

PORNO BASTARDO

OMAR DAIMES ESQUIVEL



PORNO BASTARDO

REMiX / PORNOGRAFÍA

OMAR DAIMES REW



Atribución-No Comercial-Licenciamiento Recíproco

Compartir — copiar y redistribuir el material en
cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del
material.

El licenciante no puede revocar estas libertades en
tanto usted siga los términos de la licencia.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES



**OBRA ARTÍSTICA QUE PARA OBTENER
EL TÍTULO DE LICENCIADO EN ARTE DIGITAL:**

OMAR JAIMES ESQUIVEL

PRESENTA: *PORNO BASTARDO*

DIRECTOR

M. en A.V. Alfredo Pablo Lioni Baldoni

ASESORES

M. en E. A. Miguel Arturo Mejía Martínez
M. en T. M. Carlos Octavio Gutiérrez López

TOLUCA, MÉXICO, octubre 2017

A todas las personas que en mi camino se cruzaron como impulsos y obstáculos. Porque soy el resultado de las interferencias e interacciones con todos los otros; la autoría es colectiva.

“el hombre es una mirada deseante que busca otra imagen
detrás de todo lo que ve”
Pascal Quignard

INDICE

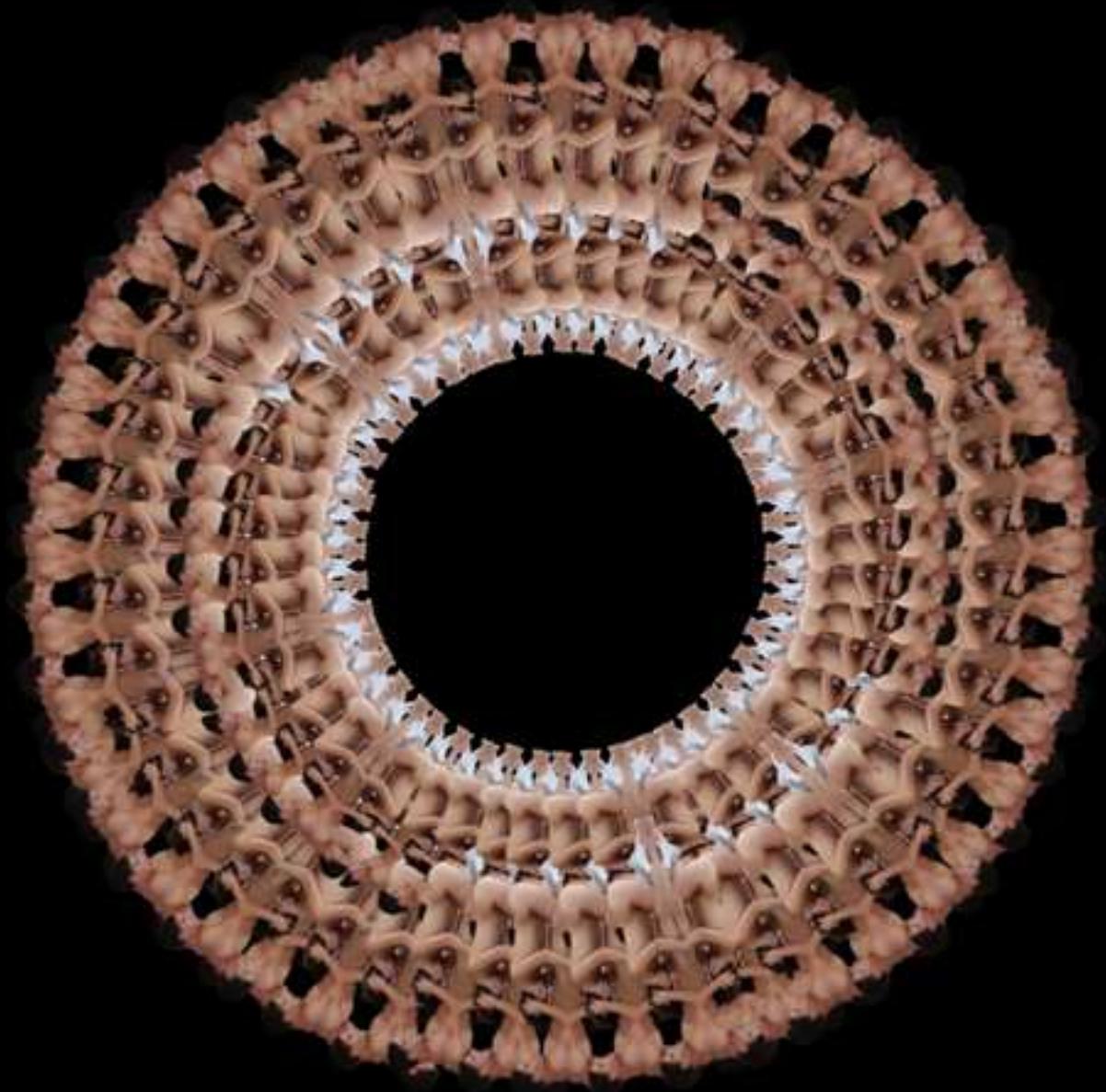


ADVERTENCIA	1
PUNTO DE PARTIDA Sexo e Invisibilidad	3
CAPITULO 1 PORNOLOGÍAS ESCOPICAS	9
1.1Mirada voyeur y deseo de visibilidad	12
1.2 Porno expandido o Posporno	16
CAPITULO 2 REMIX; Escritura y Resistencia	21
CAPITULO 3 PORNO BASTARDO	31
3.1 Pornificación	34
3.1.1 Porno divino	
3.2 Pornotelia	40
3.3 Porno Imposible y camuflaje	44
3.3.1 Fassinus	
3.3.2 GlichPorn	
FUENTES	53
ANEXOS OBRA	57

ADVERTENCIA



Esta investigación es una respuesta hacia la producción estética **PORNO BASTRDO**, la cual parte de la pornografía como fuente potenciadora de imágenes y el remix como principal mecanismo de creación. La intención de tal exploración incide en la creación de un instrumento que pueda ser un aparato autorreferencial y no un texto de apología y explicación de la producción estética. Por tal motivo, el documento/objeto procura dar razón a la estructura del remix, mediante la apropiación y la mezcla, como elementos legítimos generadores de conocimiento y sentido. El documento contiene piezas realizadas a partir del 2014 al 2017.



PUNTO DE PARTIDA

SEXO E INViSiBiLiDAD

El sexo está en todas partes y no lo está. Recuerdo de niño no tener acceso ni conciencia de tal lugar, y ese sitio que a la inocencia se encubre, aparece filtrado de forma lateral como espacio de invisibilidad; ¿dónde está el sexo? ¿dónde están las personas cogiendo? ¿Dónde?

Lo único que he visto de eso, es la imagen pornográfica.

Tenía 9 años la primera vez que tuve contacto con el universo porno, lo recuerdo vívidamente, me hallaba con algunos amigos detrás de los salones de la escuela primaria, fue ahí donde encontré una tarjeta impresa en cartón, aparentemente la carta de una baraja. La imagen se componía por una toma cenital de una mujer rubia, desnuda, recostada boca arriba, con los brazos y manos detrás de la cabeza, las piernas abiertas y un flashazo de su vagina que inundó mi mirada, me cautivaba pero que no hallaba la causa, fue la primera vez que recuerdo haber visto una vagina. Una imagen fascinante que no podía cesar de ver, permanecía inmóvil observándola. Aquella mujer se mostraba frente a mí, desnuda, y yo sin saber realmente que ocurría, ¿Por qué esa atracción? Aún no poseía información suficiente respecto al sexo, no

sabía de sus mecanismos, si así se les puede nombrar. No obstante, ahí descubrí aquel universo y la primera imagen que originó la construcción de mi imaginario sexual, el inicio inconsciente de esta obsesión que deviene en *Porno Bastardo*.

El médico neurólogo austriaco Sigmund Freud menciona en su análisis clínico del caso Hans una interesante premisa en la cual se ve involucrado un niño de alrededor de 5 años, el pequeño Hans quien relaciona su contexto y su aprendizaje del mundo exterior con su pene: «“Un perro y un caballo tienen un hace-pipí (pene); una mesa y un sillón, no.” Así ha conquistado un signo esencial para distinguir entre un ser vivo y una cosa inanimada. Apetito de saber y curiosidad sexual parecen ser inseparables entre sí.» (1976:10). Freud llegó a una interesante interpretación. Consideró el apetito de conocimiento, el hambre de saber, intrínsecamente relacionado con la curiosidad sexual a temprana edad, como si la sexualidad fungiera como generador de descubrimientos (abducción).

El sexo como espacio invisible

“pareciera que lo divertido del sexo no es tanto su cruda realidad, sino su conversión en objeto de simulación, su existencia secundaria en el espacio de la significación”

Fabián Giménez Gatto

¿El deseo está en el pensamiento o en el instinto? ¿Es el lugar donde convergen lo corpóreo y lo psíquico demandando la satisfacción de alguna perversión o fantasía con el fin de zangolotear frenéticamente el cuerpo al servicio del placer? El sexo no se deja ver, el deseo no se deja ver, están ocultos en las apariencias, no obstante su ausencia los hace presentes, están ahí donde no se habla de ellos, están ahí donde no se pueden percibir, y no es qué sea necesaria su invisibilidad para su existencia, sino que es su condición intrínseca el ser invisibles, como si todo aquello que los nombrara se refiriera a los síntomas y no a la causa. Se nombran en su ausencia debido a su inaccesible presencia. “La apariencia no oculta la esencia, sino que la revela”(Sartre citado en Fernández,2008:3). El sexo es una categoría más allá de lo corporal o lo tangible.

Bajo este discurso, ¿qué es lo pornográfico? ¿La imagen del deseo? Parafraseando al filósofo e investigador uruguayo Fabián Giménez Gatto, “el deseo de visibilidad” (2014:45), ese deseo de poder ver aquel espacio invisible, de hacer tangible algo que por su naturaleza es inaprensible, o como lo mencionase el filósofo y critico francés Jean Baudrillard (1981:41) “En realidad el porno sólo es el límite paradójico de lo sexual. Exacerbación realística, obsesión maníaca de lo real”.

