

Azar, conflicto, accidente, catástrofe: figuras arcaicas en el discurso posmoderno (entre lo eufórico y lo disfórico)

GÉRARD IMBERT

Introducción: Poder de la Imagen / violencias simbólicas

Hoy, el Desorden –en sus diferentes encarnaciones: azar, conflicto, accidente, catástrofe– se ha incorporado a las representaciones mediáticas; no sólo al orden informativo, sino que es parte integrante de muchas ficciones cinematográficas, televisivas, reflejando así la emergencia de nuevos imaginarios colectivos.

Se ha generado una "cultura del desastre" –guiada por un "deseo de catástrofe", como han escrito algunos (Henri-Pierre Jeudy, 1990)–, donde la violencia, la muerte, tienen un lugar preferente y, a la par que generan angustia, ejercen una fascinación morbosa; una sociedad donde el miedo, la angustia, se convierten en elementos fundadores de los relatos y las mitologías posmodernas.

JEUDY, Henri-Pierre: *Le désir de catastrophe*. Aubier. Paris, 1990.

Es decir que la relación que se establece con la violencia es fundamentalmente ambivalente –la ambivalencia es la coexistencia de pulsiones contradictorias–, porque es a la vez de atracción y repulsión, porque intenta conciliar lo irreconciliable: lo previsible (el Orden informativo) con lo imprevisible (el Desorden en forma de accidente). Por una parte se intenta hacer del accidente algo cada vez más previsible, mediante políticas de permanente prevención del riesgo, contradiciendo la noción misma de azar. Y, al mismo tiempo, la catástrofe es inminente y objeto de continuas escenificaciones mediáticas... hasta que se produce *realmente*, convirtiéndose en destino posible de Occidente. El derrumbamiento de las Torres Gemelas marca la definitiva consagración de la catástrofe como destino fatal, "normalización" de la catástrofe.

¿Cuál es la función de los mass media frente a esta permanencia del riesgo, a esta inminencia del peligro? La televisión, el cine, instauran verdaderos rituales de violencia, como una manera simbólica de conjurar estos miedos, de domesticar el Desorden, pero este ejercicio de aparente

IMBERT, G.: "La intimidad como espectáculo: de la televerdad a la telebasura. Hacia una estética de lo hipervisible". *Revista de Occidente*, nº 201, febrero 1998. Madrid.

exorcismo se hace al modo espectacular: en vez de eliminar el mal, lo da a ver, visibilizando las fuentes del mal, transformándolas en ceremonia del horror, en ventilación del dolor, en espectacularización de la intimidad (Imbert, G., 1998), con sus peculiares modos de narrar que alimentan el imaginario colectivo.

Se impone de esta manera, en la cultura mediática, una nueva forma de poder, vinculada, ya no tanto a la transmisión de ideas, de "contenidos ideológicos", sino a la imposición de modos de representación –imágenes, formas narrativas– que transforman la reproducción del mundo real en espectáculo de sesión continua.

Estos modos de representación están ligados a dos grandes operaciones:
–el *hacer ver*: la construcción de una cierta realidad en/por los medios de comunicación,
–el *hacer creer*: la relación que establecen estos discursos con el espectador, el "contrato comunicativo" que instituyen.

Ambas operaciones se basan en el *poder de la Imagen*: privilegian lo emotivo sobre lo intelectual, lo *in-mediático* –lo primario, lo no-mediado– sobre lo distanciado, lo reflexivo, lo crítico. Apelan al imaginario social: ese depósito de imágenes, representaciones obsesivas, fantasmáticas mediante las cuales el inconsciente colectivo significa –*visibiliza*– sus miedos, fobias, pulsiones, deseos invisibles.

Se inscriben en un proceso general de producción de imágenes, de espectacularización de la violencia por un lado, y de domesticación del conflicto por otro, proceso complejo, paradójico a veces, que está imponiendo su lógica y su poder simbólico:

–1. Obedece a una lógica del consumo: en este caso consumo de imágenes de violencia, lo mismo que se consumen bienes materiales, que es la *lógica* misma de la sociedad de masas; una lógica donde la imagen-representación se impone como realidad, una realidad *sui generis*, con sus modos de representación específicos, su propia lógica (de compensación simbólica, de catarsis), e incluso su estética (véase toda la parafernalia en torno a la violencia).

