

El Risk, el Monopoli y el juego de la representación

A propósito de Antonio VALDECANTOS, *La excepción permanente. O la construcción totalitaria del tiempo*, Madrid, Díaz & Pons, 2014, 160 pp.

Ana CARRASCO CONDE
Universidad Complutense de Madrid
ana.cconde@gmail.com

“Ilegibilidad de este mundo. Todo doble”.
Paul Celan, *Schneepart*.

Permitánme comenzar este texto con una cita, no de *La excepción permanente*, el libro que nos ocupa, sino del manual de instrucciones de un juego de mesa conocido (casi) por todo el mundo: el *Risk*, “El gran juego de estrategia mundial”, que como saben, tiene como objetivo la “dominación global”, como muy sugerentemente nos indica su “subtítulo” *The Game of Global Domination*: “RISK es un juego de estrategia jugado en un mapa del mundo dividido en 42 territorios diferentes. El objetivo del juego es llevar a cabo las instrucciones recibidas en las cartas objetivo al comienzo de la partida. Los pasos a seguir en cada turno son los siguientes: 1. Reforzarse con nuevos ejércitos, por los medios descritos anteriormente; 2. Atacar uno o más territorios de uno o varios oponentes; 3. Ocupar los territorios conquistados; 4. Tomar una carta del montón siempre y cuando haya conquistado al menos un territorio; 5. Trasladar ejércitos de un territorio propio a otro, si éstos son vecinos. Como es lógico, no hay que cumplir los 5 pasos, si el jugador no lo desea. Cada uno, según su estrategia, decidirá qué acciones efectuar”. La estrategia del jugador consistirá, en la mayor parte de los casos, en cercar, sitiar y asediar los territorios de los otros jugadores hasta su conquista y repartir por el tablero sus ejércitos a través de pequeñas figuritas de un mismo color que representan nuestro poder global sobre los otros. Es *como* una guerra o, mejor dicho, por motivos que veremos un poco más adelante, *como* una “ficción de guerra”. Traer a colación este juego no es debido (o no del todo) a ninguna salida de goznes de la imaginación de quien escribe estas páginas, sino a una mención realizada por el propio A. Valdecantos, quien en el capítulo “El sitio fingido”, menciona el *juego de damas* o el *ajedrez*, para hablar de un fingimiento: el del estado de sitio instaurado con la ley francesa del 19 de fructidor del año V (5 de septiembre de 1797) por la cual, cito a A. Valdecantos “el poder de declarar

en estado de sitio una localidad corresponde al Directorio”¹. Tal estado de sitio se produce por una perturbación interior más que por una invasión desde el exterior, y como buen fingimiento implica que sus efectos se *asemejan* a los de un sitio o asedio real, lo que permite al autor de *La excepción permanente* analizar los estados de excepción *ficticios*, tema central del libro (al menos aparentemente).

El *Risk* es un juego y un juego de estrategia, como lo son las damas y el ajedrez, en el que de lo que se trata es de saber quién manda o, dicho de otro modo, quién maneja y controla la partida, quién ejerce *de facto* el poder. Para ello tal mandato se mide por los territorios conquistados a través del despliegue de tropas: quien ocupe la mayoría de esos territorios o localidades y haya conseguido colorear el tablero a su gusto (cada jugador está representado por un color) se convierte en el “dominador mundial”. No son las figuras, esa parte visible, quién ostenta el poder, como tampoco, por ejemplo, son los restaurantes McDonalds, diseminados a lo largo del globo como una inextirpable mancha roja, quienes dictan los Macmenús a ofrecer al público de todo el mundo. En un caso se trata de un juego bélico y en otro de algo bien distinto: una realidad empresarial, aunque la estrategia no deja de ser la misma, esto es, expansión por el territorio, control sobre los dominios y toma de decisión de los productos/objetos que forman parte de esa red. El poder recae entonces en quien elabora una estrategia y juega bien sus cartas. A diferencia del *Risk*, otro juego de mesa, el más que conocido *Monopoli*, pone sobre el tablero de juego el dominio no a través de lo bélico, sino de lo económico: los jugadores han de hacerse con el mayor número posible de propiedades inmobiliarias a través del manejo de una sola figurita que avanza por el tablero a ritmo de dados, pero el triunfo no depende tanto de las propiedades conseguidas, sino de los ingresos conseguidos a través de alquileres y otras deudas que llevan a la bancarrota a los jugadores con suerte aciaga. En el *Monopoli* el jugador manifiesta su dominio desde fuera del tablero con unas tarjetas que, como escrituras, legitiman esquilmar al contrario (aunque, como todos sabemos, quien gana es siempre la Banca). Por volver a nuestro ejemplo de la cadena de McDonalds quien maneja la propiedad de los locales de la franquicia está fuera de la propia red de restaurantes, sentado en una oficina de Oak Brook, Illinois, que a su vez depende de otros factores económicos o de otras manos, como de forma tan siniestra encontramos en la ilustración de la portada del libro *La excepción permanente*, en el que una cadavérica mano negra tiene en su palma el Edificio del *Reichstag* en llamas (en un incendio provocado, como se sabe, en 1933). Tanto el *Risk* como el *Monopoli* hacen suyo el territorio a través de la ciudad: en un caso conquistando ciudad a ciudad, y en el otro, comprando barrio a barrio. La ciudad, la polis, es también aquí en estas ficciones, el espacio visible en el que se ejerce el poder, el espacio político si se quiere -aunque no sólo-, como lo es, con consecuencias mucho más siniestras, la

