



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

# MECÁNICAS DEL DOMINIO

La máquina como objeto delator



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



# **MECÁNICAS DEL DOMINIO**

La máquina como objeto delator

Alfredo Llorens

Director: Leonardo Gómez Haro

Septiembre 2012



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Quisiera dar las gracias por su atención y consejos a mi amigo y director Leo Gómez Haro. A mis profesores, en especial por su amistoso y desinteresado apoyo a Vicente Ortiz, Marina Pastor, Paco Martí, Carmen Marcos y Vicente Ortí.

También a Raúl León y muy especialmente a Paco Pérez Benavent, técnicos de laboratorio y amigos sin cuya ayuda Mecánicas del dominio no habría sido lo mismo.

Y a Ana y a Germana, por estar ahí.

# ÍNDICE

	<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>P. 2</b>
<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>CONTEXTUALIZACIÓN Y REFERENTES</b>	<b>7</b>
2.1	Caricaturistas del S. XIX	8
2.2	Vanguardistas del S.XX	12
2.3	Contexto actual	17
<b>3.</b>	<b>MECÁNICAS DEL DOMINIO. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>23</b>
3.1	Russell.Poder	24
3.2	Foucault, Deleuze y Agamben. Dispositivo.	27
3.3	Agamben. Homo sacer. Lo macabro.	30
<b>4.</b>	<b>MECÁNICAS DEL DOMINIO. DESARROLLO FORMAL</b>	<b>32</b>
4.1	Vehículo motivacional.	33
4.2	Perfiladora de exclusión.	39
4.3	Lastradora epistémica.	48
4.4	Prensas emocionales.	53
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>59</b>
<b>6.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>62</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Sagradas o religiosas son las cosas que pertenecen a los dioses. Lo sagrado está excluido del uso común, no puede ser cuestionado, se admite sin discusión pues pertenece a la esfera de lo divino, lo inalcanzable.

Religión, siguiendo la definición de Agamben en su descripción de "dispositivo", es aquello que sustrae cosas, lugares, animales o personas del uso común a una esfera separada. Esa separación es inherente a la religión y podríamos decir que toda separación tiene un núcleo religioso.

El dispositivo que realiza y sanciona la separación, el paso de lo profano a lo sagrado es el sacrificio.

En cualquier sociedad, aun siendo laica, podemos hallar cosas "sagradas". Entendemos por sagrado aquello que es aceptado por todos por hallarse (o mostrarse) fuera de toda crítica o del alcance general, en una esfera separada.

Episteme es aquello que, recordando a Foucault<sup>1</sup>, aparece como verdad impuesta desde un poder en cada época. La episteme es, como lo sagrado, el conjunto de creencias que es aceptado por todos como verdad. Aun siendo laicas, en todas las sociedades hallamos una episteme. Así, si queremos desafiar, poner en duda o replantear esas ideas que se hallan en la esfera de lo sagrado tendremos que realizar el ejercicio opuesto al sacrificio.

El paso de lo sagrado a lo profano, la profanación, puede según Agamben darse mediante un uso incongruente de lo sagrado o, lo que es lo mismo, mediante el juego. Lo sagrado y el juego siempre han estado conectados, muchos juegos provienen de ritos y ceremoniales religiosos u oraculares.

Benveniste, citado en su texto por Agamben<sup>2</sup>, nos muestra que el juego, además de provenir de la esfera de lo sagrado representa su inversión.

---

1 Michel Foucault, *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, Siglo XXI, Madrid, 1997.

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

La potencia del acto sagrado -escribe Benveniste- reside en la conjunción del mito que cuenta la historia y del rito que la reproduce y la pone en escena. El juego rompe esta unidad: como ludus, o juego de acción, deja caer el mito y conserva el ritual; como jocus, o juego de palabras, elimina el rito y deja sobrevivir el mito. "Si lo sagrado se puede definir a través de la unidad consustancial del mito y el rito, podremos decir que se tiene juego cuando solamente una mitad de la operación sagrada es consumada, traduciendo solamente el mito en palabras y el rito en acciones".

De este modo el juego nos es presentado como liberación que aparta a la humanidad de la esfera de lo sagrado pero sin abolirla. En cierto modo esto es lo que entendemos puede hacer el arte cuando trata temas sociales. El arte no puede abolir esferas, no puede producir por sí mismo cambios sociales pero sí puede, en nuestro caso mediante el juego, cuestionar y tratar de inducir a la reflexión.

En *Mecánicas del dominio*, como en los anteriores trabajos, se pretende, de un modo lúdico y sin grandes pretensiones, establecer en nuestra trayectoria una nueva línea de trabajo. Mecánicas no es un conjunto cerrado, un número determinado de piezas que cuentan algo, es más bien una línea abierta a futuros trabajos, una propuesta de lenguaje plástico donde poder ir añadiendo piezas.

La hipótesis consiste en la defensa de la posibilidad expresiva y simbólica de convertir comportamientos en objetos.

Sólo el ser humano produce máquinas, más allá de los simples utensilios al alcance de otros animales. Cada máquina es realizada para cubrir una necesidad específica luego si hablamos de máquinas estaremos hablando de deseos y de comportamientos derivados de éstos.

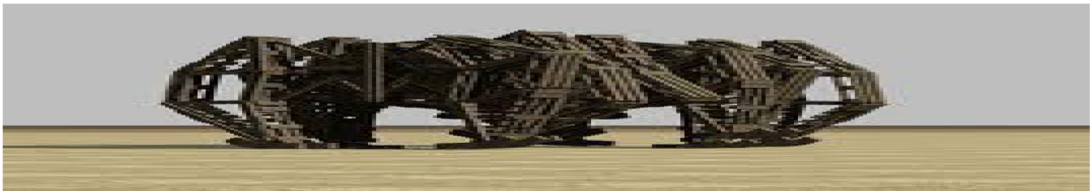
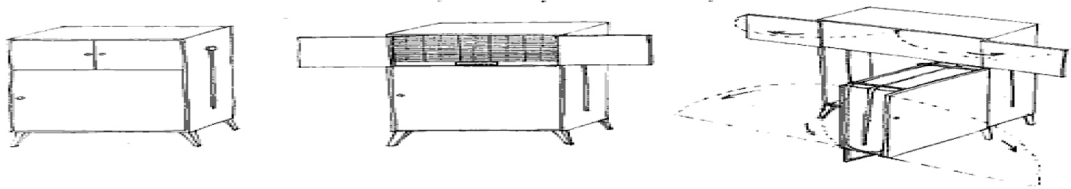
Tratamos de desenmarañar, como veremos, mecanismos (dispositivos) sociales y convertirlos en simples y evidentes acciones mecánicas en donde el ser humano, como en el día a día, pasa a ser, convertido en sujeto, simple materia prima. En este sentido planteamos en las piezas cierta similitud entre el ser humano y los termoplásticos. 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, al que haremos referencia más adelante.

En Mecánicas del dominio, a diferencia de anteriores trabajos y como ocurría a veces en las clases de lengua de nuestra infancia, el sujeto está omitido. Centramos en esta ocasión nuestra atención únicamente en la máquina, buscamos dotarla de una rotunda presencia física que haga comprensibles al instante sus posibilidades de uso, su total vigencia en nuestras vidas y su existencia como mecanismo social. Una "funcional" presencia, pues mecánicamente las máquinas podrían ser usadas aunque no sea en realidad su finalidad, que haga innecesaria la figura del sujeto pues existe por sí misma, a disposición de todos. Máquinas susceptibles de ser "habitadas" por hallarse vacías. Máquinas cuyo uso podemos ver al alcance de nuestra mano y cuyos efectos, mostrados sólo en potencia, saltan a la vista.

Entendemos que el arte, en cuanto acto de comunicación, alcanza mayor realización cuanto mayor número de receptores lo comprenden. Es lo que buscamos, siempre y cuando por mor de dicha difusión no se empobrezca el mensaje. Por ello no rehuiremos, por tratar de mostrar una mayor erudición, ciertas ideas muy presentes por tópicas o fáciles. La consigna es maquinamente sencilla: si el comportamiento existe, será "mecanizado".



## 2. CONTEXTUALIZACIÓN Y REFERENTES



## 2.1 CARICATURISTAS DEL S. XIX

*Mecánicas del dominio*, como nuestros anteriores trabajos, podría en un sentido amplio, calificarse de caricatura.

Caricatura como representación exagerada para la evidenciación. Se puede caricaturizar los cuerpos exagerando sus particularidades hasta el punto de que la caricatura sea una versión *concentrada* del individuo al poseer incluso más que él mismo los rasgos que le definen. Se puede del mismo modo, caricaturizar una situación o una sociedad haciendo evidente lo difuso, lo oculto a veces. La caricatura es aquello que evidencia lo latente.

Podemos hallar caricaturas prácticamente en toda la historia del arte<sup>1</sup>. Ya en el Antiguo Egipto aparecen representaciones humanizadas de animales en actitudes humanas con fines claramente humorísticos, motivo que hallaremos repetido también en las cerámicas griegas y en Roma en frescos, estatuillas e incluso graffiti. En el medievo abundan las representaciones satíricas en capiteles y en ilustraciones pero es en el Renacimiento cuando aparecen las primeras caricaturas de individuos, basadas en los rasgos físicos concretos tal y como hoy las conocemos.

Con la invención en 1796 de la litografía, la caricatura experimenta un marcado auge en su difusión, de la mano de la generalización de la prensa escrita. Es en este punto donde aparece el principal objetivo de nuestro estudio: la máquina como representación social en la caricatura.

Empiezan a aparecer ejemplos sociales mecanizados en un sentido muy similar a nuestro trabajo.

Sin duda la figura fundamental en la caricatura decimonónica es Honoré Daumier. A él debemos innumerables caricaturas tanto impresas como tridimensionales y ya en su obra advertimos el uso del objeto con fines satíricos. Es célebre su obra *Gargantúa* donde arremete directamente contra Luis Felipe I de Orléans y contra

---

1 <http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>

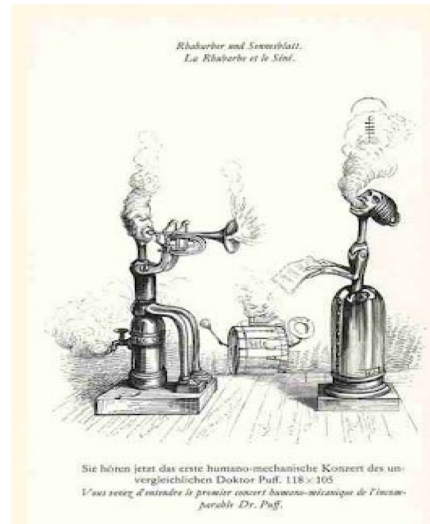
toda su corte representándolo como Gargantúa, el célebre glotón de Rabelais. Daumier sufrió los efectos de su publicación pasando por ella seis meses de prisión y acabando su vida en la miseria.



