

Lógica de la simulación

La precesión de los simulacros

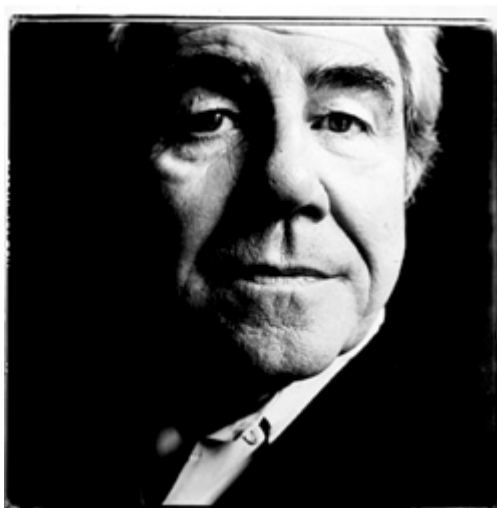
"Olvidamos demasiado que toda nuestra realidad ha pasado por el hilo de los media, incluidos los sucesos trágicos del pasado. Esto significa que es demasiado tarde para verificarlos y comprenderlos históricamente, pues lo que caracteriza precisamente nuestra época es que los instrumentos de esta inteligibilidad han desaparecido.

Ya no tenemos la fuerza del olvido, nuestra amnesia es la de las imágenes".

Jean Baudrillard (1997). *Écran total*.

El desarrollo e implementación social y cultural de las imágenes electrónicas y digitales ha supuesto que la distancia entre el referente real y el modelo comunicativo difundido se difumine. En las sociedades occidentales más desarrolladas, bajo el dominio masificado de los medios de comunicación audiovisuales, la realidad se convierte en numerosas ocasiones en un mundo escenificado, dominado por una **lógica de la simulación** en la que las imágenes y los signos comunicativos de todo tipo llegan a *relativizar* su anclaje tradicional a ésta.

El éxtasis contemporáneo de la comunicación altera de modo revolucionario nuestra relación con la realidad. En este sentido, el pensamiento, el análisis y *los diagnósticos* de Jean Baudrillard resultan ejemplares para el estudio del alcance de este desplazamiento de la instancia de lo real al que estamos asistiendo a diario en la cultura visual contemporánea.



Jean Baudrillard



Para ampliar la información biográfica e ideológica sobre la figura de Jean Baudrillard, podéis ver:

*** Baudrillard on the Web, by Alan Taylor**

<http://www.uta.edu/english/apt/collab/audweb.html>

*** Jean Baudrillard at European Graduate School Faculty**

<http://www.egs.edu/faculty/audrillard.html>

Baudrillard propone pensar el conjunto de los medios de comunicación de masas como una especie singular de códigos genéticos que conducen a la mutación de lo real en un simulacro de sí mismo. La repetida anticipación de los contenidos comunicativos a los mismos acontecimientos, así como la escenificación habitual de sus posibles consecuencias, tiene como corolario la anulación del valor propio de los hechos, convirtiendo en numerosas ocasiones los estados de cosas realmente existentes en una mera excusa para el flujo libre y endógeno de la información.



Disneyland Park, uno de los emblemas de la primacía de los simulacros en la cultura contemporánea

"Disneylandia es un modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados. En principio es un juego de ilusiones y de fantasías: los piratas, la frontera, el mundo futuro, etc. Suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda y sobre todo, el microcosmos social, el goce religioso en miniatura de la América real, la perfecta escenificación de los propios placeres y contrariedades [...] Disneylandia existe para ocultar que es el país «real», toda la América «real», una Disneylandia".

Jean Baudrillard (1978), *La precession des simulacres*.

En el seno del singular pensamiento sociológico de Baudrillard, en la sociedad contemporánea ya no resulta posible separar el ámbito económico o productivo del ideológico o cultural. El éxtasis contemporáneo de la comunicación, la actual profusión ilimitada de mensajes comunicativos de todo orden y condición que nos envuelve a diario reduce cualquier suceso al nivel de una escenografía efímera, transformando lo real en un mero simulacro de sí mismo. Nos acercamos a la realidad condicionados por el "filtraje" previo de los medios de comunicación. Los signos de lo que sucede, de lo que es, de lo que acaece en el mundo, anteceden y se anteponen en incontables ocasiones a nuestra experiencia directa con éste.

