

## Quiero un zoom anatómico, quiero el fin del secreto<sup>1</sup>

GüEPER, Branko /Lic. Ciencias de la Comunicación, Argentina -  
Branko.Gueper@gmail.com

*Tipo de trabajo: ponencia*

---

Palabras claves: porno - simulación - barroco

### > Resumen

El presente texto propone una reflexión sobre el régimen contemporáneo de visibilidad a partir del cruce entre porno, transparencia, tecnología y deseo. Tomando como punto de partida la distinción entre lo erótico y lo porno —según autores como Roland Barthes, Georges Bataille y Byung-Chul Han— se analiza cómo la imagen explícita sustituye a la mediación simbólica, afectando la experiencia, la subjetividad y la política del cuerpo. Desde la crítica al espectáculo de Guy Debord hasta la simulación en Pokémon GO, el ensayo plantea que la sobreexposición visual no libera, sino que impone una forma de control. El texto articula teoría crítica, referencias culturales y una escritura sugestiva para pensar la estética del exceso como síntoma y estrategia en la era del porno y la vigilancia.

### > Presentación

Este ensayo parte del deseo de desarmar los dispositivos que rigen el régimen contemporáneo de la visibilidad, explorando las tensiones entre imagen y escritura, erotismo y porno, deseo y control. A través de un recorrido que conjuga teoría crítica, referencias culturales y una voz ensayística singular, el texto busca pensar cómo el exceso de evidencia —aquello que ya no deja lugar al misterio— afecta la experiencia del cuerpo, el lenguaje y la subjetividad.

---

<sup>1</sup> Letra de la canción Zoom de Soda Stereo que remite a la cita que se encuentra en De la seducción “La dimensión de lo real es abolida por el efecto de zoom anatómico, la distancia de la mirada deja paso a una representación instantánea y exacerbada: la del sexo en estado puro, despojada no sólo de toda seducción, sino incluso de la virtualidad de su imagen — sexo tan próximo que se confunde con su propia representación: fin del espacio perspectivo, que también es el de lo imaginario y el del fantasma —fin de la escena, fin de la ilusión.” (Baudrillard, 1981, p. 30)

Lejos de ofrecer una postura conclusiva o normativa, esta intervención apuesta por una escritura que performa sus propios desbordes, que se permite el desvío, la interrupción, el gesto poético como resistencia a los formatos estandarizados del pensamiento. En un contexto saturado de imágenes y urgencias identitarias, el texto propone detenerse a leer aquello que no se muestra del todo, a reconfigurar el lugar del secreto, del pliegue y de la sombra como zonas fértiles para la imaginación crítica

### > Quiero un zoom anatómico, quiero el fin del secreto

Deseo no incurrir de forma exagerada en la doxografía —continente con exceso de visado—, en los trastornos compulsivos de los prefijos —*post, neo, híper, ultra*— como distancia analítica mal calibrada en el safari conceptual, o en el comentario desalmado de un funcionario de las letras. Intentaré, entonces, decir menos cosas oportunas u ocurrentes en favor de alguna línea que le pueda generar calor al lector: *Sabía que las encinas de su boca iban a lograr cultivar ese olor que tanto amaba en la punta de mi verga.*

Sin embargo, en la escritura, hasta la frase más soez alcanza apenas el campo de la eroticidad. El porno es de otro orden: pertenece al mundo de las imágenes. La escritura trabaja con símbolos, con signos abstractos que remiten a lo imaginado. Es evocativa, sugestiva, mediada por el tiempo, la subjetividad, el ritmo. Incluso lo obsceno, en texto, necesita ser leído, decodificado, imaginado. En cambio, el porno (imágenes o videos) muestra directamente. Se ofrece sin necesidad de interpretación, es explícito, actúa sobre el espectador con inmediatez. No sugiere: expone.

El porno funciona como obscenidad —con ese— porque ob-sede el lugar del símbolo, lo inunda, lo asfixia. Hay un exceso de evidencia que impide ver. Ya no hay misterio ni falta: todo está ahí, saturado, expuesto. Insimbolizable por exceso de legibilidad. Ya sin misterio ni falta, el deseo ve abolido el teatro de sombras que lo hace posible

Roland Barthes, en *El placer del texto*, y Georges Bataille, en *La literatura y el mal*, hablaron del erotismo como juego de velos, como suspenso, como interrupción. La literatura erótica no muestra: insinúa. Para Barthes, lo erótico en el texto surge de lo que no se dice del todo, del espacio entre palabras. El porno, en cambio, elimina el misterio: va directo a la exhibición. Y eso, por definición, es más afín a la imagen que al texto.

¡Mira! Yo o tú,  
O mujer, hombre o estado, conocido o desconocido,  
Nosotros, aparentemente, construimos riqueza sólida, fuerza y belleza,  
Pero en realidad construimos imágenes. (Whitman, W. 1881, p. 13)

El término porno, entonces, en este ensayo no será utilizado para designar el producto específico de una industria cultural, sino para hacer referencia a un paradigma contemporáneo del ver: no hay distancia, no hay ambigüedad, todo se ve. Todo debe ser visto.

