

La formación estética post-autónoma. Diálogo entre objetos heterogéneos: escritura, arte, industria

Silvina Laura Mercadal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA

silvinamerc@hotmail.com

Resumen

El siguiente trabajo procura contribuir a la reflexión sobre las prácticas estéticas post-autónomas, mediante el análisis de objetos heterogéneos que entrecruzan escritura, arte e industria. Si bien Josefina Ludmer con el término “post-autonomía” construyó una estrategia interpretativa, esto es, una modalidad de lectura crítica que permite pensar a la literatura desbordando sus límites –donde explorar la emergencia de conflictos del mundo social-, nuestro interés es recuperar la potencia de esta lectura que articula dimensiones y desclasifica los objetos, ampliando la capacidad heurística del análisis cultural. Así, en este trabajo analizamos objetos disímiles de la actual formación estética que remiten a problemas irresueltos: la trágica cesura entre el hombre y el animal y las capturas sensibles de la mercancía. Los muñecos de la artista cordobesa Luciana Martínez -exhibidos en el museo Genaro Pérez- y la tríada de las muñecas Monster High (Frankie Stein, Clawdeen Wolf y Draculaura) constituyen los objetos de nuestra reflexión. En tanto emergentes en la escena del arte y del mercado, modulan un régimen de sentido en torno a formas de animalidad humanizada y de estetización de la anomalía. En base a contribuciones de la filosofía (Agamben, 2006; Derrida, 2008), de la antropología (Descola, 2001), también de la crítica cultural (Ludmer, 2010; Giorgi, 2015), consideramos fundamental pensar la separación entre el hombre y el animal, para luego reconocer cómo se combina, confunde o desarma tal división en la cultura contemporánea.

Palabras claves: estética post-autónoma – cesura humano/ animal, técnica, fetichismo.

Introducción

En “Más allá de la naturaleza y la cultura” Philippe Descola describe la organización del Museo de Historia Natural de La Plata en dos planos, niveles que corresponden a la imagen del mundo que ha prevalecido durante mucho tiempo. El museo, edificado en la última década del

siglo XIX, pretendía “inscribir las producciones humanas en el curso majestuoso de la evolución de los organismos, testimoniar la inventiva complementaria de la naturaleza y de la cultura en la creación de múltiples formas que reflejan la variedad de seres vivos en el tiempo y en el espacio” (Descola, 2002:11). Así, el museo se organiza en dos plantas. Mientras la planta baja está dedicada a la naturaleza, con una colección de especímenes repartidos según las categorías de la taxonomía linneana, en el primer piso predominan “residuos dispersos” de las culturas materiales de los pueblos amerindios, y es aquí donde todavía una “diversidad obstinada” muestra que la etnología no ha podido domeñar cierta confusión con la sistematicidad que muestran las ciencias de la naturaleza.

La descripción de Descola está orientada a demostrar que el microcosmos de dos pisos del museo exhibe el orden del mundo que ha sido dominante en los últimos dos siglos, y que la naturaleza es una construcción cultural. Dicho en otros términos, la cultura ha codificado la materia, descubierto propiedades, caracterizado lo viviente. Descola revisa la constitución del dispositivo analítico implicado en la distinción entre naturaleza/ cultura, a la vez que reconoce los signos de un importante cambio en nuestra cosmología. Si la naturaleza era recubierta con una visión antropocéntrica en la medida en que abarcaba “un dominio ontológico caracterizado por su ausencia de humanidad” (Descola, 2002: 19), en la actualidad no sólo se advierte la influencia humana sobre el ambiente sino el “entorno natural antropizado”¹. Así, la revisión de la oposición naturaleza/cultura conduce a re-pensar la frontera entre animalidad/ humanidad, y su puesta en cuestión proviene no sólo del debate de la filosofía moral (que deriva en el reconocimiento del derecho de los animales, por ejemplo), sino de la disciplina en la que tal división fue constitutiva. La antropología se sirvió de la referida oposición, en tanto dispositivo analítico, para aclarar el sentido de ciertos aspectos de la vida social en los que se reconociera la incidencia o no de la acción humana.

Si bien nuestro trabajo procura contribuir a la reflexión sobre prácticas estéticas post-autónomas, tal reflexión se realizará mediante objetos heterogéneos de la actual formación estética que reenvían a un elemento irresuelto: la trágica cesura entre el hombre y el animal. Los objetos que nos interesa analizar se pueden describir como emergentes de una formación estética post-autónoma, pues desclasifican los universos culturales de los que forman parte. La

¹ Para Descola el reconocimiento de la mutación de nuestra cosmología es evidente en la preocupación por los efectos de la acción humana sobre el “medioambiente” –término que al sustituir “naturaleza” indica un cambio perspectiva-. Al respecto, escribe: “De la estratosfera a los océanos pasando por los bosques tropicales, nadie lo ignora en la actualidad, nuestra influencia se hace sentir en todas partes y se admitirá entonces sin esfuerzo que al estar nuestro entorno natural antropizado por todas partes y en grados diversos, su existencia como entidad autónoma ya no es más que una ficción filosófica” (Descola, 2002: 20).

