



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA,
DISEÑO Y ESTUDIOS URBANOS

ARQUITECTURA DEL PORNO WEB

por

JULIO SUÁREZ HORMAZÁBAL

Tesis presentada a la Escuela de Arquitectura de la Pontificia
Universidad Católica de Chile, para optar al título de Magister
en Arquitectura.

Profesores Guía:

Francisco Diaz y Hernesto Silva

Marzo, 2020

Santiago, Chile

©2020, Julio Suárez Hormazábal

©2020, Julio Suárez Hormazábal

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.



Agradezco a mi compañera Constanza Herмосilla, por su apoyo constante y por enseñarme a ver más allá de mi género y mi posición. Agradezco también a mis compañerxs de trabajo, en especial a Juan Pablo Corvalán por las buenas conversaciones y consejos.

TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS.....	iii
INDICE DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN.....	ix
PREÁMBULO.....	xi
1. INTRODUCCIÓN: LA ESCALA DE LA INTIMIDAD.....	13
2. ESCALA TERRITORIAL – GLOBAL.....	20
2.1.-La Comunidad global del porno Web.....	21
2.2.-Medios de circulación del porno y las redes de la webcam.....	27
2.3.-La arquitectura reflectiva del libertino contemporáneo.....	31
2.4.-La dildo-arquitectura y la extensión del interior.....	37
3. ESCALADOMÉSTICA – HABITACIÓN.....	42
3.1.- El trabajo doméstico.....	43
3.2.-El cuerpo representado en el espacio cotidiano.....	47
3.3.-Tipologías de la intimidad.....	53
3.4.-El cruising virtual en automóvil.....	57

4.	ESCALA DE LA PANTALLA – INTERFAZ.....	60
	4.1.-La inter-faz del ciberespacio.....	61
	4.2.-Herramientas de auto-representación: Planos de encuadre.....	67
	4.3.-La interfaz reticular.....	71
	4.4.-Una torre de pixeles.....	77
5.	CONCLUSIONES.....	80
	5.1.-La distancia como reemplazo.....	81
	5.2.-Ama a tu próximo como a ti mismo.....	87
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	95

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: Revista Hustler, DVD`s y Tele dildo.....	10
FIGURA 2: Jennicam: la primera mujer que retransmitió su vida en directo por internet.....	12
FIGURA 3: La primera cámara web del mundo.....	14
FIGURA 4: Jon Rafman, You are Standing in an Open Field (Waterfall), 2015.....	16
FIGURA 5: Puesto de vigilancia dotado de cámaras de vigilancia.....	18
FIGURA 6: Diagrama de cableado submarino de Internet.....	20
FIGURA 7: Red de satelites en orbita y basura espacial.....	22
FIGURA 8: Diagrama de relaciones territoriales.....	24
FIGURA 9: Piscina Mansión Playboy, Chicago 1961.....	26
FIGURA 10: Locación Im Deep Throat, Miami, 1972.....	26
FIGURA 11: The Armory, Elizabeth Moran, 2013.....	28
FIGURA 12: Reconstrucción de la red Cam4.....	30
FIGURA 13: Relación entre dispositivos y redes de Cam4.....	32
FIGURA 14: Oficinas de Granity Entertainment, Dublin, Irlanda.....	34
FIGURA 15: Edificio de servidores Mojohost.....	34
FIGURA 16: Patente de 1917.....	36
FIGURA 17: Características, Lovense Lush 2.0, uso y medidas.....	38
FIGURA 18: Publicidad Lovense Lush 2.0, huevo vibrador bluetooth.....	38
FIGURA 19: Patente de 1903.....	40
FIGURA 20: Publicidad de teledildo.....	40
FIGURA 21: Silvia Federici, “Wages Against Housework“ 1975.....	42
FIGURA 22: Ilustración, Sala de baño.....	44
FIGURA 23: Ilustración, Oficina de trabajo.....	46
FIGURA 24: Ilustración, Cocina.....	48
FIGURA 25: Ilustración, Oficina.....	50
FIGURA 26: Tipologías de exhibición según su confinamiento.....	52

FIGURA 27: Ilustración, Almacén.....	54
FIGURA 28: Reconstrucción en isométrica zona industrial.....	56
FIGURA 29: Crusing en automóvil.....	56
FIGURA 30: Crusing en automóvil, estacionamiento público.....	58
FIGURA 31: Reconstitución de la interfaz reticular de Cam4.....	60
FIGURA 32: Reconstrucción de un espacio de transmisión.....	62
FIGURA 33: Jardín barroco, Planta de tratamiento, placa de circuitos electrónicos.....	64
FIGURA 34: Clasificación de planos de cámara según su encuadre.....	66
FIGURA 35: Unidades de área de guras humanas recortadas de la interfaz.....	68
FIGURA 36: Relación entre fondo y figura.....	68
FIGURA 37: Reticula vacía sitio web Cam4.com.....	70
FIGURA 38: Mesa de visualización interfaz sonar Batman, The Dark Night (2008).....	72
FIGURA 39: Habitación de control de cámaras, film Sliver (1993).....	72
FIGURA 40: Módulo de Interfaz, Film Batman en The Dark Night (2008).....	74
FIGURA 41: Simulación del espacio en base a señales de wifi.....	74
FIGURA 42: "Peep show". Kaiser Panorama, Berlín, 1833.....	76
FIGURA 43: Exodus, or the voluntary prisoners of architecture.....	78
FIGURA 44: Escenarios de camming.....	80
FIGURA 45: Joachim Beuckelaer, Brothel, 1562.....	82
FIGURA 46: Token o cha de cambio utilizada en un burdel en Estados Unidos.....	84
FIGURA 47: "Ablandar la Ciudad". Friedman, Y. 2006, p.74.....	86
FIGURA 48: Nam Jun Paik - Tv Rodin le penseur. Instalación 1976-1978.....	88
FIGURA 49: Anatomical Venus by Clemente Susini, c.1798.....	90
FIGURA 50: Mansión Playboy, Hugh Hefner.....	92
FIGURA 51: El Burdel virtual y la democratización de la pornografía.....	92



RESUMEN

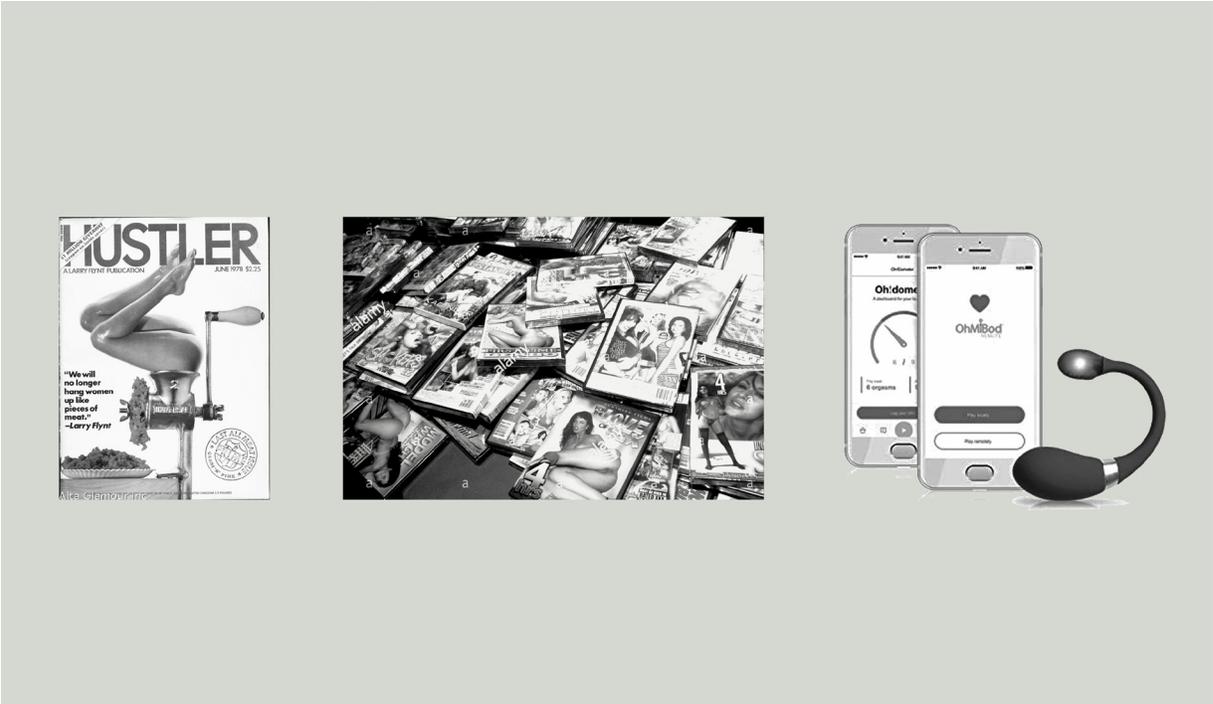
Una arquitectura de los flujos de información y relación entre sujetos a distancia configura un espacio que traspasa los muros que confinan la vida en la web porno 2.0. La arquitectura de este nuevo burdel transforma un momento verdadero en un espectáculo donde trabajo y ocio fluyen en una red libertina por la que circulan imágenes, datos personales y esperma. El vuelco de lo íntimo y lo doméstico a la esfera pública global en pos de su conversión en mercancía deja al descubierto procesos de fragmentación del trabajo de sus híper-cosificados temporeros. La distancia de los cuerpos alejados es sustituida por la representación tecnológica de la cercanía. Esta distancia sería utilizada como herramienta de captura de capital en el porno de la internet 2.0, específicamente en el sitio *Cam4*.

Palabras clave: Arquitectura porno, intimidad, internet, doméstico, Cam4, porno 2.0



neiltn [24] Yes

**Notice: Tip Menu: Kiss From
Flash/Show ANY Body Part
Dice(50) ❤️ Spank Ass HAR
❤️ Rate Your Dick or Appea
Minute(151) ❤️ Stroke Dic
Premium SnapChat(206) ❤️
Address In Tip Note!(800)
CUM on them U.S. ONLY(12**



1.- Revista Hustler, DVD's y Tele dildo.
Plataformas de representacion y comunicaci3n
del porno.

PREAMBULO.

Mi interés por investigar acerca de la pornografía nace a partir de su histórico desplazamiento hacia los márgenes. En una sociedad conservadora y capitalista, su representación ha sido relegada hasta quedar completamente a merced del mercado. Durante el primer semestre de este año me dediqué a investigar el sexshop más antiguo de Santiago y su despliegue en base a los capitales arquitectónico, social y económico.¹ Marco, dueño y fundador de *Sexshop Gallery*², ha desarrollado un comercio ligado a lo sexual que en el que hoy se funden dos programas en apariencia disímiles: sexshop y farmacia. Este cruce de programas arquitectónicos opera como ejemplo de lo que Paul B. Preciado denomina “Era *Farmacopornográfica*” en su libro *Testo Junkie*, “un término que se refieren a los procesos de un gobierno biomolecular (fármaco) y semiótico-técnico (pornográfico) de subjetividad sexual.”³ La evolución del *Sexshop Gallery* describe el paso de lo que sería un “nuevo tipo de capitalismo caliente, psicotrópico y punk.”⁴

Tal como señala Marco en una de las entrevistas, sus inicios como empresario se dan como importador de la revista porno *Hustler*, para luego pasar al arriendo de películas pornográficas, comercio de DVD y venta de juguetes sexuales. Uno de los artículos más populares e interesantes en venta actualmente es el tele-dildo, una prótesis para el sexo a distancia que es ampliamente utilizada en el comercio sexual en Internet. Este hallazgo lleva la investigación hacia modos más avanzados de producción del porno en la web 2.0. Nuestro modo de relacionarnos sexualmente se encuentra a merced del mercado y la tecnología, un flanco abierto para quienes pensamos que el sexo ha sido uno de los anzuelos más dulces y resbalosos del capitalismo.

1 Investigación realizada en el taller “Transacciones, juego de suma cero”. La regla principal consiste en ejecutar transacciones entre capitales donde, para ganar por un lado, en hay que perder en otro.

2 Sexshop Gallery, ubicado en calle Huérfanos 555, Santiago.

3 Preciado P. B., 2013, p.33

4 Ibíd.



2.- Jennicam: la primera mujer que retransmitió su vida en directo por internet. (duración de la transmisión desde 1996-2003)

1.- LAS ESCALAS DE LA INTIMIDAD

Los primeros lugares para el ejercicio de prácticas sexuales comercializadas en las ciudades medievales europeas fueron los baños públicos. Más tarde, en la Francia de 1256, las prostitutas callejeras fueron relegadas hacia los bordes de las ciudades (de ahí el nombre “burdel”) y obligadas a ocupar lugares temporales sobre plataformas de madera, quedando expuestas a la vista del público. “Estas plataformas precarias eran arquitecturas móviles donde convergían la exclusión y el espectáculo, la vigilancia y el placer.”⁵ En 1996, Jennifer Ringley -quien entonces tenía 19 años- encendió la webcam de la computadora en su habitación en una residencia de estudiantes para compartir su privacidad y “con este simple acto, cambió el mundo moderno.”⁶ La *Jennicam* abrió el camino al porno webcam en la era del internet 2.0. El burdel se traslada de la calle a la habitación personal para revelarse al público a través de su representación en el ciberespacio. Si bien la posibilidad de sacar rentabilidad al espacio doméstico puede parecer tremendamente lucrativa, la competencia producto de la inmensa oferta no hace más que dejar a estos desnudos empleados sujetos a la más dura precarización.

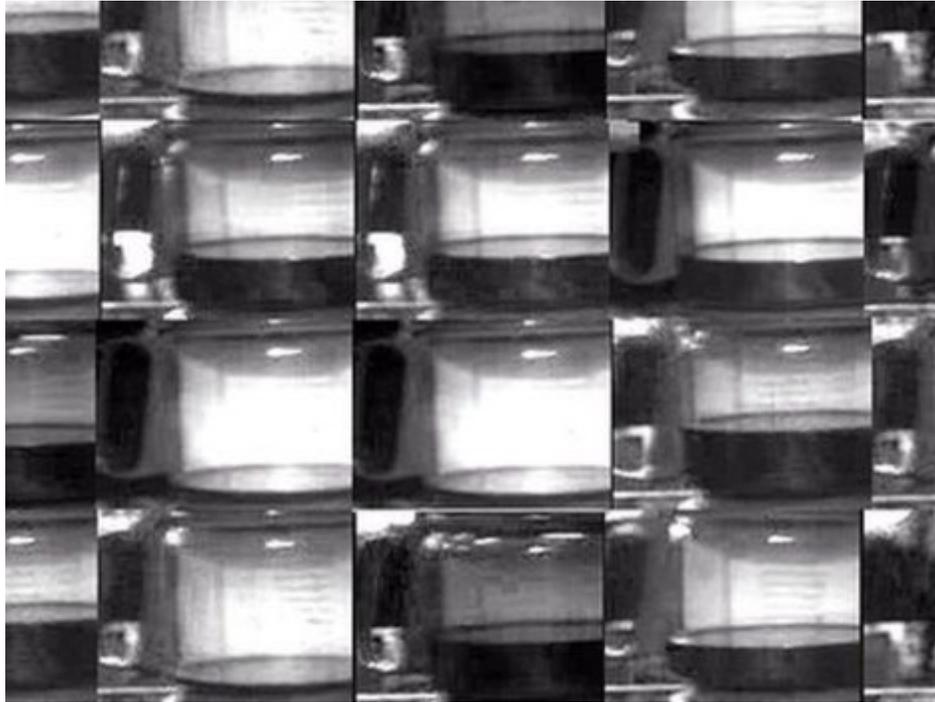
Las crisis económicas reordenan las fronteras del trabajo y redefinen los modos de relación entre sujetos. En un mundo postfordista, “la gente trabaja precisamente comunicándose.”⁷ El burdel contemporáneo se ha reinventado en base al modelo del internet 2.0, en el que la comunicación instantánea ha diluido los límites del espacio arquitectónico de la modernidad. Tal como señala Venturi al referirse al paisaje de la carretera 66 en Los Ángeles, “no bastan las definiciones de la arquitectura como espacio y forma al servicio del programa y la estructura.”⁸ Frente a este nuevo paradigma, debemos actualizar esta definición por una arquitectura basada en los flujos de información y relación entre sujetos a nivel global. Las señales camineras han devenido señales

5 Preciado, P. Documenta 14. (2015). Recuperado de: <https://www.documenta14.de>

6 Krotoski A, (22 de octubre 2016), Jennicam: La primera mujer que transmitió su vida en directo por internet, BBC mundo, Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37692171>

7 Fisher, Realismo Capitalista ¿No hay alternativa?, 2017, p.65

8 Venturi, 1978, p.29



3.- La primera cámara web del mundo mostraba una cafetera en la Universidad de Cambridge y se actualizaba unas tres veces al minuto.

en la superficie de los cuerpos en esta nueva versión de la arquitectura de la comunicación, en la que la mercancía es la representación del individuo enclaustrado, vigilado y auto-explotado.

Se nos dice que vivimos una época de transformación en la que “es necesario aprender a vivir en condiciones de total inestabilidad o precariedad.”⁹ Andy Merrifield señala, parafraseando a Debord, que la *Sociedad del Espectáculo* corresponde al mundo hiper-cosificado de la separación: “los trabajadores separados de su actividad, de sus productos del trabajo, de sus compañeros de trabajo, incluso de sí mismos.”¹⁰ Este enunciado reconoce un procedimiento que va más allá de la organización del trabajo, ya que abarca una dimensión de la relación social que, una vez convertida en imagen, ha devenido mercancía. “Cuanto más unido y universalizado sea en el mundo la mercancía, mayor será la subyugación y la fragmentación de la conciencia de los trabajadores.”¹¹ La extensión territorial del trabajo sexual ha devenido en la separación de sus trabajadores(as), el ciber-burdel parece haber tomado otra forma, se ha hecho global, doméstico y digital. Entonces la pregunta sería ¿Cuáles son las escalas de la arquitectura del porno webcam?

La hipótesis de esta investigación apunta a que aquella separación provocada por un mundo conectado en red se manifiesta en el burdel de la era del internet 2.0 por medio de su opuesto, la cercanía. Esta cercanía correspondería a la representación de la intimidad llevada a la esfera pública, donde un momento verdadero se vuelve espectáculo y, con ello, un instrumento de unificación. Esto es lo que Debord definiría como “la inversión concreta de la vida”¹². Esta representación pública de la intimidad sexual opera según tres tipos de arquitecturas: la arquitectura de la escala global, la de la escala doméstica y la de la escala de la pantalla. Esta

9 Fisher, Realismo Capitalista ¿No hay alternativa?, 2017, p.65

10 Merrifield, 2002, p.104

11 *Ibíd.*, p. 104

12 Debord, 2002, p.38



4.- Jon Rafman, You are Standing in an Open Field (Waterfall), 2015, inkjet print mounted on Dibond, resin, polystyrene, 1.3 x 1.5 m

tesis centra su análisis en una pequeña compañía de porno webcam que tiene la capacidad de abarcar estas tres dimensiones del espacio. Una compañía que confiere la ilusión de cercanía a sus interlocutores encerrados en sus distantes habitaciones a través de una interfaz que oculta una cantidad inconmensurable de datos y elementos físico tecnológicos detrás de la pantalla. Conjuntamente, se analizará la manera en que estas escalas cambian en relación a lo que se define como *porno-grafta*, vale decir, como medio de representación, medio de comunicación y como herramienta de trabajo.

¿Cómo es la arquitectura que produce estas tres escalas relacionadas entre sí? Si bien las redes sociales son un fenómeno reciente, su explosión desde el año 2000 ha permitido que el 70% de la población mundial esté conectada mediante sus computadores y teléfonos inteligentes. Esto abre un nuevo escenario donde la arquitectura juega un rol como productor de esas escalas de relación a distancia. La desaparición de ciertos espacios de representación muy frecuentados hasta el 2019, como los cines Nilo y Mayo,¹³ da cuenta del cambio en las formas de representación de los lugares de encuentro en la era del ciberespacio. La explosión del porno en internet está absorbiendo ciertos programas de la ciudad tradicional y convirtiéndolos en algo totalmente distinto. No es que estemos en presencia de una sustitución, sino más bien de un fenómeno que ha producido una realidad sin referente. La sensación que entregan las plataformas virtuales enmascara una infraestructura planetaria, compuesta por cables submarinos, satélites, habitaciones e interfaces digitales que le darán cuerpo a un mundo disgregado, pero unido en su apariencia.

