

# Simulación Uno. Un encuentro mediático entre comunicación ficcional y universo empírico

Pedro Javier Millán Barroso<sup>1</sup> | [pedromillan@us.es](mailto:pedromillan@us.es)

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

---

**Resumen:** Con la película *Simone* (Niccol, 2002) como objeto de estudio y adoptando un enfoque pragmático y estético, se aborda la trascendencia social empírica de los textos ficcionales en los medios de comunicación de masas: los efectos empíricos de lo llamado virtual, las dinámicas de simulación y duplicación puestas al servicio de la industria cultural... todo ello articulado mediante las lógicas no verificables, según criterios proposicionales, de los lenguajes secundarios.

**Palabras clave:** comunicación, arte, tecnología, industria cultural.

**Abstract:** With the movie *Simone* (Niccol, 2002) as main object and adopting a pragmatic and aesthetic point of view, it is studied the empiric social transcendence of the fictional texts on the mass media: the empiric effects of the so called virtual, the dynamics of simulation and duplication as tools of the cultural industry... each of these items articulated by the non checkable logics, under propositional criterions, of the secondary languages.

**Key words:** Communication, arts, technology, cultural industry.

---

<sup>1</sup> Pedro Javier Millán Barroso es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla, donde imparte asignaturas de esta especialidad. Asimismo, es miembro del grupo de investigación Literatura, Transtextualidad y Nuevas Tecnologías. Su línea docente e investigadora trata cuestiones mediáticas diversas desde enfoques teóricos integradores articulados mediante los semióticos.

## 1. Cuestiones preliminares

Lo real que se ofrece inmediatamente es un doble, así como el acontecimiento que verdaderamente ha tenido lugar es una impostura. (Clément Rosset)

Ríos de tinta vienen discurriendo desde los albores mismos de la comunicación masiva para reflexionar, a partir de perspectivas teóricas diversas siempre interconectadas, acerca de la naturaleza de los mensajes mediáticos y de los modos en que éstos influyen en los sujetos, ya sea atendiendo a una o a otra vertiente de nuestra doble condición individual y social. Sin embargo, considero que en este ámbito de estudio se presta poca atención, al menos proporcionalmente, a la importancia de la comunicación estética en clave ficcional, como no sea desde enfoques vinculados a la propaganda política. Señero es el ejemplo cinematográfico de Serguéi Eisenstein, entre tantos otros que, por ser archiconocidos, no precisan aquí mención.

Hoy día se comprueba que los estudios mediáticos universitarios presentan similar orientación –por otra parte, indispensable–, pero quisiera que las próximas páginas contribuyeran breve y humildemente a recordar la importancia de aproximarse también a las diversas facetas, manifestaciones y formatos de la comunicación masiva desde perspectivas que no olviden su condición dual de representantes y divulgadores del imaginario colectivo humano.

Para ello tomaré como referente la película *Simone* (Niccol, 2002), en cuyo universo ficcional se plasma esa zona metafísica y simbólica del encuentro mediático entre los discursos estético y tecnológico, a la vez que atañe aquél a nociones de hondo calado en estudios de esta índole. Con su trayectoria creativa, el guionista y director cinematográfico Andrew Niccol viene demostrando un hondo interés por reflexionar críticamente sobre asuntos cuyo indudable calado sociopolítico, en consonancia con las actuales dinámicas globales, trasciende los límites de lo que suele considerarse “Occidente”. En concreto, las películas *Gattaca* (1997), *El show de Truman* (1998) y *Simone* (2002) abordan el complejísimo problema de la confrontación del ser humano con los discursos tecno-científicos que él mismo ha creado, siendo el mediático un fértil campo donde comprobar lo indisoluble del sujeto y sus propias expresiones.

Organizaré la exposición a partir de algunas aportaciones señeras para enfoques como el que he adoptado. En primer lugar, *Ficción y dicción* (Genette, 1991), donde se establece una útil distinción entre lo *ficcional* y lo *factual* que evita consabidas imprecisiones en el uso de *ficción-realidad* y *falso-verdadero*. Establecidas tales precisiones respecto de la película objeto aquí tratada, remitiré a algunos pasajes de *Cultura y simulacro* (Baudrillard, 1978) por su utilidad para comprender el funcionamiento comunicativo del personaje Simone en la sociedad mediatizada que plasma el universo ficcional de la película. Después me remitiré a ciertos enunciados de *Lo real y su doble* (Rosset, 1976), obra que aborda un problema

inherente al llamado pensamiento trágico: el de la dualidad existencial que se define entre el ser empírico y las representaciones del mismo, que el autor engloba con el concepto de *doble*. Por último, emplearé el concepto de *lenguajes secundarios* para subrayar que la noción formulada en *La estructura del texto artístico* (Lotman, 1970) es perfectamente aplicable a las dinámicas de significación operantes en los medios de comunicación.

Naturalmente, no es mi objeto ahondar en cada una de tales aportaciones, sino apenas recoger algunas pinceladas de sus principales ideas, a fin de ilustrar los complejos fenómenos socioculturales de índole comunicativa que plasma el guión, para algunos ingenuo, de la película *Simone*. Además, pese a ser densas las intersecciones entre los conceptos mencionados, me aproximaré a ellos separadamente con un fin organizador de la exposición.

