



Culturas de Pantalla y Violencia Simbólica

*Jesús Becerra Villegas**

Resumen

En este artículo se analiza el papel que los medios masivos de comunicación, en especial los audiovisuales, juegan en la constitución de las culturas que llaman *de pantalla*. Éstas derivan sus características de las formas de producción de mensajes seriales y efímeros, de modo que entre las generaciones que se han apropiado de tales formas de cultura, existen sujetos que exhiben rasgos de serialidad y de pérdida de sentido de lo temporal. A partir de ello, el texto discute el concepto de *violencia simbólica*, de Pierre Bourdieu, en dos aspectos mayores: la relación cultura – desarrollo y, desde el modelo adquisicional de la semiótica del relato de A.J. Greimas, la homología entre la producción del sujeto operativo y la producción del sujeto narrativo.

Palabras clave: Cultura, violencia, medios masivos de comunicación, semiótica del relato.

Recibido: 08/04/05 • Aceptado: 27/10/05

* Profesor investigador de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México.
Dirección electrónica: jbv@cantera.reduaz.mx.

Screen Cultures and Symbolic Violence

Abstract

This paper analyzes the role played by mass media, especially audio-visual media, in shaping up *screen cultures*. These cultures borrow their characteristics from the production forms of serial and ephemeral messages in such a manner that subjects belonging to generations who assume these features, seem to be serialized and lack the sense of temporality themselves. From this, the paper discusses Pierre Bourdieu's *symbolic violence* regarding two major issues: the culture – development relationship and, from the acquisitions model of A. J. Greimas' semiotics, the homology in the production of empirical subjects and the production of narrated subjects.

Key words: Culture, violence, mass media, narrative semiotics.

*Tanto lo han exaltado los poetas,
que ahora es un poco irreal.*

Jorge Luis Borges
("El ruiseñor de Keats", *Otras inquisiciones*)

Alguna vez el término *cultura* vivía dentro de los confines de la antropología. Al escapar, permitió designar los conjuntos de prácticas y de creencias con los que algunos colectivos se volvieron visibles. Entonces, el término se volvió metáfora, se volvió un signo de nuestros tiempos. Redefinidas las escalas, las culturas contemporáneas establecen nuevas acepciones para términos como *cercano, dentro, propio, nuestro, mismo*: la cifra de la memoria.

En sus desempeños, son las apropiaciones de los individuos antes que la geografía aquello que construye las comunidades (en un sentido cercano, a propósito de los consumos: García Canclini, 1990). Bastando para la contabilidad de las culturas con el hecho de que las prácticas se asuman como formas de lo colectivo, ahora se postula la existencia de grupos virtuales: paradójicas *comunidades* atópicas respecto al espacio y tenues en el tiempo. Lo efímero, así, no es sólo la marca del presente,

sino también el sabor y la forma que hoy asume el pasado. Si memoria es ejercicio, poco a poco la inmovilidad nos alcanza.

Las instituciones de lo efímero

En tanto dispositivo de poder, un aparato social tiene como primera la función nominativa, es decir, institutiva. Del orden como *nomos* (Bourdieu, 1997) a la anomia como cisma, y al anonimato como exclusión, la instancia del lenguaje social en su acepción más amplia, supone la instauración de una gramática de las prácticas que hace de las culturas sistemas articulados y articulantes, es decir, sistemas vivos donde los juegos del poder construyen el mundo. Sin embargo, el que tanto gramática como cultura sean proporción, sólo dice que son formas donde pueden vaciarse contenidos para instituir las correspondencias entre las cosas. Tal es el sentido de lo simbólico. De este modo, más que ser extensiones funcionales del hombre, las instituciones fungen a un tiempo como sus signos y como sus sistemas de conjugación, abstracciones que concretan lo social. Pero entre el agente y la institución que se actualizan el uno a la otra, hay una distancia que se abre. En palabras que recuerdan al Calvino de *Las ciudades invisibles* (2000), puede decirse que los hombres y sus edificaciones máximas no se miran a los ojos, desconfían. Dos tipos de instituciones parecen salvar la relación: el lenguaje y las industrias culturales, nervio y sentidos del ser presente, la seducción del poder, de poseer por pertenecer.