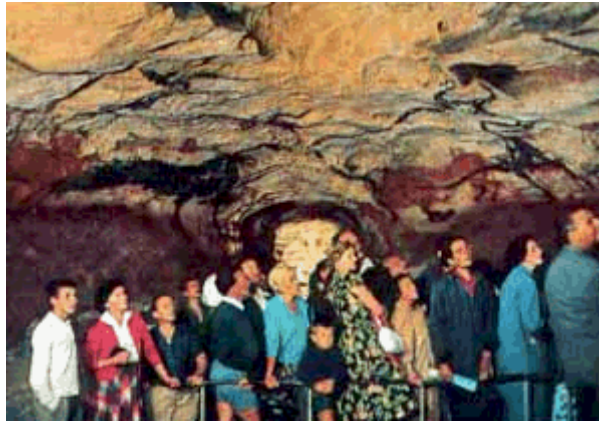
"Hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, encontramos una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación [...] Ahora comienza la era de la hiperrealidad. Lo que quiero decir es esto: aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente, lo que solía vivirse en la tierra como metáfora, como escena mental o metafórica, a partir de ahora es proyectado a la realidad, sin metáfora alguna, en un espacio absoluto que es también el de la simulación".

Jean Baudrillard (1987). *El éxtasis de la comunicación*.

La realidad es suplantada cada vez más por las imágenes y los signos comunicativos, fruto de una síntesis tecnológica a la cual todos nosotros hace ya tiempo que estamos habituados, hasta resultarnos prácticamente transparente. Los simulacros —signos que ocultan una ausencia, la ausencia de la necesidad de nuestra experiencia directa con la realidad— han entrado a formar parte de nuestro mundo y se han incardinado en su interior como si de unos elementos reales más se tratase. Resultan emblemáticos de ello los casos de las cuevas de **Lascaux** y de la preservación de la cultura de los **Tasaday**, expuestos por el propio Baudrillard.

"Bajo el pretexto de salvar el original, se ha prohibido visitar las grutas de Lascaux, pero se ha construido una réplica exacta a quinientos metros del lugar para que todos puedan verlas (se echa un vistazo por la mirilla a la gruta auténtica y después se visita la reproducción). Es posible que incluso el recuerdo mismo de las grutas originales se difumine en el espíritu de las generaciones futuras, pero no existe ya desde ahora diferencia alguna, el desdoblamiento basta para reducir a ambas al ámbito de lo artificial".

Jean Baudrillard (1978). *La precession des simulacres*.



Visita a las pinturas rupestres de las cuevas de Lascaux (Francia). ¿Al original... o al simulacro?

"La etnología rozó la muerte un día de 1971 en el que el gobierno de Filipinas decidió dejar en su medio natural, fuera del alcance de los colonos, los turistas y los etnólogos, a las pocas docenas de Tasaday recién descubiertos en lo más profundo de la jungla donde habían vivido durante ocho siglos sin contacto con ningún otro miembro de la especie. La iniciativa de esta decisión partió de los mismos antropólogos que veían a los Tasaday descomponerse rápidamente en su presencia, como una momia al aire libre [...] Los etnólogos quisieron prevenirse cerrando el cinturón de seguridad de la selva virgen en torno a los Tasaday. Nadie podrá rozar siquiera su mundo: el yacimiento se clausura como si fuera una mina agotada. La ciencia pierde con ello un capital precioso, pero el objeto queda a salvo, perdido para ella, pero intacto en su «virginidad». No se trata de un sacrificio, sino de un sacrificio simulado de su objeto a fin de preservar su principio de realidad. El Tasaday congelado en su medio ambiente natural va a servirle de coartada perfecta, de fianza eterna".

Jean Baudrillard (1978). *La precession des simulacres*.



© 2002 Leni Riefensthal

¿Crisis de lo real?

Para Baudrillard, la ubicuidad absoluta de las imágenes electrónicas o la invasión de la publicidad de todo espacio público y privado devienen síntomas de una cultura enfermiza en la que la realidad existe muchas veces sólo en la medida en la que los media se acercan a ella, y en la que los sucesos "reales" se convierten e igualan con ficciones efímeras.

"La era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes. No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso 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, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real".

Jean Baudrillard (1978). *La precession des simulacres*.