crítica literaria Josefina Ludmer introdujo la noción de post-autonomía, aunque es una idea que tiene un secreto lazo con otras nociones como la de hibridismo o liminalidad (Dieguez, 2009), es decir, prácticas artísticas que desbordan este marco, generan zonas donde rigen procesos de mutación o crisis, o bien adquieren el carácter de un síntoma que expresa conflictos del mundo social. El procedimiento de Ludmer es liminar, debido a que desplaza los límites de los estudios literarios con el propósito de considerar a la escritura como un objeto que permite construir una perspectiva sobre los conflictos del presente. En coincidencia con otras lecturas escurridizas de la crítica (Gabriel Giorgi y las escrituras biopolíticas, por ej.) para la autora a fines de siglo XX se produce un cambio histórico que identifica con la noción de “post-autonomía”, la que presenta como herramienta de análisis de procesos culturales donde resultan indiscernibles las esferas de lo cultural, político y económico.

Ludmer propone una nueva manera de ejercer la práctica crítica -extensiva al análisis cultural-, que consiste en una operación de lectura que se desplaza *entre* disciplinas para analizar en la literatura aspectos del mundo social. En los fragmentos de *Aquí América Latina: Una especulación* (2010) compila materiales diversos, junto con el texto que inició el polémico recorrido de la noción “literaturas postautónomas”, con un ejercicio teórico al que define como “ficción especulativa”. Para Ludmer, la especulación consiste -como quería Benjamin con el uso de la cita- en otorgar “una sintaxis a las ideas de otros” (Ludmer, 2010: 10), mediante el ejercicio reflexivo de la crítica, la que se puede concebir en diálogo con la crítica materialista, pues busca hacer evidentes las condiciones sociales de las prácticas.

Para Ludmer las escrituras de las últimas décadas atraviesan la frontera de la literatura, se sitúan en una *posición diaspórica*: “afuera (de la literatura) pero atrapadas en su interior”. De esta manera, también se pueden pensar las prácticas artísticas que “afuera (del arte)” circulan en el interior de los circuitos de producción y exhibición. A su vez, se podrían reconocer diferentes operaciones de desclasificación: por un lado objetos que extrañan el campo artístico -reconfiguran formas de producción y visibilidad en el arte-y, por otro, la estetización de objetos industriales que recuperan la literatura de terror -figuras cuya misión es convertir al monstruo clásico en un consumidor eficiente-. Y aquí la referencia a nuestros objetos: los muñecos de Luciana Martínez presentados por el museo Genaro Pérez en la feria de arte contemporáneo de la ciudad de Córdoba, y la contrafigura que representa la tríada de “personajes imperfectos” de las muñecas Monster High: Frankie Stein, Clawdeen Wolf y Draculaura.

La especie en el espejo: cesura versus caza

En *Lo abierto. El hombre y el animal* Giorgio Agamben inicia la reflexión a partir de la imagen de la humanidad consumada, en la que el hombre se confunde con el animal, la que constituyó un hilo para pensar en las criaturas de Lu Martínez. Si bien la reflexión abarca un arco histórico amplio, el autor reconoce que al interior del pensamiento occidental se construye una máquina antropológica que define al hombre como un campo de tensiones “cortado por cesuras” que separan animalidad de humanidad. En esta tensión el hombre existe “históricamente”, y puede ser humano en la medida en que “trascienda y transforme” al animal que lo sostiene (Agamben, 2006: 28).

Sin embargo, la división de la vida entre animal y humana pasa, sobre todo, por el interior del hombre viviente como una “frontera móvil”. Y, quizás, sin esta “íntima cesura” no sea posible definir lo que es humano: sólo es posible oponer el hombre a otros vivientes, y separar en el interior del hombre una vida animal. En nuestra cultura resulta fundamental pensar el misterio “práctico y político” de la separación, lo que instala el interrogante: “¿Qué es el hombre, si siempre es el lugar -y al mismo tiempo, el resultado- de divisiones y cesuras incesantes?” (Ibíd., 35).

El autor considera que trabajar sobre estas divisiones es urgente, no sólo porque la relación entre el hombre y el animal constituye un ámbito de la investigación histórica, sino debido a que la determinación de la frontera implica una operación política fundamental. Así, se puede plantear que no sólo la teología y la filosofía, sino también la política desarrollan esta diferencia, procurando realizar el “experimento cognoscitivo” que haga posible capturar la naturaleza del hombre. Si la diferencia desaparece y los términos “colapsan uno contra otro” (Ibíd., 49) surge algo innominado, o en el extremo, la posibilidad misma de distinción entre lo humano y lo inhumano -que no se vincula tanto con el animal-, sino con experimentos monstruosos que fuerzan los límites.²

