

De lo imaginario a lo "ficcional total"

Marc Augé

Centro de Antropología de los Mundos Contemporáneos

(E.H.E.S.S.) París

El término "**imagen**" tiene varias significaciones que es necesario distinguir, aunque no sean completamente disociables las unas de las otras. En una primera aproximación se pueden distinguir cuatro clases de imágenes o modalidades de la imagen:

Una imagen es, ante todo, una **forma** material —gráfica, plástica, arquitectónica.

Esta forma puede ser la **representación**, directa o indirecta, inmediata o transpuesta, de un referente material, moral o intelectual.

Las imágenes **mentales**, ligadas a las percepciones o a los efectos de la imaginación, están asociadas a las palabras y a los conceptos. Estas se autonomizan relativamente en los fantasmas, las alucinaciones o en los sueños.

Diferentes de las simples representaciones, los **registros** de lo real —fotografías, películas de cine— vuelven compleja la relación entre lo real y su representación o entre las relaciones entre lo real y la ficción.

Hoy podemos preguntarnos si la imagen virtual constituye una categoría singular o si no es más bien el resultado de una mezcla de esas categorías que se encuentran ligadas entre sí.

Una forma "pura" puede suscitar imágenes mentales o tomar valor de símbolo (crear de alguna manera su propio referente).

La calidad de una representación nos conduce a una experiencia de percepción directa (apreciación de una similitud, de una visión en el espacio), y la calidad de una simbolización a una experiencia sociológica (por ejemplo, por su capacidad de movilización) o a una experiencia psicológica (por su aptitud para provocar imágenes mentales). La temática del símbolo (que no es símbolo **de** cualquier cosa, mientras no sea símbolo **para** algunos) se inscribe dentro de esta perspectiva.

Las imágenes mentales pueden suscitar elaboraciones formales y eventualmente artísticas.

El registro de lo real puede ser más o menos subjetivo pero es siempre parcial, pues conduce al imaginario de quien toma las imágenes y al imaginario del receptor de las mismas.

A partir de este inventario esquemático, se pueden plantear dos tipos de problemas:

El primer problema trata sobre las ventajas y los inconvenientes del recurso de la imagen en el marco de la práctica científica. Pienso que no es un tema que concierna solo a la etnología, en la medida en que las figuras y los esquemas juegan el papel de simple ilustración. La dificultad para el etnólogo se encuentra en la necesidad que tiene a veces, de traducir términos por intuición, y en que posea el concepto preciso; si asume una posición de militante, por ejemplo un misionero, sustituye imágenes prestadas a sus propias referencias, del "alma", o del "ángel de la guarda" y traduce las nociones que corresponden a otra esfera semántica de la realidad, diferente a la de su propia cultura.

El segundo problema, estrechamente ligado al primero, es nuestra relación con las imágenes y las técnicas contemporáneas de la imagen. La condena que se hace al mundo mediático no tiene siempre consistencia y puede crear un efecto boomerang de contra-ataques estereotipados. Los análisis de Paul Virilio, advierten que la comunicación a la velocidad de la luz es una amenaza para la realidad de los Estados y para los fundamentos de la democracia. Estos análisis pueden parecer abusivamente apocalípticos.

Por otro lado, la televisión, se ha convertido en una especie de nueva ágora y los desarrollos sobre la socialización indirecta, (inducida por la referencia a una cultura televisiva compartida), pecan de cierto angelismo tecnológico.

La etnología se encuentra en buena posición para abordar de manera original esos nuevos interrogantes. Esta ciencia ha trabajado sobre las imágenes de los otros, sus relaciones con el sueño, los rituales de posesión y la ficción. Su objeto central es el de las relaciones de identidad y de alteridad y, sobre todo, la manera en que la identidad individual o colectiva, en contextos diferentes, se construye a través de la simbolización de las relaciones con el otro.

Frecuentemente a través de acontecimientos que pueden ser interpretados, como el sueño, el trance o la posesión. Es decir, a través de imágenes.

Un sueño puede ser interpretado, con una posesión identificada. Los historiadores de la Edad Media (Le Goff, Schmitt, Ginzburg) han estudiado la manera cómo los sueños aquellos a través de los cuales son representados los muertos, son la base de la subjetividad literaria.

