forma parte del aparato de simulación y de la impotencia del poder): es decir, ahora es imposible aislar el proceso de lo real, o probar lo real.

Así, todas las tomas de rehenes y parecidos son ahora como si fueran tomas de rehenes simuladas, en el sentido de que están inscritas de antemano en los rituales de orquestación y decodificación de los medios, anticipados en su forma de presentación y consecuencias posibles. En resumen, su función es la de un grupo de símbolos dedicados exclusivamente a su recurrencia como signos, y ya no más hacia su "verdadero" objetivo en absoluto. Pero esto no los hace inofensivos. Al contrario, equivale a eventos hiperreales, privados de todo contenido u objetivos particulares, pero refractados indefinidamente el uno por el otro, de modo que son inverificables por un orden que sólo puede moverse en lo real y lo racional, en los fines y medios. Un orden referencial que sólo puede dominar a los propios referenciales, una forma de poder específico que sólo puede dominar un mundo específico, pero que no puede hacer nada ante la recurrencia sin fin de la simulación, sobre esa nébula sin peso que ya no obedece la ley de la gravitación de lo real - el poder en sí mismo desgajándose en este espacio y convirtiéndose en una simulación de poder, desconectado de sus objetivos, y dedicado a la simulación en masa.

La única arma del poder, su única estrategia contra esta derrota, es reinyectar realidad y referencialidad en todos lados, para intentar convencernos de la realidad de lo social, de la gravedad de la economía y las finalidades de la producción. Para ese propósito prefiere el discurso de la crisis, pero también - ¿por qué no? - el discurso del deseo. "¡Toma tus deseos como realidad!" podría entenderse como el slogan definitivo del poder, puesto que en un mundo no-referencial incluso la confusión del principio de realidad con el principio de deseo es menos dañino que la hiperrealidad contagiosa. Uno permanece entre principios, ahí el poder siempre tiene razón.

La hiperrealidad y la simulación disuaden todo principio y todo objetivo; vuelven contra el poder esta disuasión que ha sido tan bien utilizada por largo tiempo. Pues fue el capital el primero en alimentarse a través de su historia de la destrucción de toda referencia, todo objetivo humano, lo que quebró toda distinción ideal entre verdadero y falso, bueno y malo, para establecer una ley radical de equivalencia e intercambio, la ley de hierro de su poder. Fue el primero en practicar disuasión, abstracción, desconexión, desterritorialización, etc; y si fue el capital el que fomentó el concepto de la realidad, fue también el primero en liquidarlo en el exterminio de cada valor de uso, cada equivalencia real de producción y riqueza, en la omnipotencia de la manipulación. Ahora es esta misma lógica la que hoy se endurece aun más contra él. Y cuando intenta luchar contra esta catastrófica espiral secretando un último brillo de realidad, en el que pueda encontrarse un último brillo de poder, sólo multiplica los signos y acelera el juego de la simulación.

Al estar históricamente amenazado por lo real, el poder arriesgó la disuasión y la simulación, desintegrando toda contradicción a través de la producción de signos equivalentes. Cuando es amenazado hoy por la propia simulación (la amenaza de desaparecer en el juego de signos), el poder arriesga lo real, arriesga crisis, juega con la remanufacturación de las bases artificiales, sociales, económicas, políticas. Esta es una cuestión de vida o muerte para él, pero es tarde.

De ahí la histeria característica de nuestro tiempo: la histeria de la producción y reproducción de lo real. La otra producción, aquella de bienes y comodidades, aquella *belle époque* de la economía política, ya no tiene sentido por sí misma, y no lo ha tenido ya por un tiempo. Lo que la sociedad busca a través de la producción y sobreproducción, es la restauración de lo real que se le escapa. Por esto es por lo que la producción "material" contemporánea es en sí misma hiperreal. Conserva todas sus características y todo su discurso de la producción tradicional, pero no es más que su refracción a una escala más baja (así que los hiperrealistas atan a una impresionante semejanza una realidad donde ha escapado todo encanto, todo significado, toda la profundidad y la energía de la representación). Así, el hiperrealismo de la simulación se expresa en todas partes por la impresionante semejanza de lo real a sí mismo.