Para Agamben la máquina antropológica del Humanismo mantiene al Homo suspendido entre lo animal y lo humano, “siempre menos y más que sí mismo” (Ibíd., 63). La máquina, a la vez que excluye, siempre captura, y toda inclusión es también una exclusión, pues lo humano está presupuesto, produce una “zona de indeterminación”, “una especie de estado de excepción”, que origina aquello propio del hombre y produce lo inhumano “animalizando lo

² Al respecto, escribe el autor: “Tal vez también los campos de concentración y de exterminio sean un experimento de este género, una tentativa extrema y monstruosa de decidir entre lo humano y lo inhumano, que terminó involucrando en su ruina la posibilidad misma de la distinción” (Agamben, 2006: 49).

humano”, el no-hombre procede de la “humanización de un animal”: “el esclavo, el bárbaro, el extranjero como figuras de un animal con formas humanas” (Ibíd., 76).

En “El animal que luego estoy sí(gui)endo” Jacques Derrida propone una aproximación diferente, al interrogar la indiferenciación producida por la filosofía moderna. De alguna manera, reenvía también a la filosofía primera cuando inicia con la pregunta “¿Quién soy?” Y su poética filosófica recubre la reflexión con una cadencia llena de hallazgos. La respuesta se demora, pues procura acercarse al problema rechazando la lógica cartesiana, y plantea una primera diferencia cuando afirma “los animales no responden”. Desde Descartes -reconoce- se acentúa el hecho de que el animal está privado de habla, es pues un *zoon alogon* y, a la vez, priva al hombre de repuesta.

La pregunta “¿Quién soy?” no excluye la posibilidad de que el hombre sea un “animal singular”, y tenga que reconocerse como un extraño animal. Para Derrida la filosofía que busca responder a la pregunta se convierte en escritura autobiográfica. Así, su interés consiste en discutir los pensamientos sobre la animalidad³ en los que encuentra una “denegación sintomática”, y sobre la organización de una antropología, una forma de situarse el hombre frente a “el animal” (Derrida, 2008: 71) que le interesa re-problematizar.

Así, Derrida distingue el animal de aquello que llama “el *animote*”⁴. Para el autor, en la relación del hombre con el animal se pone en movimiento “un discurso sobre la huella del otro” que inscribe “la huella del otro como animal”, y evoca la escena de la caza para construir la figura del rastro que se sigue o persigue (Ibíd., 72). A lo anterior agrega la escena de encuentro con un animal que lo observa: en esta circunstancia toma consciencia de que los discursos filosóficos sobre el animal, pero también en los discursos del sentido común, se tiende a confundir a todas las especies en una categoría, sin considerar la “infinita diversidad” de los animales.

Por otra parte, Derrida afirma que la experiencia de la desnudez, la cuestión del espejo, o de la “reflexión” animal no han sido atendidas por la filosofía. Y aquí emerge una diferencia fundamental, esto es, una cuestión interesante que no se reduce a cierto “estadio del espejo” y de la auto-identificación, pues implica saber si es posible la identificación del “propio semejante” (Ibíd., 76). Y surge la pregunta: ¿No se puede hablar de una experiencia especular desde el momento que un animal reconoce a otro de su misma especie? ¿No hay un “efecto de

3 El debate se realiza sobre todo con Kant, Heidegger, Lévinas y Lacan

4 El animote es un constructo discursivo -neologismo- que expresa la relación del hombre con el animal y/o la animalidad.

espejo” cuando un ser vivo identifica como semejante a otro de su especie? Por lo que sería preciso extender “el efecto de reconocimiento especular” al animal.⁵

Por último, retoma la pregunta ¿quién soy? La pregunta resuena en lengua francesa *qui suis-je?* o *que suis-je?*, ¿(A) quien estoy si(gui)endo? o ¿qué estoy si(gui)endo?. Si bien plantea un equívoco gramatical intraducible, el animal que luego estoy siendo se desdobra en el animal que luego estoy siguiendo. La invención derrideana implica que antes de la cuestión del ser -de la irradiación de la ontología cartesiana del *ego-sum-* está el seguir, “la persecución o seducción del otro” (Ibíd., 82), que sigo o me sigue.

En síntesis, Derrida interroga el discurso del animal en la filosofía: el animal que luego estoy si(gui)endo -en primera persona- introduce un verbo que me atribuye una animalidad a la vez que la niega. La revisión de una tradición de pensamiento -tanto en Agamben como en Derrida- supone que la filosofía moderna o la tradición humanista han encerrado la cuestión animal en una categoría única, o han puesto a funcionar la máquina antropológica hecha de oposiciones, cesuras y divisiones.