No hay lenguaje donde no hay cultura, sólo hay cultura donde se ha instaurado el mercado para las trayectorias, espacio de transacciones desniveladas que, sin embargo, deben jugarse. Las reglas del juego, gramática de las posiciones posibles, o el juego mismo, ejercicio de las tomas de posición como discurso legible para los jugadores, se resuelven ante todo y frente a todos en la función de nominación. El que las instituciones sean aparatos para legitimar o descalificar ratifica la condición institucionalizadora del lenguaje —gramática como posibilidad y discurso como realización— al tiempo que acuña el conjunto de las instituciones como aparatos de monologación, dictado, sentido de lo paradigmático desde el que las acciones finitas de los agentes aparecen dotadas de sentido en tanto se inscriben en o contra el aparato. Siendo el sujeto, sujeto en los hechos, sólo le existe aquello que es nombrable, aquello capaz de asociarse y adquirir significado. Él mismo, confluencia de los juegos

normalizados, adquiere sus estatutos en virtud de la forma en que se deja aludir por aquéllos. Su conciencia, recortadero de esquemas, es el medio por el cual el mercado nombra y se piensa a sí mismo, relanzando así una vez más el monólogo efímero y continuo de las instituciones.

Con todo su peso, una institución, al igual que una patria o una lengua, es una abstracción que nos requiere para ser; podríamos llamarla *ficción operativa* y con ella abonar en el entendimiento del carácter privilegiado de aquellos aparatos que tienen en la producción de las ficciones el giro declarado en su contribución a las haciendas y los órdenes. En efecto, las industrias culturales se definen históricamente por haber hecho coincidir la producción colectiva de la creencia (Bourdieu, 1997) sobre lo apetecible y lo legítimo, y aun más, sobre lo socialmente existente, con sus propios intereses y desempeños. De este modo, para el sujeto participar de la oferta de los medios masivos de comunicación es jugar a consumirlos, y desde ellos consumir el mundo y la producción material y formal de aquellas instituciones con los capitales necesarios para figurar en la programación de la ficción social. Serán las micronarrativas de lo banal el mecanismo por excelencia que se afina durante el siglo XX, para volver al sujeto el serial operativo de la posmodernidad.

El sujeto efímero y la pantalla

Cuando en su refutaciones Borges dice *el tiempo es la sustancia de que estoy hecho* (1952), dice no sólo minuciosa continuidad de pasado, sino copiosa persistencia del presente. Dice también sueño de la diversidad del sujeto que siendo uno, es multiplicación; fatalidad del que siendo inmortal está condenado a fatigar el infinito siendo a su turno todos los hombres. Una clave se vislumbra en los insomnios de Borges: un laberinto no es otra cosa que un modo de articulación, una disyunción; triunfar sobre él es volverse el eje que desmenuza su indiferenciada continuidad. Aun el vertiginoso espejo, como la cóncava noche universal, ofrece por lo menos la maleable ventaja de que puede ser orientado, dicho en primera persona.

Otro es el laberinto que el medio posmoderno entrega al sujeto: desde la pantalla, el mundo lo mira en infinitivo y lo expone a sus mecanismos, sólo para agotar su modelo y justificar la necesidad de ser reciclado. El desencanto y el desdén propios de los tiempos que transcurren, no proceden tanto de la muerte del sujeto, como de la disolución de la primera persona. Desde la indiferenciación de lo masivo, productos seriales de la

sociedad, como la llamada *generación x* son modelos para armar en que los sujetos participan cuando juegan a desindividuarse. Entre ellos, como entre los más desposeídos, las prácticas del consumo obedecen a una racionalidad propia, a una estrategia para volver y volverse tangible en un mundo donde, como señala García Canclini (1989) lo sólido se evapora.

Poco a poco, la voz extingue la letra y el *video* asesina a la estrella de radio, las comunidades virtuales desplazan las vecindades geográficas y el criterio de lo *online* explicita lo que antes simplemente se llamaba *in*. Romper la continuidad como demandaban las moralejas de Borges ya no es volver legible el mundo en unidades discernibles, sino fragmentarlo en función de una ingeniería de las sensibilidades (Real, 1996) que tiene calculado al sujeto (Mattelart, 1995). La tesis marxista de la acumulación de cambios cuantitativos hasta resolverse en un cambio cualitativo es releída como un principio: aquello que cuantitativamente puede ser controlado, es susceptible de ser cualitativamente anulado. Una cultura estrellada de lo discontinuo es un modo de ser de lo banal y lo efímero, nicho de apetencias necesario para la expansión de los mercados.

