

*Otra historia de juguetes: el papel de la fantasía en el dispositivo de entrevista*¹¹

Luis Baer, Silvina Fabri, Luciana Messina, Cecilia Varela y Lautaro Wallace: Instituto de Geografía, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

Resumen

El presente artículo constituye un intento por comenzar a repensar algunos conceptos que consideramos fundamentales en la construcción de soportes teóricos vinculados al campo de la investigación en ciencias sociales. En este sentido, problematizar el dispositivo de entrevista constituye una apuesta orientada hacia dicho fin. El artículo se desglosa en tres partes. Luego de reconstruir la trama de *Toy Story. Una historia de juguetes*, película dirigida por John Lasseter, procuramos establecer conexiones de sentido entre dicha narración cinematográfica y algunos conceptos provenientes del campo del psicoanálisis. John Lasseter nos propone, desde una lógica que intenta superar el relativismo y deslizarse hacia la relatividad, una serie de problemas sobre la construcción del sentido que atraviesan las relaciones de los personajes protagónicos. Partimos del supuesto de que no hay eficacia simbólica sin público y por lo tanto la construcción de la “verdad” queda expuesta como una tarea colectiva cuya procesualidad obedece a la “desprivatización” de las verdades parciales. La apertura conceptual que ofició el análisis sobre el modo en que se constituyen la *subjetividad*, y la *realidad* misma, a través de la *fantasía*, se elaboró a partir de interrogar la trama de Toy Story desde algunas herramientas conceptuales propuestas por Slavoj Žizek.

En tercera instancia nos propusimos reflexionar sobre las relaciones entre investigadores e informantes en la implementación de la entrevista en profundidad. La propuesta consiste en pensar el *encuadre* de la entrevista con el fin de constituir un *dispositivo* de obtención de información que no se agote en la interacción de las personas y que habilite la producción de discursos y la emergencia de la subjetividad. Tal vez la pregunta nuclear a la hora de pensar el dispositivo de entrevista sea “¿para qué mirada se escenifica?” (Žizek, 1999). ¿Cómo

construye ese “yo” que narra su pasado, ese pasado?, y si el pasado tiene existencia desde el afuera, la cuestión de las miradas que lo constituyen no es menor.

Palabras clave: Entrevista-fantasía-psicoanálisis-subjetividad-Zizek

1. *Toy Story* en su trama

Andy es un niño de 10 años que vive junto a su madre y su hermana en los suburbios de una pequeña ciudad de Estados Unidos. Woody, un muñeco que encarna la arquetípica figura del cowboy norteamericano, es su juguete preferido. Cuando Andy desaparece de la escena, Woody y el resto de sus juguetes se transforman en seres vivientes, “adquieren vida”, abriéndose así para el espectador un nuevo plano de ficción dentro de la ficción. Este ingreso al mundo de los juguetes que nos propone el director John Lasseter, lejos de revelarnos un mundo mágico y encantado de vínculos armoniosos, nos confronta con un mundo de relaciones humanas atravesadas por conflicto. El mundo de los juguetes de Andy se altera a partir de la llegada de Buzz Lightyear, un juguete astronauta que Andy recibe como regalo de cumpleaños. Los viejos juguetes se ven obnubilados ante la presencia de este nuevo compañero de cuarto que ostenta novedosas y sofisticadas habilidades desconocidas para ellos. El cowboy Woody, quien ha disfrutado durante largo tiempo de ser el juguete preferido de Andy, siente amenazada su posición de privilegio.

Buzz cree ser un guardián del espacio perdido y atrapado en un planeta extraño dado que su nave se ha averiado. Como astronauta y miembro del consejo estelar tiene encomendada una misión destinada a salvar al universo de su destrucción a manos del malvado emperador Zurg. Por eso, su objetivo principal será reparar su nave o encontrar una nueva. Buzz piensa que ha tomado contacto con una nueva cultura en la que ha sido bien recibido, e interpreta el nombre “Andy” grabado en uno de sus pies como un símbolo de aceptación. Por su parte, Woody, si bien reconoce las características extraordinarias que Buzz exhibe, insiste en que es tan sólo un juguete más y, por ello, lo desafía a demostrar lo imposible, que puede volar. Buzz acepta gustoso el desafío y se lanza desde la baranda de la cama de Andy. Frente a la mirada atónita de todos los juguetes y luego de una serie de

piruetas, Buzz logra volar, excepto para Woody, quien sostiene que sólo se ha tratado de una “caída con estilo”.

