

APROXIMACIÓN FILOSÓFICA A LA REALIDAD VIRTUAL Y ACTUAL EN EL
ESCENARIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Trabajo para optar al título de
Licenciado en Filosofía

Modalidad: Monografía.

Presentado por
Yamid Oliver Giraldo Lopez

Cod.: 2012132039

Director
Consuelo Pabón Alvarado

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Filosofía

Bogotá D.C

2016

Resumen

Contraponiendo a Gilles Deleuze y a Jean Baudrillard, este trabajo hace una aproximación a dos maneras a partir de las cuales se puede entender la realidad virtual y actual en el escenario contemporáneo de los videojuegos, para hacer seguido de esto una ‘propuesta’ de videojuego. En un primer momento se definen los conceptos de real, virtual y actual a partir de cada autor. La realidad que Gilles Deleuze formula –junto con Feliz Guattari– en *El anti Edipo* es una realidad producida desde lo social a partir del término medio del deseo. Por otro lado, Jean Baudrillard considera a la realidad como hiperrealidad, como una realidad que duplicó y suplantó los signos de lo real y que funciona a partir de estos.

Jean Baudrillard considera a lo virtual como esa manta que cubre esta nueva realidad, como el eslabón propio de la hiperrealidad. En cambio Deleuze lo define en estrecha relación con lo actual: lo virtual es lo potencial y lo actual es la concreción. A partir de un movimiento de intercambio y crecimiento, lo actual y lo virtual hacen indiscernible lo real de lo imaginario.

Luego de lo anterior se considera la realidad virtual en Baudrillard como una simulación de la realidad, y la realidad virtual y actual en Deleuze como simulacro. De este modo se aterriza este análisis al escenario de los videojuegos: existen así videojuegos de simulación que simplemente imitan la realidad y videojuegos de simulacro que falsifican la realidad y propician la creación de nuevas realidades.

Finalmente se toma este aspecto de los videojuegos del simulacro, se añade la propuesta de Deleuze acerca del cine del pensamiento y se transposiciona al videojuego, y se propone por último un videojuego del pensamiento.

Palabras Clave: real, virtual, actual, videojuego

Abstract

Contrasting to Gilles Deleuze and Jean Baudrillard, this work makes an approach to two ways from which you can understand the virtual and actual reality on the stage of the game, to make this way, a 'proposal' video game. At first, it seeks to define the concepts of real, virtual and actual from each author. The reality that Gilles Deleuze formulated –together with Felix Guattari– in the Anti-Oedipus is a social production from the average of desire. On the other hand, Jean Baudrillard sees reality as hyperreality, as a reality that doubled the signs of the real and that works from these.

Jean Baudrillard considers the virtual as the blanket covering this new reality, as the link itself hyperreality. Instead, Deleuze defined in close relation to the present: the virtual is the potential and the actual is the specificity. From a movement of trade and growth, the actual and the virtual make indiscernible the imaginary of the real.

After the above is considered Baudrillard virtual reality as a simulation of reality, and virtual and actual reality in Deleuze as simulacrum. Thus this analysis the stage of video games lands: so there simulation game that simply mimic reality and simulacrum games that falsify reality and foster the creation of new realities.

Finally take this aspect of the simulacrum videogames, the proposal Deleuze thought about cinema is added and transpose the game, and finally proposes a game of thought.


Keywords: real, virtual, actual, videogame

Agradecimientos

De la forma más sincera agradezco y dedico este trabajo a dos personas sin las cuales hubiera sido imposible realizarlo: antes que nadie a mi tío Jair López, quien, con su preocupación y esfuerzo cotidiano para garantizarme las condiciones de estudio, hizo posible que yo llevara a cabo esta labor de manera juiciosa y sin mayores tropiezos; y con gran aprecio a mi tutora y profesora de toda la carrera, Consuelo Pabón, quien sobrepone y propicia siempre la labor creativa en el ejercicio propio de la filosofía.

Existe un odio a la mentira y a la simulación nacido de un concepto irritable de honor; existe un odio similar nacido de la cobardía, por cuanto la mentira está prohibida por un mandamiento divino. Demasiado cobardes para mentir...

Nietzsche. F. El ocaso de los ídolos.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>UNIVERSITY OF PEDAGOGY</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 6 de 97	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central.
Título del documento	Aproximación filosófica a la realidad virtual y actual en el escenario de los videojuegos.
Autor(es)	Giraldo Lopez, Yamid Oliver.
Director	Pabón Alvarado, Consuelo.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 97 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	REAL, VIRTUAL, ACTUAL, VIDEOJUEGO

2. Descripción
<p>Contraponiendo a Gilles Deleuze y a Jean Baudrillard, este trabajo hace una aproximación a dos maneras a partir de las cuales se puede entender la realidad virtual y actual en el escenario contemporáneo de los videojuegos, para hacer seguido de esto una ‘propuesta’ de videojuego. En un primer momento se definen los conceptos de real, virtual y actual a partir de cada autor. La realidad que Gilles Deleuze formula –junto con Feliz Guattari– en <i>El anti Edipo</i> es una realidad producida desde lo social a partir del término medio del deseo. Por otro lado, Jean Baudrillard considera a la realidad como hiperrealidad, como una realidad que duplicó y suplantó los signos de lo real y que funciona a partir de estos.</p> <p>Jean Baudrillard considera a lo virtual como esa manta que cubre esta nueva realidad, como el eslabón propio de la hiperrealidad. En cambio, Deleuze lo define en estrecha relación con lo actual: lo virtual es lo potencial y lo actual es la concreción. A partir de un movimiento de intercambio y crecimiento, lo actual y lo virtual hacen indiscernible lo real de lo imaginario.</p> <p>Luego de lo anterior se considera la realidad virtual en Baudrillard como una simulación de la realidad, y la realidad virtual y actual en Deleuze como simulacro. De este modo se aterriza este análisis al escenario de</p>

los videojuegos: existen así videojuegos de simulación que simplemente imitan la realidad y videojuegos de simulacro que falsifican la realidad y propician la creación de nuevas realidades.

Finalmente se toma este aspecto de los videojuegos del simulacro, se añade la propuesta de Deleuze acerca del cine del pensamiento y se transpone al videojuego, y se propone por último un videojuego del pensamiento.

3. Fuentes

BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.

_____. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.

_____. *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991.

BORGES, Jorge. *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé, 2014.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *El Anti Edipo*. Barcelona: Paidós, 1985.

DELEUZE, Gilles. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós.

_____. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.

_____. *Lógica del sentido*. Madrid: Amorrortu, 1969.

_____. *Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002.

_____. *Pintura: el concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007.

_____. *El abecedario de Gilles Deleuze*. París: Montparnasse, 2004.

_____. *Imagen-Movimiento*. Buenos Aires: Paidós 1983.

_____. *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. 1995.

GARAVITO, Edgar. *Sobre la propagación de la terapéutica*, curso inédito para Alianza Colombo Francesa, 1992.

_____. *Deleuze III*. Curso inédito para Alianza Colombo-francesa, 1992.

GARCÍA, Gabriel. *La mala hora*. Bogotá: Oveja Negra, 1978.

GOMBRICH, Ernst. *La historia del arte*. México: Diana, 1950.

KAFKA, Frank. *La Metamorfosis*. Bogotá: Atenea, 2001.

MACHADO, Arturo. *El imaginario numérico en: Estética, ciencia y tecnología*. Comp. Hernández, I. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2005.

PABÓN, Consuelo. *Diferencia y Repetición en el acto de crear* para la Universidad de París VIII. Bogotá, 2006. Tesis (Doctorado en Filosofía)

_____. Homenaje 20 años de la muerte de Gilles Deleuze: *Deleuze: crueldad, doble y acto creador*.

Cauca, 2014. Artículo inédito. Editado por: Hernández, E. & Restrepo, C. Universidad de Cauca.

PERNIOLA, Mario. *La sociedad de los simulacros*. Buenos Aires: Amorrortu, 2009.

PIERRE, Levi. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.

PLATÓN. *El Sofista*. Sánchez Pacheco ed. Madrid: Gredos, 1988.

ZIZEK, Slavoj. *Órganos sin cuerpo*. Valencia: Pre-textos, 2006.

4. Contenidos

- I. Se tratan los conceptos de real, virtual y actual presentes en apartes de la obra de Gilles Deleuze y en menor proporción –nos referimos al caso de lo actual– en la obra de Jean Baudrillard. Con esto, se pretenden aclarar los conceptos a tratar, con miras a entender y ubicar en contexto la pregunta planteada.
- II. Se hace un contraste entre dos maneras a partir de las cuales se puede entender la realidad de lo virtual y de lo actual en el mundo contemporáneo, suponiendo un marco de interpretación dado por el aparte anterior y limitado a las obras a las que se hace mención. Así, se contrastan dos maneras a partir de las cuales se puede entender esa “nueva” realidad: por un lado, la de Jean Baudrillard como una mirada nihilista ubicada en la simulación, por el otro, la de Gilles Deleuze como una mirada falsificadamente a partir del simulacro.
- III. En la tercera parte se ubica sobre el escenario del videojuego el análisis anteriormente realizado. Se muestra así la diferencia esencial que existe entre videojuegos de simulación y videojuegos de simulacro, teniendo en cuenta siempre las implicaciones de cada uno de estos, no solo sobre el presente trabajo sino sobre la vida misma. Por último, se asume la postura del videojuego como simulacro teniendo en cuenta que es la más propicia para hacer una ‘propuesta’ de videojuego tal y como se desea: desde la filosofía.

5. Metodología

No aplica.

6. Conclusiones

Se ve como los circuitos de la imagen virtual y de la imagen actual son cada vez más grandes de manera que, en un movimiento inversamente proporcional, hacen cada vez más indiscernible lo real y lo imaginario. Aun así, se esclarece que los escenarios virtuales no son en lo absoluto irreales, ni hacen parte de una estrategia de disuasión de una realidad perdida. Todo lo contrario, a medida que aumenta la aceleración del intercambio entre lo actual y lo virtual emergen nuevas preguntas y nuevas maneras de responderlas, se actualizan esas preguntas en territorios construidos desde la nada. Se ha trasladado este circuito de lo virtual y de lo actual por todos los niveles competentes: desde lo fílmico pasando por lo social y llevándolo hasta lo informático.

Se ve la diferencia entre simulación y simulacro: por una parte, la simulación como el proceso de suplantación y duplicación de la realidad a través de sus signos en pro de sostener una realidad construida

mediáticamente: la hiperrealidad; el simulacro como la emergencia de la potencia de lo falso y la voluntad creadora sin referente, que crea por sí misma. Se opta por el simulacro debido a que la intención era mostrar una línea de fuga a esa virtualidad presentada como simulación de la realidad (Baudrillard): la intención era mostrar la potencia creadora que subyace no solo en la imagen virtual y actual del cine sino en los escenarios que entendemos hoy en día por virtuales, más específicamente, los videojuegos, los cuales tienen “atrapados” a gran parte de la población y que es algo tácito y poco reflexionado aun filosóficamente en nuestra generación.

En un último momento se hizo una pequeña aproximación a las características que serían propias de un videojuego del pensamiento, entendiendo a éste como un videojuego que potencie la voluntad creadora y la construcción no solo de nuevas y diversas realidades sino también la construcción del pensamiento propio y original. Esto se hizo con una transposición al escenario del videojuego de las categorías y características que Deleuze usó para el cine del pensamiento: choque cerebral, espacios paradójicos, cortes irracionales, imágenes ópticas y sonoras puras y suspenso. Haciendo este trabajo y el minucioso trabajo de lectura se encuentra con la evidente suspicacia e ingenio de Deleuze, siendo éste capaz de crear tejidos conceptuales, creando una conexión brillante entre cada uno de los conceptos entre sí y con todos los demás. Sin embargo, no sirve de nada halagar a este autor si no se es capaz de llevar a cabo su proyecto: la creación de conceptos. Aunque aún este trabajo esté corto en esta labor dejada por Deleuze como lo propio de la filosofía, por lo menos se está invadido –desde nuestra multiplicidad– por esa voluntad creadora que emerge de lo cotidiano y que se cruza con este nuestro campo. Así, este trabajo es aún una pequeña muestra, un tímido acercamiento.

Con respecto al presente trabajo en su totalidad, queda claro entonces que lo virtual y lo actual se mueven siempre alrededor de lo real y de lo imaginario, pero nunca en lo irreal, nunca en la pura negación. Es claro que estas realidades virtuales y actuales, propias de estos escenarios, amplían y rompen sus márgenes y expectativas gracias a su carácter de producción social: manadas y bandas se organizan en pro de sostener y diversificar estos escenarios, en pro de volverlos una nueva posibilidad de existencia.

Elaborado por:	Giraldo Lopez, Yamid Oliver.
Revisado por:	Pabón Alvarado, Consuelo.

Fecha de elaboración del Resumen:	25	11	2016
--	----	----	------

Contenido

Introducción.	12
1. Real, virtual y actual.	14.
1.1 Lo real.	14.
1.1.1 Lo real como producción social.	14.
1.1.2 De lo real a lo hiperreal.	19.
1.2 Lo virtual.	22.
1.2.1 Dos caras de la misma moneda: virtual y actual.	22.
1.2.2 El proceso de intercambio entre lo virtual y lo actual: el espejo.	25.
1.2.3 El actor y el rol en las potencias de lo falso.	31.
1.2.4 Virtual e hiperreal como estrategia de disuasión.	35.
1.2.5 Virtualidad y nihilismo.	39.
1.3 Conclusión parte I: realidad virtual o realidad virtual y actual.	42.
2. Simulación y simulacro.	44.
2.1 Platón y el simulacro.	44.
2.2 Simulación e iconofilia.	45.
2.3 Realidad virtual como simulación.	48.
2.4 Simulacro como acto de falsear la realidad.	51.
2.5 Realidad virtual y actual como simulacro.	55.
2.6 Conclusión parte II: ¿simulación o simulacro?	58.
3. Realidad virtual y actual en el escenario de los videojuegos.	61.
3.1 El videojuego como producción social.	61.
3.2 Videojuego y espejo poliforme: intercambio activo.	64.
3.3 Videojuego y simulación, dinámica sensoriomotriz y organicidad.	69.
3.4 Videojuego y simulacro, el juego de rol y el acto de fabulación.	74.
3.5 Hacia un videojuego del pensamiento.	81.
Conclusión.	91.

Bibliografía.	93.
Índice de Imágenes.	84.

Introducción

Hablar de lo virtual y de lo actual en esta nuestra era, la era de la informática, nos arroja de lleno a la cuestión acerca del poder de las imágenes. Inmediatamente nos viene a la cabeza aquella figura de Gombrich, en *La historia del arte*, en donde la imagen no solo está cargada de poder sino de magia: *pinturas y estatuas son empleados con fine mágicos*¹. Éste hace referencia específicamente al denominado arte primitivo: nos imaginamos entonces a los cazadores alistándose para la batalla y paralelamente a varios de ellos pintando lo que inminentemente va a suceder. Más allá de intentar representar aquel evento, ellos creían que *con solo pintar a sus presas –haciéndolo tal vez con sus lanzas o sus hachas de piedra– los animales verdaderos sucumbirían también a su poder*². La imagen entonces está cargada tanto de poder como de magia: en la pared de la cueva es la potencia, en el campo de batalla es el acto: virtual y actual.

Más que ser una preocupación general de la sociedad, la pregunta por la realidad virtual y actual en el escenario de los videojuegos es una cuestión a la vez personal e impersonal, reconociéndonos como sujetos inmersos en estas nuevas y complejas realidades. Ya para algunos éstas realidades se presentan o bien como una manera de pensar la existencia o bien como una manera de vivir inmersos en ellas. Así, acercarse filosóficamente a estas cuestiones, que ponen en duda la manera en que asimilamos la realidad, supone mostrar diferentes maneras en las que se puede entender la misma, teniendo siempre presente el horizonte de posibilidad que se avista y las implicaciones que esto trae.

Para lograr dar respuesta a la cuestión que nos hemos formulado vamos tratar dos posiciones que se tienen en el mundo contemporáneo acerca de la realidad virtual: una posición nihilista (Jean Baudrillard y la simulación), y una posición falsificante y creativa (Gilles Deleuze y el simulacro). Una vez llevada a cabo la anterior labor, vamos a proceder de inmediato a aterrizar cada una de estas dos miradas sobre el escenario del videojuego, mostrando así que hay juegos de simulación y juegos de simulacro. Finalmente nos

¹ Gombrich, E. *La historia del arte*. México: Diana, 1950, p. 40.

² *Ibíd.*, p. 42.

quedaremos con la caracterización del juego del simulacro para hacer desde allí una propuesta que fuerza a pensar en el videojuego.

Según lo anterior, el trabajo a realizar se hará en tres partes:

En la primera parte se tratarán los conceptos de real, virtual y actual presentes en apartes de la obra de Gilles Deleuze y en menor proporción –nos referimos al caso de lo actual– en la obra de Jean Baudrillard. Con esto, se pretenden aclarar los conceptos que estamos tratando, con miras a entender y ubicar en contexto la pregunta planteada.

En la segunda parte se hará un contraste entre dos maneras en las que podemos entender la realidad de lo virtual y de lo actual en el mundo contemporáneo, suponiendo un marco de interpretación dado por el capítulo anterior y limitado a las obras a las que hagamos mención. Así, contrastaremos dos maneras a partir de las cuales podemos entender esta “nueva” realidad: por un lado, la de Jean Baudrillard como una mirada nihilista ubicada en la simulación, por el otro, la de Gilles Deleuze como una mirada falsificadamente a partir del simulacro.

En la tercera parte se ubicará sobre el escenario del videojuego el análisis anteriormente realizado. Mostraremos así la diferencia esencial que existe entre videojuegos de simulación y videojuegos de simulacro, teniendo en cuenta siempre las implicaciones de cada uno de estos, no solo sobre el presente trabajo sino sobre la vida misma. Por último, asumiremos la postura del videojuego como simulacro teniendo en cuenta que es la más propicia para hacer una ‘propuesta’ de videojuego tal y como deseamos: desde la filosofía.

1. Real, virtual y actual

1.1 Lo real

1.1.1 Lo real como producción social

Si el deseo produce, produce lo real. Si el deseo es productor, sólo puede serlo en realidad, y de realidad³.

Lo real siempre se ha entendido desde el carácter objetivo que podemos darle a las cosas, es decir, las cosas sin una interpretación de fondo. Para alguien como Bergson, lo real no es ni cosa ni representación, es algo entre uno y otro ¿qué es eso que esta entre la cosa y la representación? Aquello no es más que la imagen: nos hacemos una imagen de lo real, consideramos que en alguno de sus puntos o antes que nada es algo objetivo. Según esto, a su vez la imagen es también real, es decir, consideramos que cada imagen tiene un *modo de ser* o de existir que precede a cualquier interpretación. Cuando hablamos de realidad nos referimos a ese *a posteriori*, nos referimos a la relación no solo que se conjuga entre lo real y lo imaginario, sino entre lo real, lo imaginario y lo mental: el proceso de maquinación y de construcción de una idea alrededor de un primer real que proyectamos como imagen.

Cuando hablamos de realidad estamos tocando fibras tan susceptibles en la filosofía que sería sumamente injusto no tratar de dar una definición de la misma que sea capaz de sostenerse en este plano. Podría decirse incluso que el lugar de desenvolvimiento de la filosofía no es otro que la pregunta por la realidad, y en ese sentido dar una definición clara de la realidad no es más que proyectar un lugar propicio sobre el cual la filosofía pueda llevar a cabo su quehacer.

La noción que da Gilles Deleuze y Félix Guattari de realidad parece la más propicia para los propósitos que nos hemos fijado, pues, en el contexto de un debate contra el

³ Deleuze, G. Guattari, F. *El Anti Edipo*. Barcelona: Paidós, 1985, p. 33

psicoanálisis se fundamenta la realidad como producción social, usando siempre como término medio el deseo. El deseo es sacado, por parte de estos dos autores, de ese fantasma individual en el cual había sido envuelto tanto por el capitalismo como por el psicoanálisis, y es trasladado más bien al plano del fantasma social, al plano de la producción desde un *socius* o manada. Acerquémonos con más detalle a la concepción de deseo como la conciben estos dos autores: (...) *el deseo abraza a la vida con una potencia productiva, y la reproduce de una forma tan intensa que tiene pocas necesidades*⁴.

El objeto de deseo en el capitalismo y en el psicoanálisis funciona sobre la falacia naturalista: cualquier cosa que se quiera vender simplemente debe trasladarse del plano de lo posible al plano de lo necesario, y de ahí generar la carencia. Podríamos decir que una de las características más importantes del mundo informático es el aumento constante de la aceleración: ahora son “necesarias” 10, 20 o hasta 150 megas para poder navegar en la red. Estos nos arroja a uno de los aspectos más significativos del capitalismo: la acumulación, la cual funciona como una proyección continua del deseo como carencia. En ese sentido querer algo es quererlo “completo”, con todos sus accesorios, nunca como un objeto parcial. Según vemos, es importante entonces tanto la velocidad como la capacidad: queremos ordenadores más rápidos y con más capacidad. Lo que hemos dicho hasta el momento no son más que ejemplos de lo que queremos demostrar: que el deseo como carencia –y ésta como piñón central del capitalismo– funciona tanto a nivel social como a nivel individual, sobre la conciencia. La carencia se traslada del plano de la necesidad colectiva, propia de este sistema, al plano de la necesidad individual: el sistema funciona más rápido y exige tal ritmo a los individuos. ¿Qué sucede si se detiene este piñón que hace funcionar (conectivamente) tanto al sistema como al individuo? Si se dejase la carencia a un lado probablemente el individuo funcionaría de otra manera, ya no se consumirían los objetos a una velocidad demencial. Pero esto no es conveniente para el capitalismo, por lo tanto éste organiza y mantiene la carencia para garantizar el consumo.

*La producción nunca es organizada en función de una escasez anterior, es la escasez la que se aloja, se vacuoliza, se propaga según la organización de una producción previa*⁵. El capitalismo crea constantemente diferentes tipos de escasez: ¿Hay algo más terrorífico

⁴ *Ibíd.*, p. 34.