Invisible en cuanto espacio íntimo

Todos los personajes que constituyen una sociedad guardan ese espacio en lo más recóndito de su cotidianidad, lo llaman intimidad. Lo íntimo, de acuerdo al escritor y psicólogo mexicano Pablo Fernández Christlieb, se establece en lo privado. “Público y privado” son categorías que se delimitan mediante su correspondencia en opuestos, lugares distintos con sus lógicas y estructuras de sentido de lo real, extremos de una sola cosa, que si se mezclan crean anomalías, irrealidades, sin sentidos:

Los lugares privados de la casa están separados de los lugares públicos mediante espacios angostos, que se estrechan para filtrar

la vida, para que no pase al otro lado ni todas las gentes ni todas las voces ni todas las miradas, sino solo unas cuantas disminuidas.
(Christlieb, 2004: 58)

Las manifestaciones corporales entre individuos donde existe una exhibición pública del acto coital no pertenecen a un espacio público, están fuera de lugar en él, en tanto que parecen irreales, alucinantes, solo por su contexto:

la sexualidad es cuidadosamente encerrada (...) La familia conyugal la confisca (...) Se impone como modelo, hace valer la norma, detenta la verdad, retiene el derecho de hablar —reservándose el principio del secreto. Tanto en el espacio social como en el corazón de cada hogar existe un único lugar de sexualidad reconocida, utilitaria y fecunda: la alcoba de los padres. (Foucault, 1977:9)

Son reales en su espacio, en la intimidad, un lugar lejos de las miradas, donde nadie los toca más que el otro con quien lo comparten, en ese lugar “intimo” no sólo se desnuda el cuerpo sino también la mente (se des-montan los discursos), es ahí donde se deja ver por algún resquicio o alguna rasgadura de esa vestidura llamada desnudez algo inaprehensible, al fin y al cabo, desnudez no es más que otra vestimenta (apariencia).

Invisible en cuanto experiencia

Lo que no está en el roce de los cuerpos. Le falta algo al acto crudo del sexo. Esos lapsos de sentido que articulan discursos, nombrados palabras, llamados imágenes, significan aquellas manifestaciones de los cuerpos en rose, lo crudo está en el despojo de todos ellos. La experiencia en el cuerpo, lo que la biología y la química pueden decir acerca de los cuerpos en su estado de orgasmo (tomando el orgasmo como el punto más abstracto en la experiencia sexual), no describe el sexo, sino los efectos en el cuerpo de los discursos que lo provocan, las sensaciones no describen el sexo sino la interpretación del cuerpo de los discursos que le dan sentido a la sexualidad:

Si el reconocimiento de la posición sexual del sujeto no está ligada al aparato simbólico, el análisis, el freudismo, no tienen sino que desaparecer pues no quieren decir absolutamente nada. El sujeto encuentra su lugar en un aparato simbólico preformado que instaura la ley en la sexualidad. Y esta ley sólo permite al sujeto que realice su sexualidad en el plano simbólico. Es eso lo que quiere decir el Edipo, y si el análisis no supiese eso, no habría descubierto absolutamente nada. (Lacan citado en Braunstein, 1990: 123)

El sexo no solo es la sensación corporal, hay algo más, en el pensamiento, en el lenguaje, desde las fantasías hasta los traumas.

Invisible en cuanto a imagen

Lo que no se puede representar, lo que se le escapa a la imagen. Cuando hablamos de sexo, hablamos de algo menos de sexo. Cuando representamos el deseo, representamos algo menos el deseo. El mapa no es el territorio, como lo dijera Alfred Korzybsky, y como lo replica el científico social, lingüista y cibernetico Gregory Bateson en su libro *Steps to an Ecology of Mind* (1972); “el nombre no es la cosa nombrada”, de igual forma, la imagen no es la cosa representada.

Todas aquellas manifestaciones que interpretan la realidad, desde las imágenes audiovisuales hasta el lenguaje, toda nuestra descripción y entendimiento del mundo y el universo, son pequeños fragmentos de invención causados por la interpretación de nuestra percepción. En primer lugar, por el cuerpo, por este medio que nos condiciona, porque las sensaciones son del cuerpo y no del mundo, como lo dijo el filósofo francés Merleau Ponty (1976), no sentimos el mundo, sentimos nuestro cuerpo en el mundo.

Las imágenes del placer y el deseo están en lugar de la “cosa”:

Para Kant, el noúmeno es el objeto tal como es “en sí” mismo, independientemente de nuestro modo de conocerlo, al que denomina “la cosa en sí”. Kant lo opone al fenómeno, al objeto tal como es para nosotros, es decir, tal como lo conocemos en función de las formas a priori de la sensibilidad y del entendimiento (Foucault, 2002).

Entre más distinción de las cosas, entre más precisión del lenguaje para discernir y referirse, más lejana se vuelve nuestra relación con lo real. Lo más cercano a ello es lo abstracto, *el punto ciego del lenguaje*, y es el goce y placer un medio para ver de reojo *la cosa en sí*, “La fascinación es la percepción del ángulo muerto del lenguaje. Y es el motivo de que esa mirada sea siempre lateral.” (Quignard, 2005:9)



CAPÍTULO I

PORNOLoGÍAS ESCOPiCAS

Pornografía, el código que ha venido a transgredir de manera subterránea la cultura, la sociedad e indudablemente la forma de aprender y percibir el sexo.

Las representaciones sexuales han sido recurrentes desde las culturas más antiguas, podemos nombrar un sinnúmero de manifestaciones estéticas de los placeres del cuerpo, pero es hasta la invención de la fotografía lo que posibilita una mayor circulación de estas imágenes. Es así como la maquina da inicio a la industria masiva pornográfica.

Según el escritor e historiador español Román Gubern (1989), entre 1969 y 1975 estas imágenes que anteriormente habían permanecido en la clandestinidad logran su legalización en Francia. El cine es el primero en constituir una industria que al paso del tiempo sería una de las más poderosas económicamente. No obstante, y a pesar de su legalización, de forma pública la pornografía siempre estaría y la única forma en que el cine porno pudiera aparecer en el cine institucional fue mediante la toma de sus consumidores; personajes mirando pornografía.

Los productores de cine porno se mantendrían en el anonimato y bajo la clasificación X, categorización que le otorgaría identidad a sus mecanismos de producción y a la ideología que planteaba la pornografía frente a la idea progresista de la segunda mitad del siglo XX, la cual se presentaba como una forma “ética puritana del ahorro, de la contención y de la productividad, la pornografía se alzó como la ética del despilfarro sexual improductivo, pues en este género cinematográfico incluso las eyaculaciones se desvían de su canal vaginal para poder ser admiradas por el mirón” (Román Gubern, 1989:15).

La pornografía cinematográfica tiene como premisa la visualidad de lo genital y el coito, este principio va más allá de la complejidad del erotismo y las posiciones corporales, las cuales quedan bajo el condicionamiento de éste. No sólo se trata de recrear el acto sexual, sino de adoptar estrategias técnicas que incluyen el posicionamiento de los cuerpos en beneficio de la mirada del espectador. Los actores del porno quedan privados de la visualización que es manipulada a favor de la cámara, delegando el placer visual a los espectadores-consumidores, y dejando

a los actores con el goce táctil.

Como lo menciona el filósofo Jean Baudrillard, la visualidad óptima de la pornografía desborda su propio fin (imagen de/para placer) y hace desaparecer el cuerpo por exceso de penetración visual; “Algunas películas no son más que efecto sonoro visceral sobre primer plano del coito: el cuerpo incluso ha desaparecido, dispersado, en objetos parciales exorbitantes” (Baudrillard, 1981:34). En el cine comercial, en cambio, toda expresión sexual desaparece en un fundido a blanco, o en metáforas que evocan el “in/out, in/out”.* Se censura el coito al mismo nivel o más aún que la violencia, y esta característica del cine hollywoodense desemboca como si se tratase de un deseo reprimido en una característica del cine porno; la falta de argumento dentro de sus films, es así como el cine pornográfico viene a colmar aquellos espacios censurados por el cine comercial, como si se tratase de un deseo reprimido colectivo que se ha revelado de forma multiplicada y exacerbada en lo porno.

*Referencia a la penetración en el film *A Clockwork Orange* (1971), dirección Stanley Kubrick, Reino Unido / Estados Unidos, Polaris Productions / Hawk Films.

1.1 Mirada voyeur y deseo de visibilidad

“El único fantasma en juego en el porno, si es que hay uno, no es el del sexo, sino el de lo real, y su absorción, absorción en otra cosa distinta de lo real, en lo hiperrreal”

Jean Baudrillard

La pornografía es una ficción, una farsa que envuelve al espectador y que se ha convertido en la imagen innegable que compone el imaginario sexual por propagación. Lo pornográfico es una guía desfigurada acerca de sexo. En ella se aprende desde cómo mirar, hasta cómo estremecer el cuerpo frenéticamente en espera de un orgasmo: senos, bocas, vaginas, anos y penes danzando visualmente frente al público absorto, cumpliendo así la fantasía del voyeur; ser espectador de lo íntimo, y de aquel acto velado que se realiza en el destierro de lo visible. Un acto invisible.

Esta obsesión por querer mirar más de lo que se puede ver, busca algo real entre las apariencias de lo perceptible, fantasmas de lo inasible, se percibe, pero no se puede identificar. Es el ángulo dislocado en la mirada, aquella presencia indistinguible.

Es necesario un dispositivo que muestre las invisibilidades, una estrategia que revele ante la mirada lo invisible, he ahí la metáfora del espejo. Nosotros mismos por efecto de subjetividad nos es imposible

el vernos, de hecho, nunca nos hemos visto, lo único que vemos es un reflejo; la maravillosa imagen, la alucinante representación. Esa cosa que nos sirve para referirnos al mundo, que nos sirve para saber quiénes somos o simplemente que somos. Pero la imagen sólo es un simulacro, una invención de producción de sentido. De ahí el nombrarla alucinante, porque al final toda imagen se reduce a una alucinación. La imagen es el reflejo, es el doble, pero no es el espejo, no es matriz del reflejo. Las imágenes sólo son a lo mucho una sarta de ilusiones con el fin alucinatorio de poder vernos. Una interpretación errónea de una percepción errónea; un error doble. El espejo sería el medio entre el objeto (ser) y el reflejo (imagen); nuestra percepción, el pensamiento y la ideología. Si analizamos la pornografía desde su código cinematográfico, podremos darnos cuenta de una de sus principales características; el “*closeup; meat shot, medical shot*”, no sólo como un recurso técnico, sino como una característica conceptual de la imagen, liquidamos distancias y nos acercamos tanto que lo que vemos pierde sentido, pierde forma. Pérdida de profundidad. Desaparición por exceso de visibilidad, como lo llama Jean Baudrillard, “La dimensión de lo real es abolida por el efecto

de “zoom anatómico” (Baudrillard, 1981:34). El cuestionamiento, en este punto de la representación pornográfica, es porque este deseo de penetración exacerbado y excesivo en las imágenes intenta sin lograrlo develar el deseo.

El trauma de la invisibilidad en el sexo es tan vasto y nuestro deseo de ver infinito, que se ve reflejado en la naturaleza de nuestro imaginario sexual, de nuestras representaciones que sólo muestra el hambre de imágenes que tenemos de un espacio invisible.