Con el transcurrir de los días se va acentuando la presencia de Buzz, quien además de haberse convertido en el juguete preferido de Andy (las sábanas, los dibujos y los pósters ya no representan el mundo del lejano Oeste sino el universo del nuevo astronauta Buzz), comienza a influir en las actitudes e intereses del resto de los juguetes (inician un férreo entrenamiento físico para mantener sus cuerpos saludables y en forma a la vez que se organizan bajo las órdenes de Buzz para reparar su nave). Esta presencia de Buzz en la vida de Andy y en el “universo juguetil” desplaza a Woody de su condición de juguete preferido y de líder de grupo. Su desacreditación en el mundo de los juguetes se refuerza cuando expulsa a Buzz por la ventana del cuarto para evitar que Andy lo elija como “compañero de salida”. Desde ese momento ningún juguete confiará en él. A fin de recuperar el respeto y la confianza de sus amigos, Woody intentará rescatar a Buzz para traerlo sano y a salvo, mientras que éste seguirá embarcado en su intento por encontrar una nave con la cual continuar su misión como guardián del espacio. Ambos personajes compartirán una serie de aventuras que transcurrirán lejos de la casa de Andy.

Un punto de inflexión en la trama cinematográfica se dará cuando Buzz vea su imagen multiplicada al infinito en un spot que publicita al juguete *Buzz Lightyear*. Mira, entonces, su antebrazo y encuentra la inscripción “Made in Taiwan”. Desconcertado, camina cabizbajo hacia la ventana y recuerda las recurrentes palabras de Woody: “eres un juguete, no puedes volar”. Aún así, realiza un último intento, despliega sus alas y se arroja desde la baranda de la escalera al grito de “¡Al infinito y más allá!”. Su vuelo se convierte, sin embargo, en una estrepitosa caída... y su vida entra en un sin sentido.

La niña que encuentra a Buzz en el suelo, sin uno de sus brazos, lo (in)viste con un delantal y un sombrero para incorporarlo en su juego de muñecas; así lo convierte en la señora Nesby, quien toma el té con María Antonieta y su hermana. En esta situación lo encuentra Woody e intenta convencerlo de seguir buscando la manera de regresar a casa. Sin embargo, para Buzz ya nada tiene sentido: “Primero defiendes toda la galaxia, y de pronto estas tomando una tasa de té con María Antonieta y su hermanita”, dice con resignación. Un

nuevo giro narrativo se produce cuando Buzz le adjudica un nuevo sentido al significante “Andy” escrito en su pie. Es entonces cuando asume su condición de juguete y acepta la propuesta de Woody de regresar a casa. Este proyecto en común promueve una nueva relación entre ellos, pues de aquí en más comienzan a interactuar como cómplices, al estar embarcados en una misma meta.

Tanto en el comienzo como en el final del film acontecen situaciones que demandarán una reconfiguración del campo de relaciones. Ambos momentos inauguran nuevos escenarios. Así como la llegada de Buzz abre un nuevo campo de relaciones y conflictos, la aparición de una nueva mascota hacia el final de la película devendrá en una nueva apertura. En este sentido, el comienzo y el final de la película están marcados por situaciones que, al cambiar el escenario de lo posible, posibilitan la emergencia de lo antes no pensado ni conjeturado, es decir, acontecimientos que abren nuevas líneas de posibilidad y que modifican las posiciones de los sujetos en el *mundo jugueteril*.

2. Subjetividad y fantasía

Como punto de partida, consideramos necesario diferenciar los conceptos de *realidad* y *lo real*. El primer concepto refiere a aquello que “constituye para el Sujeto una totalidad de sentidos sin fisuras, que le da una plenitud ante sí mismo y ante los otros. O, para mayor precisión: la “realidad” es un cierto anudamiento de lo Imaginario a lo Simbólico, que permite que la experiencia compartida de la realidad (...) deje lugar para la singularidad de la imagen vuelta sobre sí misma” (Grünner, 1998:49). Por su lado, *lo real* remite a lo inaccesible, a un núcleo imposible que se resiste a toda simbolización. La *fantasía* cumple la función de llenar el espacio vacío de la imposibilidad fundamental de *lo real*^[3]. Desde esta perspectiva, la fantasía no es entendida como una simple ilusión, sino que justamente esta del lado de la *realidad*, es soporte de aquella, en la medida que nos dice quién soy yo para el Otro, y es al mismo tiempo la fantasía la que, por así decirlo, “proporciona las coordenadas de nuestro deseo -la que construye el marco que nos permite desear algo” (Žižek, 1992: 163).

