

UN MUNDO DE SENSACIONES

¿Quiénes son los Monstruos, Orcos y Elfos?

“*Había una vez*” es como comenzaban los relatos de princesas y mágicos que crecí escuchando, leyendo y mirando. En los cuales todo el entorno -humanos, animales, naturaleza y vida cotidiana- parecía coexistir en una perfecta armonía de música clásica. No existía el ruido ni el metal irrumpía por la ventana, sino los hermosos paisajes de bosques y montañas. Las relaciones interpersonales sostenían la importancia de la colaboración y el respeto mutuo. Aunque, como en todos estos relatos, debía existir un villano, mas bien, una villana dispuesta a abrir la caja de pandora, pero a pesar de sus intentos de romper dicha armonía y equilibrio, siempre triunfaba el amor y la belleza. La belleza de los cabellos largos y lacos de las princesas, sus rasgos de cara refinados, las cinturas delgadas, las pieles blancas, las voces suaves y afinadas, las conductas moderadas y la expresión corporal delicada; los grandes vestidos color pastel, los palacios llenos de cristales, oro y enormes banquetes, los trajes de los príncipes y sus caras también refinadas, sus actos heroicos dignos de admirar con gran belleza pues no todos tenían la valentía de la realeza, al igual que no todos podían ser héroes ni esposar a la mujer de inigualable belleza. Pero no es de ellos de quienes hablaré porque siempre me interesaron los monstruos y es la historia de estos la que quiero contar. La historia después del final feliz.

Después del fin: el comienzo de los monstruos y su hábitat.

A mis oídos llegó que todo comenzó con una semilla un poco “rara”, germinada y cuidada por los hombres. Su crecimiento fue progresivo y poco a poco -pero con mucha fuerza- se propagó en el ecosistema, transformando no solo el entorno, sino también, las relaciones sociales de los hombres y mujeres y las formas de percibir el mundo que los rodeaba. Algunos de estos hombres eran conscientes de lo que ella representaba y significaba, tanto, que persuadieron a los demás con sus cantos, con sus folletos, con sus performances, con sus ilusiones, con su imaginación, con su euforia y con la idea, más bien promesa, de un nuevo mundo mejor para todos. Fue tal el convencimiento que llegaron a regarla con su propia sangre. Hubo, obviamente, quienes se resistieron, pero para ese entonces, era imposible cortar la raíz. Esta semilla fue llamada modernidad.

Modernidad fue la madre de los *monstruos* y el inicio de un nuevo mundo de formas estéticas que rompían con las representaciones tradicionales y los intentos de normalización y control. El primer monstruo que experimentó con este entorno emergente y su forma de representarlo fue llamado Impresionismo. A este movimiento no le interesaba captar el detalle de la realidad sino sugerir formas del momento fugaz y de la luz; bajo esta visión, los colores eran luminosos y se evitaba el color negro puro.

Estas representaciones pictóricas de la vida cotidiana evidencian el desplazamiento del foco tradicional -centrado en la naturaleza- y el inicio de los paisajes urbanos, atravesados por las estructuras metálicas de las maquinas, la paleta de colores industriales y los múltiples ruidos de la ciudad moderna, a la vez, revela la cualidad

disruptiva de los monstruos en cuanto al pensamiento y la vida social. Un ejemplo paradigmático de esta transición son las pinturas del artista francés Claude Monet:



Claude Monet. *Campo de amapolas en Argenteuil*, 1873



Claude Monet. *La gare Saint Lazare*, 1877

El hijo rebelde: Los futuristas y la alienación sensorial.

Los hijos monstruos que más eco hicieron en rechazar el pasado y en recibir a las máquinas y la tecnología fueron los autoproclamados *futuristas*. Su primera declaración al mundo toma forma en el *Manifiesto Futurista*, en el cual volcaron las subjetividades, estéticas y sensibilidades de su tiempo.

