

ANÁLISIS DE UNA FORMA

EL SIMULACRO PORNOGRÁFICO

Alberto Loschi

El impacto vivencial que produce un film pornográfico es muy diferente al que despiertan otro tipo de producciones; sin embargo, es difícil precisar de qué depende esa diferencia. En primera instancia la adjudicamos a los contenidos –fantasmas de escena primaria, fetichistas, voyeuristas, etc.-. Pero éstos son también comunes a muchos otros filmes, que no calificaríamos de pornográficos. Nos percatamos entonces que el efecto pornográfico está dado no tanto por lo que se muestra sino por la **forma** en que se muestra.

Algo semejante ocurre con la distinción que hacemos entre sueño manifiesto y pensamientos latentes. La diferencia entre ambos niveles no depende de los contenidos sino de la forma, que le da al sueño manifiesto la figurabilidad en imágenes.

Sin embargo, la semejanza entre pornografía y sueño se acota rápidamente ya que no parece factible atribuir un contenido latente a la imagen pornográfica; precisamente porque sus contenidos no son latentes. Si en una película de terror un vampiro se introduce en el cuarto de la joven protagonista mientras duerme, podemos interpretar una escena de seducción. Pero, en el caso de un film pornográfico, 'la seducción' sería manifiesta de inmediato, deteniéndose la cámara en los atributos anatómicos de los actores y en los detalles de las secuencias sexuales entre ambos. Por tanto, **la forma pornográfica** no está dada sólo por las imágenes.

Además, un film puede mostrar escenas sexuales de alto voltaje erótico sin ser pornográfico y, aun así, la imagen pornográfica impacta de otra manera que la escena erótica. Interesa entonces indagar qué le da a **la forma pornográfica** ese poder y de qué depende esa 'otra manera'.

Historia y tiempo real

En otras películas el interés –poco o mucho- está dado por la historia. En la pornografía, en cambio, no hay historia; ésta se reduce a una breve secuencia tonta que sirve de excusa para pasar rápidamente a los detalles sexuales que, éstos sí, son mostrados profusamente y en tiempo real.

Este carácter resulta importante en la forma pornográfica. Otras producciones nunca son filmadas en tiempo real y justamente por eso son historias; en ellos las imágenes están al servicio de la historia. En la pornografía, en cambio, el sentido está dado exclusivamente por las imágenes, que son sin historia. Si para los primeros podemos continuar la analogía hecha con el sueño, para la imagen pornográfica debemos ensayar otro abordaje.

Pornografía y alucinación

En un trabajo anterior decíamos que si bien las imágenes oníricas son de carácter alucinatorio, podían diferenciarse metapsicológicamente de la alucinación. Una imagen onírica se abre

en abanico hacia un conjunto de ideas latentes que descubren una historia. La alucinación, en cambio, tiene por función enmarcar, darle forma a un estímulo traumático. La dimensión real de este último se distingue de la cualidad histórica, su presencia tiene la fuerza y la eficacia de lo actual.

En una historia -aun la nuestra- ocupamos el lugar de testigos, es decir, un lugar tercero respecto al relato histórico; en cambio, en lo actual somos protagonistas.

Estas dos dimensiones -la historia y lo actual- participan en la sesión analítica. En condiciones normales se imbrican, se complementan, se potencian. Somos testigos y protagonistas alternativa y/o simultáneamente; eso hace a la dinámica de la transferencia. Pero el estado alucinatorio perturba esta dinámica e intercambio. En la alucinación sólo somos protagonistas.

El mismo efecto logra **la forma pornográfica**; contra lo que puede creerse, en ella no somos testigos sino protagonistas. De allí la turbación, la vergüenza, la excitación, el ocultamiento o el reflejo de

fuga que se puede experimentar al presenciar un film de este género.

Como la imagen pornográfica tiene estructura alucinatoria, se presenta sin historia y, a diferencia de otros filmes, nos hace ser protagonistas, es de interés indagar en ella.

Metáfora histórica y simulacro real

Testigo y protagonista

Una historia incluye vacíos, puntos ciegos, suspensos, supuestos y, sobre todo, una condensación en el tiempo que le dan a la misma la dimensión metafórica que la caracteriza. Por ese motivo una historia nunca es real y viceversa, lo real no es historia. La historia es una suerte de metaforización de lo real y ello implica la presencia de un punto virtual, 'un ojo de Dios', un supuesto protagonista que participa de esa dimensión real y que, desde ese lugar virtual, la muestra metaforizada en historia.