⁵ *Ídem.*

actualmente que no tener trabajo por ejemplo? La escasez se alimenta de la carencia que la persona proyecta constantemente sobre sí misma como un fantasma individual. Ese fantasma individual no solo organiza la producción en el capitalismo sino que también constituye la producción de realidad. La realidad entonces no es algo dado sino algo producido desde el deseo: deseo no carecer, hago todo lo posible por no carecer.

Pero Deleuze y Guattari intentan salvar a la producción deseante de ese fantasma individual. ¿Si no está fundada en el fantasma individual de la carencia, entonces, cómo entender la producción deseante? En el libro *Psychologie de masse du fascisme*, Reich⁶ muestra perfectamente que *no, las masas no fueron engañadas, ellas desearon el fascismo en determinado momento, en determinadas circunstancias, y esto es lo que precisa explicación, esta perversión del deseo gregario*. Esto anterior revela la coexistencia continua del campo social y el campo del deseo⁷: lo social está constituido por deseos colectivos de masa o de grupo, incluso las cosas negativas que componen la sociedad tienen su origen en el deseo, solo que estas se encuentran a la sombra, emergen cuando surge la necesidad de volver sobre nuestros pasos. Para rescatar a la producción deseante de este fantasma individual inventado por el capitalismo (carencia) y legitimado por el psicoanálisis (edipo), es necesario pensar y ubicar el deseo en el fantasma grupal, en la manada y en su multiplicidad creativa.

En *La princesa Mononoke* de Miyazaki podemos ver un ejemplo de esto último mencionado: en la ciudad de hierro, personas trabajan en pro de su subsistencia, así eso signifique acabar con el bosque y con los animales que allí habitan, así eso implique matar a los dioses. El deseo de ellos en ese momento está atravesado por las fuerzas del *socius*, las fuerzas de la comunidad por sobrevivir. Luego viene el visitante de otra ciudad (Ashitaka) e insiste en la necesidad de no saquear más el bosque, en la necesidad de la convivencia entre humanos y bosque. Cuando el espíritu de las personas de la ciudad de hierro, y en especial de su jefa (Lady Eboshi), es invadido por el gran espíritu del bosque y su furia, su manera de convivir con la naturaleza cambia, su deseo cambia, son invadidos no solo por los extranjeros, sino por la multiplicidad propia de tal espíritu, el deseo es atravesado por otras fuerzas y surca así un nuevo espacio.

⁶ Deleuze. *Op. cit.*, p. 36.

⁷ *Ibíd.*, p. 37.

El deseo es revolucionario, se ve afectado cuando entramos y salimos de un círculo social, no está determinado y destinado a ser siempre el mismo, el deseo surca los diferentes aspectos de la vida dependiendo de las circunstancias, de los lugares o tiempos en los que estemos, el deseo, en ese sentido, es nómada. Si dejáramos de pensar en el deseo como carencia nos daríamos cuenta que el deseo primordial es el de vivir: trabajamos y estudiamos para vivir. Complementando lo anteriormente dicho en palabras de Deleuze y Guattari:

Las unidades nunca se encuentran en las personas, en el sentido propio o “privado”, sino en series que determinan las conexiones, disyunciones y conjunciones de órganos. Por eso, los fantasmas son fantasma de grupo. Es la catexis colectiva de órganos la que conecta el deseo con el *socius* y reúne en un todo sobre la tierra la producción social y la producción deseante⁸.

Aclaremos lo que hemos dicho hasta el momento de manera breve y concisa, y añadamos la conclusión hacia la cual apuntaba este análisis de las categorías de Deleuze y Guattari. Decíamos en un primer momento que el deseo en el capitalismo se manifestaba como carencia. Aun así, el deseo debía considerarse como productor de realidad en la medida en la que incluso el deseo individual carente construye una manera de ver la realidad desde la univocidad. Para sacar al deseo de esa carencia, Deleuze y Guattari se dieron a la tarea de sacar al deseo de ese fantasma individual unívoco, y trasladarlo al plano del fantasma grupal como manada o como *socius*, ello no solo daba al deseo el carácter de multiplicidad, sino que además permitía pensar al deseo más allá de la carencia, pensarlo a partir de un carácter inclusivo y ya no exclusivo. Así, pensar el deseo como una producción social nos invita a pensar una realidad construida a partir de tal producción. Y esta realidad es la realidad que hemos buscado hasta el momento: una realidad producida a partir de lo social. En adelante, cuando nos refiramos a realidad debemos entenderla de esta manera: realidad como producción social. Esto nos convocará con mayor intensidad a medida que avancemos en el trabajo, pues no debemos olvidar que el objetivo fundamental del mismo es entender la realidad virtual y actual en un escenario específico (el videojuego), esto es, entender una producción social sobre el plano que más adelante definiremos como virtual, y cómo se pasa de ese plano de lo virtual al plano de la acción, del aquí y ahora, de lo actual.

⁸ Deleuze, G. Guattari, F. *El Anti Edipo*. Barcelona: Paidós, 1985, p. 148.

Es necesario contrastar ésta mirada de la realidad, que hemos postulado con Deleuze y Guattari, con una mirada de la realidad constituida mediáticamente, una realidad en mutación debido a la informatización, presente esto en el grueso de la obra de Jean Baudrillard.

1.1.2 De lo real a lo hiperreal

Menos mal que vivimos bajo la forma de una ilusión vital, bajo la forma de una ausencia, de una irrealidad, de una no inmediatez de las cosas. Menos mal que nada es instantáneo, ni simultáneo, ni contemporáneo. Menos mal que nada está presente ni es idéntico a sí mismo. Menos mal que la realidad no existe⁹.

Los denominados *reality-shows* que en un momento fueron el boom de la televisión –y que gradualmente han decaído– tenían como intención primordial representar la realidad de la familia norteamericana en la pantalla de la televisión. Con ello, se buscaba no solo llenar grandes arcas de dinero, sino también, según Baudrillard, disuadir a las personas de la pérdida paulatina de su realidad. Lo que se hacía era *llevar al telespectador no delante de la pantalla (siempre ha estado allí: es incluso su coartada y su refugio), sino al interior de la pantalla, al otro lado de la información¹⁰*. Según esto, sería erróneo hablar de la televisión como “representación” de la realidad, pues tal parece que ésta constituye y crea la realidad. El ejemplo más característico lo menciona Baudrillard en su libro *Cultura y simulacro* cuando se refiere al famoso reality-show de los años 70 denominado *An American family* que representaba a la familia Loud y sus vivencias cotidianas. Lo curioso es que la relación de los integrantes de la familia fue decayendo a medida que avanzaban el *show*, terminando éste con el fin de la familia. Lo que presencié el pueblo norteamericano no fue entonces la decadencia de una familia, como si el espectador estuviese en una burbuja de invulnerabilidad impersonal, lo que se presencié fue el inicio de la decadencia de la realidad y la imposición de una realidad mejor: la hiperrealidad, *la solución final, la resolución anticipada del mundo por clonación de la realidad y exterminación de lo real a manos de su doble¹¹*.

La realidad ha dejado de existir y ahora existe solo su referente, su signo, lo que ahora Baudrillard¹² va denominar hiperrealidad. La hiperrealidad es la clonación de la realidad en otra que se presenta como una realidad mejor, como la nueva realidad. Aun así, en esta

⁹ Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 10-11.

¹⁰ *Ibíd.*, p. 20.

¹¹ *Ibíd.*, p. 19.

¹² Baudrillard, J. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.

hiperrealidad hay una tendencia a recuperar la realidad perdida: *aquello que toda una sociedad busca al continuar produciendo y súper produciendo, es resucitar lo real que se le escapa*¹³. Lo real es el cine erótico, lo hiperreal la pornografía. El primero se para sobre la invención imaginativa de lo sexual, el segundo sobre una fascinación orgánica que anula la imaginación y que le otorga ese poder a la pantalla.

Algo que caracteriza el flujo de información contemporáneamente es esta capacidad de inmediatez de los datos, esa capacidad de estar en un lugar y en otro a la vez, estar en “tiempo real”. Baudrillard afirma con respecto a esto: *La réplica instantánea de un evento, de un acto o de un discurso, su transcripción inmediata tiene algo de obsceno, ya que el retraso, la demora, el suspense, son esenciales para la idea y para la palabra*¹⁴.

Aunque vemos los códigos en la pantalla, aunque pulsemos cinco teclas y nos aparezca la palabra “cinco”, nos parece eso lo más trivial del mundo en la medida en la que damos a lo que hay en la pantalla un carácter de realidad. La pregunta no sería entonces ¿Qué tan real es eso? Ya que al parecer nadie se atrevería a decir “eso es falso” o “irreal”, sino la pregunta estaría evocada más bien a la manera de entender esa realidad, pues evidentemente es una realidad, pero tampoco es igual o equivale a la que denominamos realidad material. Baudrillard es un poco radical en este punto, ya que refiriéndose al mundo en términos de su realidad, afirma que sólo uno es posible, afirma que no hay espacio para el mundo y su doble¹⁵, esto quiere decir que o es lo real o es lo hiperreal. Y es en este peldaño en el que se sostiene lo hiperreal como una nueva realidad que perdió lo real y que se presenta como una mejor realidad, mejor en un sentido demagógico, como si en ésta hubiese un intento por legitimarse constantemente. Por ello afirma Baudrillard que antes, en el mundo real, el territorio presidía al mapa, pero ahora, en el mundo de la nueva realidad, de lo hiperreal, es el mapa el que preside al territorio y lo genera¹⁶. Esto se *actualiza* en el programa Autocad: antiguamente se iba al lugar, se consultaba el territorio para mirar las posibilidades que había allí de construir o no, y a partir de ello se elaboraba un mapa; ahora solo se toman las medidas y el ordenador programa el resto, el ordenador crea la estructura en todas sus dimensiones, incluso examina las variables del territorio para

¹³ *Ibíd.*, p. 49.

¹⁴ Baudrillard. *Op. cit.*, p. 21.

¹⁵ *Ibíd.*, p. 23.

¹⁶ Baudrillard, J. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978, p. 6.

generar las condiciones de construcción. Le daremos el debido trato a este tema en el siguiente apartado, donde corresponde hablar de lo virtual y de lo actual.

*Ya no estamos alienados en el centro de una realidad conflictiva, somos expulsados, al contrario, por una realidad definitiva y no contradictoria. Expropiados de nuestros deseos por su misma realización. A la vez absorbidos, introyectados, y totalmente expulsados*¹⁷. Vemos en este punto una diferencia esencial con respecto al término medio (el deseo) que se utilizó en Deleuze y Guattari para llegar a la definición de la realidad como producción social. Como vimos con estos autores, el deseo es productor *en* realidad y *de* realidad, en la medida en la que el deseo propende por su realización. En el plano de lo hiperreal, esta nueva realidad no es el ser objetivo del deseo, pues la realización de tal deseo anula su carácter fantasmal. Según esto, habría una descodificación total del deseo en tanto se realiza. El problema aquí está en creer que el deseo es unívoco, y que por lo tanto al realizarse se detiene la producción deseante. Esto sería considerar al deseo como desear *un* conjunto y no, como afirma Deleuze en *La D de deseo*¹⁸, el deseo como desear *en* un conjunto. Si yo deseo *en* un conjunto la producción no se detiene una vez se cumple el deseo, éste sigue funcionando porque está atravesado por diferentes fuerzas productivas: sí, hay corte de flujos, pero esto no detiene un diluvio¹⁹.

¹⁷ Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 24.

¹⁸ Deleuze, G. *El abecedario de Gilles Deleuze*. París: Montparnasse, 2004.

¹⁹ Ver Deleuze, G. *Derrames, entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus, 2005, p. 20.

1.2 Lo virtual

En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización²⁰.

1.2.1 Dos caras de la misma moneda: virtual y actual

La actualización de un mito sobre la realidad depende directamente de la potencia y el nudo de fuerzas que componen al mito como lo virtual. No se “actualiza” de la misma manera, por un lado, un mito que afirma que Dios creó la naturaleza y al hombre para que dispusiera de ella, y uno en el cual, por el otro, el hombre surgió de la naturaleza y como parte de ella. El mito se mantiene en el escenario de lo virtual cuando se narra, el mito pasa al plano de lo actual cuando volteamos a mirar al mundo fundado por tal mito y lo replicamos en prácticas y costumbres, es decir, actualizamos un mito a través del rito. Cuando se piensa



Fig. 1 Laguna de Iguaque, lugar origen de la civilización según la mitología chibcha.

en una manera de explicar el mundo está latente allí ya una idea virtual sobre este objeto:

²⁰ Pierre, L. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999, p. 11.

una problemática (cómo surgió el mundo y lo que en él hay) que exige una resolución con la actualización.

En un mito no encontramos falsedad, más bien encontramos en él este nudo problemático que surge de acuerdo a una necesidad propia del mundo, en este caso, saber el origen de las cosas. Esencialmente un mito necesita ser actualizado, un mito necesita poder actualizarse en un plano, sin esto, a lo sumo sería una leyenda o una narración. Esta es una tendencia propia en el contraste entre lo virtual y lo actual: lo virtual busca su actualización, lo actual busca su virtualización, esto es un circuito. Son dos caras de la misma moneda, uno exige al otro. En esa medida, entendamos por objeto virtual al objeto en potencia, y por objeto actual al objeto en acto.

El objeto tiene una de sus partes en lo virtual y otra en lo actual. Así, lo virtual y lo actual pertenecen al objeto, el objeto no es estático sino dinámico: un objeto es virtual cuando pensamos en las fuerzas y potencias en él que exigen resolución, y actual cuando vemos esas fuerzas y potencias concretizadas. Podemos llevar el objeto de lo actual a lo virtual (virtualización) cuando tergiversamos esa concreción y proyectamos sobre tal objeto otro nudo problemático. Es un juego de máscaras que cambian constantemente, como en un teatro: está el rol (virtual) y el escenario (actual), una vez surcamos el espacio de la creación artística es imposible regresar siendo el mismo.

Los procesos dinámicos son los que determinan la actualización de la idea²¹.

Entendamos los procesos dinámicos como la ampliación del circuito de lo virtual y de lo actual en el espacio y en el tiempo. Cuando hablábamos de esa necesidad mitológica lo hacíamos suponiendo que eso es una cuestión que emergió en una época y en un lugar, y el ritmo de lo virtual, es decir, el ritmo de esa problemática que exigía su resolución en un plano, determinaba precisamente esa resolución. ¿Cuántos años han pasado entre la primera explicación del origen del mundo y las explicaciones que se dan hoy en día? Realmente muchos, pero no por ello decimos que esas primeras explicaciones son falsas, lo que si podemos decir es que ya no se actualizan con la misma fuerza. Así, vemos que el circuito de lo virtual y de lo actual se amplía, se complejiza cada vez más. Cuando nos preguntamos por el origen de un árbol, decimos en un momento que la semilla dio origen al árbol y que

²¹ *Ibíd.*, p. 324.

por eso él está allí, sin embargo, emerge luego la pregunta de qué dio origen a la semilla. Un sinfín de cuestiones surgen, y hacen que ese intercambio entre lo virtual y lo actual sea cada vez más complejo y se extiendan más en el horizonte del tiempo y del espacio. A tal punto ha llegado tal intercambio que la arqueología y la física han mutado en cosmología, precisamente paradas en esa complejidad del dinamismo: no basta con mostrar que la vida en la tierra surgió hace más de 3.000 millones de años, es necesario saber cuándo surgió el universo y que huellas hay hoy de eso. En definitiva, este dinamismo es un eterno juego de máscaras y de devenires, como sucedía en el círculo Dionisiaco: la ingesta del cuerpo y la sangre de Dionisos que se daba en la Grecia arcaica propiciaban una descodificación completa del yo, propiciaba que hubiera una trasmutación de los valores, hacía que nuevas preguntas emergieran y nuevas maneras de resolverlas, había un descentramiento, luego una nueva actualización, un nuevo espacio y un nuevo tiempo dados por la postura y la ruptura de la máscara, un devenir: *Desde el círculo emerge el actor trágico o iniciado en la potencia de lo falso, quien se desdobra, vive múltiples intensidades afectivas y perceptivas que precipitan un abandono del yo, la muerte del individuo y luego, el retorno a la vida desde la trasmutación*²².

²² Pabón, C. *Diferencia y Repetición en el acto de crear* para la Universidad de París VIII. Bogotá, 2006. Tesis (Doctorado en Filosofía).

1.2.2 El proceso de intercambio entre lo virtual y lo actual: el espejo

Cuando nos miramos en un espejo lo hacemos no porque consideremos que lo que en él hay es la imagen virtual, sino más bien, ya hay una imagen, un nudo de fuerzas en nuestra cabeza que nos motiva a pararnos frente al espejo, un potencial: peinarnos, vestarnos, etc. El espejo es un medio que nos permite reconocer el intercambio entre lo virtual y lo actual de manera inmediata, sin que esa inmediatez anule el dinamismo. Proyectamos en el espejo la imagen virtual de nosotros, el problema y la potencia que exige resolución; nosotros arreglándonos o peinándonos estamos a la vez actualizándonos constantemente. Una vez nos retiramos del espejo, la virtualidad es expulsada de aquél²³ y se da una nueva actualización, una concreción de esa virtualidad sobre el cuerpo.

Un ejemplo claro de ello, del juego entre lo virtual y lo actual sobre el cuerpo, lo podemos encontrar en la artista conceptual Orlan:



Fig. 2 y 3, Orlan en una de sus muchas obras de arte, arte sobre el cuerpo.

Los trazos sobre el rostro de Orlan marcan los lugares donde eventualmente se harán cortes, disecciones, añadiduras, etc. Orlan plantea la capacidad de llevar el cuerpo más allá de lo actual, por tal razón, hay un proceso de virtualización sobre su propio cuerpo, entendiendo virtualización como:

²³ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 99-100.

El paso de lo actual a lo virtual, una «elevación a la potencia» de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), 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 problemático²⁴.

Los cortes o las intervenciones quirúrgicas se planean desde un ordenador: en el ordenador se proyecta, como en el espejo, ese nudo de tendencias y de fuerzas a resolver, y finalmente en la carne se integran o se resuelven. Según esta última idea, podemos considerar a la actualización no solo como una resolución o una concreción, sino también como una integración y si se quiere también, una diferenciación. En el arte de Orlan se ve claramente que antes que ser un sujeto de cualidades y de partes²⁵ se es un sujeto atravesado por diferentes potencias y fuerzas que pululan, que buscan emerger a través de la piel.

Ahora bien, el arte de Orlan plantea una cuestión interesante en relación al performance y la transmisión virtual de la obra a museos y galerías del mundo. Una obra de ella no es un fenómeno aislado, es algo que se da en un lugar pero en muchos a la vez: a primera vista lo podríamos asociar a la tan afamada magia de lo virtual. Sin embargo, lo virtual acá pone en cuestión velocidades e intensidades propias de nuestro mundo, pues no solo importa si tal evento está acá y allá a la vez, es importante además que este no es un evento “común y corriente”, no se está transmitiendo una noticia ni una telenovela, sino más bien, y en el sentido amplio del término, se está t-r-a-s-m-i-t-i-e-n-d-o una intensidad sobre la piel; se vislumbra de este modo una fisura en aquel velo de inmunidad que creíamos tener frente a la pantalla: el monstruo, el espanto o la larva está intentando salir de allí. Esta es una de las cuestiones más importantes que pone sobre la mesa tanto el contenido de la obra de Orlan como la forma en que ésta se exhibe.

Ahora bien, hablemos de una de las cosas más importantes que menciona Deleuze en relación al proceso de intercambio:

²⁴ Deleuze, G. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002, p. 318.

²⁵ *Ibíd.*, p. 324.

El intercambio es tanto más activo cuanto que el circuito remite a un polígono cuyos lados van aumentando en número: por ejemplo, un rostro reflejado sobre las facetas de un anillo o un actor visto en una infinidad de gemelos²⁶

El ejemplo más claro de esta cita lo menciona Deleuze haciendo referencia a la película de Orson Welles, *La dama de Shanghái*:



Fig. 4. La dama de Shanghái. Orson Welles. 1947.

La muerte atraviesa la cinta de principio a fin. Una serie de eventos rodean la vida de Michael O'hara (Orson Welles), eventos que rozan con la pasión y que limitan con la tentación. Varias veces le ofreció Elsa (Rita Hayworth) a Michael que se fuera con ella, que se perdieran en el horizonte como cual película de romance fuera; luego él cae en una serie de engaños que casi hacen que este terminara en la cárcel o condenado a cadena perpetua; Al final, la línea entre la muerte y la pasión se difumina en el palacio de los espejos, hay una problemática que se refleja en ellos: el engaño de Elsa tanto a su esposo, el señor Bannister, como a Michael, y esta problemática ha absorbido toda la realidad existente, ahora solo existe lo que se refleja en los espejos, y se actualiza con los espejos rotos por los disparos y la muerte tanto de Elsa como de Bannister. La realidad no hubiese sido absorbida de tal manera por la virtualidad representada en los espejos y dada por las circunstancias que llevaron a que los tres se encontrar allí, si los espejos no hubiesen estado dispuestos por todas partes. Todo se volvió entonces virtual: había una problemática, la traición y el engaño, que exigía una y solo una resolución, la muerte. Seguramente la

²⁶ Deleuze, G. *Op. cit.*, p. 100.

virtualidad no hubiese absorbido todo si solo se tratase de un espejo, o de dos –como en el caso de la película Ciudadano Kane del mismo director.

Supuesto esto, emerge una cuestión que se pone de manifiesto cuando pensamos en el intercambio activo proporcional a la cantidad de espejos, y es una cuestión que gira alrededor de un espejo que tiene atrapado a gran parte del mundo contemporáneo –según Baudrillard–: la pantalla de televisión. Consideremos a ésta no solo como un espejo multilateral sino también como un espejo poliforme: la pantalla no solo refleja una imagen de nosotros en tanto que las cosas de allí pertenecen al espectro humano, sino que allí cambia constantemente nuestra figura, nuestra forma, nuestra proyección y por último – y quizá más peligroso – nuestra voluntad. Este espejo multilateral y poliforme tiene la capacidad de absorber el mundo y todas sus caras a una velocidad tan rápida que cualquier cosa es fácilmente codificada, incluso lo que se escapa a nuestra cognición puede ser aquí intuido y prefigurado. Ahora bien, si este espejo se sobre-posiciona a la realidad a tal punto que la genera, vale la pena preguntarnos entonces qué tipo de espejo es aquel sobre el cual podemos actuar, aquel sobre el cual aparentemente podemos imponer nuestra voluntad, me refiero a la pantalla del ordenador. Esta pregunta se irá resolviendo a medida que avancemos en nuestra empresa, sin embargo, vale la pena mencionar en este punto, y teniendo en cuenta lo que hemos dicho, que este espejo es la manera más propicia en la que podemos no solo entender sino también sumergirnos en la virtualidad y en la actualidad propia del mundo contemporáneo.