La mediación de las pantallas para ejercer el mundo y formar las comunidades, ha producido una forma de cultura en la que ver es creer y figurar es existir. Las ficciones de la representación usurpan con frecuencia la identidad de lo representado. Esto es verdad especialmente en el caso de las efigies del poder, confecciones antropomórficas de una mercadotecnia que ha redefinido las esferas de lo público y lo privado. Una cultura de pantalla introduce además una redefinición de lo letrado: puesto que existe una sintaxis adquirida de la mirada, una imagen se lee de cierto modo, un relato se cuenta según cánones de composición y de género narrativo si se quiere estar dentro de un mercado de plástico. En él, circula mejor aquello cuyo índice de convertibilidad muestra una baja resistencia a ser utilizable: una hueste de seguidores, un sector de partidarios, un contingente de negociadores, una generación sin memoria ni escrúpulos tienen mejor valor de uso que toda una sociedad porque tienen un declarado valor de cambio.

Quizá tiempo no es sustancia física sino complejión de lo proyectado y de lo persistente, tiempo es sustanciación de aquello que se requiere para ser. Un mundo hecho de imágenes efímeras no sostiene una aspiración ni una memoria, ni sabe de principios. Por eso el sujeto que las instituciones insisten y frecuentemente logran producir, es apenas poco más que despliegue de lo virtual, punto frágil de encuentro de las coordena-

das del poder que llamamos producción y consumo. Una cepa de voluntad de engorda que consume para ser mejor consumida, es el saldo en el sujeto para quien el sabotaje que le hace la cultura de pantalla consiste en la postulación de una conciencia funcional de pertenencia y apropiación.

La violencia simbólica y el sujeto narrado

Es precisamente la postulación de una estética serial que, por pasar como dispositivo de conocimiento, es decir, de discernimiento y distinción, cumple una función enclasante, quizá la primera de las funciones de los aparatos sociales, en especial cuando éstos son las industrias de lo simbólico (de las correspondencias, según la fórmula de Octavio Paz, 1986). Dice Pierre Bourdieu (1990, 186): *Los gustos se engendran entre la confluencia de una oferta y una demanda o, para ser más precisos, entre objetos clasificados y sistemas de clasificación.*

Para que un aparato de lo simbólico imponga sus clasificaciones debe producir la necesaria creencia estética. Clasificar objetos y sujetos es objetivar las prácticas de percepción, valoración y actuación respecto a ellos, es decir, configurar el estado de las luchas a fin de producir el sistema de disposiciones como estructuras objetivas y subjetivadas que les corresponde. Luego, gracias a un efecto de transferencia, clasificar los objetos de los sujetos es enclasar a los sujetos en el consumo de sus objetos. La constitución del gusto es producción de la creencia social y producción de las clases: la constitución de lo legítimo, el poder de sacralización, la codificación de lo simbólico; en breve, la construcción de los imaginarios que *dan forma* a cada grupo. Seguimos nuevamente a Bourdieu (1996, 90):

Hay una eficacia puramente simbólica de la forma. La violencia simbólica, cuya realización por excelencia es sin duda el derecho, es una violencia que se ejerce, si puede decirse, *en las formas*, poniendo formas. Poner formas es dar a una acción o a un discurso la forma que es reconocida como conveniente, legítima, aprobada, es decir, una forma tal que se puede producir públicamente, frente a todos, una voluntad o una práctica que, presentada de otra manera, sería inaceptable (es la función del eufemismo). La fuerza de la forma, esta *vis formae* de la que hablaban los antiguos, es esta fuerza propiamente simbólica que permite a la fuerza ejercerse plenamente

al hacerse desconocer en tanto que fuerza y al hacerse reconocer, aprobar, aceptar, por el hecho de presentarse bajo las apariencias de la universalidad —la de la razón o de la moral—.