Interrogar el imaginario actual puede permitirnos identificar ciertos desafíos de la vida social contemporánea.

La ficción, desde un punto de vista antropológico, es interesante por tres razones: por sus relaciones con la imaginación individual que la concibe o que la recibe; por sus relaciones con el imaginario colectivo que puede utilizar y contribuye también a enriquecer y a modificar; y finalmente, con respecto a las relaciones que mantiene con el exterior, ligadas allí de una u otra manera: la historia, la psicología, lo social, lo religioso... Recordemos la fórmula de C. Metz en su libro *Le signifiant imaginaire* (Paris, Bourgeois, 3eme ed. 1977): "Ante todo la ficción no es solamente la capacidad de inventar una ficción; es la existencia, históricamente constituida, y mucho más generalizada, de un régimen de funcionamiento síquico, socialmente reglamentado, que llamamos justamente ficción". O sea que el régimen de ficción, si se puede utilizar esta expresión sintética, tiene consecuencias institucionales, sociales y prácticas de todo orden. La existencia de una industria cinematográfica, por ejemplo, tiene influencia sobre los gustos y los imaginarios que la han hecho posible.

Por otra parte, es evidente que los medios de comunicación y los desarrollos tecnológicos ejercen una influencia considerable, sobre:

la organización del guión, la posición de los actores y de cierta manera, sobre el estatuto de la ficción. Esto da como resultado un régimen de ficción específica.

Quisiera tratar aquí de alguna forma como un exceso de imágenes puede convertirse en enemigo de la imaginación, y como lo imaginario, privilegia el desarrollo de la ficción. Este paso a lo "ficcional total" desborda el espacio de los medios de comunicación y por tanto corre el riesgo de quitarle el sentido a la distinción realidad/ficción.

Para responder a este riesgo, voy a definir tres nociones instrumentales: **el triángulo de lo imaginario, la guerra de los sueños y el estadio de la pantalla** y luego examinar las principales modalidades de recepción y fabricación de la imagen.

Primero abordemos las nociones:

Por **triángulo de lo imaginario**, trato de representar la corriente ininterrumpida que circula en dos sentidos, entre imaginación y ficción; pero también entre individuo y colectividad. Se pueden distinguir tres polos: **Imaginario Individual, Imaginario Colectivo y Ficción como Creación**. Para ser más precisos, diremos que el sueño se sitúa en el polo del Imaginario Individual, que el mito se sitúa en el polo del Imaginario Colectivo y la novela en el polo Ficción como Creación. Se podrían dar otros ejemplos con respecto a cada uno de los polos. Los polos se influyen mutuamente, dando como resultado históricamente, formas híbridas de lo imaginario, que no tienen una relación exclusiva con ninguno de los tres polos.

Para reforzar la idea de una circulación en los dos sentidos y entre los tres polos, vamos a utilizar ciertos testimonios. En *L'Inquiétante étrangeté et autres essais* (París, folio Gallimard, 1985, sobre todo en "**Le créateur littéraire et sa fantaisie**", 1908), Freud trata de establecer una relación entre la literatura, el juego del niño y el fantasma del adolescente. El Creador Literario, como el adolescente que fantasea, toma en serio su fantasía, pero como el niño que juega, él no abandona su imbricación con la realidad. Lo que lo diferencia del adolescente que fantasea, es que éste separa su mundo de fantasía y la realidad.

En "*Le Délire et les rêves dans la Gradiva de W. Jensen*" (París, Gallimard, 1907, 1986), Freud insiste sobre el hecho de que la materia prima del psicoterapeuta y la del creador literario son las mismas. La

diferencia se sitúa en el hecho de que el escritor dirige su atención a su propio inconsciente, mientras que el terapeuta observa el de los otros.

Si se admite fácilmente que **el imaginario individual** es una fuente importante de la Ficción, no hay que subestimar el papel de lo imaginario y de la iniciativa individual en la conformación de lo imaginario colectivo. Leiris en *La possession et ses aspects théâtraux chez les Ethiopiens de Gondar* (París, Gallimard, 1996, Fata Morgana, 1989), señala que el mito de zar se enriquece con las historias de los acontecimientos terrestres a los cuales les atribuye su paternidad. Devereux, en su *Ethnopsychanalyse Complémentariste* (Paris, Flammarion, 1972), dice a propósito de los indios Mohaves, que el mito es eficaz porque ha sido previamente soñado.