Cuando la imagen virtual se torna actual, entonces es visible y límpida, como en el espejo o en la solidez del cristal terminado. Pero la imagen actual se hace virtual por su cuenta, se ve remitida a otra parte, es invisible, opaca y tenebrosa como un cristal apenas desprendido de la tierra²⁷.

El libro *La mala hora* de Gabriel García Márquez nos sirve como ejemplo en la literatura para vislumbrar con más detalle la cita anterior. Cuando nos preguntamos por la época llamada en Colombia como “la violencia”, nos remitimos instantáneamente a la riña por el poder entre liberales y conservadores, riña que se daba realmente entre la gente de los pueblos y que generó un fenómeno de matanza increíble. Caracterizar tal fenómeno a partir

²⁷ Ídem.

del antagonismo entre liberales y conservadores es una manera de actualizarlo, pero aun así es una manera muy parcial y limitada de hacerlo, en la medida en la que tiene muchos matices. Por tal razón, ese fenómeno de la historia política del país, que se actualiza (se visibiliza) en la riña entre liberales y conservadores exige, por lo último que mencionamos, una *virtualización*, exige pasar de ese *actual* a lo *virtual*, exige ampliar el circuito en pro de entender tal fenómeno en toda su complejidad, aunque esto implique tomar esa imagen aparentemente clara y opacarla nuevamente –no de vuelta a lo mismo sino a partir de nuevas interrogantes. Esto se ha realizado de manera constante desde diferentes terrenos: historia, sociología, psicología, etc., pero también podemos evidenciarlo en el plano de la literatura. En el libro *La mala hora* se plantea una mirada a este fenómeno de “la violencia” desde adentro, desde los actores allí involucrados, desde el alcalde que no entendía de política pero debía gobernar, y desde el pueblo que no entendía de política pero debía contradecir. Realmente no importa si los personajes o las historias locales allí presentes son falsas, lo que importa es que esto nos da una mirada a tal fenómeno desde nuevas perspectivas, perspectivas que cuestionan y crean cosas, perspectivas locales que se inmiscuyen en discusiones globales:

–Mala suerte –dijo Mina, sacudiendo la caja de cartón vacía –. Hoy no cayó ni uno.

Pero el padre Ángel no le puso atención (...)

–Anoche hubo serenata –dijo.

De plomo – confirmo Mina –. Sonaron disparos hasta hace poco. (...)

– ¿Dónde?

–Por todos lados –dijo Mina–. Parece que se volvieron locos buscando hojas clandestinas. Dicen que levantaron el entablado de la peluquería, por casualidad, y encontraron armas. La cárcel está llena, pero dicen que los hombres se están echando al monte para meterse en las guerrillas

El padre Ángel suspiró.

–No me di cuenta de nada –dijo²⁸.

Una vez más podemos evidenciar este fenómeno del dinamismo y del intercambio entre lo virtual y lo actual, pero además de esto podemos entender la *virtualización* como *uno de los principales vectores de la creación de realidad*²⁹. De alguna manera y hasta cierto punto

²⁸ García, G. *La mala hora*. Bogotá: Oveja Negra, 1978, p. 188-189.

²⁹ Pierre, L. *Op. cit.*, p. 13.

podríamos entender la realidad colombiana en este dinamismo: siempre hay nudos, fuerzas y tendencias de distintas épocas que tuvieron un plano de resolución. Sin embargo, sobre este plano se levantaron nuevas incógnitas, incógnitas que motivaron a que se mostraran otras maneras de evidenciar la realidad. La mirada hegemónica a partir de la cual se entendía la realidad colombiana –auspiciada principalmente por los medios de comunicación polarizados– no era y nunca va a ser suficiente para entender y crear la realidad. Emergen entonces relatos desde otros lugares, emergen otras maneras de entender la realidad motivadas por la incógnita de una realidad no explicada “objetivamente”. La literatura, en este caso de Gabriel García Márquez, dio otra mirada sobre la realidad, dio una mirada que partía de experiencias propias pero que generaban personajes capaces de emanciparse de su autor, personajes ayudados por la exigencia de respuestas alrededor la realidad colombiana. En últimas, esto significa que los personajes de la literatura son capaces de narrar otra realidad, de narrar una realidad por ellos vivida y una nueva realidad por ellos construida, que en el caso de García Márquez se llamó “realismo mágico”: este libro termina y comienza de la misma manera, como la realidad colombiana, circularmente.

Retomando todo lo dicho, tenemos claro que el paso de lo *virtual* a lo *actual*, de lo opaco a lo límpido, es la expresión de su intercambio, intercambio que se da según un dinamismo espacio temporal. En lo virtual sucede un movimiento inverso, una desidentificación a la hora de colocarse la máscara. Vamos a tratar eso con un poco más de profundidad en el siguiente sub tema.

1.2.3 El actor y el rol en las potencias de lo falso

El actor queda adherido a su rol público: él vuelve actual la imagen virtual del rol, que se torna visible y luminoso. El actor es un «monstruo», o mejor dicho los monstruos son actores natos, siamés u hombre-tronco, porque encuentran un rol en el exceso o el defecto que los marcan. Pero cuanto más actual y límpida deviene la imagen virtual del rol, más pasa a las tinieblas la imagen actual del actor, tornándose opaca: habrá una empresa privada del actor, una sombría venganza, una actividad criminal o justiciera singularmente oscura.³⁰



Fig. 5,6 y 7. Aang y Koh. *Avatar la leyenda de Aang*. 2005.

El peligro de colocarse la máscara es quedarse con ella puesta, más aún, es perderse en la sombra de aquella y no distinguir el propio rostro de la máscara. En la popular serie gringo-japonesa *Avatar la leyenda de Aang*, exactamente en el capítulo titulado *viaje al mundo de los espíritus*, el protagonista, Aang, tiene algunas dudas que pueden ser resueltas por Koh, el espíritu roba caras. Sin embargo, Aang tiene que superar una prueba: no debe mostrar ninguna emoción al hablar con Koh, de lo contrario éste puede robar su rostro. Cuando Koh hace una pequeña narración de su historia, cuenta que de tanto robar rostros olvidó cuál era el suyo, y que por eso ahora se dedica a robar rostros. Muchos actores son como Koh, pierden su rostro original entre los rostros que imitan, olvidan quienes eran antes de colocarse la máscara y por tanto devienen otro personaje. Algo curioso que se refleja en la denominada “farándula” es que la vida de los actores se ha vuelto el show mismo, ya no la película. El actor debe actuar en la escena ante las cámaras, pero también en la casa, ante los paparazzis. Cuando alguien se acerca a hablar con un actor en la calle, aquel no es más

³⁰ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 102.

que Koh, alguien que ha perdido su rostro entre rostros, y por tanto, ese alguien lo busca no en tanto persona sino en tanto actor. Lo mismo sucede con la artista Orlan, quien hace tiempos perdió su rostro original y se convirtió en un rostro creado y reinventado desde la cirugía estética.

Pero esto no es algo que le suceda solo a los actores, es algo que le sucede en general a todas las personas que se hayan visto alguna vez o se vean constantemente en un espejo: ¿qué máscara debo ponerme hoy? En los casos más extremos les sucede como a narciso: de tanto ver su reflejo en el agua se ahogan en ella. Pero cotidianamente andamos con máscaras, máscaras que reflejan las fuerzas o intensidades que quieren ser resueltas en el mundo, que quiere ser concretizadas, y de repente *una mañana, tras un sueño intranquilo, Gregorio Samsa se despertó convertido en un monstruoso insecto*³¹. Estas fuerzas se actualizan de distintas maneras, en las acciones y logros cotidianos, en el sentido que damos a la vida, etc. El caso del actor es mucho más complejo, pues en la actualización que hace éste del rol virtual está manifiesta la *voluntad de potencia* como potencia de lo falso, en palabras de Deleuze

El hombre verídico muere, todo modelo de verdad se derrumba, en provecho de la nueva narración. No hemos hablado de quien al respecto es el autor capital, Nietzsche, quien bajo el nombre de «voluntad de potencia» sustituye la forma de lo verdadero por la potencia de lo falso, y resuelve la crisis de la verdad, quiere liquidarla de una vez por todas pero, contrariamente a Leibniz, en provecho de lo falso y de su potencia artística, creadora³².

Entonces vemos en el actor la muerte de ese hombre verídico, precisamente para que la virtualidad del rol pueda actualizarse eficazmente, y esto implica, como ya lo vimos, que la figura actual del actor se vea opacada. Pero desde esta nueva perspectiva, esto no significa que se pierda o que deje de existir, esto significa que es opacada en pro de esa nueva narración, una narración que ya no se encadena con sucesos necesariamente reales³³ sino que ahora pasa por el escenario del falsario. Es como si las diferentes máscaras de Koh pusieran en cuestión la narrativa del rostro identificador: ¿Por qué la identidad no puede pasar por fuera de esto? Koh es Koh en tanto es el roba caras. Entonces ¿Qué es el falsario? El falsario (o potencia de lo falso) es aquello que pierde lo verdadero y lo falso en la

³¹ Kafka, F. *La Metamorfosis*. Bogotá: Atenea, 2001, p. 3.

³² Deleuze. *Op. cit.*, p. 178.

³³ Ídem.

secuencia. Volvamos a la película *La dama de Shanghái* de Welles: cuando a O'hara lo tienen en el juzgado y se dan los diferentes testimonios acerca de los hechos, caemos en una especie de limbo: ya no sabemos quién dice mentira, qué es lo verdadero y qué es lo falso, o si O'hara es culpable o no, o si lo es el señor Bannister y Elsa, toda la escena se sale del plano de lo verdadero y de lo falso, el falsario impregna todo el film.

Otro ejemplo de falsario lo podemos encontrar en el famoso film de Miyazaki, *el viaje de Chihiro*:



Fig. 8 y 9. El viaje de Chihiro. Hayao Miyazaki. 2001.

Al principio aparece un escenario común, un alegre paseo de fin de semana, luego todo se ve estropeado cuando llegan a un pueblo y todo está abierto, pero no hay nadie, solo una especie de espectros que rodean la situación. Chihiro tiene que atravesar un puente para poder salvar a sus padres de una desgracia por ellos mismos propiciada: haberse convertido en cerdos por comer gratis. Lo curioso de la película es que el puente es un elemento poco significativo a primera vista, sin embargo, que Chihiro se disponga a atravesarlo implica que el film caiga bajo la potencia de lo falso, nos preguntamos entonces que es verdadero y qué es falso: en los dos lados hay humanos y bestias ¿Cuáles lo son y cuales no lo son? Al final, parece como si nada hubiera pasado, pero es latente la incógnita por lo que es, fue o será verdadero o falso, ¿acaso todo pasó por la cabeza de una jovencita dormida? Fuimos entonces engullidos por el falsario. Volvamos a lo que mencionábamos antes con respecto a la literatura: ya no importa si es verdadero o falso, lo que importa es que esa potencia de lo falso es a su vez una voluntad creadora que no presupone una realidad, sino que más bien la construye.

Ahora bien, ya podemos entender hasta aquí lo virtual y lo actual de varias maneras. Lo virtual como potencia y lo actual como resolución básicamente. En Jean Baudrillard vemos que lo actual no tiene la misma fuerza que Deleuze le da. Lo actual no es complementario ni contrario a lo virtual, tiene apenas cabida en un par de menciones. Esto nos permite inferir, en consecuencia, que el proceso de dinamismo en éste autor no tiene lugar, está anulado, entonces lo virtual, por sí solo, se queda estancado en este autor, como naturalmente lo veremos en seguida.

1.2.4 Virtual e hiperreal como estrategia de disuasión

Una comunidad de monjes del Tíbet lleva siglos transcribiendo nueve mil millones de nombres de Dios, al final de lo cual el mundo se completará y terminará. La tarea es molesta, y los monjes, fatigados, acuden a los técnicos de IBM, cuyos ordenadores hacen el trabajo en pocos meses. En cierto modo, la historia del mundo se completa en un tiempo real mediante la operación de lo virtual. Desgraciadamente, significa también la desaparición del mundo en tiempo real, pues, de repente, la promesa del final se cumple, y los asustados técnicos, que no se lo creían, ven, al bajar al valle, como las estrellas se van apagando una tras otra (...) La especie humana, sin saberlo, se verá investida, al igual que los técnicos de IBM, de esta noble tarea: desencadenar, agotando todas sus posibilidades, el código de desaparición automática del mundo. Es la idea misma de lo virtual³⁴.

La visión de Baudrillard alrededor de lo virtual es un poco más, si se quiere, desesperanzadora, en la medida en la que este considera que la realidad ha mutado en hiperrealidad gracias a la virtualización del mundo. La virtualización en este caso ya no es vista como un nudo de tendencias, fuerzas o potencias que exigen resolución, sino más bien como algo ya concretizado que implica oscuros usos de poder. En esa medida, no habría en Baudrillard una relación significativa entre lo virtual y lo actual, como sí la hay en Deleuze al considerar estos dos conceptos como complementarios. Por lo tanto vamos a concentrarnos, en lo que respecta a este autor, solo en lo que se refiere a lo virtual y a la realidad de lo virtual.

Podemos decir desde Baudrillard que el ejemplo más claro en el mundo contemporáneo de la pérdida de realidad y la sustitución de la misma por su doble operativo, por su signo (hiperrealidad), es más clara cuando introducimos el concepto de virtual, virtual dentro de este mundo informatizado a través de su función recodificadora: lo virtual cubre con su manta la hiperrealidad. Con lo virtual el mundo (real u original) desaparece, el mundo encuentra un nuevo escenario de realización, de hiperrealización. La idea de lo virtual en Baudrillard está atravesada por la idea de velocidad que introduce el mundo de la informatización o de las nuevas tecnologías: una aceleración exponencial que impulsa al mundo a ser reemplazado por su doble, su doble en la pantalla: *siempre hay una cámara oculta en algún sitio. Pueden filmarte sin que lo sepas. Pueden llamarte a repetirlo todo*

³⁴ Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 19.

*delante de cualquier cadena de televisión. Crees que existes en versión original, sin saber que sólo eres un caso especial de doblaje...*³⁵

En el videoclip original de la famosa canción de Michael Jackson, *Billy Jean*, sucede un fenómeno que podemos contrastarlo con esto que afirma Baudrillard.



Fig. 10. Billy Jean. Michael Jackson. 1982.

Un investigador afanado por tener resultados, persigue a un tipo que deja algunas huellas de su paso. ¿Acaso no existimos si no aparecemos en ninguna cámara? Al final no hay señas de que el tipo al que se perseguía existiera, debido a que nunca quedó registrado en una cámara, es decir, no hay señas de que la realidad haya existido alguna vez, solo vemos lo hiperreal que afanadamente busca lo real que se le escapa. Esto se puede sostener también a nivel burocrático, y como la burocracia ahora está sistematizada, entonces dejaríamos de existir casi que legalmente si nuestro nombre es borrado de las bases de datos del estado (registraduría, notaría, procuraduría, etc.). Para el mundo del espectáculo no existimos si no aparecemos en una cámara; para el mundo intelectual, si no aparecemos en un libro; para el mundo político, si no votamos; para el mundo contemporáneo, si no tenemos un Facebook, un correo electrónico o un Twitter. Las interpretaciones de este videoclip son bastante diversas y curiosas, pero la mayoría están estrechamente ligadas con la personalidad de Michael Jackson, el rey del pop: una persona que evitaba los escándalos, le huía a los

³⁵ Ídem.

paparazzis, pero su vida estuvo tan rodeada de aquellos que incluso hoy, a tantos años de su muerte, se siguen destapando algunas indagaciones relacionadas con depravaciones que involucraban niños. Estos sucesos son curiosos no solo porque delatan algunos deseos oscuros del artista, sino por que muestran el grado de ignorancia de algunas personas con respecto a sus videoclips, que explícitamente estaban cargados ya de un manifiesto contenido sexual.

La existencia del hombre contemporáneo está circunscrita a varias condiciones del mundo virtual, un mundo que prácticamente está programado para funcionar a nivel de la competencia, con la intención de ser alguien y no perderse en la nada.

La virtualidad no es como el espectáculo, que seguía dejando sitio a una conciencia crítica y al desengaño (...) Ya no somos espectadores, sino actores de la performance, y cada vez más integrados en su desarrollo. Podíamos afrontar la irrealidad del mundo como espectáculo, pero nos hallamos indefensos ante la extrema realidad de este mundo, ante esta perfección virtual³⁶.

La hiperrealidad se mueve dentro del plano de la virtualidad: todo tiene que ser hoy más que antes. Tiene que ser más real el televisor (alta definición) el sonido (High Quality) y la participación en los eventos (en vivo y en directo). La pantalla ha absorbido por completo el mundo. Incluso para Baudrillard ya ni las guerras existen para nosotros, en la medida en que las vivimos con indiferencia a partir de lo que los *mass-media* nos muestran, como si nosotros estuviésemos en la posición de los rehenes: *los guerreros se entierran en el desierto, únicamente los rehenes ocupan el escenario, incluidos todos nosotros como rehenes de la información en el escenario mundial de los medios de comunicación*³⁷. Los *mass-media* construyen las guerras, son una estrategia de disuasión para ocultar el verdadero trasfondo de una guerra, en esa medida, la disuasión es pacificadora. La guerra es para el hombre contemporáneo nada más que el brillo incesante de la pantalla del televisor y las emociones que eso pueda transmitir: un mero espectáculo, más real que antes, ya que ahora estamos allí, en primera fila, observando los bombardeos pero que en realidad no sucede, pues no sabemos si se está dando realmente o no.

³⁶ Ídem.

³⁷ Baudrillard, J. *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991, p. 11.

*Ya no estamos en una lógica de pasar de lo virtual a lo actual, sino en una lógica hiperrealista de disuasión de lo real mediante lo virtual*³⁸.

Esta afirmación de Baudrillard anularía el carácter dinámico (no dialectico) del intercambio entre lo virtual y lo actual. Pues ya no es pasar de lo potencial a lo concreto, de lo real problemático a lo concreto inventado, sino ser disuadido por un espejismo que sujeta e inmoviliza a los individuos, los vuelve rehenes.

³⁸ *Ibíd.*, p. 15.

1.2.5 Virtualidad y nihilismo

*Nuestra conciencia, mediante la cual pretendemos superar el mundo, sólo es un exceso secundario, la extremidad fantasmal de un mundo para el que esta simulación de conciencia es totalmente superflua. Jamás nos equipararemos por un acto de voluntad a la irrupción accidental del mundo*³⁹.

Cómo entra el aspecto de la voluntad a jugar en este nuevo mundo de lo hiperreal. Al parecer y según Baudrillard, la voluntad ya no tiene nada más que hacer en este mundo, pues frente a estos actos accidentales que en él ocurren no se puede operar de manera voluntaria, precisamente porque estamos inmersos en este universo mediático: no somos más que personajes de una gran pantalla, como si nuestros actos estuviesen determinados por un productor de novelas, de series, etc. ¿Qué hace a nuestro mundo el mejor de los mundos posible? Somos los rehenes de este mundo mediático, en realidad las guerras que se proyectan en la televisión no tienen el fin de capturar al enemigo, sino de capturar al espectador⁴⁰:

*No podemos proyectar en el mundo más orden o desorden del que hay (...) no solo la transgresión, sino la misma destrucción, está fuera de nuestro alcance*⁴¹.

Ya que la hiperrealidad es la clonación de la realidad a partir de sus signos, nosotros en tanto actores de la gran pantalla virtual del mundo contemporáneo quedamos reducidos a meros signos de ese mundo: desaparecemos en un atentado de Isis, aparecemos bajo una pobre idea cosmopolita a través del fútbol, volvemos a desaparecer en la angustia de una guerra de la cual ni nos enterábamos, pero ya ves, existe y es cada vez más inminente, y aunque no estemos involucrados eventualmente lo estaremos, al fin y al cabo lo que hace a una guerra televisada, como tal, son los proporcionales actos de violencia, si la televisión es capaz de producirlos y el ordenador es capaz de volvernos partícipes de aquellos actos, entonces no tenemos nada que hacer, manejamos esos signos en tanto signos.

³⁹ Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 12.

⁴⁰ Baudrillard, J. *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991, p. 23.

⁴¹ Op. cit., p. 13.

Esta perspectiva nos arroja de cara al nihilismo, una humanidad a la deriva que espera ser programada para el próximo evento (olimpiadas, mundial, etc.), o bien una humanidad propensa a caer en fundamentalismos, personas que quieren ser las protagonistas de este gran show debido a que es un privilegio poder aparecer en los encabezados de un día. El plano hiperreal es así una especie de tarima en la cual surgen muchos eventos para participar y para estar distraídos. Sin embargo ¿cómo caminar por esta tarima si ni siquiera hay una voluntad propia, somos rehenes? El nihilismo no es entonces la mera voluntad de la nada, sino la resignación y aceptación del signo, la aceptación del mundo contemporáneo como algo catastrófico a lo cual hay que adaptarnos. Por ejemplo, el discurso del cambio climático progresivamente fue cambiando de la prevención a la adaptación: nadie va a renunciar a su coche o a su fábrica, eso implicaría una ruptura del signo de lo real, eso implica volverse un ser improductivo, un ser fuera del show.

