

SIMONE. "LA MUERTE DE LO REAL"

Carmen Itamad Cremades

1. Introducción

Con el propósito de desarrollar una labor de argumentación y defensa de la capacidad del discurso cinematográfico ficcional para albergar contenidos que obedecen a un perfil reflexivo, llevaremos a cabo el consiguiente estudio del *film* de Andrew Niccol *Simone* (2002). La elección de una película que se sitúa dentro de los márgenes de la extendida aunque difusa convención del "cine de consumo", tiene como objetivo desmoldar el tópico que reserva en exclusiva al terreno de la experimentación y las prácticas de vanguardia la posibilidad de abordar temáticas de talante filosófico.

Partiendo de la reflexión en torno a la evolución tecnológica del cine, *Simone* es capaz de articular un complejo discurso que toma como eje central el fenómeno de los simulacros. Si como afirma Ángel Quintana "la crisis de la realidad ha sido uno de los problemas dominantes del cine de ficción del fin del milenio"¹, *Simone* es una heredera directa de esta concepción ubicada temporalmente en el nacimiento del nuevo siglo.

Así, podemos trazar una trayectoria de abstracción ascendente que parte de la materialidad del programa informático de simulación de actores que recibe el personaje de Víctor Taransky, para concluir con la exploración del repertorio de universos simbólicos constituido por arte, mito y religión. En la película dirigida por Niccol confluyen los "sistemas de modelización secundaria" de Lotman y la problemática científica, apuntando en su interacción hacia *leitmotivs* fundamentales dentro del imaginario de la Postmodernidad.

¹ Ángel Quintana, *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*, Barcelona, Editorial Acantilado, 2003, p. 271.

Volviendo a la especificidad de la materia del cine digital, destaca el carácter metadiscursivo de *Simone*, cuya construcción argumental se configura en torno a las consecuencias de un hipotético desarrollo exorbitado del “cine sin huellas”.

En conclusión, al margen de criterios de calidad o excelencia, que exceden los límites de nuestro trabajo filmológico, hemos de reconocer el enorme potencial significativo de la obra de Andrew Niccol. De este modo, nos disponemos a desentrañar el funcionamiento y razón de ser de los mecanismos sobre los que se sustenta la prolífica densidad semántica de *Simone*.

2. El contexto de *Simone*

Como primer paso necesario para comprender con plenitud la significación del *film Simone* dentro del universo del cine digital, llevaremos a cabo la disección y análisis de su contexto. De acuerdo con los fines declarados y con el objeto de establecer las pertinentes interconexiones, partiremos del estudio formal y temático de la obra de Niccol para progresivamente abstraernos en el análisis del discurso general del medio cinematográfico.

Andrew Niccol ha compatibilizado a lo largo de su trayectoria profesional dos tareas capitales dentro del proceso de creación fílmica: la escritura de guiones y la dirección. Así, comparten la firma del realizador *Gattaca* (1997), *El show de Truman* (Peter Weir, 1998) y *Simone* (2002). Si bien los guiones de estas tres películas han sido realizados por el cineasta, únicamente en los casos de *Gattaca* y *Simone* Niccol se ha hecho cargo de la labor de dirección. En los tres *films* citados existe un trasfondo temático común: la reflexión en torno al desarrollo tecnológico y su repercusión en las dinámicas sociales y el transcurso de la vida de los hombres.

Entre tales preocupaciones, destaca el especial protagonismo del ámbito de los *mass media*. Si en *El show de Truman* el personaje interpretado por Jim Carrey ignora que se encuentra inmerso desde su nacimiento en un *reality show*, en *Simone* una actriz virtual pasa por ser una *star* de carne y hueso con capacidad suficiente para movilizar a las masas enfervorecidas. A pesar de la distancia aparente que existe entre sendos relatos, subyace bajo su estructura argumental un motivo de reflexión compartido: la capacidad actual de los medios para crear

realidades ficticias, simuladas, de carácter "hiperreal", que el individuo es incapaz de distinguir por su perfección de la realidad misma.