Es esta misma idea la que señala precisamente el final de la siguiente crónica enviada por Ramón Lobo, enviado especial a FreeTown del diario *El País*, para narrar los conflictos bélicos de Sierra Leona de 1999.



*"Informar desde la frontera entre dos infiernos. En Sierra Leona, un pequeño país con una cruenta guerra civil desde hace ocho años, se vive desde hace tres semanas una de las mayores catástrofes humanitarias [...]. Esto no es Ruanda, no es Camboya, pero Sierra Leona tiene un poco de esas dos tragedias y una tercera que es la mayor: la inseguridad de las calles, con su estricto toque de queda espanta a los grandes medios informativos norteamericanos. **Y sin imágenes nada es real**".*



Noticia aparecida en *El País*, martes 26 de enero de 1999.
Fotografía: AFP.

Los simulacros que nos ofrecen los medios de comunicación –hoy de forma creciente de naturaleza ya digital– transforman de modo radical las relaciones a las que estábamos habituados con los signos e imágenes tradicionales. En este sentido, sirvámonos a modo de ejemplo de una situación comunicativa en la actualidad tan habitual como la que se expone a continuación.



Carmageddon 2. SCI, 1998.

Tras teclear las habituales tres w hasta completar la dirección electrónica del website, la pantalla se llena de pequeños iconos parpadeantes. Un simple ¡clic! con el botón derecho sobre una de éstas inicia la descarga. Pocos segundos después, el archivo .exe depositado en un servidor del Estado de Utah en los Estados Unidos de América está ya disponible en su propio disco duro. Entre uno y otro archivo, ninguna diferencia, ninguna distancia. Un simple ¡clic! más para instalarlo y las imágenes, ahora en movimiento y con un sonido de calidad más que suficiente comienzan a desplegarse para situarlo en Liberty City, una ciudad virtual que ya conoce bien. Como en muchas otras ocasiones, se planta delante de un coche, abre la puerta del conductor, le pega, lo echa fuera y aprieta a fondo el acelerador. Cuando llega al primer paso de cebra que encuentra, un niño lo cruza embobado mientras juega con una pelota. Decide atropellarlo. Lo hace. Pone rumbo al Parque Central. Al llegar, acepta como misión conseguir instalar un coche bomba destinado al propietario de una tienda que no paga a tiempo sus impuestos. De pronto, el grito de su madre "¡la cena está en la mesa!" lo interrumpe. No puede hacerse esperar. Sabe que hoy toca pizza y no le gusta nada cuando está fría. Rápidamente, cierra la sesión y se dirige al comedor de casa...

Miles de adolescentes –y no tan adolescentes– del mundo más desarrollado actualizan diariamente esta escena. Puede variar el contenido de la descarga, pero no la facilidad de acceso a vivencias virtuales. Gran parte de todo aquello que resulta(ba) mayoritariamente delimitado y desplazado (cuando no menospreciado) en los medios de comunicación tradicionales deviene ahora por el contrario radicalmente accesible, presente e incluso enaltecido en los nuevos medios de comunicación digital, donde realidad y ficción se entrelazan hasta llegar a perder sus fronteras.

¿Qué se parece a qué? ¿De dónde proviene el omnipresente *déjà vu* que sentimos cada vez más al pasear por cualquier ciudad emblemática de Occidente, al introducirnos en un gran estadio deportivo, al mirar la publicidad del momento, al asistir a cualquier gran concierto multitudinario? La realidad imita a los medios de comunicación, y los

medios de comunicación imitan a la realidad en un aparente bucle sin final. Cada vez resulta más complejo responder a la pregunta ¿qué es primero? Nuestra experiencia cotidiana se funde progresivamente con los contenidos ofrecidos a través de los distintos y omnipresentes medios de comunicación.

