

Imágenes de la posmodernidad en favor de una *postposmodernidad* en el erotismo y la pornografía

MARCO ANTONIO LÓPEZ RUIZ¹

Resumen. La condición posmoderna le había cambiado la cara a la situación del *eros* y la pornografía. Este cambio tenía que ver con una situación límite de la modernidad: el fin de los grandes relatos. Fin en tanto se asistía no ya a un combate entre ideologías, sino que se nos presentaba como un triunfalismo excesivo de una manera de comprender el mundo.

Este triunfalismo tenía su contraparte en los relatos que se generaban en la posmodernidad. Los casos que se analizan en este trabajo presentan esas situaciones inabarcables para la modernidad. La posmodernidad venía en auxilio de la modernidad para poder hablar de eso otro que estaba relegado.

Con este panorama en mente es que ahora se plantea la necesidad no ya de abrir la pluralidad sin más. Y esto porque no tiene sentido tener multitud de creencias si no hay forma de establecer un criterio para discernir entre ellas. Es precisamente ante la necesidad de un criterio que ponga orden pero que, al mismo tiempo, permita abrir la pluralidad en donde se inserta este trabajo.

Palabras clave: erotismo, pornografía, videojuego, posmodernidad, postposmodernidad.

Abstract. The postmodern condition had changed the face of the situation of *eros* and pornography. This change had to do with a limit situation of modernity: the end of the great narratives. While the end was no longer a battle between ideologies, it was presented to us as an excessive triumphalism of a way of understanding the world.

¹ Maestro en Filosofía de la Cultura, adscrito al Instituto de Investigaciones Filosóficas "Luis Villoro" de la UMSNH.

This triumphalism had its counterpart in the stories that were generated in post-modernity. The cases that are analyzed in this work present those situations that are impossible for modernity. Postmodernity came to the aid of modernity in order to speak of that other thing that was relegated.

It is with this in mind that the need now arises not just to open up plurality. There is no point in having a multitude of beliefs if there is no way to establish a criterion for discerning between them. It is precisely in the face of the need for a criterion that brings order but, at the same time, allows us to open up the plurality in which this work is inserted.

Keywords: eroticism, pornography, videogame, postmodernity, after postmodernity.

Introducción

A lo largo de la presente investigación nos hemos de referir al camino que se ha de construir para poder acceder al objeto de estudio, tanto el erotismo como el porno. Este camino atraviesa los campos de sentido de la tecnología,² porque la tecnología ha tenido y tendrá gran influencia en los asuntos humanos.

Para esto presento tres apartados, en el primero se hará un acercamiento indirecto al tema, en este caso a través de imágenes construidas con el soporte del cine y los videojuegos. De la misma forma, se utilizarán como ejemplo de algún aspecto en particular y como escaparate de problemáticas de la propia técnica.

² También, se puede ver con el concepto de tercer entorno de Javier Echeverría (1999), el cual se entiende desde dos entornos previos: el entorno de lo natural y el entorno de la ciudad. No es que un entorno suponga la desaparición del otro, sino que conviven con sus consecuentes modificaciones de las relaciones humanas. El tercer entorno aparece con el auge de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, cuyo principal cambio se ha visto reflejado en la modificación de la Ciudad, sobre todo en su aspecto más básico: la casa.

En el segundo apartado me he de referir al contexto que se elaboró a partir de lo tratado en el primero, este contexto es el caracterizado por la posmodernidad. La posmodernidad entendida desde la conceptualización que realizó Lyotard, pero sin apartar el sentido crítico y poniendo en tela de juicio esa forma de entender el mundo.

El tercer apartado se lo dedico al destino del camino que ha trazado este escrito, el erotismo y el porno. Podemos entender estos dos conceptos como muy cercanos. La línea que divide uno del otro se encuentra muy difusa, sin embargo, trataremos de clarificar el sentido de cada uno de esos términos.

Advierto, antes de entrar en materia, que la presente investigación también es un experimento orientado a la creación, tanto en el sentido *poiético* como en el sentido de verdad como desocultamiento. Teniendo en cuenta que a la pornografía siempre se le ha tratado de ocultar, es momento de hacer el movimiento contrario, sacar a la luz ese concepto.

Imágenes de la posmodernidad

Para iniciar los invito a recorrer los caminos del cine en el final del siglo XX e inicios del siglo que ahora nos toca vivir, ese periodo que se ha insistido en identificar con el fin de las ideologías o con el fin de los grandes sistemas: la posmodernidad. Encuentro estimulante dichas propuestas estéticas porque pueden mostrar el poder y los discursos que se ocultan dentro de lo que se muestra.

El cine no es el único lugar al que he de recurrir en el camino de este tema, ya que como decía Heidegger: “Preguntar es estar construyendo un camino. El camino es un camino del pensar. De un modo más o menos perceptible, todos los caminos del pensar llevan, de una forma desacostumbrada, a través del lenguaje” (1994: 9).

Así, en el camino que propongo nos toparemos, también, con las representaciones digitales, en concreto con el caso de los videojuegos, de tal forma que esta guía se sitúe dentro de la vertiente más controvertida de nuestra época: en el lugar donde las fronteras se diluyen y nos permiten atisbar los entresijos de una posible nueva forma de concebir el erotismo.

Este recorrido no será lineal o cronológico, ya que el objetivo de la construcción de este camino es detectar un tono general de una época. Esto implica una tematización más que una presentación histórica de un problema. Al mismo tiempo, procuro evitar la tentación de pretender elaborar una ciencia, ante la cual los datos o evidencias empíricas serían difíciles de procesar sin caer en la elaboración de un absoluto dogmático.