Un ejemplo claro de esto que ha venido planteando Baudrillard es la famosa película “Matrix” de los hermanos Wachowski:



Fig. 11 y 12. Matrix. 1999. Hermanos Wachowski

En una famosa escena de la película Matrix de los hermanos Wachowski, Morfeo (Laurence Fishburne) le ofrece a Neo (Keanu Reeves) una pastilla para éste que viva la realidad tal y como la venía viviendo (azul) o para que conozca la “verdadera” realidad (roja). Parece que, desde el análisis de Baudrillard, hemos estado en la realidad de la pastilla azul, en la Matrix, en una realidad simulada, pero nadie nos ofrece la pastilla roja a nosotros, por lo tanto estamos condenados a permanecer en la tarima del espectáculo sin

posibilidad de conocer aquel desierto de lo real, eso es un privilegio de guerreros mas no de rehenes.

Cuando nos referimos al dinamismo entre lo virtual y lo actual, que hallamos en las obras mencionadas de Deleuze, lo hacemos mencionando la importancia de cada uno de esos conceptos, por si solos y uno en relación al otro. Sin embargo, no es posible hacer un paralelo conceptual con respecto a Baudrillard en la medida en la que éste deja a un lado lo correspondiente a lo actual: no lo considera ni como algo complementario a lo virtual ni como algo a lo que haya que dársele la misma fuerza. Éste autor hace un tratamiento de lo virtual por sí solo, lo virtual en abstracto, lo virtual sin un plano de concreción. Podríamos atribuir la mirada catastrófica y el posterior nihilismo de Baudrillard a ésta causa evidente: si nos quedamos solo en el mito, en el relato, en el nudo de fuerzas o tendencias sin darle a esto un plano de consistencia sobre el cual desplegarse, estamos tratando esto de forma parcial.

1.3 Conclusión parte I: realidad virtual o realidad virtual y actual

Hemos demostrado hasta acá dos maneras en las que podemos entender la realidad y dos maneras en las que podemos entender la virtualidad. Podemos inferir que una mirada como la de Baudrillard ubica tanto a la televisión como al ordenador bajo una estrategia disuasiva. No es una disuasión en términos de mecanismos de control ni tampoco en términos de trasladar la mirada a otro lado, es una disuasión mediante la cual se intenta recuperar algo que ya no existe, algo de lo cual conservamos apenas los signos: la realidad. La hiperrealidad es una construcción mediática y nada más. No es que los medios sean reflejo de la realidad, sino que los medios constituyen la realidad. Esta mirada está fundada también en la carencia: carecemos de realidad, fuimos engañados, la hiperrealidad nos roba la realidad (original).

Ésta mirada es muy diferente a la que pudimos establecer con las obras de Deleuze y Guattari: si consideramos a los medios como una realidad –y creo que es imposible no hacer esto– los consideramos como una realidad paralela, como una alternativa y no como antecedente de la realidad en sí misma. Fuera de todo tinte ideológico, los medios en tanto realidad son también una producción social. Otro análisis nos exigiría analizar el tipo de producción social y el tipo de máquina deseante que subyace al nacimiento de los medios masivos de comunicación. Sin embargo, dejamos claro desde el principio que íbamos a considerar a la realidad como una producción social usando el término medio de la producción deseante, así que podemos considerar a los medios de comunicación también como una producción deseante, el producto del espíritu gregario o de la potencia diferencial. Aun así, podemos decir que hay una diferencia significativa en los medios cuando nos referimos por un lado a la televisión, sobre la cual Baudrillard fijó la gran mayoría de sus análisis, y cuando nos referimos por otro lado al ordenador tal y como lo conocemos hoy en día: éste no hace solamente ecuaciones a gran velocidad, las vuelve parte de un proceso integral cuya función es hacer que los datos vayan más rápido, que nos podamos comunicar, que podamos ver eventos en vivo y en directo, y sobre todo la función que nos interesa: poder llevar nuestras vivencias más allá de las expectativas gracias a la experiencia del videojuego.

También hemos mencionado dos maneras de ver lo virtual: la manera de Baudrillard, lo virtual como aquella manta que cubre y propicia la hiperrealidad: el ordenador agilizó el trabajo de acabar el mundo; y lo virtual junto a lo actual como potencia y acto, como nudo de tendencias y como solución, como límpido y opaco, como movimiento dinámico a través del tiempo y del espacio. Ahora relacionemos: la realidad virtual sería entonces, para Baudrillard, simple y llana hiperrealidad; y la realidad virtual y actual para Deleuze sería esta producción social del falsario o potencia de lo falso, que inventa como el actor múltiples realidades y las actualiza.

Ya establecimos dos maneras en las que podemos entender la realidad virtual y la realidad virtual y actual limitándonos casi que a la mera definición y ejemplificación. Lo que nos propondremos a hacer en el siguiente capítulo es usar dos categorías estéticas, simulación y simulacro, para acercar lo más posible el análisis que acabamos de realizar al escenario de los videojuegos.

2. Simulación y simulacro

2.1 Platón y el simulacro

Es necesario, ante todo, hacer referencia al concepto de simulacro que encontramos en la obra de Platón *El sofista*, debido a que sobre este volveremos en varias oportunidades. Aclaremos sin embargo que la interpretación de éste concepto en el presente trabajo se ciñe a la interpretación que de él hace Deleuze en el apéndice de su libro *Lógica del sentido*. En un primer momento, afirma Platón, existen dos técnicas para elaborar imágenes: una figurativa y una simulativa, con la primera se trata de imitar a la perfección el modelo o la idea, con la segunda sólo se sigue una apariencia de lo bello, se aparenta belleza⁴². Más adelante agrega Platón que la imagen es algo parecido a lo verdadero, pero en realidad es algo que *no es*⁴³ y algo que esté mezclado con el *no ser* es algo que tiende a la falsedad y por tanto al engaño a través de figuras e imágenes que no son más que apariencias⁴⁴.

La técnica figurativa intenta llegar a ser, la simulativa en cambio tiene una tendencia hacia el *no ser* o ser otra cosa. Ahora bien, según Platón la producción de realidad es algo que concierne a la divinidad, ella produce las cosas mismas; los humanos producen imágenes o apariencias: figurativas, que imitan y participan de la idea (semejanza, v.gr: una silla); o simulativas que son solo apariencias o malas copias (desemejanza, v.gr: el cuadro de una silla) pues tratan hacer imitación de cosas que no se conocen con certeza⁴⁵. En resumidas cuentas, existe una diferencia entre apariencia y realidad: la realidad son las cosas mismas, la apariencia son las imágenes de las cosas; una casa pintada o una escultura estarían, en cambio, del lado de aquella mala copia, del lado del simulacro. Visto así, los humanos en general estamos rodeados de apariencias o imágenes que participan de la idea de las cosas, pretendientes bien fundados⁴⁶, los artistas en cambio producirían simulacros, malas copias, malos pretendientes.

⁴² Platón. *El Sofista*. Sánchez Pacheco ed. Madrid: Gredos, 1988, p. §236c.

⁴³ *Ibíd.*, p. § 240b.

⁴⁴ *Ibíd.*, p. § 260c.

⁴⁵ *Ibíd.*, p. § 268d.

⁴⁶ Deleuze, G. *Lógica del sentido*. Madrid: Amorrortu, 1969, p. 181.

2.2 Simulación e iconofilia

Entre el siglo XIV y XVI hubo una gran discusión entre iconófilos e iconoclastas; los primeros sostenían que las imágenes de Dios tenían algo de divinidad, los segundos por su parte consideraban que algo trascendente como Dios no podía ser representado de ninguna manera.

*Iconofilia e iconoclastia renacen en nuestro tiempo en torno a la imagen social: los iconófilos contemporáneos son los realistas e hiperrealistas de los medios; los iconoclastas son los hiperfuturistas de la autenticidad y de la verdad alternativa*⁴⁷. Dentro de éstos iconófilos contemporáneos podemos ubicar, desde la mirada de Mario Perniola, a Jean Baudrillard: para alguien como él, los medios no sólo representan la realidad sino que la constituyen, los *mass-media* van más allá del reflejo indistinguible de la realidad. Los noticieros son un ejemplo claro de esto que estamos tratando de mostrar: no es que haya una realidad y que los medios hagan un acercamiento “objetivo” a la misma, lo que sucede es que los medios subordinan la realidad a la imagen que se muestra: un análisis riguroso encontraría en el noticiero palabras que se repiten con intencionalidad, manipulación de la información, inclinación por algunos actores y sobre todo por algunos factores, según Perniola:

La iconofilia moderna consiste en sostener la necesidad de un nexo íntimo, una relación de estrecha afinidad, entre la noticia publicada en el diario y el hecho al que se refiere, entre la figura que muestra la publicidad y el producto publicitado, entre la propaganda del partido político y su realidad social, entre la trasmisión televisiva y su objeto –en suma, entre la imagen y el original–.

Según esto, Jean Baudrillard es un iconófilo realista moderno, quiere ver la realidad, le exige a los medios la realidad “objetiva” considerando que estos tienen un papel democrático, pero lo que los medios le devuelven es precisamente una imagen lo más “realista” posible, una imagen que se hace pasar por idéntica a la realidad, pero que en realidad es tan manipulada como cualquier otra, una imagen hiperrealista, una hiperrealidad

⁴⁷ Perniola, M. *La sociedad de los simulacros*. Buenos Aires: Amorrortu, 2009, p. 148-149.

pre-imaginada⁴⁸. Según esto, en Baudrillard se establece una relación de identidad entre el original (realidad) y la copia (hiperrealidad). Esto lo hemos venido mencionando poco a poco: en la medida en la que no tenemos manera de apelar a la realidad original, no nos queda otra alternativa que considerar a la hiperrealidad como la realidad misma, la hiperrealidad es la realidad. Y si los *mass-media* constituyen la hiperrealidad, entonces estos constituyen a su vez la realidad misma.

Si hablamos de identidad estamos trazando una diferencia con respecto a la semejanza. Con ésta última es posible hacer analogías (blanca como la nieve), podemos crear espacios de indiscernibilidad entre una y otra cosa. Bajo esta relación de identidad A siempre será A, no hay posibilidad de esa indiscernibilidad. Así visto, y adelantándonos un poco, la diferencia fundamental en la mirada que sobre la imagen tienen tanto Deleuze como Baudrillard radica en esto: para Baudrillard los *mass-media* guardan una relación de identidad con respecto a la realidad, es decir, ellos mismos son la realidad, no hay nada que hacer; en cambio con Deleuze la relación entre la imagen y la realidad es una relación de semejanza y desemejanza, de indiscernibilidad, pero sobre todo es una relación de fabulación como creación de realidad. Volveremos sobre esto en el siguiente capítulo.

En esta relación de identidad entre lo real y la imagen podemos ubicar la simulación. Simular es fingir tener lo que no se tiene, suplantar los signos o síntomas de aquella realidad original, como lo hacen los *mass-media*: es más importante la noticia que la realidad, ya que las noticias suplantando los signos de la realidad para crear una nueva, las noticias crean la sensación de angustia, la sensación de miedo o de preocupación.

En palabras de Baudrillard, *la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal*⁴⁹. Esto hiperreal para Baudrillard es un icono, una imagen que constituye la realidad por sí misma y en una relación de identidad con ella misma. Si bien Baudrillard plantea que la simulación copia y liquida los referentes, esto no se encuentra al nivel del simulacro, pues, como ya lo mencionamos, ésta se sigue manteniendo en una relación de identidad entre el original y la copia (la copia [hiperreal] es el original [real]) en

⁴⁸ Ibíd., p. 150.

⁴⁹ Baudrillard, J. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978, p. 9

palabras de él, *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 y, en corto circuito, todos sus peripecias*⁵⁰. Es en esa medida que los *mass-media* son tanto medios de simulación como de disuasión: simular que existe una realidad a través de lo hiperreal, disuadir a todos para que crean que la realidad aún sigue existiendo, etc. La simulación cuestiona la diferencia entre lo verdadero y entre lo falso, entre lo real y lo imaginario, pero lo hace en un movimiento dialéctico, mostrando que bien en un momento existió lo real y ahora no, o bien en algún momento algo fue verdadero y ahora no. *Así lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo*⁵¹. Según esta cita y todo lo que hemos mencionado en esta sección, esa “filia” de Baudrillard con respecto a las imágenes es una especie de “filia fatal”: las imágenes matan la realidad para suplantarla, por lo tanto hay que someternos a ellas, afirmaría él, en tanto no tenemos otra noción de realidad a la cual apelar, esta es la “realidad” que nos tocó:

El momento crucial se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada. Los primeros remiten a una teología de la verdad y del secreto (de la cual forma parte aun la ideología), los segundos inauguran la era de los simulacros y de la simulación en la que ya no hay un Dios que reconozca a los suyos, ni juicio final que separe lo verdadero de lo falso, lo real de su resurrección artificial, pues todo ha muerto y ha resucitado de antemano⁵².

Más adelante se hará evidente la diferencia conceptual que existe alrededor de las nociones de simulación y simulacro tanto en Deleuze como en Baudrillard. Por ahora hemos esclarecido esa noción extraña de simulación en Baudrillard, así que vamos a establecer la relación que guarda con respecto a la realidad virtual como él la define.

⁵⁰ *Ibíd.*, p. 11.

⁵¹ *Ibíd.*, p. 17.

⁵² *Ibíd.*, p. 18-19.

2.3 Realidad virtual como simulación

En el capítulo anterior, donde nos correspondía definir conceptualmente realidad virtual, hemos llegado a la conclusión de que cuando hacemos referencia a realidad virtual, por sí sola, nos estamos refiriendo exclusivamente a la obra y el pensamiento de Jean Baudrillard, ya que con respecto a Deleuze es de crucial importancia no desligar el aspecto actual de lo virtual, así que con Deleuze nos estamos refiriendo a realidad virtual y actual. Pues bien, hablemos entonces de la relación que guarda esto que hemos definido como realidad virtual con el concepto de simulación al cual acabamos de hacer referencia.

Como vimos, la realidad virtual para Baudrillard es hiperrealismo, son los signos de lo real, imágenes que mataron a su original y que ahora le suplantán. Para Baudrillard no es posible que dos realidades existan, así que propone a la realidad virtual como la nueva realidad, una realidad solamente de la imagen. Cuando éste autor hace referencia a que el mapa precede al territorio no lo hace en un sentido figurado, sino que lo hace en un sentido literal, haciendo referencia al cuento de Borges *Del rigor en la ciencia* en donde empieza mencionando un mapa con las dimensiones de una ciudad, un mapa que se volvió por sí mismo la ciudad⁵³. Esto lo relaciona Baudrillard con los *mass-media*, ya que estos, según él, preméditan el sentido que debería tener la realidad para configurar unos signos que nos den cuenta de ella. En esa medida podemos afirmar que la realidad virtual es, para Baudrillard, una simulación, pero ¿una simulación de qué? Una simulación de realidad. Decíamos que simular es pretender tener lo que no se tiene, así que la realidad virtual en tanto simulación nos “programa” un mundo en el que pretendemos tener lo que no tenemos, la realidad: *ahora bien, la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es. Ya no puede soñarlo, ya que ella es su realidad virtual.*⁵⁴

⁵³ Borges, J. *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé, 2014.

⁵⁴ Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 9. N



Fig. 13 & 14. Simulación y realidad virtual.

La realidad virtual es entonces pura y mera simulación. Simulación de lo real a través de los signos de lo real, lo cual nos lleva a lo hiperreal. Podríamos decir que vivimos ya en un mundo virtual, un mundo que es configurado a través de todos los medios y a través de las redes de información, estamos atrapados en la pantalla. Esto lo desarrolla muy bien Jean Baudrillard en su libro *La guerra del Golfo Pérsico no ha tenido lugar*. El rehén en la guerra tradicional (si podemos llamarla así) tiene un papel crucial: es el que permite un intercambio, permite un declive en las hostilidades, o bien permite negociar algunas cuestiones propias del aspecto bélico. Sin embargo, en la guerra televisada, en la guerra por ejemplo de la OTAN contra los yihadistas del Estado Islámico, los rehenes nos son propia o exclusivamente los que captura este grupo terrorista o las grandes cifras de bajas que muestra la OTAN a diario en los noticieros, los rehenes se los pelea CNN y RT, los rehenes son los espectadores. Pensémoslo en términos de cifras: lo que hace “grande” la competencia entre estos dos canales no es la calidad de la información, sino aquel aspecto que se denomina *rating*, los capturados, la cantidad de espectadores que pueden atraerse con eventos masivos (copa mundial, juegos olímpicos, etc.) o eventos continuos (guerra): la manera en la que se trasmite la información y la inclinación ideológica juegan un papel crucial, esto hace de los capturados rehenes, pero rehenes con la dignidad de guerreros: rehenes en tanto capturados que no pueden ya fácilmente escaparse, pero guerreros en tanto estos están dispuestos a defender tal información con el mismo sesgo con el que lo transmiten los medios mismos. Como vemos, la guerra “de verdad” toma un papel secundario, poco significativo, pues la guerra que en realidad se está disputando es la guerra por el rating.

Todo esto está envuelto para Baudrillard en mucho más que una lógica de la guerra y de la paz: es una lógica de la disuasión⁵⁵.

En definitiva, la realidad virtual para Baudrillard es una simulación de realidad. Pero no una simulación como si pudiera establecerse una diferencia entre lo real y lo aparente, sino una simulación que intenta disuadirnos de una realidad que ya no existe, una simulación de realidad que se hace efectiva a través de la hiperrealidad, a través de una realidad hiperinflada y pre-constituida desde los signos de lo real. A la final, eso es lo único que queda en este mundo virtual: los signos y solo los signos de lo real, conjugados de tal manera que crean una y la única imagen de lo real que tenemos y a la que estamos, según Baudrillard, sometidos como rehenes.

⁵⁵ Baudrillard, J. *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991, p. 8.

2.4 Simulacro como acto de falsear la realidad



Fig. 15 Action-painting de Jackson Pollock

Vamos a entrar ahora de lleno en el concepto de simulacro propio de Gilles Deleuze, teniendo en cuenta que ya mencionamos tanto su versión en Platón como su *anacrónica resurrección*⁵⁶ en Baudrillard.

Deleuze empieza preguntándose en el apéndice de *Lógica del Sentido* denominado *Platón y el simulacro* por qué no hay en el dialogo *El Sofista* un mito fundador como en los otros dos grandes textos sobre la división, *Fedro* y *El político*. Para Deleuze, esto se debe a que *allí en el sofista el método de división es usado paradójicamente: no para evaluar a los justos pretendientes, sino, por el contrario, para acorralar el falso pretendiente como tal, para definir el ser (o más bien, el no ser) del simulacro*⁵⁷. Los simulacros están así contruidos sobre una disimilitud, poseen una perversión y una desviación esenciales⁵⁸. Tal parece que en aquel dialogo la copia tiene un mayor estatus que el simulacro, pues la copia es semejante, participa de la idea misma, en cambio el simulacro es una imagen sin semejanza, no está siquiera cerca de ser un buen pretendiente de la idea. Según esto, el simulacro se construye sobre una disparidad, sobre una diferencia, el simulacro es el modelo de ‘lo otro’, una desemejanza interiorizada⁵⁹. El mundo sensible es la copia del mundo de las ideas (original), uno y muchos árboles participan de la idea de “árbol”, por lo

⁵⁶ Machado A. *El imaginario numérico en: Estética, ciencia y tecnología*. Comp. Hernández, I. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2005, p. 58.

⁵⁷ Deleuze, G. *Lógica del sentido*. Madrid: Amorrortu, 1969, p. 181.

⁵⁸ *Ibíd.*, p. 182.

⁵⁹ *Ibíd.*, p. 183.

tanto guardan alguna semejanza con ella, poseen de alguna manera la “arboricidad”. Sin embargo, si pensamos por ejemplo en un cuadro paisajista en el cual se representen árboles, allí no hay siquiera árboles, por lo cual no puede decirse de ellos que participan de la idea de arboricidad, son copias de las copias, y en cuantos tales, malas copias o copias degradadas. Deleuze va más allá de la distinción de lo real y lo aparente, le da un estatus propio al simulacro, éste es algo que vale por sí mismo, lo ubica así más allá de cualquier referente.

Ahora bien, como ya mencionamos anteriormente, para Baudrillard el simulacro está al nivel de un ícono, son los signos específicos que disimulan que no hay nada. El simulacro para éste es la imagen que emerge cuando vemos que lo real puede ser sustituido (simulado) por su doble operativo, es decir, por su signo. En esa medida, ya que lo hiperreal es una constitución de signos y solo signos de lo real, podemos considerar el simulacro en Baudrillard como una copia hipertrofiada. Vemos que en él sigue existiendo esa división entre la copia y el original, el mundo hiperreal es una copia del mundo real (original), es una simulación del mismo, pero como no tenemos manera de apelar a un mundo original no nos queda más que aceptar esta hiperrealidad, envuelta en la manta de lo virtual, como la realidad misma.

A diferencia del concepto de simulacro en Platón y de su extraña réplica en Baudrillard, el concepto de simulacro en Deleuze corta con las distinciones ontológicas entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, y sobre todo, real e hiperreal, en palabras de Deleuze:

Consideremos las dos fórmulas ‘solo lo que se parece difiere’ y ‘sólo las diferencias se parecen’. Se trata de dos lecturas del mundo en que una nos invita a pensar la diferencia a partir de una similitud o de una identidad previa, en tanto que la otra nos invita por el contrario a pensar la similitud e incluso la identidad como el producto de una disparidad de fondo. Lo primero define exactamente el mundo de las copias o de las representaciones; pone el mundo como ícono. La segunda, contra la primera, define el mundo de los simulacros⁶⁰.

Para aclarar mejor esto vamos a ver la obra de Pollock que se encuentra en el inicio de éste apartado, una obra del simulacro. En aquella, hay más que el intento de representar una cosa, no se quiere crear unas jerarquías en los colores o en las figuras, allí simplemente hay

⁶⁰ Deleuze, G. *Op. cit.*, p. 185-186.

intensidad, simplemente hay una fuerza fuera totalmente de cualquier referente. En esta obra bien pueden encontrarse personas, bien animales, o bien lo que sea. Un psiquiatra puede usar esta obra como una gestal, un psicólogo como un ejemplo de locura. No hay determinado nada allí, emerge todo pero a la vez nada. Es basura, es obra, no es nada, en todos despierta algo: desprecio, aprecio, curiosidad. Lo importante es que allí no hay copia, ni modelo, ni reflejo. Esto no es la sombra de un objeto ni de una imagen, no es la copia degradada. En cambio, en muchos casos, puede tomar el lugar de aquellos “mira, veo allí una flauta, parece una flauta”.

