

De la hibridación a la licuefacción de las categorías e identidades en la *postelevisión*

GÉRARD IMBERT

Catedrático de comunicación audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid

gimbert@hum.uc3m.es

Resumen

Con el auge de la telerealidad, la televisión se adentra en territorios nuevos, de contornos cada vez menos definidos, de formatos híbridos y formas inestables que tienden a la hibridación. Este fenómeno refleja una desestabilización de las formas que puede ser de corte narrativo y estético, pero también de orden simbólico, ya que afecta a las categorías que rigen nuestra representación del mundo y del otro, y revierte –aunque sea al modo lúdico– en la construcción de las identidades. Surge de la licuefacción de las categorías heredadas de la modernidad y, más profundamente, de una crisis del pensamiento dicotómico.

Palabras clave

Televisión, imaginarios, representación, identidad, alteridad.

Abstract

With the current vogue for reality TV, television is breaking new ground, where outlines are increasingly blurred and hybrid formats and unstable forms tend towards hybridisation. This phenomenon reflects a destabilising of narrative and aesthetic but also symbolic forms, affecting the very categories which frame our representation of the world and the 'other' and exercising an albeit ludic influence on the construction of identity. The cause of this is the liquefaction of the inherited categories of modernity and, at a deeper level, a crisis in dichotomous thinking.

Key words

Television, imaginaries, representation, identity, alterity.

Introducción

Con el auge de la telerealidad, la televisión se adentra en territorios nuevos, de contornos cada vez menos definidos, de formatos híbridos y formas inestables, que tienden a la hibridación. Este fenómeno no es exclusivo de la televisión, sino que refleja una desestabilización de las formas que puede ser de corte narrativo y estético, con una tendencia al exceso, a la parodia, al juego con las formas, que autores como Omar Calabrese (1986), desde la estética, calificaron en los ochenta como “neobarroca”.

Fenómenos como la deformación, la caricatura o el “transformismo”, como lo he llamado (Imbert 2008), ilustran literalmente esta capacidad que tiene el medio televisivo de alterar, transformar, jugar con la realidad y, con ello, de traspasar las fronteras de los formatos y los géneros. Pero van más allá: a la inestabilidad del mundo –y de sus representaciones– responde la inestabilidad de las identidades y de las relaciones humanas, que muchos estudiosos de la posmodernidad han recalcado, hablando de relaciones y amores “líquidos”, para retomar el término de Zygmunt Bauman (2005).

Esta inestabilidad es patente en la representación del mundo y del otro que ofrece la televisión, con la creación de universos narrativos híbridos, donde es difícil desentrañar la parte de realidad y de ficción, porque es un universo versátil, dominado

por la categoría del juego. No por nada gran parte de los nuevos formatos pertenecientes a la telerealidad son juegos-concursos. En ellos se trata de “comprobar”, como decía Borges, los límites de la realidad, y de ver hasta dónde puede llegar el medio en su exploración de nuevos universos televisivos.

Al margen de la trivialidad del medio y de la calidad de los programas, es un fenómeno de calado profundo porque afecta a nuestra relación con la realidad y entraña una mutación de nuestra representación y percepción de la identidad y de la alteridad. La tesis que quisiera desarrollar aquí es que la hibridación no afecta solo a las categorías narrativas (los formatos televisivos), sino que alcanza las grandes categorías simbólicas que rigen nuestra relación con el mundo y con el otro y que, en última instancia revierte –aunque sea al modo lúdico– en la construcción de las identidades.

El medio, por la inestabilidad de sus formas, facilita estos juegos con el referente, porque lo que construye es una realidad sui géneris, que se crea sobre la marcha e inaugura un nuevo modelo narrativo basado en una relación *performativa*, no sólo con la realidad, sino también con la identidad. Esta relación es de corte fundamentalmente ambivalente, como una manera de conciliar la realidad (el mundo real) y los imaginarios (el mundo de los posibles) y, más genéricamente, de estar, al mismo tiempo, en una categoría y en otra. Eso es la *postelevisión*: el paso de los juegos con la realidad a los juegos con la identidad.

