

Victor I. Stoichita

## **Simulacros**

El efecto Pigmalión:  
de Ovidio a Hitchcock

**Traducción de Anna María Coderch**

Biblioteca de Ensayo 47 (Serie Mayor) Ediciones Siruela

## Introducción

¡NO TOCAR! Cuando –hace más o menos tres siglos– las obras de arte se confinaron en los museos, esta prohibición vino a colmar su proscripción. De esta forma, se quiso prevenir cualquier intento de superar la percepción óptica –considerada como la única aproximación lícita a la obra– con la experiencia táctil. La prohibición cortaba por lo sano cualquier veleidad tendente a comprobar hasta qué punto el arte y la vida podían intercomunicarse, hasta qué punto se podía experimentar el fluir de la vida en el arte. La fórmula ¡NO TOCAR! era (y es aún) la consecuencia de privilegiar en la obra de arte la «imagen» sobre el «objeto»; la consecuencia, en fin, de subrayar su parte de irrealidad. Las imágenes, como es sabido, se diferencian del resto del mundo por algo fundamental: las imágenes no existen. «Tocar la obra» equivale a retrotraerla al estadio de objeto, atentando contra su esencia, que pertenece al orden de lo imaginario.

Este libro estudia un fenómeno ambiguo, investiga el límite entre arte y realidad; es decir, se interesa por la imagen que parece poseer una existencia propia. Ya Platón, en un pasaje muy comentado del *Sofista*, llamaba la atención sobre una fisura esencial, al referirse a dos maneras de fabricar imágenes (*eidolopoiké*). El arte de la copia (*eikastiké*) y el arte del simulacro (*phantastiké*)<sup>1</sup>. A partir de Platón, la imagen-*eikon* (la imagen-copia) se ve sometida a las leyes de la mimesis y atraviesa triunfalmente la historia de la representación occidental, mientras que el estatuto de la imagen-simulacro (*phantasma*) se caracterizará por ser fundamentalmente borroso y por estar cargado de oscuros poderes<sup>2</sup>. La física de los atomistas, que proclamó la materialidad difusa de toda imagen, lejos de aportar la solución al ambiguo estatuto del simulacro, acentuó su carácter altamente problemático. Así su portavoz, Lucrecio, escribió en su *De Rerum Natura* (siglo I a. C.):

Ahora, tras haber dado a conocer la naturaleza de los elementos constitutivos del Universo, la variedad de sus formas, el movimiento eterno que las arrastra espontáneamente en el espacio, y la posibilidad que tienen de crear todas las cosas; después de haberte enseñado igualmente la naturaleza del alma, su constitución, su unión íntima con el cuerpo durante la vida, y la forma en que, una vez arrancada de aquél, ella retorna a sus elementos primeros, voy a ocuparme de un asunto que se relaciona estrechamente con este último: de entre todos los objetos existen unos que llamamos simulacros...<sup>3</sup>

Para Lucrecio, el simulacro es un ente intermedio, un objeto ambiguo entre el cuerpo y el alma, «una especie de membrana ligera desprendida de la superficie de los cuerpos, que gira en el aire»<sup>4</sup>. Un cuerpo-alma, un alma-cuerpo. Su grado de realidad importa poco. Lo importante, dice Lucrecio, es que de una manera u otra «el simulacro» existe (*esse ea quae rerum simulacra vocamus*).

Debemos a la filosofía de fines del siglo XX el haber puesto de relieve el carácter operativo de esta noción, haciendo del simulacro una de las nociones clave de la modernidad y de la posmodernidad. Gilles Deleuze, en unas páginas ya famosas, demostró que el verdadero caballo de batalla del platonismo no fue la imagen-icóno, engendrada por la mimesis, como se creyó y sostuvo durante largo tiempo, sino la «otra imagen», la imagen que se basa no en la «semejanza» sino en la «existencia», esto es, el fantasma, el simulacro<sup>5</sup>. Esta construcción artificial, carente a veces de modelo, se presenta con una existencia propia. Ya no copia necesariamente un objeto del mundo, sino que se proyecta en el mundo. Existe.