Comienzo este camino con el filme *Kids* (1995), cuyo subtítulo en español (*Vidas perdidas*) puede ser ya un aliciente para atravesar los vericuetos del lenguaje, un relato callejero que trata de reflejar un día cualquiera en la vida de un grupo de chicos neoyorkinos pertenecientes a una condición social baja. Las cosas importantes del grupo giran en torno al sexo, las drogas y cualquier otra forma de distracción del pequeño mundo que representa ser parte de una marginalidad.

El personaje central o motivo de la obra está encarnado en Telly, un adolescente cuya máxima preocupación es tener sexo sin protección con chicas vírgenes a las cuales posteriormente olvida una vez satisfecho su objetivo. Telly es rastreado por otra chica (Jennie), quien necesita darle la noticia de estar infectada por el virus del VIH, pues fue Telly el que la infectó. En el transcurso de esta jornada, Telly tendrá tiempo de infectar a dos chicas más. El mejor amigo de Telly, Casper, es contagiado por Jennie, cuando decide violarla durante la fiesta que se realiza al final del día.



Figura 1: fotograma de la película *Kids* (1995).

En la Figura 1 vemos a Casper en el fotograma final de la película, preguntándose por lo que había ocurrido durante la fiesta. En un estado de completa desorientación, podríamos preguntarnos si en realidad esa pregunta es una metáfora de todas las jornadas que se viven en una gran ciudad. Si cada uno de nosotros además es un Telly o un Casper, pero con diferentes puntos de interés girando en torno a un laberinto que no ofrece guías a seguir, ya sea por falta de ídolos, o de ideologías, o de normas, valores, dirán algunos, respeto, pueden argüir otros.

Retomemos el subtítulo de la película, *Vidas perdidas* –en algunos otros lados *Golpe a golpe*–, ¿qué sería una vida perdida?, ¿se refiere a las estadísticas de mortandad en un país, o es más un juicio desde una perspectiva que se supone superior al contexto que se observa en pantalla? La pregunta sería: ¿desde qué perspectiva se puede constituir el espectador con la capacidad de poder discriminar entre lo perdido y lo recto?

Como espectadores, ¿podemos separar en capas lo que hemos visto en el film? Es decir, ¿podemos establecer el valor no sólo de la película sino también discriminar el actuar ejemplificado en pantalla o ese valor sólo puede ser producto de una cierta perspectiva estética? Podría ser que la escala correcta esté en función de la

correspondencia o no a una clase social, de esa manera claramente son vidas perdidas, están alejadas del gran consumo y su vida se resuelve en torno a unas cuantas calles mugrientas que no tienen parangón con el ambiente sanitizado de los grandes almacenes o de los complejos residenciales de lujo.

Regresemos a Casper y a Telly, si la situación presentada no nos ofrece pistas es debido a que algo ocurrió que nos dejó en un mundo donde las escalas para discriminar entre diferentes tipos de acción se han quedado sin ningún referente jerárquico. Algunos pensadores –como José Luis Molinuevo– ponen un hito como referente de ese suceso: la caída del muro de Berlín (Molinuevo, 2006). El año 1989 como epicentro del fin de todas las ideologías, o por lo menos¹ la asunción del triunfo del capitalismo como ideología dominante, pero en cuyo centro no podemos encontrar más jerarquía que la del consumo.

Además, este hito también marca la irrupción, con más fuerza, del poder de las tecnologías de la telecomunicación, especialmente de la computadora y con ello el mundo que se ha generado en su interior, al cual Pierre Lévy (2007) llamó *cibercultura*. En dicho espacio han proliferado los objetos culturales ya existentes, al tiempo que han adquirido nuevas dimensiones y nuevas formas de expresión.

Como decíamos, el interés de Telly gira en torno al sexo, la medida de sus actos está en función de ese interés, ¿por qué debería seguir otro tipo de comportamiento? Si lo único que puede dar sentido a su vida es el sexo, lo es debido a que no hay más en el horizonte de su vida, podríamos ponernos poéticos, seguir a Nietzsche, al decir que los ídolos han muerto, que Telly se enfrenta a su propia medida. No hay remordimiento. Entonces, sexo, drogas y lo que considere Telly interesante pierden cualquier sentido prohibitivo, hay una auto-imposición de otro tipo de normatividad.

Si me encuentro frente a eso que está ocurriendo en el protagonista, puedo adoptar la posición de un simple observador, aplicarle algún tipo de medida puede dar un veredicto al visionado

de esa propuesta. Puede ser que resulte escandaloso, inadecuado, o de plano entrar en el ámbito de la pornografía. Entendiendo esto último también como un exceso, pero dicho exceso supone una normatividad que lo pueda juzgar como tal, pero ¿qué pasa si los grandes relatos ya no pueden operar como lo hacían? ¿Qué pasa si además se ha trasladado al ámbito digital?, regresaré sobre esto más adelante.

Por lo pronto, cambio de imagen, de formato, de realidad. Hablaré de un abuelo de los videojuegos ¿eróticos?, ¿pornográficos?: *Custer's Revenge* (1982). En la Figura 2 se puede apreciar el tipo de juego que era *Custer's Revenge* (CR para abreviar), un escenario muy básico donde se puede adivinar un desierto con una tienda tradicional de los nativos norteamericanos. El protagonista, Custer, un vaquero vestido únicamente con sombrero, pañuelo rojo y botas, hace gala de una erección y frente a Custer se encuentra una nativa norteamericana atada a un poste, el objetivo es llegar a la nativa para violarla, para lo cual es necesario esquivar una lluvia de flechas.



Figura 2: aspecto de la jugabilidad de *Custer's Revenge* (1982).