a. la fantasía como soporte del deseo

Las realidades de los personajes principales de *Toy Story*, Buzz y Woody, se sostienen sobre *fantasías* y registros diferentes: mientras el primero está convencido de ser un astronauta que pertenece a un grupo de guardianes del espacio, el segundo se reconoce como el juguete favorito del pequeño Andy. Es así como los *procesos de identificación*^[4] de ambos personajes se sirven de diferentes marcos referenciales. En esta línea, sostenemos que Woody se constituye como sujeto a partir del deseo de Andy quien lo reconoce como su juguete preferido. En un plano diferente, la fantasía de Buzz se sostiene a través de su idealización de la imagen del astronauta en tanto agente defensor del Bien.

Ahora bien, estos diferentes modos de constitución subjetiva nos conducen a distinguir conceptualmente dos tipos de *procesos de identificación*: la *identificación imaginaria* y la *identificación simbólica*. Según Žižek (1992), la relación entre ambas identificaciones puede resumirse en la preponderancia de la *imagen* en un caso y de la *mirada* en el otro. En este sentido, mientras que en la *identificación imaginaria* el elemento distintivo lo constituye la *idealización*^[5] de una imagen del yo que resulta placentera, en la *identificación simbólica* resulta determinante el lugar desde el que somos mirados, ya que esa mirada nos ubica en una determinada posición dentro del entramado simbólico. Si bien ambas identificaciones interactúan, la *identificación simbólica* domina a la *identificación imaginaria* permitiendo que el sujeto se integre en un campo socio-simbólico determinado, esto es, que asuma un mandato y ocupe una posición dentro de la red intersubjetiva de relaciones simbólicas. En palabras de Žižek (1992: 147), “la identificación imaginaria es la identificación con la imagen en la que nos resultamos amables, con la imagen que representa ‘lo que nos gustaría ser’, y la identificación simbólica es la identificación con el lugar desde el que nos observan, desde el que nos miramos de modo que nos resultamos amables, dignos de amor”.

Retomando el análisis de las posiciones subjetivas de los personajes centrales del film, consideramos que Buzz, al sentirse cuestionado por Woody en cuanto a su condición de guardián del espacio, persevera en su identificación con la *imagen* del astronauta al intentar demostrar que puede volar y que no es un juguete. Esta identificación se refuerza cuando el resto de los juguetes aplauden las piruetas de Buzz como si efectivamente hubiera realizado

un vuelo grandioso. En otros términos, su *identificación imaginaria* se vio fortalecida por medio de la *eficacia simbólica*^[6] que provocó el reconocimiento público.

Desde esta perspectiva, podríamos decir que en Buzz, al estar cautivado por la imagen del astronauta, predomina una *alienación imaginaria* que expresa una total ausencia de *distancia dialéctica* entre “lo que cree ser” y “lo que es”, una omisión de la pregunta por la propia posición subjetiva dentro del entramado simbólico del que forma parte. En este sentido, Žižek (1992: 76) señala que “la definición lacaniana de un loco es alguien que cree en su identidad inmediata con él mismo, alguien que no es capaz de una distancia mediada dialécticamente hacia él mismo como un rey que cree que es rey, que toma su ser como una propiedad inmediata y no como un mandato simbólico que le ha impuesto una red de relaciones intersubjetivas de las que él forma parte”. Así las cosas, Buzz sostiene momentáneamente el sentido de *realidad* a través de una *fantasía* que ilustra el abismo entre la imagen con la cual se identifica y su lugar efectivo en la red intersubjetiva de las “relaciones jugueteriles”. En este sentido, la ausencia de la pregunta que problematiza el orden simbólico (¿quién soy yo para el Otro?), sustenta la creencia de ser un astronauta en su mismidad, es decir, más allá del reconocimiento público en cuanto tal.

b. “la caída de Buzz”: la desintegración de la fantasía como soporte de la realidad

El sentido de realidad de Buzz se desintegra en el momento en que se ve confrontado con la siniestra imagen de sus múltiples réplicas en los centros comerciales y ante el descubrimiento del insoportable sello de origen “Made in Taiwan” en su antebrazo. Si antes de este descubrimiento Buzz se concebía a sí mismo como un astronauta con un rol protagónico en la misión de proteger al universo del Mal, ahora no puede verse más que como un juguete entre otros tantos. Su identidad comienza a resquebrajarse e irrumpe el horror al ver que no es más que el simulacro y la huella de la *imagen* que lo constituía como tal. Nada parece tener sentido en este nuevo escenario de relaciones donde él ocuparía el lugar de un simple juguete.

