

La voz de cualquiera

Primavera árabe, 15M, Occupy Wall Street, Islandia, revolución estudiantil en Chile, manifestaciones en Brasil, Pussy Riot, Stuttgart 21, Grecia, Portugal, protestas en la plaza Taksim, manifestaciones en Guangdong, Ucrania...

Creo que estos movimientos, entre otros, son indicadores de la creciente protesta frente a la inexistencia de sistemas democráticos, o a las enormes limitaciones de las instituciones políticas existentes. La política de cualquiera, los indignados, el 99%, grupos que intentan crear un espacio físico y conceptual en el que la gente pueda encontrarse para hablar, escuchar y formular soluciones alternativas a la crisis económica y la política global. Gente que inventa una nueva forma de hacer política y encuentra una nueva retórica de la protesta. «Democraticemos la Democracia». Un espacio para la construcción de una sociedad alternativa en la que la cooperación y la ayuda mutua sustituyera a la competición económica. Son movimientos que exigen el desarrollo de instituciones auténticamente democráticas, demanda que entra en conflicto con instituciones políticas claramente instrumentalizadas por grupos financieros y oligarquías políticas. Los conflictos y dificultades son inherentes a la democracia: su fragilidad, sus requisitos y nuestras expectativas. Tal vez el edificio donde habita esta democracia esté lleno de túneles y oscuros pasadizos que permiten a quienes los construyeron perturbar la vida de sus moradores.

Es interesante investigar el desarrollo de estas protestas e investigar las formas en que la protesta y la voz de la resistencia se articulan en el espacio público. Pero también la manera en que son controladas y manipuladas por las autoridades gubernamentales. Debemos para ello cuestionar las jerarquías de poder y sus mecanismos de control ejercidos desde la política, las fuerzas de seguridad civiles y estatales y otros actores que operan en el teatro del espacio público. Es preciso discutir las estructuras de la democracia, la participación y los procesos de transformación social. Las crisis económicas y financieras han mostrado claramente la instrumentalización de las instituciones políticas por los poderes financieros y económicos. Hoy la democracia está enormemente mermada. Estamos viendo como los gobiernos están tomando decisiones altamente impopulares

que se presentan como las únicas posibles a fin de satisfacer a los mercados financieros o los intereses políticos de unos pocos. El dominio del pensamiento económico atribuye a los mercados hechos que son profundamente políticos y esto intoxica la idea de democracia. Es como si la doctrina política favorable a la intervención del pueblo en el gobierno se hubiera convertido en un mal libreto. Un libreto que no dirigimos, sólo lo interpretamos.

Un espacio de ventriloquía política

La democracia se ha convertido en una cuestión estética. El teatro de operaciones de lo público se ha transformado en una especie de videojuego o de opereta, orquestado, con algunas partes declamadas. Una opereta representada diariamente ante un pueblo que, abrumado por las consecuencias de la crisis, aplaude acrítico un guión establecido frívolo, falso, afectado, ridículo. Donde el público, si se atreve a abuchear desde las gradas, es inmediatamente criminalizado en los medios de comunicación de masas y por tanto desactivado ante sus conciudadanos. Es la criminalización de la protesta, cuyo resultado vemos como una suerte de animalización de la audiencia llevada a cabo por medio de refinadas técnicas políticas. Pero, en definitiva, un público que se atreve a practicar la desobediencia a las reglas que impone la institución dramática, como transgresión e insubordinación, como producción de nuevas experiencias políticas, como ensayo de nuevas voces.