Byung-Chul Han, en *La sociedad de la transparencia*, sostiene que vivimos en una época donde se elimina todo lo opaco, lo ambiguo, lo secreto. Esa es la "positividad" de la transparencia: todo debe ser visible, accesible, cuantificable, mostrable. La transparencia no es liberadora: es una forma de control. La intimidad, la interioridad, el deseo como falta —todos desaparecen ante la obligación de mostrarse. En este contexto, el porno es la estética visual perfecta de esta transparencia: no hay sugerencia, no hay secreto, no hay espacio para el silencio. Todo debe aparecer. Este imperativo me recuerda las defensas esgrimidas por lo indeterminado desde las consignas identitarias por la diferencia —nombrarse no heterosexual, por ejemplo—, donde no se produce un nuevo centro, sino que se denuncia la centralidad misma del régimen obligatorio de identificación.

Por otro lado, en la tradición del pensamiento crítico de Guy Debord, el espectáculo es una forma en la que la imagen sustituye a la experiencia real. El porno visual, en ese sentido, es espectáculo extremo: la sexualidad ya no es vivida, sino consumida como imagen, como representación total:

El espectáculo no puede entenderse como el abuso de un mundo visual, el producto de las técnicas de difusión masiva de imágenes. Es más bien una *Weltanschauung* que ha llegado a ser efectiva, a traducirse materialmente. Una visión del mundo que se ha objetivado. (Debord G. 1967, p. 3)

Si bien ayuda insistir sobre el recorrido conceptual de aquellas tradiciones, que le han dado densidad y materia a mis incipientes intuiciones, uno acaba volviendo sobre la decena de apellidos y volúmenes que saturan el campo de producción creativa. Las categorías emergentes suceden "gracias a" y "a pesar de". Por otro lado, Trump ya estaba en *Mi pobre angelito*. La lógica del simulacro ya no es una amenaza: es el sistema operativo en el que nos subjetivamos. La "familia proletaria" de Oscar Bony devino influencers en Instagram; la comunidad existe como audiencias.

Néstor Perlongher, en *La barroquización*, apunta: "Como el barroco, ese lenguaje enloquece, se convierte en un lenguaje demente —perdida toda la capacidad referencial—, no significa sino el abismo entre las palabras y el ser" (1997, p. 147)

Tomemos como ejemplo Pokémon GO que se presenta como juego, pero actúa como modelo barroco de captura: su estética ligera, su interfaz transparente, su narrativa amable, encubren una estructura densa de control, gamificación del espacio urbano, reprogramación del cuerpo. Cada poképarada es un ícono barroco, una reliquia de lo real performatizada. El jugador, como el sujeto barroco, se mueve en un mundo teatralizado, en el que cada decisión es un gesto coreografiado por el dispositivo.

Como en el barroco, donde el sentido no se elimina sino que se multiplica hasta volverse ilegible, la interfaz contemporánea no borra el sentido: lo hiperproduce —ahí van mis límites conceptuales—, lo administra en dosis móviles y gamificadas. El mundo no se vuelve opaco por falta de significado, sino por su exceso calculado. La economía actual no busca el vacío, sino el delirio algorítmico de la saturación: todo gesto geolocalizado, todo paso incentivado por una moneda simbólica (pokémonedas, medallas, logros), todo deseo modelado por rutinas impuestas como desafíos espontáneos.

Así, la barroquización se vuelve un modo de inteligir el presente, donde el poder ya no actúa por negación o represión, sino por un simulacro intensificado que toma la forma de libertad. Lo que se nos ofrece como juego es una técnica de gobierno. Lo que se muestra como lúdico es un vector de subjetivación. La ciudad, bajo la cobertura del entretenimiento, deviene plataforma, y el sujeto —jugador, peatón, consumidor, flâneur digital— queda atrapado en una red de signos que no se descifran sino que se habitan.

La barroquización, sin embargo, puede ser utilizada como estrategia crítica frente al absolutismo del sentido programado. Frente al sol de Platón, que divide lo verdadero de lo falso, el barroco opone un eclipse voluptuoso, una proliferación de signos sin centro, un lenguaje que no apunta al ser, sino que lo rodea, lo encierra, lo hace vibrar.

Y aquí entra *Belleza americana*: “¿Quieres ver la cosa más bella que he filmado?”. La creatividad se forja en el gesto —en ese abismo temporal que la amenaza— y solo allí. La paradoja es evidente: la presencia, esa chispa de vida que buscamos celebrar, tiene su reverso positivo en lo que Baudrillard (1981) describe como el porno: ese vértigo de visibilidad derrumba la distancia y “no muestra sexo, muestra lo real perdiéndose”: un velo que no es corrido, sino arrancado.

Desde la construcción de las perspectivas en un plano que inaugura la estructura óptica racional, la mirada ha sufrido modificaciones sustanciales. La reproducibilidad técnica de las imágenes liberó la envoltura aurática de lo representado a los caprichos del fetiche, hasta el punto de hacerlas coincidir con la victoria de las monedas falsas de Gresham.