Ante este desesperante descubrimiento, Buzz intenta volar arrojándose desde la baranda de la escalera, pero su intento termina en una estrepitosa *caída* en la que pierde mucho más que uno de sus brazos. Se trata de una *caída* que representa la desintegración de su *fantasía*, es decir, de su verdad fundada en la identificación con la *imagen* del astronauta, una *imagen* que no puede ya sostenerse frente al advenimiento de circunstancias que no cesan de indicarle que es un juguete^[7]. En este sentido, y siguiendo a Žižek (1999:31, cursivas en el original), “*podemos ver claramente cómo la fantasía está del lado de la realidad, cómo soporta el ‘sentido de realidad’ del sujeto: cuando el marco fantasmático se desintegra el sujeto sufre una ‘pérdida de realidad’ y comienza a percibir la realidad como un universo ‘irreal’ pesadillesco, sin una base ontológica firme; este universo pesadillesco no es ‘una mera fantasía’ sino, por el contrario, es lo que queda de la realidad cuando ésta pierde su apoyo en la fantasía*”. En el momento en que ésta se descompone, en que se desprende la pantalla *fantasmática*, Buzz se quiebra y se enfrenta a una pregunta sin respuesta, a un horror sin un marco *fantasmático* que sostenga el sentido de su existencia.

c. el vuelo con estilo en la reconstitución del sujeto

La desintegración del soporte de realidad de Buzz abre un nuevo marco de posibilidades para la construcción de su subjetividad. Este nuevo escenario brinda las condiciones para que las sucesivas alusiones de Woody “eres un juguete” adquieran otro sentido. La resignificación de estas palabras sólo pudo haberse dado por medio de un *efecto de retroversión*^[8]. No obstante, las palabras de Woody van más allá de insistir en su

condición de juguete al expresar que en tanto tal es *jugado* y deseado por alguien: “ser juguete es mucho mejor que ser guardián del espacio, en esa casa hay un niño que cree que eres lo más, y no porque eres el guardián del espacio, sino porque eres un juguete (...) eres un juguete fantástico”.

En la reconstitución subjetiva de Buzz la *imagen* del astronauta se ve subsumida por la *mirada* de Andy. Así es como la *identificación imaginaria* se encuentra bajo el dominio de la *identificación simbólica* y cambia el contenido de la identificación (Žižek, 1999). Este desplazamiento del referente identificatorio introduce a Buzz en un entramado simbólico que lo precede. De este modo se produce un trastorno violento donde, en definitiva, nada cambió, sólo se produjo “un cambio de posición del “otro” en relación a nuestro propio marco de referencia fantasmático” (Žižek 1999:31). A partir de la inscripción de la mirada de Andy en el deseo de Buzz se produce una nueva alienación asociada esta vez a un mandato simbólico donde el *Otro*, a través de su *mirada*, regulará las futuras *imágenes* con las cuáles Buzz se identificará. La subjetividad de Buzz debe ser entendida en este nuevo marco referencial en el cual se co-constituye como sujeto deseante y objeto de deseo.

De este modo, la verdad privada de Buzz se disuelve en una construcción colectiva de la verdad^[9]. Podemos ahora inferir que el *locus* del deseo de Buzz sufre así un efecto de trastocamiento y que un nuevo campo de lucha se enmarca en un orden de sentidos diferentes. En este nuevo campo las verdades deberán ser reconstruidas. Por supuesto que este proceso distará de discurrir armoniosamente, por el contrario, transcurrirá a través de la apertura de nuevos puntos de conflicto. Nuevas relaciones de poder se pondrán así en juego.

