

Mecánicas del Dominio

LLORENS GARCÍA, ALFREDO

Profesor asociado a la Universitat Politècnica de València

RESUMEN

“Mecánicas del dominio” es una propuesta de reflexión lúdica y marcadamente irónica acerca del concepto de Poder. Se trata, mediante el juego, de cuestionar y proponer al espectador una reflexión crítica acerca del poder entendido, al modo de Foucault y Deleuze, no simplemente como un fenómeno unidireccional de dominio elitista sino como un amplio conjunto de relaciones, normas y comportamientos (dispositivos) que enmarcan la existencia en su totalidad. “Mecánicas del dominio” no es un conjunto cerrado de piezas. Se trata más bien de una propuesta de presentes y futuros trabajos, una propuesta lúdica, plástica y objetual que busca mediante el juego profanar lo sagrado, en el sentido definido por Agamben y Benveniste.

Tratamos de desenmarañar mecanismos (dispositivos) sociales, materializarlos y convertirlos en evidentes acciones mecánicas en donde, por simplificación, salta a la vista el absurdo, el ridículo que en esencia albergan.

Mecánicas del dominio consta por el momento de 4 piezas. Máquinas realizadas estructuralmente en acero combinado con piezas de bronce, granito, madera y accesorios diversos. Funcionalmente son “utilizables”.

ABSTRACT

“Mecánicas del dominio” is a funny and markedly ironic reflection on the concept of Power. by game in our case, to question and to propose to the spectator, a critical reflection about Power grasped to the Foucault and Deleuze mood, not merely as a one-way phenomenon under an elitist dominion, but as a wide set of relations, rules and behaviours (dispositives) that frame being in its whole. Mecánicas del dominio is not a closed set of pieces. It is rather a proposal for present and future workshops, a playful, plastic and object proposal that tries to challenge a power put to crisis through profanation of the Sacred in the sense given by Agamben and Benveniste.

We will try to disentangle, as we may see, social mechanisms (devices), and to materialize and turn them into clear mechanical acts in which, by simplification, Absurd and the Ridiculous that they essentially host, are becoming clear to sight.

Mecánicas del dominio is actually made up by four pieces. They are machines structurally made of steel combined with pieces of bronze, granit, wood and different accesories. They are functionally usable.

INTRODUCCIÓN

Según Agamben sagrado es aquello que se ha separado mediante el sacrificio de la esfera de lo humano tornándose así inalcanzable e invariable¹. El mecanismo inverso al sacrificio es la profanación, que devuelve las cosas a lo humano volviéndolas cuestionables .

Si según Benveniste la potencia del acto sagrado reside en la conjunción entre el mito que se cuenta y el ritual que lo representa, dice Agamben que el juego es profanación² parte en dos el acto sacralizado representando la acción despojada del mito, de su significado real. Es así como al observar el juego, representación incongruente de un acto sagrado, podemos apropiarnos de él al poder reconstruir nosotros la mitad eliminada por el juego. Dándole un nuevo significado, traemos el acto de vuelta al terreno de lo humano, nos lo apropiamos volviéndolo cuestionable.

En Mecánicas del dominio planteamos representaciones (ritos) incongruentes y disparatadas de mecanismos (mitos) sociales en un intento de cuestionar dichos mecanismos "sacralizados" socialmente, mediante su representación en apariencia disparatada y cruda. En cierto sentido tratamos de mostrar la realidad mediante la distorsión del mecanismo distorsionado, a modo de esperpento³ aplicado a nuestro trabajo.

En Mecánicas del dominio proponemos una evolución respecto a nuestros anteriores trabajos al centrar ahora toda nuestra atención en la máquina, prescindiendo de la representación de personajes o escenas que pudieran dar lugar a posibles interpretaciones tangenciales de las obras. También mediante los títulos pretendemos sugerir puntos de partida para la percepción de las piezas.