El juego fue lanzado para la consola de Atari 2600, y fue considerado entre los videojuegos más malos, aunque cabe resaltar que esta definición no tiene nada que ver con la descripción del objetivo del juego, sino con su calidad intrínseca.

El juego es malo, en primer lugar, por su pobre representación, los gráficos pixelados de la Atari 2600 no podían otorgar una experiencia realista para lo que el porno supone, el exceso de realidad, en segundo lugar, la propia jugabilidad es bastante simplona y equívoca: es decir, las flechas “desaparecen” a mitad de pantalla, solamente sabemos que hay un impacto en el protagonista gracias a una música y al hecho de que el juego se detiene. En tercer lugar, por lo repetitivo del título pareciera uno de esos juegos *Game & Watch* (un tipo de consola lanzada originalmente por la compañía Nintendo, que tenía por limitación ofrecer una sola pantalla de juego) donde se sabe que no pasaremos de pantalla, quizá nada más se acelere la caída de las flechas pero el objetivo será el mismo.

Lo interesante de CR eran las ideas que los propios desarrolladores generaban alrededor de este videojuego, detrás de lo cual sólo podía estar la provocación:

Al margen de la censura y atraídos por el enorme reclamo que suponía el hecho de que se calificase su obra de «desagradable», algunos desarrolladores llegaron incluso a buscar deliberadamente la polémica con temas violentos (destaca *Custer's Revenge*, un videojuego para Atari 2600 que se lanzó al mercado en 1982, en el que el jugador adopta el papel de un colono visiblemente excitado que tiene que esquivar las flechas que le lanzan mientras intenta violar a una joven nativa americana atada a un poste). Pero hasta la escena más soez pierde intensidad cuando se plasma en monigotes pixelados, como si fuera un garabato obsceno que hubiera dibujado un adolescente gracioso en su cuaderno de ejercicios (Parkin, 2016: 123).

CR nos sirve para ejemplificar no sólo el poder de las ideas que subyacen detrás de la prohibición de un producto cultural, nos muestra que las posibilidades de la tecnología tienen que ampliarse y tener el suficiente trasfondo tecnológico que permita presentar una realidad de manera adecuada, para los tiempos de Atari 2600 la experiencia de diversión recaía en la dificultad que pudiera tener

un título, poder representar de manera más o menos acertada el reto al que se iba a enfrentar el jugador, por ejemplo, el caso de Mario Bros (1983), donde encontrábamos a unos fontaneros que podían reconocerse en esos cuadros de colores al tiempo que se enfrentaban a diversos enemigos, a través de diferentes pantallas.

¿Qué contenía, o contiene, CR que llegó a ser calificado de pornográfico aun cuando los píxeles no le alcanzaban para mostrar efectivamente la maquinación del sexo? Tenía el reclamo en su portada anunciando todas sus vilezas. Otro tipo de porno, el más cercano al simulacro, explorado por Jean Baudrillard (1996), simulacro de la propia pornografía.

CR es también el aviso de otro tipo de realidad, donde la pornografía ha de adquirir otro sentido, además es el preludio del auge de la posmodernidad, lo que funcionaba como provocación pasaba, en la posmodernidad, a convertirse en una concepción del mundo que convivía con otras concepciones, en fin, puede jugarse en el navegador³ –ventajas de la tecnología– para verificar la simpleza y lo malo que es el juego. El jugador puede llegar a pensar que al ser un mal videojuego pasará a la inmortalidad, cosas de la producción en serie.⁴

Hay que volver al mundo del cine, en el fin de siglo aparecía la película *Requiem for a Dream* (2000), para dar carpetazo –quizá– a los grandes relatos del siglo XX. El filme narra las desventuras de cuatro personajes centrales, una madre, su hijo, la novia del hijo y el amigo del hijo. Cada uno de ellos tiene su contacto personal con el mundo de las drogas, cada uno de ellos con una culminación de sus sueños en un sentido ¿negativo? (ver Figura 3).

3 Ver la página RetroGames.cz: http://www.retrogames.cz/play_105-Atari2600.php

4 Esto recuperando el concepto que utiliza Anders (2011) de inmortalidad respecto a la concepción de la técnica, como anhelo humano, lo que se anhela es la inmortalidad de la máquina, una inmortalidad que se deriva de la producción en serie: que en realidad –y concuerdo con Anders– no es más que una sustitución.

El fin de siglo asumía las contradicciones y callejones sin salida que la modernidad le había dejado como lastre. La posmodernidad permitía atisbar otro tipo de realidades que no podían ser posibles a la luz de un orden como el de la modernidad.

En el caso de los personajes de *Requiem for a Dream* (en adelante RD), las drogas posibilitan el acceso a los sueños más profundos –en tanto el espacio al que se enfrentan sin las drogas sólo ofrece sueños sin aliciente para los verdaderos deseos– que, en el entorno donde viven, se convierten en vías de escape de otros sueños prometidos. En concreto, el sueño del progreso, es decir, aquel lugar prometido por la modernidad donde todos los males de la humanidad se deberían de resolver.

Ese lugar donde nos dejó la modernidad, al estar en ruinas, conduce a los personajes de RD a soñar con otras realidades y como tales sus motivaciones los conducen por caminos distintos, sólo confluyendo en el fin del sueño frente a la ruina. Dichas realidades son alcanzables de manera más eficiente a través de las drogas. Esta eficiencia, igual a la de otros productos técnicos, tiene consecuencias inesperadas –o indeseadas– en el cuerpo. Eso indeseado es parte del triunfo del *homo faber* que denunciaba Arendt (2003) en el siglo pasado, el cual se caracteriza por abandonar la condición propia del humano: por un lado, abandona la vita activa y por otro se aleja de la vita contemplativa.