Monster High: el monstruo que estoy si(gui)endo

Las muñecas Monster High fueron creadas por Garret Sander -en base a ilustraciones de Kellee Riley⁶- y, si bien pertenecen a la misma empresa que Barbie, disputan mercado. Antes de formar parte de la fábrica de juguetes Mattel como diseñador de empaques, Sander fue “personal shoper” en el comercio más antiguo de juguetes en Estados Unidos, Fao Schwarz -fundada en 1862-, conocido también como “el paraíso de los juguetes”⁷. En la empresa Mattel fue ascendiendo hasta quedar a cargo de los proyectos en la línea para niñas -la división hetero-normativa se replica en el orden de la producción-. En el año 2009, ya como gerente de

⁵ Derrida escribe: “Reconocen no sólo la voz de su amo o de otros animales, amigos o enemigos, sino ante todo la voz de sus congéneres y semejantes en el curso de lo que, sin forzar, podemos denominar declaraciones de amor o de odio, de paz o de guerra, de seducción o de caza, por consiguiente modalidades del seguir, del “estoy si(gui)endo” o “te estoy siguiendo”. La identificación narcisista del prójimo de la misma especie pasa también por el juego de la llamada y de la respuesta entre voces, cantos y manifestaciones sonoras a la vez codificadas e inventadas. En todas partes donde la reproducción pasa por el apareamiento sexual (y esto marca ya una de las grandes fronteras, sub-fronteras entre tantos y tantos animales o especies diferentes), pues bien, se produce cierto efecto de espejo” (Derrida, 2008: 77).

⁶ Riley tiene un lugar importante en la industria norteamericana del juguete: ha trabajado para American Greetings, e importantes *majors* como Barbie, My Little Pony, Bob Esponja, Dora la exploradora, Polly Pocket, entre otras.

⁷ El local cerró sus puertas en julio de 2015, situado en la Quinta Avenida de Nueva York, fue fundado por el inmigrante alemán Frederick August Otto Schwarz.

diseño, inventa la línea de muñecas Monster High, cuya primera edición incluía a los personajes Frankie Stein, Draculaura, Clawdeen Wolf y Lagoona.

En sus ensayos sobre el tema, Walter Benjamin refiere que los juguetes fueron producto de una industria doméstica, surgieron de talleres artesanales que, restringidos por la reglamentación gremial, sólo podían fabricar lo que pertenecía a su ramo. En el siglo XIX la fabricación de juguetes se convierte en una industria especializada, y el predominio de la fabricación alemana explica la importancia que adquirió FAO Schwarz en Estados Unidos, de donde provienen el conocido soldadito de plomo y las primeras casas de muñecas.

Benjamin afirma que la carga imaginativa del juguete no determina el juego, y que mientras más atractivos resultan, menos “útiles para jugar”. Sin embargo, los juguetes están condicionados por la organización de la economía, la cultura técnica de las sociedades, la ontología de la época y también por el adulto, por eso “es imposible confinarlos a una esfera de fantasía, al país feérico de la infancia o un arte puros” (Benjamin, 1975: 75). Algo que bien comprendieron Ariel Dorfman y Armand Mattelart en su clásico estudio sobre Disney, cuando reconocían que los productos son la proyección ética y estética de los valores del adulto que busca redimirse, mediante una imaginación evasiva.

En una juguetería -apunta Benjamin- se puede observar el rostro del capital encarnado, ya en los atestados escaparates hay una reproducción a escala de objetos que tienen su correlato con el orden social, en algunos casos como una especie de “microcosmos” adaptado a la dimensión del niño. De hecho, se puede pensar en el carácter clasista y sexista de las muñecas, evidente en la forma, los materiales del proceso de fabricación, y también en la opulencia de las ropas o los enseres que están a su alcance.

En la página web se cuenta que Monster High es una escuela que acepta a los estudiantes “con sus perfectas imperfecciones”, se presenta como una institución “especial”, “fuera de lo común”. La idea de la marca es “celebrar el monstruo interno que todos tenemos”, y exhorta a las niñas a “ser”: “sé tú misma, sé única, sé monstruosa”. En la página hay descripción de los personajes, juegos y videos. Los personajes se dividen y/o presentan en diversas categorías: monstruosos amigos de antaño (la primera serie), Monster-Trotters (muñecas-centauro con torso de niña y extremidades de caballo), Monstruos (personajes masculinos).

Los personajes han ido aumentando desde la primera serie. En la actualidad se pueden contar más de 70 con predominio de los femeninos. Aquí nos vamos a ocupar de la primera serie que condensa algunos elementos interesantes para el análisis: La figura del monstruo, la

ambivalencia en la construcción de la figura, y su reverso biopolítico. En la página web se describen de la siguiente manera:

Frankie Stein. Hija de Frankenstein. Me trajeron a Monster High cuando apenas era una adolescente, así que aún soy algo ingenua sobre la forma en que es este monstruoso mundo. Por eso que siempre estoy leyendo la revista "Juventud de Ataúd"... intento ponerme al día con lo que sucede en la escuela. Pongo toda la chispa de mi energía en las actividades escolares y extra curriculares, como el ser un miembro del Escuadrón de porristas monstruosas, así que puedo disfrutar cada segundo de ser una chica monstruo.