Se sabe igualmente que **el imaginario colectivo** informa siempre de una manera más o menos acentuada, al imaginario individual. De ahí la posibilidad de hacer intervenir lo simbólico cultural, en la interpretación de los sueños individuales. Pero hay que prestar atención también a los estrechos lazos que unen el imaginario colectivo, a las formas literarias que no son (contrariamente a la evidencia) exclusivos de la invención individual: epopeyas, leyendas, cuentos; en los cuales Freud veía los "vestigios deformados de las fantasías del deseo, pertenecientes a naciones enteras, a los sueños seculares de una humanidad joven" (*Le Créateur littéraire*, p. 45).

Más allá de la belleza de la expresión de Freud, se puede señalar la atención que se presta a la juventud y a la infancia. Lo que hay de colectivo en los sueños de la humanidad, joven o no, puede ser una imagen del comienzo y de la infancia que sin duda es inseparable de la imagen de la muerte. En muchas sociedades, los niños son considerados como portadores de elementos que provienen de los muertos; todo nacimiento es una reencarnación parcial. Sabemos que en cualquier individuo, los recuerdos de la infancia se encuentran asociados a los recuerdos de los muertos, que en esa época vivían, lo rodeaban y lo protegían. Los historiadores de la Edad Media como J. Le Goff et Jean Claude Schmitt han mostrado, a partir de numerosos ejemplos, cómo las historias autobiográficas (hablando de los aparecidos o las historias de los sueños y de las visiones) han contribuido a la formación del yo y de la subjetividad literaria. Carlo Ginzburg se ha interrogado en su libro *Le Sabbat des sorcières*,

sobre la generalización en toda Europa de temas chamánicos —al límite de una difusión histórica o de un efecto de estructura— y pregunta, finalmente, si no habría que considerar la experiencia real o imaginaria de la muerte como la materia prima de toda historia posible.

En cuanto al polo de **la ficción** es bien evidente que repercute sobre los imaginarios individuales y colectivos. Además, nos podemos preguntar si la existencia de las historias de ficción, por el juego que introduce en su relación con el mito, no establece con él una relación a la vez de distancia y de proximidad, una ambigüedad, que es la condición problemática de toda adhesión. Es un poco lo que sugiere J.P. Vernant cuando habla de las creencias y de la ficción como de dos polos opuestos, pero en cierta forma complementarios ("Formes de croyance et de rationalité en Grèce", in *Archives de Sciences Sociales des Religions*, 1987; *Entre Mythe et Politique*, París, Seuil, 1996). Los primeros poetas son los aedas inspirados, que constituyen de una cierta manera la memoria del grupo, recapitulan su saber, son los que permiten la unión social; luego el estatuto de la poesía cambia, pero la confianza no se pierde, aunque se sabe que lo que dice no es la realidad absoluta: "¿Cuál es la relación entre esta confianza otorgada a los poetas, esta confianza que yo diría fundamental —la confianza en sí misma, en su propia cultura, en su propia manera de pensar— y el hecho de que, rápidamente, aparece la idea de que todo esto constituye lo que se llama la ficción: cosas imaginarias que no son lo real?".

La segunda noción es la de **la Guerra de los Sueños**, que puede servirnos para situar el problema de la imagen en el contexto de enfrentamiento y dominación. Sabemos que las sociedades viven también a través de lo imaginario —un imaginario que no tiene que ver con la ficción gratuita sino con la necesidad de simbolizar el mundo, el espacio y el tiempo para comprenderlos—; por eso, en todos los grupos sociales, la existencia de los mitos, de las historias, de inscripciones simbólicas, son referencias que organizan las relaciones entre los unos y los otros.