La construcción histórica tiene una estructura ternaria. Por ejemplo, en un film convencional: están las escenas de la pantalla, además, un punto virtual de un supuesto protagonista que participa en tiempo real del acontecer que nos muestra metaforizado en historia en las escenas de la pantalla (v.g. 'el ojo de la cámara') y los espectadores-testigos, que vemos en la pantalla lo que la mirada del protagonista virtual nos muestra. El testigo, hasta etimológicamente, es un tercero.

Estos tres puntos se reducen a dos en el simulacro pornográfico. La escena porno, que revela todo sin vacíos, que llena la pantalla de sexo en tiempo real, suprime el lugar de testigo. Hace coincidir el ojo del espectador con el ojo de Dios; esos dos puntos se superponen, el lugar del espectador es ahora el del protagonista virtual, que participa de la escena de la pantalla.

La supresión del tercer lugar se apoya además en ciertos artificios técnicos. En la película convencional difícilmente los actores miren directamente a la pantalla; esto crea el efecto de que son mirados desde otro lugar y el espectador observa lo que proyecta esa otra

mirada. En cambio, en las pornográficas es habitual que en las secuencias de goce la actriz mire directamente a la cámara, observándonos a nosotros, los espectadores, que, avergonzados, evitamos su mirada. Esa conjunción del ojo del espectador con el del protagonista virtual resulta perturbadora y es la que le da carácter **ob-sceno** a la escena. Lo obsceno no remite tanto a lo que se muestra como a nuestra posición. **Ob-sceno** es, literalmente, sobre la escena, al lado de la escena; allí ya no estamos en el lugar tercero, el de testigos.

La estructura de la tragedia griega define bien esos tres lugares. Está el coro, que es desde donde se relata la historia, luego los actores que hacen la *mimesis* del drama y son como la proyección en la escena de lo que relata el coro y por último el espectador, que es testigo de la historia. El coro desaparece con la tragedia griega, pero no su lugar; ese lugar virtual hace a la estructura de todo relato histórico. En la pornografía, en cambio, el lugar del espectador se superpone a ese punto virtual y se pierde el papel de testigo.

Borges decía que la confesión (el relato, la historia) nos convierte de protagonistas en testigos. Podemos agregar que la pornografía logra el movimiento inverso, pasamos de testigos a protagonistas.

Pero, ¿en qué sentido somos protagonistas?

Dejemos por un momento la pornografía y pensemos en los reality-shows, que tienen una estructura semejante ¿Qué vemos en ellos?

Son imágenes anodinas, filmadas en tiempo real, de personajes vacíos de historia. Asistimos al simulacro de algunas horas de vida de tales personajes. Podría pensarse que carece de todo interés. Sin embargo, esas imágenes, tienen el poder de capturar estúpidamente -en el sentido de estupor- nuestra mirada. ¿Por qué? Proyectamos en la pantalla, a través del agujero de la cámara, el estupor traumático de nuestra propia intimidad y nos encandilamos con imágenes vacías pero cargadas con esa dimensión 'actual' que encriptan. Eso es el simulacro -diferente de la metáfora- y en esa cualidad reside su poder de fascinar.

Sirva el ejemplo del reality-show para ilustrar lo que se da en el espectador de un film pornográfico. Éste asistiría anonadado al 'espectáculo vacío' de una hora de su vida, pero sobre eso se instala la imagen pornográfica que, al modo de una restitución alucinatoria, le permite enmarcar el trauma que lo disgrega y del que es protagonista.

En ese sentido la imagen pornográfica se diferencia de otro tipo de imágenes, como la alucinación se distingue de las imágenes oníricas. En el relato histórico las imágenes son de ficción, son re-presentación de una supuesta realidad. En la pornografía son hiperreales; un simulacro de lo real.

La imagen ocupa el lugar de la cosa, en eso consiste el hiperrealismo del simulacro pornográfico. Pero, este exceso de realidad, que le da el sello a la imagen pornográfica, resulta paradójico: la forma pura, hiperreal del sexo, está vacía de sexualidad. Con el hiperrealismo queda suprimida una dimensión de lo real del sexo.Cuál es ésta y cómo queda anulada por la forma pornográfica, es de lo que nos ocuparemos a continuación.

Pornografía y acto sexual

Repetición y novedad

Otro aspecto importante a destacar es aquél que hace a la diferencia de la imagen pornográfica con la realidad del acto sexual.

Si bien este último se repite en su forma, que es más o menos igual desde los albores de la humanidad, hay algo que hace que cada vez sea una nueva vez, cada vez es distinta aunque su forma sea igual.