1. La hibridación de los formatos

Si algo caracteriza a la telerrealidad es su capacidad de fagocitar varios formatos al modo sincrético y, con ello, de traspasar las fronteras de los géneros y, al mismo tiempo, de las categorías. Así surgieron *Gran Hermano* y su secuela de subformatos: como un macroformato híbrido que combina el experimento sociológico y el juego, entremezcla el documental y la ficción y, de esta manera, perturba las categorías perceptivas, haciéndonos dudar de si esto es “realidad” o simulacro.¹

Consagra un *entre-deux* televisivo, como lo he calificado, un universo creíble pero inverosímil, fundamentalmente ambivalente: que es una cosa y otra al mismo tiempo, y ninguna de las dos por separado. Como en los juegos de rol, yo me construyo un “personaje”, me identifico con él y desde esta “ficción” me interrelaciono con otros personajes reales en unas condiciones de convivencia creadas *ex nihilo* para este cometido. Y lo hago en un contexto espacial y dentro de una convención social que no tienen nada que ver con la realidad: la casa de *Gran Hermano* y la comunidad que ahí se crea no se corresponden con ningún modelo de *socialidad* existente.

Como analicé en otro texto,² son varios los factores que contribuyen a esta dilución de las fronteras y a los subsiguientes fenómenos de hibridación de géneros, y son comunes a varios formatos característicos de esta modalidad (en especial *reality shows*, juegos-concursos, *talk shows* y series tipo *sitcom*):

- La realidad que construye el medio es cada vez menos de orden representativo, con una función referencial, que apunta a reflejar la realidad objetiva, y más de tipo simulado, de acuerdo con un modelo de transformación / deformación de una realidad fomentada por / y desde el medio, con una tendencia a la reflexividad que cumple una función especular.

- Esta evolución del modelo de realidad producida / transformada tiende a ofrecer una realidad autorreferencial, con personajes que se construyen en el medio y evolucionan en su perfil de acuerdo con la dinámica interrelacional. La televisión actúa, desde esta perspectiva, como *destinador* (Greimas) del relato, dentro de una cierta autopoyesis más propia de la ficción que de la información.

- No son ausentes, sin embargo, elementos propios del discurso informativo, mediante la creación de una actualidad paralela a la actualidad sociopolítica, con su espacio-tiempo indefinido / ilimitado –pura transitividad– que es el de la cotidianidad misma, como ocurre en *reality shows* y *sitcoms*. Se basa en:

- Un aquí y ahora de orden deíctico, vinculado a las vivencias de los actores, que le da un cierto *presentismo* a este discurso y revela la “tiranía del tiempo”.

- La *performance* permanente de los actores, de tipo *performativo*, que da cuerpo al relato y realidad a lo que enuncia-visibiliza.

- Una espacialidad estereotipada: la casa-estudio de *Gran Hermano*, los microcosmos relacionados con profesiones en las *sitcoms*, que obedecen a fuertes convenciones narrativas,

rayanas en la caricatura por su cariz forzado y pertenecen al relato de ficción a pesar de su pretensión de realidad.

- Por fin, la creación de espacios vivenciales de orden utópico (*u-topos*: en ningún lugar), que no se corresponden a ninguno en particular y que, a la vez, pueden ser todos: son los espacios convencionales que ahí se generan sin que pertenezcan ni a un espacio del todo real (no es la intimidad del espacio doméstico auténtico), ni a un espacio propiamente ficticio. Se produce, así, una teatralización de la intimidad del orden de la exhibición pública, que emborrona los límites entre lo público y lo privado, creando lo que Serge Tisseron (2001) ha llamado una “extimidad”.

La dilución de las fronteras entre grandes géneros canónicos surge precisamente de la aparición de una especie de *no man’s land*, un espacio narrativo inédito donde se *con-funden* los géneros estancos y se entrecruzan las funciones.