Estos dos movimientos quieren decir que por un lado hay un retroceso de la acción política, en tanto participación en los actos que competen a la comunidad y, del otro lado, un abandono del pensar y, en consecuencia, de su consecución: la contemplación. La contemplación como un acto reflexivo del pensamiento, intraducible al lenguaje, sólo accesible mediante el lenguaje propio del pensamiento. En tanto la vita contemplativa, desde Arendt, depende de un espacio privado, estar en soledad, este lenguaje es propio del que contempla. Sólo mediante su manifestación en una teoría puede encontrarse el reflejo de ese lenguaje.

Si las drogas fallan en llevarnos al reino de los sueños es por encontrarse en la dinámica de la máquina, por ocuparse del dominio de los procesos y por el olvido de lo propio de la condición humana. Ahora bien, frente a nosotros nos aparecen unas imágenes descarnadas, excesivas, hay un hiperrealismo rondando la cinta: el hiperrealismo del drama.

Lo pornográfico o lo erótico de RD es una vía para dar cuenta de las contradicciones de la modernidad. También se puede entender como una vía para soñar con el acceso a otras realidades, con la ventaja –o desventaja– de no caer en los abismos que retrata la cinta. Para esto remito a las consideraciones de Ogien:

Así como el principio estilístico del erotismo es «sugerir» y mostrar aunque sea un poco de «alma», en la pornografía sucede todo lo contrario. Luces duras, primeros planos de órganos genitales, habla directa, vulgar, «sin maneras», títulos grotescos, situaciones escabrosas (engaños, trampas, etc.). En líneas generales pretende suscitar satisfacciones breves y más bien violentas en el consumidor, que rara vez llega al final (en cualquier caso, un final apresurado e increíblemente bienpensante en numerosas películas, al decir de los valientes que han tenido la curiosidad de examinarlos). Finalmente, el consumidor de pornografía no tendrá más que un acceso limitado al «alma de los personajes», que por lo demás no es muy bella, a juzgar por la cara que ponen los actores en el momento culminante, el de la eyaculación facial (2005: 168).

Es decir, desde la perspectiva erótica hay un impulso por mostrar lo esencial del cuerpo humano: el alma. El rostro funciona así como espejo del alma. En RD hay un juego con ese borde, entre sugerir los órganos genitales y exhibirlos. Sí hay esa necesidad de mostrar el alma de los personajes aunado a una capacidad de hacer espacio a aquello que no tiene cabida en la modernidad.

Hay que viajar al espacio, claro desde la perspectiva del videojuego *Mass Effect* (Hudson, 2007). La apuesta de *Mass Effect* (ME de aquí en adelante) parte de concebir al juego desde

la perspectiva de un ARPG en la jerga del videojuego se refiere a un juego de rol con el componente de la acción –una no tan básica como la de *Custer's Revenge*.

¿Qué significa juego de rol?, en el caso de los videojuegos se trata de un juego donde el personaje puede adoptar un rol, casi siempre referido como una profesión o especialización (mago, guerrero, etc.). De acuerdo con cada profesión la mecánica para pasar el juego cambia drásticamente. El componente de acción hace que el personaje con el cual se enfrenta el juego tenga más movimiento, además de requerir precisión, ya que los ARPG tradicionales conciben a las batallas en pantallas estáticas, lo cual puede también deberse a que cuando surgieron dichos juegos las limitaciones técnicas no permitían que se pudieran realizar combates dinámicos.



Figura 4: escena de *Mass Effect* (2007).

Fuera de los detalles técnicos de cómo jugar un ARPG, lo interesante de ME está en, una vez más, haber irrumpido en el ámbito público gracias al escándalo. Violencia y sexo (ver Figura 4) son componentes un tanto habituales en el cine, pero en los videojuegos no era algo tan común y menos después de juegos desastrosos como el ya mencionado juego para Atari 2600 o *Night Trap*.

Haré una digresión, *Night Trap* (Kuzmiak et al., 1992) fue un videojuego que intentó aprovechar el uso del CD en las consolas de videojuego apareciendo primero en Sega CD y después apareció en Sega 32x, 3DO (todos estos nombres pertenecen a distintas consolas de videojuegos) además, se trasladó a DOS y MacOs.

Ese uso se enfocaba en presentar video, de no muy buena calidad, para ofrecer una experiencia interactiva, como lo habían hecho anteriormente otros juegos que podían considerarse películas interactivas.

En el caso de *Night Trap* puede verse a la distancia como una producción de serie B cinematográfica –si se es más exigente se puede considerar hasta de serie Z–. Aun así, es rescatable el intento de mostrar algo más que pixeles y ofrecer otro tipo de experiencia jugable. Su contenido considerado no apto para los menores llevó a la creación de la ESRB, una escala para determinar a qué público va dirigido un videojuego.

Regreso a *Mass Effect*, el punto de quiebre para ME es presentar escenas de sexo sin tener que resultar alicientes externos para el jugador, es decir, que el sexo forma parte de lo que está presentando el videojuego. Esto resultaba revolucionario para la industria de los videojuegos, no sólo eso también, se saltaba cualquier tipo de tabú respecto a la concepción del sexo. Así asistíamos no nada más a escenas de sexo homosexual, también a escenas de sexo con alienígenas.

El universo de ME se ampliaba dentro de sí mismo y al mismo tiempo ampliaba nuestro mundo. No era que nos abriera a otras realidades. Nos exponía a lo que ni siquiera se puede considerar en un mundo donde los alienígenas no pasan de ser meras especulaciones teóricas –sean conspiratorias o no.