DESARROLLO

En Mecánicas del dominio, como en anteriores propuestas, planteamos un juego con el espectador presentándole unas máquinas a primera vista absurdas. El juego se basa en la posibilidad expresiva y simbólica de convertir comportamientos humanos y sociales en objetos tangibles, máquinas cuyo funcionamiento resulte evidente y simbólico.

El ser humano es el único animal que, más allá de los simples utensilios al alcance de otros animales, produce máquinas. Cada máquina es realizada para cubrir una necesidad específica, luego si hablamos de máquinas estaremos hablando de deseos y de comportamientos, tanto a nivel íntimo como social, derivados de éstos.

Tratamos de desenmarañar, como veremos, mecanismos (dispositivos) sociales, materializarlos y convertirlos en evidentes acciones mecánicas en donde, por simplificación, salta a la vista el absurdo, el ridículo que en esencia albergan.

Esta exageración simplificadora realizada con una intención ridiculizante nos sitúa cómodamente, aun prescindiendo de la representación humana, en el territorio de aquello que llamamos caricatura.

Caricatura es la representación exagerada para la evidenciación. Al caricaturizar los cuerpos se exageran sus particularidades hasta el punto de crear mediante la caricatura una versión "concentrada" del individuo. De modo similar pretendemos caricaturizar actitudes y situaciones sociales mediante la exageración haciendo evidente lo difuso pues entendemos en suma que caricatura es aquello que evidencia lo latente.

Mecánicas del dominio consta por el momento de 4 piezas. Máquinas realizadas estructuralmente en acero, combinado con piezas de bronce, granito, madera y accesorios diversos. Funcionalmente son "utilizables" para evocar en el observador la posibilidad real de su uso.

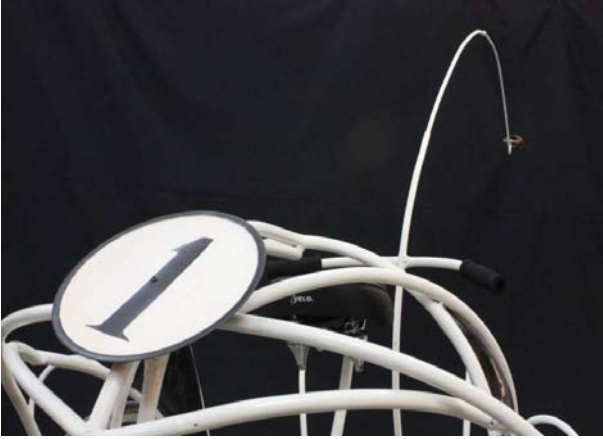
- Vehículo motivacional

El Vehículo motivacional es la aplicación mecanizada del conocido principio del burro, el palo y la zanahoria. Trata el dominio basado en la persuasión, en la participación activa del sujeto sometido que, de ahí la apariencia de "mano inocente" de la pinza, no debe conocer la naturaleza del fingimiento pues perderíamos a buen seguro nuestro voluntarioso motor.



El dorsal número uno que luce nuestro prototipo es un pequeño chiste que nos refiere al ansia de victoria y de ex-

clusividad que suele acompañar al que en su deseo de poder conduce el vehículo. Esa ansia se convierte a su vez en zañahoria para el "dominador" que es a su vez "dominado".



Define Russell⁴ al ser humano por su capacidad, a diferencia del resto de animales, de deseo ilimitada. Afirma que el hombre desea más allá de la satisfacción de sus necesidades para "engrandecerse", visión que humildemente compartimos. Ese deseo perpetuo, ese ridículo y constante afán, sometido a una visión irónica, es el origen de nuestro también ridículo artefacto.