Retomaré aquí la distinción que establece François Jost (2001) en su análisis de la enunciación televisiva. El autor distingue tres grandes modos de enunciación que definen, en términos de veridicción, la actitud o la intención del que produce el mensaje y lo que la persona espectadora espera de él:

- el modo “autenticador” (*authentifiant*) que remite a los programas basados en informaciones, hechos comprobados, que apuntan a reforzar nuestro saber sobre el mundo, de acuerdo con un eje verdadero-falso, y contribuyen a afianzar nuestra impresión de autenticidad mediante el directo, por ejemplo;

- el modo ficticio, asentado en lo verosímil, que implica por parte de las personas telespectadoras una adhesión a la convencionalidad de lo que ve, un “como si” (*faire semblance*) que condiciona nuestra recepción del mensaje;

- el modo lúdico, regido por un sistema de reglas autónomas, a veces alejadas de lo cotidiano, asentado en un universo cuya coherencia es en función del respeto de las reglas del juego que han sido comunicadas a las personas espectadoras.

En los nuevos formatos televisivos, las fronteras entre estos tres modos se han borrado considerablemente y esto tiene varias consecuencias.

- Primero, la *dilución* de una de las grandes funciones televisivas: información vs. entretenimiento.

- Luego, la difuminación de las instancias discursivas: el que se desplacen las instancias enunciativas, con la subsiguiente trivialización del habla: la sustitución del discurso de los expertos –de los que tienen nombre y autoridad– por una presunta vox pópuli, la opinión de los anónimos, de los sin nombre, los que opinan sin la debida competencia y que luego adquieren autoridad como “famosos”.

- Por fin, convierte el espacio televisivo en espacio lúdico, campo de experimentación y de manipulación (en el sentido semiótico: espacio del *hacer-decir*).

2. La dilución de las grandes funciones televisivas³

En la televisión actual es cada vez menos nítida la diferenciación tradicional que se establece entre funciones: la informativa (vinculada a su vocación referencial), la recreativa (de entretenimiento, evasión) y la formativa (la didáctica).

Hoy el infoentretenimiento (*infotainment*) domina no sólo el discurso informativo, sino también otros formatos donde coexisten contenidos serios y amenos, reunidos en los llamados programas contenedores (los *talk shows*, por ejemplo). Veamos algunos ejemplos de estos cruces entre funciones:

- En algunas cadenas es patente la contaminación del telerdiario con recursos propios del relato de ficción: la dramatización de la información mediante un ritmo de videoclip, la utilización de imágenes impactantes, músicas propias de películas de acción; la alternancia de informaciones serias y de actualidad rosa o, a la inversa, recurrir a técnicas periodísticas para noticias rosas como una manera de legitimar la información-basura...

- Y también en el discurso parainformativo (los docudramas, o sea, la reconstrucción de hechos reales al modo de la simulación), la mezcla de técnicas de corte periodístico (cámara al hombro para dar una ilusión de directo, filmaciones en el lugar de los hechos) y recursos propios del relato ficticio (utilización de actores, efectos de dramatización tomados del relato de acción).

- Por otra parte, el entretenimiento integra hechos y debates de actualidad: en el *talk show* cabe todo y, hasta en las tertulias rosas, la actualidad tiene su lugar.

- También hemos visto en la década de los noventa los programas de debate totalmente contaminados por lo espectacular: el debate de ideas sustituido por el enfrentamiento de personas; más recientemente, la reflexión en profundidad deja paso al pensamiento *clip*, con la limitación del tiempo de palabra y la conversión de la reflexión en fórmulas impactantes o programas de variedades donde intervienen los políticos, ahora tan de moda.

- A la inversa, la ficción puede cumplir una función didáctica: véanse las series juveniles que proporcionan modelos de conducta; pueden tener una función de aprendizaje, como una manera de suplir la deficiencia u obsolescencia de los tradicionales aparatos de mediación (la familia, la escuela). La televisión hace de aparato mediador sin que tenga asignada esta función.