Me permitirán trasladarme ahora al momento de la creación de un teatro – Ópera Garnier de París– como un espacio anómico con fuerza de ley sin ley. La ópera es un edificio destinado a la representación de obras dramáticas cuyo texto preestablecido se canta con acompañamiento de orquesta. parece ser un buen ejemplo. Hay sistemas que se resisten a ser constituirse como tales y este fue el caso de la construcción de la Ópera Garnier que, desde el inicio del proyecto, tuvo varios contratiempos. La obra hubo de ser interrumpida al encontrarse cuevas con aguas subterráneas durante las excavaciones. También se interrumpió después del desastre de la guerra franco-prusiana, la caída del Segundo Imperio francés y la Comuna de París

de 1870. Durante esta época la obra continuó en forma esporádica e incluso se rumoreó que la construcción de la ópera sería abandonada. La destrucción del Teatro de la Academia Real de la Música por un incendio que duró 27 horas el 29 de octubre de 1873 parece ser el incentivo definitivo y el impulso final para su conclusión, París parecía estar “desolada” sin una infraestructura como esta. La Ópera Garnier, también conocida como Palacio Garnier u Ópera de París, es uno de los edificios más característicos del IX Distrito de París y del paisaje urbano de la capital francesa, auténtica obra maestra de la arquitectura teatral del siglo XIX. Construido por Charles Garnier e inaugurado en 1875, es la decimotercera sala de ópera de París, tras la fundación de esta institución por Luis XIV en 1669. Napoleón III ordenó su construcción con motivo de las grandes obras de renovación de la capital que el Baron Haussmann realizó bajo sus órdenes. El Palacio y las cuevas subterráneas fueron los escenarios en donde transcurrieron los hechos que Gaston Leroux nos narra en su novela *El fantasma de la ópera*, una historia fascinante sobre un hombre fascinante, misterioso y terrorífico, a la vez que romántico y trágico. La historia de la novela comienza cuando una joven muchacha corista llamada Christine Daaé se une al coro de la ópera y Erik, el fantasma, se enamora de ella. Pero la parte que realmente me interesa es la de un sujeto que construyó un sistema perverso y perfectamente adaptado a sus capacidades. Un micromundo manipulado a su antojo. Una metáfora misma del poder y sus jerarquías, donde confluyen, en un teatro de operaciones perfectamente diseñado hasta en su último detalle, todas las patologías del poder; las concepciones conspirativas más sofisticadas; el control de las evidencias para manipular la realidad; una deletérea fabulación.

Erik, el personaje de Leroux, tiene la cara deformada y representa una muestra excelente de un despojo social. El mundo le ha dado la espalda desde que nació porque era deforme y ha tenido que aprender a sobrevivir con ello. Durante un tiempo, frecuentó las ferias con los gitanos, dónde era conocido como *el cadáver humano*. Viajó alrededor de Europa y Asia. Consiguió pericia acrobática y musical, se convirtió en un experto ventrílocuo, políglota, ingeniero, y exclusivo arquitecto y asesino de la corte del Sah de Persia, donde construyó para él sofisticadas trampas, dispositivos de tortura

y un exclusivo y sofisticado palacio. No hay habilidad técnica que se le escape al personaje, Sería interesante examinar el papel activo de la tecnología en los procesos políticos, sobre la base de la política de organización y la sociología de la tecnología y las múltiples funciones que desempeña la tecnología en el desarrollo de una coalición que se promueve con un programa político. Los actores políticos dominan la tecnología en la misma medida que el maestro ventrílocuo su muñeco. La tecnología es parte del contexto estructural del proceso.

Usando sus habilidades arquitectónicas Erik consiguió un trabajo como uno de los arquitectos que construirán la Ópera Garnier de París. Bajo el edificio, había sido creado un lago artificial durante la construcción usando ocho bombas hidráulicas, porque existían problemas ya que el nivel del agua subterránea seguía subiendo. Sin que nadie se diese cuenta, Erik construyó un laberinto de túneles y pasillos en los niveles más bajos. Más allá del lago subterráneo, en las tinieblas de los subsuelos, construyó un hogar para sí mismo, dónde podría vivir protegido del resto de la gente pero en el centro mismo de la sociedad europea más adinerada.