El alcance de las inquietudes de Niccol adquiere una nueva dimensión, que va más allá de lo personal, cuando observamos que la génesis de la obra se ubica en el contexto que Ramonet bautizó como "era de la sospecha". Ángel Quintana llega a afirmar lo siguiente al respecto en sus *Fábulas de lo visible*:

"En el cine de consumo de Hollywood, cada vez es más habitual la presencia de un determinado modelo de películas que afirman que el mundo que se ha puesto en escena ya no forma parte de ninguna realidad. El problema básico ya no está en la crisis del referente, sino en la idea de que el propio mundo se ha convertido en el imperio de la mentira y se ha transformado en un territorio en el que todas las verdades han empezado a ser substituidas por verdades paralelas."²

El panorama descrito por Quintana se identifica de manera absoluta con la coyuntura socio-mediática que vio nacer tanto a *Simone* como a la restante filmografía de Andrew Niccol. Ahora bien, *Simone* opera de un modo bastante particular, pues se constituye como una película construida siguiendo los cánones del modelo clásico hollywoodiense y sin recurrir a avanzadas técnicas digitales en su realización. Por ejemplo, la "estrella sintética", como llega a calificar Taransky a Simone [00:10:35], encarnada por la modelo Rachel Roberts, está dotada de un aspecto un tanto inmaterial gracias al tratamiento de las texturas efectuado a través del desenfoque y la iluminación. Así, salvando el uso de determinados cromas y las pantallas generadas para emular el funcionamiento del programa informático Simulation One, no existe ningún recurso tecnológico de destacada importancia en la filmación de la película.

Por tanto, de acuerdo con la distinción metodológica, -que no real, ya que se trata de un binomio indisoluble-, entre historia y discurso, *Simone* aborda principalmente la problemática del cine digital desde un plano argumental y de contenido, es decir, desde la historia. El fenómeno expuesto sitúa al espectador ante la paradoja de la simulación a través de medios analógicos de avances informáticos, que responden al fin de emplazarlo ante un hipotético estadio de desarrollo del medio cinematográfico ubicado en un futuro cercano.

² *Ibíd.*, p. 271.

La inclusión del propio universo de la industria del cine dentro de la obra de Niccol obedece al tradicional patrón de “cajas chinas”, al que han recurrido múltiples y dispares cineastas para discurrir en torno a la naturaleza y evolución de su actividad profesional: desde las prácticas de vanguardia de Dziga Vertov con su *Cine-ojo* (1924) a Truffaut con *La noche americana* (1973), pasando por el clasicismo institucional de la interpretación de Buster Keaton en el *Cameraman* de Edward Sedgwick (1928).

Este hecho nos demuestra cómo la reflexión en torno a las preocupaciones populares tiene cabida dentro del ámbito de la producción cinematográfica del *mainstream*. Ángel Quintana ilustra la idea con preclara lucidez del siguiente modo:

“El cine de ficción como documento histórico puede responder, fácilmente, a algunas de las cuestiones que se encuentran en continuo movimiento en nuestro presente. El cine nos ayuda a establecer relaciones sobre el modo en que las transformaciones de la representación de la ficción poseen una estrecha relación con la crisis de la utopía de la comunicación.”³

En definitiva, las manifestaciones de la *pop culture* están capacitadas para albergar las inquietudes extendidas entre las “mayorías”, que son tamizadas por los códigos populares, convirtiendo en inteligible para la “masa” aquellos contenidos que el tópico reserva a las prácticas experimentales y vanguardistas (sin querer con ello restar mérito ni audacia a las corrientes que tienen cabida dentro de los márgenes del terreno referido). Así, podemos observar que la cuestión de la crisis de la realidad y la caída de la utopía de los medios de comunicación como ventana abierta al mundo han propiciado la aparición de una prolífica cosecha de *films* que afrontan el problema desde prismas y aspiraciones heterogéneas.