## 2. "Una estrella se digitaliza". Discurso tecnológico y ficcionalidad

Recuerda Gustavo Bueno, al plantear uno de sus modelos poéticos "para una Filosofía de la televisión –para una concepción de las relaciones entre la apariencia y la verdad televisada–", que *poiesis* (*ποίησις*) significaba en griego *creación*, pero una "creación controlada por la *τεχνέ*", por la técnica (2000: 105), matiz éste que considero fundamental para tratar uno de los problemas planteados en *Simone*: el de las posibilidades estéticas del encuentro entre arte y tecnología. Así pues, si el protagonista es Victor Taransky, un director cinematográfico cuyo talento ignora la comunidad de actores y productores de Hollywood, otro personaje acude en su busca cuando el cineasta ha tocado fondo profesional. Es Hank Aleno, un informático repudiado por la comunidad científica, desesperado porque la muerte inminente le impedirá ver realizado su proyecto de crear actores digitales con absoluta verosimilitud. Es por lo que dice a Taransky: "Usted es el único cineasta con la integridad artística suficiente para realizar mi visión. Usted y yo, arte y ciencia, un matrimonio perfecto" (Niccol, 2002: [00:11:30]). En aras de una mayor precisión, evitaré emplear técnica y tecnología como sinónimos de ciencia.



**Ilustración 1. Un enorme ojo observa la desesperación de Hank Aleno.**

Pues bien, si una u otra forma de técnica siempre han estado al servicio de la creación artística, tal como subraya Bueno, acaso el vertiginoso desarrollo de las tecnologías digitales haya desvelado lo estéril del terreno que comparten arte y técnica cuando el creador –emisor– emplea las herramientas como fin comunicativo, es decir, cuando aplica ciertos recursos plásticos, sonoros, fotográficos... –sean analógicos o digitales– para sumarse a las pautas estilísticas de ciertas tendencias creativas o cánones, pero sin aportar una significación que trascienda la superficie textual.

Es por lo que el uso simbólico del ojo, tal como se emplea en la tradición cultural occidental –sagacidad, sabiduría, conocimiento, divinidad–, adquiere en *Simone* una enorme carga semántica cuando se asocia con la visión artística misma. No por otra razón se nos muestra *tuerto* al informático Hank Aleno, tras quien se desplaza un enorme ojo después de contactar con Victor Taransky, como también es de *ciegos* el aspecto de los periodistas que más tarde lo acosarán. Asimismo, la muerte y resurrección digitales de la idolatrada Simone concluyen y comienzan, respectivamente, por un ojo de la hermosa estrella artificial.

Hank: Usted tiene algo que yo no tengo.

Victor: ¿Qué?

Hank: Un ojo<sup>2</sup>... (Niccol, 2002: [00:10:58])

En este sentido, reflexiona más tarde Víctor Taransky que el de su peculiar creación “Es un caso clásico de una tecnología en busca de un artista. Alguien con integridad. [...] Alguien capaz de ver que, si una actuación es genuina, no importa que el actor sea real o no. ¿Y qué es real últimamente? Hoy en día a los actores se les hacen mejoras digitales. Es una zona gris. La única verdad real es la obra” (2002: [00:24:13]).

Todo este asunto recorre la película hasta el desenlace, como se aprecia cuando Taransky confiesa a su ex mujer que “Simone no es una persona real. Yo la inventé. [...] Ella [Simone] es etérea. Son *pixels*. [...] Código informático manipulado por mí empleando una ecuación matemática que heredé de un chalado. [...] No existe Simone. Soy yo Simone” (2002: [01:20:43]). Y por eso mismo, termina advirtiéndole su hija: “Tu error no fue crear algo falso, Papá. No importa que sea falso, pero no nos mientas más” (2002: [01:43:30]).

Porque, efectivamente, lo que se plantea en *Simone* a propósito de la infografía al servicio de los medios es el problema de los *pactos comunicativos* tácitos que todo relato establece, ya se trate de una noticia o de una novela. Así pues, al igual que en la semiosis autor-enunciación-receptor de una película se propone al espectador un acuerdo de interpretación en clave ficcional para comprenderla según las reglas del universo en ella plasmado, el proceso equivalente de una noticia implica, en cambio, un compromiso de *veridicción*, tal

---

<sup>2</sup> Conviene advertir que el guión original entraña un ágil juego de palabras porque la gramática inglesa rige el uso del artículo indeterminado (un, una: *a / an*) para indicar cualidades, pero no sucede así en español, por lo que el guiño queda anulado a favor del mero chiste al ser *tuerto* Hank Aleno. En inglés, *to have an eye* significa tener visión, buen ojo, lo cual bien pudo haberse tenido en cuenta para traducir al español.

como lo formula Searle en la teoría de los *actos de habla* (1969), a los cuales, por cierto remite Genette en *Ficción y dicción*. Así pues, dándose en películas las primeras apariciones mediáticas de Simone, interpretar en clave ficcional el personaje que encarna Simone es el único y fundamental requisito comunicativo. Sin embargo, al estar los estudios cinematográficos plenamente insertos en las dinámicas estético-mercantiles de la *industria cultural* (Adorno y Horkheimer, 1988), la categoría textual ficcional del personaje trasciende al dominio público empírico por medio del actor, solo que Simone es una creación informática y, por tanto, carece de entidad individual física. De esta manera, el correcto funcionamiento comunicativo de entender como ficción lo que es ficcional se convierte en una distorsión comunicativa de universal transcendencia cuando se entiende que Simone es *real*.