Concebido como una saga, la más reciente –*Mass Effect: Andromeda*– se declara abiertamente una obra con escenas de “porno espacial ligero” (Varela, 2017; Saloz, 2017), si la polémica que cayó en el primer *Mass Effect* resultaba exagerada, ahora

es tiempo de volver a mover los límites de lo prohibido, en algún momento ¿caerá la concepción del porno y no habrá más que erotismo o prácticas sexuales opcionales? Por lo pronto el primer ME a pesar de la catalogación como porno caía mejor en la perspectiva de lo erótico, en las escenas de sexo no hay una reducción de las tomas a lo genital. Al contrario, en la imagen anterior hay un rostro que, desde lo que propone Oigen, se puede considerar un alma.

Desde una perspectiva de la cosificación, en la cual la eliminación del deseo y la razón de los que aparecen en escena son los elementos a considerar para establecer lo pornográfico (Bauer, 2015). Se puede inferir que las imágenes a las que he referido tampoco pueden considerarse dentro del espacio de la pornografía, menos en el caso de los videojuegos, pareciera que la poca claridad entre el límite de lo pornográfico y lo erótico funciona más como reclamo para acceder a otra cosa que, de lo contrario, pasaría desapercibida.

Cierro este apartado con la observación de haber intentado ensayar la posibilidad de tematizar lo erótico, lo porno desde la perspectiva de una época, la posmodernidad. Lo interesante es pensar en la posibilidad de una post-posmodernidad que respete esa multiplicidad que abrió la posmodernidad (esta multiplicidad me lleva a pensar en más imágenes que se quedan en el tintero, pienso en películas como *Baise-moi* [*Viólame*, 2000] o videojuegos como *World of Warcraft* [2004]), y hacia allá irá el siguiente apartado.

Post-posmodernidad

Y a todo esto ¿qué es la Posmodernidad?, se pregunta el lector, hay textos como el de Lyotard: *La posmodernidad explicada a los niños* (aunque hay que aclarar que no a cualquier niño le va a parecer bien ese título), donde se argumenta largo y tendido sobre esta “época” de la vida del hombre.

Rescato una definición que daba el propio Lyotard en una conferencia que ofreció en Barcelona en el año 1985, esto gracias a la memoria que nos proporciona la plataforma de internet: “A pesar de la nostalgia, ni el marxismo ni el liberalismo pueden explicar la actual sociedad posmoderna. Debemos acostumbrarnos a pensar sin moldes ni criterios. Eso es el posmodernismo” (Iriart, 1985).

A la distancia, el liberalismo se quedaría solo y mutaría en su forma más radical: neoliberalismo. Ese quedarse solo implicó un mutismo respecto a la explicación del mundo, si la mano invisible funcionaba de manera excelente para regular el mercado, qué mejor si tampoco se entrometía en establecer algún punto fijo desde el cual poder hacer comparaciones.

Entonces, como en las imágenes presentadas previamente, en la posmodernidad nos quedábamos con lo que pudiéramos pensar sin tener un referente claro, como lo dice Lyotard: sin un molde o criterios de discernimiento. Esto lo completa Bauman de la siguiente forma:

Son las acciones las que se deben *elegir*, las acciones que se han *elegido* entre varias que podrían elegirse pero que no fueron elegidas las que es necesario ponderar, medir y evaluar. La evaluación es una parte indispensable de la elección, de la decisión; es la necesidad que sienten los seres humanos en tanto tomadores de decisiones, y en la que rara vez reflexionan aquellos que únicamente actúan por hábito. No obstante, una vez que se trata de evaluar, resulta evidente que lo «útil» no necesariamente es «bueno», ni lo «bello», «verdadero». Una vez que se cuestiona el *criterio* de evaluación, las «dimensiones» para la medición comienzan a ramificarse y a crecer en direcciones cada vez más distantes entre sí. El «camino correcto», antes único e indivisible, comienza a dividirse en «razonable desde el punto de vista económico», «estéticamente agradable», «moralmente adecuado». Las acciones pueden ser correctas, en un sentido, y equivocadas en otro. ¿Qué acción debería

medirse conforme a un criterio determinado? Y si se aplican diversos criterios, ¿cuál deberá tener prioridad? (2005: XII).

Lo anterior respecto a la ética en el contexto de la posmodernidad, pero vemos desde la definición de Lyotard que hay una elección al momento del pensamiento, esa elección es la renuncia a los caminos correctos. En este sentido, ¿por qué deberíamos estar pensando en una post-posmodernidad? Si la posmodernidad nos ofrece la posibilidad de pensar la multiplicidad, si nos aleja del pensamiento rígido.

Markus Gabriel elabora un diagnóstico de la posmodernidad (Gabriel, 2015a), en donde la posmodernidad es otro sustituto del pensamiento metafísico, esto es, la metafísica ha imperado desde la modernidad vía sometimiento a un orden más general, la concepción de una totalidad a la que se le da el nombre de mundo y a la cual simplemente se le ha de encontrar la teoría adecuada para explicar el todo. Pero ¿cómo es eso?, si la posmodernidad ofrecía lo contrario de la metafísica, observemos las promesas de la posmodernidad:

El posmodernismo⁵ quería consumir la ruptura con la tradición y liberarnos de la ilusión de que no existe un sentido en la vida al que todos debemos aspirar. Pero para liberarnos de esa ilusión no se ha hecho más que generar otras nuevas, en particular la de que somos prisioneros de nuestras ilusiones. El postmodernismo quiso hacernos creer que la humanidad venía sufriendo una alucinación colectiva gigantesca, la de la metafísica (Gabriel, 2015a: 10).