- Son múltiples, por fin, los fenómenos de hibridación en los nuevos macroformatos televisivos, empezando por los *realities* tipo *Gran Hermano*, que combinan una serie de formatos y funciones.

Pero la mayor mutación es la sufrida por el concepto mismo de actualidad (lo que llena la agenda informativa), vinculada al cambio de estatus de lo público: la ampliación del campo de lo público a aspectos de la vida privada (la intimidad, los secretos de alcoba, etc.) y la extensión de la actualidad a aspectos que hasta hace poco no tenían cabida en la agenda informativa.

3. La telerrealidad como entre-deux: entre realidad y ficción

Es llamativo el cambio de régimen narrativo en los *reality shows* de segunda generación (tipo *Gran Hermano* y derivados):

- La presencia de una fuerte narratividad en géneros que, tradicionalmente, se caracterizaban por un esquema narrativo básico conforme al modelo de la *quête mythique*: los concursos, con su estructura progresiva organizada en pruebas ascendentes, hasta conseguir la meta (el premio al valor).

- El paso de un modelo narrativo univocal, heredado de la ficción literaria y del cine –basado en la previsibilidad, con un esquema previo–, a un modelo que se construye sobre la marcha, dentro de una cierta imprevisibilidad y de acuerdo con una multivocalidad, donde la figura del narrador omnisciente privilegiado deja paso a una pluralidad de narradores indistintos.

- La contaminación operada por los géneros autenticadores, de tipo referencial-documental, que obedecen a una función didáctica: véase la pretensión “sociológica” de la primera versión de *Gran Hermano*.

- La difuminación de las fronteras entre lo auténtico y lo manipulado, entre lo que es del orden de la realidad y lo que remite a la simulación de realidad.

- La generación de una realidad sui generis por el medio, un *entre-deux* que fascina precisamente por su ambivalencia, porque es un espacio utópico, al margen de los lugares de representación social.

- Una tendencia a privilegiar en los concursantes sus competencias pragmáticas, en particular, la capacidad de adaptación al medio, más que su competencia cognoscitiva. El nuevo *homo televisioni* adquiere su competencia en / y de la *performance* misma, de su implicación como actor y buen usuario del medio, de su capacidad para dominar en su provecho las reglas del juego televisivo: las de la mostración de sí mismo y de la exhibición de sus intimidades.

Los concursantes se convierten, así, en sus propios narradores: en el hacer (en la acción dramática y su posterior dramatización por el medio) y en el decir (mediante el uso del confesionario), instaurando una realidad autorreferencial.

Se promociona, así, al hombre común más que al experto, a un sujeto producto del medio que ya no se realiza en la acción histórica (de acuerdo con unos proyectos sociales), sino en la acción trivial cotidiana (lo efímero-puntual por excelencia), con un cariz fuertemente experimental. De ahí el aspecto muy fragmentado de estas narraciones.

Récits éclatés, los han llamado algunos (Margrit Tröhler 2002). Polifocalizados, de protagonistas y narraciones múltiples –como en las películas y docuseries que se sitúan en los límites de la ficción y de la no-ficción–, estos relatos ofrecen una “dramaturgia de lo cotidiano” (Goffman) que nace de la interacción misma de los actores ante la cámara: “autoperonajes”, como los califica Tröhler, por la autopresentación sensible de su rol social, “inscritos en el aquí y ahora de la representación profílmica”.

Esta dramatización tiene su máxima expresión en las *sit-coms*, que combinan habilidosamente lo eufórico con lo disfórico –con una inclinación hacia lo segundo en las series de hospitales o policías– y se sitúan en el cruce de lo público y lo privado, con un constante juego sobre aspectos privados de personajes en situación de representación social, explorando aquí también ese *entre-deux* categorial, remitido, por otra parte, a una peculiar estructura espacio-temporal: la *crónica*, la vivencia cotidiana, un tiempo sin unidad, únicamente sostenido por su transitividad, de carácter serial y disperso.