Esta investigación se ordena en base a tres capítulos, en los que se analizan los fenómenos de transformación de las arquitecturas del porno de la webcam en tres escalas. El primero, desde la escala territorial, que abarca una dimensión global donde la distribución y extensión de los espacios libertinos se encuentran asociadas en relación a la capacidad de endeudamiento de sus usuarios. Un tipo de espacio que no se encuentra determinado únicamente por sus configurantes materiales, sino al que le han sido conferidas ciertas características como la *responsividad* del

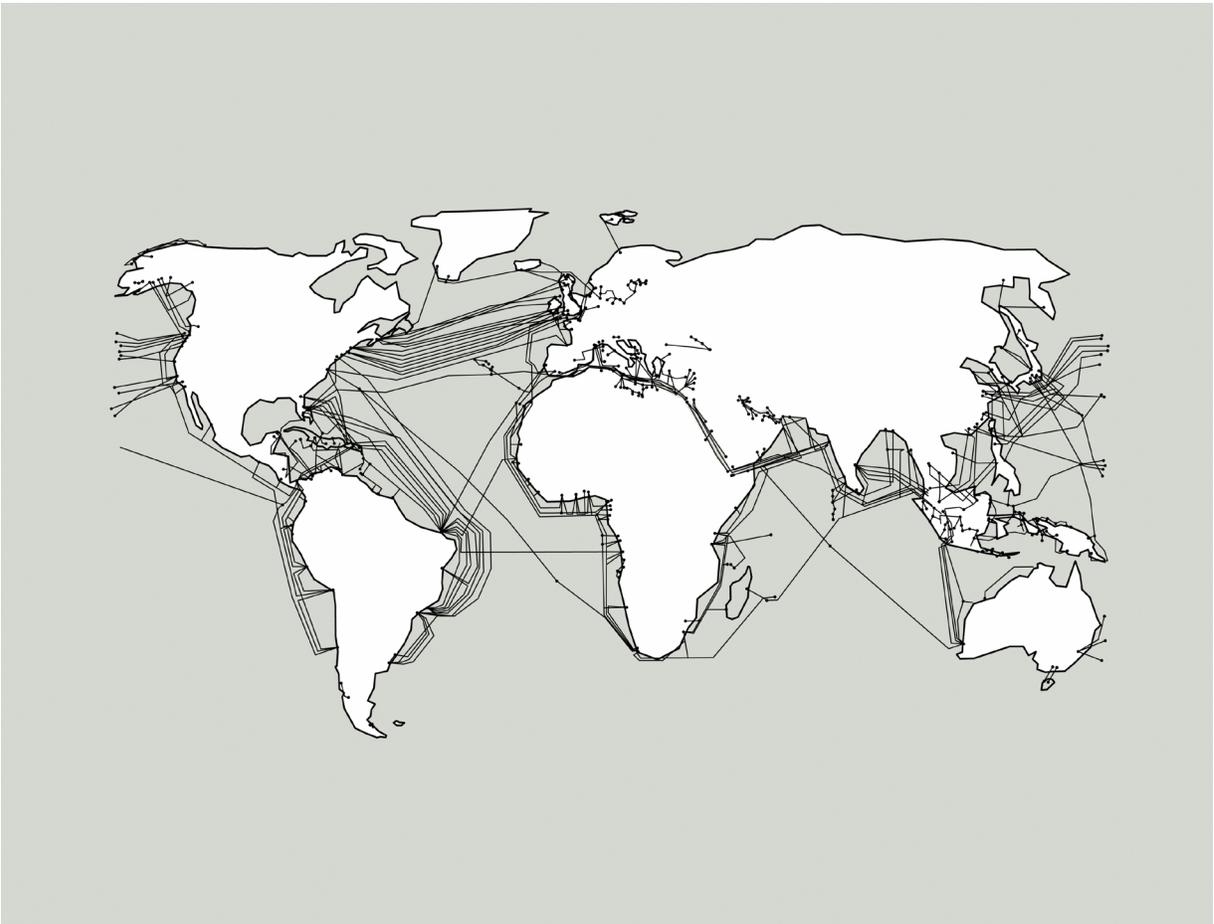
13 Véase el libro de AryztiaLAB. (2018)“Santiago Babylon”. Santiago. AriztiaBOOKS



5.- Puesto de vigilancia dotado de cámaras de vigilancia.

ciberespacio. Una arquitectura que se produce en relación a los agenciamientos que construyen sus usuarios. En el segundo capítulo el análisis se centra en la escala doméstica. El retorno del trabajo al hogar ha vuelto a invisibilizar sus prácticas, tal como ocurrió con la labor de la “dueña de casa”. Las tareas realizadas al interior del espacio doméstico se funden con la vida cotidiana, convirtiendo todo en producción de valor. En el caso del porno webcam, la frontera del opuesto ocio/trabajo se diluye hasta el punto de confundir un espectáculo sexual público con la necesidad personal de sobreexposición narcisista. La precarización laboral se ha convertido en austeridad; el/la *freelance* contemporáneo no necesita nada más que una habitación y su cuerpo desnudo para producir valor. Para finalizar, en el último capítulo se analiza la escala de la pantalla y la forma en que la interfaz se ha encargado de mostrarnos de manera sencilla un mundo intrincado y complejo. Al tomar la forma de una retícula, este espacio infinito pareciera organizar todo lo que hay a su alrededor. Como carece de bordes, la retícula hace posible la incorporación de eventos disímiles en una sola matriz visual. Esta re-producción del espacio llevada a la superficie plana de la pantalla, hace posible la partición y el re-ensamblaje de un burdel global. Una especie de torre de habitaciones que funciona sin descanso día y noche y que pone de manifiesto su condición mediatizada por la inter-faz, ya que sus habitantes nunca se encontrarán faz-a-faz en esta arquitectura.

2.- LA ESCALA TERRITORIAL – GLOBAL



6.- Diagrama de cableado submarino de Internet.

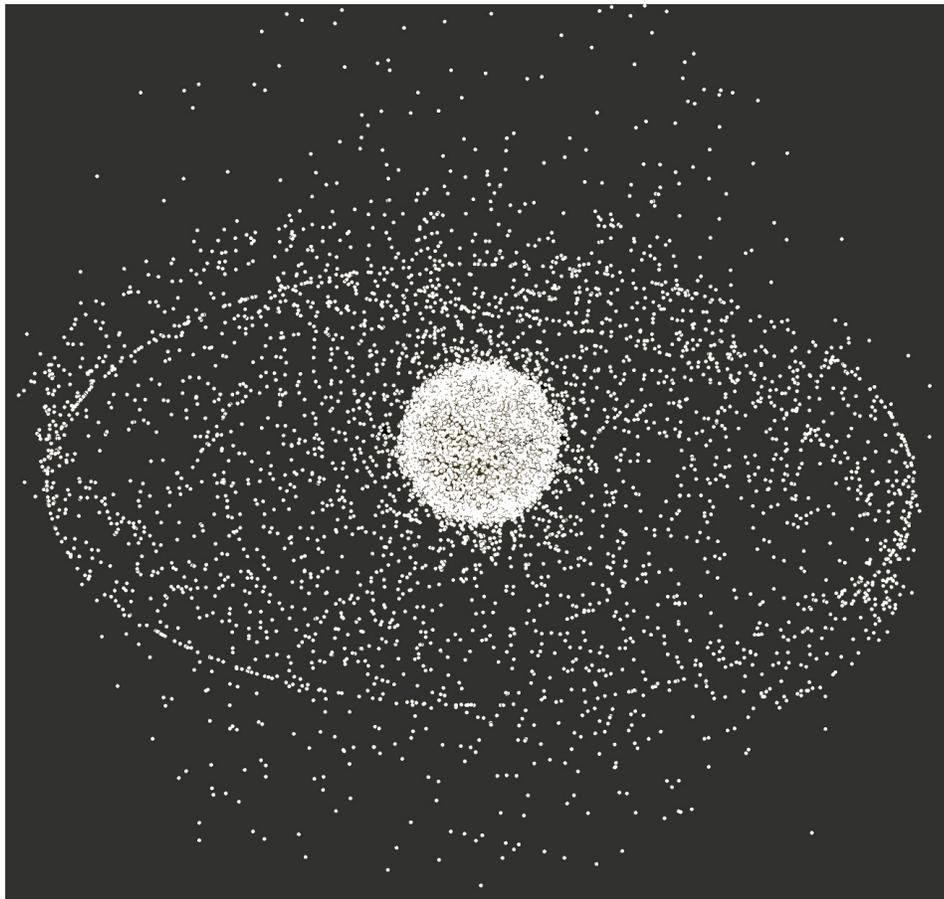
2.1.- LA COMUNIDAD GLOBAL DEL PORNO WEB.

La Internet de segunda generación (2.0) posibilitó una relación de interacción en tiempo real, a diferencia de la primera, donde las imágenes se exponían para ser vistas como en una vitrina. Esta evolución ha sido más bien rápida. Antes del 2000 no había redes sociales, el 2003 se fundó Myspace, el 2004 Facebook comenzó a operar en la Universidad de Harvard y el 2005 Youtube lanza su invitación “*Broadcast Yourself*”. Las plataformas de mensajería instantánea se popularizaron el 2009 con WhatsApp, que hoy cuenta con más de 800 millones de usuarios en el mundo.¹⁴ La lista podría seguir, pero nos detendremos en el año 2006, cuando Cam4 abre un espacio gratuito para la interacción sexual con una plataforma de libre acceso para subir videos en tiempo real. Durante el último tiempo ha habido un desarrollo exponencial de canales disponibles para la auto-transmisión por medio de la webcam: “4 billones de personas – el 60% de la población mundial – están conectadas a internet y el 70% de ellas se conecta a algún tipo de red social, principalmente a través de teléfonos celulares.”¹⁵ Desde sus inicios, las redes sociales han ido delineando un nuevo espacio de interacción humana, afectando la vida en todas sus dimensiones. Desde luego, el sexo y su producción espacial no escapan a ello. Además de reproducir un espacio digital, las redes sociales construyen un nuevo tipo de ciudad. El interés por estudiar este espacio basado en las relaciones sociales se debe a su tendencia a asumir diversas funciones de la ciudad tradicional.

El espacio abierto por Cam4 es, dicho de manera sencilla, una plataforma donde los/las denominados/as “modelos” pueden subir y exponer un espectáculo para ser visto en cualquier lugar del mundo. El sitio viene a reemplazar el espacio físico al antiguo burdel para dejar al descubierto sus más de 1.600 casillas o parcelas digitales diariamente disponibles para la

14 Vease en Colomina, Privacidad y publicidad en la era de las redes sociales, 2018, p.15

15 Colomina, 2018, p.17



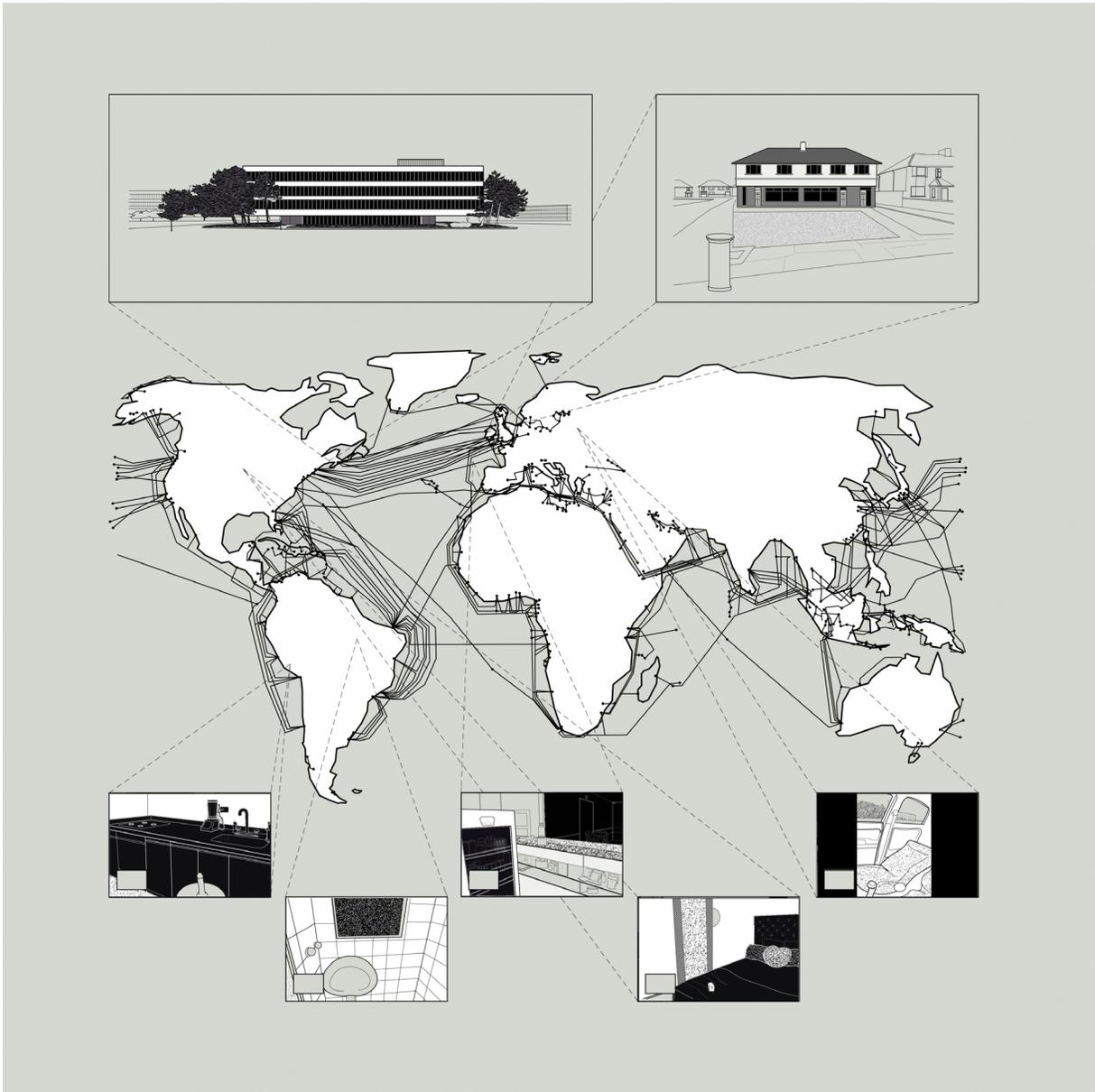
7.- Red de satelites en orbita y basura espacial.

Fuente: NASA < <https://earthobservatory.nasa.gov/images/40173/space-debris>

interacción. Esta plataforma permite que cualquier persona mayor de edad pueda convertirse en estrella porno. En un principio este negocio parecía lucrativo, pero con el tiempo se fue replicando en otras múltiples plataformas, aumentando con ello la oferta de “modelos” en la red y disminuyendo las ganancias de sus trabajadores temporales. En la actualidad, Cam4 (Granity Entertainment), posee alrededor de 2 millones de visitas anuales, con ingresos de US 120.000 en su primer año.¹⁶ Lo que esta pequeña empresa realiza es la captura del espacio sexual alrededor del mundo. Un despliegue arquitectónico a macro escala basado en la extensión del espacio, que toma forma física en la medida en que sus usuarios y trabajadores(as) se conectan a la comunidad.

¿Qué tipo de relación produce esta comunidad distribuida alrededor del mundo? Esta plataforma no sólo se basa en la libre ocupación de un recuadro del sitio, sino que fortalece su agenciamiento en relación al desarrollo de una imagen de comunidad. Un ejemplo de esto es la representatividad de género que permite el sitio, y se expresa en categorías que trascienden el ideal heterosexual para acoger dentro de la “familia” a una multiplicidad queer, trans, cis y no binario. Junto con esto, la imagen de comunidad de Cam4 se ve representada en la labor voluntaria del moderador de sala. Este personaje, encargado de arbitrar las relaciones para resguardar a los/as modelos, puede alcanzar gran popularidad en la red al convertirse en un promotor de espectáculos en otras redes sociales más amigables y con mayor alcance, como Twitter o Instagram. Este espacio parece ser totalmente abierto e inclusivo, pero ¿quiénes son los que realmente pueden participar de este burdel global? Si internet ha producido una mayor cercanía y, con ello, ha democratizado el acceso a la pornografía, ¿cuáles son los bordes que delimitan su accionar? En el caso de Cam4, la posibilidad del ingreso gratuito a los espectáculos se parece más un anzuelo que un genuino acceso democrático al placer.

16 O’Loughlin, A (18 de enero de 2014). Firm wins bid to stop bank closing accounts. Irish Examiner. Recuperado de <https://www.irishexaminer.com/ireland/firm-wins-bid-to-stop-bank-closing-accounts-255709.html>

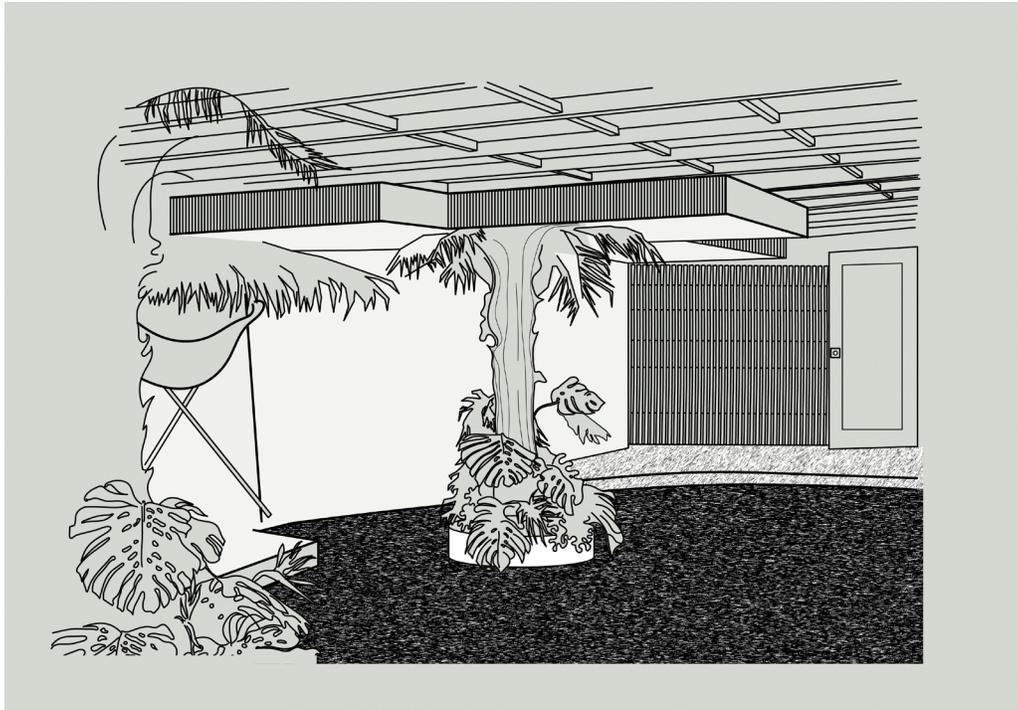


8.-Diagrama de relaciones territoriales entre las transmisiones domésticas, los edificios de administración y servidores de *Cam4*.

Si en la actualidad las redes sociales han configurado un nuevo tipo de ciudad virtual, este nuevo espacio parece ir conformando unas reglas cada vez más claras en relación a quiénes se encuentran dentro y quiénes fuera de sus bordes. En esta red, tanto los usuarios como las habitaciones y tecnología se encuentran definidos por puertas de acceso que se reducen a la posesión de una tarjeta de crédito. La condición de individuo se da en relación a su capacidad de endeudamiento. “Una figura fundamental de la economía neoliberal es el “hombre endeudado”: es decir, el consumidor endeudado, el usuario endeudado del Estado del bienestar y, en los casos donde existe deuda pública, el ciudadano endeudado.”¹⁷ Así, podemos decir que en esta comunidad global del porno, actores y espectadores se relacionan “familiarmente” por su capacidad de acumular deuda.

Desde una oficina de operaciones situada en Irlanda y con un edificio de servidores en Michigan, Estados Unidos, la red de Cam4 se extiende a escala global a través de un complejo de infraestructuras, cables submarinos y dispositivos bancarios que acercan las habitaciones de modelos y usuarios a través de la transacción de capital. Cam4 desarrolla una tecnología capaz de extraer del cuerpo humano los fluidos derivados de la excitación sexual. Si bien la actividad de este burdel está determinada por el tiempo de exposición/trabajo de sus empleados, lo que finalmente hará que las conexiones de esta comunidad aumenten es la capacidad de endeudamiento para obtener una determinada cantidad de orgasmos y esperma. La única infraestructura estable en la intrincada red de operación global de Cam4 es la oficina de operaciones, en la que trabajan tres individuos. El resto de la trama está constituida por una serie de departamentos y habitaciones aisladas que aparecen y se apagan de modo intermitente. La arquitectura del burdel no ha desaparecido, sólo se ha convertido en un complejo infraestructural que se extiende como un rizoma por todo el mundo.

17 Aureli, 2016, p.12



9.-Piscina Mansión *Playboy*, Chicago 1961



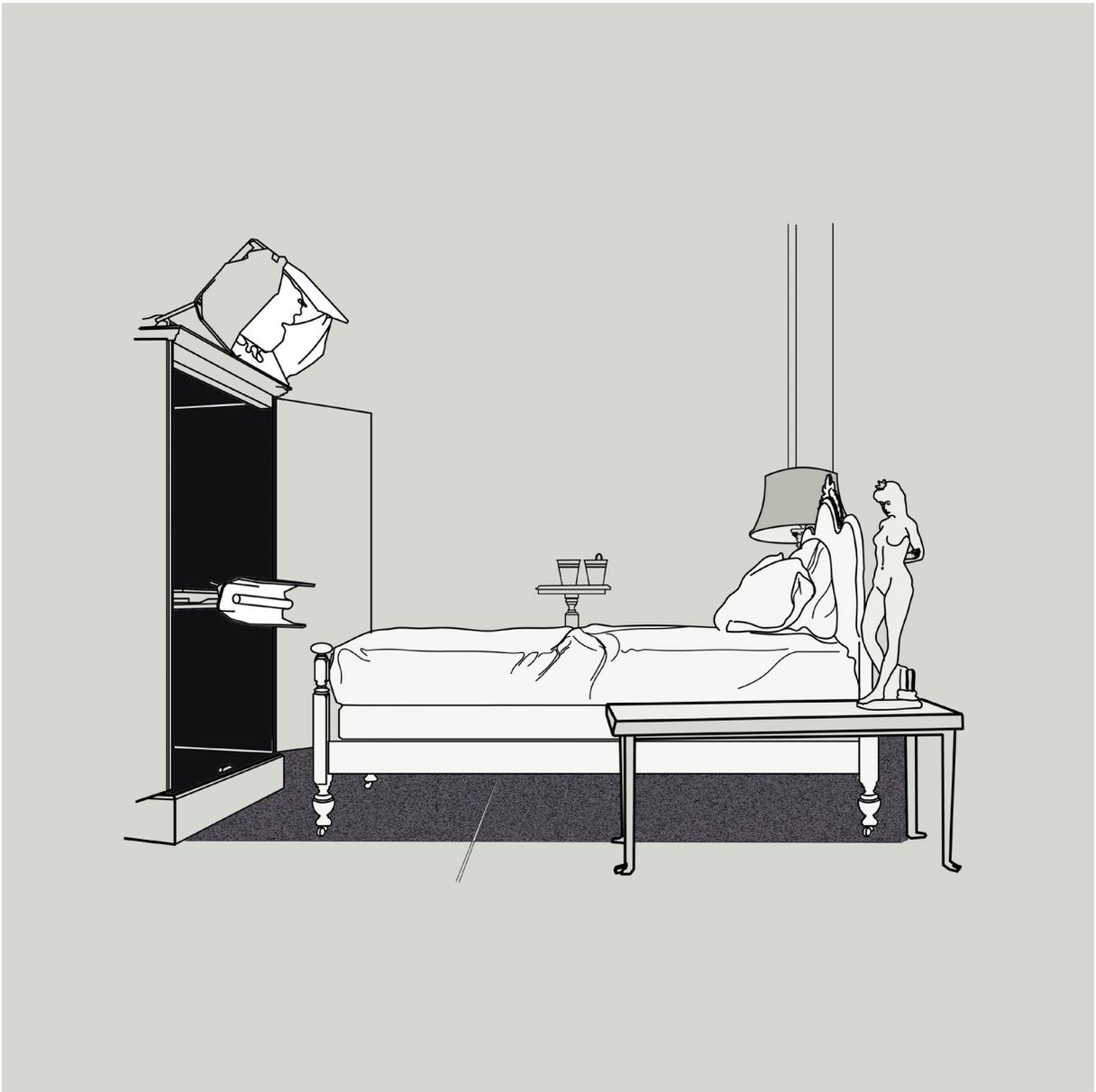
10.- Locación film *Deep Throat*, Miami, 1972

2.2.- MEDIOS DE CIRCULACIÓN DEL PORNO Y LAS REDES DE LA WEBCAM.