En las situaciones de contacto cultural y de colonización, uno de los terrenos de encuentro y de enfrentamiento es, por lo tanto, el del imaginario. Las estrategias de conversión se parecen a una guerra de imágenes que es necesario ganar, para disminuir el núcleo de la última

resistencia. Los historiadores ya citados de la Edad Media, han estudiado las estrategias de la Iglesia para consolidar en Europa la base del cristianismo. Pero S.Gruzinski, sobre todo en su libro *La Guerre des images* (París, Fayad, 1990), tomando el ejemplo de México desde el siglo XVI, vio cómo se opera este tipo de estrategia, que de manera literal es una estrategia de sustitución. Las órdenes religiosas mendicantes y más tarde los jesuitas trataron de reemplazar con imágenes cristianas, las imágenes sofisticadas y elaboradas de la tradición indígena, (estatuas, pictografía, la colección oficial de las fórmulas farmacéuticas, los atuendos, la religión enseñada a los niños de la nobleza en colegios especializados). En todos los casos, la estrategia empleada por diferentes medios, era la de empujar el imaginario colectivo de los indígenas hacia la posición de la Ficción (donde el imaginario puede reconvertirse en forma de leyenda, de folklor, de curiosidad y de color local) implantando en el polo de lo Imaginario Colectivo las nuevas imágenes ligadas a la nueva creencia cristiana.

Vamos a dejar de lado esta vieja historia. Ella provoca todavía resistencias y reinterpretaciones y hace aparecer un fenómeno de superposición de imágenes; el cambio no es nunca completo. La Iglesia no está segura de la sumisión de los Indios. Y ellos, con el paso del tiempo, imprimen su imaginación en el catolicismo hispano-romano.

La figura del "desencantamiento del mundo" forma parte del mismo dispositivo: trata de evacuar la religión cristiana y los restos del paganismo hacia el polo de la Ficción e imponer sus propios mitos, su visión del futuro, a los mitos del pasado. Este es, al menos, el modelo. Se sabe que en la realidad, no hay sustitución pura y simple, sino que lo que existe son fenómenos de superposición de imágenes, ligadas a las resistencias de los unos, a las derrotas de los otros y a la coexistencia necesaria de estos tres polos del imaginario.

En definitiva, podríamos preguntarnos si la situación actual no tiene algo de inédito, de no superable. Algo de inédito, porque aparece un nuevo fenómeno de sustitución incompleta: los mitos de la modernidad (las grandes historias, los mitos del futuro ligados a la idea de progreso) son eliminados por el lado de la Ficción, pero nada los reemplaza. Por otro lado, la situación de postmodernidad está caracterizada por una sobreabundancia de imágenes, que no pretenden trazar un bosquejo de un nuevo Imaginario Colectivo. Algo de insuperable, por

la coexistencia inmovilizada de ese vacío del Imaginario Colectivo y del exceso de imágenes. Se podría decir de manera diferente: podemos creer que estamos colonizados pero sin saber por quién; colonizados por la imagen, pero sin saber de dónde viene y ni siquiera saber que representa.

Para precisar este último punto, se puede invocar la tercera noción instrumental, **el Estadio de la Pantalla**.

¿Qué se entiende por esto? Si me refiero a Christian Metz no es el equivalente al estadio del espejo, porque no es más una imagen de mi propio cuerpo en la pantalla. En cuanto al fenómeno de identificación, en donde el cine ocupa ese lugar, se construye alrededor de un sujeto puro, y menos alrededor de un sujeto-objeto (**ese yo que es otro**), dice Metz, el sujeto "que ve todo y es invisible, que se sitúa en el punto de fuga de la perspectiva monocular retomada a la pintura por el cine". Es el dispositivo cinematográfico mismo, esa mirada sin cara, con el que se identifica el espectador.

Metz, sirviéndose de una comparación entre estado filmico y estado onírico propone dos observaciones. En la primera nos propone observar en la actitud del espectador de cine, una regresión narcísica y una disminución de las defensas del **Yo**.

La segunda observación, al contrario, induce un efecto que distingue al mismo tiempo de la identificación a la película como dispositivo, como "instancia visible", y la identificación secundaria a los personajes; el sujeto que percibe, reconoce entonces la existencia del **Otro** análogo a sí mismo, análogo al **Yo** sujeto de la percepción. El efecto del estadio del espejo se invierte. En el estadio de la pantalla, las imágenes son los instrumentos por que el fantasma de los otros, (comunmente, nos retiene poco), **es el Otro que se transforma en un Yo**.