“Existe hoy –escribe Tröhler– una importante *iconografía de lo cotidiano* que se inscribe en una tradición propia y desarrolla sus convenciones de representación de la proximidad, de lo vivencial y del testimonio auténtico. El efecto de proximidad es tanto cuanto más fuerte que el universo fílmico, y las historias que se esbozan ahí tienen, en la mayoría de los relatos, protagonistas múltiples, contemporáneos de nuestra época: la narración es simultánea y se desarrolla en el presente, pero yuxtapone y superpone numerosos espacios sociales, axiológicos y emocionales en el plano del contenido y de la expresión. Estas películas construyen, así, unos cuadros socioculturales compuestos de facetas múltiples, que coexisten y destacan dentro de una dinámica relacional compleja, cuadros que borran, hasta cierto punto, las diferencias pragmáticas entre documental y ficción, y que parecen favorecer los géneros mixtos (o viceversa).”

4. La difuminación de las fronteras entre categorías identitarias

Cuando las fronteras se diluyen es cuando surge la ambivalencia: cuando estamos en una categoría y en otra a la vez, o en sus fronteras. Esto se manifiesta a varios niveles: en la difuminación de las fronteras entre realidad vs. ficción, información vs. entretenimiento, público vs. privado, como ya lo hemos visto, pero también entre identidad y alteridad, y se traduce en un juego con los límites identitarios. Lo que he llamado la *postelevisión* (Imbert 2008) se sitúa de pleno en ello.

La postelevisión rompe con la lógica identitaria y se recrea en un *juego con las identidades* o, dicho de otra manera y retomando la distinción de Michel Maffesoli, las *identificaciones*. Lo vemos en los realities de supervivencia (*Supervivientes*, *La Granja*) o los de nuevo cuño: *Préstame tu vida*, en España; *Le château de mes rêves*, en Francia, donde se intercambian papeles; *The Bachelor*, *Black / White*, donde los blancos se ponen en la piel de los negros y viceversa, o *Extreme makeover* en Estados Unidos, donde uno / una puede cambiar de rostro mediante cirugía plástica.

Aquí la finalidad ya no es ser uno mismo, sino *ser otro*: superarse a uno mismo, alcanzar metas a primera vista imposibles, identificarse con un papel inhabitual, permutar los roles, todo ello haciendo caso omiso al sentido del ridículo, del pudor, de la integridad, en una palabra: de la imagen pública; hasta, a

veces, renegar de sí mismo, de su propia dignidad, como ocurre en *El rival más débil*.

Estamos, pues, ante un juego que no compromete la identidad profunda, sin duda porque no estamos en la realidad: como en los juegos de rol, el marco es real, pero el rol, prestado. Si en los *realities* lo que estaba en juego era la identidad del sujeto, la puesta a prueba de su capacidad de aguante frente a los demás –*estar a la altura de sí mismo*– aquí se trata de prestarse a un juego de identificaciones, con unas identidades de prestado, integradas a un dispositivo narrativo, con sus metas precisas, sus pruebas definidas, su marco de actuación, donde todo está orientado a conseguir lo que la propia televisión manda, los objetivos que asigna, las metas que define. “Haga lo que le manda la televisión”, así es como podríamos definir estos programas.

Si los programas como *Gran Hermano* se empeñaban en recrear una *ilusión de realidad*, aquí estamos en una convención cercana a la de la ficción, en la creación de una ilusión de identidad: uno es otro dentro de un marco real (que reúne todas las condiciones de la realidad, sin ser la realidad), aunque sea fingiendo, “actuando”. Obviamente, ya no imperan las categorías (simbólicas, morales) del mundo real: no se trata de ser auténtico, ni de actuar conforme a la verdad, sino de adaptarse al rol asignado, de *conformarse* con el papel: de aparentar ser ese *otro* con el que uno pretende identificarse, durante la prueba; juego de formas, más que de fondo, en el que *uno* se funde con el *otro*.