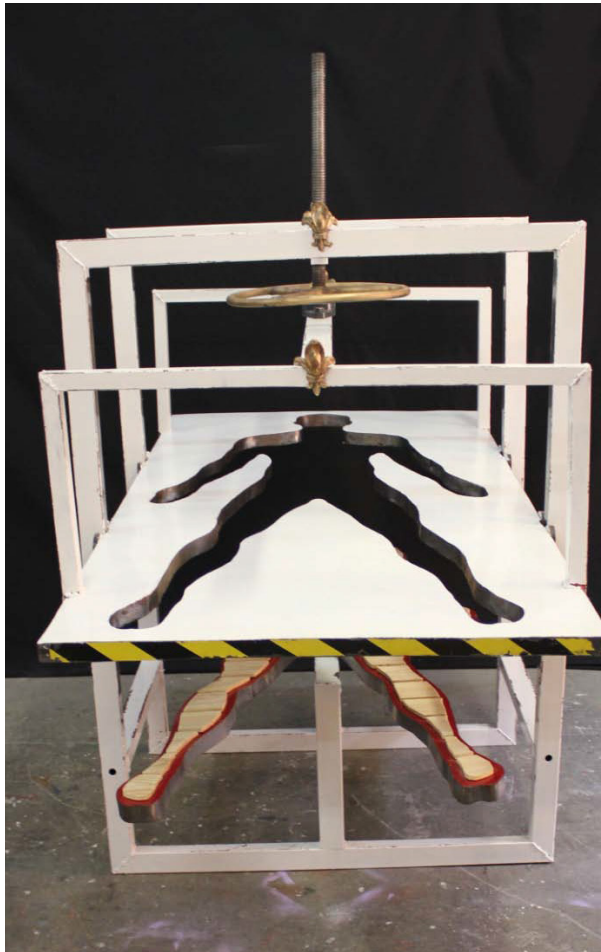
- Perfiladora de exclusión.

La perfiladora de exclusión representa en su lectura más obvia un troquel para el recorte uniforme del humano, presentado así como material plástico, carente de importancia en sí mismo y susceptible de ser uniformado aún a costa de su propia supervivencia. La persona sometida a esta máquina de dominio resultaría toscamente recortada, mutilada con mecánica frialdad para ser adaptada a un patrón. Un troquel que perfila de un modo toscamente industrial una forma impuesta a sangre sobre la materia viva.

En una lectura más profunda pretendemos suscitar la reflexión sobre la forma impuesta y sobre la exclusión. Re-

tomando de Deleuze el concepto de sociedades de control⁵ como aquellas que, tras la superación de la sociedad disciplinaria nacida con la ilustración, aplican la violencia sin intención correctiva alguna, pues el hombre ya no es lo importante como fuerza productiva. El paso de la consigna que pretende corregir al individuo a la contraseña que simplemente lo excluye es la característica de estas sociedades de control intuidas tiempo atrás por Deleuze. La exclusión como forma principal de violencia social, la creación de límites fuera de los cuales el derecho es inoperante por invisibilidad.





Es en esa invisibilidad, producida más allá de los límites impuestos, donde el excluido pasa a ser una mera materia prima a la cual, ⁶ según el objeto que se quiere producir, se aplica una técnica u otra: se extrusiona, se troquela, se moldea...Este es el trato que en las máquinas creadas para Mecánicas del dominio se propina al potencial individuo, al ser humano entendido como Homo sacer, según la definición introducida por Agamben.

-Lastradora epistémica

Siguiendo la definición de Foucault, episteme es la creencia, impuesta por un poder como verdad en cada época, dentro de la cual se desarrolla por entero el pensamiento de los individuos. Podríamos afirmar que la educación, la cultura, el humor e incluso el lenguaje que conforman el pensamiento en cada época, emanan de la episteme y en consecuencia fuera de ella la persona encuentra difícil concebir, entender e incluso imaginar las cosas.

La episteme forma la opinión y hasta la concepción del individuo mismo por lo tanto su control resultará siempre sumamente atractivo a aquél que busque el poder. La lastradora epistémica es la "reducción a la mecánica" que, dentro de nuestro juego, se refiere al impulso hacia el control de las mentes como herramienta de dominio.

