

Nuestro mundo: un mundo de imágenes. ¿Un mundo real?

Vivimos rodeados de imágenes. Si pudiéramos hacer un recuento de todas las imágenes construidas por personas que vemos a lo largo de cada día nos abrumaríamos. Nos hemos acostumbrado a percibir un mundo de imágenes, de diseños excelentes, desde las vallas publicitarias de las calles hasta las cosas que usamos: decoración, ropa...



Pensemos en el bombardeo de la publicidad en la televisión, en los comercios, en la prensa. ¡Internet es un universo interactivo dentro de casa! Todo lo que nos rodea esta hiperestetizado, hiperdiseñado.



Hasta podemos llegar a pensar que nuestro mundo está tan afectado por la representación y la imagen que en él no existen las cosas reales, que todo lo que vivimos son construcciones artificiales pensadas para conseguir unos fines concretos. Que nada, salvo las montañas y las nubes, está ahí porque es así naturalmente.

Algunos filósofos, como el francés Jean Baudrillard han empleado los términos “no real”, “simulacro” o “hiperrealidad” para hablar de esta cuestión: ¿Es nuestro mundo real, o es una ficción que hemos construido entre todos?

Baudrillard dice: “Disneyland está ahí para decirnos que es un país ‘real’, de una América ‘real’. Disneyland es presentado como

imaginario para hacernos creer que el resto es lo real, cuando de hecho la ciudad de Los Ángeles y la América que la rodea ya no son reales, sino que más bien pertenecen al terreno de lo hiperreal o de la simulación. Ya no es cuestión de una falsa



representación de la realidad (ideología), sino de cobrar conciencia del hecho de que lo real ya no es real”*.

A pesar de las muchas teorías sobre la “no realidad” de lo que nos rodea y de que en función de ello nos podamos llegar a cuestionar incluso nuestra propia identidad, lo cierto es que existimos y que estamos rodeados de “algo” muy absorbente y difícil de comprender, sobre lo que conviene, cuando menos, estar alerta.

*J. Baudrillard: *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1993

Thomas Schütte

United Enemies. A Play in Ten Scenes

(Enemigos unidos. Una obra en diez escenas), 1994

Cuatricromías (impresión offset),
retocadas en parte con lápiz corrector
(pupilas), sobre cartón.
cada una: 69 x 99 cm.