Draculaura. Hija de Drácula. No soy exactamente una vampira común y corriente. Me encanta ir de compras, la moda y pasar el rato con mis amigos, en especial con mi novio Clawd Wolf, quien es el hermano de su mejor amiga Clawdeen Wolf. También soy una estricta vegana que se desmaya tan pronto ve la sangre.

Clawdeen Wolf. Hija del hombre lobo. Soy una monstruo segura, que no gusta de las tonterías y que aúlla por convertirse en una diseñadora de moda. Soy ferozmente protectora de mis amigos y la familia, así que ni pienses en meterte con mi jauría, en especial con mi mejor amiga Draculaura y mi hermanita Howleen.

La figura del monstruo -el significante central en esta invención- tiene un lugar importante en la cultura contemporánea. Michel Foucault en *Los anormales* reconoce el dominio de la anomalía en el siglo XIX, donde el monstruo humano constituye el límite o la excepción de lo natural⁸. Cabría preguntarse ¿Qué implica que tal excepción sea parte de las figuraciones de la industria del juguete? ¿Por qué la anomalía se vuelve cautivante y compite con la hegemónica Barbie? Aquí constituye el linaje de las muñecas, descendientes directas de Frankenstein, Drácula y el Hombre lobo, monstruos clásicos de la literatura y luego el cine de terror.

En la presentación, la monstruosidad del personaje está codificada en una serie de categorías que recuerdan las breves encuestas de revistas femeninas -publicaciones del tipo *Para ti* o *Cosmopolitan*- que buscan aferrar las características de algún personaje célebre. En este caso las aficiones y rasgos están determinados por la *comida favorita*: Daculaura,

⁸ Foucault se ocupa de estudiar la formación del concepto de anormalidad y la institucionalización de un saber que busca defender a la sociedad de los peligros asociados a la enfermedad. En el siglo XIX el dominio de la anomalía se constituyó a partir de tres figuras: el monstruo, el incorregible y el onanista, las que resultarán capturadas en una red de saber y poder. La primera figura corresponde a un dominio jurídico y biológico porque lo que define al monstruo es la violación -o doble perturbación- de las leyes de la sociedad y de la naturaleza. Véase Foucault: *Los anormales*.

contradiendo su naturaleza vampírica es vegetariana; la *actividad favorita*: la edad de Frankie se cuenta en días, por lo tanto, dice no tener una actividad favorita, mientras Draculaura tiene 1.600 años y su actividad favorita es sonreír y motivar a sus amigas; el *estilo único*: Frankie, por ejemplo, tiene una “figura ideal para toda moda”, a Daculaura le gusta darle un toque rosa a sus trajes negros, Clawdeen dice ser una “fashionista temible”; la *mascota*: una especie de proyección de la personalidad, Watzit es un perro revivido como Frankie, Crescent tiene el pelo crespo como Clawdeen, Conde fabuloso es el murciélago que acompaña a Draculaura; el “*espanoso*” *fastidio*: a Clawdeen le fastidia tener tantos hermanos y hermanas en la escuela; la *peculiaridad monstruosa*: a Frankie se le descosen las puntadas que unen sus miembros; Daculaura no puede observarse en el espejo; Clawdeen dice que su pelo es “digno de un comercial de champú” y que depilarse es una actividad de tiempo completo; la respuesta a *¿Cómo soy fabulosa?*: mientras Frankie le interesa experimentar “todo lo que el mundo tiene que ofrecer”, Draculaura puede volar y tiene visión de murciélago, a Clawdeen le gusta diseñar moda, estilos de cabello y maquillaje; los *amigos*: estos personajes de la primera serie comparten su amistad.

La codificación de la diferencia como “imperfección” es engañosa, porque hay una sobre-estetización de la falla, la marca del monstruo, aunque más bien se podría decir que ésta se invisibiliza bajo el estereotipo de belleza que predomina: figuras extremadamente delgadas, labios turgentes, grandes ojos delineados con pestañas dibujadas, y largas cabelleras de colores. Por lo que se podría decir que, si se retiran las marcas del monstruo, las muñecas se parecen. Y, además, comparten una conducta: todas se presentan como eficientes consumidoras de moda, la que hace posible construir aquel estilo único.

En la sociedad de mercancías, el consumo como práctica predominante –que, a su vez, tiene un carácter de clase- consume una suerte de seducción inversa a la derrideana: un objeto me sigue, el objeto que estoy siendo. Aquí tal pedagogía -dirigida a las niñas interpeladas ya como adolescentes- manifiesta el dominio del “estilo único” capaz de ser adquirido mediante la moda. Y, a la vez, tal figura constituye el monstruo que estoy siguiendo, que estoy siendo: en una nueva generación reencarna el consumidor domesticado.

Por otra parte, se puede pensar que el misterio de la construcción especular de la subjetividad resulta reducido a la forma mercantil, inscripta con el sello demoníaco de la fábrica Mattel en las muñecas, el que forma parte de su atractivo, y de los guiños de fantasmagoría que realizan a las futuras adolescentes: la exhortación a ser “únicas”, a ser “monstruosas”, en

verdad implica no sustraerse al mandato de un modelo de belleza único y tiránico, espejo que sólo puede resultar distorsivo a la edad en que la identidad se está (de)formando.