Metafísica se debe entender como la explicación del mundo en tanto totalidad. Aparte, esa totalidad puede ser explicada por una disciplina en concreto, la réplica de Gabriel al posmodernismo es

⁵ A propósito de este uso de posmodernidad/posmodernismo, me refiero al concepto de posmodernidad y como tal puede encontrarse en la edición de la editorial Océano del texto de Markus Gabriel (2016), en la traducción al inglés puede encontrarse como *Postmodernity* (2015b). Se puede decir que en las traducciones españolas se usa el término posmodernismo y en nuestro continente se utiliza más el concepto de Posmodernidad.

que no reniega de esa construcción, en cambio, es consecuente con Kant, para Kant era imposible saber cómo es realmente el mundo en tanto los aparatos de medición y observación fueron hechos a medida del humano, para ejemplificar esto hace que supongamos que todos tuviéramos en lugar de ojos unos lentes verdes, entonces lo que veríamos sería verde sin ser capaces de saber cómo es el mundo. El posmodernismo sigue el mismo procedimiento, sólo que no es que llevemos unos lentes, llevamos varios de ellos y de diferente color (Gabriel, 2015a).

¿A dónde se dirige Gabriel con esta crítica que se hace extensiva a los postulados kantianos? Pretende constituir su propia ontología, es decir, dirigirse a la filosofía primera encargada de investigar lo que es, discutir sobre la existencia. Y si en la posmodernidad se observa esa negación a indagar sobre el ser de las cosas, la existencia en general, es preciso superar a la propia posmodernidad.

En la propuesta ontológica de Gabriel, los campos de sentido son el lugar de aparición de los objetos, un objeto además no puede existir de manera individual, pero ¿cómo entender esta idea de los campos de sentido?, para empezar, es el lugar donde algo aparece y se mantiene presente.

Los campos de sentido podemos equipararlos con aquello que la posmodernidad estaba tratando de hacer, sin la carga metafísica. Además, puede ser que algunos campos de sentido puedan presentarse como objetos en otros campos de sentido. Hay un respeto por el área de aparición de los objetos, uno de los ejemplos de Gabriel refiere a las brujas, las cuales no existen en nuestro campo de sentido más general, pero sí existen, aparecen, en el campo de sentido de una novela de Goethe (Gabriel, 2015a).

¿A qué nos lleva esta reflexión?, a que la proliferación de campos de sentido y la manera en que podemos relacionarlos (por ejemplo, ese paralelismo que establecía en el apartado anterior) genera a su vez nuevos campos de sentido, de tal forma que el sentido no puede decirse de manera unívoca sino en función de cómo aparece un objeto en determinado campo de sentido.

Los objetos así tratados no dependen de la interpretación que se pueda hacer de ellos, los objetos tienen una condición tal que podemos acceder a lo que son, lo que ocurre es que tenemos que discriminar los ámbitos en los cuales aparecen, veíamos los casos de los videojuegos que aparecen en un campo de sentido tal que son considerados algo pernicioso, pero conforme esos objetos aparecen y se relacionan con otros campos de sentido empieza a dar su lugar más específico en determinado campo de sentido.

Para cerrar, la posmodernidad nos ofrecía una pluralidad desenfrenada, los objetos dependían del tratamiento que se les diera, es decir, desde la perspectiva que se sostuviera. Si bien era una forma de poner en jaque las direcciones del sentido dogmáticas, la posmodernidad continuaba anclada a esa visión metafísica de la explicación de la totalidad. Esto, porque se puede pensar que cada nueva realidad que abría se consideraba cerrada, explicable sólo mediante sus propios términos, sin poder explicarse cada una de esas posiciones, pero sosteniendo que cada una es la correcta. El nuevo realismo, al denunciar la inexistencia de las totalidades, pugna por una apertura infinita de las posibilidades, los campos de sentido permitirán de esta manera el surgimiento de nuevos objetos y la justa valoración de cada campo de sentido, así como de sus objetos. Esto no significa que haya entonces una regla para dar cuenta de la totalidad, se niega que exista dicha totalidad, entonces lo que hay es infinito. En el siguiente apartado es el momento de enfrentar lo que creo constituyen dos objetos/campos de sentido: el erotismo y el porno. Ambos pueden compartir objetos en su campo de aparición y puede que veamos cómo proliferan esos campos de sentido.

Eros digital

Byung-Chul Han, en su libro *La agonía del eros* (2014), parte del diagnóstico de lo porno como aniquilación de la sexualidad, retomando a Baudrillard como la ausencia de sexo, la ausencia de misterio. En cambio, el erotismo siempre va acompañado de misterio, hay un retiro de los rituales en el porno.

Con esta posición ¿qué puede hacer el porno?, desde una perspectiva del nuevo realismo podemos decir que efectivamente el porno no es un sustituto del erotismo, el sentido del porno no tiene que ver con los rituales o con el misterio. Su lógica dependiente de los procesos del capital tiene que ver con ese orden tecnológico de apertura.

Deleuze junto a Guattari (2002) utiliza el concepto de rizoma no sólo para conformar su teoría sobre el proceso, también lo utiliza para hablar mejor que nadie del ciberespacio, el rizoma como mapa, los procesos en un rizoma no se hacen mediante una orden central, los vectores a su vez pueden conectar en lugares insospechados dando lugar a nuevas conexiones que deben entenderse como nodos independientes y con características nuevas.

En este sentido el nodo del porno ha dado lugar a nuevas conexiones en el proceso del mundo, abre nuevas posibilidades, traza nuevos mapas para ser explorados. El porno, decía en apartados anteriores, goza de un exceso de realismo, al aparecer en un campo de sentido más general se le solía considerar en más baja estima que al erotismo. Con el nuevo realismo, las jerarquías –como en el posmodernismo– tienden a quedarse reducidas, pero en el caso del nuevo realismo para ser utilizadas en su campo de aparición.