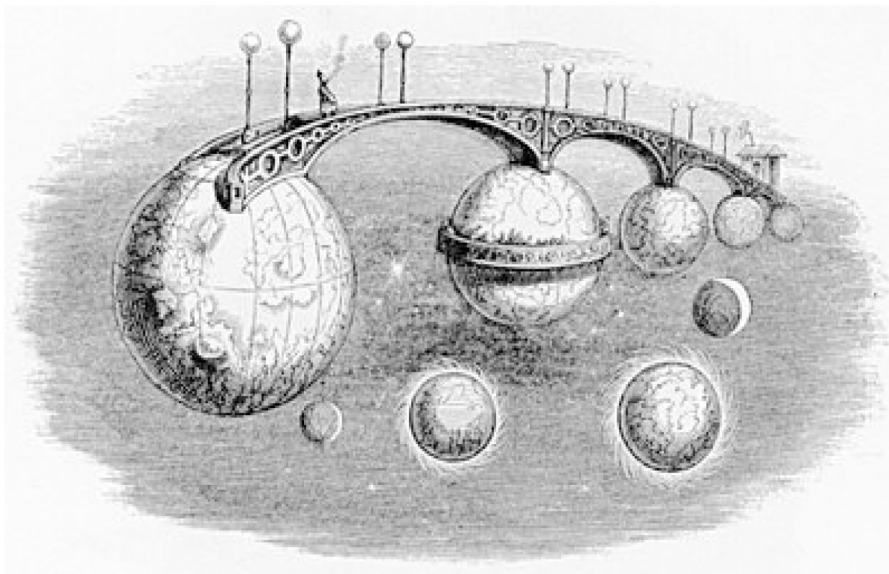
Hallamos en su obra otros objetos utilizados con fines expresivos e irónicos si bien no se trata de máquinas elaboradas para tal fin.



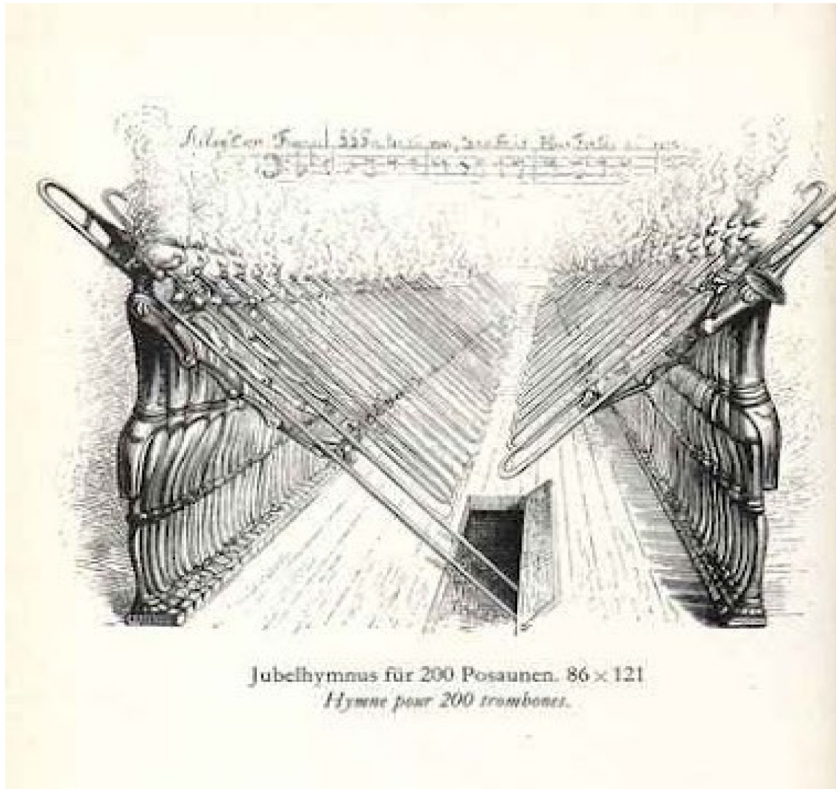
Otro muy destacable caricaturista francés fue J.J. Grandville en cuya obra ya podemos hallar claros ejemplos de máquinas alegóricas y caricaturescas en sí mismas, no sólo como parte del *atrezzo*.



También hallamos en Grandville obras que representan la máquina, ya un tanto alejada de la caricatura, desde una interesante perspectiva que podríamos definir como más poética o cercana incluso a una visión líricamente surrealista.



Resulta por ello Grandville a nuestro parecer el caso más interesante entre los caricaturistas del S. XIX como antecedente de nuestro trabajo. Entendemos que, en su contexto, lleva a cabo un trabajo con gran variedad de registros que se mueve sutilmente entre los límites, ensanchándolos, y no se deja etiquetar con facilidad.



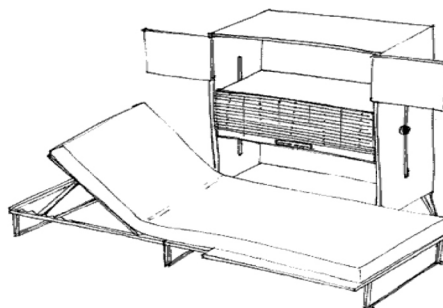
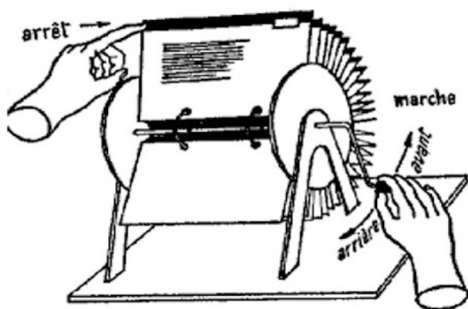
## 2.2 VANGUARDISTAS DEL S. XX

Si bien en el S. XIX ya podemos observar la representación de la máquina como caricatura de lo social, será en el S. XX cuando con las vanguardias artísticas se extienda este uso. La atrocidad de la 1ª guerra mundial provocará en Europa una crisis epistemológica tal que pronto hallará un reflejo en el mundo del arte.

Surgen nuevas sensibilidades vanguardistas, nuevas corrientes críticas como el Dadaísmo o el Surrealismo que reniegan de los planteamientos a la sazón vigentes y propugnan un profundo cambio de unos valores caducos y una búsqueda de nuevos planteamientos y lenguajes que lleven a un pensamiento renovado.

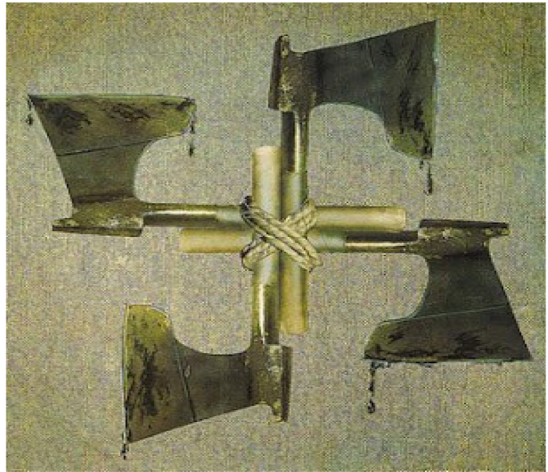
En este sentido cabe mencionar la influencia de Alfred Jarry cuando plantea mediante la Patafísica la necesidad de poner el centro de atención en la excepción en vez de la regla, acto radicalmente desafiante que, junto con el Dadá y el Surrealismo, propiciará la aparición de múltiples máquinas inútiles como crítica a la mecanizada sociedad que no ha evitado el desastre.

.Surgen así, por un lado, planteamientos mecánicos que no tienen en sí mismos una función caricaturesca. Las máquinas para leer a Raymond Roussel o más tarde a Cortázar<sup>1</sup>, son soluciones técnicas para una lectura no lineal.

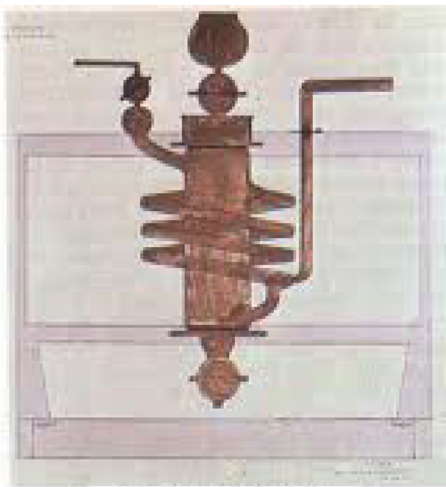


Mayor relación con nuestro trabajo tienen las máquinas desarrolladas por Marcel Duchamp, ciertos *collages* de Heartfield, y sobre todo Francis Picabia con sus máquinas inútiles mediante las cuales parodia el progreso técnico que se suponía llevaría al ser humano a la felicidad.

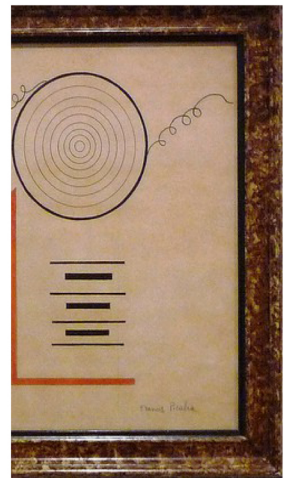
<sup>1</sup> Raymond Roussel en *Impresiones de África* rompe con la linealidad del texto planteando una complicada lectura para cuya organización concibe la posibilidad del uso de una máquina. Años después, en Argentina, Juan Esteban Fassio desarrollará dicha máquina y otra más adelante para leer *Rayuela*.



En estos casos el objeto es generado con un sentido marcadamente crítico *per se*, no como objeto auxiliar a un proceso lingüístico de crítica. El objeto, la máquina creada con el fin de evidenciar y cuestionar, caricaturizar en suma, el mecanismo social.



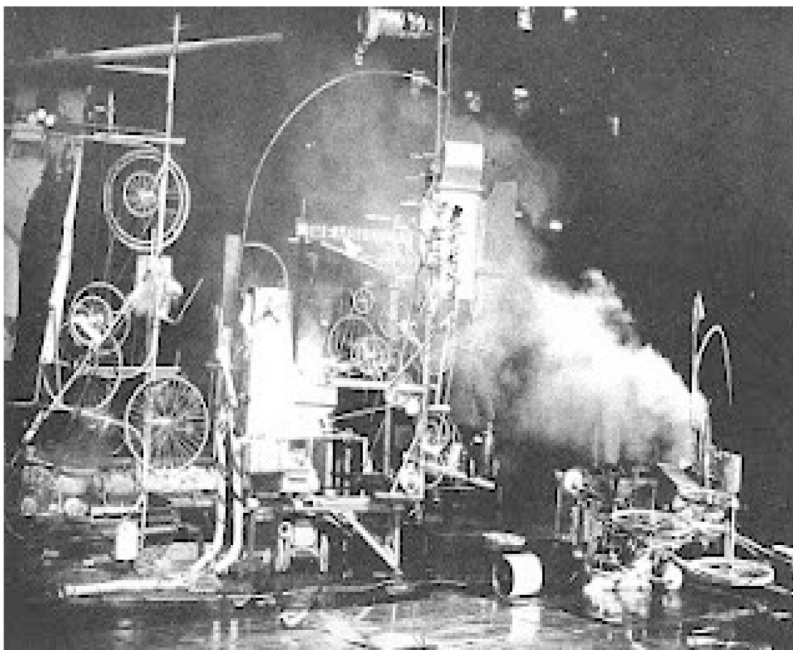
PAROXISMO DEL DOLOR  
F. PICABIA, 1915



Ya a finales de los años 50, más allá de la neodadaísta revisión de la máquina en función de la experimentación con el lenguaje, surgen como una renovada crítica social las máquinas también inútiles de Tingely cuya única función inicial reconocida fue la de pintar solas, en clara crítica al expresionismo abstracto.



Máquinas que evidencian el absurdo hasta el punto de llegar a autodestruirse como en el montaje *Hommage à New York* (1960).