De un modo sencillo esta máquina ofrece la figurada posibilidad del lastrado de las mentes mediante un simple candado para el anclaje del sujeto al aparato. El mecanismo puede ser cargado con normas, preceptos, leyes, costumbres, lenguaje y en definitiva todo aquello que pueda ser conveniente para acotar y fijar las mentes cuya libertad intese detener.

La máquina, carente en principio de finalidad punitiva, ofrece al sujeto un dudoso confort mediante dos asas en su parte trasera para sobrellevar el peso.

Las tablas se realizaron en granito por su carácter de material pesado, duro, inmutable y cargado de connotación como tradicional soporte de leyes grabadas.

-Prensas emocionales.

Funcionalmente son unos mecanismos dotados de unas máscaras que, a modo de molde, presentan unos rostros estereotipados e inexpressivamente felices.

La acción de las prensas es sencilla: colocándolas sobre los hombros del sujeto, haciendo coincidir su cara con el molde, se hace girar la rosca trasera presionando su cabeza contra la máscara a fin de reconformar por presión su



rostro dotándolo así de un aspecto feliz. Las almohadillas determinan el fin pretendidamente no cruento sino conminatorio del artefacto.



Para abordar la cuestión del género las prensas son presentadas en dos versiones, femenina y masculina, por ser las apariencias normalizadas, moldes de rostros jóvenes, caucásicos, dorados y complacientes. Modelos de apariencia que determinan para el diferente una exclusión mayor cuanto más difiere, cuanto más alejado resulta su aspecto.

El siglo XX aplicaba las disciplinas, el XXI aplica la exclusión. En una sociedad donde, como vimos, lo relevante ya no es lo humano y la violencia ya no es correctiva sino excluyente, lo que interesa ya no es tanto el dominio de la mente del sujeto, que ya es irrelevante, como de su apariencia. Nadie tratará de cambiar al divergente mientras no se



muestre como tal. La actualidad ofrece innumerables ejemplos, un gay reconocido podrá formar parte de un aparato conservador homófobo mientras no cuestione el modelo y se muestre complaciente con él, una mujer podrá ocasionalmente llegar a dirigir un gobierno mientras se muestre fuertemente "masculina" en sus planteamientos. Un país de apariencia divergente, sobre todo si resulta económicamente "apetecible" será excluido, sustraído de la atención general y sus habitantes se verán, fuera ya de las luces de la escena, despojados de todo aquello que proclamamos como derechos humanos. No se aplica la violencia intentando corregir al individuo desde dentro de la estructura, se le excluye sin más y una vez excluido poco importa lo que le suceda. La apariencia determina el juego entre la inclusión y la exclusión. La violencia, más terrible que nunca, está fuera.

CONCLUSIÓN

"Mecánicas del dominio" no es un conjunto cerrado de piezas. Se trata más bien de una propuesta de presentes y futuros trabajos, una propuesta lúdica, plástica y objetual que busca desafiar un poder en crisis mediante la profanación de lo sagrado, en el sentido definido por Agamben y Benveniste. Un poder del cual la política no es más que un mero reflejo, un poder que radica, como nos enseñaran Foucault y Deleuze, en todos nosotros, nuestros comportamientos, lenguajes, ambiciones y miedos.

En Mecánicas del dominio el objeto, al estar dotado de una función, se convierte en máquina. La absurda función, sugerida por la absurda máquina y reconstruida mentalmente por el observador, se convierte en el recurso narrativo principal para sugerir la reflexión, para el desafío del mecanismo caricaturizado.

Quizás desde la plástica no se pueda producir cambios sociales de un modo directo pero creemos que sí se puede, en nuestro caso mediante el juego y el objeto, tratar de cuestionar y proponer al espectador una reflexión crítica acerca del poder. De un modo lúdico y sin grandes pretensiones podemos entablar un juego de ironías, de guiños al observador, de pequeños desafíos en definitiva, para cuestionar mediante el juego y tratar de inducir desde el humor a la reflexión y la crítica.