Quizá, la profusión de tales dilemas en el campo de la ficción se deba al descrédito sufrido por los tradicionales medios informativos; hecho que conlleva el auge de la validez de los discursos ficcionales para la reflexión, ya se efectúe esta desde un nivel consciente o como mera transposición de los asuntos presentes en nuestro entorno cotidiano. El análisis de *Simone* valdrá para ilustrar a través de un caso concreto, y sintomático, el alcance de la hipótesis propuesta.

³ *Ibíd.*, p. 268.

3. Estrellato simulado

El núcleo argumental del *film* de Niccol se sustenta sobre el equívoco que Simone despierta entre los espectadores de las películas de Taransky. Tanto el público como la prensa asumen que la actriz virtual es un ser humano sin que quepa lugar alguno para la duda. Este fenómeno, a primera vista inverosímil, resulta absolutamente viable si consideramos la idea que Richard Dyer propone al respecto de nuestro modo de acceso a las estrellas: "El hecho de que sean gente real es un aspecto importante de lo que significan, aunque nosotros nunca las llegamos a conocer como personas de carne y hueso, sino sólo como se accede a ellas a través de los textos mediáticos."⁴ En resumen, el único indicio que poseemos a cerca de la existencia de las *stars* es su inclusión en el discurso de los *media*. El fenómeno descrito, unido a las crisis de los medios informativos tradicionales, se halla profundamente arraigado en la génesis del relato que Andrew Niccol narra en *Simone*.

Así mismo, dentro del panorama cinematográfico actual, asistimos a un proceso de ascensión geométrica del protagonismo que toman las técnicas de trabajo digitalizadas. Este fenómeno se extiende, con distintos fines, tanto al terreno del cine comercial como al ámbito de la creación independiente. En lo que respecta a la experimentación, el desarrollo tecnológico ha supuesto un paso de gigante en el avance hacia la utopía de la *caméra stylo*, que buscaba la independencia total del cineasta, erigiéndose como autor absoluto al emanciparse del sometimiento a aparatosos procesos de trabajo colectivo impuestos por los tradicionales métodos de producción. Sin embargo, desde el cine de consumo las aspiraciones que se despiertan son bien distintas, centrándose, más allá de la reducción de los costes, en la creación de universos fantásticos de apariencia realista; y en la implementación de espectaculares efectos especiales, que convergen en la figura del "cine de atracciones", dirigido a la estimulación sensorial de los espectadores.

En *Simone*, coinciden los anhelos autorales y los avances propiciados en materia tecnológica por el cine de consumo a través de la historia de Taransky. El cineasta es caracterizado por Niccol como un personaje que impregna su trabajo con claras

⁴ Richard Dyer, *Las estrellas cinematográficas. Historia, ideología, estética*, Barcelona, Paidós, 2001, p. 12.

aspiraciones artísticas para lo que, a su vez, se vale del programa Simulation One, materialización del culmen del realismo y la verosimilitud en la representación digital de la figura humana, objetivo que se identifica con el fin perseguido por sectores tan dispares como la industria dedicada a los efectos especiales o la investigación en el campo de la inteligencia artificial. Así, el artista se vale de la tecnología para la consecución de su fin más codiciado: el control absoluto de la obra. Ahora bien, la fructífera interacción entre arte y tecnología (quizá, el término “técnica” sea más preciso) no funda un fenómeno contemporáneo ni novedoso. Pedro Millán trae al caso la siguiente idea formulada por Gustavo Bueno: «*poiesis* (ποίησις) significaba en griego creación, “pero una creación guiada por la *τεχνέ*”, por la técnica». ⁵

La posibilidad de que pase desapercibida la identidad virtual de Simone se apoya en el desarrollo contemporáneo de aquello que Ángel Quintana denomina “cine sin huellas”, creaciones cuyo aspecto se encuentra cada vez más cercano a los referentes anclados en la realidad, y que al mismo tiempo prescinden de su materia en la génesis de la obra. Así, las huellas de realidad impresas en el celuloide que sostenían nuestra fe en el medio cinematográfico, por captar de modo mecánico el universo “extratextual”, -sin dejar de contemplar la labor de selección realizada por el director-, se disuelven en post de la arrolladora imposición de la tecnología digital y el universo de la virtualidad. La afirmación de Bazin al respecto de la fotografía, y que bien podíamos aplicar al cine, ya forma parte del pasado:

“La fotografía se beneficia con una transfusión de la realidad de la cosa a su reproducción. Un dibujo absolutamente fiel podrá quizás darnos más indicaciones acerca del modelo pero no poseerá jamás, a pesar de nuestro espíritu crítico, el poder irracional de la fotografía que nos obliga a creer en ella.” ⁶

La capacidad actual del hombre para la producción de universos de apariencia verosímil desvinculados de componentes reales es tal, que el espectador no es capaz de discernir entre realidad y ficción. El hecho se hace problema cuando se pone de relieve la confianza ciega en los medios que aún mantiene un más que

⁵ Pedro Millán Barroso, *Questiones publicitarias*, “Simulación Uno. Un encuentro mediático entre comunicación ficcional y universo empírico”, Vol.1, nº13, 2008, p.54

⁶ André Bazin, *Ontología de la imagen fotográfica*. Consultado en la web el 1 de Junio de 2009 en www.ordnael.com.ar/2007/andr-bazin.html

considerable sector del público, para quienes la presencia de cualquier sujeto, objeto o asunto en el discurso mediático implica que este se instituya como irrevocablemente verdadero.

La proliferación de pantallas a la que asistimos en el mundo contemporáneo tiene como consecuencia directa la exposición continua del hombre a "imágenes fraudulentas", cuya naturaleza ontológica no siempre se evidencia con meridiana claridad. Dentro de la "pantallasfera", a la que Lipovetsky alude en *La pantalla global*, los espectadores están condenados a la saturación audiovisual y la convivencia perpetua con simulacros, que desde la perspectiva posmoderna amenazan severamente con suplantar la realidad.

Los pactos comunicativos tácitos establecidos entre emisor y receptor instituyen uno de los pilares fundamentales del desconcierto generado por los discursos mediáticos. El espectador de un medio informativo presume la buena voluntad del informador, así como la veracidad de los hechos relatados. De acuerdo con esta premisa, los fans de Simone asumen que su ídolo es una mujer real, pues aparece en portada de prestigiosas publicaciones internacionales y los espacios informativos dedican gran parte de su tiempo a hablar de ella. En definitiva, existe una falta de correspondencia entre las formas discursivas y la naturaleza del contenido que albergan. A lo largo de la historia de los medios de comunicación este tipo de equívoco ha dado lugar al establecimiento de destacados hitos, entre los que cabe subrayar la adaptación de *La guerra de los mundos* dirigida por Orson Welles y retransmitida por la CBS el 30 octubre de 1938.

La experiencia profesional de Taransky le permite engañar a la prensa y la televisión sin mayor obstáculo, consiguiendo que actúen subordinados a sus intereses y sirvan como emisarios encargados de difundir el mensaje de la existencia de Simone a las "masas". Asistimos a una actualización de la concepción barroca del mundo como representación en la que la divinidad omnipotente ha sido sustituida por el imperio mediático, capacitado con potestades capitales tales como la criba de hechos noticiables, cuya acumulación y orden determina la concepción global de la realidad adquirida por las distintas sociedades en la era de la comunicación.