No puede pedírsele al porno que funcione como el erotismo y al mismo tiempo no podemos verlo como sustituto de ese erotismo, habría que preguntarnos ahora si en su campo de aparición puede haber misterios y rituales de otro tipo. De otra forma, hay que preguntarnos por lo misterioso y las reglas propias del porno.

Por lo pronto, podemos pensar en ese espacio de aparición como el gran objeto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Y en ese espacio pensar en la configuración propia del porno o hasta del mismo erotismo a partir de la aparición de otros dispositivos:

Pero al ser el ciberespacio una pura simulación, los deseos pueden ser todo lo extravagantes y transgresores que se quiera, ya que, puesto que no tienen consecuencias materiales, todo está permitido en él. Incluso las llamadas perversiones o parafilias, en su amplia gama de modalidades. Y los deseos pueden ser también transferidos a objetos virtuales, como hacen los usuarios de las grandes muñecas hinchables para satisfacer los impulsos de su libido (Gubern, 2006: 210).

Siguiendo la imagen del rizoma, el espacio de las TIC al ser de naturaleza abierta permite el reconocimiento, aparición y reinención de prácticas que en todo caso resulta muy arriesgado encajonar en las viejas distinciones. Esta acumulación de dispositivos tanto materiales como virtuales es lo que considero un exceso de realidad, pero un exceso de realidad no tiene que ser precisamente nocivo.

Si hay una sobreabundancia de realidad, es porque aún no hemos puesto en compartimentos ese desorden de objetos, quizá dar un orden a ese exceso suponga una pérdida de potencia de las posibilidades. A la manera de Deleuze y Guattari (2002), si logramos concretar un modelo de un rizoma en específico y queremos ajustarlo a que siempre se comporte como dicta el modelo, el rizoma termina por cristalizarse. La proliferación se detiene, nos podemos perder de nuevas conexiones.

Entonces, la pérdida de potencia al someter a un orden la sobreabundancia puede entenderse como la cristalización de un modelo, como el sueño de un racionalista o idealista: por fin tendría entre sus manos el ejemplo de que la idea tiene que ajustar su contraparte material. Gubern se preocupa por los objetos que pueden llegar a poblar el campo de sentido tanto de lo erótico como del porno, pero esa preocupación va más encaminada a los dispositivos, vemos que antes de clarificar el campo de sentido de esos ámbitos puede llegar a parecer indistinto en qué plano aparezca un objeto:

Como no podía ser de otro modo, en el espectáculo propuesto por Huxley el vector erótico resultó fundamental. Empieza –como tantas películas pornográficas actuales– con una escena violenta y pasional entre un negro musculoso y una espléndida rubia, en la que “los labios estereoscópicos se juntaron y las zonas faciales erógenas de los seis mil espectadores del Alhambra titilaron de un placer galvánico casi intolerable”. Y, más tarde, “algunos escarceos amorosos fueron ejecutados sobre la famosa piel de oso, cada pelo de la cual podíase sentir por separado y distintamente” (Gubern, 2006 210).

Es decir, la preocupación por los objetos no debe desviar nuestra mirada de poder establecer el carácter del campo de sentido en el cual aparecen, aun cuando algunos objetos puedan compartir el espacio de aparición, como el caso de *Mass Effect*, debemos clarificar cómo es que aparece en alguno u otro campo de sentido. Lo importante también es resguardar el poder originario de los objetos antes de pasar por el tamiz del orden.

Hay que repensar el papel del cuerpo en todo esto, rescatar su campo de aparición originario –que estaría relacionado con el entorno de la naturaleza, desde la perspectiva de Arendt enmarcado por la *vita activa* y la *vita contemplativa*–, ya que la técnica moderna ha decidido someterlo a experimentación y encontrar sus límites, pero respecto a la máquina (Anders, 2011), no respecto a sí mismo. Gubern por ejemplo se preocupa por el abandono del cuerpo:

En una era de decidido auge divorcista, el cibersexo propone unas relaciones eróticas con divorcio radical de los cuerpos y abre numerosas interrogantes acerca del placer, de la comunicación interpersonal y de la alteridad sexual, esbozando una nueva semiótica de la pareja (Gubern, 2006 217).

Esto en el campo de sentido de lo digital, en el campo de sentido de los videojuegos que aparece dentro del campo de sentido de lo digital, primero debemos preguntarnos por su aparición en su sentido más básico que es el juego, Bogost dice: “Jugar es

la operación de estructuras cuyas restricciones están dadas por unos límites” (2016: XI). En el caso de los videojuegos, los límites están puestos por el código, *hardware*, lo que el diseñador quiere proponer en el videojuego, errores, interface, el jugador. Estos límites se actualizan cada vez que jugamos algún título. Cada partida es distinta y genera su propio mundo en constante expansión. Por eso cada videojuego puede ser un campo de sentido distinto, su aparición en los campos de sentido del erotismo o la pornografía no implica que deban ser tratados como lo hacemos con los otros objetos que ya aparecían en esos campos de sentido. *Mass Effect*, no sólo aparece en el campo de sentido del erotismo o del porno, también, aparece en el campo de sentido de la violencia o de la diversión. Entonces tiene un campo de sentido particular que puede aparecer en esos otros campos, por lo cual, las reflexiones sobre los videojuegos deben hacerse sobre ese campo de sentido.