En Baudrillard se *lamenta en los simulacros la pérdida de una, no se sabe bien qué, realidad “auténtica”, sustituida crecientemente por el tejido elástico y transparente de lo virtual*⁶¹. En cambio en Deleuze el simulacro es algo que rompe con el modelo y con la copia, es algo que posibilita la emergencia de la potencia de lo falso: *subiendo a la superficie, el simulacro hace caer bajo la potencia de lo falso (fantasma) a lo mismo y lo semejante, al modelo y la copia*⁶².

¿Qué entendemos por potencia de lo falso? Éste concepto ya lo habíamos tratado anteriormente en relación al actor y al rol. Este concepto viene de Nietzsche y muta en Deleuze como falsario o falsificante, y es expresado por éste último en su obra sobre la *imagen-tiempo* con referencias cinematográficas. Con respecto a una puesta en escena, con respecto a un film o si se quiere con respecto a la realidad, la narración falsificante hace que estas suspendan totalmente el juicio entre lo verdadero y lo falso debido a la bifurcación de las posibilidades: ya no hay como en las películas *clichés*, una o dos posibilidades, ahora hay muchas. Estas películas que denominamos *clichés* Deleuze las ubica dentro de la imagen-acción y su encadenamiento sensoriomotriz⁶³: hay un personaje A que se enfrenta a una situación S, luego el sujeto actúa en relación a esa situación S y produce una situación S modificada (S’).

En un *film* donde se presente una situación falsificante (como en los *films* de Welles o como en la famosa serie de anime Gantz) existen más de una o dos posibilidades no solo con respecto a la situación, sino con respecto al film entero: puede muy bien anularse la

⁶¹ Machado, A. *Op. cit.*, p. 59.

⁶² Deleuze, G. *Op. cit.*, p. 186.

⁶³ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985.

situación, anularse el personaje, cambiarse la idea del film mismo, etc., en general, pueden ocurrir un sinfín de cosas que trasladen el pensamiento del espectador y que hagan de la película un falsario, que descentren al espectador y que lo saquen de su órbita, en últimas, hacen no solo que el film tome muchas posibilidades, sino que la persona sea capaz de maquinar esas posibilidades, entonces lo verdadero y lo falso se vuelven imposibles: *el saqueo del escritorio del juez en La dama de Shanghái, y sobre todo la impostura infinita del juicio en El proceso, darán testimonio de esta nueva imposibilidad*⁶⁴. Así visto, podemos decir entonces que el simulacro propicia la potencia de lo falso. Volviendo al cuadro de Pollock, no decimos que en él haya verdad o mentira, en él simplemente hay una voluntad creadora manifiesta a partir de fuerzas e intensidades que emergen del lienzo y de la tinta. Ésta obra del simulacro tiene la capacidad, en tanto potencia de lo falso, de falsificar la realidad, no aspira a la verdadera realidad sino a la creación de realidad: *el culto a la personalidad de Pollock (como macho bebedor norteamericano) resulta secundario en relación con su característica fundamental: lejos de "expresar" su personalidad, sus obras la "superan" o la anulan*⁶⁵.

⁶⁴ *Ibíd.*, p. 188.

⁶⁵ Zizek, S. *Órganos sin cuerpo*. Valencia: Pre-textos, 2006, p. 21.

2.5 Realidad virtual y actual como simulacro

La realidad virtual y actual gira al ritmo del dinamismo, en torno a esa capacidad de ir cada vez más lejos ampliando el circuito y aumentando la velocidad del intercambio. En general, el dinamismo entre lo virtual y lo actual propende por la creación. Según hemos definido, la realidad virtual y actual para Deleuze no tiene un carácter catastrófico o disuasivo como si lo tiene la realidad virtual en Baudrillard. Los circuitos de la realidad están inmersos tanto en lo virtual como en lo actual, pues todas las cosas tienen escenarios en los cuales desenvolverse como fuerzas y potencias que le constituyen y hacen que cambie.

Ahora bien ¿cómo relacionar esto que hemos definido como simulacro con la realidad virtual y actual? según Deleuze⁶⁶, el intercambio entre lo virtual y lo actual no deja de realizarse, ya que lo opaco puede tornarse límpido dependiendo de las circunstancias, y lo límpido puede tornarse opaco por la misma razón. Veamos, por ejemplo, un cuadro de Bacon y lo que afirma Deleuze al respecto:



Fig. 16. Francis Bacon. Painting. 1946.

⁶⁶ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985. 100.

Así, para una cabeza, se parte de la forma figurativa intencional o esbozada. Se la enturbia de un contorno a otro, es como un gris que se derrama. Pero este gris no es la indiferencia del blanco y del negro, es el gris coloreado, o más bien el gris colorante, de donde van a salir nuevas relaciones (tonos rotos) totalmente diferentes de las relaciones de semejanza. Y estas nuevas relaciones de tonos rotos dan una semejanza más profunda, una semejanza no figurativa para la misma forma, es decir, una Imagen únicamente figural⁶⁷.

Bacon parte de una figura, si se quiere, de una intención: *yo tenía una intención, era pintar un pájaro que se posaba en un campo*⁶⁸. Esta intención, esta prefiguración del cuadro o este cuadro lleno antes de haberlo empezado a hacer es lo que Deleuze denomina como *cliché*⁶⁹. La lucha de lo que más adelante llama Deleuze como “diagrama” es precisamente contra esto, contra el *cliché*. Pero ¿qué es el diagrama? Es un plano de fuerzas a experimentar, es la posibilidad de la posibilidad, es decir, es una posibilidad de hecho, es una zona de borrado. Así, a medida que Bacon iba construyendo su cuadro *Painting* éste se dio cuenta que lo que le interesaba era evitar el *cliché*, así que del trazo pajarezco no emergió la figura pájaro concretamente sino el simulacro –a partir del diagrama–, la potencia de lo falso que anulaba ese *cliché* de pájaro y más bien instauraba toda una posibilidad a través del trazo pajarezco: lo que parece un paraguas pero también parece un aleteo; lo que parece un boca dentada bajo ese aleteo pero también parece un pico dentado, lo que parece parte de la base pero también parece unas patas de ave, etc. Vemos entonces que el cuadro ha pasado por aquello que Deleuze llama en el mismo texto de *pintura* como el germen o la catástrofe, la figuración ha caído de igual manera que los *clichés*, y ha emergido allí la potencia de la falso como posibilitadora de nuevas cosas: lo figural. El trazo pajarezco, lo que allí opera diagramáticamente no tiene un referente concreto, no es una figuración, es, por otro lado, un simulacro que da origen al hecho pictórico⁷⁰, es decir, a lo nuevo y a lo diferente.

El dinamismo entre lo virtual y lo actual es un circuito que está inmerso constantemente en los simulacros: tiene una voluntad creadora que está más allá de los referentes, los anula, crea cosas nuevas y diferentes por sí mismas en la medida en la que cada respuesta plantea nuevas preguntas y cada pregunta encuentra nuevas maneras de resolverse. Podemos decir que esta realidad virtual y actual funciona a través de simulacros, funciona a partir de

⁶⁷ Deleuze, G. *Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002, p. 160-161.

⁶⁸ Deleuze, G. *Op. Cit. Pintura: el concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007, p. 84.

⁶⁹ Deleuze, G. *Pintura: el concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007, p. 43.

⁷⁰ *Ibíd.*, p. 87.

falsear la realidad, de hacerla indiscernible con respecto a lo imaginario, aunque volveremos sobre esto con más fuerza en el siguiente capítulo, poniéndolo sobre el escenario concreto de los videojuegos.

2.6 Conclusión parte II: ¿simulación o simulacro?

Para concluir éste capítulo respondamos a la pregunta ¿por qué hablar de simulación en Baudrillard si él menciona también el simulacro, y por qué hablar de simulacro en Deleuze si él menciona también la simulación? La respuesta tiene que ver con un aspecto sintáctico y otro semántico: lo que para Baudrillard es el antecedente (simulación) para Deleuze es el consecuente, lo que para Deleuze es el antecedente (simulacro) para Baudrillard es el consecuente; además, tanto para Deleuze como para Baudrillard simulación y simulacro significan cosas diferentes.

Para Baudrillard todo el proyecto de la simulación apunta a una sociedad dominada totalmente por los simulacros, simulacros en los cuales se intenta hacer coincidir lo real con su modelo de simulación: simulamos la figura del deporte a través de la televisión, luego eso es el deporte, eso es el simulacro deportivo. En general, la simulación en este autor es anterior al simulacro, el simulacro es la consecuencia de que este proyecto de simulación de lo real se haya llevado a cabo, en palabras de él: *la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal*⁷¹, y no es que aquí este enfrascado el concepto de simulacro de Deleuze al hablar de que *no hay origen ni realidad*, simplemente es que ya no se puede hablar de origen ni realidad por que estos se perdieron, existieron pero ya no: ahora solo existen sus signos, sus copias degradadas o hipertrofiadas. Vale la pena aclarar que cuando Baudrillard afirma que la realidad no existe⁷², no lo hace como si ésta en realidad nunca hubiera existido, menciona esto en la medida en la que nosotros, en tanto atrapados en lo hiperreal, no tenemos manera de saber si ésta alguna vez existió o no. Baudrillard da más fuerza al concepto de simulación debido a que éste concepto es propio de las dinámicas del mundo contemporáneo, pues a partir de la simulación fue que esa tela de lo virtual se apoderó del mundo de lo real y lo hiperrealizó. Con la simulación se difuminó el espectro de lo verdadero y de lo falso, de lo real y de lo imaginario, pero, nuevamente, no como falsario (Deleuze), sino como estrategia de disuasión. En últimas, la simulación no tiene nada que ver con lo real, pues el proyecto de simulación tiene como fin disuadirnos de

⁷¹ Baudrillard, J. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978, p. 5.

⁷² Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 10-11.

lo real perdido, de lo que ni siquiera ella, la simulación, puede dar cuenta (nadie lo puede hacer).

En Deleuze, por el contrario, lo importante (o más importante) es el simulacro. La simulación en él es posterior al simulacro, es un posible efecto del simulacro. Deleuze aplica éste concepto con más fuerza en el cine, por ejemplo, cuando afirma que *Soy un caribú, un alce...* <<yo es otro>> es la formación de un relato simulante, de una simulación de relato o de un relato simulante que destituye a la forma del relato veraz⁷³. Aquí está haciendo referencia a uno de los aspectos que emerge con la potencia de lo falso, un aspecto singular, en éste caso el aspecto que anula el carácter de verdad en las películas de Shirley Clark bajo esa fórmula de “yo es otro”, que en consecuencia lleva a que el falsario sobre el relato se traslade del *film* al cineasta, del cineasta hasta la posición de sus personajes, hace tanto del cineasta como de sus personajes algo diferente. El *film* puede ser un simulacro si es capaz de generar sobre sí la potencia de lo falso y la voluntad creadora, luego se dispondrá a cruzar el espectro de la simulación en el cual no solo hay una mimesis entre el personaje, el actor, y el cineasta, sino también con el espectador, el espectador que para poder darle, de entrada, un sentido a la película, tiene que asumir que el relato allí mostrado es real (por lo menos mientras la ve), tiene que involucrarse con ella a tal punto de suspender una realidad (o ves la película o ves tu vida, de cualquier forma quien te dice que tu vida no es la película).

Vemos entonces que la simulación es un aspecto que va más allá del simulacro y como posible consecuencia de aquél, es un aspecto que involucra la mimesis en pro de la diferencia. La simulación en Deleuze, a diferencia de Baudrillard, no juega a favor de una estrategia de disuasión, no es fingir tener lo que no se tiene, pues está más del lado de la presencia que de la ausencia, es buscar algo que se tiene pero que emerge cuando nos ponemos en el lugar de un personaje de película o de literatura: soy el galán, el malvado, el héroe, etc., en esos momentos de mimesis en los que se suspende el yo para ser otro. Visto así, tenemos claro que hablar de simulacro nos va a arrojar probablemente a este aspecto de la simulación, sin embargo, nosotros lo abordaremos a partir de algo que Deleuze denomina

⁷³ Deleuze, G. Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985. p.206.

como “acto de fabulación”, esto significa, más allá de la mimesis, algo con tendencia al devenir.

La respuesta a esa pregunta antes formulada tiene ante todo que ver con la fuerza que cada autor da a cada concepto. En Baudrillard nos quedamos solamente con la simulación, ya que es el concepto que en tanto antecedente más importa en su análisis, la consecuencia para él evidentemente va a ser una cultura del simulacro, pero esto debido a la simulación y su poder disuasivo. En Deleuze el simulacro es pilar fundamental de su análisis estético, debido a que es como un germen y una cura a la vez, que emergen en el núcleo de una realidad y que la ponen en suspenso en pro de la creación, la creación de nuevas interrogantes o de nuevos planos de concreción.

Recojamos lo que hemos construido hasta el momento. Establecimos la realidad como una producción social, producción social desde un fantasma de grupo o de manada debido al carácter de multiplicidad y diversidad que allí subyace. La realidad virtual y actual como falsario, es decir, como potencia de lo falso. Vemos que esto acerca de la realidad virtual y actual lo podemos recoger bajo la mirada del simulacro, pues éste propicia la emergencia de la potencia de lo falso y la voluntad creadora. Así visto, consideraremos a la realidad virtual y actual como una producción social que pone la realidad a su alrededor en suspenso a partir de los simulacros.

Lo que intentamos evadir es aquel escenario de quietud en el cual cae el análisis de Baudrillard con respecto a lo virtual, intentaremos evadir ese nihilismo, así que de ahora en adelante consideraremos los nuevos escenarios informáticos, el ordenador y para ser más específicos, los videojuegos, a partir de esta noción deleuzeana de realidad virtual y actual, pues nos parece, según hemos visto hasta acá, la más propicia para tratar de entenderlos a cabalidad y sobre todo desde una visión nueva, diferente y creativa.

3 Realidad virtual y actual en el escenario de los videojuegos

3.1 Videojuego como producción social



Fig. 17. Pokémon Go. 2016. Nintendo.

Ya casi completamos cien años del nacimiento de la computación y seguramente sus precursores no se hubieran imaginado los niveles tan sorprendentes a los que ha llegado esta área. No solamente tenemos un ordenador cada uno en la casa –pues se volvió casi que necesario tanto para la interacción social como para llevar a cabo de manera más fácil algunas tareas–, sino que el escenario que denominamos virtual ha cooptado de tal manera el mundo que hoy en día algo como Pokémon Go, a pesar de lo revolucionario de su lanzamiento, es visto de manera natural, o consecuente con la velocidad que lleva nuestra época. Aun así, alguien como Church o Turing se hubiera ido de espaldas nada más con ver un juego de estos, no solo por su complejidad programática, sino por las implicaciones y consecuencias que esto trae y ha traído y de las cuales ellos no hubieran imaginado haber sentado las bases.

De entrada, aclaramos que no queremos poner al videojuego en plano de la necesidad social, pues su emergencia se debe más bien a factores contingentes que con el tiempo se fueron complejizando más y más hasta llegar a ser esa urdimbre de significancia de hoy en

día. El videojuego se virtualiza y se actualiza a tal velocidad que nos parece propicio atribuir esa aceleración en el proceso de intercambio a dos factores fundamentales: primero, la apertura de la era informática significó un cambio radical de la manera en la que se manejaba la información. El flujo de información se volvió más eficaz, pues la codificación y descodificación que llevan a cabo los ordenares hicieron posible no solo que los datos se enviaran y se recibieran a más velocidad y distancia, sino que fuese posible además almacenar grandes cantidades de información en pequeños artefactos, información que debía actuar en relación a esos códigos (numéricos) preestablecidos por programadores sobre el ordenador.

En un nivel elemental la operación parece muy sencilla, y debe agradecérsela a Alan Turing por hacerlo ver de ese modo. Alan Turing es reconocido por ser el que sembró las bases para la computación en lo que se denominó máquina de Turing: ésta máquina (cuyo modelo pertenecía meramente a la matemática abstracta) tenía como fin resolver todos los problemas existentes en el área de los algoritmos por medio de operaciones simbólicas. Así, para crear ésta máquina fue necesario, por un lado, representar cada operación matemática en un número finito de estados posibles (como verdadero o falso a través de unos y ceros: código binario), y por otro, crear un escenario de entrada (input), almacenamiento (cinta) y salida (output) de datos. Solo de esta manera sería posible llevar a cabo cada operación algorítmica de manera mecánica o automática, pero esto aún sigue siendo muy complejo, pues es necesario darle un símbolo a cada operación, un símbolo que sería representado en la cinta a través del código binario (suma: 1, resta: 0, multiplicación, 101, división 010, etc.). En definitiva y según esto, todo algoritmo bien construido debía poder ser computable, debía ser capaz de ser resuelto por esta máquina.

Lo segundo, que tiene que ver directamente con lo primero, es que a medida que los computadores evolucionaron y su eficacia en el manejo de la información, se trasladaron también las exigencias sobre este tipo de dispositivos: ya no bastaba con que resolviera problemas matemáticos, se le exigió que resolviera problemas en otros niveles. Es así como la computación pasó de ser un modelo que facilitaba las labores de la ciencia y de las finanzas –pues los computadores eran utilizados en su mayoría por físicos y matemáticos en universidades y centros de investigación, o por grandes corporaciones para manejar sus

bases de datos— a ser algo para todos, se trasladó al plano del entretenimiento. Allí explotó el boom de las consolas de videojuego, siendo pionera de ellas la empresa japonesa Nintendo. Esto significó un avance en lo que se refiere a entretenimiento, pues con la televisión el espectador mantenía una especie de papel pasivo, es decir, todo lo recibía. En cambio, estos nuevos aparatos permitieron actuar o interactuar con una pantalla, le permitieron al espectador asumir un rol activo.

Vemos entonces de qué manera este intercambio entre lo virtual y lo actual en el escenario de los videojuegos se presenta cada vez más de manera más abrupta: hay algo a nivel de lo social, hay un fantasma grupal que desea ampliar su horizonte de posibilidad y de expectativa, podríamos incluso decir que la gente desea hacer allí lo que el mundo material le restringe. El ingenio y la astucia que hay detrás de Pokémon Go no está solo en el nivel de la fascinación que logró sembrar, sino que además empalmó la televisión con el videojuego de una manera maravillosa: cuando veíamos Pokémon veíamos como alguien ajeno los atrapaba, se volvía mejor, atrapaba más, pasaba aventuras y cosas de ese estilo, cosas en últimas ubicadas dentro del esquema sensoriomotriz, sin embargo, el videojuego nos permite ahora atrapar Pokémon a nosotros y ser los protagonista de esa historia, nos permite, en últimas, actualizar el anime sobre nuestra vida. Decimos que se supera de alguna manera tal cadena sensoriomotriz en la medida en la que ahora nosotros creamos la historia, pero volveremos sobre esto con más detalle.

3.2 Videojuego y espejo poliforme: intercambio activo

Ahora bien, si reconocemos el escenario de los videojuegos como virtual –y según hemos visto, esto es así– también hemos de considerarlo en su matiz actual, o considerar las maneras en las que éste virtual se actualiza. Empecemos por una de las más características: la violencia. Esta se debe a circunstancias propias del cine hollywoodense que terminan heredándose al escenario del videojuego. Por ejemplo, en el cine del lejano oeste (*western*) es común encontrar tanto el encadenamiento sensoriomotriz como el elemento orgánico que envuelve la totalidad del *film*, puestos estos a través de la figura tácita de la violencia partir de la cual el héroe resuelve las situaciones. Ejemplo de ello lo encuentra Deleuze en la película *El viento* de Sjöström: *Una muchacha procedente del sur llega a esta región, nueva para ella, y se ve implicada en una serie de duelos: duelo físico con el medio, duelo psicológico con la familia hostil que la recibe, duelo sentimental con el rudo cowboy que se ha enamorado de ella, duelo cuerpo a cuerpo con el tratante en ganado que quiere violarla*⁷⁴. Más adelante el rudo *cowboy* comprende la situación de la chica, y tenemos así un final feliz dónde yace muerto el tratante de ganado que amenazaba la estabilidad de ella. Si consideramos que la chica representaba la totalidad del *film*, llegamos así a la necesidad que existe, en el cine norteamericano, de mantener estable esa totalidad, lo cual significa no otra cosa que la necesidad de mantener o salvar a la chica a toda costa. Esto es el reflejo de la organicidad en el cine norteamericano: un todo que debe mantenerse.

*El intercambio en tanto más activo cuanto que el circuito remite a un polígono cuyos lados van aumentando en número: por ejemplo, un rostro reflejado sobre las facetas de un anillo o un actor visto en una infinidad de gemelos*⁷⁵.

Podemos decir que una pantalla sobre la cual yo interactué no a la manera de una mimesis (como en el espejo) sino de diferentes maneras, donde yo me puedo representar como monstruo, como mujer, como quimera, etc., es así un espejo poliforme más que multilateral: es un espejo con muchos lados, pero cada lado con una forma diferente, es un nuevo palacio de los espejos. Frente a la televisión se conservaba aún una actitud de

⁷⁴ Deleuze, G. *Imagen-Movimiento*. Buenos Aires: Paidós 1983, pp. 205-206.

⁷⁵ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 100.

pasividad, pues todo lo que la televisión daba era recibido y no había interacción más allá de la televenta, de los concursos en vivo, de las opiniones por mensaje de texto, etc. Permítaseme afirmar, a modo de comentario, que el tránsito de la televisión al ordenador puede contrastarse con el paso del voyerismo al acto sexual: con la televisión veíamos y nos fascinábamos, con el ordenador vemos, nos fascinamos y además somos parte de ello. La pantalla de un videojuego refleja mucho más de lo que vemos, pues el personaje toma nuestra fuerza y la hace propia, la vuelve su voluntad para poder vivir y cumplir con la misión que le supone ese nuevo mundo. Sin embargo, cuando se da la regresión al mundo “material” esta trae consigo elementos de lo virtual que de alguna manera llegamos a considerar significativos.