¿Cuál es el elemento de rareza o *freaky* en las muñecas Monster High? En verdad las muñecas tienen rasgos anómalos (costuras, colmillos, orejas de lobo) que las hacen legítimas descendientes de los monstruos literarios. La tríada de cuerpos está dividida entre la excepción y la animalidad, pero ¿Cuál excepción? La marca ya ofrece una clave, pues remite a la figura de una calavera con moño rosa y pestañas delineadas. La excepción estaría dada por una estética biopolítica⁹ que tiene el poder de revivir lo muerto, o dicho de otra manera, mostrar muerte a la que se le ha dado vida. Para Frankie Stein resulta un fastidio que su padre, cada mañana, insista en sonreír gritando “¡Está viva!”.

Si pensamos en los poderes críticos de la “vida animal”¹⁰, más que la revisión de una ontología hecha de cesuras y divisiones, aquí lo que logra fascinar (en el sentido etimológico del término), atraer la mirada, es aquello que ya Benjamin describía como propio de la moda: “la parodia de un cadáver alegremente adornado”. Las irresistibles muñecas-monstruo buscan construir un estilo único a través de la moda, son el nuevo fetiche de la fábrica Mattel, encarnan la fragmentación del cuerpo viviente propia de la moda, pero también del cuerpo intervenido por la técnica -de hecho Frankie es un proto-cyborg-, que busca aplazar la muerte, desplazar la figura del cadáver.

Para Benjamin, la imagen del infierno configurada a partir de repetición, novedad y muerte, supone una posibilidad de comprensión de la moda como fenómeno de la sociedad capitalista. La moda establece el ritual de adoración del fetiche, el cuerpo vivo se acopla a lo inorgánico, en lo vivo conquista el fetiche sus derechos que corresponden al cadáver; “su nervio vital -dice Benjamin- es el fetichismo que está sometido al sex-appeal de lo inorgánico” (1999:181). Por su capacidad para orientar el deseo libidinal hacia la naturaleza inorgánica, la moda vincula el fetichismo de la mercancía con el moderno erotismo, hace saltar la frontera entre mundo orgánico e inorgánico. La fragmentación del cuerpo viviente de este fetichismo valora la imagen del cadáver, aunque en las muñecas hay una insistencia en el trato con la muerte que requiere ser pensada.

⁹ La referencia respecto de la constitución del biopoder es la clásica definición de Michel Foucault: “El viejo derecho a hacer morir o dejar vivir fue reemplazado por el poder de hacer vivir o de rechazar hacia la muerte” (1985: 167). Véase: Foucault, M: *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. Siglo XXI, México.

¹⁰ El crítico Gabriel Giorgi reconoce dos poderes críticos, 1) Una primera operación consistiría en desplazar la oposición humano/animal, tornando su carga ontológica arbitraria, reversible y fluctuante, 2) La revisión de la dicotomía cultura/naturaleza, la re-inscripción de la cuestión animal en la cultura, tanto por estudios antropológicos que reconocen otras ontologías, como por la crítica de los imaginarios civilizatorios coloniales con sus “retóricas de lo salvaje”. Véase Giorgi (2015).

Con todo, cabe recordar que los polos del mundo de las muñecas son el amor y el juego. Y aquí tiene lugar el imaginario del creador, la carga libidinal del objeto que sintetiza la noción de fetichismo. Benjamin dice: “es el deseo, el deseo loco, y su ídolo, la muñeca. ¿O deberíamos decir: el cadáver?” (Benjamin, 1974: 107). Se trata del amor perseguido hasta la muerte que confiere tan extraño magnetismo a un objeto del que sólo se obtiene indiferencia. El amor loco, también, hacia un objeto imposible. El eros que rodea el cuerpo insensible de la muñeca reúne fetichismo y coleccionismo: el coleccionista ha buscado darle forma a su manía, pero la entregó a la poderosa corporación de juguetes Mattel, cuya vocación es imperialista.

Lu Martínez: animalidad humanizada

En la feria conocida como “Mercado de arte”¹¹ del 2015 el museo Genaro Pérez presentó el trabajo de Luciana Martínez. En un intento de desafiar las categorías instituidas, el mismo museo proponía pensar al arte como “un conjunto de preguntas, representadas por las obras y planteadas por los artistas”. En un espacio que parecía recortarse de la feria había una serie de muñecos de animales -indeterminados en su especie- de distinto tamaño. El conjunto resultaba singular y creaba una atmósfera de fantasía: un grupo de seres de una especie desconocida, que generaba una sensación de proximidad con una vida imposible de definir, y a la vez petrificada en una escena de cuento infantil. La artista presentaba también de esa manera sus creaciones: “Los extras de un cuento viejo, los que viven al fondo del bosque, entre las ramas. Los que escaparon y sobrevivieron al final feliz”.

