



“EL CUERPO MEDIÁTICO: EL REALITY, UN ESPECTÁCULO EN EL QUE EL SUEÑO QUE DEBE CONTINUAR”

Martha Páramo Riestra

Eje temático: Cuerpo de la Cultura

Descriptor: Reality, cuerpo mediático, goce, subjetividad.

"Mientras haya síntomas (aunque sean "nuevos"), podremos dar una respuesta. Aunque socialmente se nombren como nuevos síntomas, aunque lo real del cuerpo esté afectado de un modo distinto, entiendo que la clave está en orientarnos precisamente por eso: son síntomas. Es decir, a pesar de la "epidemia" o "proliferación" sintomática, se trata de nombres universales a problemas singulares. Detrás de cada uno de ellos, hay un goce singular, solo accesible por la vía del quehacer psicoanalítico. La modernidad nos desafía a incidir en la clínica sobre los modos de nombrar lo real en nuestra cultura actual"¹.

Mariana Recalde

Resumen

Las narrativas del *reality* trastocan las estructuras imponiendo una cierta representación de las cosas y el televidente se incluye desde su propia subjetividad en este laboratorio de relaciones humanas en el que la exhibición y la mirada sobre lo exhibido se convertirán en una modalidad de goce. El *reality* se construye como un espacio privilegiado para hacer posible la experimentación con seres humanos, penetrar en su comportamiento y analizar sus transformaciones, pero más allá, lo que pone en evidencia son las diversas exigencias

¹Recalde, Mariana (2014) *Clásicos o contemporáneos: no olvidemos al síntoma*. Disponible en red: <http://www.nel-mexico.org/articulos/seccion/varite/edicion/Los-sintomas-contemporaneos/762/Clasicos-o-contemporaneos-no-olvidemos-al-sintoma>

de la sociedad posmoderna regidas por el imperativo al goce, a partir de las nuevas formas para producir ilimitadamente disfrute, satisfacción, alegría, bienestar y dicha. Nos encontramos entonces con un museo de la naturaleza humana y de las complejidades vinculares; la función de representarlas deviene en comunidad del espectáculo, en la que su representación establece un conjunto de vínculos mediados por la identificación con una serie de ideales y principios que se proyectan a través de las imágenes, y se inoculan a partir de narrativas específicas. Lo cierto es que la verdad psíquica generalmente no se corresponde con la realidad, pero en el reality la apuesta es a la ilusión de que lo verdadero de una experiencia psíquica aparezca como experiencia de realidad, porque tal y como lo plantea Lacan, la verdad y la realidad también tienen estructura de ficción.

Antecedentes:

Las experiencias grupales intensivas que ha estudiado la psicología son abundantes, provienen de los *happenings*, de los *slice of life*, hasta los laboratorios de relaciones humanas, grupos de encuentro, grupos focales, experiencias grupales de corte psicoanalítico, hasta el análisis de grupo.

En 1946 Kurt Lewin trabajó experiencias intensivas de grupo con el fin de capacitar a los líderes de comunidades en el manejo de conflictos interraciales. Entonces se mantuvieron grupos de discusión durante varios días en los cuales los coordinadores aplicaban técnicas de diagnóstico y resolución de problemas, y a su vez contaban con la participación de un observador. Coordinadores y observadores se reunían por las noches a reflexionar e intercambiar los resultados de sus experiencias. Algunos de los participantes mostraron interés en asistir a estas reuniones y el efecto de ello fue impactante: se descubrió que enfrentar la observación y retroalimentación sobre el comportamiento propio y percatarse del

efecto de éste en los otros, abría una vía para para saber de sí, de los vínculos interpersonales y del proceso grupal.

El Reality:

El siglo XXI produce importante transformaciones en un sinnúmero de ámbitos, pero de manera específica en aquéllos relacionados con la naturaleza de los vínculos; estos cambios muestran sus efectos en los espacios de la intimidad, del cuerpo, del erotismo, del lugar de lo privado y de lo público y de las relaciones sociales.

El experimento de la cárcel de Stanford fue una de las conocidas experiencias psicosociales llevada a cabo en 1971 por el equipo de investigadores de Philip Zimbardo, en la que en el sótano del departamento de Psicología creó una prisión ficticia.