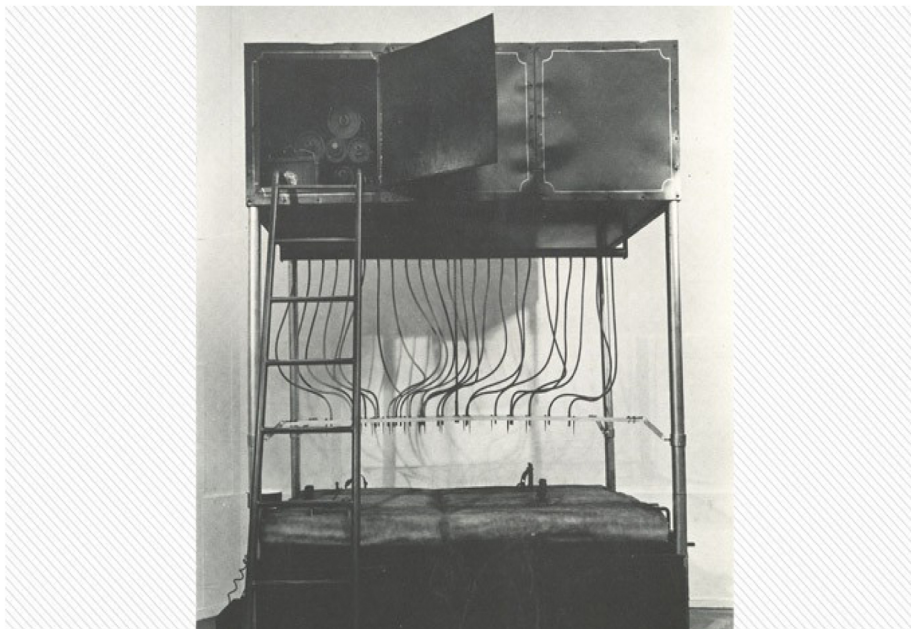






Frente a los antecedentes citados, cabe destacar como referente, aunque no desarrollase materialmente ninguna máquina, a Franz Kafka. En su cuento *La colonia penitenciaria*<sup>2</sup> describe una máquina punitiva que escribe la sentencia en sangre sobre el cuerpo del condenado. La aplicación de la máquina al dominio sobre el sujeto descrita en concreto en este cuento y la opresiva, férrea y despiadada visión del mundo que nos describe en general Kafka en su obra, son los referentes más claros que podemos hallar a nuestro trabajo. La máquina que escribe literalmente su discurso de poder sobre el cuerpo sometido es, como en *Mecánicas del dominio*, una materialización de un mecanismo de poder.

Aunque Kafka nunca construyó la máquina, su detallada descripción posibilitó su posterior perfecta recreación.



### 2.3 CONTEXTO ACTUAL

Rebecca Horn realiza sus extensiones del cuerpo de un modo casi ortopédico a modo de superación de los propios límites corporales. En general, son artilugios para potenciar las capacidades sensitivas, para prolongar los cuerpos, y al mismo tiempo las mentes.



Otra forma de utilización de la máquina con fines expresivos cuya mayor coincidencia con nuestro trabajo la hallamos en *Control remoto*, de Jana Sterbak en donde un gran armazón teledirigido va llevando a la artista, carente de toda capacidad de decisión y de resistencia al no poder llegar con sus pies al suelo. Se convierte así esta especie de férreo polisón en alegoría de lo femenino como instrumento de dominio.

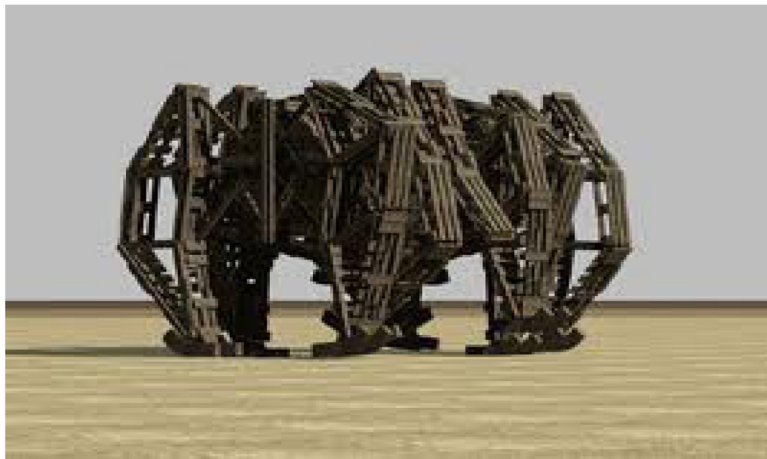


Mona Hatoum plantea con sus rotundas piezas un interesante juego que comparte el planteamiento de lo humano como mera materia susceptible de ser cortada o rayada a placer. La utilización descontextualizada de utensilios de cocina introduce la cuestión del género en su planteamiento expandiendo así las posibles lecturas.



Hallamos altamente destacable, aunque conceptualmente lejano a Mecánicas del dominio, el trabajo de Theo Janssen con sus ya famosas máquinas, sostenibles y en cierto modo dotadas de vida propia, carentes de la necesidad de un personaje que pudiera habitarlas .

Su compleja sencillez las convierte en símbolo claro de lo vivo, que es a lo que aspiran. Diametralmente distantes por significado a nuestro trabajo, no dejan de ser otra visión más, en este caso de la naturaleza o de la vida, a través de las máquinas utilizadas, como en nuestro trabajo, con fines expresivos.

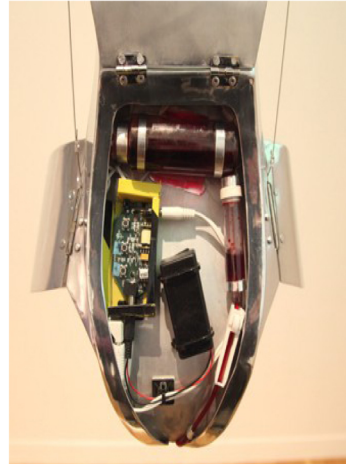




Un trabajo centrado en la máquina como elemento de expresión no podía dejar de lado, aunque sólo sea de un modo tangencial, toda una corriente surgida ya en los años 60 del pasado siglo, tendente a la disolución de las barreras entre el humano y la máquina. Así hallamos los trabajos del colectivo vienés Haus- Rucker- Co titulados *Mind Expander* (1967) o *Have a "psy-year"* (1968) en donde se crean artefactos para alterar la percepción sensorial. A su vez estos artefactos ofrecen una nueva imagen del humano híbrido con la máquina . En la misma dirección pero en sentido contrario, Nam June Paik dota a veces de apariencia humanoide a sus célebres máquinas donde usa la pantalla, como objeto en sentido físico, para crear la obra.



El coreano Hyungkoo Lee en su serie *Objectuals* distorsiona ópticamente mediante lentes el cuerpo humano que se nos presenta así, a medio camino entre el hombre y la máquina, de un modo realmente inquietante. Unos artilugios simples que, evidenciando el proceso, desafían la percepción de lo que consideramos humano.

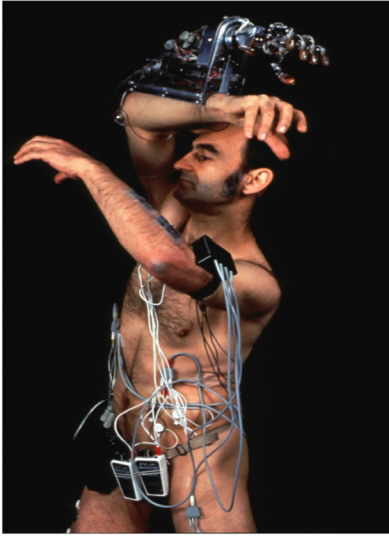


Hiromi Ozaki, más conocida como Sputniko!, ofrece un enfoque de la máquina desde un evidente compromiso social al crear su *Menstruation Machine* (2010). Este mecanismo recrea mediante electrodos y sangre artificial las desagradables sensaciones de la menstruación para hacerlas accesibles a los hombres, criticando así la falta de interés de la ciencia por evitar este cotidiano sufrimiento a la mitad de la población mundial.



La fusión real entre humano y máquina se materializa en la persona de Neil Harbisson y su *eyeborg* (2004). Sufriendo acromatopsia<sup>1</sup> desde su nacimiento, Harbisson desarrolló este dispositivo que, siempre unido a su cara, convierte los colores que sus ojos perciben en sonidos. Es considerado el primer ciborg al haber logrado integrar legalmente el eyeborg en su imagen de pasaporte.

<sup>1</sup> Trastorno visual que impide la percepción de los colores.



En un planteamiento algo más radical, Stelarc propone con sus máquinas la idea de la obsolescencia del cuerpo. Si Harbisson convertía con su dispositivo una carencia física en una nueva aptitud que pasaba a integrarse en su propia persona, Stelarc propone directamente la idea de que, en unión física con la máquina, el ser humano puede superar las limitaciones que le impone un cuerpo a su modo de ver obsoleto.

Mediante la máquina, el humano convertido en ciborg puede llegar a plantearse una existencia ilimitada espacial y temporalmente. Puede habitar otros planetas y llegar en un futuro a la inmortalidad.



### 3. MECÁNICAS DEL DOMINIO. MARCO CONCEPTUAL



### 3.1 RUSSELL. PODER

Mecánicas del dominio es un trabajo acerca del poder. La idea original de mecanizar mecanismos de poder nos llevó, a modo de inicio, a buscar los fundamentos del concepto a tratar. Salvando algunos problemas de actualización debidos a la fecha en que fue escrito y siguiendo las indicaciones de nuestro director, hallamos el texto clave para iniciar el trabajo.

Bertrand Russell escribe en 1938 un libro sobre el poder que, si bien fue editado en español en Argentina en 1939, no vería la luz en una edición española<sup>1</sup> hasta 2010. Se trata de un texto sumamente lúcido, claro y estructurado que, mediante constantes saltos entre la historia y la ciencia, va ofreciendo una lúcida disección del fenómeno del poder desde una perspectiva racionalista. Un estudio del impulso hacia el poder muy acorde con nuestros anteriores trabajos.

Dice Russell para iniciar el tema que mientras los animales manifiestan deseos que se limitan a cubrir una necesidad vital, el ser humano presenta una capacidad de deseos ilimitados, que van mucho más allá de la satisfacción de sus necesidades para, aguijoneado por su imaginación, "engrandecerse". Por ello afirma, en oposición al materialismo de Marx y a los economistas ortodoxos, que el amor al poder, y no la economía, es el concepto fundamental que mueve la historia del mismo modo que la energía es el concepto fundamental de la física.

El poder tiene muchas formas: la riqueza, el armamento, la autoridad civil o la influencia en la opinión y ninguna de ellas se halla supeditada a las demás.

Los individuos respecto al poder son clasificados en tres tipos: Los que mandan, los que obedecen y los que se apartan.

En cuanto a los individuos que aman el poder, Russell establece también una

---

<sup>1</sup>Bertrand Russell, El poder. Un nuevo análisis social, RBA, Barcelona, 2010.

clasificación tipológica en función de los motivos entre aquellos que creen encomendarse a un fin superior, justo en su opinión, y no les importa su propio bienestar (Lenin o Cromwell ) y por otro lado los que usan la ideología en función de la consecución de su propio poder (Napoleón o Mussolini).

Pasa luego a describir los impulsos que mueven a los obedientes. De un modo, a nuestro entender, profético describe en los sumisos dos impulsos como aglutinantes principales a utilizar por el orador: el miedo por un lado y la emoción por otro. Ambos conceptos se hallan en plena vigencia setenta años después. Baste recordar la actual y ampliamente comentada utilización política del miedo, cuando no del shock para implementar medidas impopulares, o el concepto de "democracia de emoción pública" descrita por Virilio<sup>2</sup>.