La multitud de mensajes audiovisuales que nos rodea es esencialmente fragmentaria e inarticulada. Las imágenes se yuxtaponen dando lugar a un cúmulo amalgamado que dista de ser un entramado racional, capaz de contribuir a la formación de un retrato global del devenir socio-histórico contemporáneo. El personaje de Simone personifica la vigencia del fenómeno de la fragmentación a través de su carácter de “mujer-collage”: en parte Audrey Hepburn, en parte Sofía Loren, etc. La naturaleza de la actriz virtual apunta al mismo tiempo hacia las prácticas transtextuales, que gozan de máxima vigencia en la era posmoderna, ya que es resultado de la suma y combinación de realidades preexistentes, que adquieren un nuevo sentido en su recuperación. Así, la cita del *film Desayuno con diamantes* (Blake Edwards, 1961) funciona en la misma dirección que el carácter “compuesto” de la estrella, una transposición al ámbito de la tecnología digital del Frankenstein decimonónico de Mary Shelly.⁷

Otro fenómeno típicamente postmoderno, y de vital importancia para la trama de *Simone*, queda recogido en la existencia simulada de la diva protagonista. Jean Baudrillard reflexionó hondamente en torno a la importancia de los simulacros en el mundo actual, llegando a la conclusión de que se habían desvinculado de sus referentes para erigirse por sí mismos como realidades paralelas, apriorísticas a la realidad misma y con capacidad para suplantarla, partiendo para ello de la inmaterialidad de los códigos informáticos, entre otros. Su precisión es tal que han de ser denominados hiperreales, apelativo que cuadra a la perfección con el perfil de Simone: “el producto de una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera.”⁸

En definitiva, a través de *Simone* Andrew Niccol configura una fábula dedicada al mundo de las industrias culturales, medios de comunicación, cine y postmodernidad en general; un vasto tratado reflexivo en el que convive la complejidad de las ideas transmitidas junto con unos medios expresivos tachados por la crítica de burdos, y la aspiración de tomar el pulso al “*dasein*” contemporáneo.

⁷ Quizá a este paralelismo se deba el nombre del protagonista, Viktor, tocayo del científico de la novela.

⁸ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 2005, p. 11.

4. Arte, mito, religión y tecnología⁹

Andrew Niccol relata en su *film Simone* la historia de Viktor Taransky, cineasta fracasado capaz de alcanzar el éxito gracias a un código informático. La noche en que se dispone a abandonar los Amalgamated Film Studios, Taransky es abordado por el enigmático Hank Aleno, un informático tuerto por la acción de los rayos catódicos. Tras el fallecimiento de Hank, el director recibe el programa Simulation One, ideado para el diseño de actores virtuales.

Como podemos observar a través de esta síntesis del planteamiento inicial de *Simone*, el componente tecnológico desempeña un papel decisivo dentro de la trama de la película. Ahora bien, si nos situamos en un nivel de análisis capaz de trascender el plano significativo conformado por la lectura literal del relato, hallaremos la presencia subyacente de un complejo entramado reflexivo urdido en torno a lo que Yuri Lotman denomina "lenguajes secundarios de comunicación"¹⁰.

Los referidos "sistemas de modelización secundaria" se identifican con las manifestaciones textuales, entendidas en un sentido amplio, producidas desde tres ámbitos intrínsecamente ligados al terreno de lo simbólico y, por tanto, susceptibles de ser estudiados en virtud de su carácter de objetos semiológicos: arte, mito y religión. Conforme a lo expuesto, Lotman afirma lo siguiente: "puede hablarse del «lenguaje» del teatro, del cine, de la pintura, de la música, del arte en general como de un lenguaje organizado de modo particular."¹¹

En el caso concreto de *Simone*, la presencia de los lenguajes secundarios se desdobra para obedecer a las reglas del típico juego metadiscursivo. De este modo, desde el propio texto fílmico se introduce la problemática de los lenguajes simbólicos como parte esencial del relato. El resultado obtenido deriva en la configuración, a través del empleo del código cinematográfico, de un discurso

⁹ El planteamiento de este epígrafe ha sido posible gracias al diseño curricular del curso *Relato y medios de comunicación*, impartido por Elena Barroso y Pedro Millán durante el curso 2008-2009 en la Universidad de Sevilla.

¹⁰ Yuri Lotman, *Estructura del texto artístico*, Madrid, Ediciones Istmo, 1988, p. 20. Lotman define los lenguajes secundarios como "estructuras de comunicación que se superponen sobre el nivel lingüístico natural (mito, religión)" y afirma que "el arte es un sistema de modelización secundario."

