

SIMULACRO Y PERFORMANCE EN LA SOCIEDAD AMERICANA DE LOS AÑOS 20, AUGE Y DECADENCIA DE UNA “ILUSIÓN”: *THE GREAT GATSBY* DE F. SCOTT FITZGERALD

VIRGINIA FRADE, UNDELAR

En la década entre 1920 y 1930 Estados Unidos vive una situación de posguerra en la cual hay un auge de la economía y la cultura. Es el comienzo de lo que dio en llamarse cultura de masas y “the american way of life”. La década del 20 aloja a la nueva sociedad industrial, el advenimiento de los nuevos ricos y toda una cultura del hedonismo, el individualismo y lo superficial, ligada con un acontecer del simulacro y la realidad ilusoria, lo que se verá reflejado en el arte, y para este caso, especialmente, en la literatura, por ejemplo en la producción de Francis Scott Fitzgerald, *The Great Gatsby* (1925).

El objetivo de este trabajo es realizar un acercamiento a la novela de Scott Fitzgerald, *The Great Gatsby*, y desde ella leer los tópicos que mencionamos anteriormente, ligados a un ejercicio de la simulación que aporta al paisaje que recrea la sociedad del momento. Un mecanismo literario refractante del aparato del simulacro sobrevuela la lectura de esta novela, reforzando, asimismo, la idea que el propio contexto socio histórico dejaba entrever en la trama de su cultura. Centramos, de este modo, nuestro análisis en los conceptos de *realidad, ilusión y apariencia*, y a su vez en la construcción de una identidad y de una realidad (ilusoria) producto de un acto performativo, construido por medio de una arquitectura simbólica proveniente del aparato del gesto y del lenguaje.

“The American Way of life”: frivolidad, máscara y maquillaje

En la sociedad americana la idea de plenitud personal ha estado marcada básicamente por logros de tipo material: acumulación de riquezas, alto nivel de vida a través de la obtención de bienes materiales y el anhelo de pertenecer a una clase socio-económica alta. Asimismo, el amor y la conformación de la familia ideal también han sido vistos como objetivos para alcanzar la plenitud, no solo utilitaria, sino también espiritual. El “american way of life” tiene como égida el “sueño americano”, tópico central en *The Great Gatsby*, y que lleva como portaestandarte lograr alcanzar un ideal de vida, un estilo marcado por el progreso personal en pos de la felicidad y el bienestar económico. Esta idea de prosperidad y movilidad social ha estado presente en la literatura norteamericana a lo largo de la historia. Si bien el “sueño americano” se ha manifestado bajo formatos diferentes a lo largo de los años, siempre se ha basado en los mismos ideales a la hora de alcanzar la libertad y la autosuperación.

Estos son los valores y ambiciones que marcaron la década del 20, los años de *Gatsby*, en los cuales la superficialidad del materialismo, acompañado de la construcción de lo aparente, es una de las rutas para alcanzar el sueño americano. Esta es una década marcada por la frivolidad y lo trivial, donde la exageración, el glamour, la música ensordecedora, las fiestas y el exceso denotan el tono de una sociedad sumergida en un profundo vacío espiritual, de valores exiguos e hipocresía. La ilusión del “american way of life” y el “sueño americano” no es más que un lugar utópico, y el camino que se debe recorrer está señalado por las consignas de la máscara, la simulación y el maquillaje, que esconden, que travisten, que sobrescriben la realidad (si es que existe una), para dejar en la superficie el “objeto del deseo”, una visión construida por medio de representaciones simbólicas y una gestualidad que no es más que un simulacro, una quimera, una fantasía, un espejismo presente no solamente en la novela que nos convoca, sino también en la sociedad de la década de 1920, a posteriori aplastada por la crisis de 1929. Una lectura posible de esa fantasmagoría económica de los Estados Unidos en esa época aludiría a una ilusión que muere cuando se enfrenta a la crisis, sobre la cual cabría preguntarse si no conforma, en definitiva, otro acto de construcción de una realidad.

En *The Great Gatsby*, el personaje principal: Jay Gatsby, crea su propia realidad, una realidad “simulada”, una ficción, un tenor ilusorio alimentado también por su propio entorno. En esa simulación existe un acto de enmascaramiento, de travestismo, de maquillaje de un pasado, a través de lo cual se desdibuja no solo su propia figura, sino su propio yo, transformándose en un otro diferente a sí mismo, consecuentemente, creando una nueva realidad. En ese sentido, Gatsby semeja acompañar los cambios idiosincrásicos suscitados por el surgimiento de una nueva sociedad, económicamente sustentable, culturalmente visible, con una acomodación de su propia biografía, lo que finalmente parece confirmarse en la gráfica que tiene lugar con el declive que acontecerá al evidenciarse la crisis de 1929. De ese modo, la biografía de Gatsby conforma un mapa idéntico al acontecer histórico. Todo en *The Great Gatsby* es una copia de una copia.