El simulacro es un objeto hecho, «un artefacto», que si bien puede producir un efecto de semejanza<sup>6</sup>, al mismo tiempo enmascara la ausencia de modelo con la exageración de su «hiperrealidad». Jean Baudrillard ve en él una de las grandes trampas de la Modernidad, no sólo por su enorme peso frente al icóno, sino por su fuerza propia, que amenaza lo real mismo. Según él, el simulacro hace estallar el orden establecido de la representación occidental, basada en la noción de *mimesis*. Más aún, el simulacro lo trasciende e invalida, en nombre del espejismo de una «ideología» y de un «modo de vida»

posmodernos. El triunfo moderno del simulacro sustituye la realidad por la apariencia de lo real. Desde la perspectiva de la historia de las ideas estéticas, el simulacro proclama el triunfo de los artefactos-fantasmas y marca la crisis de la concepción de la obra como imitación de un modelo.

Este libro recoge el pensamiento moderno sobre el simulacro, pero sigue una vía propia. Mi objetivo es investigar su obstinada persistencia en el seno mismo de la historia de la mimesis, a partir de la idea de que ni fue barrido por el platonismo, ni fue la Modernidad quien lo (re-)descubrió. El simulacro parte de un verdadero mito de fundación —el mito de Pigmalión—, cuyas repercusiones impregnan la historia de la representación.

La perspectiva abierta por los filósofos alienta mi búsqueda en el campo de la antropología artística. He intentado destacar en la accidentada historia del simulacro no la ruptura, sino la constante. Baudrillard apuntó ya la existencia de varias fases en la historia del simulacro, que irían desde el Renacimiento hasta el triunfo actual de la «realidad virtual» y de la simulación digital contemporánea<sup>8</sup>. Creo sin embargo que una perspectiva antropológica permite ahondar en espacios más profundos. Mi investigación quiere mostrar que el arte del simulacro no es ajeno a la estética occidental, sino que, por el contrario, es uno de sus componentes esenciales, que reclama toda nuestra atención. Su carácter fascinante y trasgresor fue el principal motivo de su confinamiento en una zona oscura, y el aún vigente «No tocar» es su último mandamiento.

La historia del escultor chipriota del que los dioses se compadecieron por haberse enamorado tan perdidamente de su obra, y en un rasgo de magnanimidad concedieron vida a su estatua, es la primera gran historia del simulacro de la cultura occidental. Su particularidad, si la comparamos con otros «mitos de origen» de gran relevancia<sup>9</sup>, reside en el hecho que la estatua no imita nada (ni a nadie). La obra es el fruto de la imaginación del mismo Pigmalión, y de su «arte», y la mujer, que los dioses le otorgaron como esposa, es un ser extraño, un artefacto dotado de alma y cuerpo. Un fantasma. Un simulacro.

Este libro se interesa por el mundo de los simulacros a partir del

mito original, que nos relata la forma en que se desbordan y se borran los límites entre imagen y realidad. En esta investigación sobre los confines de la representación-simulacro se desvelan también sus orígenes eróticos. El mito de Pígalión se interpreta aquí como una parábola sobre el origen del simulacro, visto como transgresión de la representación, como puesta entre paréntesis de la mimesis y como desviación del deseo.

