

“SER VIRTUALIS, EL NO-CUERPO Y LAS SOCIEDADES PORNIFICADAS”

AVANCE DE INVESTIGACIÓN EN CURSO

GT 26: Sociología del cuerpo y de las emociones

EDNA ARELY GÁMEZ GALLO

RESUMEN

Este trabajo pretende mostrar el análisis del individuo contemporáneo visto desde dos de las ontologías históricas desarrolladas por Michel Foucault: en la primera, al campo del poder a través del cual nos constituimos la segunda, sobre la ontología histórica de nuestras relaciones con la moral que nos permite constituirnos en agentes éticos; así como las formas y herramientas por las cuales hemos llegado a la posible pornificación de las sociedades por medio de las imágenes y los audiovisuales, así como la creación de nuevas morfologías con las tecno extensiones, desde una visión en los procesos de sujeción del ser humano a las máquinas, con las herramientas manuales y mecánicas, hasta llegar a las máquinas electrónicas en la sobre modernidad.

Palabras Clave: Pornografía, virtualidad, panóptico.

INTRODUCCIÓN

“vivimos dentro de una enorme novela”
Michel Foucault.

¿Cómo ha afectado en el mundo de lo real el uso de las massmedia al cuerpo, identidad, movilidad y en general, a la sociedad? Este trabajo pretende mostrar el análisis del individuo contemporáneo visto desde dos de las ontologías históricas desarrolladas por Michel Foucault: la primera, el campo del poder a través del cual nos constituimos y la segunda, ontología histórica de nuestras relaciones con la moral que nos permite constituirnos en agentes éticos; así como las formas y herramientas por las cuales hemos llegado a la posible pornificación de las sociedades por medio de las imágenes y audiovisuales, así como la creación de nuevas morfologías, de los procesos de sujeción del ser humano a las máquinas, desde las herramientas manuales y mecánicas, hasta llegar a las herramientas electrónicas en la sobre modernidad.

Teniendo en cuenta la importancia que tiene el cuerpo como lugar de mutación, donde el sujeto se define a sí mismo y a los regímenes de poder y saber. Siendo fundamental el concepto de “cuerpo” en este trabajo, lo retomaremos basado del concepto de la RAE (Real Academia Española) como “aquella que tiene una extensión física limitada y perceptible por los sentidos”, un conjunto de partes que construyen un edificio arquitectónico y que es posible apreciar desde la dinámica de lo tridimensional de la longitud, lo ancho y lo largo de este; donde convergen las posibilidades de enlaces y conocimiento.

Construyendo una nueva relación con los espacios físicos y virtuales entre los que se ve envuelto al construir su individualización o la comunidad en el deseo y el bipoder para identificar sus posibilidades para cons/ de/ re-construirse dentro de las tecnologías. El devenir de una colonización del lenguaje y de

los cuerpos que determina la consciencia como los free virtual landas desde la estratificación en la constitución del poder y saber del hombre, en los procesos de significancia utilizando las tecnologías como una posibilidad del no-cuerpo para su mutación.

Se desarrollarán dos conceptos: “ser-virtualis” y “no-cuerpo”, siendo producto de los procesos de apropiación y reproducción en las praxis y prácticas humanas sobre las máquinas y de las máquinas sobre los humanos, así como las consecuencias de éstas.

Hablar de ciertos conceptos en la actualidad aún son causa de discusiones, morbo y tabú; en el caos de lo pornográfico, se basa en su relación sobre el entorno social, la tecnología y el estado; así como la forma en que se justifican por medio de la massmedia.

DEL CASTIGO AL PLACER EN EL CONTROL SOCIAL.

Hablaremos de las sociedades disciplinarias y de control en los siglos XVIII, XIX, XX y XXI (Foucault, M. 2008, p.87) como un antecedente al trabajo de la sobre modernidad y como ejerce poder sobre los cuerpos con las tecnologías como nuevas herramientas para la posible inmovilidad del cuerpo.

Michel Foucault, quien conceptualizó el panoptismo, retoma a Heidegger, quien critica la modernidad por enfocarse en la apropiación de las cosas y no en la del ser, así como de la realidad. Para el análisis de este trabajo es esencial la apropiación del hombre, por esto será indispensable utilizar una perspectiva que salga del uso único de las concepciones de Marx y Sartré, de la explicación de la dialéctica y las luchas entre clase sociales para dar cuenta de posibles constituciones en el siglo XXI.

Retomando a Foucault, a fines del siglo XVIII e inicios del XIX, las sociedades disciplinarias operaban bajo el esquema de la cosmovisión dominante en las escuelas, hospitales, cuarteles, familia y cárceles¹ administrando el tiempo de cada uno de los individuos con un aplazamiento del fin del control, tal como lo marca la teoría Deleuziana en la historia del empoderamiento de los cuerpos.

La sujeción de los cuerpos a las máquinas ha tenido dos funciones básicas a lo largo de la historia del hombre: la explotación de su fuerza de trabajo y una manera de empoderamiento por parte de las sociedades disciplinarias utilizando herramientas como la matriculación de cada ser humano en la sociedad para identificar su lugar en ella, mezclada con la creación del nuevo panóptico, conlleva una división espacial que ha dejado de ser solamente dentro de la territorialidad perceptible, tangible y ha trastocado en la organización a la virtualidad aquellas representaciones en los canales de los nuevos medios de comunicación, difusión y movilización en la red, una posibilidad de controlar la entrada y salida a “zonas” disponibles o la pedagogía para ser pliegue en ella.