Otro aspecto fundamental en el código de la pornografía que es objeto de análisis mediante la analogía con el estudio al cuadro de *Las meninas* del pintor español Diego Velázquez (1599-1660) que Michel Foucault (1926-1984) realiza en su libro *Las palabras y las cosas* (1966), es la toma subjetiva, la cámara toma el lugar de un actor en la película. El observador puede ver la escena a través de una persona con la cual se identifica, el observador comprenderá que ésta viendo en pantalla lo que ve el actor. recurso utilizado hasta el cansancio en la industria con el afán

de crear una simulación o ilusión de realidad. No es necesario mencionar o referirse a alguna película o pieza pornográfica en específico, ya que esta escena es tan común que al describir cualquiera, estaría abarcando un sin número de películas porno, mencionando otra característica del universo porno, su repetibilidad, me refiero al famoso “blowjob”, el sexo oral. La toma subjetiva de un “blowjob” supone la mirada del hombre hacia la mujer mientras ella le practica sexo oral. En la parte inferior de la imagen se muestra parte del abdomen el cual se une con las piernas en perspectiva, en la parte central de toda la escena y en primer plano está el pene en erección, siendo sujetado y devorado por la mujer que se encuentra frente a la mirada del hombre detrás del pene. Sólo dos figuras y un fondo, la figura masculina incompleta, sólo de la cintura hacia abajo y la figura femenina en un plano retrato. Aquí es donde la imagen pornográfica cumple de alguna manera la misma función al igual que la pintura de Diego Velázquez *Las meninas*: el hecho de hacer visible lo invisible por medio de la mirada.

En esta imagen no existe ningún espejo como en *Las meninas* de Velázquez, sino que la pantalla es el espejo, un espejo ilusorio con la intención de llevarnos al interior del mismo. En primer plano, la figura masculina se presenta incompleta con el propósito que sea el espectador quien la termine, es nuestro cuerpo quien completa esa imagen, nos extendemos hacia el interior de la imagen y ésta se extiende hacia nuestro espacio, realizando este juego infinito que simula el lenguaje y evoca la forma en que nosotros nos relacionamos con el mundo. El lenguaje, al igual que la imagen, es el medio que nos permite relacionarnos con lo real sin tocarlo jamás.

1.2 Porno expandido

Pornografía hipertélica; “la pornografía excede su finalidad, transgrede sus propios límites y, en este movimiento, termina por penetrar el espacio artístico operando un trastocamiento del mismo, subvirtiendo las reglas del juego de la representación, revirtiendo los mecanismos de la imaginería erótica”
Fabián Giménez Gatto

En el arte contemporáneo, como en otras disciplinas, ha surgido desde ya hace algunas décadas una tendencia por analizar la estética de la pornografía. Es innegable e inevitable abordar temas de cultura digital, así como de educación sexual e imaginario colectivo sexual, sin mencionar la pornografía como punto de partida de estas categorías. La red y el estado de conexión perpetua entre los individuos y las informaciones, han abierto un espectro donde se ha manifestado la obsesión social y cultural por la pornografía.

El porno no sólo aumenta en consumidores, ha rebasado los límites de su producción. La Industria del sexo explícito en principio funge como imagen de entretenimiento e imagen de placer; imágenes que evocan o funcionan como dispositivos que buscan la excitación sexual del espectador. La expansión de la estética porno se da a todos niveles desde el arte hasta el diseño y la publicidad. A partir de la proliferación de la pornografía en otros campos han surgido diferentes definiciones para hablar de este fenómeno:

Porno-chic o (posporno)no es porno, si no la representación de lo porno en el arte y la cultura no-pornográfica; el pastiche y la parodia de, el homenaje y la investigación del porno; la transformación posmoderna del porno en un artefacto cultural mainstream para una variedad de propósitos, incluyendo publicidad, arte, comedia y educación.” (McNair, citado en Giménez, 2012: 141)

Pospornografía; nuevo género de material sexualmente explícito que es, quizás, visualmente más experimental, político, humorístico, “artístico” y ecléctico que el resto. (Sprinkle, citado en Giménez, 2012: 142)

Representaciones no pornográficas-, encarnaciones de la discursividad hardcore en clave soft, arty, chic, glam, camp, alt., indie y punk.(Giménez, 2012: 142).

En 1978 Andy Warhol se apropió de algunas escenas pornográficas; realizando una serie de serigrafías bajo el nombre de *Sex Parts*, utilizando la misma lógica del ready-made, descontextualizando estas imágenes con el fin de reinterpretar su función en un espacio mediático masivo, el espacio museístico, logrando así una explotación sexual polisémica. Lo que sobrevino en la trasformación del funcionamiento de la imagen con el solo hecho de presentarla dentro de otro contexto, una apropiación con dos intenciones evidentes, por un lado, la normalización de la imagen porno al convertirla en arte y exhibirla en un espacio público,

y por otro de forma inversa el cuestionamiento del aparato institucional artístico como agente de censura y visibilidad.

Si pensamos particularmente en la imagen porno y la ideología que existe detrás de ella podemos acercarnos a una función intrínseca que no desaparece aún en su descontextualización, su propiedad hiperrealista de mostrar invisibilidades.

El impacto de la imagen porno, a diferencia de otros tiempos, se presenta actualmente como imagen polimórfica capaz de acoplarse a diferentes discursos dependiendo de los propósitos en los que se deposite.



CAPITULO 2

REMIK: ESCRITURA Y RESISTENCIA

“Podría decirse que toda técnica es epocal, lleva en la frente escrito el nombre de su tiempo. Pero sería más exacto pensar lo contrario: que es la técnica la que hace a su época, la que la escribe(...) Démolas la vuelta. Si “no hay revolución que no sea técnica”, ¿podría también decirse: “no hay hallazgo técnico que no sea revolucionario”? ”

José Luis Brea

El orden sociopolítico económico y cultural se rige por el poder, qué en sus estrategias de acción, vulnera y divide, al mismo tiempo que genera categorías de hegemonía entre los individuos que componen una sociedad. Vigilancia y control que deriva en desigualdad, imponiendo una estructura de dominio, sometimiento de pensamiento, por medios visuales que enajenan y construyen un espacio público y privado a favor de una ideología domínante. En este escenario, el arte surge como agente de resistencia hacia los mecanismos de control que permean, estructuran y crean nuestra realidad. Es la subjetividad y la crítica, las que se alejan del orden establecido en pro de la movilización de las miradas hacia una descentralización del poder y el saber. Porno Bastardo genera, dentro de un panorama contemporáneo, encuentros visuales entre diferentes imaginarios sociales y culturales, con la intención de generar una mirada ajena al régimen escópico impuesto, generando de esta manera nuevas vertientes de interpretación de una realidad libre y sin pertenencia.

Las implicaciones en el panorama contemporáneo entorno a la creación de imágenes por medio de la apropiación de otras representaciones, las cuales están ligadas o “protegidas” por leyes que regulan el concepto

de propiedad intelectual, da inicio a cuestionamientos en cuanto a la legitimación del conocimiento que producen estas mismas. La idea de democracia y el derecho a la información son cruciales para poder entender un sistema de pensamiento particular que caracteriza al remix. “El remix es la técnica que consiste en copiar, transformar y combinar.” (Ferguson, 2011)

No sólo se trate del libre tránsito, producción y adquisición de información, sino en contraparte de un control social y político a partir de la restricción y regulación de la información. La cultura digital deviene en una regeneración de pensamiento global y glocal del concepto de comunidad. Una comunidad mundial que comparte y genera información y conocimiento, la cual busca ser democrática, libre y construida por cada uno de los miembros de ésta sin restricción política, social o económica.

La información es poder. Pero como con todo poder, hay quienes lo quieren mantener para sí mismos. La herencia científica y cultural del mundo completa, publicada durante siglos en libros y journals, está siendo digitalizada y apresada en forma creciente por un manjo de corporaciones privadas. ¿Quieres leer los papers que presentan los más famosos resultados de las ciencias? Vas a tener que mandarle un montón de dinero a editoriales como Reed Elsevier (...) Necesitamos

tomar la información, donde sea que esté guardada, hacer nuestras copias y compartirlas con el mundo. Necesitamos tomar las cosas que están libres del derecho de copia y agregarlas a este archivo. Necesitamos comprar bases de datos secretas y ponerlas en la Web. Necesitamos descargar journals científicos y subirlos a redes de participación de archivos. Necesitamos pelear una Guerrilla por el Acceso Abierto. Si somos los suficientes, alrededor del mundo, no sólo enviaremos un fuerte mensaje en oposición a la privatización del conocimiento –la haremos una cosa del pasado. ¿Vas a unírtenos? (Swartz, 2008:)

Origen-Autor

La idea de autor que hoy podemos distinguir particularmente en los círculos de creación audiovisual, está atravesada por las leyes que rigen la propiedad intelectual, *copy right* y *copy left*, tal concepto tiene como antecedente la propiedad privada.

La propiedad privada emerge como concepto para delimitar las acciones de los hombres sobre diferentes objetos y espacios. Una forma de determinar el acceso y uso de objetos, cosas, lugares y hasta personas.

La propiedad intelectual proviene de la idea de poder distinguir la autoría y origen sobre las diferentes vertientes de producción de ideas que se

depositan en objetos, imágenes, obras de arte, etcétera. Tal acción no tiene otro fin más que el de proporcionar unos estatutos legales para la distribución y acceso a tal material, así como el reconocimiento simbólico y económico que produce cada objeto sujeto a la ley de propiedad intelectual:

la función autor está vinculada al sistema jurídico e institucional que rodea, determina y articula el universo de los discursos; no se ejerce uniformemente y del mismo modo sobre todos los discursos, en todas las épocas y en todas las formas de civilización; no se define por la atribución espontánea de un discurso a su productor, sino por una serie de operaciones específicas y complejas; no remite pura y simplemente a un individuo real, puede dar lugar simultáneamente a varios ego, a varias posiciones-sujeto que clases diferentes de individuos pueden ocupar. (Foucault, 1994: 343)

La idea de autor basado en la creación a través de la inspiración descarta cualquier fuente externa de colaboración, otorgándole al autor absoluto reconocimiento sobre las ideas depositadas en el objeto resultado de la inspiración, perspectiva que sospechosa y convenientemente defienden la mayoría de las instituciones culturales, ya que resulta benéfico.

Podemos distinguir en el famoso ensayo del filósofo y semiólogo francés

Roland Barthes "La muerte del Autor" (1984) la forma en que la ideología capitalista construye el concepto de autor mediante el descubrimiento del prestigio del cual se dota al individuo, convirtiéndolo a este en el origen de su obra, una especie de paternalismos sobre las ideas declaradas en su discurso (la vida del autor como antecedente de su obra). Sin embargo, es cuestionable las múltiples informaciones e ideas contenidas en la obra ya que los orígenes de esta no yacen en el actor sino en el acto mismo. Podemos decir que todo artista está condicionado a múltiples estímulos fuera y dentro de él, de los cuales no tiene control en absoluto, y la genialidad del autor queda reducida a la habilidad de poder transcribir una serie de ideas preconcebidas otorgándoles nuevos sentidos, "un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, una contestación" (Barthes, 1984:71). De esta forma el autor no sería más que un medio por el cual se filtran una serie de infinidad de contenidos culturales procedentes de distintas fuentes (un compilador); el acto de la escritura como una forma de despersonalización.