En 1973 en Estados Unidos se grabó uno de los primeros *reality* denominado *Una Familia Americana* en la que un equipo grabó durante 7 meses la vida de una familia en California.

En 1984 se lleva a la pantalla la novela de George Orwell denominada 1984. La propuesta de Orwell plantea un estado totalitario y persecutorio en el que utiliza la vigilancia con cámaras para obligar a -sus ciudadanos a cumplir una serie de normas y leyes arbitrarias usando como estrategias el adoctrinamiento y el castigo.

En 1994 Endemol, la empresa fundadora de los *reality* también fue inspirada por un proyecto de investigación denominado *Biosfera* en la que un grupo de científicos se incorporaba a ciertas misiones en un ecosistema sellado y autosuficiente.

Los *Reality* son programas de televisión que presentan a un grupo de personas interactuando y compitiendo entre sí para obtener ciertos fines, y que frente a las cámaras exponen importantes áreas de su intimidad, de su experiencia, de la naturaleza de los vínculos que construyen con base en su estructura de personalidad.

Cuando nos encontramos con el fenómeno del *Reality*, como *Master Chef*, *Big Brother*, *La Academia*, *La Voz México*, *Operación triunfo*, *Survivor*, *Big diet* o *American Idol*, entre otros, observamos cómo los medios de comunicación tienen el poder de atravesar la subjetividad y de lograr que ciertas experiencias adquieran otros sentidos. Así, las narrativas del *reality* trastocan las estructuras imponiendo una cierta representación de las cosas y el televidente se incluye desde su propia subjetividad en este laboratorio de relaciones humanas en el que la exhibición y la mirada sobre lo exhibido se convertirán en una modalidad de goce². El televidente deviene en un juez de la vida ajena y se identifica con el estatus y el poder que adquiere la “gente como uno” por aparecer en TV.

El *reality* se construye como un espacio privilegiado para hacer posible la experimentación con seres humanos, penetrar en su comportamiento y analizar sus transformaciones, pero más allá, lo que pone en evidencia son las diversas exigencias de la sociedad posmoderna regidas por el imperativo al goce, a partir de las nuevas formas para producir la búsqueda ilimitada de disfrute, intensidad,

² Barbosa, R. A. (2013) *Cultura mediática y psicoanálisis: la movilidad como síntoma* Vol. 1, N.º 37, Universidad Nacional de Cuyo, Argentina

satisfacción, alegría, bienestar o dicha. La línea divisoria entre lo privado y lo público se desdibuja y se pasa de un lado al otro no sin cierto grado de obscenidad³

De manera particular, en el *reality* generalmente tenemos un grupo de personas previamente seleccionadas que convive en un espacio cerrado, acotado, vigilado, recortado en todos sus puntos. Los participantes están insertos en un lugar fijo, en el que los menores movimientos se registran, localizan, examinan e interpretan. La vigilancia funciona sin cesar; no se sabe en qué momento se les mira, pero están seguros que siempre pueden ser observados, ya que la mirada está en movimiento, por doquier: las cámaras vigilan todo.

La mirada del Supremo Espectador, dirigido por la lente que registra cada uno de los actos cotidianos, se despliega como una gran conciencia sobre la esfera de la intimidad. Ellos son vistos, pero ellos no ven; así se despliega un efecto de poder omnipresente y omnisciente sobre los integrantes; así son sometidos a un campo de visibilidad que los inscribe en relaciones de poder en las que son amos y esclavos del espectáculo y de su público.

Una vez cortados los lazos con el mundo, los integrantes del *reality* quedan engolfados en una matriz que arbitrariamente se muestra generosa o abstinentes; benevolente o cruel; ominosa, persecutoria o benevolente. La ruptura de las coordenadas de tiempo y espacio favorecen la movilización de las ansiedades paranoides, aquellas referidas a los perseguidores que pueden llegar a aniquilar al Yo y al Objeto Ideal⁴. Así, la identificación proyectiva se utiliza como un mecanismo

³ Wolodarsky, D. (2003) Reality show, disponible en red en : <http://virtualia.eol.org.ar/008/default.asp?notas/dwolodarsky-01.html>

⁴ De acuerdo con M. Klein, las ansiedades, defensas y relaciones de objeto que constituyen cada posición se vehiculizan en fantasías inconscientes.

vincular para evitar la expulsión y como medio para controlar y atacar a los contendientes o rivales.