Allí exaltaron con una mezcla de erotismo, fascinación y humanización la figura de la máquina -una de las tantas formas que adoptó el metal- con expresiones tales como: “*sentí que el hierro candente de la felicidad me atravesaba deliciosamente el corazón*”, “*cerrado fulgor de un corazón eléctrico*”, “*vientres cándentes de las locomotoras desenfrenadas*”.¹ Al afirmar que “*la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad*”², revelaban una de las características más importante de estos nuevos espacios de metal: **la velocidad y el dinamismo**.

Pero estas características no se limitaron al arte, también transformaron otros ámbitos de la vida de los monstruos como: las relaciones interpersonales, la forma de percibir el mundo a través de los sentidos, la cultura y la construcción de identidades.

Los lazos comunitarios, antes centrados en la importancia de la colaboración, comenzaron a diluirse; la sociedad se fragmentaba y el individualismo ganaba terreno. Para pertenecer a ciertos grupos había que cumplir con normas y características que definían quien era digno de entrar.

“*Nosotros queremos cantar el amor al peligro, el hábito de la energía y la temeridad*”³ proclamaban los futuristas como sentían y como deseaban vivir este nuevo mundo. En esa misma sintonía, las identidades empezaron a impregnarse del dinamismo que las rodeaba.

Los futuristas también aspiraban a que expresiones culturales como la poesía y la literatura exaltaran valores como “*el coraje, la audacia, la rebelión (...) el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso veloz, el salto mortal, la bofetada y el trompazo*”

¹ Fundación y manifiesto del futurismo, p.176 y p.177.

² Fundación y manifiesto del futurismo, p.178.

³ Fundación y manifiesto del futurismo, p.178.

(Marinetti, 1909), como meras representaciones de la gran euforia alrededor de las máquinas, portadoras de nuevas formas de habitar, abstraer y sentir el mundo. En medio de tanto fervor y estímulos nuevos, la percepción del entorno declinó en una alienación sensorial que derivó, finalmente, en la guerra concebida como forma estética.

Esta estetización de la guerra se instaló en el imaginario colectivo a través de diversos mecanismos:

1. La cultura de masas, mediada e impulsada a través de las nuevas tecnologías.
2. Las tecnologías como transformadoras de la experiencia sensorial.
3. Ideas como: “*ya no hay otra belleza que la de la lucha*” (Marinetti, 1909), la glorificación de la guerra como única higiene del mundo y como afirmación de la soberanía del hombre sobre la máquina subyugada; que circularon masivamente a través de los medios tecnológicos.
4. La alienación sensorial, como resultado de los ítems anteriores.

Esta alienación surge a partir de las condiciones modernas y puede entenderse como la fragmentación o el distanciamiento de una experiencia sensorial auténtica: las percepciones están mediadas. Para Walter Benjamín este fenómeno tiene origen en las tecnologías y la estetización de la política.

Lo que se esperaba de la guerra, entonces, era la satisfacción artística de una percepción ya transformada por la técnica, se vivía la propia destrucción como un goce estético. Finalmente, las trincheras revelaron que los cuerpos eran demasiado pequeños frente a lo que se creía subordinado.

Sin embargo, este entramado no termina ahí porque como sostiene Susan Buck-Morss (1992) tanto la alienación como la estetización “*son condiciones sensoriales de la modernidad, sobreviven al fascismo del mismo modo que sobrevive el goce obtenido en la contemplación de nuestra propia destrucción*”⁴.

El legado de los monstruos: el universo digital, la alienación corporal y los Orcos.

La historia de los monstruos no termina ahí, pero es hasta donde quiero contar porque quiero hablar de mi presente, mi contemporaneidad: el legado de los monstruos.