¿Qué clase de cuento es éste? Si estas vidas son secundarias, están ocultas entre las ramas, pertenecen a los bosques, territorios donde la naturaleza tiene aún dominio de sí misma. Quizás haya que intentar una respuesta -provisoria- en la cesura incesante entre el hombre y el animal, o más bien, considerar el problema que encierra tal división.

La Biblioteca Ambrosiana de Milán -cuenta Giorgio Agamben- conserva una Biblia hebrea del siglo XIII con unas preciosas miniaturas. Las últimas páginas del tercer código contienen escenas de inspiración mística y mesiánica. Al autor le interesa destacar la última escena que cierra el código. A la sombra de los árboles del paraíso, y disfrutando la música de dos intérpretes, los justos están sentados a una mesa preparada para el banquete, con la cabeza coronada. Sin embargo, hay un detalle que Agamben demora en revelar: bajo las coronas, el miniaturista no muestra a los justos con un rostro humano, sino con una cabeza animal. Y se

¹¹ El “Mercado de Arte” es una feria anual organizada por la Municipalidad de Córdoba junto a la fundación Pro Arte Córdoba con apoyo del Ministerio de Cultura de la Nación y la Universidad Nacional de Córdoba.

pregunta “¿Por qué los representantes de la humanidad consumada están figurados con cabeza de animal?” (Agamben, 2006: 10). En la escena observa el pico del águila, la cabeza del buey y del león, grotescos rasgos de asno y un perfil de pantera. Si bien resulta difícil llegar a una explicación, todo parece indicar la posibilidad de una relación diferente entre el hombre y el animal, o bien que el miniaturista haya considerado que, en el último día, la relación no sólo tendrá una nueva forma, sino que “el hombre mismo se reconciliará con su naturaleza animal”.

El relato produce una cierta inquietud, pues los justos -aquellos que respetaron ciertas prescripciones éticas- muestran un semblante inconcebible. El devenir animal que allí se insinúa no implica la supresión de la forma humana, sino del rostro, ahí donde asoma el rasgo humano en los animales de Luciana Martínez. En los muñecos resulta inquietante -aún con sus exagerados hocicos- que exhiban un rostro, o algo asimilable a un rostro. ¿Qué es un rostro? Es algo singular, “labra el agujero que necesita la subjetivación para manifestarse”, dicen Deleuze y Guattari (1997).

En las criaturas, decíamos, aparece algo asimilable a un rostro. Y una mirada turbia, en la que acecha alguna pasión incommunicable. Quizás sean vidas que han mutado en contacto con lo humano -como los animales domésticos-, que se han vuelto dependientes, y muestran costuras, cicatrices, extremidades muy delgadas, cuerpos que parecen prematuros, incluso no formados del todo.

La artista cuenta que algunas personas han imaginado cuentos para estos personajes, y se los relataron. En su “Alabanza de la muñeca” Walter Benjamin nos recuerda que los polos del mundo de los muñecos son el amor y el juego. Así, es posible intuir la clase de relatos que comenzaron a perseguir aquellas personas, guiadas por estas criaturas extrañas, conducidas al fondo del bosque, en una espesura donde conjugar el ensueño y el espanto.

Por otra parte, es interesante la operación de desclasificación que realiza Lu Martínez con estos objetos en el mercado del arte, pues no tienen correlación con la puesta en forma de la escultura. En verdad, es la emergencia de algo arcaico articulado en el juguete, un pliegue que resulta indeterminado, o bien se vincula con la proximidad del cuerpo del *infans* con la vida animal¹².

En el lenguaje morfológico de los muñecos está presente la obra del espíritu, es decir, todo el proceso de elaboración de criaturas orugantes, dispuestas a la metamorfosis,

12 Dorfman y Mattelart encuentran que el niño tiende a identificarse con “la juguetona bestialidad de los animales”, a medida que crece comprende que “las características del animal (maduro) corresponden a algunos de sus propios rasgos evolutivos psicosomáticos”. Y agregan: “él ha sido, de alguna manera, como ese animal, viviendo en cuatro patas, sin habla, etc. Así, el animal es el único ser viviente del universo que es inferior al niño” (2014: 53). Véase “Del niño al buen salvaje” en *Para leer al Pato Donald*.

materializadas por la fantasía -cerenado en el montaje industrial-. Aquí no interesa tanto saber cómo fueron hechos, sino la constelación imaginaria en la que despiertan a otra vida. No obstante, la materia de la que están hechos es solidaria con tal despertar: pintas de colores, manchas, tela, hilo, abultados párpados, hocicos brillantes, orejas desfleadas, ojos de vidrio.

En los mitos indígenas que estudia el antropólogo brasileño Eduardo Viveiros de Castro, el modelo naturalista implícito desarma el problemático dualismo que separa al hombre del animal. De acuerdo a la cosmología de ciertos pueblos amerindios, en el comienzo de los tiempos, animales y humanos eran una sola cosa -aunque múltiple y heterogénea-. A su vez, los animales son ex humanos: conservan una humanidad pretérita, que permanece latente, aunque esto no debe entenderse en sentido literal, sino que portan un lado oculto o una potencialidad humana. La que constituye la inescrutable reserva de misterio de los muñecos de Luciana y la miniatura Ambrosiana.