La producción y exhibición pública de imágenes sexuales ha ido mutando de medio en medio con el paso del tiempo. El público masivo del porno ha pasado de consumir imágenes en las revistas, las salas de cine y el video-club a los dispositivos móviles de uso personal. Estos cambios han afectado también a la producción y la industria del porno, que ha tenido que adaptarse a los distintos medios de circulación de contenidos. La cultura de masas y la industrialización hicieron de la pornografía una industria muy lucrativa. En su adaptación a los nuevos medios, ésta ha ido cambiando el modo en que se ejecuta. Los espacios de producción han sido parte de esta transformación, pasando desde los grandes estudios de filmación y fotografía a la autoproducción de videos y espectáculos privados vía webcam desde el hogar.

De muy pequeños(as), muchos/as de nosotros/as hemos alcanzado a ver los llamativos carteles sexuales a la salida de los antiguos cines porno o las imágenes eróticas que saltaban desde las portadas de revistas al costado de un quiosco. El porno siempre se las arregla para aparecer en nuestro camino y capturar nuestras miradas distraídas. En algunos casos, la distribución del porno ha ido a contrapelo de las leyes que prohíben o dificultan su comercialización. En 1953, Playboy distribuía su primer número “pirateando un conjunto de leyes anti obscenidad que restringían la distribución de textos e imágenes de contenido sexual en prensa y correo postal.”¹⁸ La verticalidad y estructuras jerárquicas destinadas a hacer visible la marca *Playboy* por sobre otras revistas como la *Hustler*, del polémico Larry Flynt, se diferencian completamente de los modos de circulación y competencia en el porno de la webcam. Esta red, mucho más difusa y atomizada, supone un cambio en los modos de tráfico, distribución y consumo del contenido sexual.

18 Preciado B. , 2010, p.24



11.-*The Armory*, Elizabeth Moran, 2013

¿Es posible que debido al cambio en los medios de circulación se haya producido un nuevo tipo de espacio pornográfico? Habitamos una suerte de espacio híbrido entre lo virtual y lo real. Las redes sociales redefinen y reestructuran el espacio físico, el espacio de nuestros hogares y ciudades. “las redes sociales vuelven a delinear lo que es público y lo que es privado, lo que está adentro y lo que está afuera.”¹⁹ Sin embargo, ¿Cómo afecta el cambio de los modos de circulación a la producción de la industria pornográfica? Si antiguamente había que buscar imágenes sexuales en espacios públicos como el cine porno, el burdel o el café con piernas, con el desarrollo de las redes sociales y la tecnología de las cámaras, la relación sexual entre extraños se desarrolla en la interacción entre sujetos distribuidos en red por el territorio.

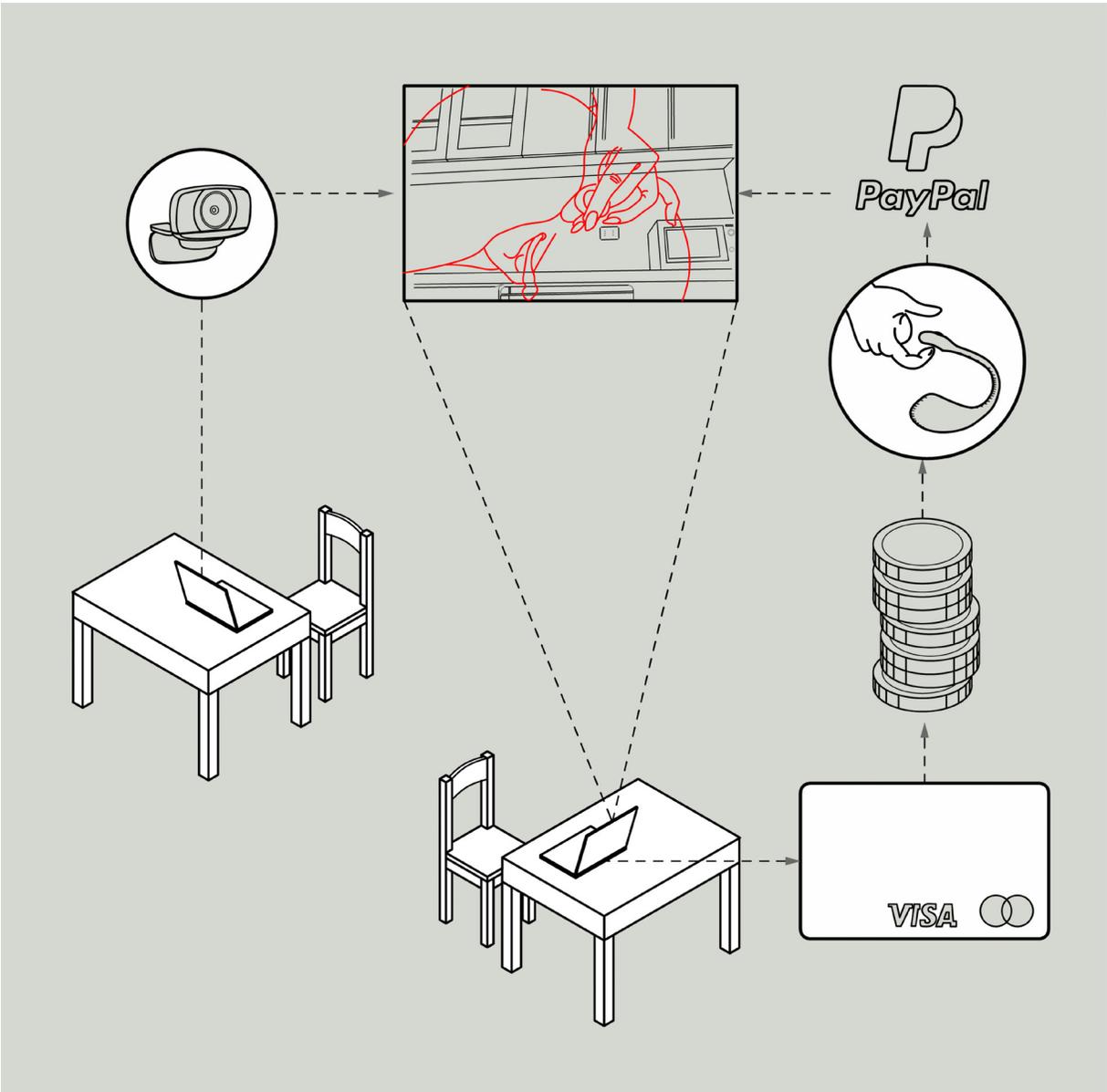
Con el desarrollo del video y luego de la webcam se inició un proceso continuo que podría denominarse como una democratización de la pornografía. “Aquí, el viejo modelo “vertical” de comunicación mediada, desde el productor corporativo hasta el consumidor privado está siendo desplazado por un nuevo tipo de comunicación “horizontal” entre ciudadanos privados.”²⁰ Si bien esta disyuntiva no siempre corresponde a una diferencia entre grandes y pequeñas empresas, el cambio en los medios de circulación tampoco ha producido una mejora en la relación entre los trabajadores. Con la liberación de la verticalidad también ha llegado la precarización laboral y la auto explotación. Esta modificación en los modos de circulación genera cambios en el espacio de producción, transformando el espacio doméstico en una máquina de producción de contenido sexual.

Con la aparición de la webcam se ha producido una relación entre sujetos privados, cambiando con ello la antigua relación entre productor y consumidor por una relación entre consumidores. Para su realización, el film “*Deep throat*”²¹, producido en 1972 por *Columbia Pictures*, requería de una mansión en Miami y de toda una infraestructura de salas de exhibición. Del

19 Colomina B. , 2018, p. 17

20 Hardy, 2008, p.14

21 “*Deep Throat*” fue la película que más dinero recaudó en la industria de cine porno, con una inversión aproximada de US 47.000 y una recaudación estimada de 600 millones de dólares.



12.-Reconstrucción de la red Cam4 y su relación con los medios de pago.

mismo modo, *Playboy* produjo todo su imaginario en base a su infraestructura inmobiliaria de escala global, distribuyendo sus revistas vía correo postal a todos las vitrinas y quioscos del mundo. El porno webcam ha prescindido de todos los activos y ha tercerizado a todos sus “contratistas independientes.”²² Este tipo de empresas operan en todo el mundo mediante redes sociales y sitios vinculados que permiten la transacción de imagen, estímulos, pagos y depósitos bancarios.²³ En vez de invertir grandes sumas de dinero en equipamiento informático, hoy en día emprendimientos como los del porno webcam han logrado prosperar porque se limitan a alquilar hardware y software en la nube.

2.3.- LA ARQUITECTURA REFLECTIVA DEL LIBERTINO CONTEMPORÁNEO.

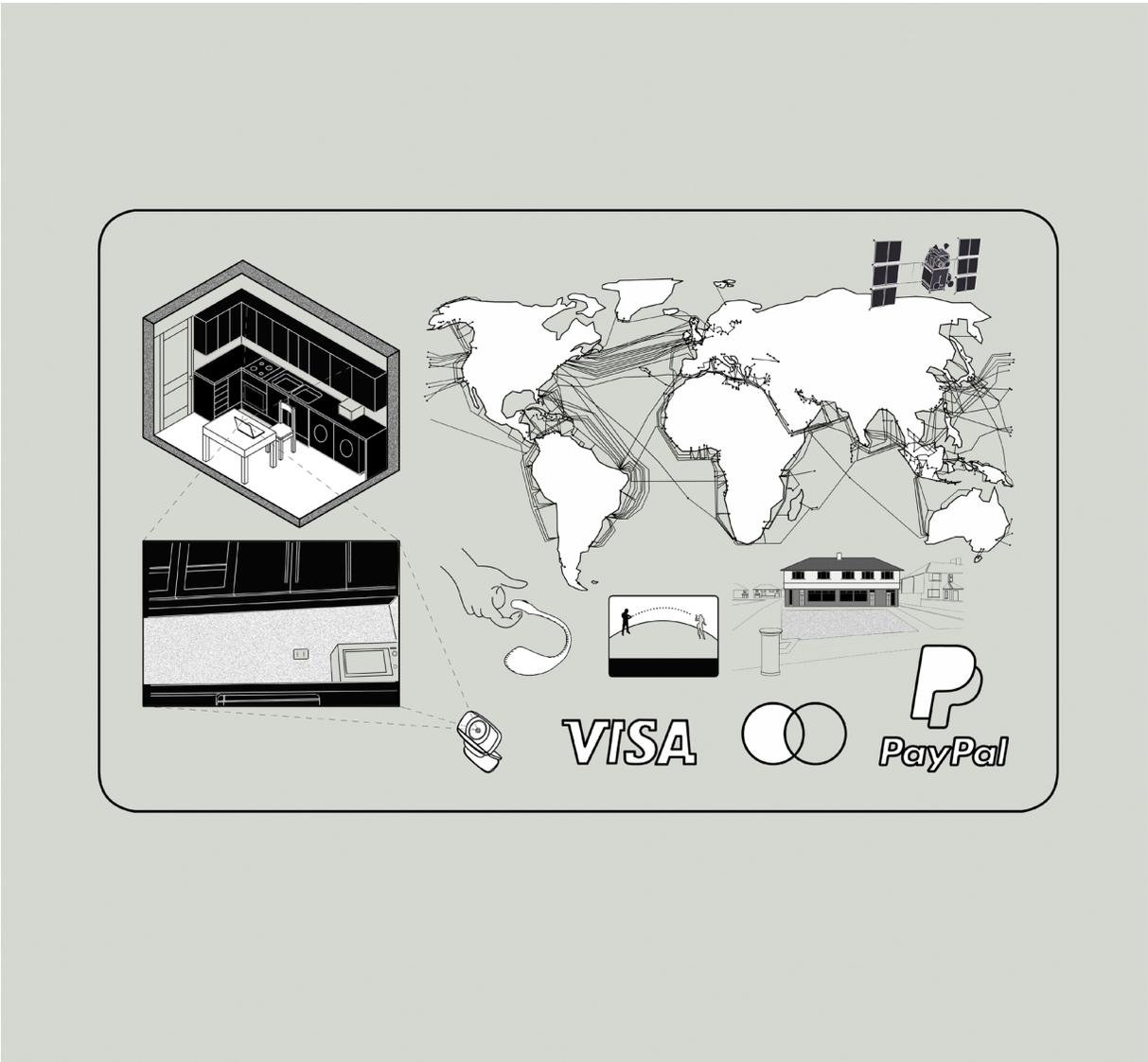
El argumento que tenían los regímenes disciplinarios del siglo XIX en relación a la arquitectura para los libertinos consistía en aislar y separar.²⁴ Esto en apariencia se contrapone al modelo fluido del porno de internet, que conecta y relaciona a los sujetos en una red socio-tecnológica desplegada por el mundo. Si en el primer caso el control social es proporcionado por elementos tan sólidos como los muros, el segundo caso supone una especie de transparencia de éstos, o al menos un grado de porosidad que permitiría el fluir de sus relaciones. Esta condición en la que el contenedor arquitectónico ha sido perforado por elementos tecnológicos, permite disolver la jerarquía y relevancia que ha tenido el muro y el contenedor en los espacios libertinos y confinados de Sade.²⁵ El paso del encierro y el claustro a la dispersión en pequeñas habitaciones

22 “Esto les permite a las empresas ahorrar alrededor de un 30% en costos laborales, mediante un recorte de las prestaciones, horas extra, los días por enfermedad y otros costos”. (Srnicek, 2018, p. 72)

23 Cam4 es un nombre de fantasía, ya que opera de manera comercial bajo el nombre de *Granity Entertainment*, con base en Dublín, Irlanda.

24 Vease, Vidler, A. El espacio de la ilustración. Madrid: Alianza Editorial, S.A.1997

25 “Sade no produce una nueva concepción de edificación, sino que utiliza y transforma las tipologías existentes como escenario de sus representaciones, en una nueva definición del uso que, enfatizando racionalidad y funcionalidad, conducen a los usos libertinos”. (Amuchástegui, 2009, p. 261)



13.-Relación entre dispositivos y redes de *Cam4*.

lejanas de dos siglos más tarde nos hacen inferir que más de algo pudo haber cambiado.

Parece de sentido común pensar que cada cosa tiene su lugar y con ello la libertad sexual estaría recluida a ciertos espacios específicos dentro de la arquitectura. Para las sociedades disciplinarias del siglo XIX.

*“La libertad absoluta, sin interferencias, exigía la seguridad proporcionada a todos los presos recluidos en completo aislamiento; el libertino, para actuar como si estuviera más allá de las limitaciones de la ley y la moralidad, requería una soledad impenetrable y total, los gruesos muros de un cachot”*²⁶

Hoy, el sexo virtual fluye desde un espacio íntimo para ser consumido en otro lugar. En ambos casos, esta libertad queda a merced de un espacio físico que lo cobija, pero la diferencia radica en la manera en que los medios digitales acercan al otro tanto como sea posible, disminuyendo en apariencia esa distancia para simular la cercanía. El nuevo espacio que fluye desde la privacidad distribuida a una multiplicidad de espacios privados no se ha liberado de la clasificación Foucaultiana de las sociedades disciplinarias distribuidas según: clausura, zonificación y jerarquía.²⁷ Éstas solo se han hecho que los límites del contenedor se vuelvan líquidos.

¿Cómo se relaciona la arquitectura de la celda libertina de los espacios de reclusión a distancia? La clausura como primer elemento correspondería a un espacio heterogéneo a todos los demás y cerrado sobre sí mismo.²⁸ Cuestión que para el libertino de la webcam ha quedado solapada en la reclusión del espacio doméstico interconectado. ¿Es suficiente con encerrar y recluir para producir aquella libertad y control simultáneas? ¿Será que para Foucault la zonificación es un principio más específico que la reclusión? De ser así, los aparatos disciplinarios producirían un aislamiento flexible según el principio de división en zonas. “A cada individuo su lugar; y en cada emplazamiento un individuo”²⁹ De este modo, toda la prolongación del espacio libertino

26 Vidler, 1997, p. 159

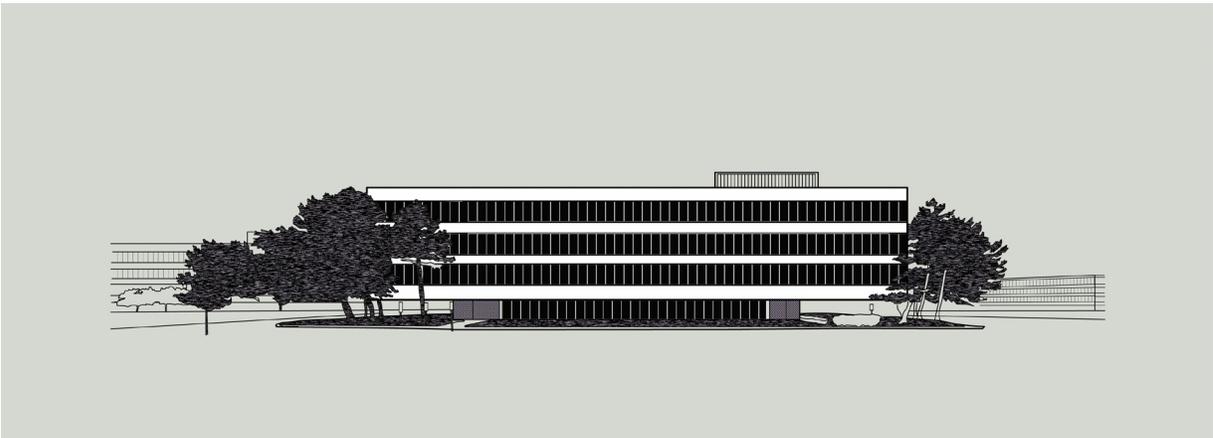
27 Amuchástegui, 2009

28 Foucault, 1975, p.145

29 Ibíd. p.146



14.- Oficinas de *Gravity Entertainment*,
Dublin, Irlanda.



15.- Edificio de servidores *Mojohost*,
Farmington Hill, Michigan, Estados Unidos.

estaría orientada y acondicionada de forma racional para lograr una transparencia absoluta entre libertad y espacio.

La reclusión de los libertinos estaba destinada a quienes contaban con los medios para financiar el aislamiento y protección de su lujuria de las penalidades del mundo exterior. En los espacios de la webcam, la conformación de una “comunidad asociada en red” procedería de un modo similar. En esta supresión del exterior podemos encontrar un punto en común para ambas arquitecturas. Sin embargo, persiste una diferencia fundamental. La primera considera al muro como el elemento que delimita y define el espacio y a quienes habitan en él. En el caso de la webcam, la arquitectura queda definida como un conjunto de relaciones tecno-producidas. Andrés Jaque se refiere a un carácter *reflectivo* de la arquitectura, donde no podemos ver a ésta como una caja, como un contenedor neutral donde una sociedad se acomoda. La arquitectura vendría a ser aquella manera de juntar elementos y programas diferentes en un mismo espacio, la posibilidad de establecer acciones entre agentes diversos.³⁰

Si el conjunto de relaciones determina el espacio de la comunidad sexual, estos vínculos se encuentran mediados por la una red socio-tecnológica que los une. Si bien el confinamiento físico se asemeja a las imágenes de la fortaleza, la celda, el subterráneo y la isla, en la red distribuida de la webcam, el espacio que separa al actor de sus clientes ha sido suprimido por la tecnología de comunicación, y su inmediatez ha estrechado aún más esa distancia. Si la vigilancia fue lo que ordenó los regímenes disciplinarios, en la red de este espacio tecno-asistido, esta vigilancia ha sido sustituida por la recolección de datos.³¹ Basado en un principio de comunidad, en esta arquitectura interconectada la celda que confinaba al antiguo libertino se encuentra asociada en la actualidad a un cuerpo global de otras habitaciones. La arquitectura no queda relegada a la caja o los muros que la contienen, sino a las conexiones entre los diversos actores que terminan por conjugar el espacio de relaciones del recluso contemporáneo. A medida que se construyen

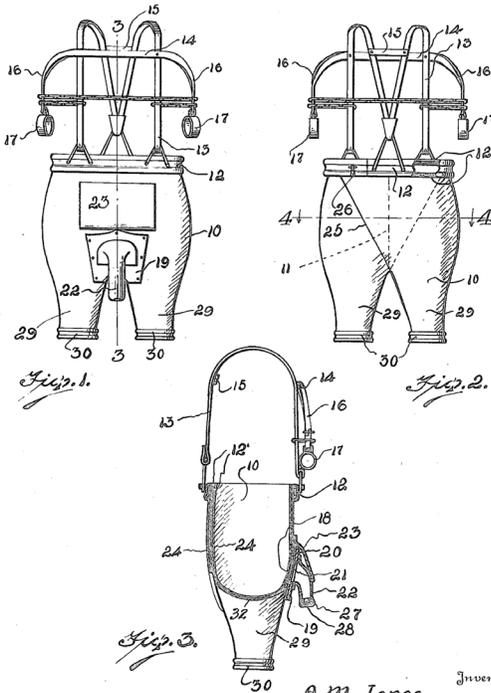
30 Jaque, Andrés. (2019, octubre 3). “La forma más radical de política es hacer que más cosas sean posibles” (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rNBsbHscw6k>

31 “Pedir privacidad al capitalismo de vigilancia o reclamar para que se ponga fin a la vigilancia comercial en internet es como pedirle a Henry Ford que haga a mano cada uno de sus Ford T” (Srnicek, 2018, p. 94)

A. M. JONES.
SURGICAL APPLIANCE.
APPLICATION FILED NOV. 2, 1915.

1,215,028.

Patented Feb. 6, 1917.
2 SHEETS—SHEET 1.



Witnesses
R. K. Stevens
N. M. Teak

A. M. Jones.

Inventor

Attorney

16.-Patente de 1917. Para protección de pacientes hospitalarios de las prácticas de masturbación y el auto abuso.

las relaciones, éstas determinarán el espacio que configura el accionar de los sujetos. Al igual que un espejo que delata nuestra condición tras ser reconocidos por la pantalla y la cámara, ambos extremos se vuelven conscientes de que pertenecen a la misma condición: la de ser observador y observado al mismo tiempo.