Hoy en día podemos advertir dentro de los procesos creativos de la producción de imágenes como es que el hecho de la autoría colectiva de las obras de arte se ha acentuado a partir del surgimiento de las sociedades de la información. En las cuales paradójicamente el sujeto se construye a partir de contenidos fuera de él, su Play list, sus gustos y preferencias, los lugares que ha visitado, sus amigos etcétera, una serie de datos informáticos que diseñan su identidad, evidenciado claramente que nuestra identidad es una especie de *remix postinternet**.

Del Rady made al remix (Antecedentes del remix)

En 1919 el artista francés Marcel Duchamp se apropió de una reproducción de la famosa pintura del renacimiento, *La Gioconda* de Leonardo da Vinci, otorgándole bigotes; nombrándola *L.H.O.O.Q.*, el rostro de aquella mujer se ve masculinizado y Duchamp advierte de la lectura andrógina que nos ofrece Leonardo. La intervención en este

* Post-Internet: momento contemporáneo constituido de raíz por una idea ubicua de autoría, un desarrollo de la atención como moneda de cambio, el colapso del espacio físico en la cultura de redes y la infinita reproductibilidad y mutabilidad de los materiales digitales. (Artie Vierkant, 2010:03)

caso sirve como proceso de descubrimiento, el hecho de manipular la información existente recae en una forma de producción de sentido, de producir significaciones fuera de foco entorno a conocimientos ya establecidos:

En su conjunto, la herencia literaria y artística de la humanidad debe ser utilizada con fines de propaganda partidaria. [...] Todos los elementos, tomados de cualquier parte, pueden ser objeto de nuevos abordajes. [...] Todo puede servir. Es obvio que no solamente podemos corregir una obra o integrar diferentes fragmentos de obras perimidas dentro de una nueva, sino también cambiar el sentido de esos fragmentos y alterar de todas las maneras que se consideren buenas lo que los imbéciles se obstinan en llamar citas. (Debord citado en Bourriaud,2009 :40)

Sin embargo, no es *L.H.O.O.Q* el antecedente más antiguo que podríamos nombrar para referirnos al remix. “En 1913 tuve la feliz idea de fijar una rueda de bicicleta sobre un taburete de cocina y mirarla girar.”(Duchamp citado en Oyarzún, 1979 :78),*Roue de bicyclette* (Rueda de bicicleta) es el nombre que lleva el primer ready made. La elección del objeto funge como una fórmula de transformación simbólica dotando a objetos comunes del grado de obra artística. Marcel Duchamp crea estos objetos con la intención de despojar su cualidad utilitaria y

transformarlos en un objeto contemplativo, el acto creativo se reduce a la elección.

elegir basta para fundar la operación artística, al igual que el acto de fabricar, pintar o esculpir: “darle una idea nueva” a un objeto es ya una producción. Duchamp completa así la definición de la palabra “crear”: es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un relato. (Bourriaud,2009:25)

Podemos identificar al *ready made* como la primera fase del remix. Otro aspecto dentro del proceso del remix después de la apropiación (la elección del objeto) que es necesaria y qué en sí le da su nombre al termino remix es la intervención a este objeto/información, mezclándolo ya sea con otro o reorganizando sus partes. “la intervención (...)puede ocurrir en la forma de una resíntesis en una nueva unidad de sentido, como transfiguración de los inmediatos materiales y descubrimiento en ellos de una potencia estética” (Oyarzún, 1979 :83). Ejemplo de ello es el *ready made* “Cabeza de Toro (1942)” del artista español Pablo Picasso, donde algunas partes del conjunto de una bicicleta son separadas de su todo y vueltas a ensamblar para formar con el asiento y el manubrio la figura de una cabeza de toro. La fragmentación del

objeto y el reordenamiento de sus elementos es una estrategia potencial de resignificación y construcción de sentido.

Las estrategias de producción que darían forma al panorama artístico contemporáneo evolucionarían influenciadas por la descontextualización del objeto, la apropiación, y el cuestionamiento del rol del artista.

La llegada del internet y la digitalización de los medios de producción en la llamada revolución informática, abriría un nuevo panorama de posibilidades y cuestionamientos en torno a las prácticas artísticas. Antes de la era digital, las técnicas de creación artística actuaban por analogía, por replica o imitación; transcripción: “ Codificar información de una manera analógica significa transcribir una determinada magnitud en otro sistema, constituido de una nueva magnitud, proporcional a la primera, pero más manejable.” (Gifreu, 2009:21). De esta forma, la analogía se define como una transcripción de una cosa hacia un nuevo medio, un paisaje pintado en óleo sobre tela, una escultura tallada en piedra o madera, fotografía en papel. El artista transcribe una realidad o una idea sobre esa realidad, hacia un soporte.

Por otro lado, los medios digitales realizan una conversión que se traduce a números; unos y ceros, no existe ninguna variación física, es así como elementos de diferente naturaleza material (textos, imágenes, sonidos, etcétera) son transformados a bits de información, y el código binario funciona como un paquete único de información.

Esto quiere decir, que cada pieza creada bajo este sistema, goza de una propiedad intangible o inmaterial, lo cual le da la particularidad de poder ser conservada sin sufrir deterioro alguno, de ser copiada y reproducida infinitamente sin ninguna variación, la obra única e irrepetible, que en sí misma guarda su tiempo y espacio de creación como lo conceptualizara el filósofo alemán Walter Benjamin (1936), así como el papel del autor como punto de origen de la obra artística, se disuelven frente al medio digital, curiosamente esta mecánica de creación se relaciona con el *ready made* ya que muchos de estos objetos son producidos en serie y aunque a diferencia del archivo digital los primeros *ready mades* gozan de una característica matérica, podremos interpretarlos como objetos

producidos en masa, cada uno de ellos contiene la misma información en su proceso de producción, guardando una equivalencia cualitativa y cuantitativa con respecto a su serie. La producción en serie es un antecedente directo del archivo digital.

Procesos

Según el músico japonés Ken Ishii, “La historia de la música tecno se asemeja a la de Internet. Ahora cualquiera puede componer músicas infinitamente. Músicas que se fragmentan cada vez más en géneros diferentes de acuerdo con la personalidad de cada uno. El mundo entero estará colmado de músicas diversas, personales, que a su vez inspirarán más y más. Estoy seguro de que en adelante surgirán sin cesar nuevas músicas”.(Ken Ishii citado en Bourdiaud, 2009: 43) A continuación enlistare una serie de procedimientos técnicos junto con ejemplos de piezas pertenecientes al ámbito del arte:

Fragmentación; “Cabeza de Toro (1942)” del artista español Pablo Picasso.

Mashup; la combinación de fragmentos; ‘mashup’ en inglés. ‘To mash up’ (como ‘mashed potatoes’) es ‘hacer puré’ o ‘hacer pulpa’.

sampling: sampleo; DJ Mark the 45 king: “Yo no robo toda su música, me sirvo de la pista de batería, me sirvo del pequeño bip de aquél, me sirvo de tu línea de bajo, mientras que tú no tienes que hacer ni una jodida cosa más”.(...) *Deejaying*: dos pistas al mismo tiempo; las figuras son similares. Cuando el cross fader de la consola de mezcla está en el medio, las dos pistas se tocan juntas: Pierre Huyghe presenta juntos una entrevista con John Giorno y un film de Andy Warhol(...) *El pitcher*: manipulación del tiempo; permite controlar la velocidad del disco: 24 Hour Psycho de Douglas Gordon. (...) *Cut*: corte y pega; Alex Bag graba pasajes de un programa de televisión; Candice Breitz aisla breves fragmentos de imagen y los empalma. (...) *Playlists*; “Para su proyecto común Cine Libertad Bar Lounge (1996), Douglas Gordon proponía una selección de films censurados en el momento de su aparición, mientras que Rirkrit Tiravanija construía alrededor de esa programación un marco de sociabilidad. (...) *Zapping*; la producción tímida del tiempo alienado del ocio: con el dedo en el botón se construye una programación. (Bourdiaud, 2009: 44)

RemixConclusiones

“La calidad de una obra depende de la trayectoria que describe dentro del paisaje cultural. Elabora un encadenamiento entre formas, signos, imágenes.” (Bourdieu, 2009: 45), “Nuestra creatividad viene de afuera, no de adentro, No lo hacemos solos. Dependemos unos de otros, y admitirlo no quiere decir aceptar la mediocridad y la derivación. Es una liberación de nuestros prejuicios y un incentivo para no esperar demasiado de nosotros mismos y simplemente empezar.”(Ferguson, 2012)

“El consumidor extático de los años ‘80 desaparece en favor de un consumidor inteligente y potencialmente subversivo: el usuario de las formas.” (Bourdieu, 2009: 45), “Es posible imaginar una cultura en la que los discursos circularan y fueran recibidos sin que la función-autor apareciera nunca. Todos los discursos, cualquiera que fuera su estatuto, su forma, su valor, y cualquiera que fuera el tratamiento al que se les somete, se desarrollarían en el anonimato de un murmullo. Ya no se escucharían las preguntas repetidas [ressassées] durante largo tiempo: «¿Quién ha hablado realmente? ¿Seguro que es él y ningún otro? ¿Con qué autenticidad, o qué originalidad? ¿Y qué ha expresado de lo más profundo de sí mismo en su discurso?». Sino otras como éstas: «¿Cuáles son los modos de existencia de este discurso? ¿Cómo se sostiene, cómo puede circular, ¿quién puede apropiárselo? ¿Cuáles son los emplazamientos que en él se disponen para unos sujetos posibles? ¿Quién puede cumplir estas diversas funciones de sujeto? Y, detrás de todas estas preguntas, casi no se escucharía sino el ruido de una indiferencia: «¿Qué importa quién habla?” (Foucault, 1994: 350), “¿Nos dirigiríamos hacia una cultura que abandonaría el copyright en beneficio de una gestión del derecho de acceso a las obras, hacia una especie de esbozo del comunismo de las formas?” (Bourriaud,2009:39)

“La supremacía de las culturas de la apropiación y del reprocesamiento de las formas introduce una moral: las obras pertenecen a todo el mundo, parafraseando a Philippe Thomas.” (Bourriaud,2009:39), “Todo es un remix, todo es un remezcla, es decir, que no hay una creación hecha por el ser humano que no esté formada a partir de otra que le haya precedido.” (Ferguson, 2011.)



CAPITULO 3

PORNO BASTARDO

Porno Bastardo es el punto de fuga, que procura dar cuenta de un resultado del devenir de la imagen porno al ser remixeada, de sus implicaciones sociales, culturales, políticas y estéticas, al mezclar dicha imagen con otras que no pertenecen al mismo campo semántico y/o al mismo régimen escópico.

El Remix como reescritura técnica, ideológica y conceptual, nos permite mediante el quehacer artístico entablar una serie de diálogos transestéticos entre el régimen escópico de la pornografía y otras esferas de pensamiento regidas por la imagen (social, cultural, religiosa, política, etcétera).