¹ A. Valdecantos, *La excepción permanente. O la construcción totalitaria del tiempo*, Madrid, Díaz & Pons, 2014, p. 35.

ciudad *real* en cuyo escenario se representa otra forma de ficción, un drama, en todo caso, de la realidad.

Es cierto que las cosas son mucho más complicadas de lo que el empleo de esta metáfora con juegos de mesa da a entender, pero si el ámbito de la ficción y el ámbito de lo que denominamos realidad tienen algo en común es justamente la noción de juego, de fingimiento y de representación: “todo poder –sostiene A. Valdecantos– constituye, por su propia naturaleza, un enredo de representaciones”². Nótese que en alemán juego se dice “*Spiel*” y drama, en el mundo teatral, el mundo de la representación por excelencia, “*Trauerspiel*” un concepto ligado indisolublemente a Benjamin, tan apreciado por Antonio Valdecantos, y cuyo pensamiento atraviesa *La excepción permanente*. Para ayudarme a profundizar en el libro del profesor Valdecantos vertebraré esta nota en torno al juego de palabras establecido entre juego (*Spiel*) y drama, en su sentido teatral, de representación (*Trauerspiel*) para acabar hablando de un juego de representaciones o un juego del drama de la representación (*Spiel der Trauerspiele*) que se daría en el tiempo de “la excepción permanente”. Por ello me centraré en primer lugar en “El tablero (*Spielbrett*) y las reglas del juego (*Spielregeln*)”, después, recordando un título de Benjamin, muy presente en el texto de A. Valdecantos, me ocuparé de “El drama (*Trauerspiel*) barroco de la modernidad tardía” y, finalmente, profundizaré en las consecuencias del “Juego de la representación (*Spiel der Trauerspiele*)”, en el que analizaré, valiéndome de los instrumentos facilitados por A. Valdecantos, el drama de la representación que desemboca en una forma de trampantojo que, recordando a Baudrillard en *La precesión de los simulacros*, “finje tener lo que no se tiene” y “ser lo que no es”.

1. El tablero (*Spielbrett*) y las reglas del juego (*Spielregeln*)

Es de sobra conocido el comienzo de la tesis primera de *Sobre el concepto de historia* (1940) de Walter Benjamin en el cual se menciona a un autómatas cuya victoria en un *juego de mesa* está fuera de toda duda. Ese juego de mesa es el ajedrez, juego de estrategia, de control y conquista del tablero. Sabemos, por lo que nos dice Benjamin, que esa victoria no es todo lo justa que debiera porque no es sino un enano jorobado quien, oculto bajo la mesa, maneja los goznes del muñeco, pero, al estar escondido, *no se le ve*. Como en el Risk o en el Monopoli, el jugador se encuentra fuera del tablero de juego o, mejor dicho, debajo del mismo, con la diferencia de que, por tanto, no puede ser visto por el contrincante. A este texto hace referencia Antonio Valdecantos cuando menciona que ningún asombro de este tipo puede desencadenar la reflexión filosófica: el problema no es el engaño en sí mismo sino el haber caído en él o la condición de posibilidad que lo ha hecho posible. El estado de excepción, desde este punto de vista, al que se alude en el libro, tendría que ver con un engaño

² A. Valdecantos, *op. cit.*, p. 15.