3. Entrevista y fantasía

Como en cualquier otra instancia de producción de conocimiento son varios los atravesamientos que se imbrican en la situación de entrevista. No obstante, el interés por aproximarnos a las condiciones que posibilitan y enmarcan su realización no puede omitir problematizar algunas cuestiones que hacen a su especificidad. Despejando la idea de que en alguna etapa del proceso de investigación el investigador se encuentra en soledad y enfrentado solamente a su propia individualidad psíquica y física, pensar *la entrevista*

requiere preguntarse acerca de las relaciones que establecen quienes intervienen en ella, y más concretamente, los lugares que ocupan el entrevistador y el entrevistado dentro del entramado simbólico que soporta esas posiciones^[10].

La situación de entrevista supone una interacción social, una relación entre investigadores e informantes. El encuadre de la entrevista con el fin de constituir un dispositivo de obtención de información que no se agote en la interacción de las personas y que permita la emergencia de la subjetividad en la producción y confrontación de discursos, habilita la emergencia de interpretaciones inexistentes antes dicha interacción. (Saltalamacchia, 1992: 333). Esta postura rompe con la visión empática que postula la ingenua mirada de concebir al interaccionismo social como un mero *enfrentamiento de dos cuerpos*, en el cual los sujetos preexisten y están por fuera de él. La intersubjetividad pone así de manifiesto la importancia de la co-constitución de los sujetos en la misma interacción, pues lo que importa es aquello novedoso que adviene en la tensión del intercambio.

Desde esta perspectiva, la entrevista supone un acontecimiento en el que confrontan dos lenguajes diferentes, dos formas de discursividad, en suma, dos maneras de estructuración de la realidad. Como señala Bourdieu (1973:65), es necesario "someter al análisis de contenido las palabras obtenidas en la entrevista (...), a riesgo de dejarse imponer las nociones y categorías de la lengua empleada por los sujetos: no es posible liberarse de las pre-construcciones del lenguaje, ya se trate del perteneciente al científico o del de su objeto, más que estableciendo la dialéctica que lleva a construcciones adecuadas por la confrontación metódica de dos sistemas de pre-construcciones". El dispositivo de entrevista debería suponer, entonces, el reconocimiento de esas realidades subjetivas, propias del investigador y del informante, estructuradas a partir de diferentes fantasías. De esta manera, la construcción del sentido se produce en la interacción entre las parcialidades en cuestión.

¿De qué manera habilita la entrevista la producción de múltiples discursos? Siguiendo a Molitor (1990), partimos de la idea según la cual la persona entrevistada dice más cosas de las que piensa decir, y sus dichos no pueden ser si no interpelados a partir de su identificación con la *imagen* vinculada al *locus* desde donde se *mira*. Esto permite aproximarnos a aquellos sentidos que se estructuran en base a un efecto de significación,

posibilitando la apertura del plano simbólico de las intenciones del interlocutor. La problematización del orden simbólico permite ir más allá de las supuestas imágenes que se imbrican en los procesos identificatorios y, por lo tanto, en la estructuración “el papel” del entrevistado. Pues en la conformación de los rasgos de identificación se interpone siempre una *mirada* que opera cuando el entrevistado se identifica con una *imagen*. Siguiendo a Žižek (1992: 148), “a propósito de cada imitación con una imagen modelo, a propósito de cada ‘representación de un papel’, la pregunta a plantear es: ¿para quién actúa el sujeto ese papel? ¿Cuál es la mirada que se tiene en cuenta cuando el sujeto se identifica con una determinada imagen?”.

En este sentido, la manera en que se construyen las identidades de los sujetos intervinientes en la entrevista es netamente relacional (Laclau y Mouffe, 1987: 127), vale decir, enfocada en la relación del sujeto con el Otro, es decir, con el lenguaje. Esto nos conduce a las preguntas ¿qué quieren los otros (entrevistador/entrevistado) de mí? ¿Qué ven en mí? ¿Qué soy yo para los otros? Es pertinente considerar entonces el escenario en y para el cual se escenifica. Y es en este sentido que la pregunta “¿para qué mirada se escenifica?” nos lleva necesariamente a sustraer la entrevista del estrecho marco que la considera un mero enfrentamiento de dos individuos en tanto y en cuanto siempre está involucrado el *Otro*. El *Otro* no comprende únicamente al otro presente físicamente, sino que tanto entrevistador y entrevistado están siendo constituidos por miradas que no son analogables a los ojos del interlocutor, y estas miradas constituyen discursos^[11]. Las preguntas serán entonces, ¿cuál es la narración que se pretende sustentar? y ¿cuáles son las miradas que operan en la formación de los discursos?