El nombre del proyecto es una categoría, un nombre que pueda abarcar los diferentes proyectos que he realizado entorno a la imagen porno.

El término Bastardo refiere al surgimiento del remix en los 80 dentro de la escena musical, específicamente el hip hop, el cual se categoriza como Bastard Pop o Música Bastarda. En el transcurrir del proyecto sean identificados diferentes métodos y procesos de experimentación que permitieron la creación de las diferentes series englobadas en la categoría *Porno Bastardo*:

- **Pornificación: Una estrategia para mirar la realidad a través del código pornográfico.**
- **Pornotelia: Cuando la pornografía desborda.**
- **Porno Imposible y camuflaje: Estrategia artística en busca de vislumbrar lo real mediante la simulación.**

Cada una de estas categorías funcionan como estrategias de producción, como métodos de creación estética mediados por la pornografía.

3.1 Pornificación: Una estrategia para mirar la realidad a través del código pornográfico.

¿Qué formas o estrategias podemos crear en base a la imagen pornográfica, a su ideología implícita, que nos den la oportunidad de resignificar imágenes y conceptos ya establecidos en la cultura?

¿Podemos desplazar la mirada pornográfica a otros ámbitos que no tengan que ver con el placer y el entretenimiento?

El concepto de pornificación funciona como un mecanismo que deposita fenómenos culturales sociales y políticos en un recipiente estructurado o construido por la pornografía, y a su vez de forma inversa; deposita la pornografía en una estructura de otro tipo ideológico ajeno a allá. Partiendo de elementos ya sean imágenes, códigos, o estructuras, que remiten directa o indirectamente a la pornografía, no solo se logra extender el ámbito de la pornografía a otros campos de acción, sino de desplazar los conceptos que construyen esta imagen ya sean técnicos y/o teóricos creando así nuevas informaciones y lecturas que difieren de su origen.

3.1.1 PORNO DIVINO (LA GRAN RAMERA)

El cuerpo como divinidad

La noción de cuerpo en la institución nombrada Iglesia católica se ha conceptualizado mediante el uso de la imagen, en tanto aparato de reclutamiento espiritual. Durante la historia de esta institución, es evidente la estrategia de propaganda, conquista y control que se ejerce desde su imaginería:

Para el creyente, no hay poder alguno mayor que el de su dios. Al construir su imagen de la divinidad, el devoto lo comprende como Sujeto semiótico primigenio y es precisamente en su capacidad de semiosis donde el dios manifiesta su poder. (Mandoki. 2004; 247)

La imagen del cuerpo se confecciona a semejanza de Dios, de ahí que el cuerpo del hombre sea el de Dios. Al designar la semejanza del cuerpo individual con el cuerpo de Dios se crea una especie de condición o control sobre el cuerpo de los individuos, ya que el individuo debe cumplir con los designios de semejanza del ser superior. Dentro de su concepción corpórea a partir de la imagen de Dios, es notorio que

el cuerpo femenino es excluido o reducido, por el masculino, el cual se asemeja al de Dios, mientras el cuerpo femenino se convierte en producto remanente de lo masculino. Eva surge de una costilla de Adán. La afirmación de este hecho por la palabra de Dios es un acto de inversión en el orden natural de la concepción, donde la mujer como hembra es la matriz de la reproducción. El acto de Dios invierte el orden natural de lo femenino con respecto a lo masculino, re-configura una nueva cartografía en el orden social donde el hombre, como cuerpo primario, contiene el poder. El cambio de orden social del matriarcado al patriarcado queda resuelto en una suerte de cambio de papeles corpóreos. Con respecto a lo sexual el cambio de poder se refleja en la inversión del acto de procreación por el de penetración.

Para los integrantes de esta Institución la imagen del cuerpo no es una construcción del hombre, sino un diseño a partir de la visión de Dios. La imagen femenina difiere de la masculina en cuanto al sexo, ya que la imagen de la virgen, tomada desde el aspecto sexual, basa su cualidad divina en su naturaleza inmaculada, donde la mujer se conserva casta.

De esta forma, la imagen de la virgen se transforma en un símbolo de pureza y divinidad. La pureza, en este sentido, se adquiere por medio de la ausencia del sexo. El control en el cuerpo individual se evidencia en el concepto de “virgen”, por medio de esta imagen la iglesia como institución ejerce un control manifiesto en la vida sexual de la mujer, dotándola de divinidad en el acto de evitar la penetración. La ausencia del coito dota de poder divino al cuerpo femenino al mismo tiempo que esta promesa de pureza y poder, reclama una condición sexual que evidencia el control sobre la sexualidad de la mujer.

El cuerpo pornográfico

La concepción del cuerpo a partir del código pornográfico se instala en un contexto de hipersensibilidad, la imagen del cuerpo deja sus límites morales y se convierte en una alucinación creada con la intención de simular en lo imaginario un acto sexual real.

Para el espectador, la imagen del cuerpo se presenta como un producto de consumo al servicio de la satisfacción de su placer, el cuerpo femenino

se cosifica al servicio del deseo. El otro se convierte en objeto por efecto de satisfacción. Dentro del código porno, al igual que la imagen religiosa, se ve con notoriedad una jerarquización del cuerpo, ubicando al masculino como consumidor o usuario del femenino, de esta forma se visualiza un poder patriarcal en la imagen pornográfica, donde la imagen del cuerpo de la mujer es cosificada para satisfacción del placer masculino, de esta manera el cuerpo femenino funciona al servicio y con la misión de la satisfacción de placer masculino.

Sin embargo, al igual que en la imagen religiosa, el cuerpo femenino goza de un poder. En la representación de la virgen, el poder se lo otorga a la ausencia del sexo, mientras que en la pornografía funciona de forma inversa. En la primera, la imagen de la mujer se convierte en divina al despojarla de su aspecto sexual y de esta forma lograr su divinidad; en la pornografía, lo femenino obtiene su poder al convertirse en objeto de deseo que funciona regulando el deseo masculino mediante la seducción, ya que la pornografía vacía el valor sexual en la figura femenina. El cuerpo femenino como contenedor y símbolo de

la sexualidad, es así como la mujer contiene el poder de seducción. En la imagen pornográfica se restablece el orden natural del cuerpo, marcando el cuerpo femenino como fin último del deseo.

Pornografía divina

Porno-grafiando la imagen de la virgen. La generación de una nueva imagen como resultado de la mezcla de las dos antes mencionadas resulta una nueva forma de percibir el cuerpo, generando líneas de relación entre dos tipos de imaginarios que aparentemente no se relacionan o se repelen en su valor significante. Se pueden leer en esta mezcla varias líneas de interpretación. En primer lugar, la negación de los valores reguladores del cuerpo femenino por parte de la institución Iglesia católica. En el momento de presentar a la virgen en un acto sexual, se revierte el designio de Dios al nombrar a la mujer como procedente del cuerpo masculino y se restablece el orden matriarcal, pero no por el acto de la concepción si no por el acto de seducción.

Otra forma de interpretación se puede leer a partir de la pornografía donde la cosificación del cuerpo femenino se convierte en una especie de adoración hacia el propio cuerpo, se niega el cuerpo masculino como contenedor de seducción ya que es el cuerpo femenino el que aparece en escena y termina siendo este la representación del deseo de forma generalizada.

Fases

1° Recolección de imágenes está enfocada a encontrar registros digitales de pinturas religiosas, en particular la representación de la virgen en la historia, pinturas de autores famosos que sean reconocidas a nivel global que por su composición puedan ser objeto de una intervención o fusión.

2° La segunda recolección está condicionada por la recolección de las primeras imágenes. La búsqueda se enfoca en encontrar imágenes pornográficas que puedan ser usadas para fusionarse con el resultado de la primera fase.

3° Mezcla y edición con el fin de fusionar dichas imágenes. Se pretende obtener una serie de imágenes donde la figura femenina como es la virgen se pueda observar en acto sexual. Vírgenes- sexualmente activas.

Proceso de producción

El proyecto consiste en una serie de intervenciones de forma digital en imágenes religiosas. La estrategia para la producción de estas imágenes está en fusionar dos imágenes para obtener una nueva con significados distintos que puedan potencializar los sentidos de interpretación que cada una por sí sola no tendría. Dos tipos de imágenes de orígenes opuestos como son la imagen religiosa (judeocristiana) y la imagen pornográfica.



3.2 Pornotelia: Cuando la pornografía desborda

“Dejas de ver mujer en cuatro días
porque te gusta desear,
te gusta quemarte y revivirle,
te gusta pasarles la lengua de tus ojos a todas”

Jaimes Sabines

DECIR:

VICTORIA
RITA



HORARIO
DE 9:00 - 16



La pornografía, el género que muestra más que lo real. El sexo en sí, es aburrido, un acto crudo que carece de sentido más allá del acto reproductivo. Sin embargo, el porno es donde la imagen de sexo desborda su propio sentido y fin, trasgrediendo a su referente mismo,

lo que Fabián Giménez Gatto llama *Pornografía hipertelica*; “La pornografía convertida en arte o el arte convertido en pornografía, este fenómeno transestético parece conducirnos a una suerte de pornografía hipertélica” (2007:89). El término *hipertelia* alude a aquella cosa que desborda su propio sentido, es decir que va más allá de su propio fin con el que fue creado, se expande hacia lugares u objetos que no tienen nada que ver consigo mismo. Así, la misma pornografía en hipertelia se refiere a aquellas imágenes pornográficas que superan su propia función y que desbordan su significación en otros sentidos más allá del propio sexo, donde la imagen pornográfica invade otros espacios como el arte, la publicidad, etcétera. El sexo se encuentra en todos lados menos en el sexo mismo, es la imagen seductora y generadora de placer donde existen multitud de discursos y que trata de todo menos de sexo, la desaparición del objeto por exceso de visibilidad. Roland Barthes (1982)

decía que la palabra puede ser erótica bajo dos condiciones opuestas, la primera si se repite hasta el cansancio o si surge de forma inesperada . La pornografía es un exceso de la imagen y del mismo contenido el cual se repite infinitamente.

En 2016 realizando un viaje a el estado de Oaxaca México recopile una serie de fotografías de la gente y el contexto de los espacios que como turista visite. Basado en la recopilación de las imágenes intervine esas fotografías mediante fotomontajes. El objetivo fue poder retratar a la gente que se encontraba en los espacios públicos. Personas que habiten el espacio de manera común. Después de hacer la recolección de fotografías, realice una intervención digital de estas mediante la sustitución de los rostros por rostros de actrices porno con gesticulaciones que aluden al goce en el momento del sexo. Más que una metáfora fue hacer una metonimia; la sustitución de un elemento por otro del mismo campo semántico. El mismo acto de sustitución constituye la materialización de una fantasía creada por el mismo voyerista que observa tratando de imaginar lo que se esconde detrás

de las apariencias. Es un intento por mezclar la ficción con la realidad, una alucinación que en lo particular se mueve en torno al sexo, al sustituir un rostro por otro trato de materializar el deseo de una fantasía, podría decir que mi intención es transformar a todos los que me rodean, transformar sus rostros para estar en medio de una gran orgía. Ver lo invisible en su rostro, lo que hay detrás de la imagen. Es en sí el hecho de poder traspasar con la mirada al otro mediante el imaginario sexual, de esta manera puedo dilucidar que el proyecto es una acción que trata de remendar un espacio temporal y utiliza la memoria en la cual injerto un elemento de re-significación y re-escritura. La invisibilidad como intimidad del otro, se ve forzada a desaparecer por medio de una suplantación de elementos en la propia imagen, un engaño a la mirada con el fin de materializar el deseo.