Pero no todos los individuos que aman el poder son del tipo orador. Russell define otra siniestra figura, en ciernes cuando el libro fue escrito pero ampliamente reconocido en la actualidad. El personaje en cuestión es el que basa su poder en el dominio del mecanismo. Este no necesita de su intuición para gobernar, no necesita plantearse si quiera la opinión o los intereses de los sumisos. No necesita plantearse a los gobernados como personas porque actuando por exclusión, basa su alejado dominio sobre sus semejantes en el poder sobre la materia pues para él ya no son otra cosa.

Algo casi igualmente severo sería posible para una unión de técnicos científicos. Podrían destruir una región recalcitrante y privada de luz, de calor, de energía eléctrica, después de fomentar la dependencia de esas fuentes de comodidad, podrían inundarla de gases ponzoñosos y de bacterias. La resistencia sería completamente imposible. Los dirigentes, estando habituados al mecanismo, contemplarían el material humano como se han acostumbrado a contemplar sus máquinas, como algo insensible gobernado por leyes que el manipulador puede operar en su propio provecho. Un régimen semejante se caracterizaría por una fría inhumanidad que superaría a todo lo conocido en las tiranías anteriores.

Este dominio excluyente, alejado del individuo por estar basado en la técnica, este poder frío y distanciado donde el ser es reducido a material, a mero recurso

---

<sup>2</sup>Paul Virilio, Ciudad pánico, Libros del Zorzal, Buenos Aires, 2006.

prescindible si no es útil, es esencial en Mecánicas del dominio. Es una sensación, una idea que también podemos hallar en Bauman<sup>3</sup> cuando habla de "desechos humanos", el ser humano planteado como un mero excedente y apartado, o en las excluyentes sociedades de control descritas por Deleuze<sup>4</sup> .

El poder entendido de un modo unidireccional, donde una minoría agente impone sus normas a una mayoría paciente, queda a nuestro entender perfectamente definido en "El poder" de Bertrand Russell y es, en cierto modo, el texto inicial en Mecánicas del dominio, pero para una mejor comprensión de las relaciones de poder, a fin de mecanizarlas que es en última instancia nuestro cometido, entendemos que debíamos acometer el concepto también en la dirección inversa, tomando también al sumiso como parte también activa en ese entramado de fuerzas que llamamos poder. Este enfoque nos lleva a la visión del poder según Foucault y a nuestro siguiente capítulo.

---

<sup>3</sup> Zygmunt Bauman, *Vidas desperdiciadas: La modernidad y sus parias*. Barcelona. Paidós Ibérica. 2005.

<sup>4</sup> Gilles Deleuze, "Post-scriptum sobre las sociedades de control", *Pre-textos*, Valencia, 1999.

### 3.2 FOUCAULT, DELEUZE, AGAMBEN. DISPOSITIVO

Foucault introduce una revisión del concepto de poder que va más allá del unidireccional ejercido por una clase dominante que ordena sobre una masa de oprimidos. Propone que el poder no es un objeto que el individuo cede al soberano que lo subyuga sino una relación entre fuerzas.

Poder son tanto las fuerzas o tendencias que se forman en instituciones tradicionalmente ligadas al estado, escuelas, ejército o prisiones, como en los niveles más básicos y cotidianos de relación entre individuos. El poder no se ejerce desde el centro sobre una periferia, más bien se trata de una red de relaciones de dominación que se dan entre hombre y mujer, maestro y alumno, padres e hijos etc. que no son reflejo directo de un poder soberano sino condicionantes que posibilitan la existencia de dicho poder.

Propone Foucault que el análisis del fenómeno del poder debe realizarse de un modo ascendente, a partir de los "mecanismos infinitesimales" presentes en las relaciones productivas, familiares, sexuales, comerciales, etc. La naturaleza de dichos mecanismos, dichas relaciones, viene determinada por lo que denomina "dispositivos", término que definió en una entrevista<sup>1</sup> en 1977.

Lo que trato de indicar con este nombre es, en primer lugar, un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, brevemente, lo dicho y también lo no-dicho, éstos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos.

Cabría así, en referencia al dispositivo según Foucault, hablar de técnicas de carácter disciplinario como la disposición ordenada del individuo en el espacio, el panóptico, la caligrafía, la gimnasia o la jerarquización entre otras pero también la división de la conducta entre lo normal y lo anormal o de las "técnicas de sí",

---

<sup>1</sup> Michel Foucault, "El juego de Michel Foucault", en *Saber y verdad*, Ediciones de la Piqueta, Madrid, 1985.

término con que denomina a aquellos dispositivos y modos de subjetivación que, a diferencia de las técnicas disciplinarias, implican que uno mismo produzca sobre sí, incluso en sentido físico, los efectos de poder, los hábitos y opiniones a fin de que no aparezcan como una imposición externa sino como fruto del propio albedrío. El poder, entendido así como "biopolítica" pasa a controlar la totalidad de la existencia misma ocupándose, con la solicitud de un eficiente jardinero, hasta de los aspectos más íntimos del individuo que "gestiona".

Deleuze recoge y amplía el concepto de dispositivo como red enunciado por Foucault mostrándolo como un conjunto multilineal donde líneas de diferente naturaleza no delimitan o definen sistemas sino que siguen direcciones diferentes, se entrecruzan, se acercan unas a otras, se alejan, unen o fracturan...De este modo define las sociedades de control, ya vislumbradas por Foucault como la superación de las sociedades disciplinarias convertidas en sociedades donde los compartimentos estancos dejan de serlo en función de un control continuo y permanente. Así, por ejemplo, la educación y la profesión se diluyen o mejor se fusionan para ejercer una formación permanente sobre el obrero-estudiante de secundaria o el directivo-universitario en una nueva vuelta de tuerca hacia el control total. Según su propia definición<sup>2</sup>:

Dispositivos, en suma, son máquinas para hacer ver y hacer hablar que determinan lo que es visible o invisible, lo enunciable o lo no enunciable haciendo nacer o desaparecer objetos a conveniencia de tal forma que fuera del dispositivo sencillamente no existen.

La aplicación de la violencia define las sociedades de control respecto de las disciplinarias. El control no pretende, a diferencia de la disciplina, reconducir al ser humano, curarlo o reformarlo, simplemente lo excluye, lo relega hasta su desaparición pues el objeto de la sociedad de control ya no es el hombre sino la máquina.

Agamben propone, retomando la terminología teológica, una división entre la ontología de los seres vivos y la oikonomía, que trata de gobernarlos y conducirlos hacia el bien propia de los dispositivos.

Entiende por dispositivo cualquier cosa que pueda controlar, orientar o modelar al individuo.

---

2 Gilles Deleuze, "¿Qué es un dispositivo?" en AA.VV. "Michel Foucault filósofo", Gedisa, Barcelona, 1990.

Son dispositivos las leyes, normas, instituciones y discursos pero también categorías aparentemente neutras como la literatura, la filosofía, la telefonía móvil, la agricultura y sobre todo el lenguaje mismo<sup>3</sup> que es probablemente el más antiguo de los dispositivos.

La relación entre los seres vivos y los dispositivos que los reconducen da lugar a una tercera categoría: los sujetos. En palabras del propio Agamben "Llamo sujeto a lo que resulta de la relación o, por así decir, del cuerpo a cuerpo entre los vivos y los aparatos".

Un mismo individuo puede ser objeto de múltiples procesos de subjetivación pues en todo momento, durante su vida entera, está bajo la influencia de algún dispositivo. Así el ser vivo, convertido permanentemente en sujeto, resulta alejado de sí mismo, vive escindido en una existencia que le es extraña. Ese alejamiento nos lleva a la concepción del poder como religión a que aludíamos en la introducción al presente trabajo pues Agamben asocia el término dispositivo, como nos recuerda García Fanlo, con el de positividad como "conjunto de creencias, reglas, rituales que en cierta sociedad y en determinado momento histórico les son impuestos a los individuos desde el exterior". Religión como aquello que sustrae cosas del uso común a una esfera separada, de lo profano a lo sagrado.

El dispositivo que en la religión realiza la separación mencionada es el sacrificio y, como vimos en la introducción, el juego es un acto de profanación que devuelve a su esfera aquello que fue enajenado.

En Mecánicas del dominio planteamos este juego como evidenciador del dispositivo, de los innumerables dispositivos que, desde la generalizada visión del poder acuñada por Foucault, pertrechamos a menudo los seres humanos sea cual sea nuestra posición social, sobre los que nos rodean.

---

<sup>3</sup> Giorgio Agamben, "Qué es un dispositivo", Edizioni Nottetempo, Roma, 2006.

### 3.3 AGAMBEN.HOMO SACER. LO MACABRO.

Retomando las ya mencionadas palabras de Agamben veíamos que definía al sujeto como el resultado del "cuerpo a cuerpo entre los vivientes y los aparatos".

Denomina aparatos a los dispositivos. Salvando los posibles problemas de traducción, y sin pretender asimilar dispositivo con máquina<sup>1</sup>, vienen sus palabras a reafirmar la similitud semántica entre ambos términos, similitud que, extendiendo un poco más, nos ayuda en el presente trabajo a tender un puente conceptual entre el dispositivo y el mecanismo, entre lo social y lo mecánico<sup>2</sup>.

Esa corporalidad, esa violenta confrontación entre el ser viviente y el frío aparato que la referida definición de sujeto nos transmite es la misma que en "Mecánicas del dominio" se pretende sugerir al presentar máquinas dispuestas a la transformación del ser viviente del modo más físico, más vívido y evidente, en sujeto paciente de alguna dominación.

No pocas veces nuestro trabajo ha podido ser tildado de macabro, algunas incluso la mente o hasta el subconsciente del autor. No negaremos el evidente humor negro que muchas veces perseguimos. Consideraciones psicológicas aparte, el humor negro, no siendo un fin en sí mismo, resulta muy útil para conferir a las piezas ese carácter frío y descarnado, ese trasfondo macabro de oculta violencia, que tantas veces podemos observar en todo aquello relacionado con el poder y sus manejos. La terrible situación que día a día se obstinan en mostrarnos los medios, los atropellos constantes, las violaciones, torturas o desapariciones despiertan la indignación, el horror, la ira que acompaña a la inmediatez de la tragedia que nos es convenientemente servida pero en cuanto abandonamos dicha inmediatez y observamos la oculta frialdad de los dispositivos, entonces entramos de lleno en lo macabro y es aquí donde, a nuestro juicio, cobra especial vigencia la figura del *homo sacer*.

---

1 La máquina opera siempre del mismo modo para conseguir siempre el mismo efecto, el dispositivo va transformándose a medida que su objeto cambia, se reconfigura para adaptarse y va produciendo distintos sujetos en función de los cambios.

2 Son innumerables los ejemplos de paralelismos similares que podemos hallar en este sentido. Sin ir más lejos, el propio Deleuze, junto con Guattari, refiere el término "Máquina social" en *El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia*, Bs. Aires, Paidós, 1985



Giorgio Agamben retoma del antiguo derecho romano la figura del *homo sacer*<sup>3</sup> para referirse a los mecanismos (dispositivos) que el poder ejercita para conseguir sus fines. En este sentido un sujeto puede ser privado de todos sus derechos si el poder considera que su muerte puede ser beneficiosa para proteger la vida o la salud de otros.