Creo interesante señalar que una de las primeras voces en llamar la atención sobre el valor emblemático del mito de Ovidio fue la de Friedrich Nietzsche. Y lo hizo no para denunciar el lado fantasmático (como se podía esperar de este gran enemigo de toda impostura), sino para integrarlo en la formación de la noción occidental de «arte» y para poner en entredicho, indirectamente, los valores (ilusorios) de la estética de los filósofos. Nietzsche coloca a Pígalión (creador de una escultura que cobra vida) en contraposición con Immanuel Kant (portavoz de la estética filosófica):

Ciertamente, cuando nuestros especialistas en estética, partidarios de Kant, no se cansan de repetir que bajo la fascinación de la belleza se puede contemplar de manera «desinteresada» incluso las estatuas de mujeres desnudas, tenemos el perfecto derecho de reírnos a sus expensas: sobre este delicado punto, las experiencias de los artistas son «más interesadas», y en todo caso, Pígalión no era precisamente un «hombre inestético». En vista de tales argumentos, no teniendo sino la mejor opinión de la inocencia de nuestros especialistas en estética, pongamos en el haber de Kant lo que nos dice, con el candor de un pastor de pueblo, sobre las particularidades del tocar<sup>10</sup>.

En esta breve pero aguda puntualización destacan tres elementos. En primer lugar, la oposición entre la creación («interesada») de la obra y su recepción («desinteresada»), seguida de la alusión a la carga erótica implicada en la creación, y que se escamotea, o se esconde, durante su percepción, y, finalmente, la irónica tematización de la prohibición de tocar. Hoy, después de Nietzsche (y después de Freud), ya nadie duda de que cualquier imagen fabricada por el hombre es un receptáculo de poder, un dispositivo de la li-

bido, y que tanto la creación como la contemplación de las imágenes obedecen a ciertas pulsiones escondidas. Y aunque las eróticas no son las únicas, sí son las más fuertes<sup>11</sup>. No es pues el componente de la libido en la creación y en la contemplación de la imagen lo que nos extraña o inquieta, sino su uso. Ésta es precisamente la cuestión que plantea el mito de Pigmalión.

Resulta muy significativo que la historia del escultor enamorado de su obra haya entrado tardíamente en el catálogo de las perversiones sexuales<sup>12</sup>, cuando ocupa un lugar central en el gran corpus de los mitos de la cultura grecorromana (las *Metamorfosis* de Ovidio). La de Pigmalión es la historia de una «falta», pero de una falta que los dioses trataron con una indulgencia sin precedentes. Si ellos castigaron a Narciso por haberse enamorado de su propio reflejo, atendieron en cambio la plegaria de Pigmalión y colmaron los deseos del artista enamorado de su obra. Otra gran diferencia entre Narciso y Pigmalión reside en la forma de considerar el componente erótico de la imagen<sup>13</sup>. Ésta se puede presentar evanescente e impalpable, «como la pintura», dirán los comentaristas tardíos<sup>14</sup>, o corporal y palpable, «como la escultura».

Sería simplificar demasiado reducir estas dos historias a la antítesis entre dos dominios del arte figurativo. Pero cabe destacar algo más entre ambos relatos: la existencia en el mito de Pigmalión de algo que no aparece en el de Narciso, ausencia que quizás no se ha señalado bastante. Me refiero a la emergencia de la obra de arte. Ausente en la historia de Narciso, la obra será el motivo principal de la historia de Pigmalión. La estatua tan deseada es el medio en el que se produce un cambio simbólico<sup>15</sup> y el resultado de la operación dialéctica donde «irrealidad» y «realidad» alternan en incesante vaivén. El de Pigmalión no es sólo un mito acerca de la imagen (ya lo era el de Narciso), sino sobre la imagen-obra, o, para ser más precisos, sobre el cuerpo de la imagen<sup>16</sup>.

Desde estas páginas invito al lector a realizar un sinuoso descenso hasta el engaño original. Como ya lo indica su título<sup>17</sup>, este libro responde más a una investigación sobre las reverberaciones del mito que a un estudio exhaustivo sobre sus vicisitudes. La historia de Pigmalión es un relato original que tematiza el triunfo de la ilusión