3.3 Porno Imposible y camuflaje: Estrategia artística en busca de vislumbrar lo real mediante la simulación



3.3.1 Fascinus

"El deseo fascina. El fascinus es la palabra romana que significa el falo. Hay una piedra donde está esculpido un fascinus tosco que el escultor ha rodeado con estas palabras:

Hic habitat felicitas (Aquí habita la felicidad)"
Pascal Quignard

Existe en nosotros una extraña obsesión, una especie de proto-deseo, que nace de los ojos, y se desplaza por la mirada. El escritor francés Pascal Quignard, en *El sexo y el espanto*, nos da pautas mediante metáforas para entender y pensar nuestra necesidad de ver al otro, de ver el sexo.

El Levítico (XVIII, 8) presenta el argumento de la manera más clara por ser la más condensada: "No descubrirás la desnudez de la mujer de tu padre (turpitudinem uxoris patris tui) porque es la desnudez de tu padre (turpitudis patris tui)". Aquel que ve a la gorgona Medusa sacando la lengua en la boca hendida por el rictus terribilis, aquel que ve el sexo femenino (el agujero de la impureza) de frente, aquel que ve lo "Pasmante" [Médusant], se sume de inmediato en la petrificación (en la erección) que es la primera forma de la estatua. (Quignard, 1994; 63)

Medusa funciona como una metáfora de la imagen sexuada que provoca la erección, y está a la vez como metáfora de la censura, y deseo de

mirar. "Un niño descubre el sexo femenino rodeado de pelos de donde ha salido. La exhibición de la vulva sume al que ve en la petrificación de la erección. Tal es el mito de Gorgo, de Medusa, de Baubo. Lo Medusante le responde a lo Fascinante." (Quignard, 1994: 56).

Hay algo extraño en el código pornográfico y que se atraviesa con el discurso de Quignard, Pascal, y esto está en el hecho de que la mirada y el sexo convergen en un deseo de descubrimiento. El sexo representado por esa cosa frente a nosotros que nos deja pasmados inertes, que nos produce abandonados por nosotros mismos, a merced de la mirada de la muerte:

Puede sucedemos que miremos algo bello con la idea de que puede aburriernos. Lo admiramos sin alegría. Por definición la palabra admiración no es adecuada: veneramos algo en que la atracción que ejerce sobre nosotros se torna aversión. Al emplear la palabra "venerar" nos volvemos a encontrar con Venus. Reencontramos también la palabra de Platón que se negaba a distinguir la belleza y el espanto. Entonces nos acercamos al verbo "méduser" ["pasmar"]: lo que impide la fuga de aquello de lo que deberíamos huir y que nos hace "venerar" nuestro propio miedo, haciéndonos preferir nuestro espanto a nosotros mismos, al riesgo de morir. (Quignard, 1994: 52)

El primer ejercicio de producción estética que inicia el proyecto porno

bastardo lleva por nombre “*Fascinus*”; es serie de intervenciones en diferentes escenas de videos porno, por medio de máscaras que delinean la figura humana, para que el contenido de las figuras sea sustituido por un nuevo video, de esta manera se juega con los conceptos de figura – fondo, el video que sustituye el relleno de cada figura está pensado funcionar de una manera metafórica en cuanto a lo que puede representar el sexo o el acto sexual y la pornografía, la intención es crear un dialogo entre imágenes, la silueta sugiere el acto sexual mientras el contenido de la silueta se forma de diferentes elementos como por ejemplo; nubes, fuego, agua, ciudad, mar, con el fin de enriquecer el contenido visual y crear una metáfora del acto sexual que pueda dar al espectador una serie de interpretaciones metafóricas acerca de la significación del sexo.

El sexo es un espacio tan íntimo en cada persona, que en su práctica se puede descubrir partes que se resguardan bajo la coraza de la apariencia; personalidad. Lo que cada quien muestra dentro de este espacio de alguna manera impregna al otro. La fascinación se produce en la transparencia, traspasar al otro se traduce en el descubriendo de



3.3.2 GlichPorn

Imágenes del goce; “–desafían la legibilidad del sexo como signo.- “subversión sutil” en la que el cuerpo y el placer se pierden en una especie de afanisis erótica, de ilegibilidad del propio deseo, un espacio ciego que introduce un vacío en el cuerpo de la imagen, una pornografía imposible.”

Fabián Giménez Gatto,

Glitch / Porn / Camouflage es la última serie de experimentos audiovisuales, reúne dos campos como constantes y que sirven como ejes estratégicos y conceptuales; En primer lugar, está la imagen porno como origen o materia prima de la producción la cual se toma como un síntoma que evidencia el deseo colectivo por visibilizar el sexo y sus mecanismos de acción. El código pornográfico como principal referente de nuestra sexualidad condiciona nuestra mirada sobre diferentes aspectos políticos, sociales y culturales; la idea del cuerpo, los roles de género, posiciones de poder, objetos y sujetos sexuales, etcétera.

Por otro lado, el Glitch es la técnica y referencia estética, que fungue como medio de trasformación de la imagen porno. Esta transformación se avoca en redefinir las funciones que contienen el código cinematográfico

de la pornografía. Técnicamente se refiere al reordenamiento de la información de los videos digitales pornográficos en pro de crear una abstracción de ellos mismos mediante la manipulación del error digital.



FUENTES

- Arcand, Bernard, (1991) *El jaguar y el oso hormiguero, Antropología de la pornografía*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, República Argentina.
- Bateson, Gregory, (1972) *Steps to an Ecology of Mind*. Editorial Lohlé-Lumen. Buenos Aires, Argentina.
- Barthes, Roland, (1984)*El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Ediciones Paidos 1994. Barcelona, Buenos Aires, México.
- Barthes, Roland, (1982) *L'obvie et l'obtus, (Lo obvio y lo obtuso)* . Editorial Paidós 2002. Barcelona.
- Baudrillard, Jean,(.1981) *De la seducción*, Ediciones Cátedra. Madrid.
- Braunstein, Néstor A.,(1990) *El goce Un concepto lacaniano*. SigloXXI editores. Buenos Aires.
- Bourriaud, Nicolas, (2009) *Postproducción*, Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires.
- Brea, Jose Luis, (1997) "Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica" en *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, Nº 33, págs. 8-15.
- Fernández Christlieb, Pablo, (2004) *El espíritu de la calle: Psicología política de la cultura cotidiana*. Barcelona, Anthropos.
- Freud, Sigmund, (1976) *Obras completas, Análisis de la fobia de un niño de cinco años (el pequeño Hans) A propósito de un caso de neurosis obsesiva (el «Hombre de las Ratas»)(1909)*. Amorrortu Editores. Buenos Aires, Argentina.
- Foucault, Michel, (1968) *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI Editores. Argentina.
- Foucault, Michel, (1977) *Historia de la sexualidad I, La Voluntad de Saber*, Siglo XXI Editores. México.
- Foucault, Michel, (1994) *Entre filosofía y literatura, Obras esenciales, Volumen 1*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 1999.

Giménez,F.; Díaz, A.; Chávez,H.; Aguilar,M.; Marcos,M. y V. López, V, (2014) *Prácticas Artísticas, Tecnología y cultura visual*. Toluca, Estado de México: UAEM, Facultad de Artes.

Gimenez Gatto, Fabian, (2012) *Arte y silencio*. Universidad Autónoma de Querétaro .

Gimenez Gatto, Fabian, (2011) *Erotica de la banalidad*, Fontarama. México.

Gubern, Román, (1989) *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Editorial Anagrama. Barcelona.

Quignard, Pascal, (2014) *La imagen que nos falta*. Ediciones ve. México.

Quignard, Pascal (2000) *El sexo y el espanto*. Ediciones literales. Buenos Aires, Argentina.

Merleau-Ponty, Maurice, (1993) *Fenomenología Dela Percepción*, Editorial Planeta. Buenos Aires, Argentina.

Oyarzún, Pablo, (1979) *Anestetica del ready-made*, Universidad Arcis 1979. Santiago, Chile.

Mandoki, Katya, (2004) “Cuerpo, lugar y discurso: reflexiones en torno a la producción del poder” en *Versión: Estudios de Comunicación y Política*. Número 13. Semiótica y poder. pp. 247- 269.

Masotta, Oscar, (2003) “El psicoanálisis ante la pornografía, Mesa redonda realizada en Barcelona” , en *Virtualia , Revista digital de la escuela de la orientación Lacaniana*. Año 2, número 7.

Arnau, Gifreu. (2009), "El documental interactivo una propuesta de modelo de análisis" [En Línea], disponible en : http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/El_documental_interactivo_cap-2_Arnau_Gifreu.pdf

Gimenez Gatto, Fabian, (2007) "Pornografía hipertélica : cuerpo y obscenidad en el arte contemporáneo", en *Fuentes Humanísticas* 2007-06. [En Línea] Disponible en <http://hdl.handle.net/11191/2419>

Fernández Tresguerres, Alfonso, (2008) "De las apariencias ", en *El Catoblepas* [En Línea], revista critica del presente, número 79, septiembre, página 3, disponible en; <http://www.nodulo.org/ec/2008/n079p03.htm>