En definitiva, el de los recursos tecnológicos es un asunto que atañe directamente a las nociones de *ficción vs. realidad*, tan empleadas en el terreno comunicativo mediático, pero la fórmula terminológica que ofrece Gérard Genette en *Ficción y dicción* (1998) permite abordar los relatos sin acudir a tan peligrosa dicotomía. Me refiero a emplear *ficcional vs. factual* para evitar arriesgados paralelismos entre la constitución discursiva del texto y su apelación o no a mundos empíricos o ficticios, ya que ni los modos comunicativos periodísticos o documentales garantizan la veridicción ni los que más evidencian el artificio constructivo implican que lo dicho no guarde correspondencia directa con la experiencia humana, ni mucho menos que sea estrictamente falso.

Es decir, el de la *ficcionalidad-factualidad* es un problema de discurso que afecta directamente a la naturaleza de los pactos comunicativos que se activan en el texto, tal como plasma irónicamente Woody Allen en su *fake* –falso documental– titulado *Zelig* (1983), donde la estética *factual*, que debería estar al servicio de la verosimilitud por consistir en abundantes imágenes de archivo, entrevistas a destacados intelectuales, lenguaje de corte científico psiquiátrico... queda en entredicho mediante situaciones que subrayan lo inverosímil del caso relatado.

Refiriéndose a la ficción dramática, equivalente a la fílmica en los aspectos que aquí interesan, Genette recuerda que consiste en

discursos pronunciados –es decir, atribuidos a– personajes ficticios cuya ficcionalidad tácitamente postula en cierto modo el marco de la representación escénica, real o imaginaria [...] en las mismas condiciones y con las mismas intenciones y consecuencias que en la vida real, con la única reserva de que todo eso sucede en un universo de ficción perfectamente separado por el mundo real en el que viven los espectadores, salvo que haya una metalepsis voluntaria y paradójica, como las que se practican sobre todo en el siglo XX –y en la época barroca: obra dentro de la obra– y cuyos efectos “especiales” merecerían un estudio por sí mismos (1998: 36).

Cabe interpretar, en este sentido, que al aspecto verosímil del *vactor*<sup>3</sup> Simone, por el cual se la considera humana, se suma otro agente factualizador de su existencia *virtual*: una avidez de las industrias culturales tal que produce un fenómeno similar a la mencionada metalepsis, en tanto que extrae a Simone de los espacios comunicativos ficcionales para los que fue concebida –como sustituta de una actriz humana– y, por medio de su creador, la obligan a manifestarse públicamente a través de los más variopintos soportes factuales –que no estrictamente ciertos, tal como se comprueba–, proyectando sobre ella, como resultado, ese “rayo de verdad” con que Taransky hablaba de la luz cinematográfica. “Lo que está en la pantalla está en el mundo y lo que está en el mundo está en la pantalla”, titula Gustavo Bueno el tercer capítulo de *Televisión: apariencia y verdad* (2000: 137 y ss.).

Desde el punto de vista de la mediación técnica –cuyas implicaciones, insisto, son muy hondas en los demás asuntos que trataré–, puede resumirse que en la película *Simone* se plantea cómo el enorme potencial informativo de los avances tecnológicos puede ponerse fácilmente al servicio de la creación de fraudes, precisamente porque puede alcanzarse una asombrosa correspondencia formal con el mundo empírico, de modo que el aspecto referencial, *factual*, es justamente aquél donde más peligro corre el compromiso tácito de veridicción al que apela Searle. Pero también se recuerda que no es preciso un instrumento informático para generar informaciones manipuladas, no solo porque el entorno periodístico, inmerso en un vasto mercado, pueda generar ingentes cantidades de información desde datos imprecisos y sin contrastar, sino porque la herramienta Simulation One fue concebida para reemplazar a una “supermodelo con carnet de actriz” (Niccol, 2002: [00:05:29]), a cuantos falsos actores humanos dominan el mercado cinematográfico en el que Taransky es un incomprendido.

A este respecto, la enunciación fílmica<sup>4</sup> busca la complicidad espectadora con un ingenioso guiño, consistente en nombrar a los personajes actores mediante marcas informáticas. Hal Sinclair, el co-protagonista de Simone en las películas de Taransky, se llama igual que la computadora de *2001. Una odisea en el espacio* (Kubrick, 1968) y su apellido coincide con la conocida marca que desarrolló los famosos ordenadores domésticos Spectrum. Otros compañeros de reparto son Mac, Hewlett, Lotus Corel, Clarise Apple y Lisa Packard.

### 3. “Todos los actores son una invención”. Simulacro e industria cultural

Soy la muerte de lo real.

---

<sup>3</sup> Así denomina Hank Aleno a los actores digitales, quizá abreviando la expresión *virtual actor*.

<sup>4</sup> Para profundizar en este término, consúltense Neira Piñeiro (2003: 52 y ss.) y Millán Barroso (2008: 258 y ss.).

Afirma Jean Baudrillard que “los actuales simulacros [...] intentan hacer coincidir lo real, todo lo real, con sus modelos de simulación” (1993: 10)... y no al revés, cabría añadir. Es decir, lo real se manipula y adapta a las necesidades del simulacro que, en principio, surge de tal realidad. Y continúa:

El aspecto imaginario de la representación [...] es barrido por la simulación –cuya operación es nuclear y genética, en modo alguno especular y discursiva. [...] No más espejo del ser y de las apariencias, de lo real y de su concepto. [...] Lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo– y a partir de ahí [lo simulado] puede ser reproducido un número infinito de veces. No posee entidad racional al no ponerse a prueba en proceso alguno, ideal o negativo (1993: 10-11).