El análisis que efectúa Žižek respecto de la narrativización ideológica del conflicto de los Balcanes resulta ilustrativo a fin de pensar el papel de la mirada en la constitución de los discursos y de la interpretación oficial del conflicto. La visita de Mitterrand a Sarajevo marcó un viraje en la posición de Occidente respecto del conflicto. Antes de este suceso, la interpretación predominante respecto de la guerra era la de un conflicto político resultante del ataque Serbio a un país independiente como Bosnia. Pero, como señala Žižek (1999: 25), “fue precisamente mediante sus gestos de compasión hacia la población de Sarajevo como la visita de Mitterrand asestó un golpe decisivo a los intereses bosnios, esto es, resultó un factor

esencial de la neutralización política en la percepción internacional del conflicto”. De este modo, la mirada “humanitaria” prevaleció sobre la política, de allí la interpretación de la guerra como un conflicto intertribal cuyo carácter de catástrofe humanitaria legitimaría a Occidente a intervenir como juez neutral erigido mas allá de los poderes locales.

Creemos así que la importancia del relato en el proceso de investigación no tiene como finalidad adentrarse en un supuesto “yo auténtico” de la persona entrevistada, sino echar luz sobre la identidad que él mismo se atribuye, los procesos a través de los cuales se la ha construido y los factores que han intervenido en su formación y, por extensión, su desarrollo a lo largo del curso de su existencia.

¿Pero cómo encuadrar la situación de entrevista para que ésta no se convierta en el mero enfrentamiento entre dos cuerpos involucrados en sus propios fantaseos, cuyo soporte de la realidad sería la “figura inconsistente de un sapo abrazando a una botella de cerveza”? ^[12]. Žižek (1999: 39) sugiere la posibilidad de “socavar el control que ejerce una fantasía sobre nosotros mediante nuestra sobreidentificación con ella, esto es, mediante el aceptar simultáneamente, en un mismo espacio, la infinidad de elementos fantasmáticos inconsistentes”. En este punto, el ejercicio de *vigilancia epistemológica* recae en el intento de confrontarnos con aquellas figuras fantasmáticas que se juegan en la situación de la entrevista.

Todo investigador es portador de ciertas marcas que pueden incidir en el proceso de obtención de información. El concepto de *semblante* (Besse, 2000: 160) refiere a la construcción de un “desplazamiento entre la posición del investigador y la cara que éste construye para relacionarse con los actores”, desplazamiento simulado (y no tanto) desde un lugar de “saber” hacia otro de “no saber” que permite la emergencia de lo no conjeturado. En el marco de un proceso de investigación, la *posición* del investigador se vincula a la perspectiva teórica y política desde la cual se construye conocimiento. La *disposición* en la situación de entrevista se relaciona con el ejercicio de *vigilancia epistemológica* realizado por el investigador. La disposición implica, entonces, un corrimiento de esa posición, sólo posible a partir de escuchar al otro y de escucharse a sí mismo^[13].

De este modo, la posición y el problema se co-constituyen en un interjuego entre la perspectiva ético-política y la perspectiva teórico-conceptual del investigador. Según Besse (2000: 165) “la disposición debe ser entendida como una aptitud del investigador para modificar su perspectiva”; y luego señala que, en palabras de Saltalamacchia, sería “auto-jaquear las propias convicciones”. La aspiración del investigador de ponerse en el lugar del “otro” (informante) puede ser una consecuencia producida por pasar por alto estos tres conceptos centrales. La empatía (en el sentido de creer que el investigador puede alcanzar el conocimiento de los estados psíquicos ajenos) se constituye así, en aparente paradoja, como un *obstáculo* que no permitiría la emergencia de la intersubjetividad.

Pensar la entrevista como dispositivo implica, entonces, crear las condiciones de posibilidad para la emergencia de lo no conjeturado, de lo impensado. Se trata de construir un dispositivo que permita que la entrevista genere “algo más” que una interacción entre dos individuos.

Bibliografía

BESSE, Juan (2000) “Tres conceptos para los dilemas de Jano. El semblante, la posición y la disposición del investigador en la práctica de evaluación de políticas mediante estrategias cualitativas” en **Cora Escolar** (comp.) **Topografías de la investigación. Métodos, espacios y prácticas profesionales**, Eudeba, Buenos Aires.

BOURDIEU, Pierre (1999) **Intelectuales, política y poder**, Eudeba, Buenos Aires, 2000.