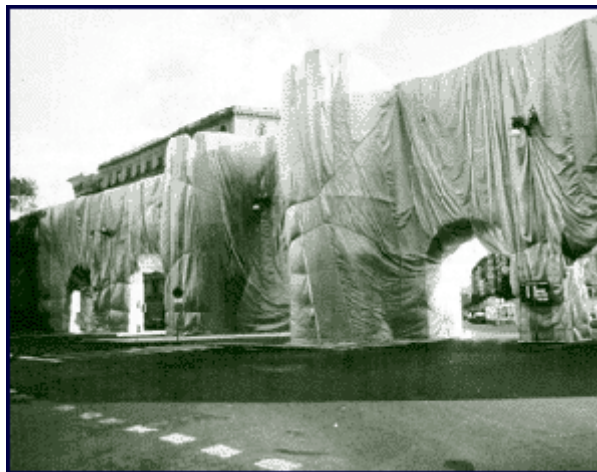
"La imagen no es ya la vida privada ni la vida pública, sino la propia existencia, el modo que se tiene de existir a los ojos de los demás, una medida de la intensidad de ser. Es por este motivo por lo que tantas personas sueñan con poder salir por televisión para ser vistas, lo que equivale a tener la certeza de existir".

Marc Augé (2001). *Fictions fin de siècle*.

La ubicuidad absoluta de las imágenes electrónicas o la invasión de todo espacio público por parte de la publicidad del momento devienen síntomas de una cultura enfermiza en la que la instancia real existe muchas veces tan sólo en la medida en la que los medios de comunicación se acercan a ella y en la que los sucesos reales se convierten y se igualan de manera creciente con meras ficciones efímeras, descontextualizadas y recortadas en el flujo acelerado de la acción comunicativa contemporánea.

"Estamos en un mundo donde la función esencial del signo es hacer desaparecer la realidad y, al mismo tiempo, velar esta desaparición. Detrás de cada imagen algo desaparece. Lo mismo ocurre con el ilusionismo de la información y de la memoria: detrás de cada información desaparece un acontecimiento, bajo el pretexto de la información los acontecimientos nos son retirados uno a uno. Entran así en un reino de lo virtual, exactamente como las pinturas rupestres precintadas o los edificios embalados por Christo".

Jean Baudrillard (1997). *Écran total*.



Christo (1974). *La puerta aureliana envuelta*. Roma



A modo de parábola anticipatoria sobre la progresiva *autonomización* de los contenidos difundidos por los *Media* con respecto a su anclaje tradicional en lo real al cual asistimos, resulta especialmente sugerente el siguiente fragmento literario de Jorge Luis Borges en "La fauna de los espejos" (1957):



"... En aquellos tiempos, el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban aislados entre sí. Eran, además, muy diferentes: ni los seres, ni las formas, ni los colores coincidían. Los dos reinos, el de los espejos y el humano, vivían en paz. Se entraba y se salía de los espejos.

*Una noche, la gente de los espejos invadió la tierra. Su fuerza era grande, pero después de sangrantes batallas, las artes mágicas del Emperador Amarillo prevalecieron. Rechazó a los invasores, los aprisionó en los espejos y les impuso la tarea de repetir, como en una especie de sueño, todas las acciones de los hombres. Los privó de su fuerza y de su figura y los redujo a simples reflejos serviles. **Un día, sin embargo, se liberaron de este letargo mágico... Las formas comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas...**"*

Los rituales de la transparencia

De manera paradójica, el predominio de la lógica de la simulación que domina nuestras expectativas de verdadero y falso motiva que en numerosas ocasiones sólo aquellos elementos "reales" que se adecuan a los "simulacros" sean considerados plenamente reales. Esta precesión y suplantación de lo real da lugar a su vez a un particular ritual de ocultación de lo que es de hecho transparente, enteramente accesible y visible a través de los media. Pese a saber y reconocer nuestro acceso radical a la visualización de todo aquello tradicionalmente resguardado y reservado, mantenemos habitualmente el juego simulado de su ocultación.

Encontramos un ejemplo paradigmático de este nuevo **ritual de la transparencia** en el caso de la pornografía. Tradicionalmente, la obscenidad (aquello que no puede ni debe ser visto) de lo pornográfico consistía en mostrar, en hacer visible, todo aquello que por razones de orden moral o religioso estaba prohibido. En la actualidad, por el contrario, en el éxtasis contemporáneo de la comunicación, la pornografía se ha convertido en un simulacro ritualizado más.



Cartel publicitario para *Opium* (2000)

"Nuestra imaginaria erótica y pornográfica, toda esa panoplia de senos, nalgas y sexos, no tiene más sentido que éste: expresar la inútil objetividad de las cosas. Lo sexual no es más que un ritual de la transparencia. Antes se debía ocultar, hoy en cambio sirve para esconder la raquítica realidad. Estas imágenes no están tomadas en un juego de emergencia y de desaparición. El cuerpo ya está allí sin la chispa de una ausencia posible, en el estado de radical desilusión que es el de la pura presencia".