Pocas afirmaciones condensan mejor los vínculos de la noción de *simulacro* con otra de excepcional interés por su intervención en las dinámicas comunicativo-mercantiles de los medios masivos: la ya mencionada *industria cultural*, pues esas “células miniaturizadas” y “matrices” que se pueden reproducir “un número infinito de veces” no solo tienen que ver con la producción en serie de productos idénticos, sino con la idea misma de *cliché* que en tal contexto emplean Theodor Adorno y Max Horkheimer, la cual designa los patrones creativos que, por la relación bipolar que conecta producción y consumo –es decir, entre oferta y demanda–, organizan el mercado en términos más mercantiles que estéticos. Se habla también, de hecho, de la *desestetificación* del arte por la industria cultural.

Film y radio no tienen ya más necesidad de hacerse pasar por arte. La verdad de que no son más que negocios les sirve de ideología, que debería legitimar los rechazos que practican deliberadamente. Se autodefinen como industrias y las cifras publicadas de las rentas de sus directores generales quitan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos (Adorno y Horkheimer, 1988, en [http://www.cultura.gov.ar/sinca/archivos/documentacion/investigaciones/Max\\_Horkheimer\\_y\\_TheodorAdorno\\_La\\_industria\\_cultural.pdf](http://www.cultura.gov.ar/sinca/archivos/documentacion/investigaciones/Max_Horkheimer_y_TheodorAdorno_La_industria_cultural.pdf), consultado 13.10.2008).

En el mismo sentido, discuten Víctor Taransky y su ex esposa, Elaine Christian, directora del estudio, cuando se detiene la producción de la última película de aquél por el abandono de la actriz principal:

Víctor: Alumbras ese oscuro cine con un poco de luz...

Elaine: Se llama proyector, Víctor...

Víctor: Iluminar los corazones y las mentes con un rayo de verdad. Eso era lo que hacíamos (Niccol, 2002: [00:06:22]).

Elaine: [...] No se trata de eso, ni de ti, ni de mí. Es un negocio. ¡Mira a tu alrededor! ¿Quién crees que paga esto? ¡Es una cuestión de inversión y rendimiento!

Víctor: ¡A la mierda el rendimiento! ¡No me interesa quién paga qué! ¡Intento hacer una película! (Niccol, 2002: [00:06:35]).

Por otra parte, la anterior cita del ilustre sociólogo post-marxista francés concuerda también con las reflexiones de Taransky, en cuanto que establece sagazmente que, al haber digitalizado una estrella con semejante trascendencia mediática, “Nuestra capacidad de confeccionar un fraude ahora ya supera nuestra capacidad de detectarlo”; a lo que su magnífica obra responde especularmente con la sentencia que abre este apartado: “Soy la muerte de lo real”. Es interesante observar cómo la dominante cromática azul se asocia en la

película con los fenómenos de fraude a partir de un constructo ficcional, de manera que no es otro el color cuando las portadas de la prensa internacional se sobrepresionan a las interminables colas de espectadores que esperan ver la *opera prima* de la nueva estrella.



**Ilustración II. Con dominante azul, Simone tiene en la foto aspecto virginal.**

Sin embargo, en términos estrictos, no puede hablarse de un fraude por parte de la prensa, salvo que hablemos del reportaje sobre la infancia de Simone que ordena elaborar el simbólicamente cegado personaje periodista. Los titulares responden plenamente a un compromiso de veridicción, el establecido según los *actos de habla*, una creencia sincera de que lo dicho es cierto mientras no se demuestre lo contrario. Es Taransky quien no desdice las noticias, residiendo la crítica en el irrompible círculo vicioso que se establece entre la presentación del personaje informático en clave ficcional y la conclusión de que Simone es una persona del mundo empírico.

Todo lo cual conduce a plantear una breve reflexión sobre los conceptos de *real vs. virtual*, cuyas fronteras, sabido es, vienen siendo secularmente objeto de discusión filosófica y científica. No siendo mi intención otra que comentar el fenómeno dentro del marco comunicativo de *Simone*, baste ahora acudir a la escueta definición de “realidad” que establece la vigésimo segunda edición del Diccionario de la Lengua Española (R.A.E., 2001) para ilustrar la evidencia de que la protagonista digital, en su paso a los discursos factuales, goza de “existencia real y efectiva” porque influye en el universo empírico al que pertenecen los sujetos de la comunicación –emisores, receptores–, donde “ocurren verdaderamente” sucesivos y complejos acontecimientos que ella provoca, de absoluto “valor práctico”, pese a la primigenia naturaleza ficcional. No hace falta profundizar en ello para comprobar, desde este enfoque, la *contradictio in terminis* inherente a la expresión *realidad virtual*. Pero, siguiendo con la definición de *virtual*, en plena era de la comunicación se requiere precisar qué se considera “de presente” al producir algo un efecto, visto que las tecnologías correspondientes han logrado relativizar la idea de coexistencia: la televisión, los sistemas de



videoconferencia, la docencia-discencia virtual<sup>5</sup>... En cuanto a la existencia “aparente y no real”, esta acepción desde el enfoque físico se basa en la consideración de ambos términos de apariencia y de realidad como contradictorios o, al menos, niega tácitamente las contaminaciones que desde otros ámbitos se dan por consabidas.