¹¹ *Ibíd.*, p. 18.

ficcional ubicado en el contexto de un hipotético desarrollo del cine digital. Junto a la temática artística están presentes mito y religión, conectados entre sí por el *leitmotiv* argumental del desarrollo científico-técnico del medio cinematográfico. En este sentido se realizan guiños de carácter cómico al espectador, como nombrar a los actores que comparten reparto con Simone con apellidos que se identifican con marcas comerciales dedicadas al sector de las nuevas tecnologías. Pedro Millán así los enumera: “Mac, Hewlett, Lotus Corel, Claris Apple y Lisa Packard.”¹²

Desde una perspectiva global, existe una evidente relación de analogía entre el patrón narrativo al que responde el *film* de Niccol y el mito clásico de *Pigmalión*. Ahora bien, no hemos de caer en el equívoco de creer que *Simone* se limita a la transcripción mecánica del original griego. El guionista de *El show de Truman* lleva a cabo en su película una labor de relectura y actualización del mito, acorde con el contexto postmoderno y tecnológicamente escéptico que la vio nacer.

El escultor protagonista de *Pigmalión* es sustituido por el trasunto de un director de cine fracasado por la falta de éxito comercial y con claras aspiraciones autorales. Así mismo, la labor de creación “analógica” de la talla deja paso a procesos de programación digital, en los que la materialidad pétreo es suplantada por el carácter etéreo de los ceros y unos que componen el código binario. Por último, el amor se traduce en la dedicación absoluta al tiempo de trabajo, hecho que retrata a Taransky como una víctima de la alienación.

La referencia al mito de *Pigmalión* se hace explícita en la película, más allá del enamoramiento del artista por su obra, mediante el recurso a la cita. La hija de Taransky, Lainey, representación de las nuevas generaciones íntimamente ligadas al universo tecnológico, llega a consultar en el ordenador portátil, que en todo momento lleva consigo, una *web* dedicada al relato mítico recogido por Ovidio en *La metamorfosis*.

Sin embargo, *Simone* no es ni mucho menos la primera relectura del *Pigmalión* que podemos rastrear a lo largo de la historia del cine. El caso de mayor repercusión lo constituye la adaptación del musical teatral de Bernard Show realizado por Cukor en *My Fair Lady* (1964), capaz de connotar al mito con un nuevo sentido imbricado

¹² Pedro Millán Barroso, *Questiones publicitarias*, “Simulación Uno. Un encuentro mediático entre comunicación ficcional y universo empírico”, Vol.1, nº13, 2008, p.57

en el particular universo femenino del director¹³. Podemos remontarnos incluso hasta 1938, fecha de la que data el *film Pigmalión* de Anthony Asquith.

A pesar de compartir el sustrato mítico común, cada una de estas películas imprime un nuevo sentido al relato, determinado por factores tan dispares como la coyuntura social, la trayectoria personal del autor, el momento histórico o el devenir estético. Este fenómeno refuerza la concepción de la evolución diacrónica del cine como un proceso en el que de forma cíclica se retoman motivos del pasado, que adquieren un nuevo uso y dimensión a través del "reciclado". De este modo, queda expuesta la razón de los vínculos que a través de *Simone* se establecen entre *Pigmalión* y preocupaciones ancladas en el presente tecnológico, como el ser virtual o la simulación.

El trasfondo religioso recogido en la obra de Andrew Niccol se halla directamente conectado con la concepción del arquetipo de artista-creador encarnada por el personaje de Taransky. La razón de ser de la relación establecida entre arte y religión reside en la recuperación de determinados ideales procedentes del imaginario romántico y barroco, de acuerdo con los cuales la figura del artista es sacralizada en arreglo a su facultad para la creación de poderosos universos expresivos.