BOURDIEU, Pierre, et. al. (1973) **El oficio de sociólogo**, Siglo XXI, México, 1997.

GRUNER, Eduardo (1998) “El retorno de la teoría crítica de la cultura: una introducción alegórica a Jameson y Žižek” en **Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo**, Paidós, Buenos Aires.

LACAN, Jaques (1988) “Reseña con interpolaciones del seminario de la ética” en **Reseñas de enseñanza**, Buenos Aires, Manantial, [1984].

LACAN, Jaques (1995) **Seminario 7. La ética del psicoanálisis**, Buenos Aires, Paidós, [1986][1959/60].

LACLAU; Ernesto y Chantal MOUFFE (1985) “Mas allá de la positividad de lo social: antagonismo y hegemonía”. En: **Hegemonía y estrategia socialista**, Siglo XXI, Madrid, 1987.

LÉVI-SATRAUSS, Claude (1958) “El hechicero y su magia”. En: **Antropología Estructural**, EUDEBA, Buenos Aires, [1968].

MOLITOR, Michel (1990) “La hermenéutica colectiva” en REMY, Jean y D. RUQUOY **Méthodes d’analyse de contenu et sociologie**, Bruselas, Publications des Facultés Universitaires Saint Louis (Traducción interna de la Cátedra de Metodología de la investigación).

SALTALAMACCHIA, Homero (1994) “Historia de vida y reconstrucción articulada: Reflexiones teórico-metodológicas a partir de una experiencia de investigación”. En: **Círculos de reflexión latinoamericana en ciencias sociales. Cuestiones de teoría y método. Suplementos N° 45**, Barcelona, septiembre

ŽIŽEK, Slavoj (1989) **El sublime objeto de la ideología**, Siglo XXI, México, 1992.

ŽIŽEK, Slavoj (1999) **El acoso de las fantasías**, Siglo XXI, México.

Filmografía

Toy Story. Dirección: John Lasseter

Notas

[1] Este artículo es el resultado de un trabajo en equipo en el marco de las cátedras Metodología de la Investigación y Epistemología de la Geografía de la carrera de Geografía de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, y en otros espacios de formación profesional vinculados a ellas como el Seminario Interno y el Seminario de Metodología Cualitativa. Las reflexiones aquí planteadas son el producto colectivo de una serie de inquietudes e interrogantes que comenzaron a tomar forma en el año 2000. Queremos agradecer a los profesores Cora Escolar y Juan Besse así como a aquellos compañeros que participaron en dichos espacios y que han colaborado en la realización de este artículo. Las indagaciones que aquí se presentan continúan en el centro de nuestras inquietudes y se vinculan con las prácticas de investigación que venimos desarrollando desde entonces.

[2] En relación con esta oposición, Lacan sostiene que “cuando se habla de lo subjetivo, e incluso cuando aquí lo cuestionamos, siempre permanece en la mente el espejismo de que lo subjetivo se opone a lo objetivo, que está del lado del que habla, y que por lo mismo está del lado de las ilusiones: o por que deforma o porque contiene lo objetivo. La dimensión hasta ahora eludida de la comprensión del freudismo, es que lo subjetivo no está del lado del que habla”.

[3] En palabras de Žižek, la fantasía es “*un argumento que llena el espacio vacío de una imposibilidad fundamental, una pantalla que disimula un vacío*” (Žižek, 1992:172).

[4] Consideramos que los procesos identificatorios implican operaciones que son fundamentales para la constitución del sujeto humano. Ellos involucran diversos mecanismos que tienden hacia la apropiación y asimilación de ciertas cualidades que revisten determinados modelos e ideales colectivos.

[5] Resulta oportuno destacar que la *idealización* alude aquí a los procesos psíquicos que posibilitan que un objeto sea investido de características y peculiaridades únicas y perfectas. En *Psicología de las masas y análisis del yo*, Freud nos muestra cómo la *idealización* se encuentra íntimamente ligada al narcisismo. “Amamos al objeto a causa de las perfecciones a las que hemos aspirado para nuestro propio yo y que quisiéramos ahora procurarnos por este rodeo para satisfacción de nuestro narcisismo” (Freud, 1997:2590).