análogo al anterior: el que convierte lo que debería ser excepcional, en algo de “engañoso naturalidad”³, haciendo del estado de excepción algo permanente. Estas ideas de Benjamin se encuentran como engranajes del título del libro de Valdecantos, éstas y un texto de Bertolt Brecht titulado *La excepción y la regla* (1930). Las reflexiones de Benjamin y de Brecht se encuadran en un contexto político muy vinculado a lo bélico, como el Risk, en referencia a un decreto de 1933 en el que quedan “en suspenso” (*werden ausser Kraft gesetzt*, “son puestos fuera de la fuerza”, es decir, fuera de aquello que está en vigor) algunos de los artículos de la Constitución del *Reich* alemán. El estado de excepción lo que hace es, pues, poner en suspenso unas reglas del juego (*Spielregeln*) para jugar de otra forma sobre el tablero (*Spielbrett*) no sólo de lo político sino también de lo lingüístico: trampa, como pocas, de un estado de excepción permanente, cuyo oxímoron nos anuncia ya un torcimiento. De este modo, la política, analizada por Benjamin, así como por Carl Schmitt (con su *Teología política* de 1922 y *La dictadura* de 1921), otra de las grandes referencias de las reflexiones de las que se nutre el texto del profesor Valdecantos, haría suyo un concepto de excepción asociado a lo militar, puesto que es de un estado de sitio desde el que se entiende esta suspensión de derechos en el que “el estado de excepción”, con énfasis en las comillas, implica ya, de suyo, una ficción, puesto que poco de excepcional, esto es, de único y temporal, tiene el nuevo “estado”.

Aplicado a nuestro tiempo, la excepción permanente estaría íntimamente ligada a un tablero de juego en el que quedan combinados el Risk y el Monopoli para desplazar el uso que lo político hacía de lo bélico y hacer de lo bélico una estrategia de lo económico o, dicho de otro modo, para emplear las reglas de juego del Monopoli en el tablero del Risk porque, al fin y al cabo, el objetivo es el mismo: la dominación *global*, pero con una combinación mucho más radical: un uso de lo bélico a través de la economía que ha hecho de lo político una de las fichas visibles del tablero. El poder *real*, que es de lo que trata, estaría sin embargo en otro sitio. Cito a un fragmento de *La excepción permanente*: “Si la excepción clásica era la imitación que la política hacía de la guerra, en la de nuestros días la guerra es imitada más bien por la economía, aunque se trate de una guerra harto distinta de la tradicional y constituya en sí misma una forma entre otras de actividad económica [...] La “excepción permanente” del estado de excepción se debe, pues, a las inusitadas nupcias que en él celebran lo bélico y lo económico, pero los aspectos decisivos de este enredo de conceptos –siempre perversamente duplicados– se reducen en todo momento a problemas de entrecomillado y desentrecomillado”⁴.

³ *Ibidem*, p. 25.

⁴ *Ibidem*, pp. 43-44.

2. El drama (*Trauerspiel*) barroco de la modernidad tardía

El problema es, desde este punto de vista, un abuso lingüístico que ha hecho permanente un estado de “excepción”, de ahí que Benjamin ponga entre comillas sarcásticamente “el estado de excepción” mencionado en el decreto de 1933, para señalar la trampa. Las comillas harían las veces de un pesado telón de teatro de espesa tela roja, abierto de par en par (por cierto, metáfora del teatro bien querida por Valdecantos como puede apreciarse por su libro *La clac y el apuntador* del 2011) para permitir la visión del espectáculo que tiene lugar en el espacio/escenario político, que mostraría la ficción de una representación en la que la pregunta pregnantante es quién ostenta el poder y quién realmente lo ejerce, y donde cada uno de nosotros no sólo es la cuarta pared, sino participe muy activo de la tragicomedia. La estructura sería la misma que la del drama barroco analizada por Benjamin: en primer lugar porque la política devendría un enredo de representaciones en el que el verdadero actor nunca aparece (otra cuestión sería preguntarnos si *realmente* hay un actor central); en segundo lugar, y en estrecha relación con lo anterior, sólo habría espectros, imágenes alegóricas, pero ningún héroe ni muerte trágicamente gloriosa y, finalmente, variando al Benjamin de “Drama y tragedia” (1916), una expansión del tiempo presente que no genera pasado ni futuro, sino de una hipérbole hasta el infinito: no repetición, sino prolongación y permanencia de un mismo tiempo. Tal es lo que encontraremos en el *Origen del drama barroco alemán* (1928): en el *Trauerspiel* el tiempo nunca se consume y lo que encontramos son fantasmagorías, esto es, imágenes, reflejos, espectros, producto de un juego de espejos, como aquel con el que Antonio Valdecantos comienza su libro: no tanto por la forma (trágica), sino por el contenido de velamiento y de juego de máscaras que en él se encuentra.