En cualquier caso, el fenómeno mediático en que se convierte Simone, cuya naturaleza informática desconoce el público, recuerda de nuevo lo cuestionable de usar restringidamente las ideas de *realidad*, de *ficción* y, en este caso, de *virtualidad*, porque, sin estar su persona cuando todas la esperan, goza de plena entidad y trascendencia masiva. Así lo demuestran las muy diversas e intersecadas señas de admiración por parte de los espectadores, la prensa y los mismos empleados del estudio, quienes siguen sin manifestar interés alguno por la fundamental tarea creativa de quien, sin embargo, sí tiene entidad corpórea: el director, Víctor Taransky.

“Volved al trabajo, no ha venido” (Niccol, 2002: [00:19:13]), dice Elaine ante la colosal presencia de Simone en forma de un cartel publicitario que en todo momento preside la entrada a los estudios y entre el clamor de cada vez más personas congregadas para recibir a una actriz en cuya presencia jamás podrán estar. Porque “Cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas” (Baudrillard, 1993: 19). Luego no es de extrañar que la hermosa creación digital que es Simone no solo se haya autodefinido “la muerte de lo real”, sino que sea un constructo, por parte de su creador, basado en la meticulosa combinatoria de rasgos procedentes de otras estrellas cinematográficas, aspecto éste que, sin atribuírselo al talento de Taransky, también proclama la admirada crítica especializada: “Simone tiene la voz de una joven Jane Fonda, el cuerpo de Sofia Loren, la gracia de Grace Kelly y la cara de Audry Hepburn mezclada con la de un ángel” (Niccol, 2002: [00:19:22]). En efecto, la escurridiza actriz es un nuevo e incisivo resultado de la dinámica de *clichés* que engrana la *industria cultural* mediante planificados *mosaicos de citas* (Kristeva, 1981: 190) aspecto éste que se trata con honda ironía en la película que estamos observando.

Pero es importante subrayar la diferencia ontológica que Baudrillard detecta entre la *simulación* y el *simulacro*, por cuanto la herramienta informática que Hank Aleno puso en manos de Victor Taransky, así como el nombre de la actriz digital, remiten al primer término: “Simulation One” y “Simone”, respectivamente.

---

<sup>5</sup> De lo que se infiere una nomenclatura incorrecta, o imprecisa al menos –aunque sugerente–, de las llamadas “asignaturas virtuales”, precisamente por estar orientadas a agilizarse y ampliar el alcance de la formación presencial. Acaso decir “asignatura / formación telemática” evitaría debates al respecto.

#### 4. "La única verdad real es la obra". El doble y la mimesis mediática.

Nuestra capacidad de confeccionar un fraude ahora ya supera nuestra capacidad de detectarlo.

Comienza *Simone* con la asociación de dos universos diferentes pero intersecados: la ficción del relato *Amanecer atardecer* y una calle de los estudios hollywoodienses donde se rodó, lo cual viene a resumir la esencia temática de la película: los universos ficcionales y el empírico son indisolubles porque se nutren entre sí, aunque dissociables porque operan de maneras bien distintas.



#### **Ilustración III. Mundo ficcional vs. mundo factual: idénticas estructuras visuales.**

Esta interdependencia se marca visualmente en el discurso mediante dos planos cuyas idénticas composiciones se encadenan por montaje. En el primero, un espigón divide el mar. Una calle separa los platós del estudio en el segundo. La música también concatena ambos universos. Así pues, ya antes de comenzar la trama de anuncia que en *Simone* va a reflexionarse acerca de los límites entre los universos ficcional y empírico, desde un enfoque acorde con el que plantea Clément Rosset cuando sostiene que

Este mundo, que en sí carece de sentido, recibe su significación de otro mundo que lo dobla o, más bien, de otro mundo en relación al cual este mundo no es sino un engañoso remedo [... ya que] Esta estructura de la reiteración, donde lo otro ocupa el lugar de lo real y este mundo ocupa el lugar del doble, no es otra –una vez más– que la propia estructura del oráculo: lo real que se ofrece inmediatamente es un doble, así como el acontecimiento que verdaderamente ha tenido lugar es una impostura (Rosset, 1993: 51-52).

Sintetizan estas palabras la problemática sobre las fronteras realidad-ficción que, en forma de relato, encarnan Víctor Taransky y la actriz digital que creó. Conforme a las estéticas de lo trágico que, sabido es, atraviesan la tradición sociocultural de occidente, dicho problema limítrofe se plasma en *Simone* acudiendo a simbologías tan recurrentes en nuestras artes y manifiestas en cine como el espejo y al mar, ambos asociados principalmente con la figura del director-creador. En concreto, la estructura mítico-religiosa del oráculo es la más evidente, estableciéndose una asimilación muy significativa entre el plató cinematográfico, la unidad móvil de televisión para la gira de conciertos, incluso los satélites espías de la prensa,

con aquellos emplazamientos sobrenaturales desde los que entidades divinas observan al ser humano. No en vano indica Rosset que “La duplicación [mímesis, espejo] de lo real, que constituye la estructura oracular de todo acontecimiento, considerada desde un punto de vista diferente, constituye igualmente la estructura fundamental del discurso metafísico desde Platón hasta nuestros días” (1993: 51).