A partir de ahí, todas las situaciones son contemplables; todas las identificaciones, posibles, en un juego con lo prohibido –la tentación–, pero también lo imaginario, lo que he llamado *lo increíble* (todo cuanto rompe con la convención representacional: con la verosimilitud sobre la que se basa todo el relato moderno).

Incluso el pacto de verosimilitud puede llegar a basarse en el engaño cuando el concursante no está al tanto de la identidad de uno de los concursantes. Ahí estaban programas como *Confianza ciega*, que ponía a prueba la fidelidad de las parejas, introduciendo a actores en los papeles de presuntos amantes, que seducían a un miembro de la pareja sin que el otro tuviera conocimiento del subterfugio... O, más recientemente, en Francia, programas como *Greg le Millionnaire* (derivado de *The Bachelor*), en el que un hombre busca su elegida entre un “harén” que le proporciona el programa, la recibe en su lujosa mansión, la invita a lugares de ensueño, pero ésta ignora que, en su vida real, “el millonario” no es más que un modesto albañil, lo que no evita que, para superar la prueba, las mujeres tengan que pasar por pruebas no muy gratificantes, como barrer una cuadra...

El recurso alcanza su punto álgido en los programas de cámara oculta, donde se lleva todavía más lejos este “engaño consentido”.

En todos estos ejemplos, estamos ante un sujeto construido en / por la televisión, que se mueve dentro de un universo de valores y una esfera de acción que poco tienen que ver con los

reales, dentro de unos procesos lúdico-ficticios de construcción / deconstrucción de la identidad: *identidades prestadas*, llamaremos a este juego de identificaciones típicamente pos-moderno.

Con esto, la postelevisión ha dejado de ser un lugar de afirmación de la identidad: de una identidad estable, de corte patrimonial, resultado de un proceso histórico y fruto de una adquisición social, para convertirse en un espacio lúdico, un juego de identificaciones:

- Identificaciones puntuales, lo que dura un programa, una serie, un juego-concurso, un *reality show*,
- Y efímeras (que no comprometen, ni histórica ni simbólicamente hablando), inestables, permutables, en constante renovación al filo de la evolución de los formatos, en la intersección entre lo real y lo lúdico.

Nuestra hipótesis es que la postelevisión, en su modalidad de entretenimiento, en especial en los juegos-concursos con meta (artística, de supervivencia) y pruebas (ya sean físicas, ya sean psicológicas), se desenvuelve en una lógica de la *identificación*, más que de la *identidad*, que es más propia del juego que del mundo real, aunque se desenvuelva en un marco real (*Supervivientes*) o pretenda recrear situaciones creíbles de convivencia (*La Granja*), pero escenifican acciones impensables en la vida real, y esto nos aproxima cada vez más hacia la ficción. Contribuye así a emborronar los límites entre categorías.

5. La postelevisión como lugar de lo *informe*

La postelevisión es entonces el lugar por excelencia de proyección de los imaginarios, refleja un sujeto *informe*,⁴ que lo mismo se proyecta en un “personaje”, como en los *realities* (juega a ser sí mismo o se transforma en otro: obviamente se trata de un personaje idealizado, deformado, exacerbado), que se identifica con otro, a veces opuesto, como en los juegos-concurso citados.

Pero la postelevisión juega también con la representación del otro social:

- El sujeto marginal, cortado del proceso de socialización, más o menos *friki*, como ocurre en los “reportajes” sociales, tipo *21 días* (Cuatro), *Comando actualidad* (La 1), *Vidas anónimas* (laSexta), *Mi cámara y yo* (Telemadrid).
- O el otro exótico, como en *Perdidos en la tribu* (Cuatro).