estética. En otras palabras, «el arte de ocultar el arte», celebrado por Ovidio, y del que Pigmalión detenta el secreto, coloca a esta figura mítica en los borrosos orígenes de la fabricación de simulacros en los que el ilusionismo «estético» se combina con la pneumatología erótico-mágica y la habilidad técnica. Más que el sueño del simulacro viviente<sup>18</sup>, me interesa enfocar aquí las fluctuantes relaciones que existen entre estética, magia y habilidad técnica; relaciones que conforman la historia del efecto Pigmalión. Estas páginas siguen de manera consciente el surco de una antropología del objeto «estético»<sup>19</sup>, intentando desmontar sus piezas y mostrar su funcionamiento en el momento en que este objeto invade la existencia. Esta historia es forzosamente selectiva, sin ser por ello, incompleta. Mi aspiración ha sido mostrar con ejemplos sus jalones y hacer emerger la «carrera del simulacro» desde los pliegues mismos de la historia de la mimesis occidental.

La «evolución» del efecto Pigmalión recorre de forma muy significativa los caminos seguidos por los medios de simulación del movimiento y de la «vida». El efecto Pigmalión nace en un texto, astuto como pocos: las *Metamorfosis* de Ovidio. En él la «animación» se confía a los poderes del texto, y sólo del texto. Este aspecto ocupa el capítulo I de este libro. En el capítulo II se estudia esta fábula meta-artística, que ha engendrado una rica iconografía que cobra forma en el universo luminoso de las miniaturas medievales. Aquí madura la «amplificación cromática» que de la «fábula escrita» conduce a la «fábula visible»: *Le Roman de la Rose*. Me ha entusiasmado investigar los lazos que unen al Pigmalión medieval con las creencias sobre las virtudes animadoras, o capaces de resucitar, del arte figurativo en general y de la música en particular. La dialéctica vida/muerte configura los dos capítulos siguientes, que se dedican al efecto Pigmalión en el Renacimiento y en el Manierismo. A partir del capítulo III entramos en la más bella historia del modelo que nos han legado los textos de Vasari, donde se nos cuenta la confusión y pérdida de un joven que quiso ser estatua. Historia o leyenda que aborda la relación entre «modelo» y «simulacro» a partir de una curiosa inversión de papeles. Para que triunfe el simulacro es necesaria la muerte del modelo. Mientras que esta fábula, sobre la que planea la sombra de

Narciso, parte del señuelo del deseo, es exclusivamente una historia de hombres, el resto del libro (la parte más amplia del efecto Pigmalión, a fin de cuentas) se consagra a fantasmas de sexo femenino y tiene lugar en un universo falocéntrico. Entre estos fantasmas femeninos uno se ve sometido a un especial análisis histórico e iconográfico: se trata del «doble» (*eidolon*) de la bella Helena, que Paris se llevó consigo de Troya y cuyos ecos resuenan aún en el teatro de Shakespeare (en *The Winter's Tale*).

La ofensiva de la iconografía pigmalioniana característica del Siglo de las Luces (capítulo V) se estudia partiendo del gran desafío que supone la eclosión de un imaginario referido al mito de la imagen animada; aparición protagonizada por las figuras danzantes del universo rococó, a las que suceden —por el inevitable encadenamiento de paradojas— las imágenes fijas, concebidas para las «exposiciones», tales como *tableaux vivants*, cuadros y estatuas. Pero no será hasta la irrupción de la «imagen en movimiento», es decir de la imagen fílmica, que se podrá, por fin, responder a las necesidades lúdicas de las prácticas de animación de la estética moderna (de las que tratan los dos últimos capítulos), prácticas no exentas de desafíos de orden técnico e, incluso, de un atisbo de «brujería». Y es aquí precisamente, tras enfocar la traslación cinematográfica del mito de Pigmalión, tal y como uno de los magos de la pantalla, Alfred Hitchcock, lo aborda en *Vértigo*, donde el libro acaba.

La decisión de ignorar todo un abanico de aspectos actualmente candentes y peligrosamente vertiginosos (*digital beauties, genetic y trans-genetic art, art charnel*, etc.) es voluntaria. Este libro no quiere penetrar en la sociedad de simulacros y de sus engaños<sup>20</sup>, se para precisamente en su umbral.