2.4.-DILDO-ARQUITECTURA Y LA EXTENSIÓN DEL INTERIOR.

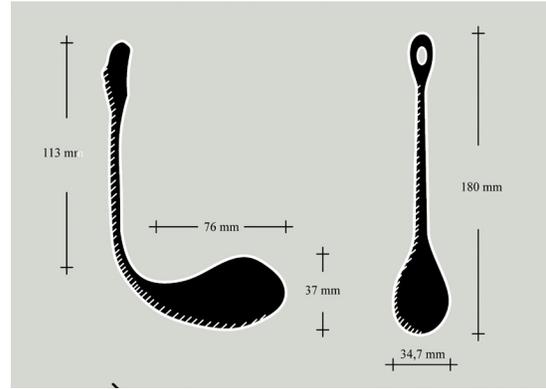
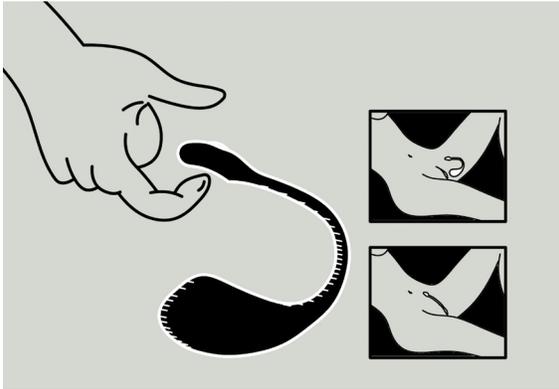
El control de la sexualidad supone un manejo del espacio. Tanto la reclusión como la manipulación de las herramientas que incitan a la gestión del placer han sido el campo de batalla de las instituciones de poder.³² En el capítulo anterior se menciona cómo la reclusión constituye una herramienta de control del libertinaje en los regímenes disciplinarios del siglo XIX. De modo similar, el interior doméstico encierra en parte el límite de la sexualidad y la administra mediante la pornografía. “El sexo y la sexualidad deben comprenderse como tecnologías sociopolíticas complejas; es necesario establecer conexiones políticas y teóricas entre el estudio de los aparatos y los artefactos sexuales.”³³ A continuación, se intentará analizar los objetos sexuales -tales como el dildo- más allá del fetichismo; como elementos relacionados a la producción del cuerpo y del espacio entendido como distancia y extensión territorial.

De un modo operativo, podemos decir que la arquitectura organiza las prácticas, les da límites y las distribuye: públicas o privadas, institucionales o domésticas, sociales o íntimas. En relación a la gestión de la sexualidad, ésta ha tenido momentos y lugares en los que, por ejemplo, se ha prohibido la masturbación.³⁴ A partir de este veto se desarrollaron dispositivos para prevenir un mal que atentaba con la pérdida de una energía que debía ser utilizada para el trabajo o para

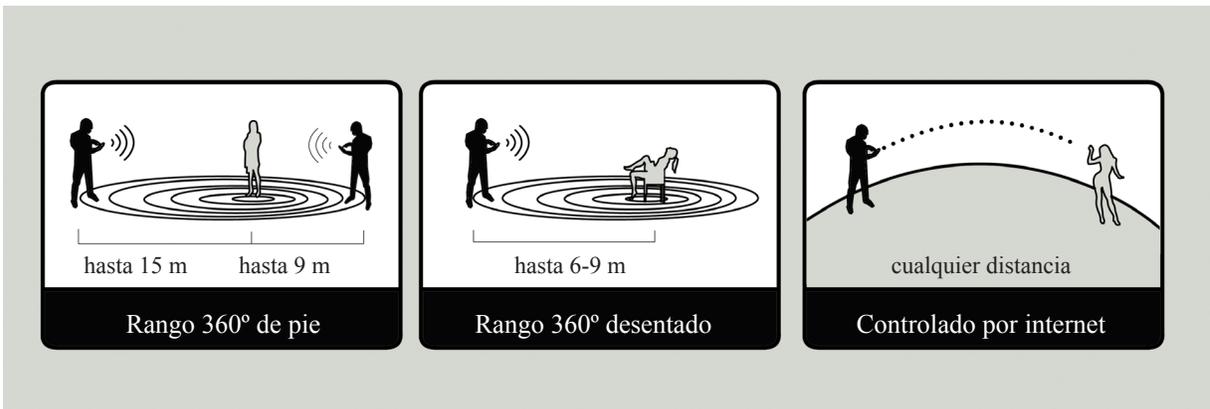
32 Véase, Foucault, M. *Surveiller et Punir: Naissance de la prison*. París: Éditions Gallimard, 1975.

33 Preciado P. B., 2011, p.16

34 Véase, Samuel Auguste Tissot, *El Onanismo, tratado de las enfermedades producidas por la masturbación y su tratamiento*, Barcelona, Estibil, 1845



17.-Características, *Lovense Lush 2.0*, uso y medidas.



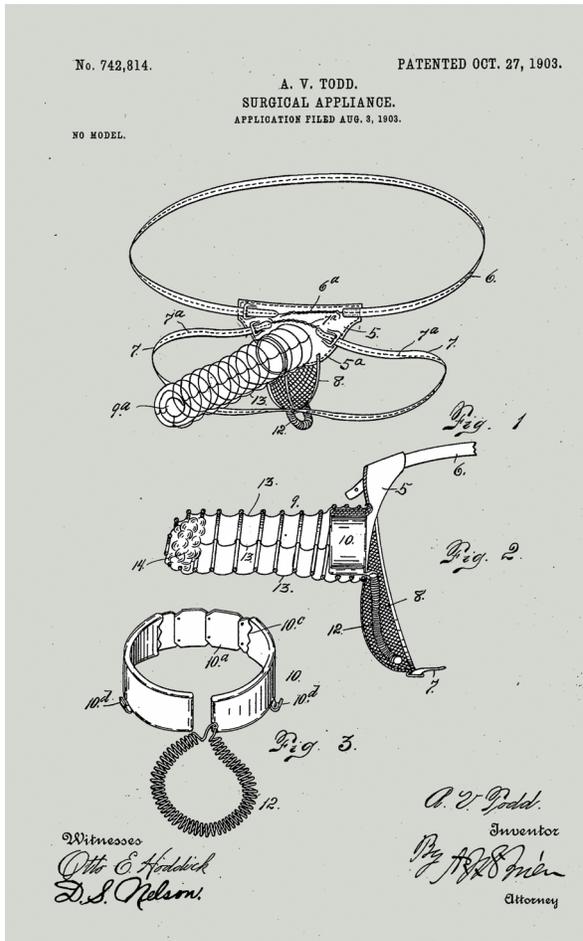
18.-Publicidad *Lovense Lush 2.0*, huevo vibrador bluetooth.

procrear. “El trabajo y la sexualidad pertenecen así a un mismo circuito ergonómico en el que toda forma de capital puede convertirse en sexo y en el que todo trabajo sexual se vuelve capital (reproductivo).”³⁵ La administración de esa fuerza productiva está estrechamente relacionada con la dinámica de ganancia y pérdida de valor económico, las cuales pueden ser gestionadas por medio de la arquitectura.

Si consideramos a la masturbación como una práctica privada e íntima, ¿Cómo puede ésta volverse un trabajo o un modo de producción de valor? Las economías de experiencia han administrado ese potencial por medio de la pornografía y en ella los dildos han asumido un rol de extracción de ese capital. Desde su materialidad hasta su carácter mecánico, el dildo se ha convertido en una prótesis que ha venido a reemplazar al pene en su accionar. Entonces, la pregunta de fondo debería ser: ¿qué le ocurre a la arquitectura en relación a sus categorías de íntimo y público una vez introducido ese capital al interior del espacio del cuerpo? ¿Cómo operan los viejos preceptos de reclusión y control de los cuerpos una vez superados por la introducción de elementos de vigilancia y producción de valor inmaterial? El tele-dildo es una especie de anzuelo que captura los cuerpos al interior del espacio, opera como la prótesis mecanico-orgánica por la cual fluyen señales de radio frecuencia que advierten al cuerpo pornificado de la introducción de capital desde otro lugar del mundo.

La transformación de la administración de la intimidad, desde un régimen de reclusión a uno de distribución y transferencia de valor, afecta directamente en la comprensión del espacio. Si bien en ambos casos la gestión de la arquitectura ha tenido un rol de control, o al menos de segmentación de las prácticas sociales, en el caso del sexo tele-transmitido esa distancia se vuelve una red más intrincada, debido a sus relaciones virtuales y transnacionales. La gestión del sexo por parte de la pornografía apunta a un carácter economicista que “sólo ve un mundo de cuerpos –cuerpos productivos, cuerpos producidos y cuerpos consumidos–. Sin embargo, aunque parece centrarse exclusivamente en los cuerpos en este sentido, en realidad lo que su

35 Preciado P. B., 2011, p.92



19.-Patente de 1903. Para la prevención y la cura de la espermatorrea. Evita la masturbación.



20.-Publicidad de teledildo, tamaño y ubicación al interior del cuerpo.

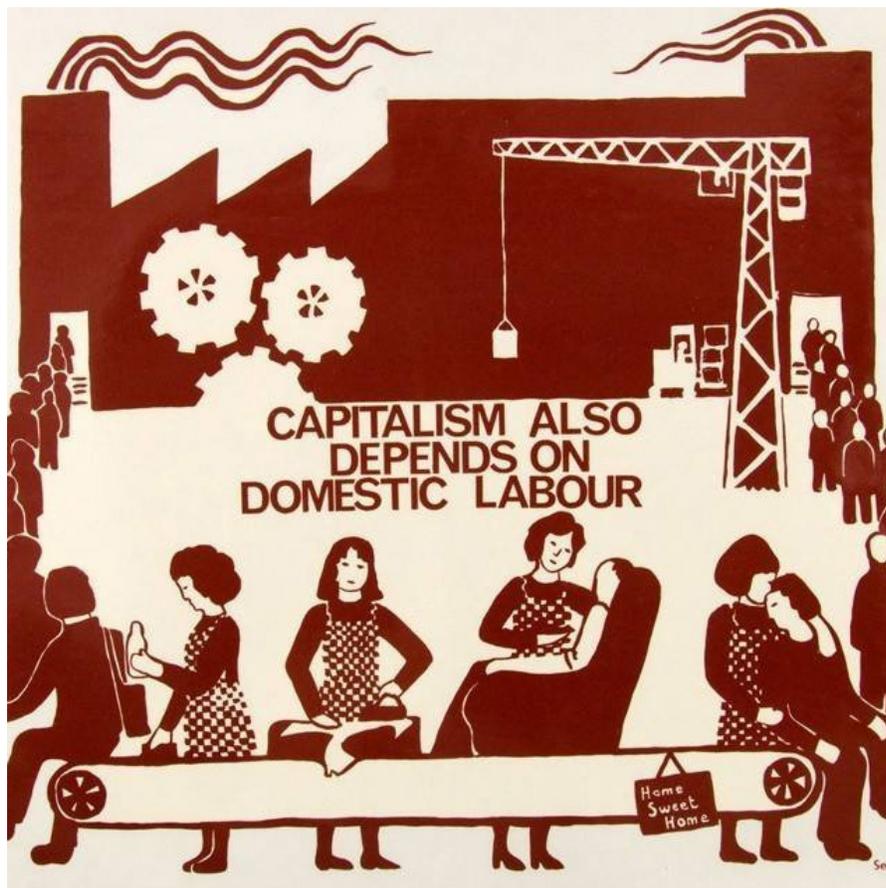
mirada busca a su traves es el valor que los trasciende.”³⁶

La reproducción pública de la intimidad trae consigo una dispersión de los espacios de producción sexual. Así por ejemplo, cuando en la transmisión del *camming* se utilizan tele-dildos, lo que allí ocurre es que se ha prolongado por medio de una serie de prótesis tecnológicas la presencia de un pene o una mano. Con esto queda abierta la prescindencia de los órganos sexuales en pos de un proceso de masturbación a distancia. La tergiversación de los medios de control de la sexualidad como los cinturones de castidad en pos de un devenir sexual auto-administrado y comandado a distancia, instala al cuerpo pornificado en una red de telecomunicación y transacción, situándose en ese espacio como un *cyborg*.³⁷ Con esto se ha logrado subvertir el control de la pérdida de energía reproductiva para reintegrarla a una red de productividad subjetiva a distancia. El tele-dildo ha integrado al cuerpo *cyborg* a la red de objetos que constituyen su arquitectura, utilizándolo como la última frontera en la dinámica de transacción del porno webcam.

36 Hardt & Negri, 2001, p.50

37 Véase Aguilar García, T. *Ontología Cyborg*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A., 2008.

3.- LA ESCALA DOMÉSTICA / HABITACIÓN



21.- Silvia Federici publica el libro "Wages Against Housework" en el año 1975

3.1.- TRABAJO DOMÉSTICO

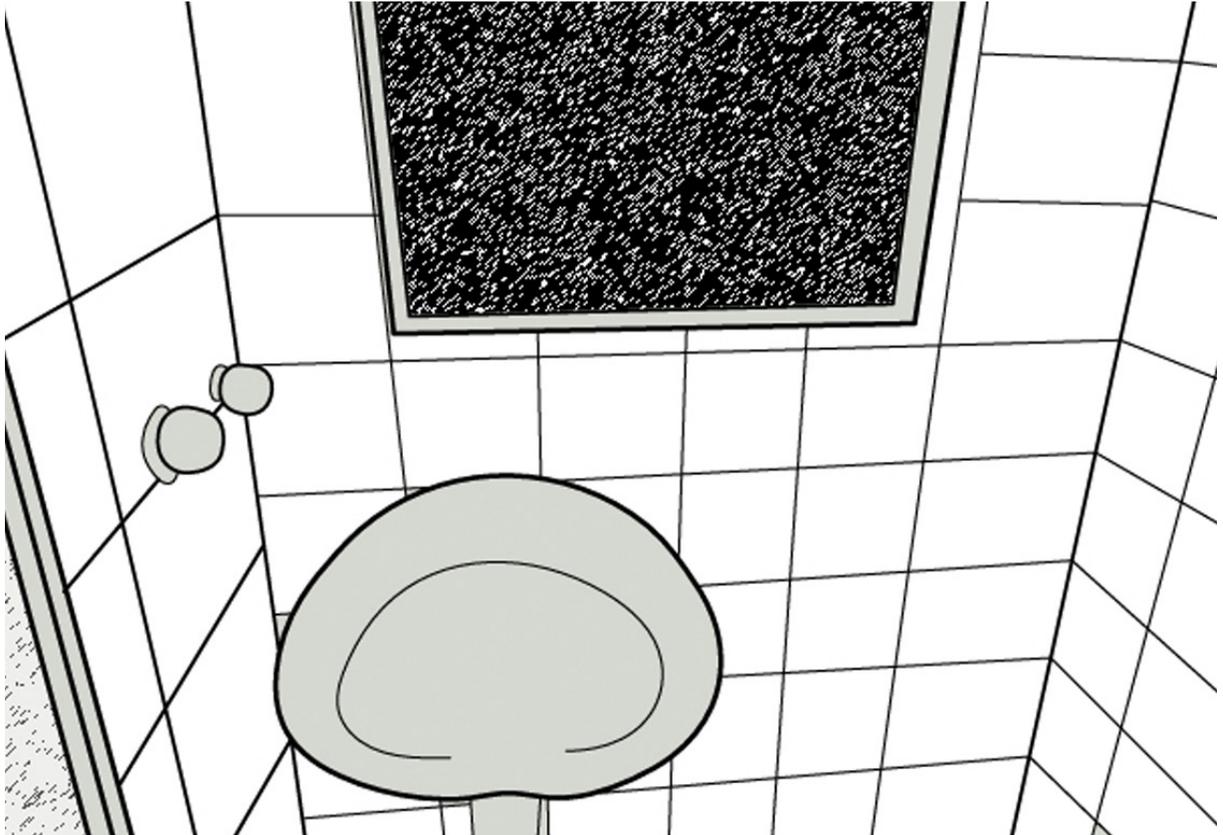
En las crisis económicas, lo que reclaman las medidas de austeridad del capital es que la gente haga más con menos. Esto puede llevar a transformar su modo de vivir en pos de alcanzar los índices de producción que la economía demanda. El trabajo de *freelance*, supone la independencia del sujeto de la antigua industria y de los edificios de oficina. Esto ha producido un retorno a lo doméstico como lugar de trabajo, donde aparece el dormitorio como un sitio saturado de actividades, en el que, en muchos casos, lo que menos se hace es dormir. Este cambio en las condiciones de producción suponen un tipo de trabajo que ya no depende de la fuerza física, sino más bien, tal como diría Aureli, de la creatividad de realizar más con menos: más trabajo por menos dinero, más creatividad con menos seguridad social.³⁸

El repliegue hacia lo doméstico se puede apreciar en relación al uso del mobiliario presente en la habitación. La reducción del espacio vital ha afectado los modos de vivir al interior del hogar. El espacio de la cama, se ha convertido en el lugar de trabajo,³⁹ comedor o sitio de estar. En momentos donde la vida urbana ha comprimido la vivienda a un solo espacio, este interior puede ser visto como un lugar de paso, un espacio temporal donde el individuo solitario forja su economía personal en pos de una mejor vida en el futuro. Max Weber “detectó que el ascetismo había allanado el camino para una profunda transformación de la subjetividad humana, otorgándole la capacidad de sobrellevar los continuos reajustes del yo que exigen los procesos económicos del capitalismo.”⁴⁰ El manejo de su propio ritmo y la conquista de la independencia son los emblemas del trabajador independiente. Esta autodeterminación del trabajador puede ser expresión, tanto de la resistencia como de la opresión, en la medida en que hoy día todo su tiempo ha sido cargado de valor de uso.

38 Aureli, 2016, p. 14

39 Vease, Colomina, Privacidad y publicidad en la era de las redes sociales, 2018, p. 29

40 Aureli, 2016, p. 14



22.- Sala de baño

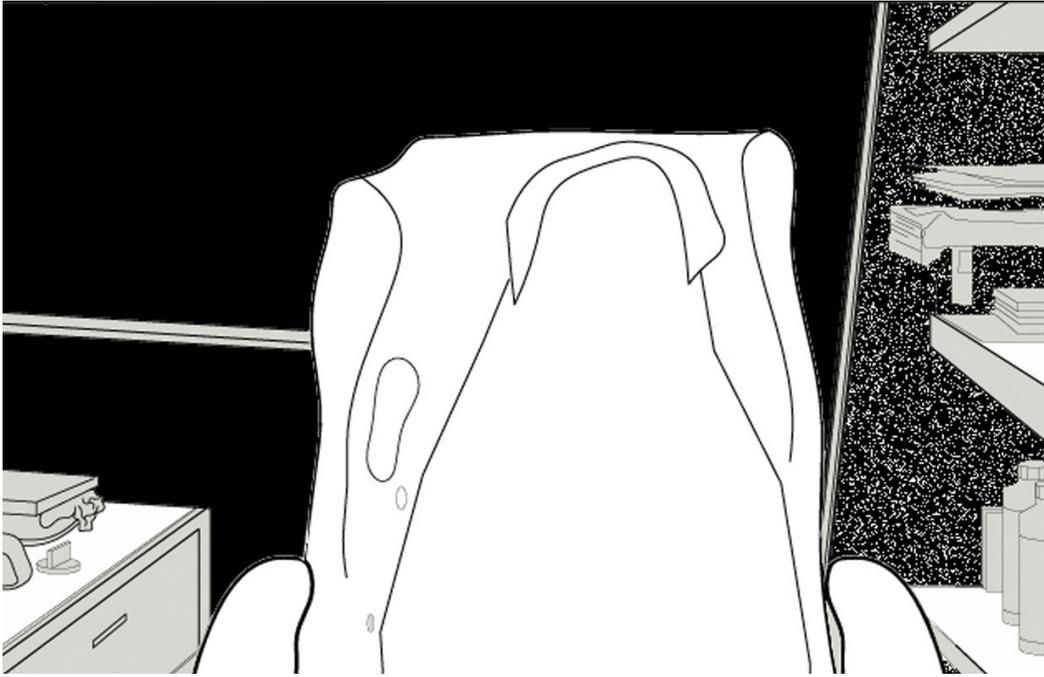
¿Puede la arquitectura definir el modo de vivir del sujeto en su relación con el trabajo? En la actualidad los medios tecnológicos se han adecuado a la domesticidad y, tal como diría Gideon, éstos han tomado el mando, haciendo de ella un interior multipropósito en el que ya no es posible diferenciar el trabajo del ocio. “La cama en sí misma, con sus colchones, revestimientos y dispositivos técnicos cada vez más sofisticados, es la base de un entorno uterino que combina la sensación de interioridad profunda con la de una hiperconectividad con el exterior.”⁴¹ Sin embargo, ¿Cómo se puede determinar el límite de producción en un espacio que parece invisibilizar el trabajo bajo la forma de ocio, o simple auto-representación? ¿Qué tipo de espacio es el que se está produciendo al momento de concibir el interior doméstico como un lugar de trabajo que se ha separado los sitios de producción en común? La amenaza de aislar a los trabajadores/as en la intimidad de la habitación deja al descubierto un régimen de separación voluntaria llevada a cabo por los sujetos del trabajo *freelance*.

Al invisibilizar el trabajo al interior del hogar, el capital logra deshacerse de los activos que permiten hacer que su producción sea más eficiente. Al confundir los bordes entre la producción de capital y la vida doméstica, el sujeto queda relegado a un modo de vivir donde él mismo es amo y esclavo a la vez. Al igual que el asceta extramundano de Weber, “éste se dedica plenamente a la ética del trabajo y la producción.”⁴² afectando con ello el lugar que determina los ritmos propios de la vida y constituyendo a la vez los elementos necesarios para conformar su hábitat inmediato. Por otro lado, por el hecho de ser un espacio de auto-determinación, éste puede ser considerado como un proceso que afecta directamente al individuo, cuestión que puede ser asumida, como diría Aurelli “como un modo de resistencia frente a la potencia subjetiva del capitalismo”⁴³ un espacio delimitado en pos del desarrollo de nuevas formas de vida radicalmente diferentes a la que dicta la norma social (pareja heterosexual, familia, etc.)