Muchos elementos se actualizan de manera abrupta, algunos a tal grado que se vuelve imposible para el *gamer* (jugador) manejarlos con el nivel de astucia que eso exige, pues, como ya dijimos, en la medida en la que este espejo es poliforme va a haber un intercambio mucho más activo: ya no es la casa de los espejos que absorbe todo el edificio de lo real, ahora es un espejo inmenso que absorbe, cambia y escupe eso real transformado: soy un elfo, un paladín, un guerrero, un asesino, puedo ser todo eso cuando quiera y donde quiera. El espejo escupe al monstruo o al héroe sobre nosotros, nos obliga a admitir que hemos sido tal. Tenemos que lidiar así con la máscara que nos hemos puesto sobre nosotros, algunas de ellas más pesadas que otras.

Podemos decir, según lo anterior, que cuando una persona asume un carácter violento sobre la realidad material debido a la realidad virtual, está actualizando el videojuego en alguna de sus facetas, está sucediendo un ejercicio inverso: ya no soy yo la voluntad del personaje al que doy movimiento en un ambiente artificial para que subsista y logre sus objetivos, sino que ahora es el personaje y las circunstancias que le rodean las que tratan de imponer su voluntad sobre mí. Las maneras en las que se actualiza un videojuego sobre el mundo material dependen en su gran mayoría del carácter del videojuego y del peso que hemos dado a esa máscara que nos hemos puesto, esto quiere decir que podemos atribuir la culpa de un fenómeno como la violencia en los videojuegos a dos cosas fundamentalmente: a) a la dinámica propia del videojuego y b) al peso que tiene sobre la persona.

Según Deleuze⁷⁶, el montaje americano (norteamericano) se destaca por su tendencia orgánica: existe un todo que tiene un orden “natural” de ser, el cual se ve afectado por alguna circunstancia que lo amenaza, así visto, el héroe o las circunstancias acaecidas deben actuar en pro de solucionar y acabar esa situación que se presenta y amenaza el carácter orgánico del todo. Muchos videojuegos, en especial los que tienen origen en norteamérica, se ubican en este tipo de montaje: el héroe es un soldado que tiene que proteger el correcto orden de las cosas acabando con otras cosas (monstruos, rusos, delincuentes, etc.). Acá podemos ubicar la muy vendida y famosa franquicia Call of Duty:



Fig. 18. Call of Duty. 2005. Activision.

Muchos casos emblemáticos relucen diariamente de personas que luego de haber jugado videojuegos salen a matar o a delinquir, tal y como lo haría su personaje favorito sin peso moral alguno. Precisamente los videojuegos violentos tienen este poder: colocan a la persona la máscara del monstruo asesino, pero aniquilan toda carga moral, asesinar deja de ser malo ya que las circunstancias que el juego plantea justifican tal acto: es necesario para mantener la ley y el orden, para mantener la organicidad del todo. Pero en efecto no sucede solo con el asesinato, también con el robo, la intimidación e incluso la violación. Alguien que actualiza los videojuegos violentos sobre su entorno es alguien que ha sido consumido por la forma monstruosa que refleja el inmenso espejo de la pantalla, es alguien que dejó de ser un actor a través de su personaje y se volvió un actor a través de su persona material. Por lo tanto, una actualización violenta del videojuego sobre el mundo real es reflejo de la imposibilidad de quitarse una máscara que se presenta de manera atractiva, ya que, por un

⁷⁶ Deleuze, G. *Imagen-Movimiento*. Buenos Aires: Paidós, 1983, p.51-66.

lado, supone un orden natural u orgánico de las cosas que se transposiciona del videojuego al mundo material, y que en ese sentido debe siempre mantenerse; y por otro lado, como lo mencionamos, permite cumplir o llevar a cabo algunos delirios violentos –aunque esto exige otro tipo de estudio más cercano a la psicología– , eliminando cualquier carga moral. En últimas, el *gamer* supone que el videojuego es una simulación de la realidad, y que en tanto tal este trata de ser fiel a la misma.

Esto lo podemos ejemplificar o contrastar con la famosa película de los 90's llamada *La máscara*, con el famoso actor de comedia Jim Carrey:



Fig. 19 & 20. La Máscara. 1994. Chuck Russell.

Con respecto a este ejemplo, mencionemos algo relacionado con lo anterior y agreguemos un punto interesante a través de una cuestión: si el videojuego es el ejemplo más claro en el mundo contemporáneo de lo que podemos entender por virtual, entonces ¿Qué nudos de fuerzas o tendencias hay en él que tienden por su actualización? La máscara permitía a Stanley Ipkiss (Jim Carrey) asumir una personalidad caricaturesca a través de la cual podía cumplir delirios de riqueza, le permitía a éste hacer realidad cualquier cosa, sus sueños o deseos inconscientes: robar un banco, conquistar chicas, recibir balas, ser un galán (francés, latino, norteamericano, etc.). Tal parece que el videojuego cumple un papel similar al de la máscara: puedo ser un asesino, un herrero, un ladrón, un conductor, etc. Un aspecto curioso de la película es que ponerse la máscara implicaba un devenir y quitársela era, ciertamente, algo doloroso. Podemos ubicar allí, en el dolor de quitarse la máscara, la adicción por los videojuegos que es algo ya muy común en la sociedad contemporánea y que está empezando a ser tratada psiquiátricamente como cualquier adicción. Los videojuegos tienen ese carácter atractivo porque, precisamente, crean las condiciones para la ensoñación y la fabulación, pero esto lo trataremos más adelante. Por ahora diremos simplemente y como conclusión de este apartado que el intercambio entre lo virtual y lo actual tiene

muchas facetas, y depende tanto del carácter del videojuego (violento, de rol, de terror, etc.) como del carácter de la persona, pues fácilmente se puede jugar un videojuego violento sin que eso influya de manera significativa sobre mi vida o sin que me permita fabular o ensoñar nada, o nada más allá de lo que el contenido del videojuego presenta.

3.3 Videojuego y simulación: dinámica sensorio-motriz y organicidad

Repasemos brevemente lo que entendemos por sensoriomotriz y agreguemos esto de la organicidad que es de crucial importancia. Cuando hablamos de un encadenamiento sensoriomotriz o sensoriomotor hablamos de una secuencia simple que caracteriza el *film*, según la cual una situación (S) se ve amenazada, así que el héroe (A) tiene que resolver la situación a como dé lugar, produciendo como efecto una situación alterada (S'). Esa situación inicial S está parada sobre un estado natural o modo de ser de las cosas, una organicidad que se ve amenazada. Esto lo encuentra Deleuze en el cine americano, el que ya mencionamos, el *western*, pero además es una tendencia general de Hollywood que hereda posteriormente la televisión a través de las telenovelas y algunas series, y que también termina, como ya lo mencionamos, en el escenario de los videojuegos. Por lo tanto, esta organicidad refiere a una visión propia del mundo, la visión gringa que se transpone al cine, es decir, la visión de que hay un modo de ser de las cosas que debe mantenerse a toda costa, por ejemplo, Batman.

La capacidad creativa de un videojuego está en que éste sea capaz de construir realidades a partir del simulacro. Por ejemplo, un videojuego meramente violento –ya que hay juegos con contenido violento pero que no se reducen a eso– es uno que cuenta una realidad existente o latente, se queda en la repetición. Este tipo de videojuegos se proponen maneras de interpretar una realidad que fue (primera o segunda guerra mundial), es, o probablemente sea, en definitiva, es un juego que hace una simulación de realidad bajo una interpretación concreta: bajo la forma del héroe norteamericano, de su peculiar forma de ser, bajo la forma orgánica en que “debemos” ver el mundo. Allí el único objetivo es matar a los enemigos que representan un peligro tanto para el héroe de la historia como para el mundo en general. Estos videojuegos son muy llamativos a primera vista, pues, aunque muchos no son fáciles de superar, la mayoría no da tampoco demasiado que pensar. Y afirmo que son la mayoría y no todos, pues hay algunas excepciones en las que, aunque el videojuego sea solamente matar para ganar, hay circunstancias propias del videojuego que ponen a la persona en tensión con el acto mismo de matar, siendo posible así dar reversa sobre esta situación.

Hay una relación directa entre el cine y los videojuegos, incluso entre las caricaturas y los videojuegos. Ahora bien, como sabemos, los videojuegos más vendidos –y por lo tanto más jugados– son aquellos que desarrollan empresas norteamericanas (EA, Antivisión, Ubisoft, Bungie, etc.), en esa medida están permeados por la tendencia orgánica que subyace al montaje propio de su cine, y están desarrollados a partir del esquema sensoriomotor propio de Hollywood. Estos videojuegos no van más allá de su contenido explícito, todo es dado y consumido allí mismo, en el escenario sobre el que estoy desempeñando un rol como asesino, como competidor, etc. Este tipo de juego es un juego que no cambia en su dinámica: solo jalas el gatillo y matas a tu oponente ¿Para qué? Para mantener el orden, para acabar con la situación amenazante.

Afirma Deleuze con respecto a este montaje orgánico:

(...) es preciso también que las partes actúen y reaccionen unas sobre otras, para mostrar de qué modo entran en conflicto y amenazan la unidad del conjunto orgánico, y a la vez de qué modo superan el conflicto o restauran la unidad. De ciertas partes emanan acciones que oponen el bueno con el malo, pero de otras emanan acciones convergentes que vienen en auxilio del bueno: es la forma del duelo desplegándose a través de todas estas acciones y pasando por diferentes estadios⁷⁷.

De esta manera están organizados muchos de los videojuegos, no solo los violentos, sino los de carreras, competencias, en general los que tratan de construir una historia, un argumento que le sustente. Estos juegos los podemos asociar con la simulación, pues se parte de una realidad ya constituida y que está siendo afectada por alguna factor exógeno o endógeno el cual debe ser eliminado de alguna manera. Para ello, se insiste en caracterizar siempre al bueno del malo, al amigo del enemigo, a los aliados y a los traidores, etc. Juegos de este tipo son, por ejemplo:



⁷⁷ Deleuze, G. *Imagen-Movimiento*. Buenos Aires: Paidós, 1983, p.53.

Fig. 21, 22 & 23: Halo; Operación 7 & Assassin's Creed.

Halo, un juego elaborado por la compañía Bungie para la plataforma de Microsoft, X Box, es un juego cuya trama gira alrededor de una guerra interplanetaria por el control de unos anillos habitables que en realidad son armas, denominados “halos”. En esta guerra se enfrentan los Spartan (soldados de la tierra) contra los extraterrestres del Covenant. Aunque el juego esté basado en un libro (*La caída de Reach* de Eric Nylund), no va más allá de lo que hemos mencionado: su objetivo es matar extraterrestres del Covenant para retomar la calma que alguna vez tuvo la tierra, calma que fue alterada por estos. En general es un juego que simula una realidad, una que se representa en la hipótesis de una invasión extraterrestre en un plano concreto, que en este caso sería la humanidad (USA) y su posible reacción ante tal evento: se está mostrando entonces que el gran pueblo norteamericano está al tanto y preparado en términos bélicos y estratégicos para cualquier tipo de invasión.

Ahora bien, en el argumento de Halo, el Master Chief (jefe maestro) es el héroe, el “bueno” que debe obedecer órdenes y matar a cuanto “bicho” se la aparezca, y eso sucede a cada rato e instante, ya que es imposible tratar de pensar el porqué de esto, puesto que no es necesario, el argumento o la historia del juego nos borra cualquier intento de reflexionar alrededor de ello, como quien dice “tu solo encárgate de matar”. En el comienzo de Halo II está el jefe maestro (el héroe, A) en una estación espacial y en un estado de calma, hasta que una situación (abordaje a la estación por parte de Covenant, S) altera tal estado y motiva al héroe a realizar una acción que permita volver el todo a su estado de normalidad, pero, aunque la situación ya esté salvada, esta es por si misma ya una situación alterada (S’). Como vemos, el juego está también dentro de los encadenamientos sensoriomotrices, los cuales son propios del realismo tradicional y que al parecer fueron reciclados al tiempo tanto por Hollywood como por los programadores de videojuegos.

Con respecto a estos encadenamientos sensoriomotores o sensoriomotrices afirma Deleuze: *La situación sensoriomotriz tiene por espacio un medio bien calificado, y supone una*

*acción que la revela o suscita una reacción que se adapta a ella o que la modifica*⁷⁸. Lo mismo sucede con el segundo juego, el de la figura 21, Operación 7, la diferencia es que éste es un juego en línea (online), así que allí no hay argumento, allí solo es matar porque cada persona representa un héroe, no en vano este tipo de juegos son herencia de los anteriores, de entrada, la persona se asume como héroe. El juego de la figura 22, Assassin's Creed, es bastante curioso, pues está fundado sobre una idea conspiracionista según la cual los templarios tienen controlado el mundo hasta el día de hoy, así que es necesario ir al pasado y eliminarlos allí. Ésta tarea le corresponde a una facción de asesinos que tienen la sangre de Altaír (el primer asesino), así que solo unos pueden ser los verdaderos héroes. Lo curioso es que el videojuego está parado sobre una idea libertaria, pero allí sigue estado la división entre buenos y malos, ricos y pobres, etc. De tal manera que la división resulta un poco arbitraria en la medida en la que Altaír en realidad no hace parte de los pobres ni su idea es apoyarlos, sino simplemente debe cumplir con su destino y acabar con los malos que detentan el poder. Nuevamente, es un juego que simula una realidad bajo la idea de que es posible que estemos siendo controlados por un poder inmenso y oscuro del nivel de lo religioso.

Podemos decir que en estos videojuegos violentos subyace una idea conductista que invita a matar y que forma (en carácter) asesinos virtuales, que en algunos casos – por fortuna aún son pocos – propician la muerte cuando actualizan el videojuego sobre sus propias vidas. Sin embargo, evitamos afirmar, porque sería ir demasiado lejos, que quien juega necesariamente sale a matar: es en algunos casos, aislados, que probablemente tengan mejor análisis desde campos relacionados con la psicología o la psiquiatría. Sin embargo, partiendo del carácter real del videojuego, es decir, desde su constitución como ser objetivo de deseos específicos, podemos afirmar que allí hay intentos claros por modificar la conducta. Esto se debe principalmente a lo que atribuimos como esencial en estos videojuegos: su carácter orgánico y su programación en encadenamientos sensoriomotrices. Esto ya en el cine se presentaba de manera decadente, según Deleuze, este cine que se ciñe bajo la tendencia orgánica y sensoriomotriz está ligado (...) a la *propaganda de Estado*, al

⁷⁸ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 17.

*fascismo ordinario, histórica y esencialmente*⁷⁹. Aquel menciona específicamente el caso de Leni Riefenstahl, aquel cine que *conjugaba a Hitler con Hollywood, a Hollywood con Hitler*⁸⁰. Ahora, esto transposicionado al escenario del videojuego evidentemente tendría efectos o respuestas similares: chicos que después de jugar salen a matar a sus padres, a sus amigos o a toda su escuela.

En conclusión, diremos entonces que todo juego meramente violento se encuentra bajo la lógica del encadenamiento sensoriomotriz propio del cine realista y la tendencia orgánica del cine norteamericano. Hemos de considerar a los videojuegos violentos como juegos de simulación en la medida en la que replican o suplantán una realidad a partir de sus signos y plantean hipótesis sobre ella que, en la mayoría de casos, se solucionan cómo se soluciona una película *cliché*: acabando con el villano y resolviendo el problema que amenazaba la estabilidad. Esto anterior no significa, aclaramos, que las plataformas que hoy conocemos como “plataformas de simulación” estén todas programadas para la violencia. Por el contrario, hay muchas de éstas que son diseñadas para la creación de espacios y entornos que después se actualizan sobre escenarios concretos. Pero esto no está a nivel de un juego, no son aparatos de entretenimiento sino de diseño, arquitectura e ingeniería. Visto así, puede que todo juego de violencia sea un juego de simulación, pero no todo lo que corresponde a la simulación es violento, incluso hay videojuegos que son de simulación y no son violentos, aunque si tienen este carácter –según lo que hemos mencionado– deben suplantar la realidad en alguna de sus facetas.

⁷⁹ *Ibíd.*, p. 220.

⁸⁰ *Ídem.*

3.4 Videojuego y simulacro, el juego de rol y el acto de fabulación

Un juego de simulacro debe ser capaz no solo de falsear la realidad, sino también de propiciar la creación de nuevas realidades. En esta parte mostraremos, de la manera más breve posible, algunos videojuegos que consideramos son los que más se acercan a aquello que queremos denominar como videojuego de simulacro.

Hablemos primeramente de la transición entre los juegos que mencionamos en la parte anterior, videojuegos de simulación, a los videojuegos de simulacro. Para ello vamos a mencionar un videojuego clave para entender esta transición, pues es un videojuego que pasó de la simulación al simulacro.



Fig. 24 & 25 Grand Theft Auto San Andreas y San Andreas multiplayer

El famoso juego de los años 90 e inicios del siglo XXI, desarrollado por la empresa norteamericana Rockstar, fue uno de los más polémicos pero a su vez uno de los primeros y más jugados para la plataforma X Box y Play Station II. Este lanzamiento realmente logró superar las sagas anteriores (I, II, III & Vice City), ya que no solo los personajes se diversificaron, sino que se estaban tocando temas aparentemente muy susceptibles para la sociedad norteamericana, como lo son el pandillismo, las drogas, la delincuencia, etc. A primera vista –y sin duda está cargado de estos elementos– un simple juego de pandillas y armas, en el que unos tienen que eliminar a otros por el control territorial, en el que la historia cuenta como las injusticias del sistema llevan a una o varias personas a optar por salidas aparentemente fáciles, pero que en circunstancias reales son tan complicadas e

implican tantos riesgos como cualquier otra. En esto es en lo que nos envuelve la trama del juego, en problemas y situaciones cada vez más complicadas, apoyadas de tantos personajes como ambientes posibles: tenemos la ciudad, el campo, el desierto, la playa, los sitios de apuesta, etc. En su primer desarrollo un videojuego que simulaba una realidad que es por sí misma violenta, la realidad de la sociedad norteamericana, donde, según uno de sus personajes (Cesar Vialpando) “compramos armas en el mismo lugar en el que compramos nuestros pantalones”. Hasta allí, un juego de la simulación, pero con aspectos curiosos que impulsarían su segundo desarrollo, conocido por sus siglas en inglés como SAMP (San Andreas Multi Player). En éste, llevamos tanto a los ambientes como a las situaciones y personajes más allá de lo programado en las misiones: en servidores de tipo rol de SAMP podemos interactuar con personas de todo el mundo siendo cualquier personaje (militar, policía, prostituta, friki, basurero, pandillero, piloto, payaso, etc.). Así, este segundo lanzamiento llevó la plataforma más allá de lo pensado: ya no nos limitamos a cumplir misiones en las que tengo que matar, extorsionar, conducir, etc., ahora puedo desempeñar el rol que yo quiera, en el lugar que quiera, bajo las circunstancias deseadas. Vemos de esta manera como el videojuego pasó de ser algo pensado para que la persona cumpla misiones y resuelva la situación planteada –es decir, bajo el encadenamiento sensoriomotriz– a ser algo en el cual cabía tantas posibilidades como personajes, en definitiva, pasó de ser un juego de simulación a ser un juego de simulacro, gracias sobre todo al carácter de rol que tomó.

Ésta segunda versión del juego que acabamos de mencionar está dentro de la categoría de MMORPG, por sus siglas en inglés Multi Masive Online Rol Play Game, en el cual pueden conectarse masivamente muchas personas, aumentando así el carácter de realidad en los ambientes programados, pues es necesario interactuar con las demás personas para llevar a cabo ciertos roles: así, por ejemplo, tengo que buscar al policía dentro del juego (que es alguna otra persona) para que resuelva una situación en la cual me han robado mi vehículo (nuevamente, robado por alguna otra persona). El triunfo de este tipo de juego está en que la persona sea capaz de asumir el rol de la mejor manera posible, es así que encontramos, por ejemplo, policías corruptos que habilitan y permiten el tráfico de armas y de objetos robados. Por lo tanto, con respecto a estos videojuegos podemos decir no que representan una realidad, sino que son una realidad que se crea constantemente por sí misma a partir del

deseo de todos sus integrantes: siempre está abierta la posibilidad de que los roles cambien, se articulen, se entrecrucen o simplemente se abandonen para asumir cualquier otro.

Si bien el origen de los juegos de rol tal y como los conocemos hoy en día se remite a Dungeon & Dragons (Calabozos y Dragones), se puede ir un poco más atrás buscando los verdaderos antecedentes: algunos remontan su origen a la mezcla de la literatura de Tolkien con el famoso teatro popular del siglo XVI conocido como “comedia del arte” (Commedia dell'Arte). En éste, varios actores asumían roles que surgían de circunstancias en muchas ocasiones propuestas por el público, lo cual llevaba a que se desataran todo tipo de situaciones. La literatura de Tolkien, por su parte, permitió diversificar los personajes. Personajes de fabulas y de cuentos medievales cobraron vida en sus libros: elfos, enanos, ents, magos, etc. No en vano el videojuego de rol más famoso hoy en día, World of Warcraft, está inspirado en la serie de libros “Warcraft” que a su vez toma mucho de la literatura de Tolkien e introduce elementos míticos nuevos en su propia producción. Hablemos un poco de éste juego:



Fig. 26 & 27. World of Warcraft Cataclysm. Blizzard

Este videojuego, desarrollado por la empresa Blizzard, está elaborado a partir de la serie de juegos anteriores denominados Warcraft –que no eran de rol–, que están a su vez fundados sobre la serie de libros míticos que llevan el mismo nombre. Allí podemos desde el principio escoger tanto el personaje (raza) como el rol que desempeñará, lo cual indica que determinado rol se lleva de manera diferente con cada personaje. De esta manera tenemos dos bandos: la alianza y la horda, cuya separación está narrada en los libros y se debe a factores bélicos y a estrategias de poder. Por el lado de la alianza tenemos, en cuanto a razas, a los elfos de la noche, a los humanos, a los huarguen, a los draenei, a los gnomos y a los enanos; por el lado de la horda tenemos a los orcos, a los troll, a los tauren, a los elfos

de sangre y a los goblin. En cuanto a roles, tenemos a los pícaros, paladines, guerreros, druidas, sacerdotes, chamanes, magos, brujos, monjes, cazadores, cazadores de demonios y caballeros de la muerte. Como vemos, muchos aspectos son propios de la literatura medieval y específicamente de los libros más famosos de Tolkien “El Señor de los Anillos” y “El Hobbit”. En este videojuego cada personaje lleva a cabo de manera diferente sus roles, sin embargo, hay roles que son exclusivos de algunas razas, así como no todas las razas pueden desempeñar todos los roles: el rol de druida solo lo pueden asumir los huarguen, tauren, elfos de la noche y los trol; el humano no puede ser ni chaman, ni druida, ni cazador de demonios; el orco no puede ser ni paladín, ni sacerdote, ni druida, ni cazador. Esto se debe a la fidelidad que mantiene el videojuego con respecto a los libros.