La idea expuesta se manifiesta de forma concreta a través de la caracterización psicológica del protagonista, potenciada por una estratégica configuración del espacio dramático. Viktor Taransky, caricatura cercana tanto por su nombre como por su actitud oscurantista al propio Andrei Tarkovsky¹⁴, se presenta como un director de cine vocacional, cuya voluntad artística queda canalizada mediante el ímpetu de control absoluto sobre la obra. Para la consecución de su mayor logro, la creación de una actriz virtual de apariencia perfectamente humana, será indispensable el empleo de la tecnología digital. Así, "arte y ciencia, un matrimonio perfecto," [00:11: 39] interactúan en el proceso creativo del cineasta ficcional para dotar a Simone de una existencia virtual, con plausible repercusión en el mundo

¹³ José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2002, p. 368.

¹⁴ Elvis Mitchell, *New York Times*, "Got It All (Except a Life)", Nueva York, publicado el 23 de Agosto de 2002. Consultado en la web el 19 de Mayo de 2009 en movies.nytimes.com/movie/review?res=9E05E2D6173CF930A1575BC0A9649C8B63

extrafílmico plasmado en la película. Taransky se eleva a un nivel semejante a la divinidad al generar “vida” partiendo del vacío material del código binario.

En definitiva, el tema de la tecnología aparece conectado de forma directa en el *film* de Niccol con el universo de los lenguajes simbólicos, adquiriendo así una nueva dimensión que actúa en la esfera de lo trascendente. *Simone* no busca sino desvelar algunos de los mitos capitales en el mundo contemporáneo.

5. Conclusiones

Andrew Niccol construye a través del relato de *Simone* una compleja fábula conformada en torno a la problemática del frenético desarrollo de la tecnología digital en el contexto contemporáneo. Como punto de partida de la trama narrativa, el director toma el tradicional debate cinematográfico que plantea la disyuntiva entre arte e industria como si de categorías irreconciliables se tratara.

La polémica expuesta, en lugar de ser una reproducción mecánica de sus antecedentes, es revisada y actualizada por Niccol con base en la vigencia actual de las prácticas vinculadas al “cine sin huellas”, y sus consecuentes efectos -tales como la crisis de los medios o, íntimamente ligado con lo anterior, el fenómeno de los simulacros.

El caricaturesco retrato de la industria del cine plasmado en *Simone* sirve como pretexto para iniciar la exploración de diversos factores implicados en el universo mediático, prestando una especial atención a los aspectos vinculados con la espectacularidad y los procesos receptivos. Los fans de la estrella virtual responden al perfil prototípico de masa consumidora de derivados de las industrias culturales, a la vez homogénea e individualizada, y siempre acrítica.

La ingesta indiscriminada de productos mediáticos sin dejar lugar alguno para el cuestionamiento ni la reflexión posibilita el equívoco en torno a la identidad de Simone. Así, Niccol nos muestra que a pesar de su existencia virtual la actriz es capaz de generar potentes efectos en el mundo empírico. La razón de posibilidad que da lugar al planteamiento descrito parte del desarrollo actual de técnicas digitales cinematográficas que progresivamente emulan con mayor verosimilitud a sus referentes reales. Sin embargo, encontramos un importante escollo en lo

respectivo a la reproducción de la figura humana. Ejemplos como el fracaso de *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi y Moto Sakakibara, 2001) que aspiraba a convertirse en un éxito de taquilla absoluto, confirman la idea expuesta.

Las causas que generan este rechazo se tornan un tanto inciertas. Podríamos atribuirlo a razones de índole estética, a la necesidad de superar aún determinadas trabas formales en la reproducción de la figura humana o incluso a un impulso instintivo de repulsión. En definitiva, no existe ninguna respuesta capaz de imponerse como resolución definitiva al problema con claridad meridiana.

