

# GLOSAS DIDÁCTICAS

REVISTA ELECTRÓNICA INTERNACIONAL  
ISSN 1576-7809

## RESEÑAS

### **PANTALLA TOTAL, DE JEAN BAUDRILLARD**

*Editorial Anagrama, Barcelona, 2000*

**María José Centenero de Arce y Juan Tomás Frutos**

*“La historia que se repite se convierte en farsa.*

*La farsa que se repite se convierte en historia.”*

Este libro lo conforman una serie de artículos escritos en diferentes épocas de la vida del autor, desde el año 1987 hasta 1997. En estos artículos trata temas de actualidad de esos 10 años y que son significativos para el autor.

Entre los temas principales tratados por Baudrillard en estos artículos, encontramos la simulación de la vida, el terrorismo, la tele-realidad, planteado desde el punto de vista de que todo lo que vivimos en esta sociedad no es sino una copia de lo que existía realmente.

Una de las ideas más recurrentes que desarrolla en algunos de sus artículos es el comparar los virus de las máquinas con los virus humanos. Para establecer este símil, el autor parte de la idea de igualar la máquina al hombre, planteando en ambos casos la posible aparición de un agente externo, de un virus, que infecta el “sistema”; convirtiéndose este virus en algo propio del sistema. Consideramos que lo que el autor nos quiere decir con este planteamiento es que al crear sociedades basadas en la perfección, en la continua mejora, con una idea máxima de lo aséptico, la consecuencia última es que la propia naturaleza rompa esta realidad creada con la aparición de estas nuevas enfermedades. Dependiendo del contexto histórico al que nos remitamos, siempre encontraremos acciones virulentas de la naturaleza contra el hombre; siendo en otra época la peste, y actualmente, por ejemplo, el SIDA. Según el autor, “toda sociedad sobrevive sólo en contra de su propio sistema de valores: ha de tener uno, pero también ha de negarlo necesariamente y situarse en contra de él”. Como consecuencia de igualar máquinas con seres humanos, también podríamos relacionar el SIDA con los virus informáticos que desempeñaron un valor virulento en el crack de Wall Street.

Todo este planteamiento gira en torno a la idea de que los virus no están dirigidos a un ser humano o a una máquina, sino a una estructura entera, afectando, por lo tanto, a todos los valores que la conforman. Por ejemplo, en el caso del SIDA, son los valores sexuales el punto de apoyo de este virus, ya que “el contagio no es activo sólo en el interior de cada sistema, sino que juega de un sistema a otro” (Pág. 37), paralelismo con los equipos informáticos que queda, desde nuestro punto de vista, perfectamente justificado, ya que un virus informático sobrevive pasando de un ordenador a otro.

## La lucha contra la máquina

Al mismo tiempo que Baudrillard iguala el sistema humano al sistema de las máquinas, encontramos también, y como prolongación de esta realidad que el autor plantea, un artículo en el que lo que define es la continuidad de igualar a estos dos sistemas: la lucha del hombre contra la máquina. “El hombre sueña con todas sus fuerzas con inventar una máquina más potente que él y, al mismo tiempo, no puede plantearse el no seguir dominando a sus criaturas. Ni más ni menos que Dios”. (Pág. 186)

El ejemplo más claro de la competición hombre-máquina, se dio con Kaspárov y Deep Blue ante una partida de ajedrez. Quizá en este caso el juego en sí no era lo importante, sino el querer cruzar o no la línea de que el hombre pudiera ser vencido por una máquina creada por él mismo. Más allá de máquina-hombre, el autor también expone la relación entre el ser humano y los animales con el caso de las vacas locas. El enfoque de Baudrillard es que las vacas desarrollaron un virus como castigo al depredador humano. “La vaca ya no es lo que era, es un artefacto, una especie de carne desencarnada que se venga mediante el suicidio infectando a su depredador. Es así como las vacas han rumiado su venganza” (Pág. 198). A priori, esta afirmación puede parecer una locura que provoca la hilaridad del lector; pero si conocemos la explicación del autor, podemos encontrar una conexión en sintonía con la relación hombre-máquina-virus explicada anteriormente. ¿Cómo la vaca, entendida como animal, crearía un virus para sí misma con la finalidad de matar al hombre? Si nos adentramos en el paradigma de la máquina, sí tiene sentido. La vaca, que se ha convertido en un “no cuerpo”, en una máquina de crear carne para la alimentación del hombre, ha sido despojada de cualquier rasgo animal para ser entendida como un sistema, sensible, por lo tanto, al ataque de los virus.

Otra idea muy recurrente para el autor es la violencia simulada, el terrorismo virtual, la información en la actualidad o más bien sobre la información que vive la sociedad, que le lleva a la “mundialización” y a la universalidad de todo lo que ocurre en el mundo.