Ahora bien, preguntémosnos ahora ¿por qué considerar a estos juegos como juegos de simulacro? Según mencionábamos ahora, el simulacro es la emergencia de la potencia de lo falso, es esa capacidad de ir más allá de lo verdadero y de lo falso, de falsear o falsificar la realidad. Deleuze afirma con respecto a narraciones en las que encontramos falsarios que: *los propios elementos no cesan de cambiar junto con las relaciones de tiempo en las que ingresan, y los términos junto con sus conexiones. La narración entera no cesa de modificarse, en cada uno de sus episodios, no de acuerdo con variaciones subjetivas sino según lugares desconectados y momentos descronologizados.*⁸¹

En los videojuegos mencionados encontramos constantemente falsarios, emerge a cada instante la potencia de lo falso, y esto se debe en su gran mayoría al carácter de juego de rol, donde nada específicamente está prescrito, sino que se va constituyendo la realidad y en la realidad. Así, en un momento puedo yo estar desempeñando el rol de basurero y puedo estar haciendo las labores correspondientes a ese rol, sin embargo, la mafia del videojuego puede estar tramando asesinarme, por lo cual se hace necesario armarme y asumir un rol de asesino, uno que posteriormente será perseguido por la policía y tendrá que hallar nuevas salidas para poder librarse de ese rol y pasar a otro. Como vemos, las diversas situaciones y circunstancias hacen que haya constantemente una metamorfosis en el personaje mismo, es necesario cambiar no solo el rol, sino que todo lo que consideraba hasta allí como verídico de repente se ve alterado, puede suceder que quien realmente quería asesinarme sea un

⁸¹ Ibíd., p. 180.

policía y no la mafia del juego. Como vemos, y sucede constantemente, el juicio sobre esta realidad se ve suspendido y se hace necesario entonces tratar de construir una nueva: seamos ahora payasos, quizá de esta manera no nos traten de matar.

Evidentemente podemos decir de un juego que es solamente imagen, que se reduce a eso, pero la imagen es por sí misma algo real. Con respecto a esta dicotomía entre lo real y lo imaginario afirma Deleuze: *es como si lo real y lo imaginario corrieran el uno tras el otro, reflejándose el uno en el otro en torno a un punto de indiscernibilidad*⁸². Así visto, lo real es por sí mismo imaginario, y lo imaginario real: las cosas se me presentan a través de imágenes y a cada imagen que determinamos le damos un estatus de realidad. Si sacamos esta dicotomía de la oscuridad, nos daremos cuenta que la imagen aparece con la luz, con la energía si se quiere. En el cine impresionista francés (Abel Gance por ejemplo) una de las cosas más importantes es ese contraste entre la sombra y la luz, lo que importa es que tan iluminada está una cosa: qué tanto visualizó Napoleón al enemigo en la batalla de Talón, por ejemplo. En este caso, el enemigo fue iluminado con la energía o la luz que emitía Napoleón, lo cual llevó a que la batalla fuera un éxito total en el film.

Ahora bien, una pantalla es un aparato que emite energía principalmente, es un aparato de luz, así que no podemos decir de un videojuego que es irreal, ya que, como las imágenes de lo real, esta, la pantalla, está también inmersa en el contraste de la luz y la sombra, y en tanto proyecta una imagen proyecta entonces algo real, en palabras de Deleuze: *La mirada imaginaria hace de lo real algo imaginario, al mismo tiempo que se torna real a su vez y nos da de nuevo realidad. Es como un circuito que intercambia, corrige, selecciona, y nos vuelve a lanzar*⁸³. Vemos entonces que el asunto con lo imaginario es que allí subyace una indiscernibilidad con respecto a lo real, pues estos se están intercambiando continuamente. Este intercambio es lo que Deleuze denominó en *imagen-tiempo* como “imagen-cristal”. Según él⁸⁴ lo que se ve en el cristal es el poder de lo falso, entendiendo este último término no como error sino como aquello que hace indecible lo verdadero. Imaginar es entonces fabricar esas imágenes cristalinas.

⁸² *Ibíd.*, p. 19.

⁸³ *Ibíd.*, p. 21.

⁸⁴ Deleuze, G. *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. 1995, p. 109.

Ahora bien, al comienzo de esta sección dijimos que un juego de simulacro debe ser capaz no solo de falsear la realidad, sino de crear nuevas realidades. En el simulacro subyace la voluntad creativa, voluntad creativa que se da a través de lo que Deleuze llamó el acto de fabulación. ¿A que nos referimos cuando hablamos de acto de fabulación? Nos referimos a esa capacidad de crear cosas nuevas desde esa potencia de lo falso, nos referimos al *acto poético de crear un pueblo que no existe*⁸⁵. El acto de fabulación es entonces esa capacidad de crear nuevos planos o escenarios en los cuales podemos ser cualquier cosa, más allá de la imposición de cualquier poder. Para ello, afirma Deleuze: *yo necesito a mis intercesores para expresarme, y ellos no podrían llegar a expresarse sin mí: siempre se trabaja en grupo, incluso aunque sea imperceptible*⁸⁶. Esta fabricación de los intercesores se da en pro de la fabulación, pues se necesita de algún otro que fabule, de este modo *se constituye, bien entre dos o entre más, un discurso minoritario*⁸⁷, y de esta manera empieza la constitución de un pueblo, que no es algo meramente individual, sino la constitución de un pueblo real a partir del deseo de aquellos intercesores.

Esto es muy claro en los videojuegos de rol que mencionamos debido a que su esencia está en que las personas asuman el rol y lo lleven a cabo de la mejor manera y con otros, esto puede significar, a la larga, un constante devenir. Vemos entonces que se empiezan a construir allí bandas o manadas que plagan el escenario, nacen entonces nuevos pueblos, pueblos dentro de los pueblos, y en efecto se empiezan propagar como la enfermedad: algunos por filiación, es decir, por alianza, y algunos simplemente por contagio⁸⁸.

Pero ¿por qué es necesario crear un pueblo? Deleuze atribuye esto a que: *lo que acabó con las esperanzas de la toma de conciencia fue justamente la toma de conciencia de que no había pueblo, sino siempre varios pueblos, una infinidad de pueblos...*⁸⁹ Esto no es azaroso, se crean nuevos pueblos porque esto representa, de cierta manera, un acto de resistencia a la homogenización de los pueblos hacia la cual tiende el mundo

⁸⁵ Pabón, C. Homenaje 20 años de la muerte de Gilles Deleuze: *Deleuze: crueldad, doble y acto creador*. Cauca, 2014. Artículo inédito. Editado por: Hernández, E. & Restrepo, C. Universidad de Cauca.

⁸⁶ Deleuze, G. *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. 1995, p. 200.

⁸⁷ Ídem.

⁸⁸ Garavito, E. *Sobre la propagación de la terapéutica*, curso inédito para Alianza Colombo Francesa, 1992.

⁸⁹ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 291.

contemporáneo, por ejemplo, con cosas como la globalización. El personaje de fabulación tiene implícito dentro de sí no solo el falsario, sino también esa voluntad creativa desde la cual se producen enunciados colectivos, a partir de los cuales es posible, nuevamente, crear nuevos pueblos o nuevas fabulaciones.

Como vemos, el acto de fabulación está cargado entonces de aquella voluntad creativa que no se detiene. En efecto, realmente no importa si los personajes de la fabulación o los que fabulan son falsos o crean cosas falsas, lo importante es eso, que crean cosas, cosas que valen como situaciones de resistencia. Vemos entonces la potencia creativa que subyace en estos escenarios: más allá de las razones por las cuales una persona se refugia en los videojuegos, lo que importa es que éste no es un escenario estéril, todo lo contrario, este escenario es tan fértil como la vida misma. Es por esto mismo que se presenta para algunos como una nueva manera de existir, como un refugio que propicia la fabulación y que a la vez rompe con aquel conductismo asesino de los videojuegos meramente violentos. Tenemos hasta acá, por un lado, los juegos de la imagen-acción, los que se caracterizan por tener un encadenamiento sensoriomotriz y por su carácter orgánico que en muchos de los casos no son más que la pura violencia sin sentido; y por otro, tenemos estos juegos del simulacro, que van más allá: dan la posibilidad de fabular, de crear pueblos heterogéneos a partir de la creación de intercesores, llegan incluso a crear posibilidades de vida dentro de estos escenarios.

3.5 Hacia un videojuego del pensamiento

La creación de nuevos y cada vez más diversos mundos es el corazón de estos videojuegos del pensamiento: imágenes ópticas y sonoras puras, escenarios paradójicos, un choque cerebral y sobre todo un inminente estado de suspenso que haga *engendrar el pensamiento de su propia imposibilidad*⁹⁰. En este último apartado vamos a mencionar algunas características que Deleuze menciona en *Imagen-Tiempo* acerca del cine y su relación con el pensamiento, con el fin de hacer una transposición de estos valores al escenario del videojuego y tratar de proponer, del mismo modo, un videojuego del pensamiento o un videojuego que fuerce el pensamiento.

Empecemos por aclarar que un videojuego del pensamiento debe no solo invitar a pensar, sino forzar el pensamiento. Y la diferencia no es tan obvia como parece, pues en términos de programación podemos decir que un videojuego invita a pensar por la cantidad de elementos que entran a jugar en el desarrollo del mismo. Sin embargo, no se trata acá de la cantidad de elementos sino de la calidad y de la disposición de esos elementos, disposición que debe producir una ruptura en la aparente secuencia, y en efecto, forzar el pensamiento, ya que una ruptura en el encadenamiento, en la narrativa, implica la entrada de nuevas cuestiones, en resumidas cuentas, se pone en marcha el intercambio entre lo virtual y lo actual y se activa el dinamismo. Deleuze afirmaba que *la imagen cinematográfica debe tener un efecto de choque sobre el pensamiento, y forzar al pensamiento a pensarse él mismo y a pensar el todo*⁹¹. Según esta cita y el comentario justo anterior, se puede hablar en el videojuego también de una especie de montaje, esto quiere decir: la disposición de las partes y el todo, del tiempo y del movimiento, en palabras de Deleuze *el montaje es esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo*⁹². Ese todo entonces es algo que impregna el *film*, es lo que comúnmente denominaríamos como “la idea” del *film*.

⁹⁰ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 226.

⁹¹ *Ibíd.*, p. 212.

⁹² Deleuze, G. *Imagen-Movimiento*. Buenos Aires: Paidós, 1983, p.51.

Ahora bien, Deleuze distingue un primer cine del pensamiento en Eisenstein, en el cual *se elabora un circuito que comprende a la vez el acto, al film, y al espectador*⁹³ Es decir, es un *film* en el cual se logra integrar el pensamiento en la imagen. Según esto, el espectador no es solamente un agente pasivo, sino es alguien que se agrega a la idea del *film*, al todo, y se le hace de alguna manera partícipe.

Ahora bien, según esto el cine del pensamiento era una labor que ya se prefiguraba con Eisenstein, sin embargo, es necesario preguntarnos acerca de las condiciones o características que hacen al cine propiamente del pensamiento. Deleuze trae a colación unas declaraciones de Artaud acerca del cine, según las cuales: *el cine es asunto de vibraciones neurofisiológicas, (...) la imagen debe producir un choque, una onda nerviosa que haga nacer el pensamiento, pues 'el pensamiento es una comadrona que no siempre existió'*⁹⁴. Así visto, no basta solamente con hacer al espectador partícipe del *film* para considerarlo un *film* del pensamiento, sino que además es necesario un choque, algo que interrumpa el momento y que nos deje estupefactos frente a lo que vemos, frente a lo que oímos o frente a lo que sentimos.

Deleuze afirma que el pensamiento en el cine de Eisenstein se producía a partir de la disposición de las imágenes, imágenes que debían producir por sí mismas un choque o vibración y por ende desembocar en el pensamiento como en una especie de monólogo interior que se supone debe ser capaz de darnos de nuevo el choque⁹⁵, esto es, como en una especie de espiral en el cual el pensamiento debe ser capaz después de darnos la imagen, algo así como cuando somos capaces de predecir lo que va a suceder en una película teniendo en cuenta los sucesos precedidos. Sin embargo, la mirada de Artaud, según Deleuze, introduce una nueva manera de pensar el pensamiento en el cine a partir de su propia imposibilidad: no basta solamente con que el espectador se vea involucrado a través del choque en el *film* y que a partir de esto sea capaz de “adivinar” la secuencia de la película, el choque en el cine es mucho más importante, ya que *revela esa impotencia de pensar el corazón del pensamiento*⁹⁶ esto es, la imposibilidad de pensar el pensamiento, cuando ya no podemos pensar en lo que va a suceder, quedamos en un suspenso total con

⁹³ Ver Deleuze, *Op. cit.*, p. 216.

⁹⁴ *Ibíd.*, p. 221.

⁹⁵ *Ibíd.*, pp. 220-224.

⁹⁶ *Ibíd.*, p. 223.

respecto a ese todo que deja de existir como tal: el encadenamiento sensoriomotriz ha sido destituido del *film* y ha nacido allí la potencia de lo falso, *la ruptura sensoriomotriz hace del hombre un vidente sacudido por algo intolerable en el mundo, y confrontado con algo impensable en el pensamiento*⁹⁷.

Por lo tanto, vemos una gran diferencia en la concepción que se tiene del pensamiento en el cine: por un lado, la concepción de Eisenstein según la cual el pensamiento es dado a partir de la imagen que produce el choque, seguido de una nueva imagen dada ahora por el pensamiento mismo; y por otro, la mirada de Artaud según la cual el choque corta con el encadenamiento sensoriomotriz a partir de la imposibilidad del pensamiento, lo cual introduce en el *film* un suspenso, el falsario. Este suspenso se debe a que el espectador está acostumbrado a seguir una linealidad, un encadenamiento. Así, una vez este ha sido roto el espectador no sabe de repente hacia donde se dirige el *film*, éste no es capaz de intuir la idea del mismo y por lo tanto nace allí esa imposibilidad de la que hablamos.

Supongamos ahora un personaje que se encuentra en una situación (cotidiana o extraordinaria) que desborda toda acción y que le impide reaccionar. Es algo que tiene mucha fuerza, algo muy doloroso y también muy bello. El vínculo sensomotor queda roto. Ya no estamos en una situación sensomotora, sino en una situación óptica y sonora pura. Es otro tipo de imagen⁹⁸.

En relación a Eisenstein vemos que en él hay una especie de imagen acción según la cual se pasa de una situación a otra (imagen-pensamiento/pensamiento-imagen) a partir de una situación, que en este caso es lo que denominamos como el “choque”, esto quiere decir, en otras palabras, que esta imagen acción depende constantemente del montaje sensoriomotriz. Como vimos, el choque es diferente tanto en Eisenstein como en Artaud, y se debe fundamentalmente a la ruptura que implica –en Artaud– este choque con respecto a tal encadenamiento. Con ello no solo se rompe con aquella imagen acción, sino también se inaugura, con Deleuze, la imagen mental que crea su propio objeto: una vez nos encontramos suspendidos en la potencia de lo falso a partir de esa “imposibilidad del pensamiento”, no queda otra salida que la creación. Pero ¿de qué manera surge esa “imposibilidad del pensamiento”? Esta surge, en el cine, gracias a lo que Deleuze llama imágenes ópticas y sonoras puras que se apoyan en cortes irracionales. La característica

⁹⁷ *Ibíd.*, p. 227.

⁹⁸ Deleuze, G. *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. 1995, p. 85.

fundamental del encadenamiento sensoriomotriz está en el paso de una situación a otra en pro de *obtener unas metas y sobre pasar unos obstáculos*⁹⁹, en el cine norteamericano esto se hace en pro de mantener la organicidad del todo, en el cine ruso, en pro de lograr el salto cualitativo o la toma de conciencia. Con la imagen mental se rompe con este esquema vectorial a partir de cortes irracionales, espacios paradójicos, y situaciones ópticas y sonoras puras. Si bien en el montaje sensoriomotriz hay una racionalidad dada por la secuencia o para mantenerla, un corte irracional se hace sobre aquella secuencia, la rompe, y se da a través de situaciones ópticas y sonoras puras o con la introducción de espacios paradójicos. Entendamos situación óptica y sonora pura como *aquella que no hace parte de lo que viene antes ni de lo que sigue después en la obra cinematográfica*¹⁰⁰.

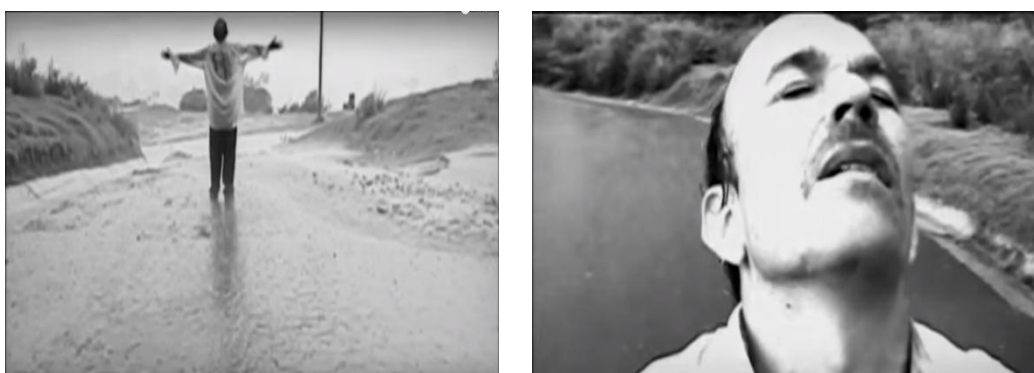


Fig. 28 & 29. *La sombra del caminante*. 2004. *Ciro Guerra*.

En una escena de la película *La sombra del caminante* de *Ciro Guerra*, *Mañe*, un cojo por razones del conflicto armado interno, toma un brebaje que su nuevo amigo *Mansalva* le ofrece, lo curioso es que *Mañe* entra en una situación de aparente psicodelia, algo que suspende la idea que se venía trazando del film –que eran estas dos extrañas personas conociéndose– e introduce cuestionamientos acerca del personaje que en realidad trata de representar *Mañe*. Esta es una imagen óptica y sonora pura, no solo porque no se conecta con lo acaecido hasta el momento en el film, sino porque tampoco tiene que ver con lo que se sigue en el mismo, con ese encuentro irónico entre el pasado y el presente de *Mañe* y de *Mansalva*.

Ahora bien, en cuanto a los espacios paradójicos, afirma *Garavito*: *son espacios intensos que giran sobre sí mismos y que no guardan una relación extensiva o vectorial con puntos*

⁹⁹ *Garavito, E. Deleuze III. Curso inédito para Alianza Colombo-francesa, 1992.*

¹⁰⁰ *Ídem.*

*exteriores de referencia*¹⁰¹, esto quiere decir, en traducidas palabras, que son espacios diferentes por sí mismos, son espacios que se crean constantemente para sí mismos, lugares que quizá nunca han existido pero en los cuales crecen cosas. En una película como el “ciudadano Kane” de Orson Welles el personaje explorando su pasado encuentra la paradoja de que él ya murió y que vive más allá de la muerte¹⁰². Estos espacios paradójicos aparentemente no tienen ninguna relación con la idea misma del *film*. Un ejemplo de ello lo tiene la película de Robbe-Grillet *La bella cautiva*. En una escena el detective se levanta de la cama y lo que ve a través de la ventana es una especie de jungla, pero más adelante, cuando lo sacan de la casa para fusilarlo, se ve a través de la ventana una playa que hace referencia al cuadro de Magritte que lleva el mismo nombre de la película, es un espacio extraño: en algunos momentos parece estar en un segundo piso y en algunos otros parece estar cerca de la calle, y aunque allí se desarrolle la mayoría del *film*, este espacio no logra establecer conexión con el *film* mismo, evoca todo pero nada en realidad.

Cuando se involucra al público en la obra es porque la obra es capaz de producir algo más que el choque: el suspenso. En la medida en la que se suspende la acción, la percepción entra en relación con una imagen mental: la imagen actual se torna virtual, emerge la potencia, se activa el circuito. Esto quiere decir que aquella imagen mental que se configura a partir de aquel suspenso activa nuevamente el circuito entre lo virtual y lo actual: se elevan a la potencia nuevas cuestiones y se buscan nuevas maneras de solucionarlas sobre planos concretos. La pregunta por la conexión de aquellas imágenes ópticas y sonoras puras era inminente: con quien o con qué iban a conectarse aquellas si ya no es con la secuencia, vemos que se conectan con el pensamiento, con la mente: se cristaliza la imagen, como en un espejo, no sabemos si lo que allí hay es real o imaginario, se vuelven indiscernibles.

Cada imagen óptica y sonora pura, cada imagen independiente crea nuevas conexiones por cortes irracionales: ya no hay una situación sobre la cual se sobreponga una acción, ahora simplemente hay un vínculo con el suspenso, con la potencia de lo falso y con la voluntad creadora; el *film* no se resuelve por sí solo, nosotros tenemos que continuar con esa labor, allí entra a jugar la labor del espectador en relación al suspenso: tratar de resolver el *film*, proponer nuevas cuestiones sobre aquel, llevarlo más allá de sí mismo. Por eso hoy en día

¹⁰¹ Ídem.