41 Colomina, 2018, p. 49

42 Aureli, 2016, p. 15

43 *Ibíd.* p. 15



23.- Oficina de trabajo

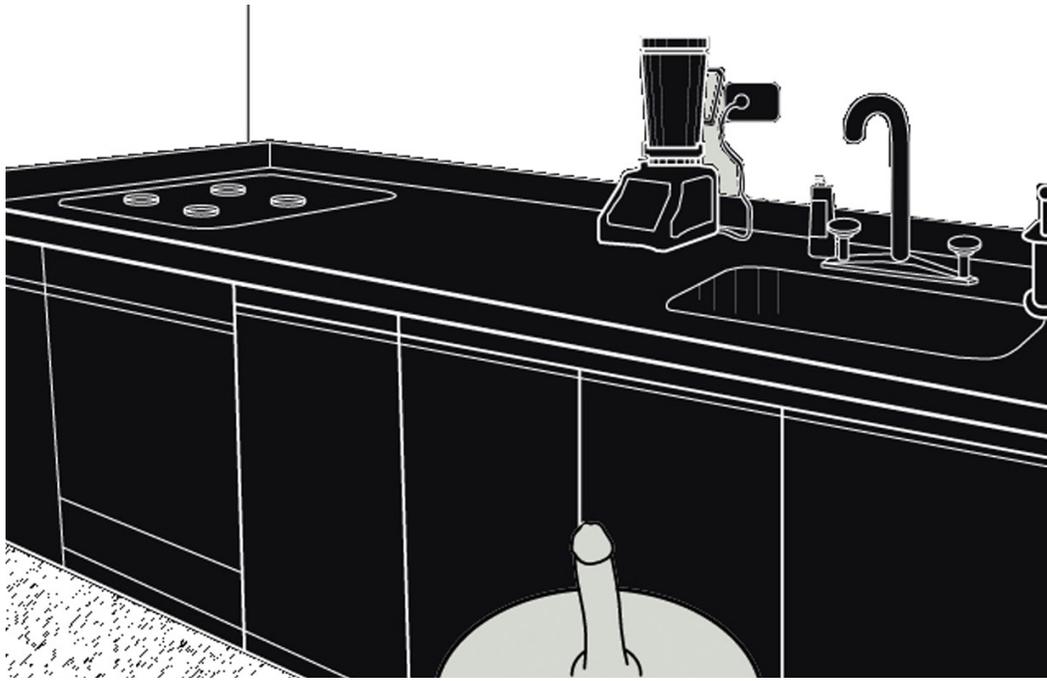
El trabajo doméstico invisibiliza un segmento de la producción de capital, disfrazando en muchas ocasiones el trabajo de una simple operación de conectividad social. ¿Cuál es la arquitectura de esta prisión en la que el día y la noche, el trabajo y el ocio ya no se diferencian y bajo la cual somos permanente vigilados?⁴⁴ La celda individual es la representación por excelencia de la interioridad: “es aquí donde el cuerpo individual encuentra su espacio adecuado, el espacio en donde puede ocuparse de sí mismo.”⁴⁵ Paradójicamente, esta reclusión puede ser entendida como un tipo de ascetismo en el capitalismo, ya que operaría como un modo de sacrificio que somete a los individuos a trabajar más duro y vivir en un estado de austeridad continua, propia de los momentos de recesión y crisis económicas. Al igual que lo hacían los antiguos ascetas al retirarse de la sociedad, el nuevo recluso contemporáneo se ha independizado de la fábrica y la oficina para vivir con poco y convertir su vida entera en un estado de producción permanente.

3.2.- EL CUERPO REPRESENTADO EN EL ESPACIO COTIDIANO.

La búsqueda de veracidad en las representaciones del porno *amateur* ha llevado a este medio a representar lugares que parecieran no haber sido diseñados. A través del decorado y los objetos que aparecen en la escena se busca entregar una imagen de cotidianeidad y, de este modo, la cámara logra apropiarse de la situación convirtiéndola en valor monetario. Los objetos que componen el espacio producen una sensación de autenticidad. La decoración familiar da la sensación de que el *camming* es un trabajo que se hace por placer, en lugar de un trabajo asalariado. Esta representación enmascara y produce una relación laboral que pareciera ser un juego. Entender el efecto producido entre objetos y su exhibición permite comprender el valor del cuerpo en relación al decorado.

44 Colomina, 2018, p.49

45 Aureli, 2016, p. 28



24.- Cocina

Cuando vemos un espectáculo *amateur* podemos percibir una sensación de cercanía con el sujeto representado. “En los inicios de la fotografía erótica las modelos debían ostentar en el rostro una expresión romántica y soñadora, como si el objetivo las hubiera sorprendido, no visto, en la intimidad de su *bourdoir*.”⁴⁶ En el espacio íntimo representado por la webcam, la escena recreada es una mezcla de elementos tecnológicos y domésticos que vienen a potenciar el valor de exhibición de cada escenario. Lo que se está representando es la idea de domesticidad, la imagen casual de una situación. Pero este simulacro se encuentra habitado por un cuerpo *pornostar* enfrentado a la cámara, “en el acto de cumplir o padecer los actos más obscenos, pero siempre de modo que su rostro sea bien visible en primer plano.”⁴⁷

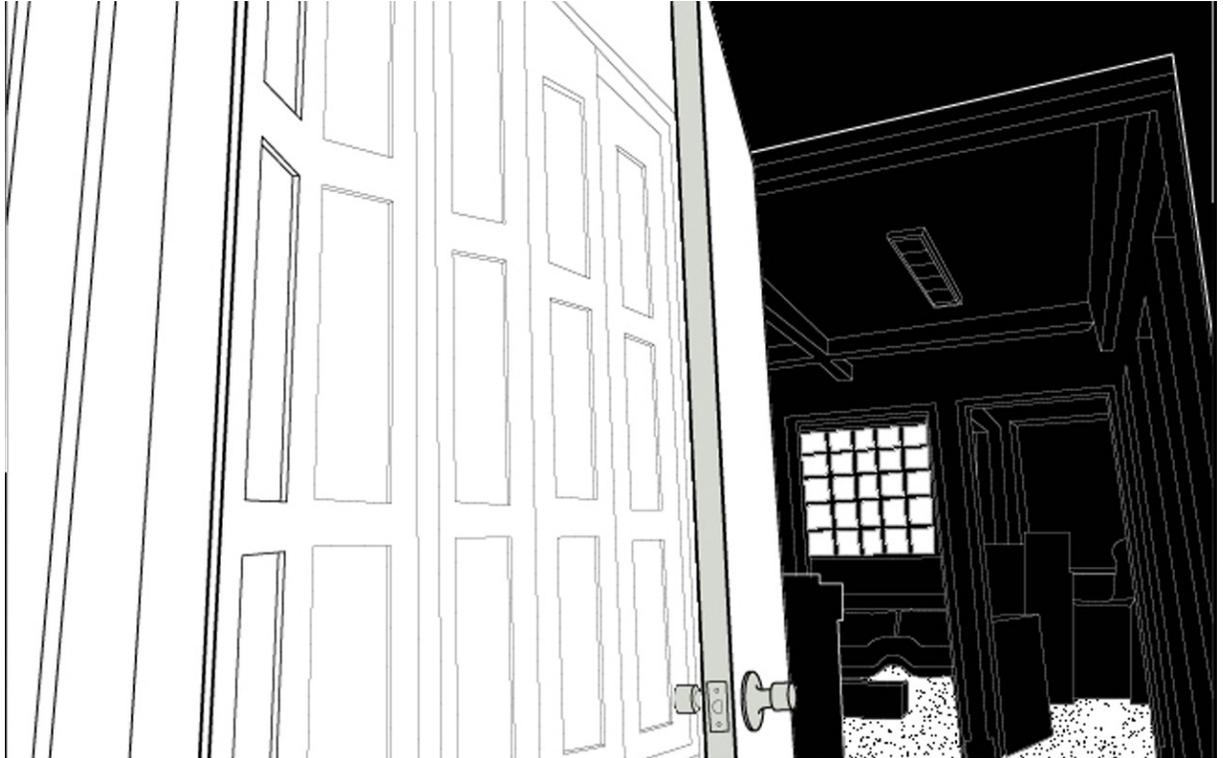
¿Qué es lo que nos excita al ver un cuerpo desnudo en lo más íntimo de su habitación? Presenciar una escena sexual en un sitio doméstico profana un límite de intimidad, una fantasía que proviene de las antiguas fotos eróticas, en las que la cámara por lo general sorprendía a mujeres desnudas mientras efectuaban alguna labor hogareña. El ojo indiscreto que se adentra en la imagen y busca reconocer elementos personales que permiten leer en un sitio *amateur* un espacio veraz, algo muy diferente de las escenografías actuadas y guionizadas del porno más tradicional. Sin embargo, ¿Qué es lo que produce la representación de lo doméstico? ¿Cómo transforma el efecto *amateur* el decorado y el cuerpo en un solo producto? Desde esta perspectiva, “representar lo doméstico es producirlo, darle nuevos significados y nuevas asociaciones.”⁴⁸

La representación del espacio “real” queda supeditada a su valor de exposición. Su diseño basado la identidad personal, parece reintegrar aquellos elementos cotidianos disueltos en el espacio y dirigirlos con un sentido comercial hacia la cámara. La webcam parece haber capturado un espacio cotidiano para hacerlo profanable. La desfachatez en la mirada hacia la cámara produce

46 Agamben G. , 2014, p. 129

47 Agamben G. , 2005, p. 117

48 Korody Nicholas, (26 octubre 2019), e-flux architecture. New York, EU.: <https://www.e-flux.com/architecture/>



25.- Oficina

el vínculo con el consumidor, quien puede solicitar una postura o acción por parte del/la modelo. Este movimiento entrega una sensación de control y dominio sobre el cuerpo convertido en mercancía y rodeado de objetos en su habitación. El consumo de este espacio se verá frustrado por la imposibilidad de ser habitado de hecho. “Es este potencial profanatorio lo que el dispositivo de la pornografía quiere neutralizar.”⁴⁹

El sitio *Cam4* recomienda la presencia de elementos por sobre el fondo blanco para asegurar la sensación de autenticidad, como si se tratara de tu dormitorio o de un espacio personal.

Preparar tu habitación es importante

*Quieres tener una sala que invite a la diversión, pero no sabes cuánto espacio de tu habitación tienes que enseñar. De lo que muchas no se dan cuenta es que precisamente aquello que intentas dejar fuera de la cámara es precisamente lo que va a hacer tu habitación más interesante. En lugar de quitar todo de la vista de la cámara y dejar tu sala en blanco muestra tu cuarto tal y como es. Así, a través de las cosas que tienes en tu cuarto los espectadores podrán saber más de tu personalidad y tus gustos.*⁵⁰

Esta representación del espacio hace que, tanto la arquitectura como el cuerpo, se conviertan en un mismo objeto de exposición o mercancía. Su valor de uso y su valor de cambio son indivisibles, haciendo con ello imposible su profanación. Para Agamben: “la profanación de aquella intimidad está en relación a una separación que permite devolver al uso común lo que fue separado en la esfera de lo sagrado, la religión capitalista en su fase extrema apunta a la creación de un absoluto Improfanable.”⁵¹

La representación de un espacio doméstico sólo logra aumentar la tensión y la distancia entre el objeto de exposición y los deseos de profanarlo. La veracidad del espacio amateur se encuentra en su escenografía hiperreal. Mediante el control desde su computador, los consumidores de ese momento pretenden arrebatarse a ese espacio toda su singularidad y hacerlo habitable. Pero

49 Agamben G. , 2005, p. 118

50 CAM4.com [cam4] (2016)

51 Agamben G. , 2005

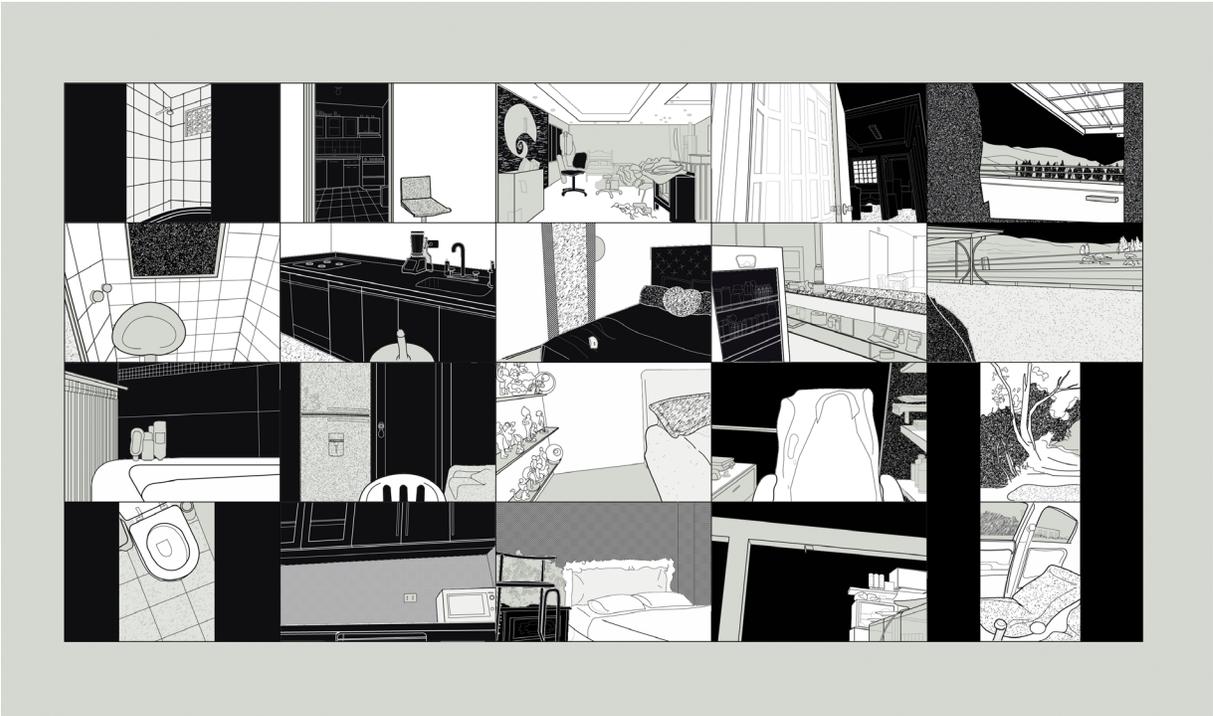
BAÑO

COCINA

DORMITORIO

ESPACIO
COMÚN

ESPACIO
ABIERTO



26.-Tipologías de exhibición según su confinamiento.

mientras el porno sea una práctica culposa y escondida estaremos lejos de habitar en él, porque “El consumo solitario y desesperado de la imagen pornográfica sustituye, así, a la promesa de un nuevo uso.”⁵²

3.3.- TIPOLOGÍAS DE LA INTIMIDAD.

Los espacios del *camming* son dinámicos, ya que fluctúan desde el interior al exterior, en busca de escenas que permitan su renovación en cuanto a la tensión que estos producen al momento de transmitir. Desde el punto de vista de la exhibición, el desnudo predomina en la escena y el espacio pareciera diluirse con la presencia y la performance de los cuerpos. Aún así, el espacio donde el sujeto se despliega influye en el grado escenográfico que tensiona la acción. Desde el confinamiento absoluto, hasta llegar al exterior más amplio, la distancia entre lo íntimo y lo público se puede reconocer en una tipología de espacios que van desde lo doméstico, donde la escala y sus habitaciones son transformadas en lugares de exposición, hasta la búsqueda de espacios en la ciudad, donde el morbo y el exhibicionismo se cruzan con la realidad.

El valor de realismo de la escena está definido en relación a la elección del/la modelo del espacio que lo/la acoge. Al transmitir desde el hogar, la sensación de veracidad está dada por el lugar donde esta transmisión se realiza. En algunos casos influye el decorado, pero en otros, la misma sala y sus artefactos domésticos producen el ambiente donde se realiza el espectáculo. La sala de baño como espacio de la desnudez y la higiene, el espacio productivo de la cocina y el dormitorio junto con la cama como el lugar privado, hacen pensar en una cierta “saturación sexual de lo doméstico.”⁵³ Al momento de salir de esos límites tras evadir el pudor e irrumpir sexualmente en un lugar público, el espectáculo se vuelve tenso e interrumpido. En relación a los ejemplos anteriores, el valor del escenario estaría dado en relación a su aislamiento y dimensiones que, en

52 Agamben G. , 2005, p. 118

53 Korody Nicholas, (26 octubre 2019), e-flux architecture. New York, EU.: <https://www.e-flux.com/architecture/>



27.- Almacén

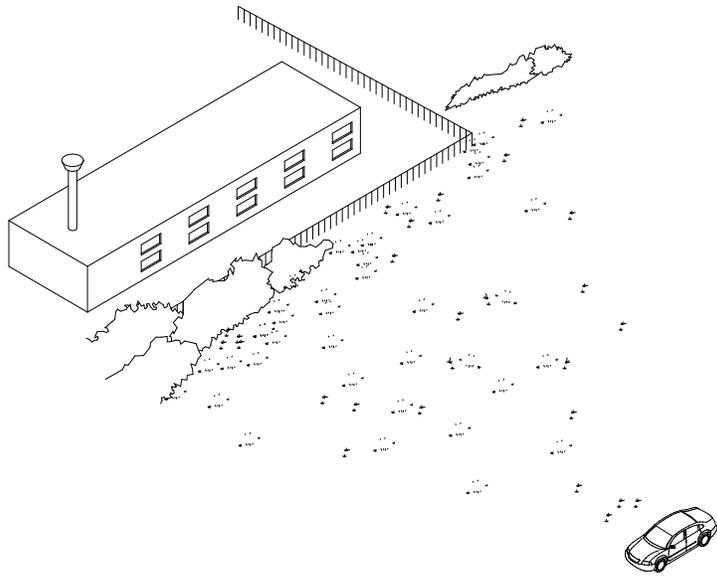
último caso, determinan la intimidad y el tiempo de exposición.

No cabe duda que el sexo y el hogar forman una relación de beneficio mutuo. La privacidad y el aislamiento para que éste se produzca son una norma social. ¿Cómo afecta el cambio de paradigma, de un porno auto-producido en esa distancia con el exterior? Con el desarrollo del porno *amateur*, las tecnologías reprodujeron esa intimidad que había permanecido escondida y con ello la han llevado más allá del hogar. Pero entonces, ¿qué ocurre cuando la transmisión se realiza desde un espacio público? La intimidad sexual tiene lugar en el hogar, cuando ocurre en público tiende a extraer el erotismo de su desplazamiento. En este caso no sólo cambian las dimensiones del espacio, sino que con ello se abre una variable indeterminada que aumenta el valor de excitación en el espectador que presencia la transmisión.

Al clasificar los espacios en los que se realizan las transmisiones se pueden apreciar dos categorías, la primera tiene relación con los espacios privados al interior del hogar y la segunda tiene relación con los espacios públicos o de uso común. Tanto en el espacio privado como el público lo que busca la acción del/la modelo es remover al espectador y aumentar el depósito de fichas. Sin embargo, durante la transmisión desde el almacén⁵⁴ o el lugar de trabajo se superponen dos variables. Por un lado está el narcisismo, ya que la osadía se retribuye en elogios y, por el otro, está la posibilidad de sacarle más rentabilidad al tiempo y espacio de trabajo. Los modelos no necesariamente se encuentran desnudas, sino que están realizando otras actividades además del camming. El tiempo de exposición de su cuerpo desnudo es breve, debido a que se encuentran en un espacio lleno de potenciales espías y excesivamente frágil por la presencia de personas que desconocen la presencia de la cámara.

La clasificación de espacios de transmisión presentados en la imagen 21 permiten reconocer el paso de una exposición confinada al choque con un espacio común en donde el sexo y su exposición parecieran borrar los límites entre lo privado y lo público. La distancia de la intimidad queda definida por el tiempo de exposición y su rango de frecuencia. Cuando su exhibición se

54 Ver imagen nº 21



28.-Reconstrucción en isométrica zona industrial



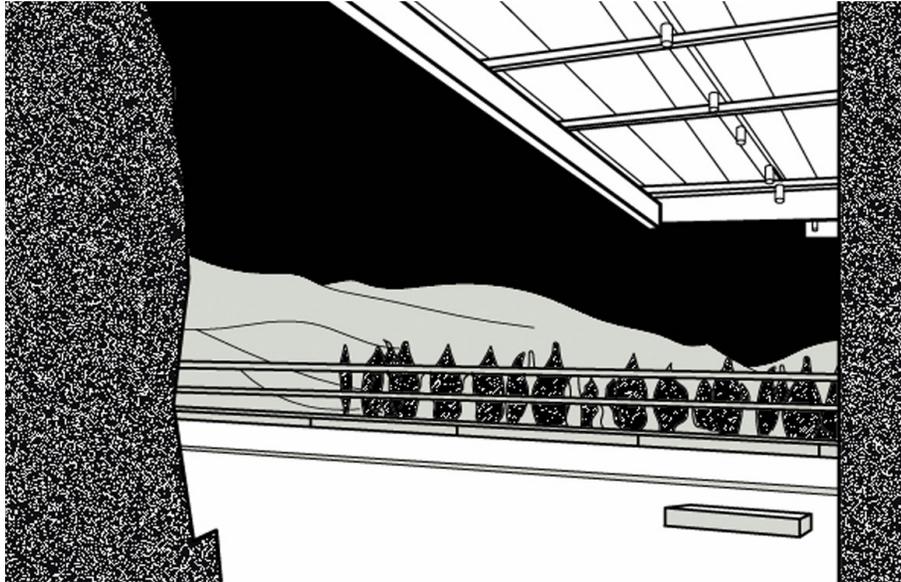
29.-Crusing en automóvil

realiza en un lugar público, en presencia de otros sujetos, el morbo aumenta y con ello, el valor de la acción en el espacio queda definido por el factor del riesgo de ser descubierto(a). Si bien este juego presenta un desafío mayor al de las transmisiones desde el interior del hogar, éste no tendría el mismo retorno económico. Se trataría más bien de un espectáculo narcisista, un desafío que a quien más excita es al propio actor/actriz “disfrazado” de oficinista o vendedora que ha terminado por convertir en actores de reparto a todos los que pasan frente al encuadre.