En cuanto a los motivos estéticos, siguiendo a Walter Benjamin, podríamos argumentar que la reproducción digital del cuerpo humano carece de carácter aurático. Es decir, mientras la interpretación de un "actor real" tiene lugar en unas coordenadas espacio-temporales determinadas y en una situación específica que la dota de ciertos matices que la hacen única e irrepetible, el trasunto virtual de la misma carece de tales atributos, ya que su génesis se ubica en un contexto absolutamente sintético y su materia originaria se reduce a los ceros y unos que componen el código binario. Si nos propusiéramos reproducir al detalle un plano generado íntegramente a través de procesos digitales, alcanzar la perfección sería una meta factible. Sin embargo, al trasladar el reto a la esfera analógica y a los intérpretes de carne y hueso, la consecución de nuestro fin se torna incierta.

En lo respectivo a criterios formales, cabe aducir la necesidad de corregir determinadas desviaciones, entre las que podemos traer a colación la sensación de inmaterialidad que transmite la imagen digital o la peculiaridad de sus texturas.

Por último, propondremos la hipótesis de la entrada en escena de pulsiones de carácter irracional, que nos llevan a rechazar aquellas representaciones del hombre cuya verosimilitud es tal que pueden pasar por estar dotadas de vida autónoma. Así, resultan morbosas, aunque en un sentido indeterminado y un tanto débil, las esculturas hiperrealistas de poliéster y fibra de vidrio de Duane Hanson.

A los factores referidos, hemos de añadir el hecho de que, al fin y al cabo, *Simone* no es más que un relato de ficción, fenómeno que da lugar a un determinado distanciamiento de la realidad. Nos sirven para ilustrar el caso los trabajos

realizados en el campo de la inteligencia artificial. Simone no es más que un *alter ego* femenino de Taransky, que carece de historia propia o cualquier atisbo de sentimentalidad, hecho que contrasta con las características de los humanoides con los que se experimenta desde la AI, -para los que se diseña una trayectoria vital en base a la cual responderán a los demás estímulos. Un ejemplo altamente representativo lo constituyen los experimentos de Raymond Kurzweil para la creación de Ramona, una humana artificial. De este modo, el reputado científico llega a tachar la película de Niccol como una visión irrealista de la introducción de la tecnología en el mundo.¹⁵

En definitiva, Andrew Niccol es capaz de introducir en *Simone*, una película circunscrita en el ámbito del cine de consumo, una profunda reflexión en torno a la deriva de los avances en materia tecnológica, llegando a tantear problemáticas de índole trascendente. *Simone* se erige como un ejemplo sintomático de las preocupaciones que ocupan en la actualidad al mundo de la cinematografía y los medios de comunicación.

¹⁵ Raymond Kurtzweil, "Reflections on S1m0ne". Consultado en la web el 1 de Junio de 2009 en www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0514.html

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Carlos: *Guía del cine*, Madrid, Cátedra, 2006.

BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 2005.

BENJAMIN, Walter: *Iluminaciones I*, "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", Madrid, Taurus, 1998.

DYER, Richard: *Las estrellas cinematográficas. Historia, ideología, estética*, Barcelona, Paidós, 2001.

GENETTE, Gerard: *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus, 1989.

LOTMAN, Yuri: *Estructura del texto artístico*, Madrid, Ediciones Istmo, 1988.

LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean: *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama,

MILLÁN BARROSO, Pedro: *Questiones publicitarias*, "Simulación Uno. Un encuentro mediático entre comunicación ficcional y universo empírico", Vol.1, nº13, 2008.

QUINTANA, Ángel: *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*, Barcelona, Editorial Acantilado, 2003.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2002.

Recursos web:

BAZIN, André: *Ontología de la imagen fotográfica*. Consultado en la web el 1 de Junio de 2009 en www.ordnael.com.ar/2007/andr-bazin.html

KURTZWEIL, Raymond: "Reflections on S1m0ne". Consultado en la web el 1 de Junio de 2009 en www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0514.html

MITCHELL, Elvis: *New York Times*, "Got It All (Except a Life)", Nueva York, publicado el 23 de Agosto de 2002. Consultado en la web el 19 de Mayo de 2009 en movies.nytimes.com/movie/review?res=9E05E2D6173CF930A1575BC0A9649C8B63