

La muerte de la muerte

*“No creo en la muerte,
porque uno no está presente para
saber que en efecto ha ocurrido”*

Andy Warhol

Las imágenes, las voces, los sentidos, las prácticas. Todos los discursos han matado a la muerte. Le han arrebatado su sentido tradicional, de antaño, su “aura” espiritual y misteriosa. La muerte ya no seduce. Asistir hoy al terreno de la muerte no implica dejar ningún escenario, ninguna representación social. Puede parecer obvio, pero no es banal que la muerte haya entrado a la lógica del imaginario contemporáneo, numérico e hiperrealista. La muerte no usa más guadañas, sino pantallas cercanas, lejanas, virtuales y táctiles, y con ellas no decapita almas. Ahora se inserta en cerebros que ya no están en un cuerpo sino diseminados allí donde discurren todos los sucesos visuales sonoros.

La información: porno post-mortem

Desde que la mirada se enfrenta a una pantalla – digital o analógica, televisiva o informática –, la muerte se inserta en todos los procesos, se hace parte de la vida. El plano informativo no sólo ha variado en torno a su tratamiento de la muerte¹, sino que esto ha devenido en un cambio sobre la misma concepción – ontología en última instancia –, que las personas tienen de ella. Así como el *reality-show* propicia la explotación pornográfica de la vida, el fenómeno informativo, en su gran mayoría, parece jugar el mismo rol para la muerte.

Lo que señalaba Gubern casi proféticamente parece haber sentado casa sobre la atmósfera mediática de nuestros días. Finalmente “*a la pornografía del sexo sucederá la pornografía de la muerte*”². Encender el noticiario por las mañanas, o revisar las últimas noticias en la infinita variedad de *web-sites* supone casi un desayuno con la muerte, aceptarla en nuestra mesa, en nuestra forma de iniciar el día, con su presencia ya no seductora sino explícita. Lo que hace la producción infinita de *sucesos* audiovisuales en torno a la

¹ Un recorrido por los programas noticiarios tanto en Perú, como en la mayoría de países americanos, nos lleva a un hecho importante: la gran mayoría de noticias refieren a hechos ligados con la muerte y, en el tratamiento audiovisual que se hace de éstas, se pone un énfasis por explicitar. Vale decir, sin embargo, este aspecto es el más superficial y sobre él han recaído ya muchas miradas, desde la más moralistas y conservadoras hasta aquellas partidarias de un libertinaje audiovisual

² GUBERN, Román; “**El Eros electrónico**”; Editorial Taurus; Madrid; España; 2000; pp. 28

muerte es precisamente (al igual que la pornografía con el sexo) alimentarle una lógica consumista, hacerle abandonar su estadio de cierto misterio por otro donde todo queda explicitado hasta en su más mínimo detalle.

La muerte abandonó su capacidad de seducir y constituye más un afán cotidiano, habitual, sin zonas grises ni indefiniciones. Es como un sexo bajo un lente hiperrealista. Aparece y puede sorprender, pero no será sutil, ya no es el espacio tácito, hoy aparece en el asesinato filmado a tiempo real, en el primer plano del cadáver, en el *zoom* enfático sobre la familia doliente o en la foto del niño desnutrido y moribundo. Esa mirada efectista, esa aparición súbita, es la muerte de la muerte, diluida ahora sobre las cifras fatales y estadísticas de un atentado suicida o un accidente aéreo, todo, claro está, *in live*.

La muerte abandona ese sentido esotérico y oscuro, que mantuvo durante años en la tradición occidental, cuando empieza a regirse bajo las mismas lógicas del imaginario audiovisual, allí donde se hizo necesaria para la vida, para el discurrir de los estímulos de todo el entorno visual.

Cuando se inscribe en el *“abigarrado ecosistema semiótico de señales producidas industrialmente y distribuidas dentro del sistema de mercado”*³, la muerte se fragmenta y, así, se hace parte de ese cerebro-prótesis externo, de los procesos mentales, del sujeto fractal⁴, una parte más de él, otro órgano propio y lejano – clon – de cada sujeto.

Cuando Deleuze plantea el efecto del discurso audiovisual sobre las acciones cotidianas, menciona que los *instantes cualesquiera*⁵ dejaban de serlo precisamente por hallarse frente a una cámara, que luego los llevaría a ser parte de todo el *collage* que supone la enunciación visual-sonora (planificación, montaje, superposición de secuencias, etc...). Sin embargo, en la tarima social, la representación de la muerte supuso tradicionalmente un guión de una espontaneidad obligadamente distinta, más solemne. La muerte nunca fue un instante cualquiera.