Si nos centramos en la información, el autor se muestra escéptico al hacer afirmaciones como “la información es más verdadera que la verdad” (Pág. 101), creándose una sociedad basada en la cobardía colectiva y en el consenso de creer esa información que se convertirá en la verdad. La simulación llega, pues, hasta tal punto, que como el poder es corrupto y vacío por naturaleza, hay que meter en él hombres vacíos y bufones; lo que deriva en unas normas sociales aceptadas que están basadas nada más que en un acuerdo de simulación universal. En este caso, aunque estamos de acuerdo con el autor, nos asalta una pregunta. Si la masa es incapaz de salir del consenso y la cobardía de un contexto que es irreal en sí mismo, los gobernantes son bufones vacíos, y los mass media dan informaciones sin consecuencias, basadas en una masa simulada y dirigida a esa misma masa; ¿quién queda libre de esa sobre-información? ¿Quién maneja entonces el camino de la simulación? ¿Quién dirige qué? ¿Quién decide la realidad inventada que debe seguir envenenando a la masa simulada?

## La violencia en los medios

Esta idea de la información se puede entrelazar también con la idea de violencia, ya que ambas son comunicadas, y por lo tanto se hacen reales, a través de los mass media. En este caso también hablamos de simulación; de una violencia simulada que más que provenir de nuestro instinto proviene de la pantalla, ya que los *media* “fingen grabarla y difundirla, pero que en realidad lo preceden y estimulan”. Si partimos de la premisa de que el exceso de protección conlleva la pérdida de las defensas y de las inmunidades, se puede entender como positivo esa violencia simulada, ya que entendemos que el eje de todo esto es el paso de una violencia real a una artificial y esto nos lleva al odio que sirve para mantener un poco el orden natural de las cosas.

Este tema de la violencia va más allá, y el autor habla de la violencia infantil como máximo exponente de la evolución (o involución, dependiendo con lo de acuerdo que se esté con el camino que se está tomando), ya que “el niño está condenado a desaparecer” (Pág. 120). Realmente la infancia se ha convertido en un periodo inexistente, saltando de golpe al momento en el que se crean clones de uno mismo, caracterizándose por el hecho de que el niño posea el privilegio de la instantaneidad, pudiendo disfrutar, por ejemplo, de las nuevas tecnologías, de la música y de las drogas en el aquí y ahora.

Como recopilación de todas las ideas que hasta ahora hemos comentado, vamos a desarrollar la hipótesis de la creación de mundos imaginarios, de guerras imaginarias, de realidades virtuales, donde cabe todo tipo de simulación. El ejemplo más claro es, como apunta el autor, el maravilloso mundo de Disney. Una realidad paralela se ha ido desarrollando en el parque temático de Disney World, donde todo se crea según la forma de ver la realidad; exactamente igual, según Baudrillard, que hace la CNN con la Guerra del Golfo, definida como “prototipo de acontecimiento que no tuvo lugar por haber ocurrido en tiempo real, en la instantaneidad de la CNN”. Disney World sería, a pequeña escala, lo que es el mundo que nosotros conocemos (que no el real, según el autor); y los personajes Disney somos nosotros mismos, pero en un planeta llamado Tierra. Nuestra pregunta, al fin y al cabo, vuelve a ser la misma que ya hemos planteado anteriormente: ¿Quién? ¿Quién maneja el mundo que nosotros conocemos? Sería interesante, desde luego, añadir a este planteamiento la figura de los mass media, ya que podríamos encontrarnos en la realidad simulada del *Show de Truman*.

### Conclusiones

Terminando ya este trabajo a cerca de *Pantalla Total*, nos gustaría hacer dos apreciaciones. Por un lado hemos podido observar que la palabra “terrorismo” aparece repetidas veces en la mayoría de los artículos que componen el libro. La explicación que le damos a este hecho, siempre hablando desde nuestro punto de vista, es que el concepto que Baudrillard tiene de *terrorismo* no se corresponde al concepto actual. Hoy en día hemos asociado este concepto a una idea política o ideológica contraria a la razón, a un ataque físico que en teoría persigue unos fines políticos. Sin embargo, creemos que el autor relaciona y utiliza este concepto de una forma más amplia, aplicándolo a todo lo que rompa con la realidad que el mundo vive. La Guerra del Golfo, las catástrofes naturales, las enfermedades y los virus... todo es calificable como *terrorismo* para este autor.

Por otro lado, y para cerrar definitivamente este trabajo, queríamos destacar la frase que más nos ha llamado la atención de todos los artículos, siendo no sólo aplicable a los distintos simulacros que nos plantea el autor, sino también al simulacro de nuestro día a día: *Lo peor en un ser humano es que sepa demasiado y sea inferior a lo que sabe*. (Pág. 158).