BOURDIEU, Pierre: "Sur le pouvoir symbolique", *Annales* nº 3, París, 1977.

–2. Este proceso refleja por otra parte una violencia simbólica, es decir una violencia vinculada a las formas, a los sistemas de representación y a los modos de imposición de estos discursos. Violencia simbólica es, dice Bourdieu (Bourdieu, P., 1977), la que ejerce un poder simbólico, poder sobre las conciencias más que sobre los cuerpos, que es "poder de constituir

el dato mediante la enunciación, de hacer ver y hacer creer, de confirmar o transformar la visión del mundo y, por ende, la actuación sobre el mundo, o sea, del mundo, poder casi mágico que permite obtener lo equivalente a lo que se obtiene mediante la fuerza (física o económica)".

Esta violencia de las formas reside en los *modos de ver*; diremos que hay, en la *representación de la violencia*, una *violencia de la representación*; y la vamos a analizar aquí en torno a las representaciones del azar, del conflicto, del accidente, de la catástrofe, en el discurso televisivo.

El discurso televisivo como discurso híbrido: entre lo eufórico y lo disfórico

Como gran discurso de la modernidad, la televisión es sin duda uno de los más eficaces instrumentos de socialización actuales. Más allá de la función de entretenimiento, cumple una labor didáctica, no sólo por la difusión, reproducción de objetos de Saber y de Información, sino también como instrumento conformador de una visión del mundo. Pero, a diferencia de otros discursos –el cinematográfico por ejemplo y, más ampliamente, los discursos de ficción –esta visión es permeable a la realidad social, en interacción constante con ella, a través de los géneros informativos, por supuesto, pero también mediante la escenificación, más o menos dramatizada, de esta realidad en reportajes, docudramas e incluso series (las *sitcom*, o comedias de situación, en forma de series, son un ejemplo de ello).

En cuanto discurso abierto –tanto en los contenidos como en la variedad de formas narrativas– la televisión no puede ofrecer una visión unitaria, unificadora del mundo. Es también un discurso dividido: por una parte, está su vocación de divertimento, acentuada por la lucha de audiencias y la demagogia a la que conduce (darle al público lo que otros ya le dan porque “funciona”); y, por otra parte, su misión informativa y referencial, de “ventana al mundo”, aunque este aspecto se esté modificando sustancialmente mediante un desplazamiento del interés de lo objetivo (la realidad social) a lo subjetivo (la realidad humana), de lo visible (la actualidad pública) a lo invisible (la actualidad privada).

Dividido entre estas dos tentaciones, la televisión ofrece un discurso híbrido tanto en sus contenidos como en sus formas narrativas, que tiene su reflejo hasta en la hibridación de los géneros y la aparición de géneros nuevos donde estas dos funciones –la informativa y la de entretenimiento– se mezclan íntimamente.

IMBERT, G.: "La hipervisibilidad televisiva: nuevos imaginarios / nuevos rituales comunicativos". *Revista electrónica*. Instituto de Cultura y Tecnología. Universidad Carlos III. Madrid, 2001. <http://www.uc3m.es/uc3m/inst/MU/dpmu.html>

IMBERT, G.: *Los escenarios de la violencia. Conductas anómicas y orden social en Barcelona*. Icaria, 1992.

HARTLEY, John: *Los usos de la televisión*. Barcelona. Paidós, 2000.

MARTÍN BARBERO, Jesús: "Los ejercicios del ver", en VVAA. "Nuevos mitos y ritos televisivos (modos de ver / modos de seducir)". G. Imbert coordinador. *Revista electrónica*, Instituto de Cultura y Tecnología "Miguel de Unamuno". Universidad Carlos III de Madrid, 1999.

PEÑA-MARÍN, C.: "Ficción televisiva y pensamiento narrativo" en VVAA.: *Nuevos mitos y ritos televisivos (modos de ver / modos de seducir)*. G. Imbert coordinador. *Revista electrónica*, Instituto de Cultura y Tecnología "Miguel de Unamuno". Universidad Carlos III de Madrid, 2000.