Simulacro de una realidad oculta bajo la máscara y el maquillaje

Cuando hablamos de una “realidad simulada”, o “simulacro de una realidad” no podemos dejar de pensar en su opuesto y continente: “lo real”, entendiendo a este como su opuesto pero al mismo tiempo como parte de él mismo, ya que el “simulacro” constituye una realidad nueva y diferente de la simulada, pero una realidad al fin. En este sentido, según Jean Baudrillard: “lo real tal como lo cambia en sí mismo la simulación, no es otra cosa que lo real” (Baudrillard, *De la seducción*, p.145).

En el acto de la simulación está implícita una *performance*, una impostación, una apropiación de un modelo, que bien puede existir en la realidad o no, es decir, ser producto de la imaginación. Sucede una dinámica en donde los signos actúan como máscaras que ocultan una realidad, que conducen al engaño. En este sentido *The Great Gatsby* es una novela marcada por un entramado de signos que enmascaran la realidad, generando una nueva.

La gran metáfora que ilustra lo que afirmamos es la presencia de Hollywood y el mundo del espectáculo y lo aparente a lo largo de la novela, que no hace otra cosa que reafirmar la gran actuación y performance llevada a cabo por Gatsby, quien adopta una máscara tras la cual interpretar el personaje que él mismo ha creado y creído. Podemos afirmar que la actuación y el maquillaje son dos elementos representativos del engaño, y que pueden ser interpretados como la materialización de la simulación.

En la novela la simulación elimina al objeto, pues lo real se sustituye, el objeto se anula por su reflejo. En ese sentido, podemos decir que Jay Gatsby elimina a James Gatz y a su pasado, dando lugar a una nueva biografía, a la construcción de una nueva historia del propio personaje y de su pasado. Por lo tanto, creemos que en la novela, el acto de simulación conlleva un acto de creíble creación de una identidad, generándose así un doble acto creativo: la que mencionábamos anteriormente, y la historia en la que se inscribe (representa) Gatsby también. Esta construcción está atravesada por los conceptos de simulacro, enmascaramiento, maquillaje, impostación, ilusión. Aquí lo aparente se transforma en lo real. En palabras de Baudrillard: “Es en el inconsciente de la simulación donde se funde nuestra consciencia de lo real” (De la seducción, p. 145)

La verdad en *The Great Gatsby* da lugar a un juego de simulaciones, a un juego de apariencias. Hay una apariencia de verdad, ya que ésta permanece oculta bajo un manto de simulaciones y simulacros. Lo único que aparece como verdadero es lo simulado, lo que se presenta como real, ya que lo que es real desaparece, deja de existir, deja de ser real. Existe lo que percibimos, que nos conduce al engaño, como las sombras que el hombre de la caverna de Platón percibe, sombras que son formas de objetos que él toma por ciertas, que son percibidas por los sentidos, que no son más que copia, modificaciones, transformaciones e imitaciones imperfectas de la materia que toma como modelo el mundo de las ideas, el mundo inteligible.

En este sentido, Gilles Deleuze sostiene que las “copias-íconos” operan como imitación del mundo de las Ideas, mientras que los simulacros-fantasmas” constituyen la copia de la copia, “construidos a partir de una falsa semejanza, que abriría camino a la desemejanza, la perversión y el desvío en relación a la esencia”.

Hiperrealidad, realidad, identidad

El acto de enmascaramiento, simulación y cambio de identidad podría, análogamente, compararse con la hiperrealidad presente hoy, en donde todos vivimos múltiples “realidades” o hiperrealidades, donde la realidad y la virtualidad se confunden, y los límites se borran.

De acuerdo a Tiffin & Terashima (2005), la hiperrealidad es vista como una condición en la cual lo que es real y lo que es ficción parecen estar combinadas, de modo tal que no hay una clara distinción entre donde termina una y donde comienza la otra.

La hiperrealidad permite la creación de nuevos mundos virtuales, así como también la creación de nuevas y múltiples identidades que circulan en las distintas redes sociales, identidades que no son cuestionadas, y que muchas veces tienen más fuerza que la versión que circula en el mundo no virtual, es decir, en el

mundo real (aunque como dijimos anteriormente, realidad y virtualidad tienden a confundirse). La vida que vivimos en el mundo “real” es solo una de las tantas versiones de nuestra vida que circulan en el mundo virtual. No somos uno sino múltiples de acuerdo el lugar y el grupo social con el que interactuamos. Nuestros nombres y apodos se multiplican bajo el manto de la virtualidad, creamos nuevos apodos, nuevos perfiles de nosotros mismos, que no son más que “simulacros” (en términos de Baudrillard), modelos que suplantán a la realidad.