Para cerrar, el respeto a la pluralidad de los objetos debe considerarse el nuevo sentido absoluto sobre el cual discernir, de esta manera, evitamos regresar al orden de las jerarquías, ese orden, veíamos, es el que mantenía en una baja escala estos polos de la acción humana: el erotismo y el porno. Se ha comenzado a realizar una rehabilitación de los mismos, el peligro es que pierdan su potencia primigenia si adoptan un modelo que pueda llegar a cristalizar sus procesos.

Conclusión

La condición posmoderna de finales del siglo pasado e inicios de este siglo abrió la comprensión a procesos que se habían generado a partir de la condición moderna. Dicha condición estuvo marcada por el auge del avance tecno-científico, especialmente en los medios de producción y comunicación.

Estos procesos estuvieron largamente sobajados por la constitución de la modernidad, cuya finalidad estaba enmarcada por la idea de progreso, en segundo plano se encontraban las ideas

de la ilustración (Erhard *et al.*, 1999) que no llegaron a establecer su cometido de sacar al hombre de su auto culpable minoría de edad, es decir, que el hombre asumiera el control de su propia situación.

Como dicho proyecto falló, la posmodernidad se presentaba como la respuesta que reivindicaba todo aquello que no podía sostener la modernidad mediante su apertura a tratar todo tipo de perspectivas. El problema con la posmodernidad, como lo plantea Gabriel, es que seguía dependiendo de la condición moderna de la metafísica, sólo que multiplicada para dar cabida a todo aquello que no podía acercarse la modernidad.

Entonces, el panorama que presentamos de ese fin de siglo a través de cine y videojuegos hacía ya necesario replantearse la mira desde la cual abordar diversas problemáticas y en este caso el problema de la pornografía y el erotismo.

Finalmente, la característica interesante de la pornografía es su poder de realidad, ese poder de generar más realidad al desprenderse de cualquier misterio, a diferencia de los demás objetos se nos presenta de manera tal que parece que no hay nada oculto y quizá haya mucho por hacer con ese exceso de realidad.

En cuanto al erotismo, se presenta como más problemático por estar en un proceso de modificación: modificación de los cuerpos y de los procesos que envuelven a los cuerpos. La visión pesimista de Byung-Chul Han sobre la condición actual del eros nos puede poner en acción para replantear los términos en los que opera. ▼

Referencias

- ANDERS, G. (2011). *La obsolescencia del hombre (Volumen I). Sobre el alma en la época de la segunda revolución industrial*. Valencia, España: Pre-Textos.
- ARENDT, H. (2003). *La condición humana*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- BAUDRILLARD, J. (1996). *El Crimen Perfecto*. Barcelona, España: Anagrama.
- BAUER, N. (2015). *How to Do Things with Pornography*. Cambridge, Estados Unidos de América: Harvard University Press.
- BAUMAN, Z. (2005). *Ética posmoderna*. México, D.F., México: Siglo XXI.
- BOGOST, I. (2016). *Play Anything. The Pleasure of Limits, The Uses of Boredom & The Secret of Games*. Nueva York, Estados Unidos de América: Basic Books.
- DELEUZE, G., y F. Guattari. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia, España: Pre-Textos.
- ECHEVERRÍA, J. (1999). *Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno*. Barcelona, España: Destino.
- ERHARD, J. B.; K. F. Freiherr von Moser; C. H. Garve; J. B. Geich; J. G. Hamann; J. G. Herder y J. F. Zöllner. (1999). *¿Qué es ilustración?* Madrid, España: Tecnos.
- GABRIEL, M. (2015a). *Por qué el mundo no existe*. Barcelona, España: Pasado & Presente.
- _____. (2015b). *Why The World Does Not Exist*. Cambridge, Reino Unido: Polity.
- _____. (2016). *Por qué no existe el mundo*. México D.F., México: Océano.
- GUBERN, R. (2006). *El eros electrónico*. Madrid, España: Taurus.
- HAN, B.-C. (2014). *La agonía del eros*. Barcelona, España: Herder.
- HEIDEGGER, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal.
- HUDSON, C. (2007). *Mass Effect*. Edmonton, Montreal, Austin: BioWare.
- IRIART, C. (1985, 23 octubre). Jean-François Lyotard: “El posmodernismo es acostumbrarse a pensar sin moldes ni criterios”. Recuperado 10 mayo, 2018, de https://elpais.com/diario/1985/10/23/cultura/498870004_850215.html
- Kids*. (1995, film). Dirigida por L. Clark. Estados Unidos: Miramax.
- KUSMIAK, G., D. Crane y J. Riley. (1992). *Night Trap*. Estados Unidos: Digital Pictures.
- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona, España: Anthropos/UAM-I.

- MARTIN, J. (1982). *Custer's Revenge. Mystique.*
- MOLINUEVO, J. L. (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales.* Madrid, España: Biblioteca Nueva.
- PARKIN, S. (2016). *Muerte por Video-Juego.* Madrid, España: Turner.
- Requiem for a Dream.* (2000, film). Dirigida por D. Aronofsky. Estados Unidos: Artisan Entertainment.
- OGIEN, R. (2005). *Pensar la pornografía.* Barcelona, España: Paidós.
- SALÓZ, J. C. (2017, 28 marzo). “El videojuego que mejor trató el sexo lo ha estropeado en su última entrega”. Recuperado 10 mayo, 2018, de https://www.playgroundmag.net/cultura/Mass-Effect-Andromeda-malas-criticas_22632519.html
- VARELA, R. (2017, 27 febrero). “Las escenas de sexo en *Mass Effect: Andromeda* son ‘porno espacial ligero’”. Recuperado 10 mayo, 2018, de <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350687782/las-escenas-de-sexo-en-mass-effect-andromeda-son-porno-espacial-ligero/>

Fecha de recepción. 23 de Abril 2018

Fecha de aceptación. 25 de Mayo 2018