Un caso evidente de *homo sacer* podríamos hallarlo en el trato propinado a los sujetos en Guantánamo pero, en las vigentes sociedades de control que operan, recordemos a Deleuze, por exclusión, todo aquél que, aún sin delito alguno es excluído por el dispositivo y considerado ajeno puede, si conviene, ser desposeído de todos sus derechos, ignorado o convertido en "daño colateral".

---

3 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 1998.

4. MECÁNICAS DEL DOMINIO. DESARROLLO FORMAL



## 4.1 VEHÍCULO MOTIVACIONAL

Idea.

Resulta evidente a poco que se observe que el Vehículo motivacional es la aplicación mecanizada del conocido principio del burro, el palo y la zanahoria.

Quizá debido a su aparente obviedad, en esta pieza se entrecruzan sin interferencia buena parte de los discursos que dan referencia a las Mecánicas del dominio.

Define Russell 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.

En un mundo preocupado por la sostenibilidad y las energías renovables, proponemos la ambición como una alternativa energética totalmente limpia e ilimitada que puede aplicarse, mediante nuestro prototipo, a la locomoción.

En su parte delantera el Vehículo dispone de una pinza, convenientemente camuflada en forma de inocente mano infantil, donde colocar el objeto de deseo del "sujeto motor" a fin de que acepte arrastrarnos siguiendo la dirección en que, comodamente instalados en la parte trasera, queramos conducirlo mediante el manillar. En la pinza podremos colocar dinero, una bandera, unas llaves...es ilimitada la lista de elementos inalcanzables que podemos situar ante la anhelante mirada del sujeto, a modo de eficiente combustible que nunca llega a consumirse. El dorsal número uno que luce nuestro prototipo es un pequeño chiste que nos refiere al ansia de victoria y de exclusividad que suele acompañar al que en su deseo de poder conduce el vehículo. Visto desde esta perspectiva, se convierte así también en sujeto motor, en conductor conducido.

El Vehículo 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 valioso motor.

Coincidimos así con la anteriormente mencionada línea abierta por Foucault al

enunciar las técnicas de sí que, recordemos, son las técnicas empleadas por un poder para que el individuo acepte el dominio de buen grado, pensando que actúa movido por su propia voluntad y en función de sus propios intereses.

– Forma.

La estructura del Vehículo motivacional está enteramente construída en tubo de acero curvado excepto en la barra que actúa como tija del sillín que, por tener que soportar mucho peso, es de barra maciza. Esta barra presenta una apariencia similar a los tubos restantes por ser del mismo calibre.

El procedimiento fue, partiendo de algún bosquejo garabateado y mediante una curvadora de tubo, ir dibujando en el espacio, curvando las piezas, comprobando y soldando conforme iba avanzando la construcción.

Los extremos de las orquillas, donde se alojan los ejes de las ruedas, se realizaron recortando con sierra de cinta en una plancha de acero de 5 mm. usando como plantilla una llave fija por su similitud con las orquillas convencionales. Se utilizó plancha de elevado grosor para dar resistencia a las piezas en este punto de gran tensión.



En un principio, el chasis presentaba, como se puede observar en la imagen, un tubo que, como una imaginaria quilla, dibujaba una curva por toda la parte inferior, desde los reposapiés hasta el punto más alto. Al ir construyendo directamente sobre el vehículo montado, se podía ir tomando sobre la marcha las decisiones estéticas e incluso estructurales y ergonómicas en un estimulante proceso creativo.

Fue por ello que se decidió prescindir de este elemento, que fue recortado para dar un aspecto más ligero y dinámico al prototipo. En cierta medida, así podía recordar por la parte trasera a un insecto.

Se utilizó, creemos que equivocadamente por nuestra parte, soldadura TIG en todo el montaje por ser mucho más precisa. Este error, no siendo especialmente significativo en el resultado final, ralentizó y dificultó el trabajo más allá de lo estrictamente necesario pues la soldadura MIG hubiera sido probablemente más adecuada, salvando el problema de su voluminoso cabezal, por su mayor aporte de material a la hora de rellenar soldaduras entre objetos curvos. En todo caso fue un problema menor.



Una vez montado todo el chasis se fue probando en atención a su posible uso por el público. Se fueron modificando curvas o situando piezas en función de su ergonomía y su seguridad. En este aspecto, a modo de ejemplo, hubo que adelantar el centro de gravedad del artilugio a fin de evitar posibles caídas muy rápidas y hacia atrás pero sin llegar a hacer reposar todo el peso en las barras delanteras para que el vehículo pudiera ser arrastrado con cierta comodidad.

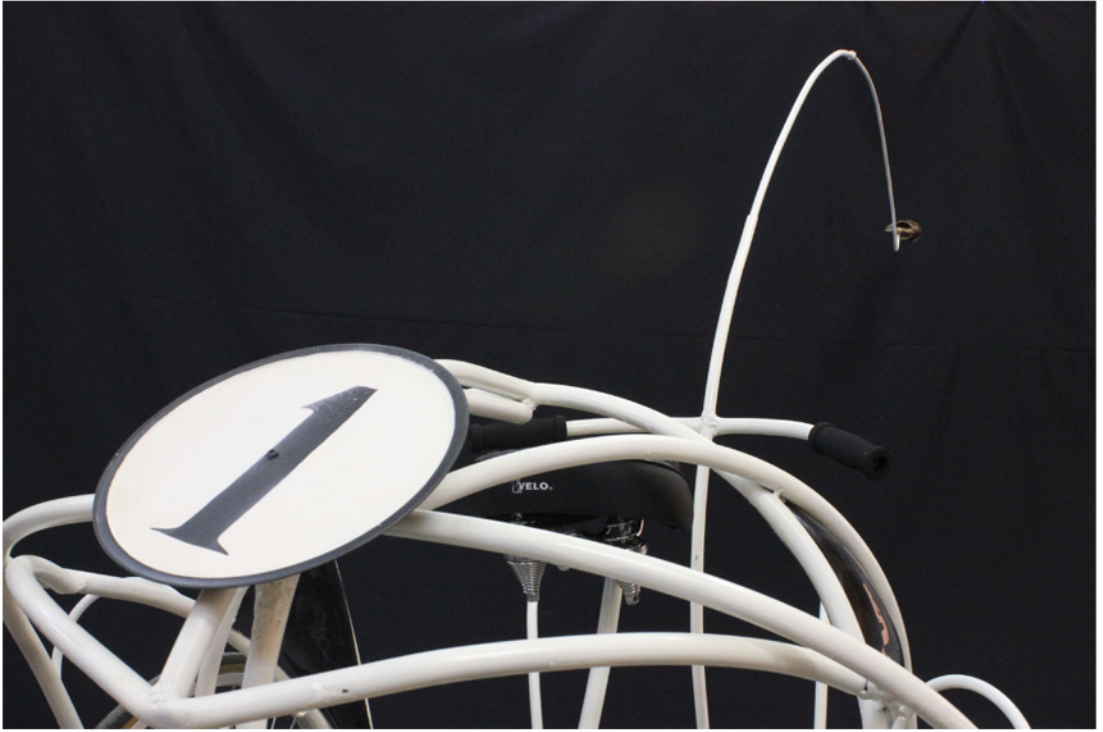
En un principio el vehículo presentaba en su parte delantera una pinza que luego, a medida que las Mecánicas del dominio fueron tomando forma, fueron sustituidas por la referida "pinza-mano" de bronce.

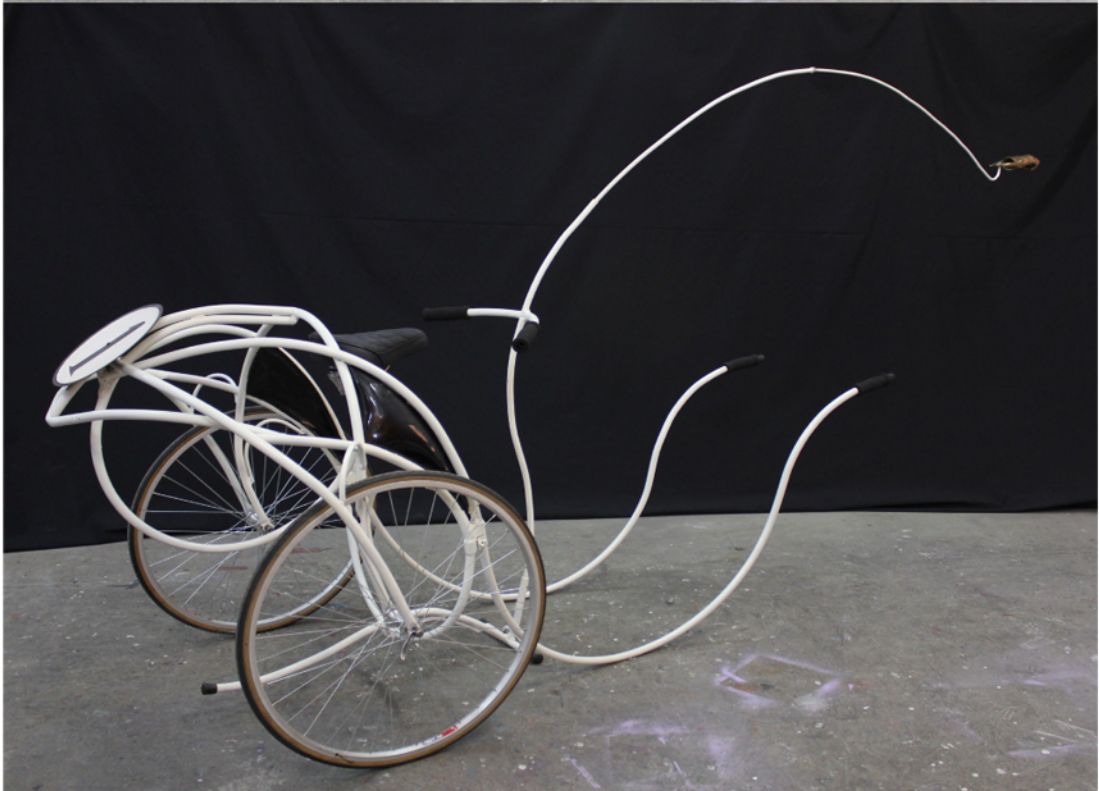
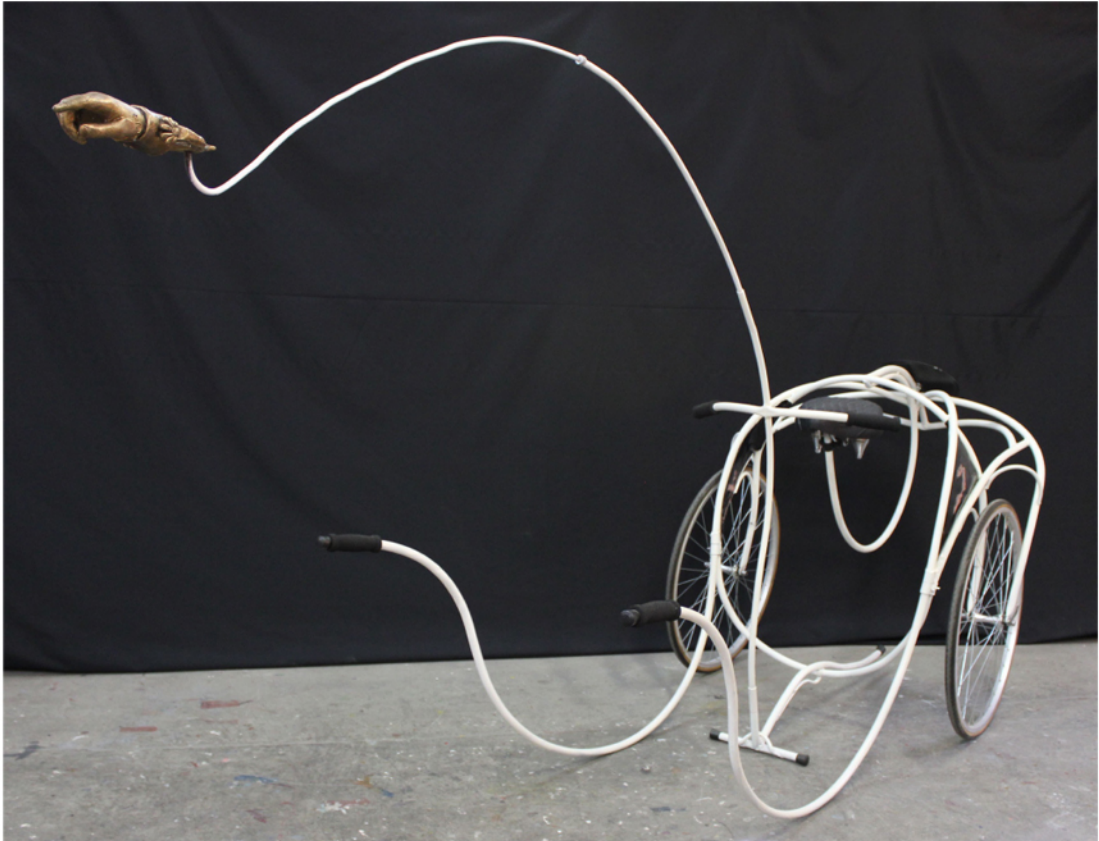
Para la pinza-mano se realizó un molde de alginato de la mano de la hija del autor. En un segundo paso se vació en cera para su reproducción en bronce mediante molde de moloquita y procedimiento a la cera perdida<sup>1</sup>. El dedo pulgar fue recortado en cera y fundido aparte. Se articula en forma de bisagra con el resto de la mano y presenta un pequeño gancho interior para sujetar una goma que dota de prensilidad al conjunto.