Jean Baudrillard (1987). *L'autre par lui-même*.

La desnudez del cuerpo humano aparece hoy carente de secretos. La suya no es ya una obscenidad de lo oculto, oscuro, prohibido, sino una obscenidad *paradójica* de aquello **demasiado visible**, de lo que no tiene ya secreto, de lo que ha devenido completamente transparente. La visión de parcelas ocultas de la realidad se ha convertido en un ritual, un ritual en el que ocultamos su visibilidad, su potencial transparencia plena a nuestra visión.

"Ya no formamos parte del drama de la alineación, vivimos en el éxtasis de la comunicación, y este éxtasis es obsceno. Lo obsceno es lo que acaba con todo espejo, toda mirada, toda imagen. Lo obsceno pone fin a toda representación. Pero no es sólo lo sexual lo que se vuelve obsceno en la pornografía; hoy existe toda una pornografía de la información y de la comunicación [...] es la obscenidad de lo visible, de lo demasiado visible, de lo más visible que lo visible. Es la obscenidad de lo que ya no tiene ningún secreto, de lo que se disuelve por completo en información y comunicación".

Jean Baudrillard (1983). *El éxtasis de la comunicación*.

De acuerdo con Baudrillard, estamos falsamente reconciliados con esta transparencia radical de la totalidad de la escena social, manteniendo una obscenidad simulada de modo ya sólo ritual. La cruda y fría luz de la información afecta a la totalidad de lo real. La actual cultura visual, tan propia de la era de la información, es fruto de un intercambio comunicativo constante y acelerado que provoca una ruptura con la era moderna de la primera sociedad de consumo, dominada aún por la coincidencia imaginaria del modelo, de la representación y de la realidad.

La (nueva) cultura visual digital se define por la sustitución de lo real por sus signos, por la liquidación de los referentes en la precesión de los modelos sobre los hechos, en una particular mutación de nuestra relación con el mundo.

Cada vez más, los media audiovisuales se establecen como referentes determinantes sobre la certeza o falsedad de nuestras proposiciones sobre el mundo que nos envuelve. Sentencias – sin duda– excesivas como "lo real está en crisis" o "la realidad ha muerto" devienen pese a ello síntomas significativos de una reducción creciente de su peso frente al aumento radical de las simulaciones electrónicas en el cine, en Internet, en la televisión o en la publicidad más cercana.



Aunque expresado sin la radicalidad tan propia del pensamiento de Jean Baudrillard, sin duda resulta también convergente con el conjunto de sus ideas tratadas en el presente **módulo 2: Lógica de la simulación**, el pensamiento y propuestas críticas de Gianni Vattimo, expuestas en su obra *La società trasparente* (1989). [Existe traducción castellana: *La sociedad transparente*. Barcelona: Editorial Paidós. 1996]. La siguiente cita resulta especialmente ilustrativa de dicha convergencia:



"... Quizá se cumple en el mundo de los *mass media* una «profecía» de Nietzsche: el mundo verdadero, al final, se convierte en fábula. Si nos hacemos hoy una idea de la realidad, ésta, en nuestra condición de existencia tardo-moderna, no puede ser entendida como el dato objetivo que está por debajo, o más allá, de las imágenes que los media *nos proporcionan* [...] Realidad, para nosotros, es más bien el resultado del entrecruzarse, del «contaminarse» (en el sentido latino) de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación «central» alguna, distribuyen los media".

El efecto Möbius

La pérdida de la distancia entre realidad y ficción, expuesta hasta el momento preferentemente a partir de la lógica de la simulación señalada por Jean Baudrillard, es sólo uno más de los síntomas de un proceso general de pérdida de fronteras y distancias tradicionales en la cultura y en la sociedad contemporáneas, diagnosticado y señalado de manera más amplia y general.

La cultura digital ejemplifica y promueve una indistinción de fosos habituales, que Pierre Lévy en *Qu'est-ce que le virtuel?* (1995), nomina y señala como **efecto Möbius**: el paso actual del interior al exterior y del exterior al interior que el movimiento general de virtualización lleva a cabo sobre la información, la comunicación, los cuerpos, el funcionamiento económico, los marcos colectivos de la sensibilidad o sobre el mismo ejercicio de la inteligencia.

