

La muerte de la muerte

Alberto Pacheco Benites*

Licenciado en Comunicaciones

Docente Principal de la Universidad de Ciencias y Artes de Latinoamérica-UCAL

Resumen

El texto plantea cómo las dinámicas actuales del aparato informativo han situado a la muerte (en tanto medular del contenido noticioso) en un lugar similar al que la pornografía ha dado al sexo. Es decir, en espectáculo consumista y banalizado.

Palabras clave: Sociedad de la Información, Medios de Información, Información, Periodismo, Espectáculo

Abstract

The article shows how the current dynamics of the information apparatus have placed the death (in both the core news content) in a similar place to that pornography he has sex. That is, in consumer and trivialized show.

Keywords: Information Society, Media, Information, Journalism, Entertainment

*“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.

* Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL) Av. La Molina 3755.La Molina. Lima-Perú
apacheco@ucal.edu.pe

La información: porno post-mortem

Desde que se enfrenta la mirada –la actividad cerebral, más precisamente– 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 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*”³.

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 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 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 d el sistema de mercado*”⁴, la muerte se fragmenta y, así, se hace parte de ese cerebro-prótesis externo, de los procesos mentales, del sujeto fractal⁵, una parte más de él, otro órgano propio y lejano –clon– de cada sujeto.

³ GUBERN, Román; “*El Eros electrónico*”; Editorial Taurus; Madrid; España; 2000; pp. 28

⁴ ABRIL, Gonzalo; “*Cortar y Pegar*”; Editorial Cátedra; Madrid; España; 2003; pp 72

⁵ Véase: BAUDRILLARD, Jean; “*Videosfera y sujeto fractal*” en: ABRUZZESE, Alberto (Compilador); “*Videoculturas de fin de siglo*”; Editorial Cátedra; Madrid; España; 1990

Cuando Deleuze plantea el efecto del discurso audiovisual sobre las acciones cotidianas, menciona que los *instantes cualesquiera*⁶ 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 obligada distinta, más solemne. La muerte nunca fue un instante cualquiera.

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 días⁷. 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 informacionales.

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,

⁶ Véase: DELEUZE, Gilles; “La imagen-movimiento”; Editorial Paidós; Barcelona; Esp año; 1983

⁷ 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.

*escritura, génesis, manipulación controlada de imágenes-
acontecimientos a partir de un modelo numérico... ”⁸*

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 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*⁹ 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.

⁸ **RENAUD**, Alain; “Comprender la imagen hoy”; en: **ABRUZZES E**, Alberto (Compilador); Op . Cit; pp . 23

⁹ **GUBERN**, Román; Op . Cit. Pp .23

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

Alberto Pacheco Benites. Candidato a Magíster en Filosofía por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM) y Licenciado en Comunicación Social por la Universidad de Lima. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Ciencias y Artes de Latinoamérica (UCAL).