¹⁰² Ídem

se sigue hablando con tanto vigor de la película de *Psicosis* de Alfred Hitchcock, una película que introdujo un suspenso más allá de las imágenes, hizo que nuevas cuestiones surgieran incluso una vez acabada la película, nos hizo partícipes, nos hizo investigadores de lo que allí sucedía. Es por esto que Deleuze afirma que Hitchcock introdujo en el cine la imagen mental¹⁰³. En definitiva, esta imagen mental que funciona a partir del suspenso pone en marcha de manera efectiva el intercambio entre lo virtual y lo actual, así que ésta será central en la consideración del videojuego del pensamiento, pues es de vital importancia no perder de vista que este circuito se ha ampliado, como lo hemos mencionado desde el principio de este trabajo, a tal magnitud, que es necesario tratar de considerarlo en todo su esplendor, pues es evidente que va más allá de la pantalla.

Vamos ahora a hacer una transposición a los videojuegos de estos valores que Deleuze fijó en el cine, con el fin de proponer las características que debería llevar el videojuego del pensamiento. Tenemos que responder, antes que nada, por qué es posible hacer una transposición de estos valores del cine al escenario de los videojuegos. En un apartado anterior decíamos que había una diferencia esencial entre la pantalla del ordenador y la pantalla de la televisión o del cine, y que consistía esencialmente en que la pantalla del ordenador nos permite una inter-acción con las imágenes al punto de determinar su movimiento. Como vemos, esta diferencia parece menos clara ya que a través de la imagen mental se realiza este mismo proceso ampliando los circuitos de lo virtual y de lo actual: lo interesante de las películas que aparentemente no tiene un “fin” es que ese todo que allí subyace es un todo abierto, es decir, las cuestiones quedan abiertas para que la persona sea capaz de solucionarlas a su antojo o de proponer sobre ellas nuevas cuestiones. Por lo tanto, es posible hacer la transposición al videojuego de aquellas categorías que Deleuze fijó en el cine del pensamiento, en la medida en la que en estos dos escenarios hay una efectiva inter-acción a partir de la imagen mental, en los dos se pone en marcha el circuito de lo virtual y de lo actual que hace indiscernible la realidad y la imaginación. Aun así, es claro que existe algún tipo de diferencia, la cual parece subyacer, según vemos, en la velocidad en la que se da ese intercambio. En efecto, en la medida en la que estamos inmersos en este mundo de la informática o “virtualizado” somos más propensos a quedar en medio de aquel circuito, es decir, quedar en aquella indiscernibilidad entre lo real y lo imaginario. Parece evidente que

¹⁰³ Deleuze, G. *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. 1995, p. 87.

Deleuze tenía razón en este aspecto, pues este circuito ha ampliado sus márgenes al punto de que las imágenes se han salido de las pantallas y ahora las encontramos en nuestra cotidianidad:



Fig. 30, 31 & 32. Pokémon Go. Nintendo.

El videojuego del pensamiento debe ser capaz no solo de crear el pensamiento sino de crearse también desde el pensamiento, por eso, todas las características de este estarán atravesadas por la imagen mental. Ahora bien, en el videojuego del pensamiento debe haber, evidentemente, una ruptura con el esquema sensoriomotriz: de qué nos sirve simplemente completar una secuencia, “rescatar” un juego. La sensación que allí encontraremos será la misma que cuando terminamos de ver una película *cliché*, una felicidad pasajera, muy básica: se salvan los buenos y los malos van a la cárcel. Aquí no hay pensamiento, todo está dado, todo está premeditado, a la final sabíamos que el héroe lo iba a lograr. En un videojuego del pensamiento con lo que debemos encontrarnos es con cortes irracionales, con algo que rompa con el encadenamiento y que nos introduzca en una imposibilidad, es decir, con una situación que nos permita cuestionar el fin mismo del videojuego ¿debemos avanzar o retroceder? Ya no sabemos, ya no importa, ahora me fijo otras posibilidades.

Como vimos, en relación a Eisenstein y Artaud, no basta con hacer partícipe al espectador de la idea del *film* para considerar que allí hay pensamiento, y esto es más evidente en relación al videojuego, ya que en este escenario el espectador siempre está participando de la idea que allí se trata de construir como un todo. No basta con jugar y completar unas misiones para decir que hubo pensamiento, probablemente solo hicimos encajar de manera correcta la ficha, como en un rompecabezas, como en el juego Tetris. Como vimos, las exigencias para detonar el pensamiento creativo son muchas más. Se debe ir un poco más

lejos, el videojuego también debe provocar un choque cerebral que nos deje estupefactos frente a una situación, por ejemplo, la muerte del protagonista y un forzado nuevo inicio, el fin de la historia lineal y un retorno, ponerse en la situación del aparente villano, etc., en traducidas palabras, estar ahora frente a este todo abierto.

Esto anterior enfrenta al jugador tanto con algo impensable como con algo intolerable: no significa que el juego debe acabarse a la mitad, lo que significa es que el juego deja de determinar la secuencia y esta empieza a ser determinada por la persona misma: si el personaje principal muere, por ejemplo, tenemos que asumir otro tipo de actitud a través de otro personaje, asumimos entonces también otro rol, devenimos un personaje diferente y por lo tanto construimos desde aquella diferencia. Una situación intolerable sería por ejemplo un retorno a situaciones o escenarios anteriores en el juego, pero evidentemente sería un retorno diferente: el escenario puede ser el mismo, pero no necesariamente tenemos que hacer allí lo mismo o vamos a actuar de la misma manera, se nos abren otras posibilidades y emergen nuevas preguntas ¿Para qué volvimos? ¿Qué olvidé hacer? Tenemos que hacer algo diferente a lo que ya hicimos, debemos construir otra historia, buscar otros contrincantes o nuevas alianzas. Nos encontramos entonces con cortes irracionales de los cuales emerge el falsario.

Ahora, las imágenes ópticas y sonoras puras tienen que ser fundamentales en este videojuego del pensamiento: hacemos un alto, introducimos elementos realmente nuevos. La inmersión de una persona como Nicolás Maquiavelo en un videojuego como Assassin's Creed, en un momento en el cual no se esperaba, se acerca mucho a una situación óptica y sonora pura, hace que se eleven cuestiones más allá de este escenario: ¿Por qué alguien como él colaboraría con asesinos? Pero esta acción está más cerca del falsario que de la imagen óptica y sonora pura: no importa si aquello que se está representando es falso o verdadero, lo que importa es que esto necesariamente plantea cuestiones que exigen solución. Un videojuego atravesado por situaciones ópticas y sonoras puras sería realmente ingenioso, novedoso desde el principio, ya que estaría no haciendo cortes irracionales sino que sería algo irracional por sí mismo. Sin embargo, es probable que sea un juego poco atractivo ya que las personas no están acostumbradas a la irracionalidad total. Así que lo justo sería introducir esas imágenes ópticas y sonoras puras en la secuencialidad o a través

de los cortes irracionales. De esta manera, el corte se establece sobre una ya avanzada situación de armonía, de tal manera que no haya posibilidad de volver sino que la intriga obligue a interactuar con esas imágenes ópticas y sonoras puras que dejan en suspenso al pensamiento pero que no dejan otra posibilidad que la creación misma.

Un videojuego del pensamiento está introduciendo constantemente paradojas sobre la realidad. En efecto, el juego de rol crea pueblos que aparentemente no existen, pero que existen por sí mismos y para sí mismos, que se destruyen y se construyen gracias a la acción de los que allí habitan. Si bien ciertos espacios pueden imitar lugares (el bosque, la playa, la ciudad), estos son por ellos mismos espacios únicos sin referente, no están inspirados más que en la fabulación que allí puede surgir, no es el mapa que precede al territorio sino que son mapas reales por sí mismos: con sus costumbres, su población, sus luchas inventadas, sus situaciones propias, etc. El espacio o escenario del videojuego de rol es un espacio siempre paradójico, siempre está construyendo y destruyendo la realidad a partir del deseo colectivo, a partir de la creación de nuevos y más diversos intercesores que se enfrentan o colaboran para, precisamente, cambiar las dinámicas propias de esta nueva realidad. Por lo tanto, es propicio que el videojuego del pensamiento se realice sobre estos espacios paradójicos debido no solo a la fertilidad de la cual están plagados, sino a la importancia que tiene la *para-doxa* en la filosofía: etimológicamente es algo contrario a la creencia común, algo que tiene una apariencia falsa pero que no necesariamente es contrario a la lógica. Así visto, la paradoja es aquel espacio de posibilidad que produce un choque cerebral, que le da poder a lo falso en la medida en la que introduce la indiscernibilidad.

Todos estos aspectos se recogen en la idea del suspenso que produce la imagen mental. El videojuego del pensamiento es entonces un videojuego del suspenso: corta, cuestiona, crea la diferencia. Introducir este elemento del suspenso en el videojuego implica ampliar más y más los circuitos de la imagen virtual y de la imagen actual, esto es, formular cada vez más complejas cuestiones en el campo de la indiscernibilidad entre lo real y lo imaginario en la cual estamos inmersos, inmersos en este mundo cristal, inmersos a través del acto de fabulación a partir del cual nos creamos intercesores, no para destruirnos sino para construir cada vez más grandes e ingeniosos mundos.

Resumiendo, las características del videojuego del pensamiento son: choque cerebral, cortes irracionales sobre la secuencia, imágenes ópticas y sonoras puras y suspenso. Si un videojuego está cargado de estas características es evidentes que va a producir el acto de fabulación, va a forzar al pensamiento a crear pueblos, a crear intercesores, a crear cosas diferentes. Así visto, con estas características garantizamos la creación. Ahora bien ¿Cómo relacionar esto con la realidad virtual y actual del mundo contemporáneo? Hemos formulado una respuesta a aquellas posturas que se muestran pesimistas o fatalistas frente a esta realidad de nuestro mundo contemporáneo. Formulémoslo, para terminar, en otros términos: supongamos que nos encontramos inmersos en la figura de la Matrix que formularon los hermanos Wachowski, con esto le daríamos la razón a Baudrillard, tomamos la pastilla azul al aceptar la televisión y el ordenador en nuestras vidas. El gran ordenador de la Matrix funciona en la medida en la que todas las situaciones humanas que han existido y existen pueden ser representadas a través de variables y formulas algorítmicas, de esta manera ésta puede crear un entorno artificial que se conecte con las afecciones humanas. ¿Cómo salir de la Matrix? Creando algo realmente nuevo, un algoritmo que el gran ordenador no sea capaz de reconocer ya que no está dentro de su esquema lógico. Vemos entonces que la salida es la creación de nuevas conexiones, la creación de la novedad o de la diferencia. En consecuencia, ir más allá del desierto nihilista y de la resignación no es difícil, lo importante es encontrar salidas, reconociendo y entendiendo la importancia de analizar constantemente nuestro entorno, el mundo al que pertenecemos y las diversas realidades que aquí subyacen y que pueden subyacer.

Conclusión

Hemos visto como los circuitos de la imagen virtual y de la imagen actual son cada vez más grandes de manera que, en un movimiento inversamente proporcional, hacen cada vez más indiscernible lo real y lo imaginario. Aun así, hemos esclarecido que los escenarios virtuales no son en lo absoluto irreales, ni hacen parte de una estrategia de disuasión de una realidad perdida. Todo lo contrario, a medida que aumenta la aceleración del intercambio entre lo actual y lo virtual emergen nuevas preguntas y nuevas maneras de responderlas, se actualizan esas preguntas en territorios contruidos desde la nada. Hemos trasladado este circuito de lo virtual y de lo actual por todos los niveles que nos competen: desde lo fílmico pasando por lo social y llevándolo hasta lo informático.

Vimos la diferencia entre simulación y simulacro: por una parte, la simulación como el proceso de suplantación y duplicación de la realidad a través de sus signos en pro de sostener una realidad construida mediáticamente: la hiperrealidad; el simulacro como la emergencia de la potencia de lo falso y la voluntad creadora sin referente, que crea por sí misma. Hemos optado por el simulacro debido a que nuestra intención era mostrar una línea de fuga a esa virtualidad presentada como simulación de la realidad (Baudrillard): nuestra intención era mostrar la potencia creadora que subyace no solo en la imagen virtual y actual del cine sino en los escenarios que entendemos hoy en día por virtuales, más específicamente, los videojuegos, los cuales tienen “atrapados” a gran parte de la población y que es algo tácito y poco reflexionado aun filosóficamente en mi generación.

En un último momento hicimos una pequeña aproximación a las características que serían propias de un videojuego del pensamiento, entendiendo a éste como un videojuego que potencie la voluntad creadora y la construcción no solo de nuevas y diversas realidades sino también la construcción del pensamiento propio y original. Esto lo hicimos haciendo una transposición al escenario del videojuego de las categorías y características que Deleuze usó para el cine del pensamiento: choque cerebral, espacios paradójicos, cortes irracionales, imágenes ópticas y sonoras puras y suspenso. Haciendo este trabajo y el minucioso trabajo de lectura nos encontramos con la evidente suspicacia e ingenio de Deleuze, siendo éste capaz de crear tejidos conceptuales, creando una conexión brillante entre cada uno de los conceptos entre sí y con todos los demás. Sin embargo, no sirve de nada halagar a este

autor si no somos capaces de llevar a cabo su proyecto: la creación de conceptos. Aunque aún estemos cortos en esta labor dejada por Deleuze como lo propio de la filosofía, por lo menos estamos invadidos –desde nuestra multiplicidad– por esa voluntad creadora que emerge de lo cotidiano y que se cruza con este nuestro campo. Así, este trabajo es aún una pequeña muestra, un tímido acercamiento.

Con respecto al presente trabajo en su totalidad, nos queda claro entonces que lo virtual y lo actual se mueven siempre alrededor de lo real y de lo imaginario, pero nunca en lo irreal, nunca en la pura negación. Es claro que estas realidades virtuales y actuales, propias de estos escenarios, amplían y rompen sus márgenes y expectativas gracias a su carácter de producción social: manadas y bandas se organizan en pro de sostener y diversificar estos escenarios, en pro de volverlos una nueva posibilidad de existencia.

La razón que me motivó a realizar este trabajo es porque me reconozco como un sujeto inmerso en este mundo de la informática y de los sistemas. Por tal razón, creo que es necesario tomar una posición, una postura crítica y constructiva frente al mismo. En efecto, este mundo nos envuelve a tal velocidad que debemos evitar caer en el silencio y en la mera resignación. Veo que hay cosas del orden tanto de lo filosófico como de lo político que exigen tratamiento y atención: preguntarnos por la violencia en los videojuegos, por ejemplo, no es algo que compete solo a este escenario, sino que es algo que trasciende sus márgenes y sale de la pantalla para volverse en ocasiones, y a la fuerza, parte del mundo. En esa medida, la pregunta por la realidad virtual y actual en este escenario trasciende a los mismos, exige conexiones con otros campos del conocimiento que apenas están empezando a analizar esta realidad y que encuentran allí tantas cosas que es imposible ignorarlas. En consecuencia, reconozco que tengo fe en este mundo, porque veo que hay salidas, creo que éste se nos presenta con tantas posibilidades que sería absurdo simplemente quedarse quieto y dejarse llevar por el influjo de la época, por eso considero, junto a Deleuze, que *la creencia sólo reemplaza al saber cuándo se hace creencia en este mundo tal y como es*¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Deleuze, G. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós, 1985, p. 230.

Bibliografía

- BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.
- _____. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- _____. *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991.
- BORGES, Jorge. *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé, 2014.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *El Anti Edipo*. Barcelona: Paidós, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *Imagen-Tiempo*. Buenos Aires: Paidós.
- _____. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.
- _____. *Lógica del sentido*. Madrid: Amorrortu, 1969.
- _____. *Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002.
- _____. *Pintura: el concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007.
- _____. *El abecedario de Gilles Deleuze*. París: Montparnasse, 2004
- _____. *Imagen-Movimiento*. Buenos Aires: Paidós 1983.
- _____. *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. 1995.
- GARAVITO, Edgar. *Sobre la propagación de la terapéutica*, curso inédito para Alianza Colombo Francesa, 1992.
- _____. *Deleuze III*. Curso inédito para Alianza Colombo-francesa, 1992.
- GARCÍA, Gabriel. *La mala hora*. Bogotá: Oveja Negra, 1978.
- GOMBRICH, Ernst. *La historia del arte*. México: Diana, 1950.
- KAFKA, Frank. *La Metamorfosis*. Bogotá: Atenea, 2001.
- MACHADO, Arturo. *El imaginario numérico en: Estética, ciencia y tecnología*. Comp. Hernández, I. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2005.

PABÓN, Consuelo. *Diferencia y Repetición en el acto de crear* para la Universidad de París VIII. Bogotá, 2006. Tesis (Doctorado en Filosofía)

_____. Homenaje 20 años de la muerte de Gilles Deleuze: *Deleuze: crueldad, doble y acto creador*. Cauca, 2014. Artículo inédito. Editado por: Hernández, E. & Restrepo, C. Universidad de Cauca.

PERNIOLA, Mario. *La sociedad de los simulacros*. Buenos Aires: Amorrortu, 2009.

PIERRE, Levi. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.

PLATÓN. *El Sofista*. Sánchez Pacheco ed. Madrid: Gredos, 1988.

ZIZEK, Slavoj. *Órganos sin cuerpo*. Valencia: Pre-textos, 2006.

Índice de imágenes

- Fig. 1. Laguna de Iguaque. Tomada de <http://www.colparques.net/IGUAQUE>
- Fig. 2. Orlan. *Estética sobre el cuerpo*. 2002. Tomada de: <http://paulaartetalavera.blogspot.com.co/2015/11/la-forma.html>
- Fig. 3. Orlan. *Estética sobre el cuerpo*. 2002. Tomada de: <http://paulaartetalavera.blogspot.com.co/2015/11/la-forma.html>
- Fig. 4. *La dama de Shanghái*. 1947. Orson Welles. Tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=UGiPCOi0cvY>
- Fig. 5. *Aang y Koh. Avatar la leyenda de Aang*. 2005. Tomada de: http://avatar.wikia.com/wiki/File:Aang_and_Koh.png
- Fig. 6. *Aang y Koh. Avatar la leyenda de Aang*. 2005. Tomada de: http://avatar.wikia.com/wiki/File:Aang_and_Koh.png
- Fig. 7. *Aang y Koh. Avatar la leyenda de Aang*. 2005. Tomada de: <http://avatar.wikia.com/wiki/File:Aang>
- Fig. 8. *El viaje de Chihiro*. 2001. Hayao Miyazaki. Tomada de: <https://alevinu.wordpress.com/2012/09/03/ensayo-el-viaje-de-chihiro/>
- Fig. 9. *El viaje de Chihiro*. 2001. Hayao Miyazaki Tomada de: <http://cmonmurcia.com/2015/09/el-viaje-de-chihiro-yo-soy-quien-soy/>
- Fig. 10. *Billy Jean*. Michael Jackson. 1982. Tomada de: <https://alevinu.wordpress.com/2012/09/03/ensayo-el-viaje-de-chihiro/>
- Fig. 11. *Matrix*. 1999. Hermanos Wachowski. Tomada de: http://www.pelispedia.tv/pelicula/matrix/?fb_comment_id=422690821157175_783486635077590

- Fig. 12. *Matrix*. 1999. Hermanos Wachowski. Tomada de:
http://www.pelispedia.tv/pelicula/matrix/?fb_comment_id=422690821157175_783486635077590
- Fig. 13. Simulación y realidad virtual. Tomada de:
<http://conceptodefinicion.de/simulacion/>
- Fig. 14. Simulación y realidad virtual. Tomada de:
<http://www.definicionabc.com/general/simulacion.php>
- Fig. 15. *Action Painting*. 1943. Jackson Pollock. Tomada de:
<https://www.wikiart.org/en/jackson-pollock/mural-1943-1>
- Fig. 16. *Painting*. 1946. Francis Bacon. Tomada de:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Painting_\(1946\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Painting_(1946))
- Fig. 17. *Pokémon Go*. 2016. Nintendo. Tomada de:
<https://www.youtube.com/watch?v=F7mcDyBXJOo>
- Fig. 18. *Call of Duty*. 2005. Activision. Tomada de:
<http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/e3-2016-call-duty-modern-warfare-remastered-5324>
- Fig. 19. *La Máscara*. 1994. Chuck Russell. Tomada de:
<https://www.youtube.com/watch?v=X4mCWsuv4lc>
- Fig. 20. *La Máscara*. 1994. Chuck Russell. Tomada de:
<https://www.youtube.com/watch?v=nhX8d3RZ0uY>
- Fig. 21. Halo. 2001. Bungie. Tomada de:
<http://www.3djuegos.com/foros/tema/27954377/0/pelicula-de-halo/>
- Fig. 22. Operación 7. 2010. Park ESM. Tomada de:
<http://www.giantbomb.com/operation-7/3030-40583/>
- Fig. 23. Assassin's Creed. 2007. Ubisoft. Tomada de:
<http://www.gamingsports.com/tag/assassins-creed/>

- Fig. 24. Grand Theft Auto San Andreas. 2004. Rockstar. Tomada de:
http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas
- Fig. 25. San Andreas Multi Player. 2006. Rockstar. Tomada de:
<http://j-jproducciones.blogspot.com.co/2012/04/samp-san-andreas-multiplayer.html>
- Fig. 26. World of Warcraft Cataclysm. 2009. Blizzard. Tomada de:
<https://deista.wordpress.com/tag/world-of-warcraft-cataclysm/>
- Fig. 27. World of Warcraft Cataclysm. 2009. Blizzard. Tomada de:
<https://www.youtube.com/watch?v=DspGtc3yZYc>
- Fig. 28. La sombra del caminante. 2004. Ciro Guerra. Tomada de:
<https://www.youtube.com/watch?v=W1leEe2eWTg>
- Fig. 29. La sombra del caminante. 2004. Ciro Guerra. Tomada de:
<https://www.youtube.com/watch?v=W1leEe2eWTg>
- Fig. 30. Pokémon Go. 2016. Nintendo. Tomada de:
<http://www.pokemongo.com/>
- Fig. 31. Pokémon Go. 2016. Nintendo. Tomada de:
<http://www.pokemongo.com/>
- Fig. 32. Pokémon Go. 2016. Nintendo. Tomada de:
<http://www.pokemongo.com/>