El teatro es, pues, como ficción que imita la ficción de realidad, allí donde puede encontrarse un rastro que nos permita visibilizar el *pregunta* por el poder: quién lo ejerce y quién lo padece, quién es la cara visible del poder y quién, situado en segundo plano, realmente lo detenta. No en vano como apuntaba, con un escenario y una representación comienza el libro *La excepción permanente*: con la discusión entre Edipo de Creonte. “El tema del diálogo —escribe Antonio Valdecantos— no es pues, la división del poder o de los poderes, sino más bien la idea de una potestad fáctica y otra vicaria: la primera fundada en el disimulo y la segunda en la simulación”⁵. Luego volveré sobre el sentido del disimulo y la simulación. En el *Origen del drama barroco alemán*, Benjamin hablará sobre el poder de la alegoría que ya no constituye una mera técnica de producción de imágenes, sino que da cuenta de la ruina de la historia. El drama (*Trauerspiel*) desplegaría los anudamientos de la catástrofe y haría de la representación no el lugar de la mera imitación, sino del surgimiento de algo nuevo en el representarse. El *Trauerspiel* tiene que ver con la apariencia y con un

⁵ *Ibidem*, p. 11.

decir de otro modo lo ya sido, situado no en la historia sino en el mito: un mito cuyo tiempo es el del ya siempre. Ese ya siempre, presente y ausente en nuestra historia, es el de un mito fundacional que habla, desde antiguo, de un juego de velamientos en el ámbito de lo político. En el caso de Edipo, es el mito que hace ver que la cabeza visible del poder, no es siempre aquella que lo detenta: “Quien es rey no puede mostrarse como quien es –y eso provoca dejar de ser-, mientras que quien no lo es en sí goza de la capacidad de mostrarse, disfrutando con ello del poder efectivo”⁶.

Si hablamos de teatro y del drama (*Trauerspiel*), el juego (*Spiel*) al que estamos refiriéndonos tiene como escenario/tablero la ciudad, por ser justamente allí donde no solo el poder puede ser ejercido a través de las formas urbanísticas, sino también, inversamente, donde se manifiestan formas de insurgencia y rebeldía. Piénsese en el plan Haussmann como reacción ante las barricadas, en primer lugar abriendo grandes espacios de difícil apropiación por parte de los ciudadanos y que facilitaban la labor de las fuerzas del orden; y, en segundo lugar, desplazando los barrios obreros a la periferia de la ciudad (de nuevo, la importancia de las reflexiones de Benjamin deja aquí su impronta): “el estado de sitio político surgió –cito al profesor Valdecantos– como respuesta a cierta forma de ocupación de los lugares públicos por las masas de las ciudades”⁷. De nuevo la presencia aquí de Benjamin es manifiesta no sólo en relación con el análisis filosófico de las formas sociales y políticas visibles en la ciudad, sino sobre todo, con la multitud, tal y como ésta se conforma en la maquinaria de la modernidad, que emplea el confort y el bienestar como medio de anulación individual: “Y es que el confort aísla, mientras acerca a sus usufructuarios, por otro lado, al [...] mecanismo [social]”⁸.

La forma de contrarrestar la insurgencia sin levantar sospechas de haber convertido en figurantes (o figuras de ocupación del Risk) a los ciudadanos procede, según Valdecantos en uno de los capítulos más ricos de su rico texto, de dos formas que generaban un juego dentro del juego o, si se quiere, una ficción que representa la representación, un mediado canal de acceso al espacio público: la televisión (nos nos hace falta estar en Sol para comer las uvas en fin de año al ritmo del reloj de la plaza, un reloj que, por cierto, es el del edificio de Gobernación: como si la Gobernación marcara los tiempos de su soberanía... piénsese en el subtítulo del libro) y el automóvil que implica un mero pasar por la ciudad, pero no una apropiación del espacio. Si “la historia comienza a ras de suelo, con los pasos” como afirma De Certeau, entonces el ritmo de la historia –del juego– no es impreso por quien se desplaza por el tablero/escenario político. A diferencia del Risk o del Monopoli, cuyos jugadores han de ser mayores del 10 años, en la excepción permanente pueden jugar todos

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*, p. 45.