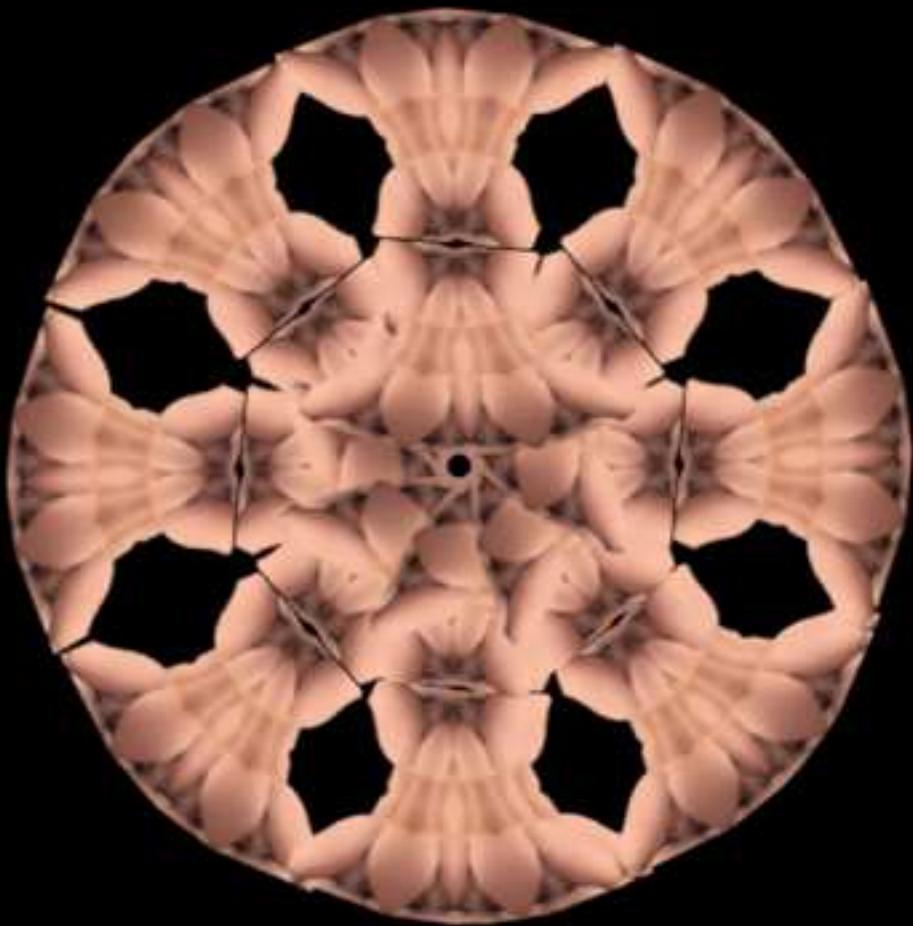
Fouce, J.M., (2002) "Alienación", *webdianoia.com*. [En línea]. 25 de septiembre de 2002, disponible en; <http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=23>

Swartz, Aaron, (2008) *El Manifiesto por la Guerrilla del Acceso Abierto* (título original: Guerrilla Open Access Manifesto). *Eremo, Italia. Publicado bajo la licencia Creative Commons Public Domain Mark 1.0*

Everything is a Remix (2011) Película dirigida por Kirby Ferguson, Estados Unidos, disponible en; <https://vimeo.com/42393680>

RiP!: A Remix Manifesto (2008) Película dirigida por Brett Gaylor, Canadá, EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board, disponible en; <https://vimeo.com/11127501>

TED, Kirby Ferguson: Acepta el remix, 2012 , disponible en; https://www.ted.com/talks/kirby_ferguson_embrace_the_emix?language=es#t-563222



ANEXOS OBRA



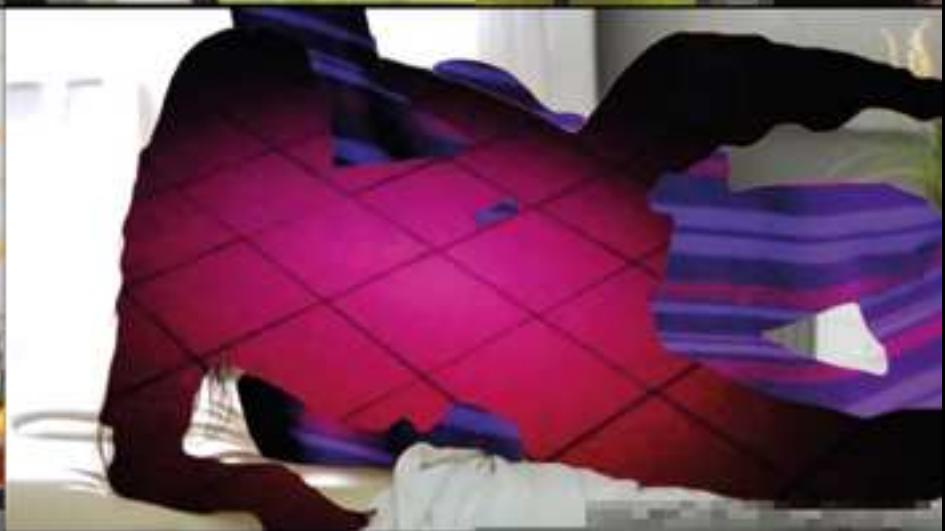
Fascinus

Vídeo intervención

1:05 min

2014

<https://vimeo.com/album/2644056>





De la serie “Pornotelia”
Fotografía digital
20 cm x 30 cm
2014





G DICIENDO

VICTORIA
RATA



ESTADO
DE
SANTO
DOMINGO



HORARIO
DE 9:00 - 16:00



Pornotactilia

Serie de 9 piezas
50x50 cm c/u
Impresión/textil
2014





Pornotactilia

Es una serie de ilustraciones, con elementos texturizados.

El proceso de producción consistió en la elaboración digital de las ilustraciones por medio de rotoscopía, para esto descargue de internet fotografías porno y dibuje sobre ellas líneas y colores planos sin ningún degradado, haciendo alusión a las ilustraciones pop, ya impresas estás imágenes, fui sustituyendo los elementos que componían cada fotografía, los fondos fueron sustituidos por tela con texturas como gamuza, peluche, etcétera, así como también se sustituyeron penes, pezones y vaginas por materiales como caucho de silicon y textil con la intención de llevar estas ilustraciones a un espacio donde el espectador además de tener una impacto visual pudiera tener un impacto táctil, lo que lo llevaría a tocar las imágenes aludiendo a un espacio lúdico y privado (caricia/sexo).







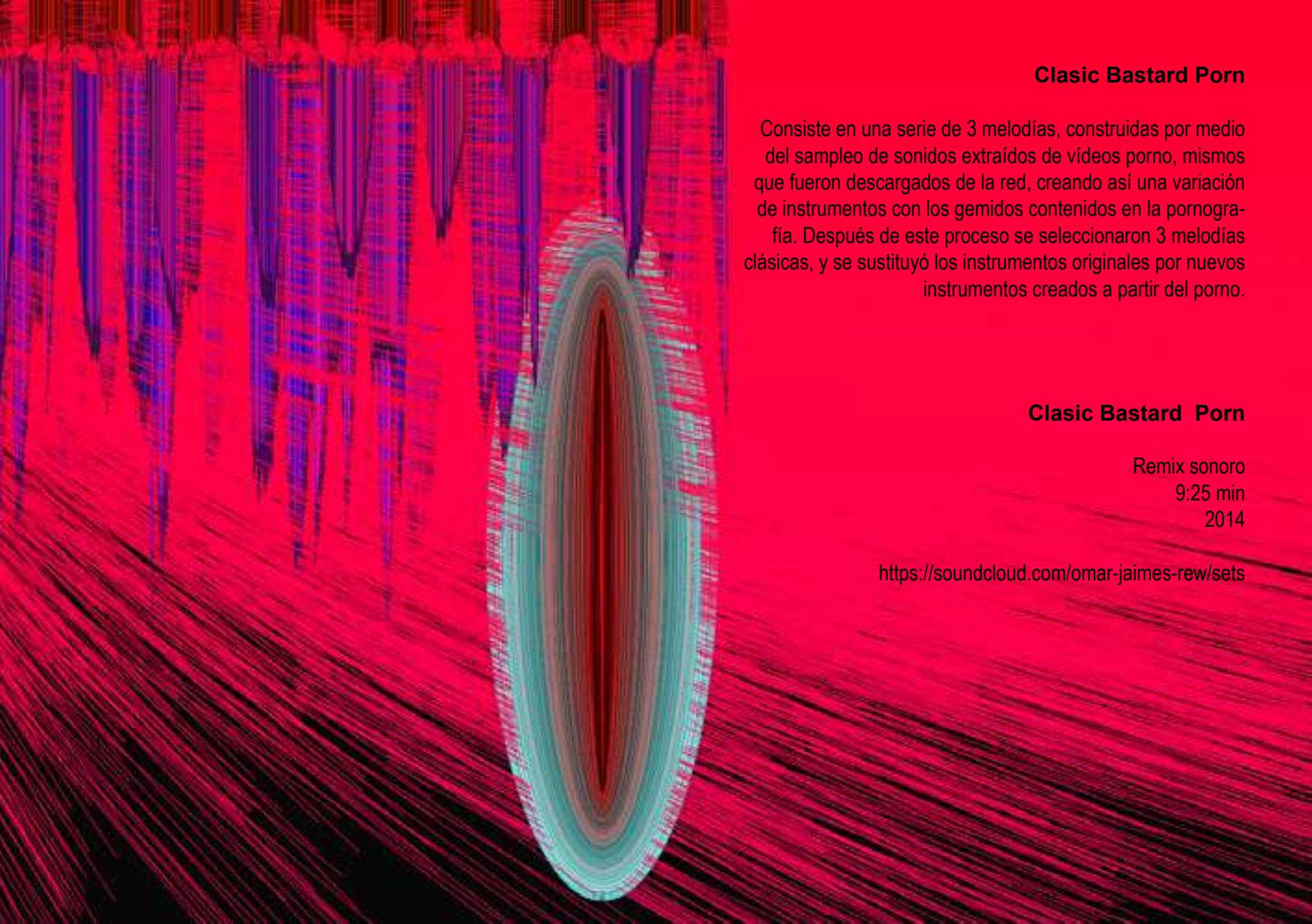












Clasic Bastard Porn

Consiste en una serie de 3 melodías, construidas por medio del sampleo de sonidos extraídos de videos porno, mismos que fueron descargados de la red, creando así una variación de instrumentos con los gemidos contenidos en la pornografía. Después de este proceso se seleccionaron 3 melodías clásicas, y se sustituyó los instrumentos originales por nuevos instrumentos creados a partir del porno.

Clasic Bastard Porn

Remix sonoro
9:25 min
2014

<https://soundcloud.com/omar-jaimes-rew/sets>

Pornotelia

Vídeo/Remix

1:17 min

2014

<https://vimeo.com/192994322>



Pornotelia

Remix

El porno hipertelico, es aquel que desborda su propio sentido como imagen de consumo e entretenimiento. En este caso se utiliza la apropiación y la edición, mediante un proceso de repetición y ritmo en una escena de A Clockwork Orange, de Stanley Kubrick de 1971, para hacer alusión al “in/out, in/out”, frase coloquial dentro del film que refiere al coito.

El Origen

Vídeo interactivo
2015

<https://vimeo.com/117639592>



El origen

El origen es una pieza audio visual que consiste en un video en capas de una flor que necesita ser estimulada por el espectador para que esta florezca. Utilizando Processing se logra crear un video que necesita ser provocado, mientras el mouse este en movimiento la imagen correrá hacia adelante, la flor se estará abriendo, de igual forma el audio sonará solo mientras el cursor este en movimiento. En cuanto se deja de mover el cursor el video corre hacia atrás, la flor comienza a cerrarse y el audio dejara de sonar.