Esta cualidad justifica que hablemos de **acto** sexual.

Naturalmente, si respetamos la división hecha entre forma y contenido, esa X que le da el carácter novedoso a cada vez tiene que estar dada por algo que hace a su contenido y que pasa a primer plano en el acto sexual, relegando a un papel secundario lo igual de su forma.

Esta relación se invierte en la imagen pornográfica. Aun cuando sus contenidos varíen –lesbianismo, sadomasoquismo, paidofilia, etc.- lo que siempre domina es la forma, que le da a la pornografía un

carácter acentuado de repetición. Este factor repetitivo la diferencia del acto sexual. Si éste, siendo el mismo, cada vez es distinto, la otra, aunque sea distinta, siempre es igual.

La repetición es particularmente significativa en el género pornográfico. Por ej., las películas que pertenecen al género policial tienen entre sí caracteres comunes que son los que hacen que las incluyamos en un mismo género; pero, difícilmente dos películas policiales despierten la sensación de 'lo mismo'. En cambio, en el género pornográfico podemos decir que si hemos visto una, las hemos visto todas.

La repetición se manifiesta además en otra esfera. Aun cuando todos los filmes sean iguales, el sujeto afín a este género responde una y otra vez al impulso de verlos (no es un acto de verlos, es un impulso). Es gracias a este factor de repetición y no a pesar de él, que la industria pornográfica prospera.

Tendremos pues que despejar qué papel cumple la repetición en la pornografía ¿Por qué el acto sexual se renueva cada vez y en su frecuentación nos presentamos y somos recibidos como quien ha

saldado sus deudas mientras la afición pornográfica, como la masturbación, acumula una deuda, es culpable? Este interrogante no responde a una cuestión moral, a la inversa, la moral lo encubre y sería de interés aclararlo.

Repetición

Frustración y castración

Hay otro terreno donde encontramos una repetición semejante: en algunos ciberjuegos. Por ejemplo, el Súper Mario Bross. Se trata de un hombrecito que empieza a avanzar al iniciarse el juego y en su camino le van apareciendo obstáculos. El que maneja el juego tiene que hacerlo sortear esos obstáculos con un movimiento de la mano que recuerda el de la masturbación. Todo esto va acompañado por una cadencia musical monótona y repetitiva. Por supuesto, los obstáculos son cada vez más difíciles, hasta que se cae en alguno. Entonces todo vuelve a comenzar. Es un juego que, antes o después, tropieza con la frustración de un escollo que no se supera; pero

nunca se pierde, el juego siempre recomienza. Si por algún albur se sortean todas las barreras, aparece un indicador en la pantalla que anuncia que se ha completado el primer nivel... y en seguida empieza un segundo, etc. Curiosamente, el dudoso incentivo está en ese momento de frustración que incita a reiniciarlo una y otra vez.

Otros juegos no despiertan este impulso de repetición. Terminada una partida de ajedrez, no aparecen ganas de reiniciar en forma inmediata otra, y luego otra, etc. Lo que garantiza la repetición del ciberjuego es un circuito de excitación, frustración, mayor excitación, etc.... hasta que se abandona por agotamiento. Podemos preguntarnos dónde reside el poder de atracción de esta excitación frustrante ¿qué papel juega la inevitable frustración que relanza la repetición? Pensar que el incentivo está en un afán de superación que progresivamente nos hace avanzar, es quedarse sólo en el señuelo. Más importante es el papel central de la frustración. La frustración, manteniendo la ilusión de un quimérico triunfo, en realidad nos lleva por un sendero en el que nunca hay triunfo ni derrota. Como en un coito eterno, nunca se termina; no hay

'encuentro con la muerte' o, para decirlo en otros términos, el encuentro con la castración es perpetuamente diferido. La prueba de lo que decimos está en que aun en el raro caso de completar el juego, la culminación es frustrante.

El eje está en la frustración, no en la terminación. Por ser un eje, el recorrido lleva a girar alrededor del mismo y en esa trayectoria nunca se presenta el fin. Si ahora asociamos el final de un juego, su culminación, con el encuentro con la castración, podemos decir que la geometría de ésta es distinta a la geometría de la frustración. En una se concluye, en la otra se gira. Nos parece importante esta distinción entre frustración y castración.