Como en trabajos anteriores, Mecánicas del dominio es una reflexión sugerida mediante los objetos, obras netamente escultóricas creadas buscando una cierta "narrativa objetual" en donde forma, materiales, función, color, textura y en definitiva cualquier otra propiedad nunca sea dejada al azar sino que siempre sea seleccionada en función de su posible aportación narrativa al significado del objeto

Creemos que las artes visuales, y dentro de ellas la plástica, resultan, por su condición generalmente no verbal, más limitadas que la literatura como medio para difundir ideas o para enunciar conceptos.

Resultaría cuando menos difícil contar la "Crítica de la razón pura" con una escultura, parece a priori más apropiado para ello recurrir a la palabra por ser más poderosa como medio para la narración. La plástica en cambio, resulta ser a nuestro entender, el medio óptimo para la sensación directa y universal; para la intuición instantánea que, a modo de sugerencia inicial, puede desencadenar la reflexión y sobre todo la duda.

A nuestro entender podemos hallar en gran medida

en los seres humanos una sensibilidad similar frente a los objetos presentados como arte que nos hace reaccionar de parecidas maneras provocando sensaciones a menudo comunes. Buscamos así ya desde anteriores trabajos y de un modo más patente en Mecánicas del dominio, apelar a esa común sensibilidad ante el objeto y sus propiedades que, de existir, apuntaría hacia la posibilidad de un lenguaje universal del objeto. Un lenguaje que permita una lectura similar de la obra por parte de las personas por encima de los posibles condicionamientos culturales e incluso geográficos. Buscamos pues la posibilidad de una narrativa del objeto, un lenguaje objetual, preciso y universal, escultórico en cuanto que basado en la búsqueda y el uso consciente del poder de sugerencia que los objetos encierran.

Buscamos sencillamente decir cosas con objetos y con la mayor precisión posible al mayor número de personas en la creencia de que no por ello es necesario empobrecer por simplificación el mensaje, más bien al contrario, pretendemos sintetizar las ideas en una imagen con presencia tangible y real que pueda traducirlas, más allá de condicionamientos espacio-temporales, a emociones que generen una nueva reflexión al humano sobre lo humano.

Mecánicas del dominio es, en definitiva, una línea abierta de investigación conceptual y estética, uno más entre los posibles modos de concebir el arte como eficaz medio para la reflexión crítica y el cuestionamiento, que es siempre, a nuestro entender, condición previa para el cambio y la mejora en la vida de las personas.

NOTAS

¹. En cierto modo es un concepto similar a la episteme descrita por Foucault: un conjunto de normas que un poder impone como "verdad".

². Giorgio Agamben, "¿Qué es un dispositivo?", Edizioni Nottetempo, Roma, 2006

³. Género literario creado por Ramón del Valle-Inclán, escritor español de la generación del 98, en el que se deforma la realidad, recargando sus rasgos grotescos, sometiendo a una elaboración muy personal el lenguaje coloquial y desgarrado. Diccionario de la Real Academia Española, 22ª ed., 2001, p. 978, § 2

⁴. Bertrand Russell, El poder. Un nuevo análisis social, RBA, Barcelona, 2010.

⁵. Gilles Deleuze, Post-scriptum sobre las sociedades de control, Pre-textos, Valencia, 1999

⁶. Homo sacer es una antigua figura del derecho romano que sólo trata la figura humana desde la exclusión, puede ser aniquilado por cualquiera sin que ello constituya delito. Es castigado a ser sagrado, lo cual lo separa de las leyes de los hombres perdiendo su vida todo valor hasta el punto de no poder ser ni siquiera ofrecido en sacrificio a los dioses. Ver Giorgio Agamben, Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida, Pre-textos, Valencia