Análogamente, podemos decir que en la novela, Gatsby es Jay Gatz, el joven que recorrió el mundo en barco, es el soldado que peleó en la guerra, es el ex estudiante de Oxford, es el mafioso que comercia con alcohol en plena Ley Seca, es el popular magnate que realiza fiestas glamorosas con presencia de personalidades destacadas, es el hombre enamorado de Daisy, es el nuevo rico despreciado por Tom, y es el que, a los ojos de Wilson, asesinó a su mujer. Finalmente, es el que muere solo y nadie recuerda. Gatsby es uno y múltiples al mismo tiempo, varias identidades se yuxtaponen bajo el mismo cuerpo.

En *El crimen perfecto*, Jean Baudrillard plantea la muerte de la realidad “asesinada” por la hiperrealidad. Esto es lo que sucede con Gatsby, que termina asesinando a Jay Gatz, quién muere para él, pero no para aquellos que lo conocieron, como su padre. El tema de la muerte de Gatsby plantea claramente el asunto de las dicotomías de realidades. En la novela suceden dos asesinatos: el de Gatsby a Gatz y el de Wilson a Gatsby. El personaje muere dos veces, la primera virtualmente, y la segunda realmente, aunque en el primer caso es el simulacro el que mata al sujeto real, y en el segundo, es la realidad la que asesina al simulacro.

Cuando Gatsby muere, nadie se percata de ello, pues básicamente solo asisten Nick (que lo aprecia desde el lado más humano) y su padre (el de Gatz), que no ha perdido la referencia que se diluye en la impostación biográfica propuesta por el mismo Gatsby. Podríamos decir entonces que Gatsby no existe (solo existe como simulacro), y algo que no existe, que no es real no puede morir. Gatz sí existe o existió, pero solamente para aquellos que no participan del juego de simulacro, como su padre, que asiste al funeral de su hijo James Gatz, y no de su simulacro. Los funerales solo tienen su razón de ser en el juego de la realidad, cuando hay una biografía a la que darle un punto final. La novela plantea así los tópicos de lo real y lo ficcional, de la máscara y la transparencia, que de algún modo nos advierte de los peligros de participar en ese juego. En palabras de Goethe: “A confusion of the real with the ideal never goes unpunished”.

Los actos que uno realiza afectan a todos, o se desencadenan tejiendo una red de consecuencias que afecta a los que se relacionan en esa red. En este sentido, en la novela se teje una red de simulacros, pues Daisy es la que atropella a Myrtle, pero simula no haber sido ella, Tom acusa a Gatsby ante Wilson, haciendo que aparezca como el asesino de su mujer, lo que provoca que, finalmente, Wilson (marido de Myrtle) mate a Gatsby y se suicide.

Parece evidente que en *The Great Gatsby* el individuo humano es desechable, intercambiable, y esa lógica está atenta a la mismísima lógica de intercambios materiales, del consumo actual, y que se evidenciaba en los años 20 de Gatsby y de Estados Unidos.

El signo que refiere al objeto asume un valor que indica algo sobre su poseedor, en este sentido, la realidad es menos importante, pues el valor está puesto en el signo. En ese sentido, Gatsby no tiene valor alguno, sino los signos que lo representan, o que representan el valor que él tiene en el mercado, como ser sus coches, su mansión, sus camisas de seda importadas y hasta sus fiestas. Así como en la novela se intercambian los coches (cuando sucede el accidente, en el viaje a Manhattan), también se intercambian los seres humanos, son bienes con valor de intercambio; cuando un valor se agota solo resta descartarlo. La lógica de consumo está presente en la novela, pues es el consumo y el valor de los bienes materiales los que llevan al individuo a la soledad, a la alienación, al vacío espiritual, al silencio interior que tanto representan a Gatsby. El silencio o vacío interior se hace más fuerte y evidente en contraste con el ruido y la música de las fiestas, el caos tan presente en la novela. Es el mismo ruido que mantiene al ser humano entretenido y ocupado mientras sus mentes y almas caen en el más profundo silencio y vacío cercano al del existencialismo, donde el sentimiento de alienación (del entorno pero especialmente de sí mismo), aflicción y desolación son lo que marcan al sentir del individuo en *The Great Gatsby*.

Bibliografía

- Baudrillard Jean. *El crimen perfecto*. Tr. Joaquín Jordá. Barcelona: Editorial Anagrama, S.A., 2000.
- Baudrillard Jean. *De la seducción*. Tr. Elena Benarroch. Barcelona: Editorial Anagrama, S.A., 1981
- Fitzgerald, F. Scott. *The Great Gatsby*. New York: Scribener, 2004
- Tiffin, John & Nobuyoshi Terashima. "Paradigm for the third millennium". *Hyperreality*. Taylor and Francis e-Library, 2005