Cuando el espectador toma conciencia de que las imágenes cinematográficas responden a sus fantasmas, escribe Metz, "...la satisfacción —el sentimiento de un pequeño milagro, como en el estado de pasión amorosa cuando es compartida— provoca un efecto que es raro de encontrar, que puede definirse como la ruptura de una soledad ordinaria...". La ficción como lo vemos en esta versión optimista y excepcional del estadio de la pantalla, puede ser, para la imaginación y la memoria de un individuo, la oportunidad de sentir la existencia de otros imaginarios análogos al suyo. Esa experiencia se

alcance: en la existencia de una ficción reconocida como tal (de una vista sobre lo real que no se confunde con él, ni con los imaginarios colectivos que lo interpretan); en la existencia de un autor reconocido como tal con sus características singulares, en cada uno de los que constituyen el público y creándose quizás entre ellos una ligazón o relación de socialización.

Actualmente es sobre estos dos puntos (el estatuto de la Ficción y el lugar que ocupa el autor) que podríamos interrogarnos y convendría hacerlo a partir de dos puntos complementarios: con respecto a la recepción de las imágenes y con respecto a su concepción.

El paso a lo "ficcional total" corresponde al vacío de los dos polos Imaginario-Colectivo y Creación-Ficción; el imaginario individual, fascinado no tiene en frente de sí, sino una imagen-Ficción (ficción sin autor e imagen desprovista de simbología colectiva). Una vez más estamos evocando aquí una situación-límite (la sociología afortunadamente es más compleja que los modelos), que sin embargo da cuenta de una serie de tendencias.

El carácter familiar de la televisión tiene efectos "regresivos" particulares: suscita ante todo la no distinción entre las categorías de lo real y de la Ficción (confusión personaje/actor, acontecimientos organizados para ser "vistos" en la televisión, como el desembarco en Somalia) y tiende a disolver la noción de autor, eliminando al mismo tiempo los fenómenos de identificación, correspondientes al "estadio de la pantalla". En este mundo "ficcional" todo "testigo" puede ser presentado como representativo ("el consumidor furioso" o "el joven de las barriadas" no son más que siluetas en el teatro de sombras que surgen del espectáculo que es el mundo).

Este espectáculo (en imágenes) se encuentra en las transformaciones del espacio (referencia a los parques de atracciones —entertainment, a Disneylandia y a la ideología del turismo en general, sobre todo al papel que juegan las cámaras filmadoras en la práctica turística). El mundo se divide cada vez más entre los que miran y los que son mirados, pero no necesariamente vistos.

Las ilusiones del exotismo no han muerto a los ojos de los turistas que recorren la tierra; todavía les sirven para distinguir esos lugares que forman parte de sus sueños, que por causa de los movimientos migratorios contemporáneos, terminan por desembarcar en sus

propios países. Los emigrantes a su vez, al menos una parte de ellos, se sienten, en sentido inverso al del turista, fascinados por una cierta imagen del Occidente rico. Todos son receptores de imágenes (especialmente, todos miran las mismas series de TV producidas en los Estados Unidos). Los turistas se encuentran más sumergidos en la **ideología de la imagen**; ellos mismos son fabricantes de imágenes, como si el espacio que recorren no tomara sentido sino a través de su reproducción, y la distancia que se instala no solamente entre el sujeto y el objeto de la observación, sino entre el sujeto y él mismo, donde el mismo sujeto no se percibe sino como una mirada y, como una mirada diferida o en retrospectiva; es una mirada incapaz de situarse en el presente de sí mismo.

Me gustaría retomar esos elementos de análisis, para situarlos en una relación con el tiempo. Hasta ahora hemos privilegiado, alrededor de la noción de imagen, una referencia al **espacio**. Y es justamente el espacio el que aparece en cuestión, cuando evoco la fascinación por la imagen (inmovilización ante una pantalla) o, a través de los "no-lugares", la desimbolización del espacio. Llamo no-lugar: un espacio donde no puede leerse ni identidad, ni relación, ni historia.

Las modificaciones del **espacio** corresponden a las modificaciones semejantes en la percepción del **tiempo**. Pero es sobre esta correspondencia que vale la pena insistir, para comprender el paso de lo imaginario a lo "**ficcional total**" que me parece característico de la época y el mundo contemporáneos (al menos a título de amenaza, de virtualidad).