36



1 Nos referiremos más extensamente a este procedimiento de fundición en el apartado dedicado a las Prensas emocionales.







## 4.2 PERFILADORA DE EXCLUSIÓN

- Idea.

La " Perfiladora de exclusión" es sin duda la pieza más violenta, al menos en el sentido físico, de Mecánicas del dominio. 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, como ya mencionamos en el título de la pieza, sobre la exclusión.

Retomamos de Deleuze el concepto de sociedades de control 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.

La principal violencia que aplican las sociedades de control es la exclusión. Como en nuestra máquina, los dispositivos diseñan un prototipo, dibujan una forma que determina límites de exclusión más allá de los cuales ya no existe derecho ni consideración alguna pues todo aquello que quedó por fuera de la línea de corte, del mismo modo que el Homo sacer recordado por Agamben, ya poco importa pues carece de derechos y del menor interés social al estar fuera de los límites de lo "humano" .

Agamben definía al sujeto como el resultado del cuerpo a cuerpo entre los vivientes y los "aparatos". Lo que queda dentro de la línea de corte en nuestra Perfiladora de exclusión, el sujeto ideal que produce con reiteración resulta, como en nuestra sociedad, un tanto obvio: hombre, joven, blanco, de aspecto sano y emprendedor, bien adaptado y mejor predispuesto. Por fuera de estos límites comienzan a surgir otros, más cortantes conforme se alejan del prototipo, hasta llegar a la exclusión del derecho a la vida misma que sufre, por total abandono a su suerte, gran parte de aquello que pomposamente llamamos "humanidad".

– Forma.

La perfiladora fue construída en su práctica totalidad en acero laminado mediante soldadura MIG ensamblando plancha y perfiles cuadrados y rectangulares en función de la forma requerida.



Para la construcción del troquel, a fin de darle un aspecto pesado y muy duro, se procedió con la técnica del "falso sólido" consistente en construir con plancha y una estructura interior hueca, un objeto de aspecto macizo, en este caso la plancha con figura recortada que forma el troquel. Se logró reducir así considerablemente el peso, aún así muy elevado, de la pieza a fin de posibilitar su montaje y traslados.

La figura central se dibujó primero sobre cartón a fin de realizar una plantilla para luego, con ayuda de la cortadora de plasma, recortar las siluetas en negativo de ambas caras del falso sólido y también la figura de la parte positiva del troquel.

La finura del corte mediante esta técnica hizo posible la utilización tanto de la parte interna del corte como de la externa ahorrando así una gran cantidad de trabajo y material.

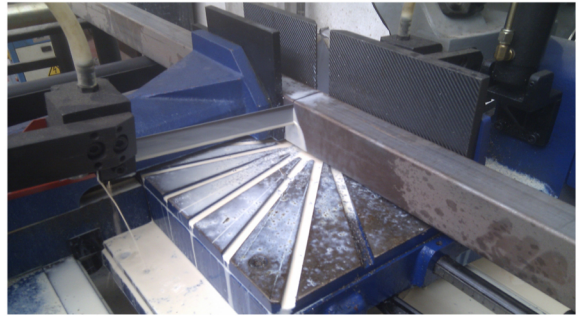
La soldadura de ambas caras del falso sólido se realizó con soldadura MIG pues iba a ser necesario un cordón continuo a fin de dejar, mecanizando con radial al principio y luego con pulidora, un aspecto afilado a los bordes del troquel. Se procedió, como es habitual, desbarbando con radial y disco grueso de carburundum para pasar luego a ir afinando y puliendo con discos más finos. Para llegar al acabado pretendido en los filos se optó por la pulidora neumática por su practicidad a la hora de llegar a todos los rincones.



La construcción de la plancha troqueladora fue con diferencia la tarea más árdua en la elaboración de esta pieza.

El montaje de la estructura fue más fluido contando con la tronzadora que ofrecía una óptima precisión de corte en ángulo de los perfiles empleados. Excepto en los filos del troquel, se optó por dejar a la vista, sin mecanizar, los cordones de soldadura del montaje por ser la práctica habitual en la maquinaria industrial y a fin de potenciar el aspecto rudo de la máquina en contraste con la materia viva que a ella va a ser sometida.

En un desguace industrial se buscó una barra roscada y un rodamiento cuyo ensamblaje constituiría la pieza capital que sustenta el troquel y posibilita el movimiento y acción de la Perfiladora de exclusión. La barra roscada junto con su rosca provenían de una base de andamio, para el rodamiento se eligió una rótula que permitía, además del giro circular, un posible balanceo de la pieza.



Para sugerir y posibilitar la acción de giro a modo de prensa del troquel, se procedió, con ayuda de la curvadora y mediante soldadura a crear un volante que luego fue soldado alrededor de la barra roscada. Esta pieza, por tener que soportar gran presión, fue realizado en barra redonda maciza y soldado mediante MIG a gran intensidad para lograr una soldadura profunda.



El dispositivo resultante de la unión de la barra roscada, la rótula y el volante formó lo que podríamos llamar el núcleo mecánico de la Perfiladora pues posibilita la acción de giro al tiempo que, por acción de la rótula que permite la rotación en distintos planos, previene posibles atascos en el recorrido del troquel. Gracias a este dispositivo la perfiladora puede llegar al final de su recorrido si bien, obviamente, su misión principal es la evocación visual.



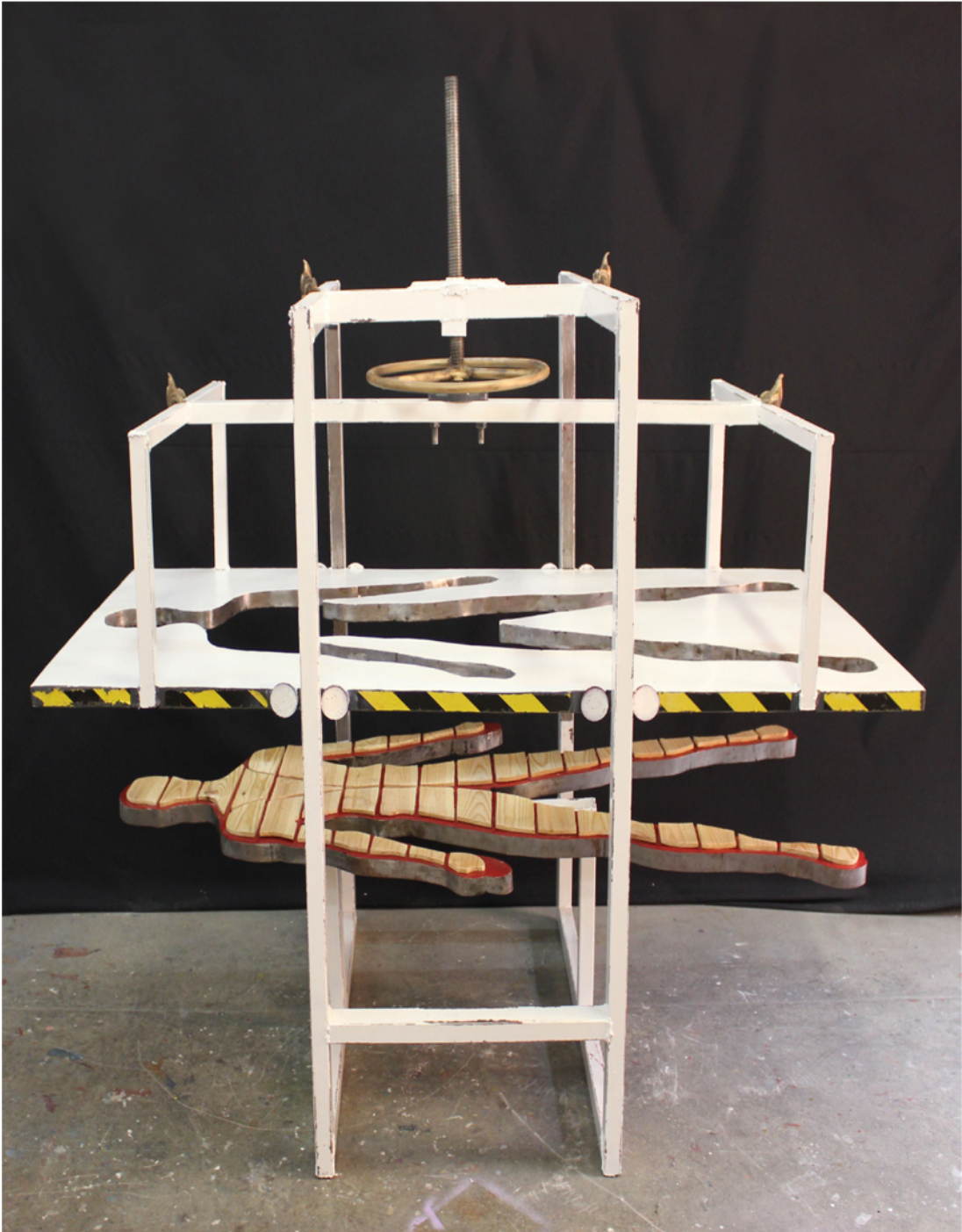
En esta imagen se muestra el resultado final del montaje a nivel estructural a falta de tratamiento anti- oxidación y pintura, proceso del que no incluimos imágenes, y de la adición final de abalorios de bronce fundidos al efecto mediante microfusión por volteo. Se consideró interesante finalmente "envejecer" el aspecto de la máquina, sugerir su dilatado uso. Podemos apreciar el resultado en esta imagen de detalle de la Perfiladora ya acabada.