Plantean esas palabras algunas cuestiones de indudable calado al aprehender las dinámicas mediáticas desde el enfoque hermenéutico que me ocupa. Por una parte, hablar de “duplicación” nos orienta por necesidad a recuperar el concepto de *mímesis*, cuya gran complejidad impide ahondar aquí en ella. Será suficiente, pues, recordar que, aunque con diferencias esenciales, las poéticas platónicas y aristotélicas reconocían la capacidad de las artes para plasmar el universo humano. Pero, tal como afirma Rosset, a esa *imitación* le es inherente una “estructura oracular” porque no solo exige algo representado, sino un autor que lo plasme desde un cierto punto de vista, desde cierta situación comunicativa.

En efecto, desde su oráculo cinematográfico, Taransky ha engendrado un ser de enorme trascendencia social y mediática, dimensiones éstas, a mi entender, indisociables del individuo en la era comunicativa. En el plató, por medio del sofisticado Simulation One, moldea su creación y dialoga especularmente con ella, no siendo Simone otra cosa que un ser creado a imagen y semejanza de su propia voluntad estética. Tal es el grado de presencia de lo mítico y religioso en la película, aspecto que ampliaré cuando me refiera a los *lenguajes secundarios*.



**Ilustración IV. Estructura ternaria del Simulation One, como un tríptico de pintura sacra.**

Además, la observación detenida de estos pasajes permite comprobar que, si la dominante cromática azul venía asociada con la consideración mediática de Simone como entidad “real”, se impregna de un verde aquello referido a la creación misma de la actriz y al éxito de Taransky en su engaño al mundo, siendo muy intenso y llamativo tal color durante el diálogo

con Hank Aleno, así como en el estudio vacío donde construye las películas y, sobre todo, en la segunda obra, *Eternidad eterna*, pues confirma ésta dicho logro del director.

En cualquier caso, la concepción existencial trágica imbricada en la idea rossetiana de *doble e* inherente a las simbologías especulares y oraculares no es otra que la bien conocida *del mundo como representación*, cuya fruición artística en otras etapas –Grecia ática, Barroco...– vuelve a ser decisiva en las estéticas de la llamada posmodernidad. Por supuesto, son estrechos los lazos que la conectan con la noción de *simulacro*.

## 5. “Has matado un ídolo”. Lenguajes secundarios y cultura de masas

Es más fácil conseguir que se lo crean cien mil que no uno solo.

El juego es un modelo de realidad de tipo particular. Reproduce determinados aspectos de la misma traduciéndolos al lenguaje de sus reglas. [...] El juego supone la realización de una conducta particular –“lúdica”- diferente de la conducta práctica y determinada por el manejo de modelos científicos. [...] El que juega debe recordar al mismo tiempo que participa en una situación convencional –no auténtica [acordada]– (el niño considera que el tigre es de juguete y no le teme) y no recordarlo (en el juego el niño considera que el tigre de juguete está vivo). [...] El arte del juego consiste precisamente en adquirir el hábito de la conducta en un plano doble (Lotman, 1988: 84-85).

Otra noción muy ligada a las que vienen tratándose, a saber: simulacro, industria cultural, ficcionalidad / factualidad, doble... es la de lenguaje secundario o sistema modelizador secundario, formulada por Yuri Lotman en *Estructura del texto artístico* (1970) y muy útil si se engarza en enunciados de las hermenéuticas fenomenológicas, concretamente en las estéticas de la recepción, pues subraya otra interesante perspectiva para interpretar los fenómenos estéticos y mediáticos que intervienen en el relato Simone y, por supuesto, para extrapolar la comprensión de aquéllos en el territorio empírico de la comunicación mediática.

Según Lotman, los lenguajes secundarios son “estructuras de comunicación que se superponen sobre el nivel lingüístico natural” (1988: 20), como sucede en los casos del mito, de la religión y del arte. He aquí, por cierto, otro vínculo entre los modelos existenciales y el ámbito de la expresión estética. Así, “Los sistemas modelizadores secundarios –al igual que todos los sistemas semiológicos– se construyen a modo de lengua. [...] Puesto que la conciencia del hombre es una conciencia lingüística, todos los tipos de modelos superpuestos sobre la conciencia, incluido el arte, pueden definirse como sistemas modelizadores secundarios” (1988: 20), es decir, que, sin ser códigos tan sistematizados como las lenguas naturales –el español, el italiano...– o los lenguajes que Lotman llama artificiales –científicos, señalización...–, orientan el pensamiento, influyen en las maneras de ver el mundo, y decisivamente, por cierto.

Vista desde este prisma, entraña la película Simone una puesta en abismo –mise en abîme– que la conecta claramente con las estructuras del pensamiento trágico, del cual, como se ha dicho, es Clément Rosset un exponente actual. No me refiero ahora a la identificación especular entre Taransky y su creación por medio de ese espacio oracular que es el estudio,

aunque la relación de tal estructura mítico-religiosa con lo trágico sea clara en tal sentido. Hablo de la disposición inclusiva inherente a todo planteamiento metadiscursivo: Simone es hablar del cine mediante el cine, pero sobre todo es hablar de los procesos y fenómenos semióticos que desencadena la comunicación masiva por medio de una manifestación de ella, inserta en las dinámicas mercantiles de la industria cultural, pero con un evidente y explícito enfoque crítico que denuncia la disolución de la experiencia artística creadora y espectadora en el magma de un star system que, aunque reorientado y pese a que los historiadores del cine lo consideran propio de muy anteriores décadas, no solo perdura todavía, sino que se ha proyectado sobre las demás formas mediáticas en el seno de la industria cultural:

Víctor: "¿Qué ha pasado? Siempre hemos tenido estrellas de cine, pero antes eran nuestras estrellas, ¿te acuerdas? Les decíamos lo que tenían que hacer, les decíamos lo que debían ponerse, con quien salir. Cuando las teníamos contratadas, podíamos cambiarles los nombres, sí... y más de una vez.