3.4.- *CRUISING VIRTUAL* EN AUTOMÓVIL

Dentro de la clasificación de espacios de producción de *camming*, los rangos de intimidad se diferencian no por su tamaño, sino por su relación hacia el exterior. En un extremo se encuentra la sala de baño y en el otro, el automóvil. Ambos espacios confinan al cuerpo en una especie de cápsula de privacidad que les entrega una relación opuesta con el entorno. En el caso del auto, este espacio personal y privado navega por la ciudad y se convierte en una especie de cuerpo y máscara personal desde la cual se pueden realizar exhibiciones públicas de nudismo, al modo del *cruising* sexual practicado en lugares abiertos. Este espacio opera como una prolongación de los bienes personales de cada sujeto. Al igual que una habitación, vendría a ser una prolongación de domesticidad móvil que se desplaza por la ciudad. El análisis de la manera en que se desarrollan las transmisiones de *camming* mediante esta prótesis doméstica permitirá comprender uno de los estadios del extremo más abierto de esta clasificación.

Al analizar las sesiones de *camming* en espacios cerrados, el juego entre distancia y cercanía estaría determinado en parte por las dimensiones de la sala. Según su profundidad, el/la modelo/a podrían balancear la tensión que le permitiría controlar el nivel de atracción y deseo de sus observadores. Existen casos en que la intimidad se despoja del espacio confinado y produce los espectáculos en el espacio abierto, irrumpiendo en el exterior mediante la exposición del cuerpo



30.- Crusing en automóvil,
estacionamiento público

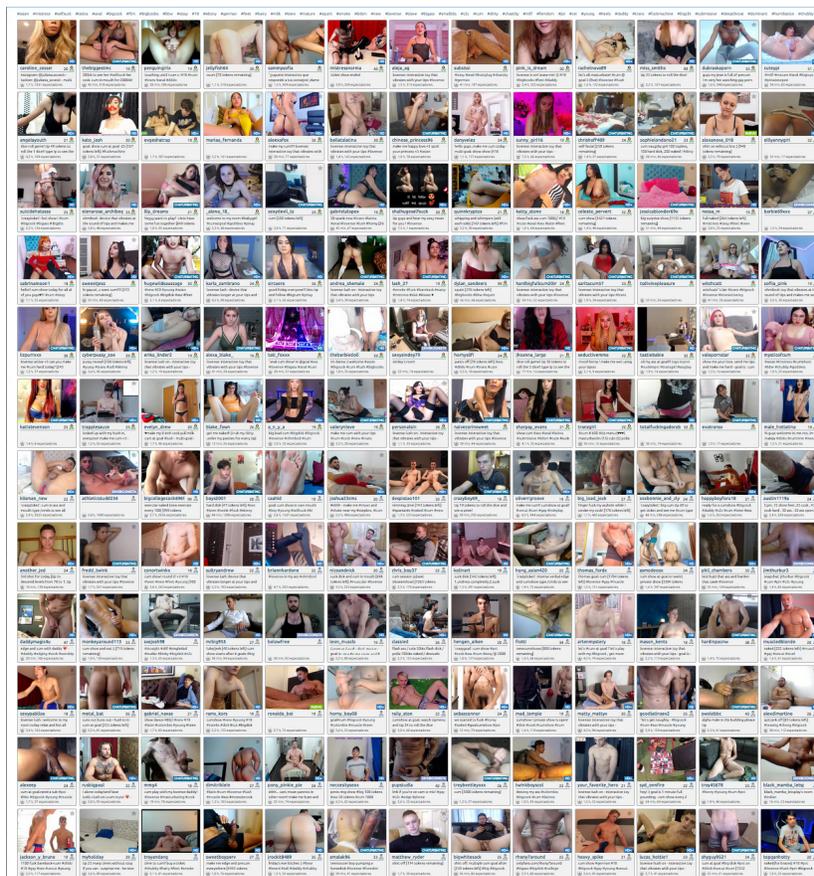
desnudo fuera de la arquitectura. Al igual que un astronauta esta exploración se realiza mediada por ciertos elementos que le permitirán permanecer por un tiempo determinado fuera de la nave, para luego regresar a una especie de cápsula que vendría a ser el automóvil.

¿De qué manera permiten el automóvil y otros dispositivos que el sujeto administre la atención de los espectadores? Al momento de buscar y seleccionar este tipo de transmisiones se produce un cambio en el modo de representación y un juego en la administración de los planos de la imagen. El uso de teléfonos celulares hace que el medio de representación defina un plano vertical de en vez de uno rectangular, como en el caso de la webcam. En relación al espacio ¿se puede considerar al automóvil como una prolongación de lo doméstico desde la cual el sujeto se desprende en su aventura? ¿Se puede contemplar este exhibicionismo como un modo de pornificación de lo público? Este juego permite extender la intimidad hacia lugares abiertos y, con ello, tergiversar el límite de lo doméstico.

Aquí nos encontramos en un cruce substancial: Si la pornografía invierte la polaridad íntimo-público, el ir en busca de lugares abiertos para producirlo sería una manera de extremar la tensión con la realidad, ya que el juego del porno opera con la distancia del deseo. En este caso, la tensión que produce el *cruising* virtual hace que el público acumule la misma tensión que vive el/la modelo. No se trataría de un acto puramente masturbatorio, sino de la irrupción del cuerpo en un espacio despojado de familiaridad que, al ser asaltado desde el vehículo, queda determinado por el alcance del plano general en vertical del dispositivo móvil, que será la última medida que define su expedición. El rango de tensión del cuerpo despojado de indumentaria queda determinado por la desaparición de la figura en el entorno.

La distancia que regula la tensión sexual del cuerpo en el espacio abierto requiere de elementos tecnológicos que serán determinados, tanto por el alcance y la forma del plano de representación de la imagen, como por el automóvil, que será una prolongación de domesticidad en la que el/la modelo establecerá sus recorridos y la extensión de su aventura. Según los casos analizados, las transmisiones se realizan en lugares amplios, donde es más complejo identificar la forma física del cuerpo desnudo. Los/las exhibicionistas buscarán entonces sitios de estacionamientos,

4.- LA ESCALA DE LA PANTALLA / INTERFAZ



31.-Reconstrucción de la interfaz reticular de Cam4.

parques y zonas industriales donde estacionar su vehículo o transmitir desde el interior utilizando las piezas del automóvil como objetos para la masturbación. Cuando la transmisión se realiza desde el interior, los espectáculos son más duraderos y permiten una mayor interacción, sin con ello disminuir la tensión. Este caso funciona como una provocación respecto a los límites del pudor, del cuerpo como superficie y su relación tecno-social, tal como ocurre en el film *Crash*, dirigido por David Cronenberg. En este film se presenta “un modelo para un nuevo modo de pornografía meca-maso-quista en el que ya no importa el llamado interior del cuerpo, sino el cuerpo como superficie, una superficie adornada con ropa, marcada por las cicatrices, perforada por la maquinaria tecnológica.”⁵⁵

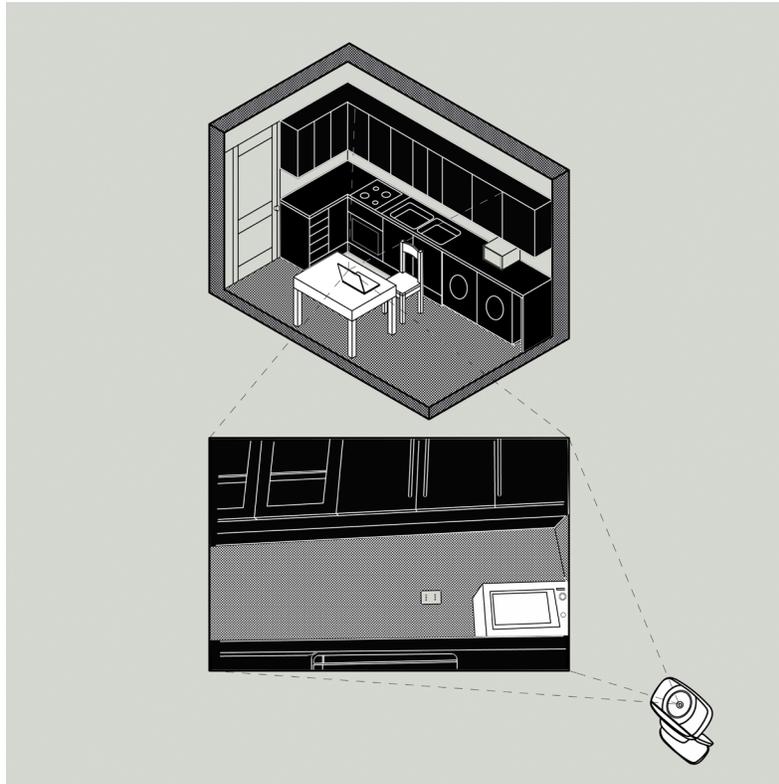
4.1.- LA INTER-FAZ DEL CIBERESPACIO

En la literatura y el cine de ciencia ficción, puertas, ventanas y espejos sirven de acceso a otras dimensiones. En algunas ocasiones, al atravesar el portal se tiene acceso a un espacio fantástico e irreal. De esta forma, el marco nos permite atisbar un nuevo escenario que se encuentra distante de nuestra realidad, desde el marco de un cuadro a la *interfaz* generada por un computador. “Lo que define propiamente la <<dimensión humana>> es la presencia de una pantalla, de un marco que nos permite comunicarnos con un universo virtual <<suprasensible>> para el que no hay lugar en la realidad”⁵⁶ La pregunta respecto de si la pantalla de fantasía es una interfaz, encubre la verdadera condición de este mediador encargado de producir una simulación, logrando a la vez esconder el mecanismo que existe detrás de ella. De este modo, se hace necesario averiguar el sentido de su representación más allá del efecto que la *interfaz* produce.

Al momento de explicar un hecho que parece fantástico o ilusorio, estamos develando el mecanismo que encubre el efecto inexplicable que lo produce. Al aludir a un mecanismo y

55 Fisher, 2019, pág. 87

56 Žižek, 2013, p. 209



32.- Reconstrucción de un espacio de transmisión por medio del capturas de pantalla.

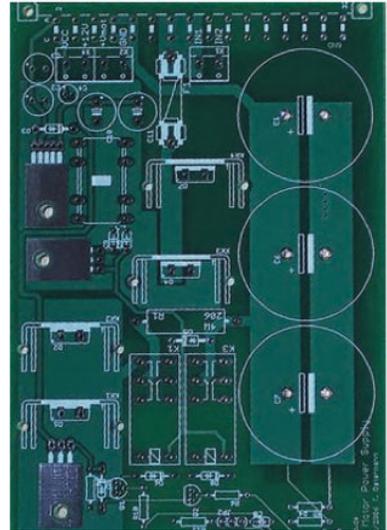
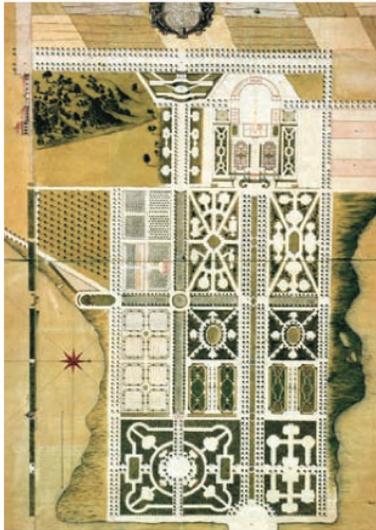
hacerlo visible se produce una relación entre causa y efecto. Para entender la realidad virtual es importante hacer la diferencia entre imitación y simulación: la realidad virtual no imita la realidad, la *simula* en base a generar un semblanza de realidad.⁵⁷ En otras palabras, la imitación alude a un modelo preexistente, en cambio, la simulación produce algo que no existe. Visto en relación al computador, se supone que la interfaz debe ocultar el funcionamiento de la máquina que hay detrás y simular hasta donde sea posible la experiencia cotidiana. Si en las máquinas modernas era posible ver sus engranajes, la experiencia postmoderna vuelve opaco el mecanismo, lo que nos hace confiar en que “se toman las cosas por lo que vale la *interfaz*.”⁵⁸

Pero, ¿Hasta que punto podemos diferenciar la simulación de la realidad producida por la *interfaz* con la vida misma? En la medida en que la realidad virtual y la tecnología son capaces de generar una experiencia, se desdibuja el límite entre el simulacro y la realidad verdadera. Sin embargo, en el caso del sexo virtual ¿no sería esta misma condición de distancia con la realidad la que añade excitación al encuentro virtual? Por otro lado ¿no estaríamos corriendo el riesgo de que la sexualidad se construya sólo al interior de la *interfaz*, aislando a sus individuos en una comunidad clasificada y escindida producto del mecanismo escondido del espacio virtual? En este sentido, se podría caer fácilmente en la relación con un otro que en muchos casos no es más que una proyección, un avatar, o un programa que hace aún más ambigua la relación de una comunidad.

En la simulación, más propia de la realidad virtual, lo que la interfaz produce es el la invisibilización del mecanismo que hay detrás. El cibersexo implica la supresión del objeto en la <<vida real>> y extrae su energía erótica de esta misma desaparición. La supresión de la condición material escondida detrás de la *interfaz* sería uno de los valores que Bill Gates vió en el ciberespacio, aludiendo a esta nueva perspectiva que denominó como “capitalismo sin fricciones”: “la fantasía de un medio perfectamente etéreo y transparente para los intercambios, del que desaparezca

57 Véase, Žižek, *Lacrimae Rerum*, ensayos sobre cine moderno y ciberespacio, 2013, p. 212

58 Žižek, 2013, p. 219



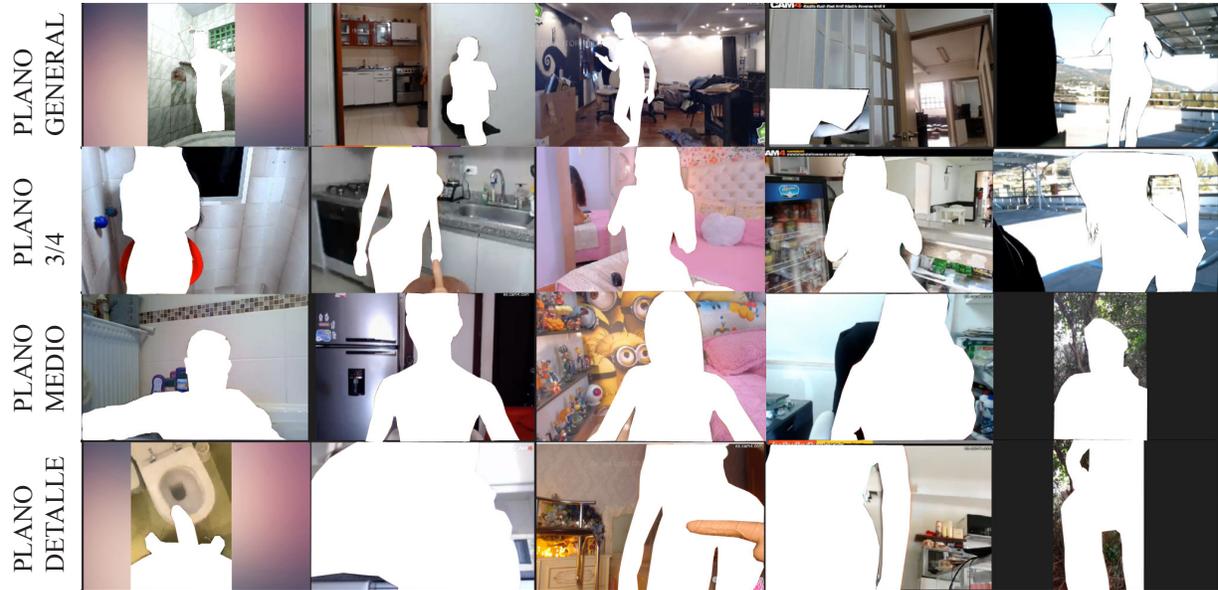
33.-Jardín barroco, Planta de tratamiento de aguas, placa de circuitos electrónicos.
(Bredekamp, H. Dunkel, V. Schneider, B. *The Technical Image*, 2015. p 16.

todo vestigio de materialidad.”⁵⁹ De esta forma podemos fijar el argumento en relación a una especie de materialidad del ciberespacio, que produce un espacio de intercambio ilusorio <<sin fricciones>> que junto con volver abstracto el objeto de transacción, diluye además la posición social de sus participantes.

La INTER-FAZ del ciberespacio opera como una simulación del otro, lo que en resumen significa que la relación con el otro nunca es FAZ-A-FAZ, ya que siempre se encuentra mediada, ocultando todo el mecanismo y los procesos técnicos que permiten que se dé. Esto queda en evidencia al navegar por la superficie lisa del espacio virtual, que resguarda una cantidad inmensa de información, circuitos e infraestructuras que superan nuestra comprensión. De otra manera, la ciencia utiliza la *interfaz* para explicar fenómenos complejos, ya sean modelos de partículas subatómicas, imágenes de radar de las nubes o cortes celulares a los que luego se les añade color y movimiento. Al acceder a un mundo impenetrable por medio de la representación en la pantalla se corre el riesgo de volcar toda una realidad a una superficie sin profundidad. Al abrir un espacio a algo que no tiene lugar en nuestra realidad se puede perder este mismo –sentido de la realidad–. “La violencia inherente del cibersexo no reside en el contenido esencialmente violento de las fantasías sexuales escenificadas en pantalla, sino en el hecho formal mismo de que se me impongan desde fuera mis fantasías más íntimas.”⁶⁰

59 Žižek, 2013, p. 256

60 Žižek, 2013, p. 261



34.-Clasificación de planos de cámara según su encuadre.

4.2.- HERRAMIENTAS DE AUTO-REPRESENTACIÓN: PLANOS DE ENCUADRE.

La representación del cuerpo en el espacio debe manejar la tensión necesaria para mantener a sus espectadores cautivos. Cada modelo define su escenario y determina su rango de distancia con la cámara. La profundidad del espacio juega a favor del espectáculo, ya que va a determinar los movimientos que atraen y aumentan el número de visitantes a la sala. Al igual que en el cine, el cuerpo en escena aparece en el recuadro donde, según sea la intención, tendrá un valor en relación a su proporción y jerarquía. En el caso de este tipo de auto-producción, la herramienta que posee el/la modelo son los movimientos y acercamientos con los que podrá controlar el valor de su espectáculo. El análisis de estos encuadres permite comprender en qué medida se valoriza el rango de distancia entre el/la modelo y sus espectadores.

Al enfrentarse a la *interfaz* de *Cam4* se despliega por pantalla un menú con aproximadamente cien pequeños recuadros, donde cada uno contiene un show en desarrollo. Si bien se puede acceder a cualquiera de ellos de manera aleatoria, existe un valor de proporción que determina en qué medida el cuerpo aparece en el recuadro. Tal como en el cine, las herramientas para auto-definir el encuadre estarían determinadas por el cuerpo en escena. En este caso tendremos el plano general, que realza el decorado junto al cuerpo de la habitación, el plano $\frac{3}{4}$, que permite reconocer claramente torso y las caderas y el plano medio, donde el/la modelo aparece por lo general controlando el computador. Finalmente tenemos el plano de detalle, donde el cuerpo se toma el recuadro por completo. Pese a sus diferencias y usos, cada uno de los encuadres tienen en común el hecho de estar definidos por la proximidad en que el cuerpo se acerca o se aleja de su público.

De acuerdo a esto ¿de qué manera afectaría la relación cuerpo-espacio de los recuadros del



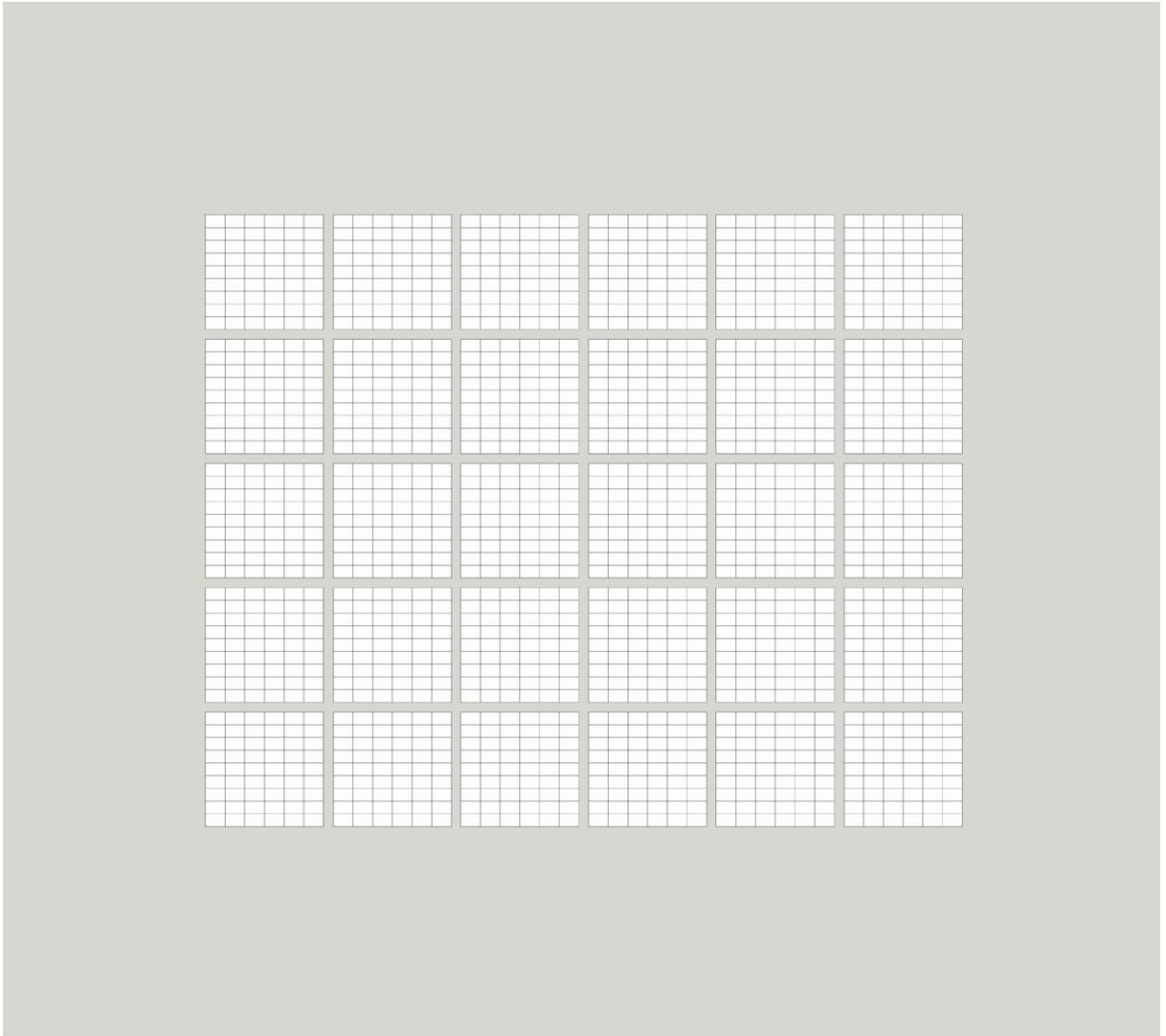
35.-Unidades de área de figuras humanas recortadas de la interfaz.