Hoy se podría decir que no nos enfrentamos a una alineación sensorial, sino a una **alienación corporal** que influye en nuestra autopercepción. Muchas cosas cambiaron desde entonces especialmente la forma de concebir los cuerpos -y, por supuesto, los monstruos-. Antes estos representaban masas que debían ser disciplinadas y moldeadas como los escultores moldean sus obras de arte, varias eran las razones que motivaban estas biopolíticas -término acuñado por Michael Foucault- pero no me detendré en ellas. Lo importante es que el cuerpo pasó de ser una herramienta de trabajo y a estar a disposición del trabajo, a ser un accesorio que representa estatus social real, aparentado o construido.

Este paso se debió por varias razones, pero dos de ellas son:

⁴ Walter Benjamín Escritor Revolucionario, p.171.

1. El campo de batalla demostró que el cuerpo no es eficiente, ni durable y frecuentemente funciona mal.
2. La sofisticación y desarrollo de nuevas tecnologías en el ámbito laboral y su posterior introducción en la vida cotidiana.

Es a partir de este último motivo que me parece importante desarrollar, porque demuestra como impactan las tecnologías en las subjetividades de la época/generaciones en las que se insertan. En este punto la metáfora de hombre-maquina se desvanece dando lugar a la de hombre-información debido al paso de las tecnologías analógicas a las tecnologías digitales.

La era digital posibilito: la hiperconectividad del mundo, la digitalización de la vida cotidiana y la digitalización de los cuerpos, que deriva, entre otras cosas, en la funcionalidad y mercantilización estética. Tal como sostiene la antropóloga Paula Sibilia (2005): *“El universo ‘virtual’ (...) pretende olvidar las limitaciones que constriñen al cuerpo vivo. Surge así, paradójicamente, en el seno de una sociedad en feroz carrera tecnológica, ávidamente consumista y adoradora de la ‘buena forma’ física, un nuevo discurso de la impureza referido a la materialidad corporal”*⁵

El discurso de impureza en la organicidad del cuerpo se asemeja al discurso de “higienizar el mundo” que proclamaban los futuristas con la ayuda de los artefactos mecánicos, en el cual se prometía “depurar sus fallas ancestrales y ‘perfeccionar’ la vieja configuración de carne y hueso, estimulado el surgimiento de una subjetividad más adecuada al nuevo tecno mundo que estaba expandiéndose” ⁶(Sibilia, 2005). Por el contrario, el discurso de impureza orgánica actual no pretende “perfeccionar”, porque en este discurso el cuerpo queda obsoleto, su materialidad no forma parte de la esencia de la información codificada y sumando la creciente digitalización del trabajo, el cuerpo parecería ser algo que sobra y, por lo tanto, molesta.

Frente al que hacer con la materialidad del cuerpo y el surgimiento de las redes sociales, el estímulo de subjetividades de esta época opera en relegar al cuerpo a un ámbito puramente estético, impulsado también, por la mercantilización de los cuerpos y las tecnologías dedicadas a las cirugías estéticas y tratamientos rejuvenecedores, entre otras estructuras que también están operando. De esta manera, se insertan ciertas normas hegemónicas de cuerpos ideales y dignos de “me gustas” porque la mirada y aprobación del otro es fundamental para afirmar estas normas diseminadas por las redes sociales, la galería de exhibición de estos cuerpos hegemónicos.

Pero además de la experiencia anteriormente mencionada, en el Metaverso o Ciberespacio hay otras en las que no necesitas tu cuerpo, como es el caso de la realidad virtual; y otras en las que no necesitas ser vos ni seguir alguna norma hegemónica, como es el caso de los Avatares, podes ser quien quieras ser y tener el aspecto que quieras **diseñar**, incluso es posible hibridarse con otras especies y tecnologías, este modelado revela la alienación corporal y perceptual a la que nos enfrentamos. Y, en este paradigma nacimos los orcos.

¿Por qué nacen los orcos en este paradigma? ¿Y que los diferencia de los monstruos de la modernidad? Una primera aproximación a responder estas complejas preguntas

⁵ *El hombre postorgánico*, p.99.