⁸ W. Benjamin, “Sobre el concepto de Historia”, en W. Benjamin: *Obras*, libro I / vol. 2, Madrid, Abada, 2012, p. 234.

los públicos. Todos formamos parte del denominado *Estado de bienestar*, que, por cierto, es aquello que *parece* ser suspendido cautelarmente en el estado de excepción permanente, aunque todos podamos seguir los juegos de la política a través de la televisión (e incluso de nuestros *smartphones* con tarifa plana y *wifi* gratis) y desplazarnos en vehículos que nos prometen, como el Land Rover, llegar allí donde nadie ha estado: lugar de supuesta libertad absoluta, aunque ese lugar esté dentro del tablero, como las playas anunciadas en *Dark city* de Alex Proyas (1998). Por otro lado, seguro que allí habrá un McDonalds esperándonos. La libertad para ir allí donde se quiera es un bien preciado, siempre y cuando encontremos en el destino elegido un restaurante conocido que nos haga “sentirnos como en casa”. “Que toda liberación –afirma el profesor Valdecantos– implica alguna servidumbre, las más veces inédita y envenenada”⁹. Por cierto, una distopía hace del Pizza Hut (no del McDonalds) el único restaurante a nivel global en la película *Demolition Man* (1993) dirigida Marco Brambilla: allí no sólo el Pizzat Hut ganó la guerra global de restaurantes, por lo que podemos encontrar sus locales en cualquier lugar del globo, sino que cada lugar del espacio está controlado por cámaras y micrófonos que tienen, además, capacidad de actuar sobre la realidad, arreglar actos vandálicos y castigar el delito.

La producción de imágenes para consumo de los espectadores/fichas hizo que, por ejemplo, en las nuevas revoluciones ya no se tratara tanto de ocupar el espacio físico, como de ocupar el espacio de las pantallas: lo decisivo de estas revoluciones “fue, probablemente, su condición de *representación*. Sin duda ninguna, los manifestantes (...) sabían de sobra que su misión era producir imágenes, destinadas en esencia al público consumidor del occidente capitalista y sus gobiernos”¹⁰. Producción incesante de imágenes y de procesos que, como dice el autor de *La excepción permanente*, “nunca llegarán a terminarse, comienzos que en realidad no inician nada porque rehúyen totalmente la idea misma de una conclusión y hasta de una continuación”.

El *bombardeo* de imágenes, como señala Valdecantos, sería una de las confluencias de lo bélico con lo económico: en un caso con bajas mortales y, en otra, con bajas mentales (y con producción de objetos de deseos que obnubilan la razón): alimentar el deseo de mantener nuestro modo de vida pasa por dar más aire a las llamas a través de varios modos de bombardeo, quizá sea éste otro modo de entender cómo todo lo sólido se disuelve en el aire: una vorágine que si no se desintegra es porque está contenida en una red transparente y bien trabada, que insufla aire a través de su propio movimiento. El ámbito de la esfera de lo político no sería sino una imagen más que oculta más que enseña, mientras son avivadas las ascuas spinozianas de lo que es bueno para nosotros si queremos perseverar en nuestro ser. Por eso “El estado de excepción verdaderamente vigente no resulta de la decisión de ningún soberano

⁹ A. Valdecantos, *op. cit.*, p. 85.

¹⁰ *Ibidem*, p. 52.

[¡no habría Edipos, ni siquiera Creontes!], sino del despejamiento de la soberanía moderna y de su transfiguración en algo ásperamente reñido con cualquier clase de poder político”¹¹. Llegados a este punto me pregunto si sería posible emplear al menos uno de estos objetos de uso y abuso del “estado de bienestar”: si la televisión puede constituir una forma de luchar contra esta dinámica del poder (emplear la televisión para difundir un mensaje contra los poderes establecidos) o al contrario, si todo discurso, incluido el de la televisión es partícipe de ese poder: todo mensaje se confunde con el medio (McLuhan) y nace corrompido desde el origen.