Puede ser que gracias a esta insistencia lleguemos a precisar el sentido del calificativo "**virtual**", utilizado hasta ahora de manera confusa. Las imágenes llamadas "virtuales" no lo son en efecto en tanto imágenes; son imágenes actuales y ciertas, de las realidades que representan; en cambio, todas las ficciones a las que dan forma, todos los "mundos" que representan (como en los juegos de video) no son forzosamente "virtuales", en el sentido de no tener ninguna oportunidad, ni posibilidad de convertirse en "actuales", de realizarse, no son realidades "en potencia" (Cf. *Littré, virtuel*: "Que está solamente en potencia y sin efecto actual"). Lo que es virtual, es el efecto de fascinación absoluta, de reenvío recíproco de la imagen a la mirada y de la mirada a la imagen, que el desarrollo de las tecnologías de la imagen puede ocasionar.

Intentemos caracterizar en términos de tiempo los elementos de análisis propuestos aquí.

El triángulo Imaginario individual, Imaginario colectivo, Imaginario de ficción, supone, idealmente, una especie de sincronía, una doble y armoniosa circulación por la cual cada polo irriga los otros dos y a la vez es irrigado por ellos. Pero esta sincronía no es más que una apariencia, porque fuera de toda crisis histórica, el triángulo de lo imaginario define más, un espacio en expansión continua que una superficie plana. Este espacio en expansión es al mismo tiempo, plural, comandado por velocidades diferentes.

A nivel del **Imaginario colectivo**, hemos señalado cómo un ritual puede evolucionar bajo la acción de iniciativas individuales y cómo los mitos también evolucionan bajo la influencia, contingente, de algunos azares individuales.

Recordemos que los poseídos descritos por Leiris, poseídos por los zar "que se les parecen" y cuyas incidencias de vida, como las aventuras, pueden enriquecer y modificar, al volver a la imagen de aquellos que los poseen —que son, además, personajes de un panteón, figuras míticas—.

Esta abertura del mito sobre la historia es más general y no existe desde este punto de vista, diferencia esencial entre las cosmogonías, los mitos "históricos" que evocan la fundación de una ciudad o el paso de un río, o los embriones de una historia donde se encuentran implicados personajes legendarios, históricos o héroes de la actualidad que son a la vez potencias "que poseen", por ejemplo, en los cultos americanos como el **Umbanda** brasileño o el culto de **María Lionza** en Venezuela.

El imaginario de ficción puede ser considerado, si releemos los análisis de Vernant, como una fuga fuera del mito. **La paradoja de la religión** sería entonces, el no cesar de desmitificarse al paso de su "transformación en historia". El concepto de religión "del fin de la religión", reservado por Marcel Gauchet al cristianismo solamente, podría, en esa hipótesis, aparecer como la paradoja de la religión misma, o la paradoja de toda religión. Podemos encontrar una réplica inversa y simétrica de esta deriva (deriva insensible como la de los continentes) en los intentos de unos novelistas de retornar al mito o, lo que es más, retornar a la anterioridad absoluta, a lo pre-

social y a lo pre-narrativo (es un fantasma que Conrad utiliza en la metáfora del viaje "en el corazón de las tinieblas").

Finalmente, todos sabemos por simple experiencia que **el Imaginario individual** está sometido a la acción del tiempo que pasa, y que la sociedad podría definirse como la coexistencia o la cohabitación de individuos y de grupos que no tienen ni las mismas nostalgias, ni las mismas esperanzas, ni los mismos temores.

Resumiendo, ninguna de las polaridades del **triángulo de lo imaginario**, definen una posición estable y compartida: los sueños tienen una edad (la edad de aquellos que los sueñan), los mitos tienen una historia, la ficción tiene sus géneros y sus modas. Estas evoluciones tienen ritmos bien diferentes, pero no tan lejanos que no puedan dejar su impronta en las interrelaciones efectivas entre los tres polos del imaginario.