[6] En cuanto a la *eficacia simbólica*, Lévi-Strauss (1968: 152) señala que, “no hay razones, pues, para dudar de la eficiencia de ciertas prácticas mágicas. Pero al mismo tiempo se observa que la eficacia de la magia implica la creencia en la magia, y que ésta se presenta en tres aspectos complementarios: en primer lugar, la creencia del hechicero en la eficacia de sus técnicas; luego la del enfermo que aquél cuida o de la víctima que persigue, en el poder del hechicero mismo; finalmente, la confianza y las exigencias de la opinión colectiva, que forman a cada instante una especie de campo de gravitación en cuyo seno se definen y se sitúan las relaciones entre el brujo y aquellos que él hechiza”. Asimismo, en Bourdieu (1999:71), la *eficacia simbólica* es asociada más bien a un poder vinculado a la facultad del convencimiento que reviste el discurso. En palabras del autor, “el poder simbólico como poder de constituir lo dado por la enunciación, de hacer ver y de hacer creer, de crear o transformar la visión del mundo y, por ello, la acción sobre el mundo, por lo tanto el mundo”.

[7] Nos referimos concretamente a las réplicas de Buzz Lightyear en las góndolas de una gran juguetería sumado a las inscripciones del país donde fue fabricado y del Nombre del dueño a quien pertenece.

[8] La producción retroactiva del significado es el principal componente de la concepción psicoanalítica de la temporalidad y su eficacia en el desarrollo psíquico del sujeto. El *efecto de retroversión* se desencadena cuando la irrupción de nuevos acontecimientos y situaciones posibilitan al sujeto reelaborar un nuevo tipo de significaciones de las experiencias del pasado.

[9] Consideramos que la verdad colectiva no implica un armonioso e ingenuo acuerdo universal entre las partes que intervienen en la construcción de su sentido. Más bien se trata de una acción hegemónica en la que un grupo fundamental logra articular -mediante el interjuego de la coerción y el consenso- sus valores e intereses primordiales con los de otros grupos, articulación que le posibilitará su reproducción y expansión en tanto grupo social. De este modo resulta necesario interpelar aquellas relaciones de fuerza y estrategias que condensan algunas verdades parciales (intereses particulares o corporativos) en verdades colectivas (intereses universales).

[10] Este enfoque se distancia de cualquier abordaje del sujeto concebido como pura individualidad empírica, e interpela los procesos de identificación que lo constituyen como tal. En tanto que el lenguaje y el orden socio-simbólico preexisten al sujeto, su advenimiento constituiría un efecto de la marca del significante en lo vivo del cuerpo.

[11] Entendemos que una función de la fantasía consiste en brindar una respuesta al indescifrable “misterio” del deseo del Otro. Žižek (1992:168 y 169) sostiene que “el gran Otro, el orden simbólico, también está *barré*, tachado, por una imposibilidad fundamental, estructurado en torno a un núcleo imposible/traumático, en torno a una falta central”. De este modo, “la función de la fantasía consiste en llenar la abertura en el Otro, encubrir su incongruencia”.

[12] Žižek (1999: 39) relata de este modo la particular resolución que propone un anuncio de cerveza a la conocida fábula de la mujer que, mediante un beso, convierte a un sapo en un bello joven. Para el anuncio la historia no ha acabado allí: el joven, antes sapo, lanza una mirada de deseo a la mujer, la besa y ella se convierte, en ese instante, en una botella de cerveza. A este respecto sostiene el autor “‘no hay relación sexual’: tenemos ya sea a una mujer con un sapo o a un hombre con una botella de cerveza, lo que no podemos obtener jamás es la pareja ‘natural’ de un hombre con una mujer hermosos (...) Porque el apoyo fantasmático de esta ‘pareja ideal’ sería la figura inconsistente de un sapo abrazando una botella de cerveza”.

[13] En este sentido, la disposición refiere a una actitud de predisposición para revisar los supuestos personales de carácter teórico-político. Es esta reflexividad la que permite el desplazamiento del investigador de su posición, y lo dispone al planteo de nuevas preguntas y problemas, es decir, a abrir el campo problemático. La vinculación entre estos conceptos no es directa, no podemos sostener que “desde una posición dispongo”, sino que, en palabras de Besse (2000: 166), “la posición misma se construye trabajosamente en concomitancia con la disposición a jaquear las representaciones a partir de las cuales selecciono los conceptos, que a su vez me permiten formular un problema de investigación y sustentar una postura teórico-metodológica pasible de materializarse en una estrategia de producción de conocimientos”.