3. Juego de la representación (*Spiel der Trauerspiele*)

Por todo lo dicho, desde la representación de *Edipo Rey*, que saca a la luz el verdadero problema del poder (no la división de poderes, sino de quién es la mano tiene al mundo en su palma), de lo que se trata es de un juego de disimulos y de simulaciones: “Quien es rey no puede mostrarse como quien es –y eso provoca dejar de ser-, mientras que quien no lo es en sí goza de la capacidad de mostrarse, disfrutando con ello del poder efectivo”¹². Jean Baudrillard, que bien sabe de simulacros y de trampantojos, afirma que la diferencia entre disimular y simular estriba en que “disimular es fingir lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia”¹³. En este sentido Creonte disimularía fingir lo que tiene y Edipo simularía fingir tener lo que no tiene. Pero ambos fingirían y en los dos casos habría un juego de representaciones en el que no se presenta la cosa como tal: por tanto, Creonte no sería sino la imagen (representación) del poder, oculto tras la máscara del mero hermano de Yocasta, y Edipo condenado a taparse con una máscara que no refleja de suyo nada real: una máscara hueca, sin referente porque no puede presentarse como es porque no hay nada que enseñar. Imágenes, en todo caso, sin presencia *real* en el escenario. Juego de la representación (*Spiel der Trauerspiele*), aún más: representación de la representación... inversión de las reglas de juego, excepciones permanentes al reglamento: trampantojo, que no imita, ni finge, sino que construye un mundo ilusorio “que no se justifica sino por su semejanza”. Sobre el trampantojo dirá Baudrillard: “Estamos ante una inversión absoluta de las reglas del juego, lo cual sugeriría que todo el espacio exterior, el del palacio, y por extensión el de la ciudad, es decir, el espacio del poder, el espacio político, podría ser nada más que un *efecto de perspectiva*. (...) Acaso desde Maquiavelo, los políticos siempre lo han sabido: que el poder nace del dominio sobre un espacio simulado, que la política no es una función, un territorio o un espacio reales, sino un modelo de simulación, cuyos actos manifiestos no son otra cosa que *efecto realizado*. Ese

¹¹ *Ibidem*, p. 59.

¹² *Ibidem*, p. 11.

¹³ J. Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 2008, p. 12.

punto ciego del palacio, ese espacio escondido y sustraído a la arquitectura y a la vida pública, sería el que de alguna manera lo rige todo”¹⁴. Quizá ese punto ciego del palacio, *lo otro* del Estado, sea el Mercado, pero sabemos al seguir a A. Valdecantos en sus reflexiones que la respuesta a la “excepción permanente” no es tan fácil. El concepto mismo de vida y el concepto mismo de “normalidad” del tiempo están en juego: “la permanencia de la excepción se funda en la cancelación constante de lo normal y en la incesante transgresión del límite”¹⁵ y aún más, nuestro concepto de vida “es precisamente el nombre tardomoderno del capital y del poder”¹⁶.

El modelo más perfecto de simulación es aquel que se tiene por real hasta tal punto que tiene efectos como tales y que irrumpe en el espacio ficticio de político. El ejemplo más perfecto nos lleva más allá del *Risk* o del *Monopoli*: a una partida de ajedrez como un juego de consumo al que puede jugarse desde internet y que se muestra, finalmente, como un juego de guerra, también simulado. Estoy pensando en *Juegos de Guerra*, la película de John Badham (1983), en el que un joven Matthew Broderick presencia cómo lo que creía que era un inocente juego de ajedrez irrumpe siniestramente desde lo ficticio a lo real sin posibilidad de control. Los militares que tratan en vano de desarmar los misiles controlados por el ordenador que apuntan a la URSS y la orden del Presidente poco vale ante la lógica automatizada de la máquina. La pregunta es aquí también quién detenta el poder real sobre el mecanismo. En una escena, bajo el sonido ensordecedor de los procesadores, la única salida para acceder al sistema es un juego de simulación: “Guerra nuclear mundial”. Pero el ordenador no puede apagarse ni contraprogramarse. Y es, por su propia lógica, por lo que decide terminar la partida. Podríamos pensar aquí si la dinámica que ha sido activada puede ser controlada y si todos, por tanto, estamos ya irremediamente condenados a la excepción permanente, si todos somos súbditos de un sistema que está presente en todas partes, a todas horas y bajo todas las formas. Y, precisamente por eso “La dominación perfecta es [...] la que obliga a rebelarse contra cada una de sus manifestaciones para gozar de la siguiente con todo el frenesí de quien ha ejecutado una transgresión innombrable”¹⁷. Pero la transgresión no es sino una ficción.

¹⁴ J. Baudrillard, “El trompe-l’œil”, en J. Baudrillard – O. Calabrese, *El trompe-l’œil*, Madrid, Casimiro, 2014, p. 36.

¹⁵ A. Valdecantos, *op. cit.*, pp. 153-154.

¹⁶ *Ibidem*, p. 154.

¹⁷ *Ibidem*, p. 156.