"Las cosas sólo tienen límites claros en lo real. La virtualización, pasaje a la problemática, desplazamiento del ser sobre la cuestión, necesariamente pone en tela de juicio la identidad clásica, pensada con la ayuda de definiciones, de determinaciones, de exclusiones, de inclusiones y de terceros excluidos. La virtualización es siempre heterogénea [...] Los límites no son evidentes. Los lugares y los tiempos se mezclan. El trabajador clásico tenía su despacho. Por el contrario, el miembro de una empresa virtual comparte cierto número de recursos inmobiliarios, mobiliarios e informáticos con otros empleados. El miembro de la empresa tradicional pasaba del espacio privado de su domicilio al espacio público de su lugar de trabajo. El teletrabajador, en cambio, transforma su espacio privado en público y viceversa".

Pierre Lévy (1995). *¿Qué es lo virtual?*



Cinta o anillo de Möbius

Esta naturaleza contradictoria, característica de la figura geométrica conocida como anillo o cinta de Möbius, ha devenido hoy un auténtico emblema de la cultura digital. Una figura ideada por el matemático alemán August Ferdinand Möbius en el siglo xix para mostrar las propiedades topológicas de torsiones y pliegues, denominada cinta de Möbius, consiste, simplemente, en una tira rectangular de extremos ABCD a la que, tras realizar una torsión de media vuelta, se unen sus extremos de forma que A caiga en C y B caiga en D. Su singularidad radica en poseer una sola cara al mismo tiempo interior y exterior. Pese a su apariencia visual de posesión de dos caras, la cinta de Möbius sólo posee realmente una cara con un solo vértice común, al mismo tiempo interior y exterior, derecho e izquierdo, superior e inferior...

En la actualidad, la introducción de la lógica digital en nuestras vidas crea una nueva dinámica social en la que se está más fácilmente proyectado al exterior y, al mismo tiempo, inversamente, se está cada vez más resguardado en una especie de asilo protector interior. **La virtualización de la comunicación facilita que los límites tradicionales no resulten ya explícitos ni evidentes.** Lugares, momentos y situaciones antes aisladas, se mezclan ahora de manera azarosa y constante. La presencia simultánea aquí y allí de mensajes y obras, o la misma simultaneidad pública y privada de mensajes de todo tipo ejemplifican un proceso de reducción y eliminación –como en la cinta de Möbius– de dos caras en una. La experiencia sensible que promueven los nuevos medios de comunicación digital implica así un desplazamiento de lugares, distancias y fronteras comunicativas tradicionales.

"La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una elevación a la potencia de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización, sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una solución), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático".

Pierre Lévy (1995). ¿Qué es lo virtual?

Fijémonos en la siguiente (y tan ilustrativa) nota de prensa: *America's Army: Soldiers es un juego que imita a la vida. Debes guiar a un soldado generado por ordenador a través del ejército americano y ayudarlo a alcanzar una carrera en el ejército, obtener una formación y subir en el escalafón. No solamente podrás visitar un centro de reclutamiento y alistarte, sino también progresar en el ejército y ver por ti mismo qué experiencia vital tan rica te ofrece el ejército de Estados Unidos.*



Captura de imagen del videojuego America's Army Soldiers <http://www.americasarmy.com>

Nada parece en principio diferenciar a este videojuego aquí publicitado de cualquier otro videojuego de simulación militar existente hoy en día en el mercado, con la *única* excepción de que *America's Army: Soldiers* **existe y ha sido producido por el propio ejército norteamericano como un reclamo de ficción para favorecer un reclutamiento real.** La realidad, tal y como nos muestra de modo ejemplar este caso entre tantos otros posibles de nuestro alrededor más inmediato, se funde en la actualidad con imágenes y signos comunicativos de todo orden y condición.

"La imagen no es ya la vida privada ni la vida pública, sino la propia existencia, el modo que se tiene de existir a los ojos de los demás, una medida de la intensidad de ser. Es por este motivo por lo que tantas personas sueñan con poder salir por televisión para ser vistas, lo que equivale a tener la certeza de existir".

Marc Augé (2001). Ficciones de fin de siglo.