Todo ello produce fuertes mutaciones entre categorías simbólicas, las que orientan nuestra representación del mundo, en particular las espacio-temporales: *lejos vs. cerca* (vivir desde cerca vivencias alejadas o ajenas), lo mismo que lo hemos visto con *dentro vs. fuera*, a través de la ventilación y exhibición de la intimidad (la “extimidad”)...

De todo lo anterior se puede deducir un desgaste de las fronteras entre géneros –reportaje social o antropológico y juegos

de simulación– pero también, más ampliamente, una difuminación de las grandes categorías perceptivas y simbólicas: público vs. privado, lejos vs. cerca.

Olivier Mongin (1991) habla, a este propósito, de erosión de las mediaciones para referirse a este oscilar del sujeto entre extremos: entre la omnipresencia de lo público, que se inmiscuye en todas las esferas de la vida social, y la vuelta a lo privado, el refugiarse en la intimidad; entre lo lejano del espectáculo del mundo (la actualidad mayúscula) y lo cercano de los *reality shows* (la “teleactualidad”, lo minúsculo):

“Entre el microcosmos individual o familiar y el macrocosmos, el planeta y la ronda de todos los hombres, los estadios intermedios se hacen escasos. Se vive, para bien y para mal, al ritmo del todo o nada, lo que no facilita la generación de una historia, lo que despista a los políticos dedicados a la comunicación en directo y degrada un espacio público cuyo papel es mostrar los acontecimientos que pasan y desaparecen.”

Sin duda esta fractura entre lo *micro* y lo *macro* se debe también a que el espacio mediático sea tan envolvente que no sólo media, sino que crea sus propios referentes, que se interponen entre el sujeto y el mundo (los referentes objetivos) y lo separan todavía más de la actualidad seria y de los asuntos públicos. La televisión, pero también otros medios como internet, crea un mundo autorreferente, sustituto y alternativa del mundo real, que se retroalimenta de sus propias referencias y nos aparta de aquel.

Y, para colmo, la intimidad se hace pública y lo ajeno (las historias de vida de la telerrealidad, la vida cotidiana del *éxota*) se hace propio (uno las vive como si fueran suyas, se las apropia), confundiendo más los planos. La actualidad puede ser tanto la de lo lejano (la actualidad internacional) como la de lo cercano (la actualidad rosa). Lo microscópico –las pequeñas historias: de violencia en la actualidad negra, de corazón en el cotilleo, de sucesos en la prensa amarilla– compite con lo macroscópico –la historia: los grandes eventos planetarios, la violencia bélica...

Público/privado, lejos/cerca, los planos se confunden en la agenda informativa y en la conciencia del ciudadano: las pasiones públicas (las políticas) se mezclan con las privadas (las mediáticas); la intimidad de los personajes públicos nos resulta cercana (hasta la enfermedad de los mandatarios es objeto de ventilación pública, y no hablemos de las *celebrities*).

Por otro lado, hacemos de nuestra intimidad un asunto público: véase su exhibición en la televisión, las prácticas de “acompañamiento” en caso de catástrofe colectiva y la cohorte de especialistas que median en el sufrimiento o el trabajo de duelo. Hasta el dolor, hoy, es de ámbito público y la televisión se exhiba en su mostración, no sólo en los formatos informativos, sino también en determinados programas de entretenimiento, como los juegos-concurso con pruebas repelentes o humillantes.

Conclusión: de la hibridación al juego con los límites

Si la televisión fascina tanto es por su carácter informe: por los juegos que permite –cada vez más– con la realidad y con la identidad, por los saltos de una categoría a otra (o su confusión), y por las proyecciones imaginarias que fomenta. Lo que he querido mostrar aquí es que el fenómeno de la hibridación no es un fenómeno aislado, sino que entronca con otros de índole estética (neobarroquismo: exceso, gusto por la deformación), narrativa (relatos abiertos que permiten identificaciones múltiples, como en los juegos de rol) y también simbólica (inestabilidad en la relación con la realidad y ambivalencia frente a las categorías que ordenan nuestra representación del mundo).