Consideraciones finales

La formación estética post-autónoma que reconoce Ludmer ya está implicada en el conocido ensayo de Walter Benjamin "La obra de arte en la época de su reproducción técnica" (1936). Si bien resulta difícil desarrollar esta idea aquí, es posible considerar el carácter visionario -la capacidad de anticipación- del planteo de Benjamin cuando refiere que los cambios en las condiciones de producción se manifiestan en la cultura. Por lo tanto, en objetos artísticos y mercancías es posible reconocer tendencias que reenvían -aunque no de manera directa- a la dimensión económica, y también aspectos que adquieren el carácter de síntoma, es decir, singularidades que remiten a un problema irresuelto.

En la actual formación cultural es posible reconocer la emergencia del nudo problemático humano/animal, el que se inscribe de manera diferente tanto en las muñecas Monster High como en las criaturas de Lu Martínez. En ambos casos, el objeto adquiere un poder umbralicio, expresa un fondo común liminar, con un desplazamiento dirigido al segundo término: muerte a la que se ha dado vida (Monster High), formas de animalidad humanizada (Lu Martínez). Sin embargo, los efectos estéticos difieren, pues mientras las muñecas-monstruo preparan a las niñas para un trato cotidiano con la muerte, el que no tiene tanto que ver con la caducidad corporal, sino con las potencias hechizantes de la mercancía, los animales de Lu Martínez dirigen una mirada llena de preguntas silenciosas a sus espectadores, en la que la naturaleza sometida muestra un límite a la extenuación, a su trato como recurso, que se vuelve sobre el

hombre animalizado, también perseguido, cazado, sacrificado, sometido, explotado, consumido, en suma, disminuido en sus potencias vitales.

Asimismo, el trabajo de Lu Martínez recusa su inscripción mercantil realizando el acto político por excelencia de las prácticas artísticas, reconfigurando las formas de producción y visibilidad de “la cuestión animal”, en una oscilación, tanto por la fascinación que ejerce la extrañeza de las figuras, como por el fondo arcaico en el que se inscriben, que quizás se vincula con la vivencia del cuerpo del *infans* -antes del lenguaje- el cachorro antes de devenir humano -en proximidad con el animal-. Y también muestra a la máquina antropológica dislocada, colocando otras cesuras, atrayendo lo humano hacia lo animal, y lo animal hacia lo humano.

BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, Giorgio (2006): *Lo abierto. El hombre y el animal*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- Benjamin, Walter (1974): *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- Benjamin, Walter (1999): *Poesía y Capitalismo. Iluminaciones II*. Editorial Taurus, Madrid.
- Derrida, Jacques (2008): *El animal que luego estoy si(gui)endo*. Editorial Trotta, Madrid.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix (1997): “Año cero, rostridad” en *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Editorial Pre-Textos, Valencia.
- Descola, Philippe (2002): “Más allá de la naturaleza y la cultura” en *Antropología de la naturaleza*. Instituto Francés de Estudios Andinos. Lluvia editores, Lima, Perú.
- Dieguez, Ileana (2009): “Escenarios y teatralidades liminares. Prácticas artísticas y socioestéticas. En Archivo Virtual Artes Escénicas (AVAE). Consulta 20/07/2016.
- Dorfman, Ariel; Mattelart, Armand (2014): *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Siglo XXI Editores, Buenos Aires.
- Foucault, Michel (2000): *Los anormales*. Fondo de Cultura Económica de Argentina, Buenos Aires.
- Giorgi, Gabriel (2014): *Formas comunes. Animalidad, cultura, biopolítica*. Eterna cadencia, Buenos Aires.
- Ludmer, Josefina (2010): *Aquí América latina. Una especulación*. Editorial Eterna Cadencia, Buenos Aires.
- Ludmer, Josefina: “Literaturas postautónomas” (Documento en línea). *Ciber Letras. Revista de crítica literaria y cultura*. <http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v17.html> [Consulta: 03-08-2010]. ISSN: 1523-1720 NUMERO 17, julio 2007.
- Ranciére, Jacques (2002): *La división de lo sensible. Estética y política*. Consorcio de Salamanca, España.

Viveiros de Castro, Eduardo (2013): *La mirada del jaguar. Introducción al perspectivismo amerindio*. Tinta Limón, Buenos Aires.

Personajes monstruosos / Anónimo (2015): coordinado por María Eugenia Delía. Editorial Guadalupe, Buenos Aires.

Páginas web:

<http://play.monsterhigh.com/es-lam/character/index.html>

<https://www.instagram.com/holalumartinez/>

Artículo recibido el 21-12-2017 | Aceptado el 14-5-2018 | Publicado 20-7-2018

<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/>
Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