Diremos que su principal función, como espectáculo de masas, es recoger el caos del mundo –visibilizarlo, a veces hasta la saturación: es decir, hasta su *hipervisibilización*– pero es, al mismo tiempo, domesticar el desorden, reducir su grado de irreductibilidad, integrándolo a un relato; esto es, mediante una cierta homogeneización, volverlo aceptable: consumible como espectáculo, e incluso a veces fuente de placer, como cualquier otro bien material.

Desde esta perspectiva, podría cumplir una función arcaica: de catarsis de la violencia mediante su espectacularización, su permanente proyección en *escenarios* (Imbert, G., 1992). Es obvia, aquí, la función ceremonial que cumple el espectáculo televisivo, su fuerza aglutinante y el poder de fascinación que ejerce, esta capacidad que tiene de convocar y crear "comunidades virtuales" en torno a sus modos de representación. Esta función ceremonial está fuertemente vinculada a una cultura de la oralidad. Es clave aquí la permanente verbalización del conflicto y de la violencia en los nuevos formatos televisivos, *talk show* en particular. En este sentido la televisión, nos dice John Hartley (2000), es "premoderna" (véanse al respecto los estudios sobre la función de las telenovelas como instrumento de socialización de la mujer en América Latina, Martín-Barbero, J., 1999, o las series sobre jóvenes en España: Peña-Marín, C., 2000). Pero la televisión es también "posmoderna" en la medida en que utiliza lenguajes específicos –una textualidad y no sólo medios técnicos–, reflejo de una visión fragmentada, simultánea, caleidoscópica, del mundo. Es, por fin, "transmoderna" porque, según Hartley, "abarca, trasciende y unifica aspectos modernos, premodernos y posmodernos de la vida contemporánea".

Una de las capacidades que destacaremos es la de superar contradicciones, haciendo coexistir en su seno discursos contrarios, o integrándolos a discursos híbridos. Retomando una categoría semiótica, diremos que su máxima peculiaridad, en términos simbólicos, es una copresencia continua de lo *eufórico* y lo *disfórico*, la coexistencia de géneros, programas festivos, lúdicos, rosas, que celebran eufóricamente el estar-juntos o, al contrario, géneros, programas, que muestran la violencia, el mal en sus aspectos más o menos espectaculares, que son agentes de ruptura, introducen desorden, inquietud.

Es reveladora a este respecto la existencia de realizadores, en Japón en particular, que han podido cultivar las dos modalidades: Takeshi Kitano es ejemplo de ello, al haber compaginado programas de variedades, concursos de gran audiencia en la televisión nipona, y películas sobre el tema de la violencia (*Hanna Bi*, entre otras), películas que esceni-

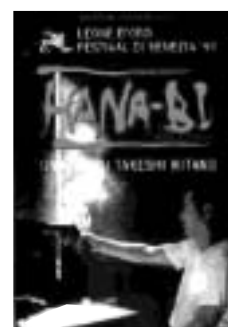
fican ésta de manera deliberadamente realista a la par que desarrollan una reflexión distanciada sobre el tema.

Estas dos tendencias reflejan en todo caso el mismo exceso, una misma exacerbación, tanto de la figura del Orden como de la del Desorden, que instauran una *hiperrealidad* donde estos dos principios pueden alcanzar su realización extrema; dos ejemplos opuestos: por una parte el juego-concurso, donde todo se resuelve mágicamente, más allá de los contenidos y a menudo de las habilidades reales de los concursantes; el otro ejemplo es el reportaje dramatizado, donde los periodistas acompañan a la policía en los lugares del crimen para levantar acta de la realidad en su máxima brutalidad (entiéndase en estado bruto: sin mediaciones ni filtros, sin distancia, ni enunciativa, ni analítica). En el primero todo está hiperrealizado de antemano, con un guión inamovible y estereotipado; en el otro, todo resulta hiperdramatizado, mediante la ilusión del directo, y aparentemente imprevisible, sin que haya lugar siquiera para el relato.

Pero lo más interesante son, tal vez, los géneros, programas en los que los dos aspectos coexisten y se entremezclan, caso de muchos *talk show*, *reality show*, con su final feliz, o los videos domésticos (los de "cachondeo", podríamos decir) donde el accidente –máxima figura del desorden– se ve reintegrado a un orden eufórico, el de la risa que, de alguna manera, lo unifica todo, borra el dolor o lo elude.