Debe señalarse que la noción de *violencia simbólica* no es uno de los constructos desarrollados por Bourdieu más conocidos (sobre todo al compararla con *habitus* o *campo*, por ejemplo), ni tampoco es de los más sencillos, sino que, precisamente, es una especie de construcción de segundo orden en tanto pone en movimiento las categorías iniciales: ¿desde dónde se ejerce y se asume la violencia? Desde los *habitus* o esquemas de disposiciones prácticas y para las prácticas, lo que supone que cierta especie de capital —o, en términos que recuerdan la economía marxista, cierta composición orgánica de capital, en este caso, una cierta proporción de los tipos de capital— se pone en juego cada vez que una institución o un agente social ejercen una práctica —incluso de percepción o deseo— desnivelada en la que una contraparte recibe los perjuicios o los beneficios del desnivel. He ahí ya la violencia. Sin embargo, su forma simbólica no supone en Bourdieu (ver especialmente *La dominación masculina*, 2003 y *La reproducción*, 1998) la eliminación de su componente físico para quedar en una mera sublimación, sino que alude a *la adhesión*, consciente o no, de la parte violentada a *las formas* que se le imponen como regla del juego o incluso como esquema de pensamiento, y de las cuales no puede escapar por la mera voluntad o la denuncia.

Queda algo por observar en este proceso: la adhesión referida por Bourdieu tiene por condiciones conocer y querer, lo que se traduce en que la violencia de las formas es violencia en los saberes y los deseos. Así, el sujeto sólo puede adherirse a aquello que obra frente a sí, es decir, frente a su percepción, a la que tiene de sí, de su entorno y de sí en su entorno. En el espacio social, la posición ocupada no puede ser otra que la posición asumida, de gusto o de fuerza, y la historia propia no se distancia de la trayectoria que se ha apropiado. Desde esta topografía de desniveles y movimientos, las prácticas sociales despliegan a cada cual su trama, jubilosa o amarga. La primera de las formas en las que el juego se muestra es de constatación, de aquello que se ha llegado a ser, de aquello de donde se viene y de aquello a donde se va, pero, sobre todo, de todo aquello que se pudo ser o, peor, de aquello que, *deseado*, nunca se alcanzará. Por ello, en una sociedad de desigualdades, donde la producción social de la creencia en el juego es la garantía de que los espacios de las tomas de posición no subviertan el orden que supone el espacio de las po-

siciones tomadas, *los mecanismos de constatación de las distancias que separan las trayectorias del sujeto o su grupo respecto a su posición deseada, son los mecanismos vivos de la violencia simbólica.*

Sin embargo, por su centralidad en la caracterización de la mecánica de las épocas, este constructo bourdieuano requiere más que postular una fórmula canónica, el doble trabajo de (a) la categorización y (b) la caracterización.

(a) La cultura como escala de desarrollo

En primer término, la violencia simbólica debe ser entendida como un continuo aún por desagregar: en un extremo mediante la seducción del “mira lo que hay y puede ser para ti” y en el otro mediante la ablación del “mira lo que hay y jamás será tuyo”. Entre una y otra forma, se encuentran figuras intermedias como donaciones, promesas, contratos, posibilidades, alejamientos, renunciaciones, y despojamientos. La gramática social produce al efecto las figuras que corresponden a distintos niveles de complejidad simbólica de donde se diferencian las culturas en sus grados y formas de codificación: las certidumbres y las libertades se establecen como los dos modos de conjugación principales. La primera de las homologías sociales se da entre la articulación interna de las culturas y las representaciones que el sujeto se arma del mundo y de sí mismo dentro de él. Si nombramos a las dos formas mayores de codificación con la que se establece la articulación social, con los términos *fija* y *flotante* (Becerra, 1993), la una dura y la otra blanda, reconoceremos diferencias entre los dispositivos de atracción o de coerción a los que previamente hemos llamado violencia simbólica:

En contraste con una codificación social blanda, un sistema fuerte produce más reglas, más instituciones, más mecanismos, mayor direccionamiento en sus acciones, sin que esto implique un desaliento a la creatividad, ya que aun ésta tiende a ser “parte de la norma”. La superficie de sus actos aparece más parcelada, siguiendo una métrica estable y explícita. Los indicios de las rutas se suceden en serie y difícilmente esconden sorpresas; por eso, la ausencia de indicios es garantía de la nada. Los instructivos y advertencias, con sus indicaciones y contravenenos forman parte de un paquete de mercadotecnia de “todo incluido”. Cuotas, tiempos, remanentes, cláusulas, concesiones, procedimientos, tasas, formatos, claves, identificaciones, garantías, lugares, derechos, secuencias,

jurisdicciones, impuestos, rastreos, exclusiones, demandas, turnos, permisos, seguros, márgenes, consultas, lapsos, declaraciones, límites, responsabilidades, apelaciones, informes, solicitudes, terminologías, precisiones y muchos elementos más, forman el léxico social de un sistema fuerte. Un lenguaje así, por supuesto, requiere algo más que lengua para ser hablado; es toda una norma de vida, aspiraciones, costumbres, referencias, entendimientos, certezas, supuestos, desarrollo, seguimientos, actitudes, acotaciones, expectativas, enfrentamientos, moralidades y pragmatismo el aparato que se requiere para cargar un sistema tan delineado.

Por su parte, un sistema codificador de articulaciones flotantes, se deja retratar menos fácilmente porque también su semblante sale a la deriva; se nos acerca al retirarse y fluye al detenerse. Parece tener un rostro más líquido y provisional, tanteando sus propios puntos de apoyo y esperando que todo salga bien. Se encomienda a la salida porque dejó mucho para cuando regrese. Explora sus opciones sin dejar de esperar sorpresas y confía más en sus arreglos que en un sistema de indicaciones. Se aburre fácilmente y encuentra más divertido y práctico llevarse puestos los indicios de la ruta que ocuparse en estabilizarlos. Prefiere ajustarse a las nuevas condiciones que soportar la monotonía de lo esperado. Comprende las palabras propias de un sistema de codificación fuerte, pero prefiere suavizarlas, darles sus propios sentidos, jugar con sus matices y con las posibilidades de metaforizar. Además, sabe crear términos que le sientan mejor (Becerra, 1993; 109 y 110).

Más allá de señalar que necesariamente las formas en las que se ejerce la violencia al interior de las culturas deriva de la marca de *dureza* o de *blandura* que la caracterice —es decir, una nación o una organización rígida aprietan en puntos distintos a aquellos a los que una nación o una organización flojas desgastan—, debe decirse que las culturas mismas, en los actos de constatación de sus antagónicas son violentadas —sobre todo por infiltración—, pero sólo a condición de resultar dolorosa la constatación de la diferencia. Esto supone que los mecanismos de coerción o seducción que cada cultura pone en marcha para sus propios sujetos, entra también en juego para los ajenos. Hay una suerte de mercado de bienes simbólicos en el que las identidades culturales mismas resultan activadas en una tasa de conversión cuyo rango parece estar dado por las nociones de *mismidad* y *otredad*, escalas móviles no sólo de cultura en cul-

tura, sino de civilización en civilización, es decir, móviles en el espacio y el tiempo, históricamente vivas.

(b) *El sujeto calculable como sujeto narrado*

El que el mundo como sistema de relaciones faculte a pensar en él como un relato nos incita a considerar si también en la construcción del ciudadano operan mecanismos de algún modo similares a aquellos con los que se produce el personaje como subjetivación de la historia. Tales procedimientos de la narrativa social deben dar luz a la comprensión de la violencia simbólica como mecánica de las existencializaciones por diferenciación y programación.

Ya la sociología de la cultura caracteriza la producción del *habitus* como constitución del sujeto social. En un universo donde existir es diferir, como dice Bourdieu (1997; 355), es decir, ocupar una posición distinta y distintiva, es la *hexis* corporal como manejo social del ser la materialización de la historia y las pretensiones de éste lo que mejor muestra el estado de transacciones simbólicas constitutivas en el individuo. No muy lejos de esto, en la semiótica del relato, ha sido el modelo de Algirdas Julien Greimas el que mejor ha elaborado el entendimiento de la narración como acontecimiento de las adquisiciones del sujeto y cumplimiento de sus programas. Pero antes de seguir a Greimas establezcamos las siguientes consideraciones:

Primera: en tanto un relato no es otra cosa que un sistema orgánico de funciones, como tal siempre es reducible al tema como función no desplegada. La economía simbólica de la obra narrativa está dada por la eficiencia de los funtivos de las relaciones de significación, es decir, por aquellas funciones que de manera solidaria participan en la arquitectura de la historia. Un sujeto y un objeto dentro de la narración constituyen los funtivos de los que el tema se vale para desplegarse, tal como lo quiere decir la metáfora de la genética, que ve en los especímenes los medios por los cuales las especies juegan sus existencializaciones y ensayan sus proyectos.

Segunda: en tanto un sistema de funciones no es otra cosa que un sistema de relaciones, los sujetos y los objetos de un relato sólo pueden definirse por aquello de lo cual son cumplimiento y contra aquello que es el conjunto de programas que, siendo posibles, luchan por imponerse y propiciar el desenlace que conviene a su razón de ser.

Tercera: en tanto un sistema de programas narrativos que debaten en un relato, no es otra cosa que un doble juego de desagregaciones e integraciones de sentido por un lado, y un flujo de encadenamientos en presencia y en ausencia, el relato concreto sólo puede entenderse como actualización de un modelo que tiene en sus sujetos y objetos los portadores de su marca, de los estados de sus luchas y sus transacciones.

Cuarta: como paquetes de relaciones y actualizaciones que son, los sujetos y los objetos sólo pueden ser entendidos ellos mismos como relatos subsidiarios al relato respecto al cual toman y dan vida.

De regreso a Greimas (1983), aunque tomando algunas distancias, recordemos que:

Uno: El relato es, en su forma fundamental, una narración de acciones. Sujetos y objetos son actores y actuados en el reparto.

Dos: La relación *entre* sujeto y objeto es relación primero de disposición: conocimiento y deseo, y finalmente de movilización por persecución: ($s \rightarrow o$).

Tres: Respecto a su objeto, un sujeto puede estar disyuntado: ($s\chi o$), o en una relación de conjunción que es de apropiación: ($s1o$).

Cuarto: El enunciado de estado de disyunción $ee(s\chi o)$ supone para el sujeto una condición que lo compele a actuar para transformar su estado al de conjunción $ee(s1o)$: $eh(s\chi o) \rightarrow (s1o)$, lo que constituye ya un enunciado de hacer (eh) y la fórmula canónica de los relatos ($eh=ee1 \rightarrow ee2$).

Quinto: Un sujeto tiende a movilizar los estados narrativos debido a que quiere y/o debe, además de que sabe y/o puede. Es importante señalar que se trata de una adquisición en la que regularmente existe otro sujeto, abstracto o concreto que le dona su condición como un objeto de valor: $s1 \rightarrow \sigma 21ov(q/d+s/p)$.

Sexto: Puesto que lo anterior es un hecho lógicamente doble, sea que aparezca empaquetado o desagregado en el relato: al adquirir el sujeto los motivos para modificar la situación de disyunción (sco) \rightarrow ($s1o$), adquiere también una tarea o programa narrativo consistente en el desa-

rollo de una serie de funciones que dan sentido al sujeto narrado: $s1pn(f1, f2, \dots, fn)$.