⁶ *El hombre postorgánico*, p.102.

es que, al cambiar el paradigma, es otro el entorno en el que estos cuerpos se insertan, y, por lo tanto, son otros los estímulos que reciben. También, las nuevas tecnologías traen consigo otros modos de entender el mundo, otras normas, otras formas de interactuar con los cuerpos e instalan otros comportamientos.

Los Orcos son la evidencia de la variación de los cuerpos monstruosos según el contexto político, cultural, tecnológico y social. En estos cuerpos se inscriben las ansiedades, miedos, frustraciones, desilusiones, fantasías e ideales de esta época, mientras también se rebelan contra, como menciona Gabriel Giorgi (2009) “*los imaginarios y las tecnologías eugenésicas que apuntan a la construcción y reproducción normativa de lo humano*”.⁷

Orcos vs Elfos. ¿De que lado de la política te encontrás?

Frente a este panorama de digitalización, las mismas estrategias que observó Walter Benjamín en 1936 de los gobiernos fascistas parecería que comienzan a operar en el imaginario colectivo actual.

Está claro que son estrategias más refinadas o adaptadas al contexto tecnológico-subjetivo, pero la base sigue siendo la misma: estetización de la política, modelado de emociones y creación de experiencias culturales mediadas haciendo uso de los dispositivos de masificación. Desvelando nuevamente como la política se vale de justificaciones estéticas para alimentar determinados discursos y campañas, tal fue el caso de ultimas elecciones presidenciales en Argentina.

El termino orcos fue acuñado por el ex presidente Mauricio Macri para referirse a aquellas no “personas del bien” que reclaman y se manifiestan haciendo uso de la vía pública, estrategia histórica de la lucha argentina. En esta expresión también vuelve estética la brecha ideológica del país e incentiva pasivamente a la violencia. De un lado los orcos y del otro los elfos. Con anterioridad mencione las redes sociales como exhibición de los cuerpos hegemónicos, ahora puedo agregar que también operan como difusoras de determinadas ideas y discursos normativos-hegemónicos, por lo cual, no perdieron tiempo en expandir y replicar la analogía de la saga del “Señor de los Anillos” en los ámbitos virtuales y los imaginarios colectivos, alimentando la alienación corporal.

Pero en los discursos de los partidos de derecha y conservadores que afloraron la política argentina actual ¿Quiénes son los orcos? ¿Qué te hace ser un orco y no un elfo? Los orcos representan la **monstruosidad no humanizada**, su cuerpo es deforme y lo mas alejado del ideal de belleza humana, son mutaciones “involucionadas” y amenazan con tomar posesión de la realidad y esparcir su forma de vida “incivilizada”. Por el contrario, los elfos representan la **monstruosidad humanizada** y “evolucionada”, son “las personas del bien y civilizadas” que están a favor de las ideas y acciones coherentes de las políticas de derecha. Estas figuras instaladas en el imaginario colectivo crean una imagen puramente estética, que carga con determinadas normas, valores culturales y simbólicos.

⁷ *Política del monstruo*, p. 2.

Para entender esto último es clave la figura del monstruo como delimitador de espacios sociales a través de los cuales los cuerpos culturales pueden moverse. Entonces, ¿Cómo saber si soy un orco o un elfo? Para responder a esta pregunta, algunas aproximaciones pueden ser las siguientes:

- La estética corporal, que va desde lo que uno viste hasta las conductas y las expresiones corporales que se adoptan. Un elfo es aquel que cumple con los estándares hegemónicos de belleza que los partidos políticos, más precisamente, la derecha ha capitalizado para sí. Un traje demuestra profesionalismo y éxito aun mas si esta acompañado por una expresión corporal erguida que refuerce el ideal de seguridad y excepcionalidad. Pero bajo este espectáculo visual de orden se esconden las ansiedades y los intentos de calmar la crisis global, emocional y ambiental de este presente.
- Los espacios culturales y el consumo cultural. Todo espacio progresista, queer, feminista o que presente alguna conexión con las luchas sociales, todo arte politizado o temáticas “villeras/barriales” son considerados tópicos de orcos.
- La alimentación, en redes sociales es muy común y frecuente ver videos sobre buena alimentación y buena salud, acompañados de cuerpos flacos y estilizados con los fondos y colores más neutros posibles, creando la idea de que todo es sinónimo de bienestar. Lo cierto es que poco se menciona el precio de estos alimentos saludables y el tiempo requerido para la elaboración de la comida. Relacionando este ítem con el primero, los cuerpos de los orcos reflejan la desigualdad salarial y laboral, no demuestran que no hace falta comida por el contrario demuestran el acceso a la alimentación que mayormente tienen: pan y todos aquellos derivados de las harinas. Los alimentos se han convertido en reflejo de status social.
- Ética de vida, otra tendencia en redes sociales que ha dado para debatir mucho es la denominada “tradwife” o “esposa tradicional”, que representa la ficción y el deseo de volver a los valores tradicionales, en los que las mujeres eran relegadas al ámbito doméstico y la familia era su núcleo social. Pero ademas, también se desprende toda una estética de pureza que se relaciona a la de los elfos.

De este modo, quedan en evidencia las relaciones de oposición y distinción que se forman para pertenecer a una especie u otra y como se construyen estéticamente las estructuras de estatus social y normatividad que influyen en nuestra autopercepción.

El destino de los Orcos.

Tanto los Orcos como los Elfos son dos tipos de monstruos que se encuentran dentro de los lenguajes estéticos dejando ver “*los modos de inscripción social, jurídica y política de lo humano*”⁸ (Giorgi, 2009). El cuerpo de los Orcos representa la ruptura de reglas y formas respecto al pensamiento y la vida social normativa, aunque en el contexto político argentino actual sean los guardianes del statu quo estatal, institucional y constitucional.

Por eso, la derecha en Argentina se vale de la estética en una sociedad desilusionada y desinteresada por la política para crear la figura del enemigo y armar su espectáculo,

⁸ *Política del monstruo*, p. 2.

que toma mayor impulso en un paradigma de supremacía visual y hegemonía física, y así, desviar el debate público o discurso oficial de los temas importantes: crisis global, inflación, políticas deshumanizantes, salarios bajos y menos acceso a la vivienda.

Los Orcos como representación de los miedos, frustraciones y ansiedades de la sociedad argentina no solo demuestran la resistencia que hubo y hay al cambio social a partir de la cuarta ola feminista y la necesidad de encontrar un orden a tanta desestabilidad -orden que promete la derecha-, sino también revelan por oposición los ideales e imaginarios globalizados que genera la digitalización. Y es acá donde otras fuerzas entran en acción.

Cuando se declara "*la batalla es cultural*" el enemigo son los símbolos culturales e identitarios, los relatos que sostienen la historia y crean los sentimientos, emociones, sueños, valores y subjetividades que construyen la sociedad argentina; porque son estos los que impiden la importación de los ideales globalizados que atienden determinados intereses y otras formas de políticas.

En definitiva, el espectáculo estético de monstruos administrado por la política e impulsado por las tecnologías construyen una falsa percepción de estabilidad, proyección a futuro y éxito que termina siendo aspiracional, porque refuerza los discursos hegemónicos de funcionalidad y mediatiza la realidad ocultando intereses políticos y fragmentando la identidad, moderando sensaciones y alejándonos cada vez más de la realidad y lo humano.

BIBLIOGRAFÍA

- Marinetti, F. T. (1909). Fundación y manifiesto del futurismo. Fundación Proa.
- Buck-Moss, S. (2005). Walter Benjamín, escritor revolucionario. Buenos Aires, Interzona.
- Giorgi, G. (2009). Política del monstruo. Revista Iberoamericana.
- Sibilia, P. (2005). El hombre postorganico. Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.