Habitamos de modo cada vez mayor en la frontera, en un espacio difuso entre lo presencial y lo virtual, entre lo material y lo inmaterial. Una parte cada vez más numerosa de la humanidad vive su tiempo fuera de unas coordenadas espacio-temporales territorializadas, inmersa en grados distintos de virtualización efectiva.



Ejemplo de modalidad de entidades virtuales en MUD y otros espacios de relación virtual a través de máscaras y alias gráficos

■ Lugares y no lugares

Un ejemplo más de esto. En el mundo físico la acción comunicativa aparece habitualmente relacionada con un determinado lugar antropológico, es decir, con una determinación concreta en el espacio histórico y cultural humano. Contrariamente a este anclaje a unas determinadas coordenadas simbólicas y temporales (también físicas) de la acción comunicativa tradicional, la producción comunicativa digital resulta característicamente desterritorializada.

El significado de *entidad en potencia* que tenía arraigado lo virtual ya en el pensamiento filosófico antiguo encuentra una actualidad singular en las creaciones y producciones propias de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación: desligadas de un lugar concreto, abiertas a la interacción, sin una presencia tangible y desvinculadas de un momento único o preciso, existentes permanentemente en potencia en el servidor que acoge las peticiones y llamadas de acceso, y abiertas a su actualización en el proceso de interacción con todos y cada uno de sus millones de usuarios posibles.

La virtualización de la acción comunicativa desplaza así su vínculo anterior a un lugar concreto y pasa a definir entidades desligadas de unas coordenadas fijas y estables. Lo virtual se da en una ubicuidad problemática de procedencias y recepciones a la vez únicas y múltiples. Su implementación efectiva resulta radicalmente inestable. El lugar de una entidad virtual es inconcreto, resulta transitorio y ocupa potencialmente todos y cada uno de los puntos de la Red, de modo que se encuentra presente en todas y cada una de sus actualizaciones sobre las interfaces gráficas de los usuarios que hayan accedido a ella. **Lo virtual existe sin que esté ahí**, en un bucle hoy creciente de difusión de fronteras y *lugares* tradicionales.

"Ya no es fácil estar presente. Y hacerse cada vez más presente parece imposible. En cambio, parece más fácil hacerse cada vez menos presente. La evolución de la civilización contemporánea incita cada vez más a repartirse, a diseminarse, a delegarse, a hacerse representar. Se buscan todos los medios de sustitución de la presencia real..."

Philippe Quéau (1993). *Le virtuel. Versus et vertiges*.

Bibliografía básica de consulta

Baudrillard, J. (1983). "El éxtasis de la comunicación". En: H. Foster (ed.). *La Posmodernidad*. Barcelona: Editorial Kairós, 1985.

Baudrillard, J. (1997). "Pantalla total". En: *Pantalla total*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.

Cubitt, S. (1998). "Virtual Realism: Machine Perception and the Global Image". *Digital Aesthetics*. Londres: Sage Publications.

Recursos y bibliografía específica de ampliación

*** Baudrillard on the Web: by Alan Taylor**

<http://www.uta.edu/english/apt/collab/ baudweb.html>

*** Jean Baudrillard: European Graduate School Faculty Resources**

<http://www.egs.edu/faculty/ baudrillard.html>

.....

Augé, M. (2001). *Fictions du fin de siècle suivi de Que se passe-t-il?* París: Librairie Arthème Fayard. [Traducción castellana: *Ficciones de fin de siglo*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2001].

Autores Varios (1989). *Videoculture di fine secolo*. Nápoles: Liguore Editore. [Traducción castellana: *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Editorial Cátedra, 1990].

Baudrillard, J. (1978). *La precesión des simulacres*. París: Éditions Galilée. [Traducción castellana: *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1993].

Baudrillard, J. (1997). *Écran Total*. París: Éditions Galilée. [Traducción castellana: *Pantalla total*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000].

Gómez Pin, V. (2000). *Los ojos del murciélago. Vidas en la caverna global*. Barcelona: Editorial Seix Barral.

Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* París: Éditions de la Découverte. [Traducción castellana: *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Editorial Paidós, 1999].

Vattimo, G. (1989). *La società trasparente*. Milán: Garzanti Editori. [Traducción castellana: *La sociedad transparente*. Barcelona: Editorial Paidós, 1996].

Virilio, P. (1980). *Esthétique de la disparition*. París: Éditions André Ballano. [Traducción castellana: *Estética de la desaparición*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1998].