La hipótesis que intentaremos presentar brevemente aquí es que tanto los discursos eufóricos como los disfóricos se estructuran en torno a una serie de figuras comunes que enraízan en obsesiones, fobias, fantasmas arcaicos pero que entroncan con un imaginario posmoderno y que esta coexistencia es generadora de fenómenos de hibridación que son, tal vez, la principal característica de la neo-televisión (Eco, U., 1983; Casetti, F. y Odin, R., 1990).

Citaremos algunas figuras, presentes por ejemplo, tanto en los juegos-concursos como en los docudramas o videos domésticos, pero también en géneros informativos o reportajes, entre otros géneros: el azar, el accidente, la catástrofe, la muerte, el fin, o lo irracional, lo indeterminado. Pero la novedad, aquí, es que estos grandes principios no son siempre figuras trágicas, sino que se ven a menudo domesticadas, integradas a un discurso basado en la espectacularización de la realidad, en su dimensión tanto dramática como lúdica, que se enmarca en una tendencia general de la cultura de masas consistente en trivializar la violencia, hasta a veces producir insensibilización ante su espectáculo (Imbert, G., 1992).



ECO, U.: "TV: la transparence perdue", en *La Guerre du faux*, Paris. Grasset, 1983.

CASETTI, F. y ODIN, R.: "De la paleo- à la neo-television. Approche sémio-pragmatique", en *Communications*, nº 51 ("Télévisions/ Mutations"). Paris, 1990. Ed. esp. *La estrategia de la ilusión*. Lumen, 1986.

IMBERT, G.: *Los escenarios de la violencia. Conductas anómicas y orden social en Barcelona*. Icaria, 1992.

La fascinación por el accidente

Si la fascinación por el accidente está muy presente en el cine, y culmina con las películas sobre catástrofes: materiales, humanas, tecnológicas, interplanetarias –y no vamos a insistir porque el tema se ha tratado ampliamente aquí–, en la televisión, en cambio, esta presencia es difusa y tiene más que ver con los géneros referenciales, en particular informativos, que con la ficción, por la pregnancia de la realidad social en el discurso televisivo.



Esta fascinación está, por supuesto, patente en los géneros informativos por excelencia que son telediarios, reportajes, pero es visible en programas híbridos, donde se produce una dilución/degradación de lo informativo, del discurso de la actualidad; en todos los programas basados en sucesos, ya sean éstos sociales, mundanos, triviales o simplemente personales, pudiendo pertenecer tanto a la actualidad rosa como a la negra: véanse las reconstituciones al modo de los reality show, sacadas de sucesos reales, o los docudramas que reconstruyen hechos cruentos o escenifican juicios sobre crímenes célebres o figuras de los grandes asesinos de la Humanidad, como existen en Estados Unidos (en la serie *Confesiones* de la televisión por cable *Court TV* por ejemplo).

Más generalmente, esta tendencia refleja una fascinación por lo anómico, por todo cuanto está fuera, al margen de la Ley: lo anormal –lo fuera de la Norma–, pero también lo monstruoso (Imbert, G., 1998), lo atípico, lo inaudito. Fascinación por las figuras del Desorden, basada en una forma de adhesión a contrario, proyección fantasmática más que identificación literal; al escenificar las figuras del mal, el discurso lo expulsan, objetivan y/o trivializan, volviéndolo inofensivo, anulando su carga subversiva. Se produce así una *dilución del mal*: el mal, no en el sentido moral, sino como encarnación del Desorden, de lo anómico, en todas sus formas. Las formas del mal pueden ser en efecto múltiples: actos de violencia, sadismo, muerte, conflictos sociales, bélicos; pero también accidentes en el sentido figurado, en forma de rupturas sentimentales, familiares, violencia doméstica; y en el sentido simbólico, todo cuanto remite al enfrentamiento, como fuente de conflicto interpersonal.