Nos encontramos entonces con un museo de la naturaleza humana y de las complejidades vinculares; la función de representarlas deviene en comunidad del espectáculo, en la que su representación establece un conjunto de vínculos mediados por la identificación con una serie de ideales y principios que se proyectan a través de las imágenes e inoculan al Sujeto a partir de narrativas específicas.

La ilusión grupal se erige como el espíritu del cuerpo, pero también como una defensa colectiva frente a la angustia persecutoria y sustenta su poder en su capacidad para amplificar, hacer visible, registrar, comparar y analizar series, así como combinaciones de las complejidades y las desviaciones de la conducta humana.

El ojo de la maquinaria y sus ensoñaciones:

Lo cierto es que la verdad psíquica generalmente no se corresponde con la realidad, pero también la realidad es el ingrediente más importante para construir ficción; sin embargo en el *reality* la apuesta es a la ilusión de que lo verdadero de una experiencia psíquica aparezca como experiencia de realidad, porque tal y como lo plantea Lacan, la verdad y la realidad también tienen estructura de ficción. En este mismo sentido, Vidal Folch⁵ sostiene que la realidad asalta a la ficción debido a que la ficción es una proyección del deseo que necesita a la fantasía para completar la historia: *excepto el quién disparó a quién, o la verdad indiscutible sobre qué país*

⁵ La realidad asalta a la razón (2014). Periódico el País. Disponible en red:

conquistó a otro, el resto está sustentado en el ensueño, la fantasía, la incertidumbre o la imaginación. Así, el ojo de la maquinaria del *reality show* (la *televerdad*) se nutre de las ensoñaciones de un colectivo posmoderno que crea ficciones con mayor verdad y más contundentes que la mismísima realidad bajo los siguientes principios: Circulo en el cuerpo mediático, luego existo; aparece y se difunde en los medios, luego es real.

Los participantes del *reality* constituyen una forma y una organización de las relaciones intersubjetivas que facilitan las investiduras recíprocas, las representaciones y las identificaciones sustentadas en la incorporación de las cualidades que le son atribuidas a los otros, por encima de la estructura personal. El grupo del *reality* es portador de efectos imaginarios: la fantasía aparece como una realidad estructurada, actuante, capaz de conformar no sólo ensoñaciones, sino realidades específicas que dan pauta a acciones reales.

El grupo deviene en sueño, en el lugar privilegiado para el deseo colectivo en el que operan procesos del inconsciente en diferentes niveles, particularmente aquellos referidos a la naturaleza de sus fantasías, identificaciones y deseos. Es en este punto que los participantes se convierten en el sueño del televidente y ambos entran en el juego, como se entra en el sueño: a partir de la realización imaginaria de deseos. Entonces el *reality* se erige como una edificación onírica, un sueño investido, un guion imaginario en estado de vigilia, un espectáculo en el que el sueño debe continuar.

Referencias:

- Anzieu, Didier (1986) *El grupo y el inconsciente: lo imaginario grupal*. Biblioteca Nueva, Madrid. España.

- Barbosa, R. A. (2013) *Cultura mediática y psicoanálisis: la movilidad como síntoma*
Vol. 1, N.º 37, Universidad Nacional de Cuyo, Argentina
- Foucault, Michel (1976) *Vigilar y castigar, Nacimiento de la Prisión*, Siglo XXI editores, México.
- Kaës, René, *El aparato psíquico grupal*, Ed. Gedisa, México.
- Recalde, Mariana (2014) Clásicos o contemporáneos: no olvidemos al síntoma.
Disponible en red: <http://www.nel-mexico.org/articulos/seccion/varite/edicion/Los-sintomas-contemporaneos/762/Clasicos-o-contemporaneos-no-olvidemos-al-sintoma>.
- Wolodarsky, D. (2003) *Reality show*, disponible en red en :
<http://virtualia.eol.org.ar/008/default.asp?notas/dwolodarsky-01.html>
- *La realidad asalta a la razón* (2014). Periódico el País. Disponible en red:
http://cultura.elpais.com/cultura/2014/12/03/babelia/1417632850_236816.html