Todo ello se deriva de la naturaleza inestable de la realidad construida por el medio, de su capacidad de crear situaciones límite (al límite de la verosimilitud), a riesgo a veces de hacer peligrar la autenticidad de los contenidos y de dejar el campo abierto a todas las manipulaciones. Facilita un juego con los límites que encontramos en otros medios –mediante la ficción en el cine, la identificación virtual en internet– que son reveladores de la incertidumbre actual y de la necesidad de evasión que trae consigo.

De la hibridación narrativa a la ambivalencia identitaria no hay más que un paso que la televisión da continuamente, aunque sea al modo lúdico, so capa de entretenimiento, pero que revela una evolución de las formas (expresivas, narrativas, estéticas), una mutación de las identidades y de las relaciones (que sean más “líquidas”, como dice Bauman), y una propensión a jugar con los límites. Esta última nace precisamente de la licuefacción de las categorías heredadas de la modernidad y, más profundamente, de un cuestionamiento del pensamiento dicotómico. La hibridación se inscribe en ello, se deriva de una tendencia a la reelaboración de los códigos, desde los formales (reescritura, ensamblaje, mezcla, parodia), hasta los simbólicos (fronteras, bordes, límites).

A fuerza de tanto explorar los límites, desemboca en un emborronamiento identitario y en una difuminación de las fronteras entre identidad y alteridad: en la postelevisión, yo puedo ser otro, otros múltiples, como en la película de Jaco van Dormael: *Las vidas posibles de Mr. Nobody...*

Si he insistido tanto en este aspecto es para ahondar en el origen y en las ramificaciones del fenómeno, más allá de lo que se entiende habitualmente por hibridación, y también para abogar por una ampliación de las perspectivas metodológicas. Los estudios televisivos tienen que salir del ámbito puramente formal-narrativo y abrirse a un planteamiento semio-simbólico y a una comprensión socioantropológica del fenómeno televisivo si quieren escapar del *impasse* de los estudios de audiencia, con su pregunta cerrada sobre la relación entre productos y gustos.

Notas

- 1 Sobre los fenómenos de hibridación de formatos en este programa, remito a mi libro *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. Barcelona: Gedisa, 2003.
- 2 “De lo grotesco como contaminación de los géneros en los nuevos formatos televisivos. Formato y dimensiones discursivas”. En: *DeSignis*, revista de la Federación Latino-americana de Semiótica, n.º 7-8. “Los formatos de la televisión”, 2005. Número coordinado por Charo Lacalle.
- 3 Retomaré aquí algunos puntos del capítulo dedicado a la televisión en mi último libro: *La sociedad informe. Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*. Barcelona: Icaria, 2010.
- 4 Remito, para más detalle, al libro anteriormente citado: *La sociedad informe*.

Referencias

- BAUMAN, Z. *Ambivalencia y posmodernidad*. Barcelona: Anthropos, 2005.
- BAUMAN, Z. *Amor líquido. Acerca de la fragmentación de los vínculos humanos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- CALABRESE, O. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1987.
- IMBERT, G. *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. Barcelona: Gedisa, 2003.
- IMBERT, G. *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Cátedra. Madrid: Cátedra, 2008.
- IMBERT, G. *La sociedad informe. Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*. Barcelona: Icaria, 2010.
- JOST, F. *La télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*. Bruselas: Ina/De Boeck Université, 2001.
- MONGIN, O. *La peur du vide. Essai sur les passions démocratiques*. París: Seuil, 1991.
- TISSERON, S. *L'intimité surexposée*. París: Hachette Littératures, 2001.
- TRÖHLER, M. “Les récits éclatés: la ‘chronique’ et la prise en compte de l’autre”. En: BERTIN-MAGHIT, J.-P. [et al.] (dir.) *Discours audiovisuels et mutations culturelles*. París: L’Harmattan, 2002, 352 p. ISBN 2-7475-3205-4