Estas formas de Desorden –accidentes y violencias– han sido omnipresentes en el relato cinematográfico –desde las películas bélicas hasta las series de acción–, y hoy asistimos a una “naturalización” del mal (Mongin, O., 1999), con la presencia cada vez más difusa de figuras violentas: una violencia sin rostro, que no dice su nombre, invisible o difícil de identificar, que diluye las figuras del enemigo, remite a fenómenos

IMBERT, G.: “La intimidad como espectáculo: de la televerdad a la telebasura. Hacia una estética de lo hipervisible”. *Revista de Occidente*, nº 201, febrero 1998. Madrid.

irracionales (véase el éxito de *X-Files*, “Al filo de lo imposible”), o procede de otro mundo: el *más allá* (el mal es extraterrestre), o el *más acá* (el mal está entre nosotros). Una película como *Seven* de David Fyncher, ilustra directamente esta visión y refleja una violencia difusa, fatal, que nos puede afectar a todos y llegar incluso a contaminar al poli más honrado. Pero esta última figura se puede tomar literalmente: el mal tiene su origen en nosotros; véanse al respecto, en las películas *hardcore*, las diferentes encarnaciones fisiológicas del mal, los monstruos engendrados no sólo por la razón, como decía Goya, sino por el propio cuerpo humano. Obviamente las películas de terror y de horror encarnan en grado máximo esta *visibilización de lo invisible* y se puede también interpretar esta figura como “El mal está en nosotros”.

En los programas televisivos, con los *reality show*, estaríamos ante un grado más de esta visibilización de lo invisible. Dos procesos intervienen aquí: una espectacularización de la violencia que se traduce por una inflación de las formas narrativas, como ocurre en las producciones cinematográficas, que apuntan a lo “impactante”. Pero también se da otra forma de dramatización mediante una intensificación del relato –una agudización de la tensión dramática –utilizando todos los recursos de la *televerdad*: filmación en directo, utilización como actores del relato de los mismos protagonistas de los hechos cruentos, recursos propios del reportaje *in situ* (cámara al hombro, efectos de directo, imágenes borrosas, teleobjetivo o primeros planos). La reciente película de Molinero, *Salvajes*, en clave de *cinema-vérité*, ilustra hasta la saciedad esta tendencia, queriendo autenticar –con el riesgo de caer en la parodia– la realidad mostrada. La forma, el relato accidentado, acaban devorando el contenido y anulan en parte el mensaje. El relato tiende a imponerse como *forma significante*, como lo que contribuye a instaurar la realidad y puede caer incluso en una forma de violencia simbólica: una violencia ligada a la representación, a los *modos de ver* y de *mostrar*.

Estas figuras del mal están sin duda vinculadas a figuras arcaicas, profundamente enraizadas en el inconsciente colectivo, en el miedo a la invasión, al contagio, a figuras prometéicas o imaginarios de corte apocalíptico, pero también a figuras posmodernas. El accidente podría representar simbólicamente la ruptura del orden social y reflejar un miedo al “fin de lo social”, como dice Baudrillard, o al fin de la Historia, como escribe Fukuyama. Entronca con un imaginario de la catástrofe (Virilio) o un “imaginario del fin”, como lo llamo, un miedo a que “esto acabe”, a que el modelo dominante, etnocéntrico, occidental se tambalee. El derribo de la Torres gemelas viene a revivificar este imaginario.



IMBERT, G.: “Violencia y representación. De la crisis del valor al valor de la crisis en el cine actual”. *Semiosfera*, nº 6/7. Instituto de Humanidades y Comunicación “Miguel de Unamuno”. Universidad Carlos III, Madrid. 1997.

IMBERT, G.: “Violencia y representación: nuevos modos de ver y de sentir.” *Comunicación y Cultura*. Universidad de Salamanca, Fundación Infancia y Aprendizaje, nº 7-8/1999.

El mal aparece entonces como proceso viral, sin principio ni fin, desidentificado (el enemigo ya no es exterior: es interior, está entre nosotros), más anónimo, menos visible que en las grandes cosmogonías y religiones, lo que no excluye el fenómeno del chivo expiatorio (Ben Laden, al que la televisión americana no quiere mostrar porque, a pesar de las diferencias, se parece demasiado a nosotros en su frialdad, determinación, con su poder económico, no corresponde al estereotipo del fanático; en cambio, sí las imágenes de grupos violentos inmolando efigies de Bush ante las cámaras de televisión y convirtiendo naturalmente aquello en *representación de la violencia*).