Mientras en el ciberjuego siempre hay otra vuelta, el ajedrez nos lleva al 'encuentro con la muerte'. Este encuentro es otra cosa que una frustración: se ha ganado o perdido la partida, ha concluido, lo que no incita a repetirla y si se vuelve a jugar, es otra partida, no la misma que se repite. Lo mismo ocurre en el acto sexual, el haberlo completado no induce a reiniciarlo; y al volver a hacerlo, ya es otro.

¿Puede aplicarse lo dicho del ciberjuego a la pornografía? Indudablemente participa en ella este componente de excitación frustrante que, por lo que dijimos anteriormente, logra diferir el encuentro con la castración. Como un detalle ilustrativo puede señalarse el hecho de que el final de un film pornográfico siempre es irrelevante y en los canales que los pasan se procura disimularlos: nunca es claro si empezó una segunda película o es la misma con otra secuencia sexual, lo que además no tiene ninguna importancia. Las imágenes de la pantalla giran alrededor de un coito eterno, encandilan mientras están y frustran cuando terminan. Es la misma geometría que describimos para el ciberjuego y muy distinta a lo que acontece cuando terminamos de ver una buena película o cuando culmina el acto sexual.

Acto y actividad

Este girar y girar, que mantiene diferido el encuentro con la castración y que podemos describir en la forma de un film

pornográfico también se hace extensivo al sujeto afín a este género, que es capturado por esta ilusión de diferimiento.

Creemos discernir aquí una nueva perspectiva para abordar cierto tipo de repetición: se repite la frustración para diferir el encuentro con la castración.

La ausencia de este encuentro impide la genuina satisfacción y lleva a considerar que allí donde no se da no llega a haber **acto** y sólo se trata de una **actividad**. En ese sentido no hay acto pornográfico como hay acto sexual, y la acción de ver este tipo de espectáculos frecuentemente culmina con una actividad masturbatoria. La actividad, a diferencia del acto, difiere el encuentro con la castración. Es interesante registrar en distintos terrenos las maniobras por las cuales se convierte en actividad lo que podría ser un acto. Un ejemplo de esto lo tenemos con los exámenes. Dar un examen es un acto, incluye ese encuentro con la castración, pero frecuentemente y de diversas maneras el alumno lo convierte en una actividad. Lo mismo se aplica a la sexualidad y vale considerar cuándo es acto o sólo actividad.

El acto sexual

Haciendo abstracción de los numerosos matices y variaciones que presenta en la práctica cada encuentro sexual, podemos intentar dibujar un croquis de su arquitectura vertebral.

El hombre descubre en la mujer, a través de diversos velos, aquello que le presenta la castración. Los encantos femeninos, los señuelos, la belleza no pueden explicarse sólo por su aspecto estético, fenoménico; son también los ropajes con que se presenta lo real del sexo; son signos de la castración que, como tal, no pertenece al orden de lo perceptual sino de lo vivencial. Corresponde a ésta el impacto vivencial, la conmoción que provoca en el hombre. El trastorno fetichista hace más visible esta dimensión normal de la atracción sexual. En el fetichismo el impacto traumático está dado por la castración, luego, el desplazamiento perceptual al fetiche convierte esa intensidad vivencial en hiperestimación sexual.

Este encuentro con el otro de la castración tiene entonces el carácter de un estímulo traumático que quiebra el equilibrio económico de libido narcisista. Tal desequilibrio trae como reacción un intenso repliegue de investiduras que se concentran en la zona de la brecha traumática, inflamándola: el pene se vuelve tumefacto y sensible.

A su vez el pene erecto, en calidad de falo, también habla de lo real del sexo: es otro signo de castración. La mujer descubre en el deseo del hombre, cual si fuera un espejo, su propia castración, su ser otra. Luego, la secuencia es semejante a la del hombre: al desequilibrio narcisista sucede la inflamación sexual.

Cada partenaire encuentra en la inflamación del otro, ecos de una memoria común: la de la castración. Por castración, acá entendemos la brecha por la que se nos presenta el otro en su absoluta y opaca alteridad. En el nivel que ahora lo consideramos corresponde a lo real del sexo. Como dice Bataille, "el erotismo es aquello que cuestiona al ser".

Este encuentro en una memoria común que cuestiona al ser, abre al 'juego' de la sexualidad.

El hombre es impulsado a dar su pene a la mujer: ser el que lo tiene y lo da. Pero esta imagen simple de alguien que da y otra que recibe, se complejiza en el juego de la sexualidad. Dar y recibir pierden el carácter de opuestos y se intercambian simbólicamente: dar es recibir y recibir es dar. Poder jugar el juego de la sexualidad implica aceptar esta paradoja, que no debe hacerse manifiesta: el hombre es y no es el del pene y la mujer tiene y no tiene el pene. El pene, acá en su calidad de falo, circula entre ambos como un don, que sólo es y se tiene en tanto se da. El don de falo posibilita el intercambio simbólico de la castración, que lleva a la satisfacción sexual.