Sin necesidad de ir más allá de estas formulaciones, puede ya percibirse que el sujeto es producido a partir de una necesidad narrativa: un asesino es requerido en un relato cuando existe una función de asesinato que debe cumplirse en el desarrollo de la historia, pero el conjunto de condiciones que reclaman asesinato, se valen de circunstancias, sujetos y objetos que son los que la forma narrada exhibe y nosotros percibimos como despliegue natural de la lógica que teje la historia. Debería quedar claro con esto que la puesta en circulación de un objeto de deseo o frente al sujeto s constituye un acto de violencia simbólica tal como lo hemos definido antes. Desde la seducción hasta la ablación, pasando por donaciones, promesas, contratos, posibilitaciones, alejamientos, renunciaciones, y despojamientos, la existencia de o como algo que s quiere, debe, sabe o puede alcanzar para apropiárselo y modificarse, todo ello pasa por la producción de una condición que en el sujeto puede percibirse como formación de un gusto ($s \rightarrow o$) que es requisito para que s movilice y luche a fin de conquistarlo ($s\chi o$) \rightarrow ($s1o$). Esta conquista no supone simple posesión sino apropiación cognitiva y volitiva: puede ocurrir que s ya posea o pero no lo valore, por lo que la aparente retención de pertenencia ($s1o$) \rightarrow ($s1o$) sería en realidad ($s\chi o$)? ($s1o$) porque o en el primer enunciado difiere de o en el segundo por la vía de la subjetivación cognitiva y volitiva. Debe agregarse que o bien puede ser otro sujeto al que se aspira, como en las historias de amor o de codicia, o bien, un nuevo estado del mismo sujeto al que éste aspira acceder, como en las sagas de la autosuperación. En todo esto, la diferencia entre $s1$ y $s2$ consiste en que el primero hace al segundo por medio de o : $s1 ?f(s21o)$. Es decir, $s1$ produce la función (f) por la cual $s2$ se apropia de o , por gusto, conocimiento o empoderamiento; $s1$ define a $s2$ por su relación con o , tal como lo hace un instructor con sus discípulos, un catequista con sus prosélitos o un pervertidor con sus viciosos. Es también cierto que desde el punto de vista del propiciador $-s1-$, el estado ($s21o$) puede ser apenas una promesa o una prohibición. La relación $s1 - s2$ es, en este drama social, una relación de poder, de estética, ontológica. Es $s1$ quien produce el *nomos* como orden, saber, institución y estatus, el juego, sus reglas y la creencia en el juego, en tal sentido, $s1$ puede ser una lectura de la historia; es $s2$ a quien le corresponde percatarse con dolor de la posibilidad o la imposibilidad de alcanzar o y movilizarse no sólo para modificarse, sino para socavar el

nomos y convertir, en palabras de Bourdieu (1997), el espacio de las posiciones tomadas en el espacio de las tomas de posición. Violencia simbólica es, pues, una suerte de positivización: violencia de saber, de poder, de nombrar, de gustar, de apropiarse, de ser.

Al final, la desventura posmoderna suele consistir en que la promesa dramática de final feliz del tipo

$$(s\chi o) \rightarrow (s1o)$$

asume la forma de la farsa

$$(s1o) \rightarrow (sco)$$

o, con frecuencia, la de la tragedia clásica

$$(s\chi o) \rightarrow (s1o)$$

↓

$$(s\chi o)$$

en la que el desencanto del desenlace, dada por lo efímero del estado de conjunción ($s1o$) establece un valor diferente *para el sujeto* entre el estado inicial y el final, sólo en apariencia semejantes: $(s\chi o)1 \neq (s\chi o)2$, distinción que ratifica el estatuto del proyecto social del sujeto como ficción operativa ($s \neq s=o$). La disolución fetichizada de la primera persona resulta condición esperable donde la cultura –quizá más la fija que la flotante– es de pantalla porque produce sujetos de pantalla –seguramente más flotantes que fijos.

El cierre de la violencia

En ejercicio de los legados de Saussure, podemos afirmar que la mentira no es sustancia, sino forma, lo cual la hace más peligrosa porque, siendo vestidura, tiene innumerables puntos de toma de la conciencia. Al final, el objeto está hecho primordialmente de subjetividad, por eso en la ecuación social puede dejarse a un lado, junto a los que pudieron y quisieron haber sido; entonces, será la representación la que objetive el mundo y tome su lugar: de hecho social a asunción personal, de pasado a sentido del presente, el imaginario es el dispositivo de las proporciones que, siendo desniveladas, resultan violentas, perceptibles y acaso apetecidas.

La primera propiedad de la violencia simbólica –violencia de la representación– como de cualquier hecho cultural es su relatividad, desde la que lo banal y lo efímero consagran lo que tiene de líquida y provisio-

nal nuestra época y sus habitantes. Esa relatividad es también proporcionalidad: confluencia de programas para ser vividos en primera persona al precio de no ser protagonistas todos ellos; por el contrario, la apetencia de jugar el juego del relato está no en anular la diferencia, sino la distancia respecto al objetivo y acrecentarla respecto a lo que fuimos. Lo propio de la memoria posmoderna es hacernos olvidar y producir con ello una nueva forma de ubicuidad en la que los asideros de los valores materiales o morales se vuelven resbaladizos, hechos para la ocasión y obedientes a una tasa de conversión. En tanto el tiempo no ha cesado de ser la sustancia de que estamos hechos, ser sin recordar se ha vuelto la paradoja de nuestra época.