36.-Relación entre fondo figura correspondiente a un 1/2 de la proporción.

menú en la elección de cada espectáculo? Debido a la gran cantidad de oferta que presenta el sitio, el tiempo de elección es muy breve, por lo tanto, la definición y detalles que presenta cada recuadro podrán sugerir el tipo de cuerpo y *show* que se ofrece. Esto va a depender de la cantidad de curvas, genitales o del rostro que aparezca en un plano $\frac{3}{4}$ o en un plano de detalle. ¿Cómo maneja estas herramientas el/la modelo una vez adentro del espectáculo? Si cualquiera puede acceder a la sala, ¿Cómo se mantiene la tensión y, con ello, una mayor rentabilidad del tiempo? La posibilidad de aburrir al público o revelar demasiado pronto todas las vistas dependerá de la forma en que se administre la tensión que producirá el deseo de pagar por más.

Mantener el control de la sala es parte de lo que un/a modelo debe saber hacer para darle mayor valor a su espectáculo. Si bien el tiempo puede llegar a ser un valor monetario, en este caso, su rentabilidad va a depender de la regulación la profundidad del encuadre, donde la distancia produce tensión mediante un juego de acercamientos sucesivos. Desde luego el éxito del espectáculo dependerá además de otros factores, como el género, el tipo de cuerpo y el encanto del sujeto. Pero lo que va a determinar en qué medida el espectador se siente cada vez más cerca del cuerpo que ocupa la escena, quedará valorizado por la proporción de piel versus el espacio de fondo que represente el encuadre. De esta manera podemos decir que, según se regule la tensión del deseo, el show podrá aproximarse al objetivo que busca cada modelo: ganar más fichas durante su puesta en escena. La distancia debe ser regulada en un preciso balance. Si se exagera, no producirá tensión. Así, por ejemplo, en el caso de un plano general, el cuerpo queda convertido en un objeto de la habitación, lo que hará que el visitante furtivo y ansioso se retire de la sala buscando un espectáculo que le dé más vértigo a su experiencia. Por lo general los/las modelos no se distancian demasiado de la cámara, atendiendo a lo que le piden los espectadores. Esto los/as lleva a un ir y venir desde el plano medio al plano $\frac{3}{4}$. Al momento de capturar algún depósito, en la mayoría de los casos éste se hará de manifiesto con un sonido de timbre seguido de la vibración del tele-dildo que encuentra inserto al interior del/la modelo. Lo que finalmente desea el espectador es tener el cuerpo tan cerca como si lo poseyera. El juego de ir y venir entre planos aumenta el deseo de consumo y la distancia opera como un acumulador de tensión entre lo no tan alejado y lo no tan cercano.



37.-Reticula vacía sitio web *Cam4.com*

4.3.- LA INTERFAZ RETICULAR

En muchos dispositivos podemos encontrarnos con una *interfaz* que utiliza la retícula como medio de organización. La retícula permite construir un cuerpo por partes o módulos, de manera similar a una estructura compuesta por paneles. Para Thurtle, las redes permitieron a los científicos pensar cómo la autonomía de las partes individuales y las necesidades del organismo podrían funcionar juntas.⁶¹ En el caso de las *interfaces* reticulares y la forma en que éstas actúan en relación al espacio arquitectónico, se presentará una comparación en relación a dos films que presentan una variación en el modo de producir una representación arquitectónica por medio de una interfaz reticular. Por un lado, se analizará el cuarto de vigilancia de *Sliver* (1993) y, por el otro, el sonar utilizado por *Batman* en *The Dark Night* (2008). En este último film, la arquitectura alcanza un modo de representación tridimensional, llevando un paso más allá al panel en grilla del primero.

Al igual que el juego de ensambles de *Lego*, donde piezas independientes se agrupan para formar un nuevo cuerpo, la retícula tiene la capacidad de unir o separar los elementos agrupados en su estructura. Esto supone un modo de articulación entre las partes que le dará sentido al conjunto. Por otro lado, parece importante señalar la diferencia de las imágenes en relación al texto. La lectura de un texto escrito, por ejemplo, se da de izquierda a derecha, para luego volver al renglón inferior. En el caso de las imágenes, la mirada hace un rápido movimiento que abarca todo el plano de un solo golpe. Según señala Vilém Flusser, un texto se lee según una estructura impuesta de antemano, “sin embargo, los espectadores de imágenes en superficies, como una página impresa, pueden aprovechar la totalidad de la imagen de un vistazo, por así decirlo, y luego proceder a analizarla.”⁶² Este barrido por sobre la superficie describe un modo

61 Véase , Thurtle, 2018, p. 5

62 Thurtle, 2018, p.10



38.-Mesa de visualización interfaz
sonar *Batman, The Dark Night* (2008)



39.-Habitación de control de cámaras,
film *Sliver* (1993)

que diferencia el texto de la imagen en relación a su análisis y síntesis. “La verdadera diferencia implica la temporalidad de la percepción, ya que cada uno trata la relación del espectador con el pasado, presente y futuro de diferentes maneras.”⁶³ Así, al enfrentarnos a un despliegue de imágenes en retícula, nuestra mirada se enfrenta a una composición que transcurre desde una división compleja en elementos simples a una reconstrucción de objetos auto-suficientes en elementos de un ensamblaje mayor.

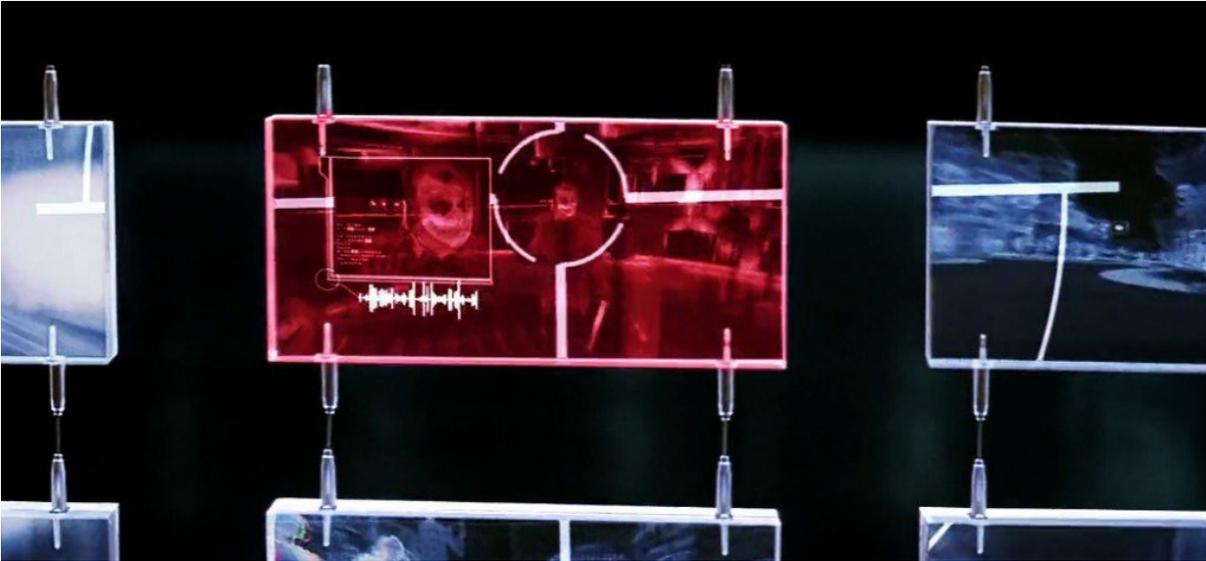
¿Cómo operan estas interfaces en relación a la imagen del espacio arquitectónico? ¿En qué se diferencian uno del otro? En el film *Sliver*, el protagonista posee un control total del edificio por medio de un panel de pantallas de vigilancia con el que puede espiar y acosar a quienes habitan en él. Esta re-composición del espacio le permite estructurar el deseo como un mecanismo de control que le otorga el poder por sobre sus víctimas de acoso. Esto queda en evidencia en el momento en que, para tranquilizar a la asustada protagonista en un momento de intimidad, el vigilante le dice: “tranquila yo estoy aquí”. En el film *Batman*, el superhéroe reconstruye el espacio en base a las señales de teléfonos móviles presentes en el lugar. Si bien utiliza virtualmente el mismo panel de cámaras de *Sliver*, la imagen que este dispositivo le entrega al protagonista es la de una visión tridimensional y casi completa del edificio. Al igual que en un sonar, el espacio se revela mediante la transparencia de sus configurantes sólidos. En ambos casos la retícula procede como una red que captura una inmensa cantidad de información que, una vez organizada, permite ser re-ensamblada para detectar variaciones o similitudes entre sí.

La “imagen técnica”⁶⁴ que presenta la retícula es producto de un aparato tecnológico que agrupa una serie de módulos que actúan en base a combinaciones en dimensiones diversas.

En ambos films, la retícula permite agrupar una complejidad que sólo puede ser leída en relación a un factor de diferenciación entre cada una de las pantallas. Por un lado, para el acosador de *Sliver*, una vez obsesionado con una mujer, la imagen de ésta cobrará notabilidad entre un

63 Ibid.

64 Thurtle, 2018, p.10



40.-Módulo de Interfaz, Film *Batman en The Dark Night* (2008)

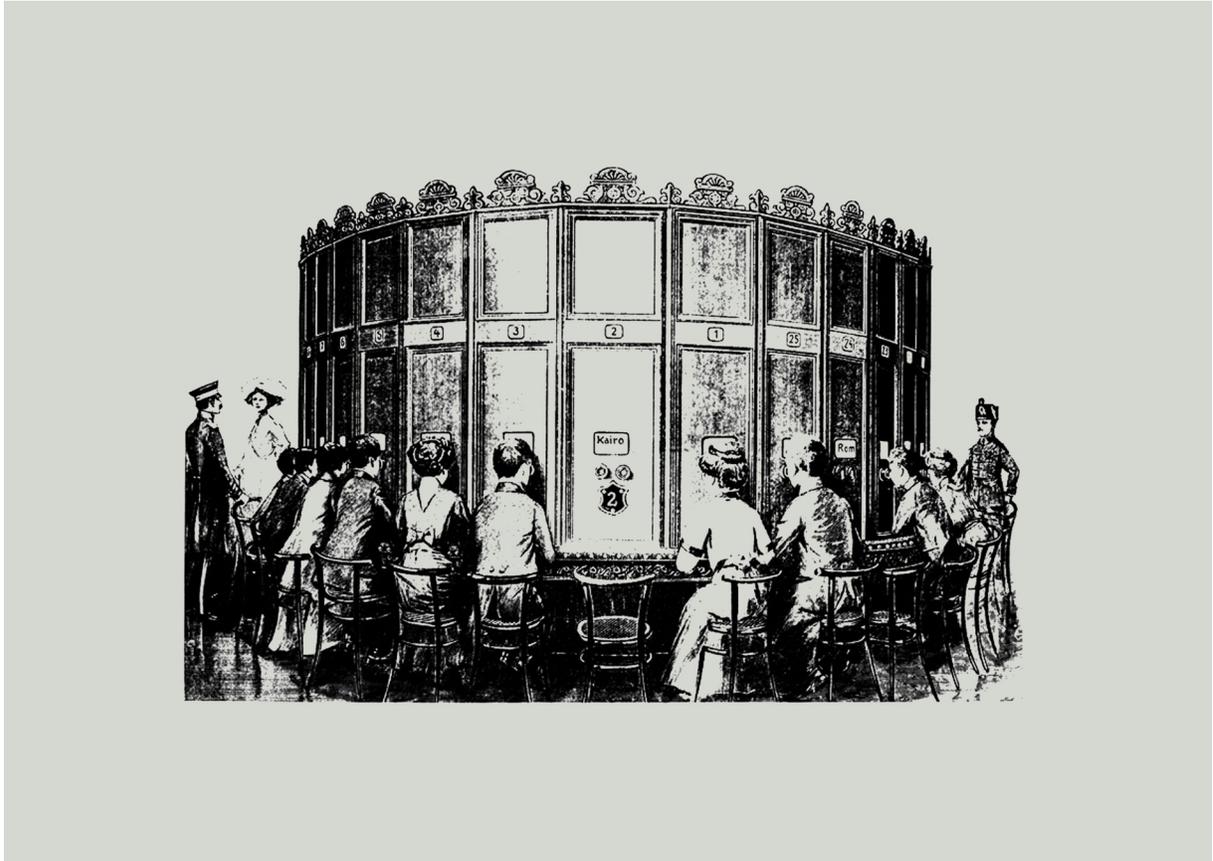


41.-Simulación del espacio en base a señales de wifi.
Film *Batman en The Dark Night* (2008)

sinnúmero de objetos, departamentos y personajes desplegados en su cuarto de control. Por otro lado, la búsqueda de un elemento diferenciador entre todas las repeticiones del sonar, hace que *Batman* pueda encontrar la habitación donde se encuentra su enemigo. En este sentido la imagen técnica que proporciona el sistema de retícula re-organiza el espacio en un nuevo complejo arquitectónico que antes no existía.

La interfaz reticular opera a la vez como bloque y como módulo, con la capacidad de recombinar sus elementos y, con ello, conformar una nueva agrupación. Parece oportuno comprender cómo es que una serie de fragmentos de imagen extraídos del espacio permiten componer una imagen que antes no existía, como en el caso de *Sliver* y *Batman*. Este nuevo cuerpo está compuesto por unidades autónomas entre sí. Cada uno de los departamentos y niveles del edificio han sido vinculados por medio de la retícula, al igual que un conjunto de píxeles configuran el sentido de una imagen digital. El caso del sonar de Batman presenta una perspectiva similar a la concepción del espacio que describen los militares israelíes en el libro “A través de los muros”⁶⁵ de Eyal Weizman, donde los configurantes desaparecen para dar lugar a una comprensión fluida del espacio. En el caso de *Sliver*, aún podemos ver la separación entre los monitores que componen la retícula, aumentando su profundidad en un solo sentido. Si las imágenes tradicionales informan representando o imaginando las cualidades del mundo, las imágenes técnicas como la de la retícula, informan mediante la creación de imágenes poco probables que revelan nuevas relaciones.

65 Ver Weizman, 2007.



42.-"Peep show". *Kaiser Panorama*, Ex-
posición: National Panorama, Berlín, 1833

4.4.- LA TORRE DE PÍXELES

La distancia de la intimidad opera como el sustituto de la separación en la sociedad de consumo postmoderna. Si en la actualidad mirar es trabajar, nos encontramos todo el tiempo trabajando, produciendo valor para alguien más. Al mirar la ventana del portal de *Cam4*, se despliega una grilla de pequeñas ventanas. Cada una de ellas contiene en su interior una habitación o un espacio habitado por sujetos reales que están ahí todos los días posando desnudos, excitados o simplemente aburridos intentando capturar nuestra mirada y nuestro deseo. El conjunto articulado por una distribución en grilla ha despojado el sentido inicial de los espacios individuales, para unirlos sin importar el lugar de proveniencia de sus representaciones. Una estructura virtual sujeta a la colección y el reciclaje de escenarios y comportamientos, un espacio abstracto hecho sólo para el ojo.

Los muros de este edificio de ventanitas digitales a otros mundos operan como fondo en un espacio en el que las relaciones son las que definen y reúnen las diversas situaciones que alberga. Al igual que el espacio de una viñeta de cómic, que esconde un sinnúmero de otras realidades que permiten el paso de una acción a otra, el plano del encuadre es el que regula la tensión. El encuadre es el que hace instantáneo y verídico el encuentro. Es la ventana por la que miramos sin que nadie nos vea, como un *peep show*, pero con la posibilidad de encontrarnos cara a cara con el/la modelo en un show privado, lo que Koolhaas definiría en *Baths* como “un escenario para una dialéctica cíclica entre exhibicionismo y espectadores (...) un área para la observación y posible seducción de la pareja que será invitada a participar activamente en fantasías privadas y en la búsqueda de deseos.”⁶⁶

Este nuevo paradigma de la representación basa su argumento en la veracidad de sus

66 Koolhaas , S,M,L,XL, 1995, p.13



43.-Recorte de ilustración *Exodus, or the voluntary prisoners of architecture*, Baths. Koolhaas, S,M,L,XL, 1995, p.14

acontecimientos. La *imagen pobre*⁶⁷ (de baja resolución) dirigida a entregar un efecto de realismo amenaza con devorarlo todo. Se puede apagar la cámara, pero el pequeño recuadro será reemplazado por uno nuevo, proveniente de cualquier lugar del mundo. Sólo una pequeña bandera en el costado inferior izquierdo señalará el país de donde proviene la transmisión en esta realidad en constante construcción; perpetuamente *online*. Un burdel que no duerme, donde siempre hay un show que presenciar. Al igual que el barco de los *Argonautas* que, aún con el reemplazo de todas sus partes, seguirá siendo el mismo que zarpó cuando llegue a puerto, es la retícula la que sustenta este *condensador sexual*. Es la retícula la que lo ordena y articula en su dimensiones espacial y temporal.

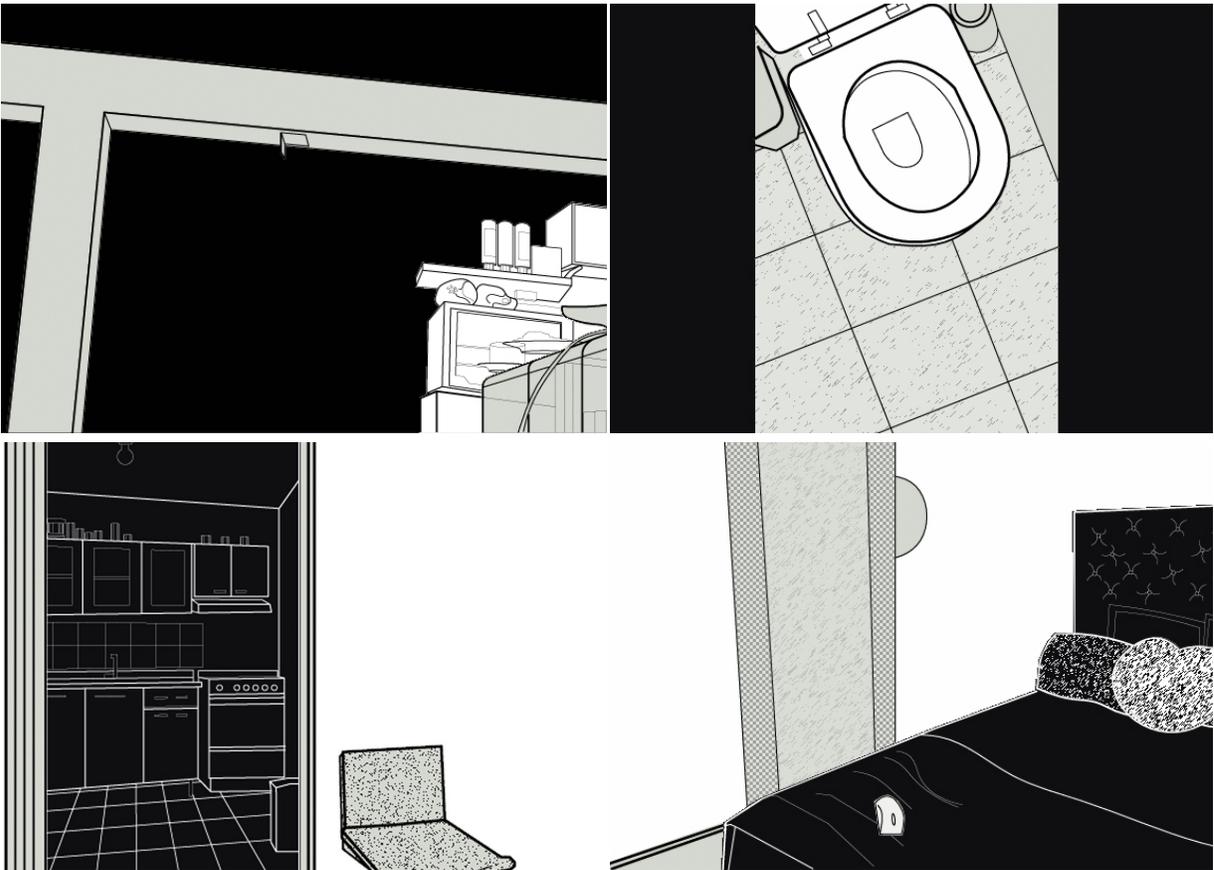
La retícula determina la distancia de separación entre los espacios estancos; es una constante dentro de un flujo indeterminado de actos en vivo. Su orden simple, claro y fácil de entender permite ver este devenir de espacios y situaciones como una sola cosa. Como diría Fischer, “una nueva sociedad de control en las que todas las instituciones se incrustan en una especie de corporación dispersa.”⁶⁸ La retícula acumula, sin inmutarse, los fragmentos de realidad como si de un monumento continuo se tratara, eliminando cualquier resto de alteridad para someter todo al consumo. Si las escenas nos parecen reales, no es sólo por la falta de guion ni por la imperfección de los cuerpos en escena. Más bien, es por el hecho de constituir para nosotros una genuina ventana a otro espacio. La grilla articula un tipo de mirada más parecida a la de la mosca. Una representación caleidoscópica de la espacialidad fluida de la Internet. “Por su propia abstracción, la retícula expresaba una de las leyes básicas del conocimiento –la separación de la pantalla perceptiva respecto a la del mundo “real”–.”⁶⁹

67 Véase, *En defensa de la imagen pobre*, (Steryerl, 2014, p.35)

68 Fisher, 2017, p.39

69 Krauss, 1996, p. 30

5.- CONCLUSIONES



44.- Escenarios de *camming*.