La intención de la pieza es crear una metáfora de la caricia, de la masturbación femenina y la analogía entre la flor, lo femenino y la vagina. Se pretende poner al espectador dentro de un mecanismo interactivo que pueda remitir al acto sexual en un espacio público, evidenciando o tratando de revelar una acción que solo se manifiesta en lo íntimo la pieza es un mecanismo que evidencia al espectador en el acto sexual.

Autorretrato

5:36 min

2015

<https://vimeo.com/120801256>





La Puerta

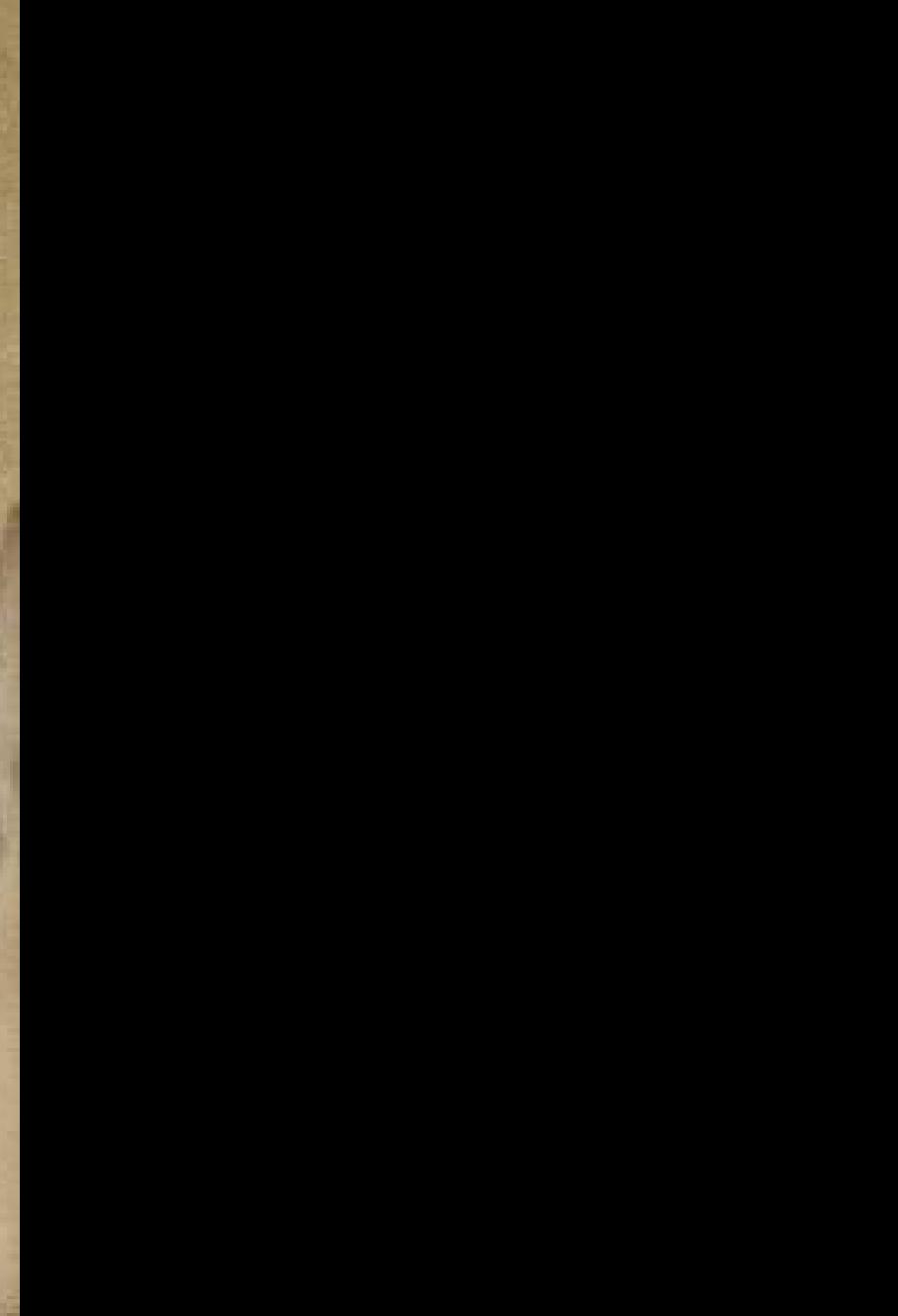
Vídeo instalación interactiva

La pieza es una instalación interactiva que consiste en un vídeo mapping mediante una retroproyección en una estructura en forma de cono. Sobre esta estructura se proyecta un vídeo que emula de forma metafórica la vagina. El vídeo está constituido por medio de capas, cada capa se modifica en tiempo real por medio de un sensor “leap motion” conforme al movimiento de la mano. Al mismo tiempo el movimiento de la mano también generara sonido, el sonido es una pista creada a partir del audio de un video porno, este audio ya distorsionado remite al acto sexual, pero sin ser totalmente evidente.

<https://vimeo.com/149436697>

La Gran Ramera
serie
Digital/Collages
2015







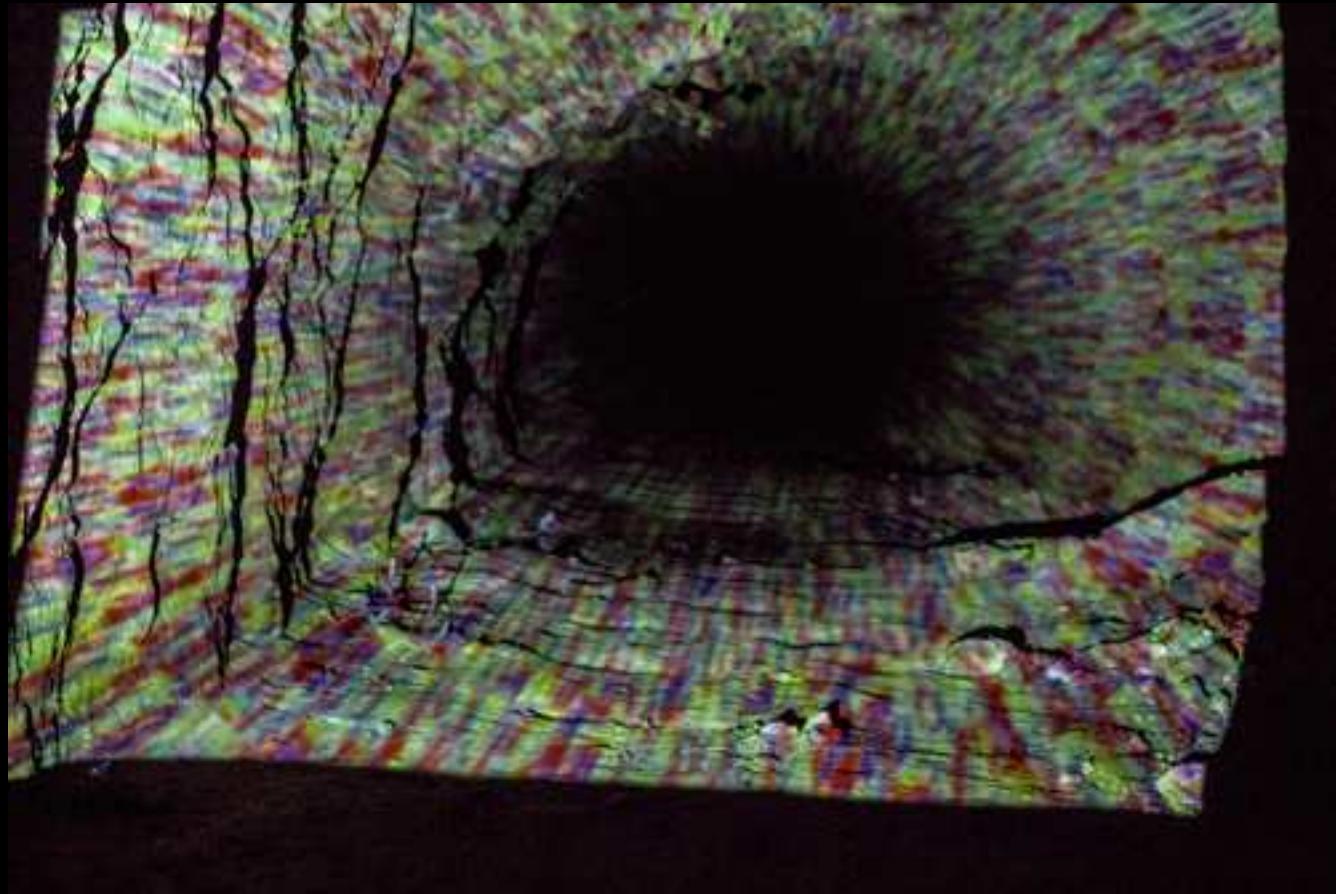








Abismo
Vídeo intervención
Real de Catorce
2016



Abismo

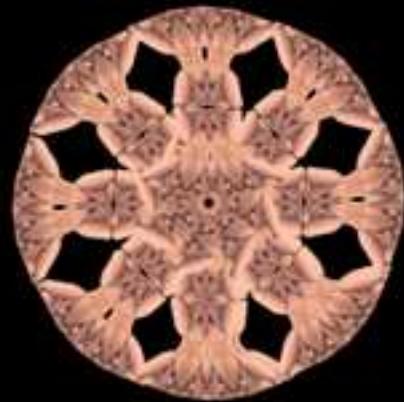
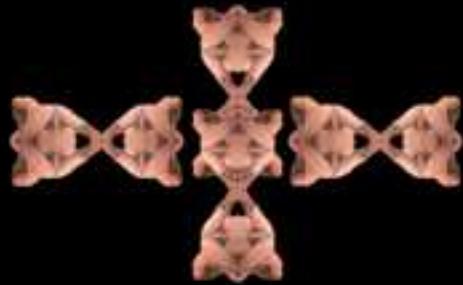
Abismo es una intervención al interior de la mina de Real de Catorce, San Luis Potosí, México, mediante video-proyección. La imagen literalmente penetra en la montaña para volverse una metáfora sexualizada del interior de la vulva de lo femenino; la tierra, esta hace referencia al espacio de abstracción que se descubre en el estado del goce por medio del orgasmo.



El Beso

Vídeo Collages / Apropiación
2016

Desaparición
Vídeo collages
2016





Glitch / Porn / Camouflage

Vídeo Porno experimental generado por computadora.



Visual-Jouissance #2/ tres

Vídeo

2017

https://www.dropbox.com/s/b3ncrrru61r-heo6/Trio_00.mp4?dl=0



Visual-Jouissance #2/ Inter
Vídeo
2017

<https://www.dropbox.com/s/ggh57n4mv3hsvah/Interacial00.avi?dl=0>



Visual-Jouissance #1 / Agua
Vídeo
2017

<https://www.dropbox.com/s/5ajoxheo7fk3ne6/agua.mp4?dl=0>



Visual-Jouissance #1 / Fuego

Vídeo

2017

<https://www.dropbox.com/s/16sb2eki7jl83xo/Fuego.mov?dl=0>