El poder también por algún tiempo ya no produce más que signos de su propia semejanza. Y al mismo tiempo, otra figura de poder entra en juego: la demanda colectiva por signos de poder - una unión sagrada que se forma alrededor de la desaparición del poder. Todo el mundo pertenece a él más o menos con miedo ante el colapso de lo político. Y al final, el juego del poder no resulta ser más que la obsesión crítica con el poder - una obsesión con su muerte, con su supervivencia, cuanto mayor más desaparece; cuando ha desaparecido por completo, lógicamente estaremos bajo el completo hechizo del poder -, un recuerdo cautivador anunciado ya en todas partes manifestándose en un lugar particular, y al mismo tiempo la compulsión para librarse de él (nadie lo quiere ya, todos lo descargan sobre otros), y

el aprensivo lamento sobre su pérdida. Melancolía para sociedades sin poder: esto ya alzó al fascismo, esa sobredosis de un referencial poderoso en una sociedad que no puede acabar su lamento.

Pero estamos aún en el mismo barco: ninguna de nuestras sociedades sabe cómo manejar su lamento por lo real, por el poder, por lo social, que se implica en esta ruptura. Y es a través de una revitalización artificial de todo esto por lo que intentamos escapar a ello. Inevitablemente esto acabará en el socialismo. A través de un giro de los eventos y una ironía que ya no pertenece a la historia, es a través de la muerte de lo social que el socialismo emergerá - tal y como es a través de la muerte de Dios que las religiones emergen-. Un retorcido camino, un evento perverso y reverso ininteligible a la lógica de la razón. Tal y como lo es el hecho de que el poder tan sólo está presente para ocultar que no hay ninguno. Una simulación que puede continuar indefinidamente, puesto que - no como el "verdadero" poder que es o fue una estructura, una estrategia, una relación de fuerza, un interés - ahora no es más que el objeto de una demanda social, y por tanto sujeta a la ley de la oferta y la demanda, en lugar de a la violencia y la muerte. Completamente destripada de su dimensión política, es dependiente como cualquier otro bien manufacturado, de la producción y el consumo de las masas. Su brillo ha desaparecido - sólo la ficción de un universo político se salva.

Del mismo modo con el trabajo, el brillo de su producción y su violencia no existen ya. Todo el mundo produce aún, y más y más, pero el trabajo sutilmente se ha convertido en otra cosa: una necesidad (como Marx idealmente lo vio, pero no en el mismo sentido), el objeto de la demanda social, como el ocio, al que es equivalente en el cómputo general de las opciones de vida. Una demanda igualmente proporcional exactamente a la pérdida de base del proceso del trabajo. El mismo cambio en la fortuna como en el poder: el objetivo del escenario en que se representa el trabajo es ocultar el hecho de que el trabajo-real, la producción-real, han desaparecido. Y por ello también lo ha hecho la huelga-real, que ya no es detener el trabajo, sino su polo alternativo en la ascensión ritual del calendario social. Es como si todos hubieran "ocupado" su lugar de trabajo, tras declarar la huelga, y hubieran seguido produciendo,... como es costumbre en trabajos conducidos por uno mismo, en exactamente los mismos términos que antes, declarándose a sí mismos (y estando virtualmente) en un estado de huelga permanente.

No es esto un sueño de ciencia ficción: en todas partes es una cuestión de duplicar el proceso del trabajo - y de un doble para el proceso de la huelga, que se incorpora como crisis en la producción-. Así que no hay ya más huelgas o trabajo sino ambos a la vez, quiere decir algo totalmente distinto: una brujería del trabajo, un escenodrama (para no decir melodrama) de la producción, una dramaturgia colectiva ante el vacío escenario de lo social.

No es ya más una cuestión de la ideología del trabajo - de la ética tradicional que oculta el proceso "real" de trabajo y el proceso "objetivo" de explotación - sino del escenario de trabajo. Del mismo modo, no es ya una cuestión de la ideología del poder, sino del escenario del poder. Las ideologías clásicamente corresponden a la traición de la realidad a través de los signos; la simulación corresponde al cortocircuito de la realidad y su reduplicación a través de signos. Siempre es el objetivo del análisis ideológico la restauración del proceso objetivo; siempre es un falso problema intentar restaurar la realidad detrás del simulacro.

Por esto es en última instancia por lo que el poder siempre está apoyado por los discursos y los discursos sobre ideología, pues todos estos discursos acerca de la verdad, incluso y especialmente si tienen un carácter revolucionario, para contrarrestar las caídas mortales de la simulación.

[www.decondicionamiento.org](http://www.decondicionamiento.org)