### 4.3 LASTRADORA EPISTÉMICA

- Idea.

La episteme es, según Platón, la "creencia justificada como verdad". Para Foucault es algo así como "el marco de saber acorde a la determinada *verdad* impuesta desde un poder en cada época". Ambas definiciones son originariamente parecidas si bien Foucault introduce en la suya el poder como origen.

La episteme pues 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 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 el individuo mismo por lo tanto su control resultará siempre sumamente atractivo a aquél que busque el poder. Recordemos que el control de la opinión es una de las cuatro formas del poder de Russell que mencionábamos en el capítulo 3.1,

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

Las tablas de la ley, más allá de su significado literal y religioso, se presentan como metáfora de la norma en general, inamovible y pesada, en cualquier contexto ya sea religioso o laico, político, familiar o individual pues entendemos que todas las sociedades humanas, no sólo las políticas, se basan en una episteme determinada.

El material sin duda más conveniente para estas tablas era a nuestro entender el granito por su carácter de material pesado, duro, inmutable y cargado de connotaciones como tradicional soporte de leyes grabadas.

– Forma.

El elemento primordial de este artilugio son las tablas. Se procedió para su realización a la técnica de la talla en granito. Este material, por ser mucho más duro que el mármol, ofrece mucha resistencia al cincelado llegando con facilidad a inutilizar herramientas por lo que resulta casi inexcusable trabajarlo por abrasión.

Las tablas fueron talladas y pulidas partiendo de una misma pieza de granito mediante el uso de radial grande y diversos tipos de discos de diamante pues sólo estos logran cortar o rebajar este material.

El modo de proceder es el habitual cuando se talla piedra con radial: cortes profundos paralelos y posterior golpeado de las tiras de piedra resultantes

Para el grabado de los caracteres se planteó en un principio proceder por corrosión con ácido fluorhídrico pues, como pudimos comprobar, los ácidos sulfúrico y clorhídrico no lograban apenas corroer el granito.

La dificultad en su consecución, su alta toxicidad y la peligrosidad de su



manipulación hicieron aconsejable renunciar al uso de este ácido y volver al planteamiento inicial. Volver , con mucho cuidado, a grabar los caracteres por abrasión, esta vez con radial pequeña.

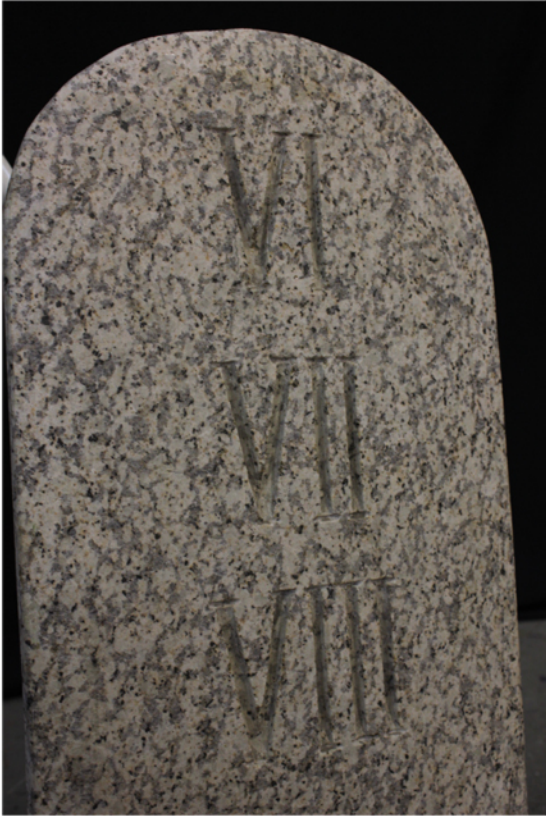
Para lograr una uniformidad en los caracteres se improvisaron unas plantillas de acero a fin de componer y dibujar sobre el granito los números antes de proceder al grabado.

En la fabricación de la argolla se superpusieron tres tiras iguales, cortadas a guillotina, soldando luego los filos entre sí con soldadura TIG, sin aportación de material, para que parecieran de una sola plancha. Se logró así una mayor comodidad en la curvatura y también una mayor calidad de detalle de la pieza además de un mejor aprovechamiento del material disponible.

La construcción de la estructura metálica fue más sencilla por el habitual método de corte de las piezas con tronzadora y montaje mediante soldadura MIG. Se construyó en varilla maciza a fin de que soportara bien el importante peso. Para los asientos inferiores de las tablas se utilizó ángulo.







#### 4.4 PRENSAS EMOCIONALES

– Idea

Las prensas emocionales, en versión masculina y femenina, son por el momento la última pieza de Mecánicas del dominio.

Funcionalmente son unos mecanismos dotados de unas máscaras que, a modo de molde, presentan unos rostros estereotipados e inexpresivamente 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. Dice el aforismo que la cara es el espejo del alma, el rostro con su expresión denota el estado de ánimo y determina en gran medida las relaciones sociales del sujeto. El rostro al parecer refleja la emoción.

Nos habla también Russell, en su tratado sobre el poder, del impulso a la obediencia en los sumisos cifrándolo en dos premisas: se obedece por miedo o también por emoción. El orador hábil en persuadir masas es aquél que sabe inducir en ellas la emoción compartida, el impulso gregario que aúna voluntades bajo su dominio. Infundiendo primero un evidente temor a algún adversario, el orador hábil trasmite en segundo término a su público la impresión de una profunda y secreta convicción de victoria.

La adversidad es grande pero unidos, en torno a un liderazgo, se puede vencer. Planteada la cuestión en estos términos, por otra parte tan cinematográficos de serie B, la emoción embarga a una mayoría al tiempo que, dada la magnitud de la amenaza, toda crítica pasa a ser considerada como inoportuna traición. Posiblemente esta es la mecánica social más repetida a lo largo de la historia, aplicada tanto por grandes líderes de guerras antiguas como por actuales y mucho más prosaicos gobiernos, carentes de toda épica.

En una primera lectura éste es el mecanismo social, que podríamos adscribir a

las sociedades disciplinarias Foucaultianas. Una segunda lectura nos llevará, volviendo a Deleuze y a su concepto de sociedades de control, a una visión más velada y siniestra y también más actual.

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 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. Un país 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.

#### – Forma

Las máscaras fueron el elemento inicial en la elaboración de las prensas emocionales. Fueron enteramente modeladas en barro sobre una tabla sin armazón alguno, pues resultaba innecesario dada la gran superficie de contacto con la base que garantizaba la total adherencia de las piezas por su relativamente escaso espesor. Por tratarse de expresiones estereotipadas no se buscó referente formal alguno, se modeló de memoria buscando más la plasmación de un estereotipo que un parecido concreto





Se realizó el acabado en barro de las máscaras a esponja a fin de reducir las rugosidades en la textura final pero, al no buscar tampoco un acabado demasiado industrial y pulido, no se vació en escayola a fin de perfeccionar el acabado sino que se pasó directamente a elaborar el molde de escayola para el vaciado en cera. Este proceso permite realizar copias de escaso pero muy uniforme espesor adecuadas al proceso de fundición. Simplemente se empapa el molde en agua, luego se llena de cera fundida y se observa cómo va solidificando por los bordes a medida que se enfría. Cuando alcanza el espesor deseado se vierte la cera todavía fundida quedando una capa uniforme de cera ya solidificada por todo el interior del molde. Se desmoldea simplemente por inmersión no requiriendo de ningún producto al uso y se procede a realizar el árbol de colada, es decir el conjunto, también de cera, formado por la pieza, los bebederos, las salidas de gases y la copa de colada donde posteriormente será vertido el bronce. Se aplica una capa de gomalaca, pigmentada para asegurar un reparto uniforme, a continuación se van dando sucesivos baños con sílice y



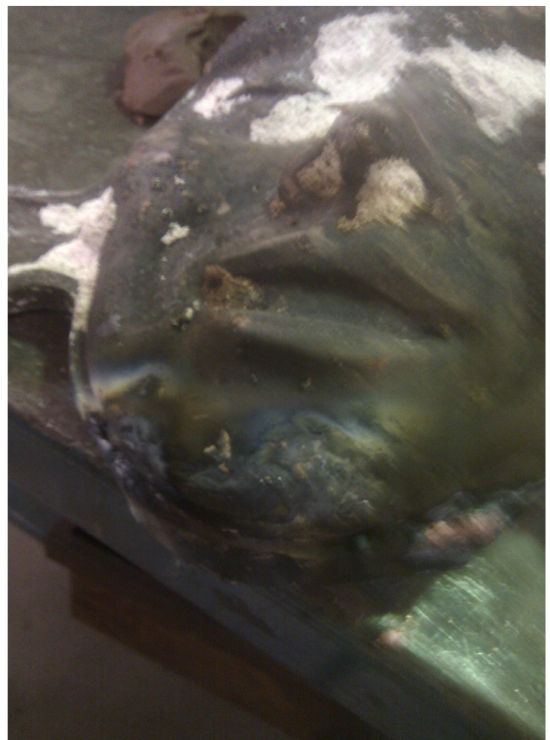
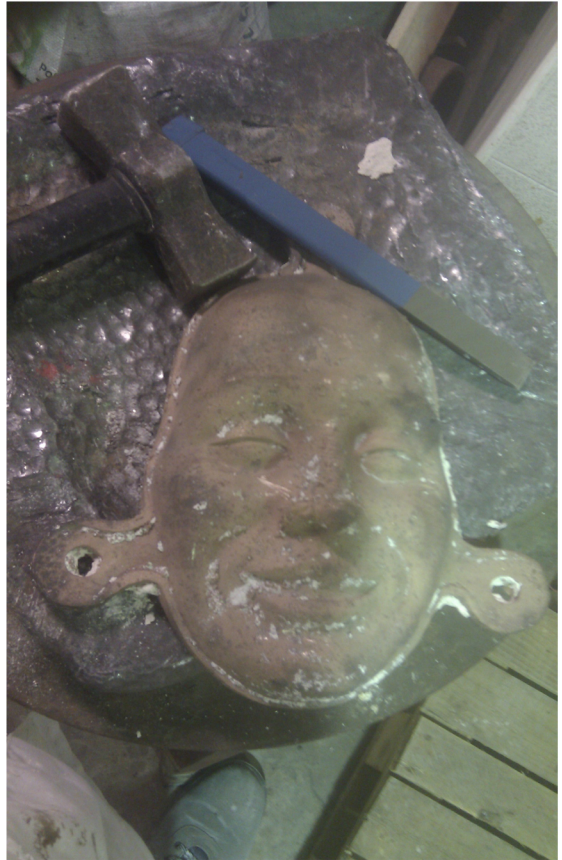
moloquita cada vez más gruesa, y en la última capa se aplica fibra de vidrio como refuerzo.

Una vez seco se introduce el nuevo molde en la mufla para, mediante un golpe de calor, retirar la cera fundida dejando libre el espacio que luego ocupará el bronce al ser vertido en su interior.

Se prepara el molde sobre una cama de arena y, una vez fundido en el horno, se vierte el metal volteando el crisol. Se llena hasta la copa para asegurar el abastecimiento de bronce por toda la pieza. Luego, para sacarla una vez fría, se destruye el molde. En nuestro caso, en la máscara femenina apareció un trozo en el mentón donde el metal no llegó por lo que hubo que volver a reproducir el fragmento en cera y ajustarlo a la máscara para repetir la operación aunque esta vez, dado el reducido tamaño, se pudo realizar una micro-fusión por volteo, procedimiento más práctico y sencillo donde el propio molde actúa como crisol, se calienta con soplete y, una vez fundido, se vierte el metal por volteo en el molde.