La mirada a través de la cámara se convirtió en instrumento de clasificación, exotización y vigilancia. Solo por mencionar el caso de las “Shirley Cards” utilizadas por Kodak para calibrar el color en sus papeles de revelado: la tal Shirley era una mujer blanca, de piel clara, con pelo rubio, dando por resultado que hasta mediados de los noventa todas las pieles negras o marrones aparecieran mal expuestas, opacas o sin detalle.

¿Puede el subalterno hablar? El subalterno entendido, a este punto del extractivismo, como la materia vibrante (en Jane Bennett) tras las aparentes masas de gluones y su incertidumbre. Si el subalterno ya no es solo una figura social silenciada (como en Spivak), sino una entidad ontológica inscrita en la red

material de fuerzas que configuran el mundo, entonces debemos replantear qué significa "hablar" y qué entendemos por "subalterno".

En Spivak, el subalterno es aquel cuya voz no puede ser representada sin mediación; su silencio no es literal, sino estructural: cuando habla, su habla es ya capturada por el aparato del poder-colonial-simbólico.

Pero si, como sugiero, el subalterno es ahora una materia vibrante, una estructura subyacente de lo real que precede al lenguaje y late bajo las formas estables, entonces la pregunta se torna aún más radical ¿Qué tipo de habla puede emanar de lo que aún no ha devenido forma? ¿Qué significa "representar" a lo que no tiene rostro ni gramática?

En el contexto del extractivismo, no se extrae ya simplemente petróleo, litio o fuerza de trabajo: se extrae energía vibrátil, potencialidad latente. La materia —esa masa de gluones, de campos cuánticos— es reconfigurada como recurso disponible, y en ese proceso, lo subalterno no solo es silenciado, sino instrumentalizado en su propia indeterminación.

La incertidumbre cuántica, el ruido de fondo, la oscilación de partículas virtuales: todo eso es territorio de captura. Así como el subalterno humano era negado como sujeto de palabra, la materia es negada como agente, convertida en pasivo insumo de poder técnico-económico.

Será preciso, entonces, revivir una simpleza mágica, contundente y voraz como el hecho de poder dar forma a un círculo frente a nuestros ojos en una hoja cualquiera y entender que allí se encuentra una de las trincheras más hermosas de lo existente: los decimales del número pi. "El más misericordioso de los dioses es que el espíritu humano no puede correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos..." (Lovecraft H. P. 2014, p. 29)

Llegado aquí, entiéndanme: estaría deseando usar mis plantillas dactilares como las zonas erógenas que son, en evocaciones más cachondas que el desgarro atómico. Sin embargo, fui invitado al Centro Cultural Paco Urondo en el marco de las Primeras Jornadas de Porno, Arte, Medios y Activismos, organizadas por la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA —cuánto gasta uno en ubicar temporal y espacialmente las circunstancias de producción—, y fue así que tuve la oportunidad de acercarme a un par de apuntes desvencijados que ya tenían un tiempo.

Para lograr percibir la magnitud de estas observaciones recomiendo leer las obras citadas y sugeridas de primera mano. Pero por sobre todo: culear. Tratar de perderse en las heterotopías que ofrecen los baños como nosotrxs ofrecemos nuestras felices y sutiles presencias tras un texto. Tratar de volver con algo para contar, entre babas.

## > **Agradecimientos**

Agradezco profundamente a Pablo Luzza Rodríguez por su lectura atenta y su corrección comentada, cuyas observaciones precisas y generosas enriquecieron notablemente este trabajo.

## Bibliografía

- Bataille, G. (1986). *El erotismo: muerte y amor*. Zone Books.
- Barthes, R. (1973). *El placer del texto*. Traducido por R. Howard.
- Baudrillard, J. (1981). *La seducción*. Ediciones Cátedra, S.A., Madrid.
- Bennett, J.. (2021). *Materia vibrante: una ecología política de las cosas*. Traducción de Laura Fernández Cordero. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.
- Debord, G. (1973). *La sociedad del espectáculo*. Traducido por D. Ames.
- Han, B.-C. (2019). *La transparencia: Cómo la pantalla fabrica saber y vacía de sentido*. Polity Press.
- Lovecraft, H. P. *La llamada de Cthulhu*. Traducción de José A. Álvaro Garrido, Alianza Editorial, 2014.
- Perlongher, N. (1997). *Prosa plebeya: ensayos 1980–1992*. Selección y prólogo de Osvaldo Baigorria. Buenos Aires: Editorial Colihue.
- Spivak, G. C. (1988). *¿Puede hablar el subalterno?* En C. Nelson y L. Grossberg (Eds.), *Marxismo e interpretación de la cultura*. Urbana: University of Illinois Press.
- Whitman, W. (1881). *Eidolons*. En *Hojas de hierba (Leaves of Grass, edición final)*. Varios editores.