La violencia, hoy, se convierte en conflicto generalizado, difuso, sin origen ni finalidad (es a menudo un fin en sí, e incluso una estética); es *estado de violencia*, como se habla de estado de guerra y marca una mutación en la naturaleza del conflicto: de la guerra como conflicto regulado, con enemigos identificables, hemos pasado a la amenaza del accidente endémico, permanentemente escenificado, dramáticamente *realizado* el 11 de septiembre: el imaginario de la catástrofe se ha hecho realidad. ¿Cómo a nadie se le había ocurrido antes? La mejor manera de herir a una cultura basada en una obsesiva espectacularización del accidente es cometiendo un accidente con un grado tal de espectacularidad que es asimilable a otras tantas representaciones inscritas ya en la memoria colectiva. El atentado del 11 de septiembre se nutre directamente de la memoria mediática cultivada por multitud de producciones espectaculares; es su prolongación natural; en términos simbólicos, no sorprende, se inscribe en una estrategia de invisibilización del mal: no es reivindicado, es multifacético, transnacional, no utiliza métodos “ortodoxos”, es susceptible de extenderse de manera contagiosa... Y le responde una idéntica estrategia de invisibilización por parte de las autoridades estadounidenses: no vemos víctimas, no nos muestran la respuesta bélica. Como en la guerra del Golfo, nos podemos preguntar si esto es una guerra, si –como escribía Baudrillard– *ha tenido lugar*.

BAUDRILLARD, Jean: *La transparencia del mal*. Anagrama, 1991.

BAUDRILLARD, J.: *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Anagrama, 1992.

El juego con el azar: cara y cruz de la fatalidad

“El accidente es un milagro al revés” (Paul Virilio)

En el accidente, la catástrofe, el factor azar es fundamental. Tras el imaginario del fin, está sin duda un miedo pánico al azar, un miedo a la ruptura de todo orden, un pánico a que lo indeterminado venga a romper la cadena de los hechos, la continuidad de la Historia.

Accidente y azar están íntimamente unidos, como el anverso y el reverso de una misma moneda, en una figura reversible que podría ser

la de la Fatalidad y, tras ella, la de la Felicidad (una historia fijada para siempre, en términos irreversiblemente positivos, que no a todos les toca). La vieja figura del destino ronda por ahí, pero como ya no se cree en el *fatum* romano ni en el destino judeo-cristiano, la figura se reencarna, se desarticula y trivializa en mil pequeñas plasmaciones: de manera más o menos feliz, en juegos de azar, lotería, concursos televisivos; de manera más azarosa, a menudo dramática, en rutas del bakalao, consumo de drogas, conductores-kamikazes, por citar sólo los ejemplos más llamativos, donde se juega con el azar y la fatalidad...

Los juegos-concurso podrían ser la cara risueña del accidente, "milagros" al pie de la letra para retomar el símil de Virilio, que decía que el accidente es un milagro al revés; diremos que "enderezan" el accidente, rectifican, ponen en su sitio al destino, volviéndolo feliz, restableciendo mágicamente la fe en el milagro. Porque son un milagro de este mundo, porque no necesitan intervención de elementos trascendentales (ni siquiera inteligencia fuera de lo común, ni habilidades extra-ordinarias); son de dominio público, asequibles al hombre común, como una manera trivial de domesticar el azar, de jugar con el accidente. No por nada uno de los grandes programas de concurso de la televisión española se llamaba *El juego de la Oca*, con sus casillas negras -trampas, mazmorras, muerte- y sus casillas rosas -felicidad, dinero, éxito, "como en la vida misma"...