Luego se soldó el fragmento con se soldadura TIG con aporte de bronce.

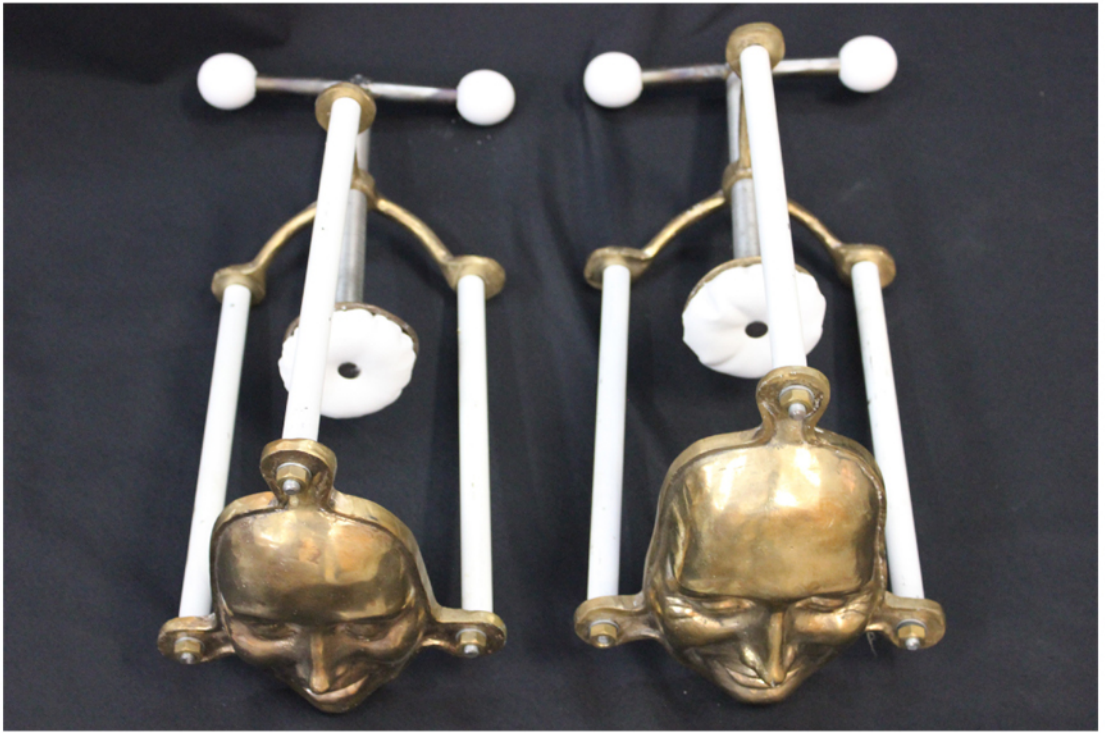
Finalmente se procedió al pulido con radial y discos de lija de distintos



grosos y luego manualmente con lijas más finas y cepillo de púas de metal en amoladora de pie. La reconstrucción quedó perfectamente integrada. Se fundieron también en bronce las piezas roscadas traseras y los émbolos si bien fueron directamente modeladas en cera y, por supuesto, sin molde de escayola.

Con varillas roscadas recubiertas de tubos de acero y atornilladas a las máscaras y las roscas se construyeron las barras intermedias que estructuran las piezas. Luego se pasó por las traseras de bronce un fragmento , a modo de terraja, de la gruesa varilla roscada que otorga movimiento y presión a las prensas a las prensas, quedando el conjunto ya preparado a falta sólo de la pintura y la colocación de las almohadillas.





## 5. CONCLUSIONES

Mecánicas del dominio es una propuesta lúdica desde la perspectiva que apuntábamos en la introducción. Ludus y jocus, mito y rito. Ludus como acción, como rito que, desgajado del mito que le acompañaba, actúa a modo de elemento profanador del dispositivo, como cuestionamiento lúdico de la norma.

El cuestionamiento de la norma es a nuestro entender la esencia misma de la niñez. El niño que juega a ser mayor, como el cachorro que juega a cazar, representa el rito despojado de su carga de realidad para poder aprender, formar su mente en la libertad del acto sin responsabilidades. Nunca a lo largo de su vida estará su mente tan ávida de estímulos, de sensaciones y de ideas. Probablemente aún sin saberlo, nunca estará más cerca de la felicidad, nunca se sentirá más vivo porque una mente en expansión es una mente feliz. Es por ello que como adultos también buscamos el juego, buscamos ese espacio de libertad sin cargas donde habita lo inesperado, donde podemos ser sorprendidos porque los elementos pueden combinarse de inusitadas maneras ofreciéndonos distintas vistas de la realidad y donde, en definitiva, hallan nuestras mentes la posibilidad, tantas veces perdida, de aprender.

Cuando algo se hace con el fin de sorprendernos, captar nuestra atención y provocarnos sensaciones, pensamientos o emociones, entramos en ese terreno que denominamos arte pero que, si realmente nos provoca todo lo anteriormente expuesto y nos lleva a ese referido estado lúdico, si nos divierte, también podríamos nombrar con un término a nuestro parecer injustamente denostado: lo podríamos llamar espectáculo.

Este término ciertamente puede ser entendido, desde un enfoque situacionista, como representación interesada, manifestación de un poder que busca la aceptación pasiva de un público reducido apenas a simple consumidor. Aquello que se sale de la norma provoca curiosidad y atrae el interés. En principio este mecanismo no tiene por qué ser alienante o adocenador por más que muchas veces el poder lo utilice en tal sentido. Si lo espectacular puede ser utilizado para vaciar contenidos por su poder de atracción, también puede ser utilizado en

sentido contrario como diversión activa pues en la base del espectáculo se halla precisamente, a nuestro entender, un proceso mental activo, la atracción por el desafío de la norma pues es espectacular aquello que rebasa en algún sentido los límites establecidos .

Entendemos así que arte y espectáculo no tienen por qué ser términos que definen distintos grados de complejidad intelectual. Espectacular no es sinónimo de vacío, pero sí es lo contrario de aburrido. Aburrido no es sinónimo de inteligente, simplemente es lo contrario de divertido. Así hallamos igualmente tópica la afirmación de que todo lo inteligente es aburrido como la de que todo lo tendente al espectáculo es superficial. Por ello entendemos en gran medida el arte como espectáculo, como espacio lúdico y como diversión creativa.

La concepción del arte como espectáculo nos lleva, a nuestro entender, una vez más a terrenos inhóspitos pues si entendemos el espectáculo como sugestiva acción que desafía a la norma, resulta evidente su estrecha relación con la habilidad. El espectáculo siempre se basa en algún tipo de habilidad, ya sea física, mental o combinación de ambas.

La habilidad siempre ha atraído la atención del otro por ser en esencia, a nuestro parecer, el desafío del individuo a la norma. La habilidad desafía las normas ensanchando las fronteras de lo que entendemos como capacidades humanas. Se convierte así y no como un fin en sí misma, en un perfecto vehículo para captar la atención e inducir ese estado lúdico, expansivo y fértil del pensamiento, en donde el sujeto se libera, por profanación, del dispositivo que lo limita. Nos planteamos pues, en Mecánicas del dominio como en anteriores montajes, el trabajo como espectáculo y las habilidades como camino y no como meta, para buscar un estado de reflexión divertida y estimulante que cae de lleno, a nuestro entender, en el territorio de la caricatura. En este sentido, el humor negro resulta a menudo un eficaz recurso expresivo que no dudamos en usar del mismo modo que cualquier otra habilidad, no siendo un fin en sí mismo.

La dicotomía entre un planteamiento evidente y otro u otros ocultos de las cosas es una constante, una manera de dejar entrever, de estimular la búsqueda intelectual. No es que en un estado de omnisciencia inicial planteemos en cada trabajo un camino ya determinado y plagado de umbrales que debe traspasar el

espectador. En sus inicios, muchas veces las obras surgen desde la idea más evidente y luego durante su desarrollo nos van llevando a otras lecturas más complejas que vamos tratando de plasmar a fin de que el espectador pueda después seguir el mismo recorrido o no, en función de su propia interpretación pues entendemos que, en esencia, lo que creamos, como fetiches, son objetos materiales que llevan aparejada la posibilidad de generar una reflexión, o por qué no una emoción, que trasciende su propia materialidad y la interpretación de su propio autor.

Entendemos que una escultura no es un ensayo. Una escultura, una instalación o un cuadro no son, a nuestro modo de ver, un ensayo sin palabras para explicar una idea complicando la comunicación a modo de acertijo en vez de comunicar mediante palabras. El ensayo es útil para explicar la norma, para refrendarla o para discutirla. Como medio de expresión tiende a explicar ideas de la manera más clara y concisa que sea posible, a objetivar conceptos. Las artes plásticas en cambio, sirven para expresar mejor la subjetividad de los conceptos, el sentimiento que estos nos producen y que, a su vez, generará una nueva respuesta objetiva del espectador.

Ensayo es objetivización que produce un efecto en lo subjetivo y arte, escultura en nuestro presente caso, es subjetivización que produce efectos en lo objetivo. Ahí es donde reside a nuestro entender la utilidad social del arte.

Decíamos que Mecánicas del dominio es una propuesta lúdica. Obedece, como comentábamos, a una necesidad subjetiva de respuesta al estímulo social objetivo. Es en lo lúdico, en el humor, la caricatura, la parodia y la ironía donde, como *ludus*, podemos expresar en libertad, podemos jugar a reinventar el mundo y formar nuevos conceptos buscando recrear con nuestras piezas aquel mencionado estado de desafío a la norma que proporciona el juego. Aquella misma emoción que de niños sentíamos ante una tienda de plásticos de vivos colores o ante un baúl de juguetes.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, Siglo XXI, Madrid, 1997.
- AGAMBEN, Giorgio, *Qué es un dispositivo*, Edizioni Nottetempo, Roma, 2006. Versión en castellano disponible en: <http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>
- RUSSELL, Bertrand, *El poder. Un nuevo análisis social*, RBA, Barcelona, 2010.
- VIRILIO, Paul, *Ciudad pánico*, Libros del Zorzal, Buenos Aires, 2006.
- BAUMAN, Zygmunt, *Vidas desperdiciadas: La modernidad y sus parias*. Barcelona. Paidós Ibérica. 2005.
- DELEUZE, Gilles, *Post-scriptum sobre las sociedades de control*, Pre-textos, Valencia, 1999.
- FOUCAULT, Michel, *El juego de Michel Foucault*, en *Saber y verdad*, Ediciones de la Piqueta, Madrid, 1985 pp.127-162, disponible en <http://www.con-versiones.com.ar/nota0564.htm>
- DELEUZE, Gilles , *¿Qué es un dispositivo?*, publicado en: AA.VV, *Michel Foucault, filósofo*, Gedisa, Barcelona, 1990, p.155.
- DELEUZE, Gilles- Guattari Felix ,*El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia*, Bs. Aires, Paidós, 2005.
- AGAMBEN, Giorgio, *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*, Pre-Textos. Valencia 1998. Traducción: Antonio Gimeno Cuspinera. ISBN 84-8191-206-9
- FOUCAULT, Michel, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, Siglo Xxi, Madrid, 1979 .
- KAFKA, Franz, *En la colonia penitenciaria; la condena*, Navona , Barcelona, 2009.