Con **la Guerra de los Sueños**, realidad histórica por excelencia, la dimensión temporal es esencial, ya que pertenece al lenguaje de la guerra. Los esfuerzos que realizan los representantes del nuevo Imaginario colectivo, para hacer del antiguo imaginario, una ficción y un folklor que se expresa en términos temporales (los viejos odres nunca han servido para guardar el vino nuevo). El nuevo imaginario habla menos de la verdad y del error que de actualidad o de modernidad, opuestas al carácter conservador o retrógrado de aquellos a quien desplaza al polo de la ficción. El carácter cruel y chocante de toda colonización de los espíritus (toda colonización es también colonización de los espíritus), es hacer saber a los jóvenes de una misma generación que sus padres no solamente estaban en el error, sino que pertenecían a otra época, a una prehistoria. La segunda fundación, la fundación colonial, tiene que pasar necesariamente por el desprecio que va a afectar al individuo en su misma identidad individual —la que pasa como toda identidad, por una relación y primero que todo, por la relación con los padres—.

¿Qué pasa con eso que he llamado **estadio de la pantalla**?

Ese estadio corresponde a una "destemporalización" de la percepción de lo social. La historia se convierte en moda, pero es una historia puesta en ficción. Encontramos esta tendencia tanto en las reivindicaciones de las poblaciones colonizadas y siempre sociológicamente minoritarias, a pesar, algunas veces, de su demografía mayoritaria (que hacen un llamado, para reivindicar su

originalidad, a un pasado o a una religión). En los países occidentales como Francia el culto a la conmemoración, (como lo ha precisado Pierre Nora en su libro *Lieux de mémoire*), sustituye a la práctica efectiva de la memoria.

La idea, según la cual la historia no tiene sentido, y el futuro no es considerado como la columna vertebral del presente, completa esta "destemporalización" del pasado, y contribuye a situar el presente entre dos vacíos temporales. Esta ideologización del presente (que se acomoda bien de los efectos de la instantaneidad inducidos por el progreso de las tecnologías) oscila entre dos posiciones intelectuales:

a) Una posición nihilista que hace del presente la sola realidad, pero una realidad definitivamente liberada de todo peso, escapando a toda órbita, una deriva que no tiene nada que decir.

b) Una posición conservadora que lo interpreta como el final de la historia, el resultado de un movimiento por fin detenido, el momento de la gestión que se expresa más fácilmente en términos espaciales que temporales. El mundo se divide entre los que se encuentran **in**, de una manera o de otra dentro del sistema, y aquellos que están **out**, excluidos, fuera de juego, y cuyos intentos por cambiar las reglas del juego son considerados arcaicos, fuera de moda y fuera de propósito.

La tensión característica de nuestra época —de nuestra época concreta que no se identifica felizmente con ninguno de los modelos que intentan interpretarla— es que se encuentra entre una tensión "moderna", definiendo una sociedad plural de tiempos orientados y una concepción "postmoderna" definiendo un tiempo homogéneo y una sociedad dividida. El individuo oscila entre el deseo de construirse a través de las identificaciones sucesivas o acumuladas, que no dejan de ser sujeciones y la fascinación por la indeterminación total —la atracción del sentido y el vértigo de **la libertad**—.

En párrafos anteriores hemos sugerido que a través de su actividad de "tomador de imágenes", el turista —arquetipo de la civilización del tiempo libre— no aprehende su presente sino a través del futuro o del pasado. Podemos concluir sugiriendo que ese futuro anterior es la única pero ilusoria síntesis, entre la atracción del sentido y el vértigo

de la libertad. El presente no adquiere sentido (por la relación imaginada a otros lugares y a otras presencias) sino en el futuro que lo suprime como presente, transformándolo en pasado relatado, en historia, algunas veces en nostalgia y siempre en imágenes.

Desde un punto de vista antropológico, no obstante, la identidad individual o colectiva se ha construido siempre a través de la relación con el Otro; no se conoce ninguna sociedad que pueda escapar a esta obligación mínima de simbolización que torna la relación con los otros pensable y manejable. Esta construcción se inscribe en el tiempo; es necesaria y todos los regímenes políticos que han pretendido ignorarla o relativizarla se han hundido. El ultraliberalismo de la globalización y la ideología de la ubicuidad/instantaneidad no escapan a esta necesidad sociológica. Es pues realista recordar la necesidad ética y la íntima solidaridad del sueño individual, del mito compartido y de la creación personal.