5.1.- LA PERCEPCIÓN DE CERCANÍA COMO REEMPLAZO DEL BURDEL

El comercio sexual habita en los bordes, de allí proviene el nombre de “burdel”.⁷⁰ Un espacio tabú que ha permanecido en la informalidad ha caracterizado históricamente el lugar que ocupa la pornografía. Al igual que en los antiguos tablones medievales, donde las mujeres se exponían como mercancía, en la actualidad, la sexualidad mercantilizada no escapa al debate de la precarización del trabajo doméstico. Tampoco al de su representación pública, hoy en día mediada por una interfaz tecnológica y las redes de internet. En los años 50 y 80 las revistas de Hefner y Flynt desarrollaron sus publicaciones en base a la explotación de una fantasía: la del hombre viril-blanco-norteamericano. Con ello impulsaron una transformación en la vida y la arquitectura,⁷¹ des-domesticando los interiores de la familia tradicional. Posteriormente, con la desindustrialización generalizada de las economías, la desmaterialización progresiva del producto del trabajo (y del trabajo sexual en particular) y la aparición de las redes sociales, nuestra manera de relacionarnos con el sexo y su cercanía se modificaron por completo. El paso de una arquitectura sólida a una de los flujos de información configura un espacio de relación sexual que traspasa los muros que confinan la intimidad.

En la hipótesis de la investigación se identifican las tres escalas de la arquitectura del porno como una captura de capital. El re-ensamble de domesticidades variadas se exhiben y son investidas de valor de exposición en relación a sus variaciones y singularidades. Una vez separados, los/las trabajadoras sexuales tienen la impresión de pertenecer a una familia. La comunidad *Cam4* ha reducido la separación de sus trabajadores(as) bajo la apariencia de un solo cuerpo. Las escalas de la arquitectura de la webcam van transformando la distancia en cercanía en la medida en que el “capital social, económico y físico”⁷² balancean sus rangos de ganancia o pérdida. La

70 Preciado, P. Documenta 14. (2015). Recuperado de: <https://www.documenta14.de>

71 Reyner Banham, “T d Craw a Mile for... Playboy”, *Architects` Journal*, vol. 131, n° 3.390, 7 abril de 1960, p.107.

72 Ver en el capítulo, “Las formas del Capital” de Bourdieu, 2000



45.- Joachim Beuckelaer,
Brothel, 1562

arquitectura del porno webcam puede comprenderse desde tres escalas de relación: La escala territorial, la escala doméstica y la escala de la pantalla.

La captura de capital de esta arquitectura se mueve en relación a tres estrategias para producir valor: extensión, separación y distribución.

En el primer capítulo, el análisis de la escala territorial da cuenta de cómo la distancia global de la red captura capital. Una concepción *reflectiva* de la arquitectura permite su extensión más allá de los muros que confinan la vida, donde trabajo y ocio se funden en una red libertina por la que circulan imágenes, datos personales y esperma. En la escala doméstica, la habitación opera como la celda del libertino contemporáneo, quien depende de la conexión y del valor que le da la domesticidad para vivir bajo su propio ritmo. La separación del mundo es de algún modo el *soma*⁷³ que el sujeto obtiene tras encontrar capital en su propia auto-explotación. La escala de la pantalla, mediada por una interfaz reticular, hará que todo el aparataje infraestructural de las demás arquitecturas quede sintetizado y distribuido en relación a la forma en que el/la modelo domine el recuadro de la cámara. A mayor cantidad de público, más cerca estará de aparecer en el extremo izquierdo de la retícula, uno de los puntos de entrada del ojo en la lectura de la interfaz con la que el usuario se enfrenta al entrar en *Cam4*.

En la escala territorial, la arquitectura del porno web opera como una herramienta para modificar los valores de los capitales social, económico y físico. Al momento de hacer extensa la red el capital social sube, entre otras cosas, por una apertura en la representación de género, que va desde un ideal heterosexual a una multiplicidad queer, trans, cis y no binario. La red social promueve los encuentros deslocalizados, creando una comunidad global de *amateurs* sexuales. En el capital económico se produce una apariencia de distribución horizontal de los recursos con una progresiva precarización laboral, pasando de las estrellas porno de los ochentas a los/as actuales temporeros/as sexuales (los/as modelos) aislados en sus casas. El capital físico disminuye al sustituir la adquisición de bienes inmuebles (en el caso de *Playboy*) por el arriendo

73 Droga consumida por los habitantes de “Un mundo Feliz”, novela publicada en Londres por Aldous Huxley en el año 1932.



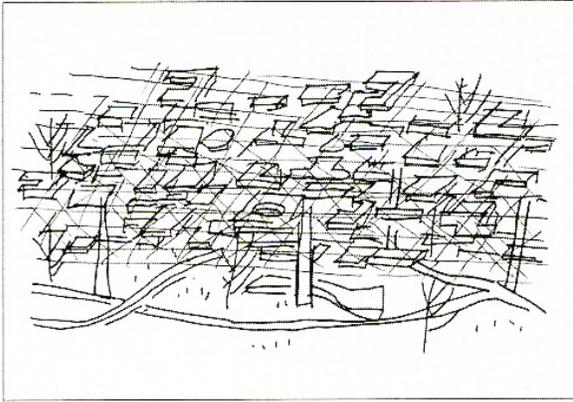
46.- Token o ficha de cambio utilizada en un burdel en Estados Unidos.

de servidores y espacio en la red, además del capital sin valoración que ofrecen voluntariamente los trabajadores(as) de *Cam4*.

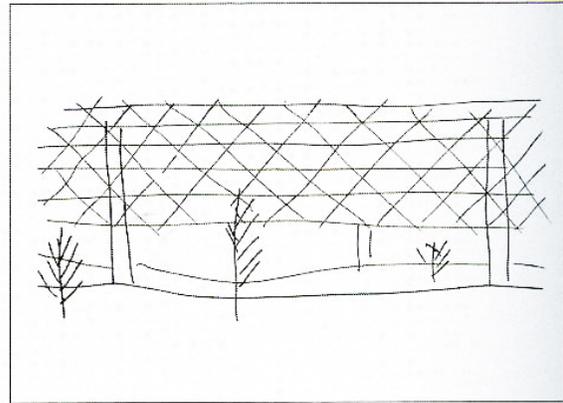
En la separación doméstica, los usuarios de la plataforma pierden privacidad, pero ganan cercanía con sus clientes. En el ámbito de lo social, esto produce una distancia con el entorno cercano, ya que reduce los encuentros fortuitos derivados del desplazamiento de la casa al trabajo y aísla a los trabajadores(as) entre sí, cosificando su función en la producción general de *Cam4*. En cuanto al capital económico, los sujetos *freelance* se han vuelto independientes pero precarios. Basado en la idea de la austeridad como una condición de flexibilidad frente a las crisis económicas, lo que se valora es hacer mucho con muy poco. Si bien se requiere de creatividad para resolver esa ecuación, el valor del trabajo doméstico se invisibiliza y tiende a teñir todo lo doméstico de un tinte laboral. El capital físico, en este caso, se vería representado en los objetos, el decorado y las condiciones que entregan espacios domésticos como el baño, la cocina, el estar o el automóvil. En relación a su disminución, el capital físico se ve representado por un valor simbólico en función de producir variaciones que capturen la mirada.

Por último, en el análisis de la escala de la pantalla, la distribución de los capitales se compone de una retícula, donde los/las trabajadoras pasan a ser cosificadas debido a la simulación de uniformidad proyectada en la *interfaz*. “Si el otro se percibe como objeto sexual, se erosiona aquella <<distancia originaria>> que es <<el principio del ser humano>> y constituye la condición transcendental de posibilidad de *alteridad*”⁷⁴ En el ámbito del capital social, su disminución se ve reflejada en la ambigüedad de las relaciones de comunidad, que no puede alcanzar el estado de faz-a-faz en un espacio habitado por avatares, duplicaciones y programas. Desde el punto de vista del capital económico, podemos localizar un aumento en relación a un supuesto de inmaterialidad del ciberespacio, que produce un espacio de intercambio ilusorio <<sin fricciones>> que, junto con volver abstracto el objeto de transacción, diluye además la posición social de sus participantes. El capital físico disminuye hasta convertirse en una superficie táctil por donde se desliza la mirada. Su disminución sustituye la presencia del burdel como edificio concreto, tras el re-ensamble de unidades autónomas distribuidas por el mundo.

74 Chul Han, 2014, p 13.



En la "Ville Spatiale", tanto las "casas" como la "disposición" de las calles a nivel del suelo (pero también a otros niveles) pueden ser fácilmente modificables



Un esqueleto sobre pilares es realmente "blando", y "ablanda" la ciudad entera. Si el nivel del suelo queda libre, ya es praxis.

Podemos concluir que, en todas estas transacciones, el denominador común es la sustitución de la distancia por una simulación de la unidad. La síntesis de escalas de la arquitectura del porno re-articula los binomios: actor/espectador, íntimo/público, doméstico/espectáculo y fantástico/real. Tal como Debord anticiparía: “La vida entera de las sociedades en las que imperan las condiciones de producción modernas se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación.”⁷⁵ Hemos llegado a acostumbrarnos a consumir el sustituto de lo real, sin distinguir entre la carne o su reemplazo fantasmagórico en la pantalla. “A través de los medios digitales intentamos hoy acercarnos al otro tanto como sea posible, destruir la distancia frente a él, para establecer la cercanía. Pero con ello no tenemos nada del otro, sino que más bien lo hacemos desaparecer.”⁷⁶

5.2.- AMA A TU PRÓXIMO COMO A TI MISMO

¿Qué efecto tendrá internet en nuestra especie?⁷⁷, se preguntó Yona Friedman al teorizar acerca de la representación de la ciudad en el año 1970. Al adentrarnos en la segunda década del siglo XXI nos seguimos preguntando lo mismo, aunque podríamos intentar actualizar la pregunta en base a la investigación de las tres escalas del burdel del internet. Tenemos una infraestructura planetaria, la habitación doméstica y la interfaz de la pantalla. Esta arquitectura *farmacopornográfica*⁷⁸ se abre camino al igual que la guerra hace que avance la tecnología. “desde la vida animal, el juego, la lucha, la guerra y el sexo van de la mano. La producción, la

75 Debord, 2002, p. 37

76 Chul Han, 2014, p.13

77 Friedman, 2006, p.127

78 Paul B. Preciado en el libro *Testo Junkie*, acuña el término, “se refieren a los procesos de un gobierno biomolecular (fármaco) y semiótico-técnico (pornográfico) de subjetividad sexual.”



48.-Nam Jun Paik - *Tv Rodin le penseur*.
Instalación 1976-1978

destrucción y la reproducción no dejan de entrecruzarse”⁷⁹. Al momento de imaginar una ciudad telepática, Yona Friedman hace alusión a una “pantalla que haga posible el aislamiento”, que eventualmente crearía un “entorno virtual” que dará por resultado una “inmaterialización” de la arquitectura.⁸⁰ La idea de que el ciberespacio es de por sí carente de masa, fue por mucho tiempo la representación de la ciudad virtual.

Al intentar traspasar la *interfaz* de la pantalla accedemos a otras representaciones. El marco que la retícula deja en la memoria acarrea el prejuicio de lo ilimitado. La condición abstracta de la retícula hace que todo lo que se ha reunido en ella se homogenice y quede inserto en la red infinita y aplanada de la cuadrícula. Oculta tras la pantalla queda la infraestructura que la sustenta. En estos momentos, podríamos visualizar la retransmisión de señales, imágenes y datos por los cables submarinos y los satélites en reemplazo de las retículas voladoras de Friedman. El globo planetario pareciera haberse *estriado*⁸¹ y cuantificado, y su infinitud ha sido representada por la *interfaz* de esta arquitectura sexual. El espacio abstracto del ciberporno fragmenta el cuerpo de manera simbólica y concreta. Esto es particularmente cierto en el caso del cuerpo femenino, “transformado en valor de cambio, signo de mercancía y en mercancía misma.”⁸² Lefebvre advierte que estos espacios se erotizan en lugares nocturnos, ciudades de juego, calles de fiestas. Como el juego, Eros deviene consumidor y consumido ¿a través de los signos? Sí. ¿A través de los espectáculos? También. La utopía de la interconectividad parece esconder sus bambalinas, o bien, nos hemos acostumbrado a no verlas.

Las megaestructuras que requiere esta ciudad virtual sustentan la percepción de proximidad que hay detrás de la simulación de la *interfaz*. Tal como pensó Friedman su idea de un asentamiento aislado producto de la tecnología: “Desde un punto de vista técnico, la proximidad urbana ya

79 Lefebvre, 2014/1974, p. 251

80 Friedman, 2006, p.126

81 Este idea proviene del concepto de espacio liso y estriado acuñado por Deleuze y Guattari en el libro “Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia”.

82 Lefebvre, 2014/1974, p. 383



49.-Anatomical Venus by Clemente Susini, c.1798. Natural History Museum at the University of Florence.

no es indispensable.”⁸³ La extensión territorial de las redes sociales da cuenta de la necesidad del otro. Su uso casi desesperado hace más evidente una necesidad de proximidad, pero ¿qué es lo que produce la necesidad de proximidad? ¿Es por medio del deseo de estar unidos que esta arquitectura construye sus estructuras a través de la tierra? Para Žižek, “la proximidad del Otro que convierte al prójimo en prójimo es la *jouissance*: cuando la presencia del Otro se vuelve insoportable, opresiva, significa que su forma de *jouissance* nos resulta demasiado intrusiva.”⁸⁴ Si bien estamos abiertos a relacionarnos con el mundo, a la vez odiamos a nuestro vecino por el olor de su comida o la música que escucha.

Podríamos considerar esta *jouissance*, como el disfrute del otro. Si el porno posee arquitecturas unidas por el disfrute, éstas en sí conformarían un edificio en apariencia sin fin. La extensión aparentemente infinita del espacio trae consigo su revés. “Tras la utopía de un ciberespacio que abre infinitas e ilimitadas posibilidades de cambio en el futuro, de múltiples y novedosos órganos sexuales, etcétera, etcétera, se oculta exactamente lo contrario: la imposición de una clausura sin precedentes.”⁸⁵ La sencillez de la pantalla y la claridad de la retícula empatan con las habitaciones de departamentos, baños, chozas, automóviles y todo tipo de espacios por los que se transmite el porno en vivo. Si vivir es trabajar, no hay mejor lugar como el hogar. Si esta ciudad global se vuelve abstracta, “el espacio abstracto es doblemente castrador: aislando el falo, proyectándolo fuera del cuerpo, fijándolo en el espacio.”⁸⁶ La captura de este espacio abstracto por el poder soberano trae consigo lo que Preciado denomina como la principal característica del patriarcado, donde el falo que identifica su jerarquía, le otorga la facultad de dar o quitar la vida.⁸⁷

Las fantasías que reproduce la pornografía tienen la particularidad de ser absorbidas como si

83 Friedman, 2006, p.126

84 Žižek, 2013, p.254

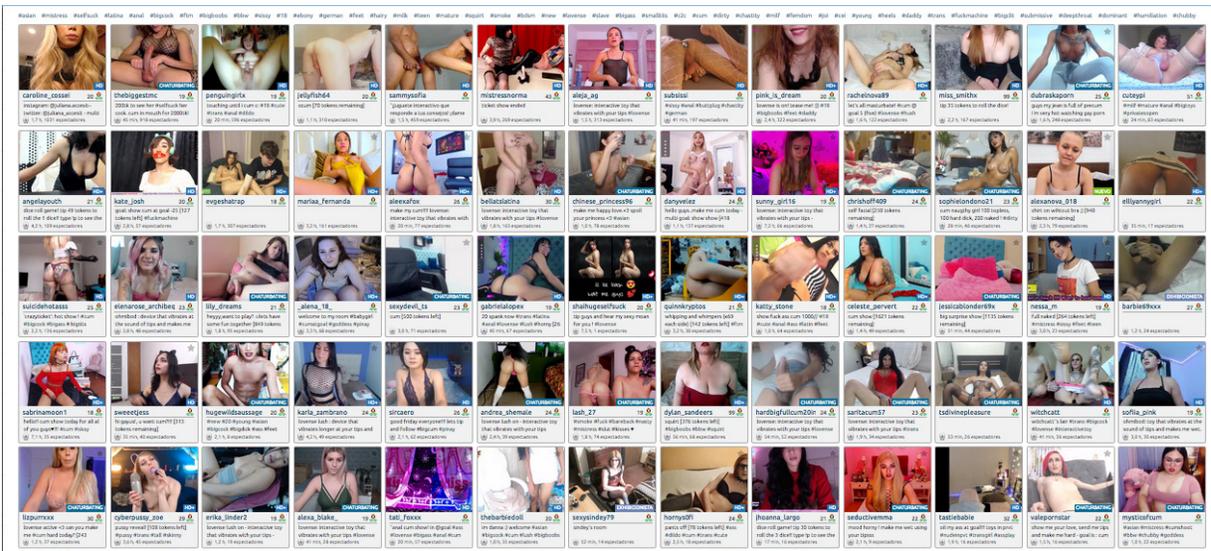
85 Ibíd.

86 Lefebvre, 2014/1974, p. 383

87 Preciado, B. [Dolo Ibarurri]. (1 de enero 2018). El Burdel del Estado. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cObrxmf6EMA&list=PLMRX4ACUWXkkXJuKEesRlwy5giXID3H2>



50.-Mansión Playboy, Hugh Hefner y la desdomesticación del interior.



51.-El Burdel virtual y la democratización de la pornografía.

fueran fantasías propias. Si la ciudad del placer se encuentra en el mismo espacio en el que vivimos, es porque nosotros también la estamos produciendo. Esta *arqui-textura*⁸⁸ que producen los “sujetos próximos” adictos al placer toma forma en su desplazamiento como consumo. Si bien esta composición puede ser considerada abstracta, al igual que cuando abrimos un circuito de computador o leemos un diagrama de flujos de datos, esa misma invisibilización puede ser usada como subversión frente al soberano que domina y codifica su sentido. La construcción de la subjetividad sexual ha de ser releída, al igual que su infraestructura. No en un sentido inmaterial, sino en la doble lectura de sus escalas. Si el deseo del próximo ha sido cooptado por el capital y convertido en una empresa de cuerpos, es por que al igual que sus trabajadores(as) nos encontramos bajo un régimen de separación y reificación. El llamado de Yona Friedman trae consigo la autoconstrucción del espacio a una escala planetaria. Esto puede ser considerado como un signo de liberación, frente al espacio abstracto del capital, bajo la forma de corporación o Estado. Es en el espacio de la virilidad, militar y policial, donde se hace presente la analogía espacial de la brutalidad masculina. Mientras que en el espacio visible de la calle el soberano solo acepta el beneplácito y la alegría, sin alteridad. Así también, en la ciudad virtual el amor del próximo ha sido cooptado por el deseo de consumir y ser consumido. Este canibalismo capitalista nos hace amantes del simulacro del consumo humano, traducido en superficie de piel y deseo sexual en loop. Una abstracción del cuerpo que culmina en su fragmentación y localización funcionales. Hacer visibles las fantasías externas sería el similar de hacer visible la infraestructura de las bambalinas del ciberespacio.

88 Lefebvre, 2014/1974, p. 191

6.- BIBLIOGRAFÍA

- Preciado, P. B. (2013). *Testo Junkie: sex, drugs, and biopolitics in the farmacopornographic era*. New York: Feminist Press.
- Negri, A., & Hardt, M. (2006). *Multitude: guerre el démocratie démocratie à l'âge de l'empire*. Paris: Paris: Editions 10-18.
- Colomina , B. (1992). *Sexuality and Space*. New York: Princeton Architectural Press.
- Koolhaas, R. (2008). *El espacio basura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Preciado, B. (2010). *Pornotopía, Arquitectura y sexualidad en "Playboy" durante la guerra fría*. Barcelona: Anagrama.
- Gideon, S. (2009). *Espacio Tiempo y Arquitectura*. Barcelona: Editorial Reverté.
- Koolhaas , R. (1995). *S,M,L,XL*. New York: The Monacelli Press, Inc.
- Colomina, B. (2018). *Privacidad y publicidad en la era de las redes sociales*. Santiago: ARQ ediciones.
- Gideon, S. (1978). *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Vidler, A. (1997). *El espacio de la ilustración*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Grebowicz, M. (2013). *Why internet porn matters*. Stanford, California, United States of America: Stanford University Press.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de Plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Fisher, M. (2019). *K-Punk Volumen I*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Agamben, G. (2014). *Desnudez*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Farocki, H. (2014). *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Žižek, S. (2008). *Como leer a Lacan*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.
- Chul Han, B. (2014). *La agonía del Eros*. Barcelona: Herder Editorial.
- Steryerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Debord, G. (2002). *La Sociedad del Espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Hardy, S. (2008). "The Pornography of Reality" . *Sexualities* 11. 1-2 Web.

- Williams, L. (1995). *Match, Lust und die Tradition des pornographischen Films*. Frankfurt am Main: Hard Core.
- Amuchástegui, R. H. (2009). *Michael Foucault y la visoespacialidad, análisis y derivaciones*. Buenos Aires: Tesis doctoral .
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et Punir: Naissance de la prison*. París: Éditions Gallimard.
- Preciado, P. B. (2011). *Manifiesto Contrasexual*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
- Hardt, M., & Negri, A. (2001). *Commonwealth*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Aguilar García, T. (2008). *Ontología Cyborg*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Merrifield, A. (2002). *Metromarxism*. New York: Routledge.
- Fisher, M. (2017). *Realismo Capitalista*. buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Venturi, R. (1978). *Aprendiendo de las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Krauss, R. (1996). *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Aureli, P. (2016). *Menos es Suficiente*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Žižek, S. (2013). *Lacrimae Rerum, ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona: Penguin Random House.
- Thurtle, P. (2018). *Biology in the Grid, Graphic Design and the Envisioning of Life*. Mineapolis: University of Minnesota Press.
- Federici, S. (1975). *Wages Against Hosework*. Bristol: Power of Women Collective / Falling Wall Press.
- Abasolo, J., Reigada, F., & Verdejo, N. (2017). *Santiago Babylon*. Santiago: AriztiaBOOKS.
- Lefebvre, H. (2014). *La producción del espacio*. Santiago: Praxis. (Año de publicación del libro original 1974)
- Friedman, Y. (2006). *Yona Friedman Pro Domo*. Barcelona: Actar.
- Weizman, E. (2007). *A través de los muros*. Madrid: Errata Naturae.
- Bourdieu, P. (2000). *Poder, derecho y Clases Sociales*. Bilbao: Desclée.

PELÍCULAS

Peraino L. (Productor) y Gerard, D. (Director). (1972). Deep Throat. (cinta cinematográfica). EU.

Cronenberg, D. (Productor y Director). (1996) Crash. (cinta cinematográfica). The Movie Network Canadá

Evans R. (Productor) y Noyce, P. (Director). (1993). Sliver. (cinta cinematográfica). EU.

Emma T.(Productora) y Christopher N. (Director). (2008). Batman, The Dark Knight. (cinta cinematográfica). EU.