El juego-concurso es el reverso eufórico -aunque también accidentado- de la figura del accidente: cara y cruz de una misma lógica, donde el azar amenaza -para bien y para mal- la integridad de lo real, los valores plenos; pero lo supera mediante el juego, la risa, como una huida hacia adelante, un remedio homeopático contra el pánico (Jesús Ibañez hablaba de la publicidad como de un remedio contra el pánico; Ibañez, J., 1994). Es una manera de prevenir el mal, y la televisión es el *deus ex machina* que reparte premios y felicidad, encarnación tecnológica posmoderna del Destino clásico: esto es, un milagro perfectamente posible, sin necesidad de ningún dios, en un mundo de ficción -un mundo de los posibles- como es la televisión, forma moderna de inmanencia, religión laica, sin dioses pero con famosos...

Si el juego-concurso reparte la felicidad al azar -como una manera de consagrar la gratuidad frente a la indeterminación, de dominar mágicamente lo indeterminado- los videos domésticos recurren a la misma figura, aunque en clave de infelicidades, repartiéndolas de manera azarosa, de una manera que nos puede ocurrir a todos. Si en el juego-concurso el participante aparece como el elegido de dios -pero un dios

IBAÑEZ, J.: *Sociología de la vida cotidiana*. Introducción de G. IMBERT. Madrid. Siglo XXI.1994.

inmanente, mediatizado, encarnado por el medio– el falso héroe de los videos domésticos es aquí el elegido del diablo, pero es una encarnación amena –más asimilable a unas diabluras de niño que a la obra de un demonio–, un diablo nada siniestro, como domesticado, que se convierte en cómplice del protagonista. El azar es el aliado, alimenta el relato; delata la presencia de espíritus malignos, es cierto, pero antes que nada graciosos y tan humanos, tan cercanos a nosotros...

Nada más trivial, doméstico, familiar, como estas escenas de cumpleaños en las que al niño se le cae la biblioteca encima, o la novia se engancha en su vestido o el *pater familias* –principal protagonista– hace, bien a su pesar, el ridículo. Si tomamos al pie de la letra las situaciones, son en sí crueles, de una crueldad objetiva, fría, propia de lo no previsible. Lo que en otras secciones –las informativas por ejemplo– serían accidentes domésticos, técnicos o automovilísticos, son aquí gags, sainetes convertidos en cuentos cortos e irremediamente divertidos gracias a la repetición, la aceleración, la inmovilización de las secuencias más accidentadas. Son sucesos despojados de su parte dramática, de su carga negativa, *desaccidentados*, de alguna manera; hasta la muerte, que puede ser el final trágico de estas escenas, desaparece, así como cualquier signo de violencia fisiológica. Como en el universo de los cómics, los héroes no mueren y si parece que pudieran estar muertos, se levantan como si nada; o, si el final puede no ser feliz, la cámara aparta púdicamente la mirada.

Sin duda hay aquí una forma *light*, edulcorada, simulada, de realidad, como una manera de preservar *La Realidad*, al margen de ésta, como si la Realidad fuera demasiado seria como para escenificarla *realmente*. Pero lo reprimido siempre vuelve, o en forma de realidad bruta –hipervisible– *lo real* como lo llama Jesús González Requena, o en forma de realidad producida, inventada como simulacro por el propio medio; son los bien llamados “programas de realidad”. Como en un experimento de laboratorio, la televisión produce su propia realidad, ni por conducto de la ficción, ni apoyándose en la realidad objetiva; pero esto es otro cuento...

Domesticar el mal es, en fin, acercarse a él, volverlo familiar, asimilable al espacio doméstico (*domus*, en latín), quitarle su carga inquietante al accidente –haciéndolo previsible (como en el arte del gag)–, es decir volver familiar lo extraño, lo que viene de fuera a inquietar (*extraneus* es extranjero). Familiarizar hasta la violencia, el riesgo, el dolor, la muerte, es anular –o reducir– la alteridad del mundo, convirtiendo al hombre en muñeco mecánico, y es también una manera de anular el sentir, de alejar el miedo, de prevenir el dolor.

GONZALEZ REQUENA,
Jesús: *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra.
Madrid. 1988.

Conclusión: Reversibilidad de las figuras / hibridación de los géneros. La fascinación por los límites

Fascinación por el accidente, por lo anómico, en informativos, reportajes y docudramas.

Juego con el azar en su doble componente (Felicidad/Infelicidad),
Juego con lo visible en los *talk-show*, con su ventilación de lo privado, de los conflictos íntimos, hasta toparse con lo tabú, los secretos, en los *reality show*,

Juegos con la realidad misma en una confusión entre documento y representación en los llamados programas de realidad.