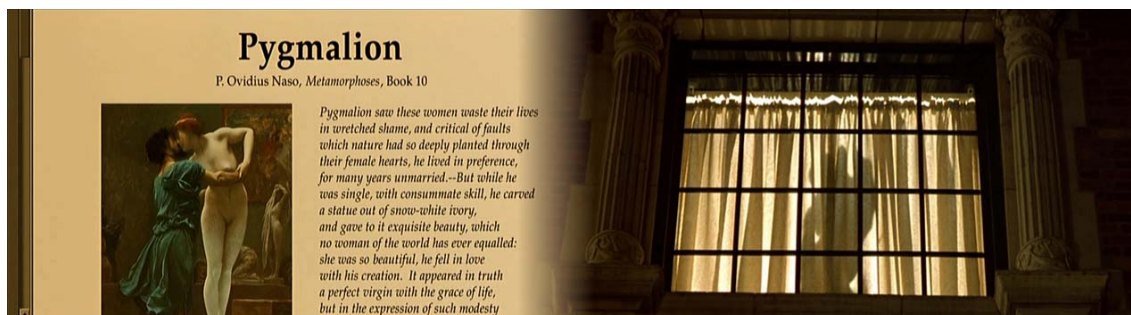
Elaine: Víctor, ¿sientes nostalgia de una época en la que ni siquiera habías nacido?

Víctor: Pero me acuerdo de por qué me metí en este negocio. Tú parece haberlo olvidado (Niccol, 2002: [00:05:51]).

El director protagonista, desprestigiado y humillado, despedido del estudio por su propia ex mujer en virtud de la falta de rendimiento económico –porque el estético ni siquiera se plantea– de la película *Amanecer, atardecer*, recibe del informático Hank Aleno el objeto –*mágico*, dirían los formalismos– que hará posible demostrar su valía artística y negar la de cuantos actores anteponen la fama al correcto desempeño de su oficio de intérpretes. Arte y tecnología convergen con Simulation One como herramienta... pero la empresa de Víctor Taransky se engrana sobre mecanismos aún más complejos y profundos que la mera unión de la destreza estética y la potencia tecnológica. Del todo consciente de que el soporte esencial de las industrias culturales radica en el funcionamiento de éstas, sabe conjugarlo con su conocimiento de los recursos comunicativos estéticos y mediáticos.

Así pues, a partir de numerosos detalles procedentes del repertorio cinematográfico que recopiló Aleno, Taransky crea un ídolo mediático que cautiva las almas de los espectadores y, por tanto, los bolsillos de los estudios. Simone funcionará de manera equivalente a los mitos, cuya existencia no es demostrable empíricamente porque opera en el ámbito abstracto de la ficcionalidad, cuya estructura superpuesta, como indica Lotman, "influye vigorosamente en la mente de los hombres y en muchos aspectos de la vida social" (1988: 20). De ello hace un interesante guiño argumental cuando Lainey, la astuta hija de Víctor Taransky y Elaine Christian, hace en Internet una consulta sobre el mito de Pigmalión y Galatea, cuyo argumento y sentido penetran de manera evidente en los de de *Simone*: el artista cautivado y dominado por su propia obra. De este modo, la película alude a las dos vertientes fundamentales desde las que abordar un fenómeno mítico: la herencia cultural de todo texto por estar inmerso en una vasta y fértil *semiosfera* (Lotman, 1996) y, sobre todo, los procesos sociales que es capaz de generar en tanto que lenguaje –secundario–. Es por lo

que, debido al funcionamiento mítico de Simone, una simple sombra chinesca suya convence de su existencia empírica a la marabunta de periodistas que vigila un hotel esperando verla. Acaso recuerde Taransky el platónico mito de la caverna cuando llama cautivo al más tenaz de todos ellos, quizá comparando las empresas mediáticas con oscuras cuevas llenas de cadenas.



**Ilustración V. La sombra chinesca de Simone-Galatea equivale a su presencia empírica.**

En cuanto al lenguaje secundario de la religión, también se tematiza marcadamente en *Simone*, siempre conjugado con las claras referencias al universo mitológico de los oráculos que se han indicado a propósito de la idea trágica de *mundo como representación*. Pero, siendo ése el aspecto más ligado a las dinámicas comunicativas mediáticas, es sin duda interesante subrayar las densas alusiones al Génesis y la puesta en duda misma de la creación divina a favor del quehacer humano. Ésta es la más explícita:

Víctor: He hecho lo imposible. Yo he recreado los infinitos matices de un ser humano, de un alma humana. He cogido la nada y la he convertido en algo. Le he infundido vida a una máquina. He hecho un milagro. [...] Te lo juro, Elaine. Dios es testigo, te juro, te juro que yo he creado a Simone.

Elaine: ¿Creaste a Simone? [...] Víctor, oye... ella te creó a ti (Niccol, 2002: [01:21:33]).