Este brillante inventor e ingeniero era también un genio musical, y empezó a visitar la Casa de la Ópera para escuchar óperas e interferir con el supuesto mal gusto del gerente. Al no poder enseñar su cara en público, se caracterizó como un fantasma y usó la violencia para chantajear a los gerentes de la ópera y someterlos a su voluntad. Explotó las supersticiones de los empleados y su conocimiento de los pasajes secretos del edificio, lo que le permitía llegar a cualquier parte de la ópera sin que nadie se diese cuenta. Aterrorizaba a aquellos que se negaban a atender sus peticiones y hasta mató gente a modo de aviso. De cualquier manera, trataba bien a los que se comportaban de forma leal y obedecían sus órdenes (caso de Madame Girya). Erik odia al mundo y a la vida y lo único que desea es encontrar a alguien que por primera vez se entregue a él infinitamente y sin excusas, alguien que le tienda la mano. Erik es un personaje marcado la repulsión del hombre hacia todo lo que no sea la perfección más absoluta todos sus crímenes quedan justificados, según mi punto de vista. Todos los asesinatos que

comete no los comete él, sino el fantasma que lleva dentro, un fantasma que odia al hombre que es incapaz de conmoverse por las cosas más sublimes de la vida, como el amor interior, la música, el verdadero arte fuera de intereses económicos, y etc. Por eso destruye a todo aquel que se interpone en la carrera de lo que él cree que es la voz más bonita del mundo. Realmente lo que hace con Christine no lo hace sólo por ella, sino por sí mismo.

La política pública parece cada vez más inmersa en un videojuego de simulación donde se reproducen sensaciones que en realidad no están sucediendo. Aquí nos interesará esencialmente aquello que hace referencia a los controles del discurso, como mecanismo de perpetuación de la hegemonía. La técnica política está inmersa en una suerte de videojuego de construcción y gestión donde los jugadores construyen, expanden o gestionan comunidades ficticias o proyectos con recursos limitados y bajo unas reglas de juego previamente establecidas y oportunamente intervenidas. Un juego de ordenador perfectamente acotado y preestablecido matemáticamente donde cada movimiento, cada estrategia, sus reglas, la arquitectura, los personajes y sus movimientos o caracteres, o el propio espacio se reducen a mero código. Un conjunto de unos y ceros sólo conocido por sus creadores, que manipulan a su antojo cada uno de los movimientos de los jugadores. Pero ya antes de esta revolución de las tecnologías de información y comunicación Foucault advertía que la producción del discurso está controlada, seleccionada y distribuida por un cierto número de procedimientos que “tienen por función conjurar los poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio y esquivar su temible materialidad”¹. Es como si estos videojuegos recrearan entornos y situaciones de conflicto social en los que el ciudadano cree controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas que en realidad no puede alterar. Es como en *The Matrix* –esa suerte de referencias que nos remiten a la cueva de la *República* de Platón– donde la

vida interior está colonizada, el cuerpo explotado y la experiencia secuestrada.

Sin duda podría encontrar innumerables ejemplos que ilustrarían esta idea de experiencia simulada de la realidad como hizo Slavoj Žižek en su análisis del mentado *The Matrix*, pero he preferido ir a una metáfora mucho más plana y seguramente ingenua, pero que entiendo puede aportar elementos suficientes para su análisis. La base de los sistemas representativos es el lapso que instituye entre el agente político (el votante) y el ejercicio de su soberanía, que es remitida a un tercero (el representante electo). La política es ventriloquía, manos que mueven muñecos, bocas que se sincronizan con discursos pronunciados por voces ajenas, ficción colectiva. El público exige cambiar obra destinada a ser representada, la música (orquesta, solistas, coro y director, el libreto, la actuación, las artes escenográficas, la iluminación y otros efectos escénicos, el maquillaje y los vestuarios. Y seguramente el edificio ya que el público ya no se resigna a ser un mero observador pasivo; el público quiere participar en la función.

¹ Foucault, Michel. Conferencia sobre *El orden del discurso*.