En el clímax del orgasmo cada partenaire hace entrega de su castración y el pene pierde su calidad de falo. Ese don de castración es lo que resuelve simbólicamente el acto sexual sin dejar deuda. El don es dado y recibido, circula.

Una diferencia entre el acto sexual y la actividad masturbatoria es que la última no alcanza a hacer el don de castración y, por lo mismo, no la resuelve simbólicamente. La deuda simbólica queda sin saldar; de eso depende la culpa asociada a la masturbación. Por esta

deuda pendiente hablamos de **actividad** para la masturbación, reservando el concepto de **acto** para aquello que devuelve a la circulación del don. En la actividad la deuda insiste sin alcanzar a ser acto y, aunque fenoménicamente varíe, es siempre la misma; es repetición. El acto, por saldar la deuda, aunque sea el mismo, es nuevo cada vez.

La relativa complejidad con la que hemos descrito el acto sexual puede servir para explicar los frecuentes y variados trastornos a los que está expuesto.

El inicial desequilibrio narcisista puede no dar lugar a la normal inflamación sexual y en su lugar aparecer angustia. O aparecer la inflamación, pero traslocada, perdiendo el carácter de símbolo de una memoria común; es el caso de la hipocondría. Además, ya en el nivel del 'juego', la paradoja de ser y no ser, tener y no tener puede hacerse manifiesta y rechazarse. Ya no es ser y no ser sino ser o no ser... el del pene. Si el hombre es **o** no es (en lugar de es **y** no es) el que da satisfacción a la mujer, va a experimentar la emergencia de

celos perturbadores. Y si el tener **y** no tener pasa a ser tener **o** no tener, dará lugar a la envidia...del pene. Afectos éstos que, dentro de ciertos límites, estimulan la sexualidad, pero, más allá de cierto umbral la perturban.

Volviendo sobre este croquis secuencial podemos espigar las distintas dimensiones que participan del acto sexual. Reconocemos en su núcleo la dimensión traumática, el desequilibrio narcisista, que rápidamente se enlaza a la siguiente, que es símbolo y memoria -ambos partenaires reconocen en su excitación, una memoria común-. Cuando esta dimensión falta, cuando 'la memoria falla', tenemos sólo el trauma y la inflamación (sin memoria común), entonces la sexualidad es hipocondría y no abre a la dimensión de 'juego'. El motor y la fuerza del 'juego', tienen su fuente en el desequilibrio traumático y pueden circular por los canales abiertos por la memoria común.

Aceptemos este modelo de ficción –construcción- del acto sexual y utilicémoslo para tratar de ubicar en él a la pornografía. Creemos poder hacerlo en el hiato entre la hipocondría y la memoria común; escapa a la una sin alcanzar la otra. Ese hiato, en el que campea el trauma –transparente en la hipocondría-, es obturado por la imagen pornográfica que ocupa el lugar de la memoria común de la castración. El encuentro con la castración queda diferido y su lugar ocupado por la imagen, que reverbera sobre sí misma en su función de contrainvestidura del trauma. La imagen pornográfica tiene estructura alucinatoria.

Mientras la resolución del acto sexual es simbólica, la pornografía -como la masturbación- se mantiene en el plano imaginario.

La proximidad con la hipocondría, le imprime a la pornografía algunos de sus caracteres. La hiperrealidad de la imagen pornográfica, como los recuerdos hiperclarosvecinos a la vivencia traumática, se corresponden con el ‘exceso’ de realidad de la vivencia de órgano en la hipocondría. Además, tal como en ésta, la

pornografía muestra órganos recortados del cuerpo e inflamados. Por último, la angustia hipocondríaca queda salvada en la pornografía por el recurso a la imagen que posibilita el pasaje de la angustia a la excitación.

Paradójicamente, la hiperrealidad pornográfica, que lo muestra todo, retira de la pantalla la dimensión de la castración, que es fundamental en lo real del sexo.

BIBLIOGRAFÍA

1 G. Bataille El Erotismo Tusquets editores

2 J. Baudrillard De la Seducción Ediciones Cátedra

3 A. Loschi El Relato del Sueño La Peste de Tebas N 27

4 S. Zizek Mirando al Sesgo Paidós