Porque el arte puede contener, expresar, las estructuras modelizadoras secundarias del mito y de la religión, tal como afirma Lotman, la película *Simone* es un juego dialéctico donde ese mismo vínculo entre lo estético y lo mítico-religioso sirve para ironizar sobre la frivolidad imperante en el panorama mediático, desde las intrigas comerciales en torno a los actores hasta la puesta en duda de la voluntad veridicente de la prensa, sin olvidar la plena inmersión de la diva digital en la lógica mercantil de la industria cultural. Una magnífica actriz que, convertida en cantante pop, en portada de decenas de revistas, en sujeto comercial de un perfume y, en definitiva, en asunto de interés informativo mundial, afianza su credibilidad mediante acciones humanitarias en el tercer mundo.

Locutor: La creciente violencia, la trágica pérdida de vidas humanas y la amenaza de una guerra total han sido eclipsadas hoy por las nominaciones a los Óscar (2002: [01:27:34]).

Precisamente, la cita de Lotman que abre este apartado atañe al aspecto lúdico de la comunicación estética, por cuanto implica aceptar las premisas lógicas de “cierto modelo de realidad”. Ello concuerda plenamente con las fases sucesivas que Baudrillard identifica en una imagen:

- es el reflejo de una realidad profunda.
- enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.
- enmascara la **ausencia** de realidad profunda.
- no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro” (1993: 18),

Afirma el autor francés que “[...] En el tercero, [la imagen] **juega a ser** una apariencia y pertenece al orden del sortilegio. En el cuarto, ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al de la simulación” (Baudrillard, 1978: 18), lo cual subraya, en definitiva, que las lógicas de la industria cultural han logrado poner al servicio de su naturaleza simulada la dimensión estética participante en el panorama mediático, ya nos refiramos a los relatos ficcionales o al caso específico de la idolatría que inmortaliza a personas como si fuesen dioses olímpicos. Por tanto, son los individuos que conforman la masa pública aquellos que en última instancia deben ser capaces de delimitar la trascendencia de los textos mediáticos para interpretarlos en la clave comunicativa correspondiente. Tal vez sea útil para ello acudir nuevamente a la idea de *pacto ficcional*, pues la comunicación ficcional o factual, desde un enfoque discursivo y pragmático, puede entenderse como propuesta de cierta clase de pacto. Solo la ficcional debería entrañar lo lúdico.

Además, la autodefinición de Simone como “la muerte de lo real” también conecta la idea de *simulacro* con una noción que es clave en el marco teórico elegido: los *lenguajes secundarios*. Desde un enfoque similar al de las religiones iconoclastas, Simone encarnaría “la muerte de lo real” porque, para tales doctrinas, “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, del mismo modo que los iconos de Bizancio podían serlo de la identidad divina” (1978: 17). Pero, rogando “No perdáis nunca la fe” (Niccol, 2002: [01:04:48]) a los espectadores que abarrotan un estadio deportivo para su concierto, el mismo ídolo mediático también se suma a la perspectivas iconólatras que, como la cristiana, “se han comprometido en esta apuesta de la representación: que un signo pueda remitir a la profundidad del sentido, que un signo pueda cambiarse por sentido y que cualquier cosa sirva como garantía de ese cambio –Dios, claro está– [...] Entonces, todo el sistema queda flotando en un gigantesco simulacro –no en algo irreal, sino en simulacro, es decir, no pudiendo trocarse por lo real pero dándose a cambio de sí mismo dentro de un circuito ininterrumpido donde la referencia no existe” (1978: 17).

En efecto, toda la película se articula sobre una analogía que se prolonga más allá de la que, más evidente, asocia al director cinematográfico con una divinidad creadora y al personaje virtual con la creación misma, dotada de “los infinitos matices de un ser humano, de un alma

humana" (2002: [01:21:30]) y, por tanto, capaz de influir en su entorno. Embelesando al mundo con su vida y conmocionándolo con su muerte, la perfecta actriz digital obliga a poner en tela de juicio la consideración de lo *virtual* como *irreal* o *falso*, de igual manera que el *doble* y el *simulacro* afectan al universo empírico desde la intimidad existencial humana. No en vano, cuando Taransky confiesa a su ex esposa haber inventado a Simone, ella, como productora de un gran estudio cinematográfico, le recuerda que "todos los actores son una invención" (2002: [01:20:43]). Porque es la dinámica comunicativa mediática aquella que funciona como un *lenguaje secundario* de orden mítico, religioso y, en el caso del cine, artístico...



**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ADORNO, Theodor y HORKHEIMER, Max (1988): "La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas", en *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires, Sudamericana.

BUENO, Gustavo (2000): *Televisión: apariencia y verdad*. Barcelona, Gedisa.

BAUDRILLARD, Jean (1978): *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós, 1993.

GENETTE, Gérard (1991): *Ficción y dicción*, Barcelona, Lumen, 1993.

KRISTEVA, Julia (1981): *Semiótica*, Madrid, Fundamentos.

LOTMAN, Yuri M. (1970): *Estructura del texto artístico*, Madrid, Istmo, 1979.

—, (1996): *La semiosfera*, Madrid, Cátedra.

MILLÁN BARROSO, Pedro Javier (2006): "Discursos retroalimentados. Arte y sociedad en el cine", en *Comunicación, universo artístico y nuevas tecnologías*, Sevilla, Alfar, 137-182.

NEIRA PIÑEIRO, María del Rosario (2003): *Introducción al discurso narrativo fílmico*, Madrid, Arco/Libros.

ROSSET, Clément (1976): *Lo real y su doble*, Barcelona, Tusquets, 1993.

[Aceptado: 24.10.2008. Recibido: 14.11.2008]