Sabemos que lo social existe porque existe en nosotros. La eficacia del orden social como orden incorporado radica en su capacidad de operar *desde nosotros* para afirmarse a sí misma. Lo hace –ya lo ha dicho Greimas– a través de funciones de querer, deber, saber y poder, dispositivos con historia para los cuales los sujetos concretos se despliegan como funtivos de la relación: son los sujetos quienes *creen* que quieren, deben, saben y pueden ejercer sus distancias respecto a una cultura que los produce sólo para demandarlos. En el mundo social, creer es ser. Tal es la razón por la cual el gusto, no sólo como subjetivación de los estados de las operaciones de distinción, sino como voluntad de ser del imaginario, se vuelve una categoría heurísticamente válida para el análisis social e histórico. Toca a nuestra era y a nuestras disciplinas reconocer que la introducción de la dimensión estética en las discusiones de lo tangible, tan cara a Bourdieu y tan menospreciada igual por “fisicalistas” que por “sicológicos”, no debe ser entendida como estrategia para abordar homeopáticamente la mecánica de las banalizaciones –respuesta cínica por la vía de desustancializar las discusiones–, sino como asunción de que nos faltan las explicaciones de fondo: aquellas que reconocen que si lo objetivo se abre paso entre los sujetos –entre sus resistencias y sus apegos, entre ablaciones y seducciones– es porque ya antes los sujetos habilitaron con su voluntad –frecuentemente violentada– la existencia de una objetividad que si algo ratifica es un mundo escurridizo. En el epílogo de la tragedia de una cultura de pantalla y junto a la disolución fetichizada de la primera persona, hay una pérdida más, consistente en la desustanciación violenta del objeto por su representación: la existencia del objeto es producto de una lectura que es siempre cultural.

Referencias Bibliográficas

- Becerra, Jesús (1993). **Language and being: the nature of cultures based on border observations**, in *Open signs: Language and society on the United States - Mexico border*. Mexico – United States. Binational Press. Pp. 87-99.
- Borges, Jorge Luis (1952). **Otras inquisiciones**, Buenos Aires, Emecé.
- Bourdieu, Pierre (1990). **Sociología y cultura**, México: Conaculta.
- Bourdieu, Pierre (1996). **Cosas dichas**, 1ª. Reimpresión, Barcelona: Gedisa.
- Bourdieu, Pierre (1997). **Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario**, 2ª. edición, Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, Pierre (1998, tercera edición). **La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza**, México: Fontamara
- Bourdieu, Pierre (2002). *La distinción*, México: Taurus.
- Bourdieu, Pierre (2003, tercera edición). **La dominación masculina**, Barcelona: Anagrama.
- Calvino, Italo (2000). **Las ciudades invisibles**, 5ª. Edición, Madrid: Siruela.
- García Canclini, Néstor (1989). **Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad**, México: Grijalbo.
- García Canclini, Néstor (1990). Escenas sin territorio. Cultura de los migrantes e identidades en transición, en Guillermo Orozco Gómez (coord.), **La comunicación desde las prácticas sociales. Reflexiones en torno a su investigación**. Cuadernos de comunicación y prácticas sociales, 1. Pp. 40 – 58. México: Universidad Iberoamericana.
- Greimas, Algirdas Julien (1983). **La semiótica del texto. Ejercicios prácticos**, Barcelona: Paidós.
- Mattelart, Armand (1995). **La invención de la comunicación**. México: Siglo XXI.
- Paz, Octavio (1986, agosto). El arquero, la flecha y el blanco, en **Vuelta**, vol. 10, núm. 117. Pp. 26 -29.
- Priest, Susana (1996). **Doing media research: an introduction**. Thousand Oaks, Ca: Sage.
- Real, Michael (1996). **Exploring media culture. A guide**, Thousand Oaks, USA.