Todo gira en torno a un juego con los *límites* mismos: límites entre los miedos arcaicos y los imaginarios posmodernos, límites entre los grandes principios –lo eufórico y lo disfórico–, límites entre los géneros, límites por fin entre realidad y ficción. Todo se resuelve en un intento de superar estos límites– de confundirlos a veces, o simplemente de ignorarlos –hasta crear figuras reversibles o híbridas.

Lo disfórico, incluso en los *talk show* y *reality show*, se convierte a menudo en eufórico, gracias al final feliz, a los reencuentros inesperados, al perdón impensable. Lo anómico deja paso a lo integrado con la asunción, mediante el ritual de la confesión, del secreto. El azar se vuelve destino feliz en los juegos-concursos, la desgracia ajena deviene gracia para el que la contempla y el dolor espectáculo humorístico, la infelicidad se torna razón de ser (en las series), y la ficción –el juntar a diez personas que no tienen nada que ver entre sí– se convierte en realidad humana (tribu, “peña”, pareja, o lo que sea) en los programas de realidad.

A esta reversibilidad de los contrarios, hay que añadir los cruces, la combinación de componentes en diferentes géneros y programas, especialmente en las series y *sitcom*, cuya función social es sin duda la aceptación de la heterogeneidad de lo humano. Pero, dentro de estos procesos hay derivas peligrosas y fenómenos de reversibilidad en segundo grado: la primera es la producida por los programas de realidad– donde la ficción se hace realidad –que crean a su vez una identificación real con estos personajes creados por la ficción televisiva; producto del simulacro de realidad que genera el medio, los ex-participantes del programa se erigen en referentes de otros discursos de entretenimiento, instaurando una especie de actualidad *sui generis*, autárquica, reflexiva, autoreferencial, centrada en el cultivar el conflicto a posteriori (véase, dentro del “efecto *Gran Hermano*”, el papel de *Crónicas Marcianas* en la consagración

de un universo de referencias mítico en torno a los personajes del programa, incluso un año después de terminar).

Más preocupante es otra deriva, la de algunos *talk-show*, donde el acoso simbólico a la intimidad se convierte en centro del temario; o los programas de debate donde el conflicto se erige en estructura comunicativa (*Tómbola, Moros y Cristianos*). En estos programas, la polémica se vuelve fin en sí y el enfrentamiento de personas se sustituye a la confrontación de ideas y enmascara el debate público; o, todavía más grave, las confesiones de “grandes” asesinos en algunas series televisivas en Estados Unidos (¿lo harán con Ben Laden?).

Con esto se establece una nueva relación entre los espectadores y la violencia representada. Estamos lejos de los héroes positivos con los que se identificaba en términos positivos el espectador de antaño; estamos incluso más allá de una lógica de la identificación. La pantalla televisiva llega a ser el espejo en el que el espectador contempla su “parte maldita”, su parte negra, opaca o invisible, al margen de toda aceptabilidad social o moral.

Estamos ante una *lógica sacrificial*, que enraíza en mecanismos bastante primitivos: una lógica de inmolación de los objetos negativos, como un intento de eliminarlos, de hacerlos desaparecer, de expulsarlos de la conciencia, de evacuar toda mala conciencia. Pero esta eliminación procede, como en la ceremonia primitiva, haciéndolos visibles, mostrándolos. En este recorrido de lo invisible a lo visible, del secreto a la obscenidad, el discurso televisivo es estratégico: *más allá del espectáculo está lo hipervisible*.

El nuevo pacto comunicativo permite sellar un consenso formal, que es acuerdo sobre la forma, más que sobre los contenidos; gracias a este código de representación, unifica en vez de separar, reúne bajo el signo de lo excesivo principios aparentemente alejados, permite reconciliar los contrarios, hacer coexistir lo eufórico con lo disfórico. Refuerza así la adhesión en torno a un modelo de realidad que es factor de acuerdo porque se genera ante nuestra mirada e incluso con nuestra participación como espectadores presuntamente activos, interactivos, que hemos llegado a ser gracias a las tecnologías de la comunicación.