³ **ABRIL**, Gonzalo; *“Cortar y Pegar”*; Editorial Cátedra; Madrid; España; 2003; pp 72

⁴ Véase: **BAUDRILLARD**, Jean; *“Videosfera y sujeto fractal”* en: **ABRUZZESE**, Alberto (Compilador); *“Videoculturas de fin de siglo”*; Editorial Cátedra; Madrid; España; 1990

⁵ Véase: **DELEUZE**, Gilles; *“La imagen-movimiento”*; Editorial Paidós; Barcelona; España; 1983

Incluso las primeras aproximaciones audiovisuales no representativas (informativas) sobre la muerte, suponían una respuesta determinada por parte del público, una conmoción muy diferente a la de nuestros días⁶. Hoy, en cambio la *pantalla de control* de la que habla Baudrillard, parece controlar la misma noción de vida al enfrentarla con la muerte. Ya es fuera de lo común no ver delineado en píxeles el cuerpo sin vida de alguien y el dolor adjunto que conlleva. La muerte es una de las estrellas imprescindibles en el espectáculo de la imagen, un sexo necesario dentro del desfile pornográfico post-mortem que constituyen las esferas informativas.

En un campo filosófico se podría afirmar –no sin cierto riesgo– que esa diferencia en relación al trato de la muerte puede tener la contraparte en el pase de lo análogo a lo digital, lo virtual. La muerte dejó de ser representada análogamente (de forma física o química) y pasó a crearse, a simularse a través de números y falsa tactilidad. La imagen de la muerte, otrora anclada sobre una muerte *real* (ese instante no-cualquiera), hoy se reinventa en una especie de escritorio visual donde los ojos fungen de tacto y la manejan a plenitud; es la explosión mortuoria de la *potencialidad que tiene la óptica* a la que refería Lacan. Como bien afirma Renaud:

“...Los mecanismos de la proyección especular (...) se subordinan a operaciones ampliamente controladas y controlables: la imaginación especular y sus juegos de miradas, se subordina a la imagerie especulativa, escritura, génesis, manipulación controlada de imágenes-acontecimientos a partir de un modelo numérico...”⁷

Si ello ocurre precisamente sobre el terreno informativo, es porque –sobre la pantalla– es la información donde se virtualiza el día-a-día. No se trata del espacio para plantear utopías (como sí permite el de la ficcionalidad), sino para extraer fragmentos de puestas en escena sociales. El cine, el teatro y el

⁶ Vale simplemente tomar en cuenta el efecto que podía causar la mera aparición de un cadáver en la pantalla informativa en décadas pasadas: un hecho fuera de lo normal que suponía una advertencia sobre la sensibilidad de un público que aún sentía aquellas imágenes como sumamente impactantes, un suceso que conmocionaba a los espectadores.

⁷ **RENAUD**, Alain; “Comprender la imagen hoy”; en: **ABRUZZESE**, Alberto (Compilador); Op. Cit; pp. 23

conglomerado de ficción representativa, en cambio, fue terreno explorado por la muerte desde antaño, pero siempre a través de la presencia figurativa.

Desde las primeras tragedias griegas hasta el último estreno de *Hostal II*, la muerte aparece montada, representada. No es sino hasta en su inserción extrapolada en (y a partir de) lo cotidiano, es decir, en su combinación con aquellos fragmentos que –al descontextualizarse de una realidad ajena – se convierten en (hiper)realidad nueva, que la muerte se hace distinta.

Cuando la maquinaria informativa hiperrealista la inserta virtualmente en la vida, y la imagen numérica le otorga una sensibilidad táctil, la muerte se convierte en otro de los tantos *relatos audiovisuales espectacularizados*⁸ que rondan la pantalla, quitándole aquel perfil que en la tradición occidental tenía.

La muerte ya no es la muerte, es el simulacro de ella y forma parte de la vida, al *discurrir* como todos los discursos y movimientos que atraviesan al hombre y lo constituyen. La muerte ahora es virtualidad y ya no la representación análoga, ficcional o figurativa. Ella aparece en la pantalla, es en la imagen.

La muerte hoy, que se inserta en los procesos mentales de ese cerebro exterior y lo hace parte, es *suceso* audiovisual. La muerte hoy está muerta.

Bibliografía

- **ABRIL**, Gonzalo; “**Cortar y Pegar**”; Editorial Cátedra; Madrid; España; 2003
- **BAUDRILLARD**, Jean; “**Videosfera y sujeto fractal**” en: **ABRUZZESE**, Alberto (Compilador); “**Videoculturas de fin de siglo**”; Editorial Cátedra; Madrid; España; 1990
- **DELEUZE**, Gilles; “**La imagen-movimiento**”; Editorial Paidós; Barcelona; España
- **GUBERN**, Román; “**El Eros electrónico**”; Editorial Taurus; Madrid; España; 2000
- **RENAUD**, Alain; “**Comprender la imagen hoy**” en: **ABRUZZESE**, Alberto (Compilador); “**Videoculturas de fin de siglo**”; Editorial Cátedra; Madrid; España; 1990

⁸ **GUBERN**, Román; Op. Cit. Pp.23