Cada etapa histórica en las sociedades puede identificarse de alguna manera parcial con el tipo de maquinaria utilizada; siendo esta una mutación del sistema capital neoliberal; Deleuze encuentra en las sociedades soberanas las máquinas simples como las de palancas y poleas, en el caso de las sociedades disciplinarias, máquinas como el motor de vapor. Las sociedades actuales las veremos bajo una visión foucaultiana respecto a esta problemática, lo que nos interesa son los modos en los que el humano se constituye como sujeto a través de los nuevos procesos de subjetivación con el uso de herramientas y modos de control en la sobre modernidad, en el cual el procesamiento segmentado del conocimiento sea en los espacios de comunicación y difusión, en las nuevas tecnologías y tradicionales como la televisión, la radio o el internet con las redes sociales y páginas web independientes

EL CUERPO Y SU REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL.

En el caso de las sociedades actuales, una de las estructuras más importantes en los procesos de empoderamiento, son los medios de “comunicación”, mejor acotados como de difusión, siendo éstos una posibilidad de control sin necesidad de un castigo doloroso perceptible al individuo, desarticulándolo de su sociedad de manera ilusoriamente placentera.

Al paso del tiempo se ha intentado crear a un ser más libre pero

“... el comienzo de una evaluación multiseccular que debía llevar a un régimen en el que la libertad... quedaría más estrictamente limitada por las instituciones y las leyes...” (Giménez G. 1996, página 28)

La virtualización del cuerpo conlleva, (Lévy P. 1994) un movimiento inverso a la actualización², donde mutar la identidad con el cuerpo es parte del mismo juego en la virtualidad como respuesta a una cuestión particular en el que el nombre, el sexo y edad como marca Foucault en el panoptismo del siglo XVII/XVIII se actualiza y ya no solo se da dentro del contexto de la realidad perceptible. Es decir, estas nuevas formas de control parten de la virtualización del ser desde la práctica discursiva, llegando a la codificación de fragmentos dispersos, como la información que ayuda a grandes transnacionales empresariales al estudio y vigilancia completa de los rubros que crean las identidades y los lazos de afectividad-compromiso en una sociedad hiperconsumista por ejemplo: los gustos musicales, las preferencias en modas ideológicas, de vestir, entre otras.

“el sujeto mediático es, por naturaleza, obsceno” (Giménez F. 2011, pp 22) seduce por medio del juego erótico al solidificar la realidad, para que se disuelva gradualmente hasta llegar a ser solamente vértigo, una representación; es entonces cuando llega la crisis identitaria del hombre en las tecnologías “... lo conducen a lamentarse incansablemente por la ausencia de ilusión y encanto, un lugar de estallar en una nihilista carcajada nietzscheana” (Giménez F. 2011, pp 23)

“el simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción” (Deleuze G. 1994, p263) “la simulación es una máquina deseante, en el mejor sentido de la palabra” (Giménez F. 2011, p. 31)

De esta manera el simulacro nos lleva a la “tiranía de las distancias” entre las personas que no se encuentran cerca geográficamente, cada vez da paso a la “tiranía del tiempo real” que no es simplemente una posibilidad. La interfaz en tiempo real definitivamente sustituye el intervalo que había construido anteriormente y organiza la historia y la geografía de nuestras sociedades y cuerpos, dando lugar a una cultura de la paradoja obvia, en la que todo llega sin que sea necesario viajar o salir.

El empoderamiento de los cuerpos cede paso al control del medio ambiente inmaterial con apoyo del biopoder y la existencia del nuevo vehículo para el individuo sobre equipado, exige la persistencia de los cuerpos para su proyección donde el vehículo funge como espacio de práctica sin necesidad de

² La actualización es tomada como la solución no contenida en un enunciado al problema que le atañe con la invención de una respuesta a partir de la configuración dinámica de fuerzas y posibilidades contenidas; la virtualización tiene una connotación contraria a la de actualización, es una “elevación a la potencia” de la entidad considerada donde existe la posibilidad de la mutación de identidades como respuesta a una cuestión particular: en este caso se dará como consecuencia de los nuevos sistemas de control en la sobre modernidad y el uso de las herramientas tecnológicas en estos.

viajar por un camino específico, ya que este es inexistente.

Las tecnologías como el internet, la nueva droga social como la delimitaría Baudrillard, nos muestra la posibilidad de sintetizar todo en una codificación digerible. Imágenes constantes sin tener necesidad de interacción con lo real, pero sí de interrelacionarse entre sí (la virtualidad) mediada por la misma codificación provocando un proceso de hibridación entre lo real y lo virtual. Existe una desvinculación con la realidad que ha sido posibilitada por el eterno espacio y tiempo del internet en su formación fragmentaria y continua que busca la legitimidad de las imágenes.

Nuevas morfologías en los cuerpos e identidades del hombre son una posibilidad de deconstrucción que se dan desde la opulencia de lo privado hacia lo público utilizando las tecnologías. Nuevas disidencias de la dominación y el reconocimiento personal desde el cuerpo en el ser-virtualis como posibilidad de actualización crítica en las formas de dominación. En este caso hablamos del nacimiento de una nueva forma de individuo neoliberal que exige un cambio de modulación: el “ser-virtualis”, que se ve acompañado por la apropiación del nuevo panóptico, uno aceptado y gozado críticamente, que es en términos de Foucault, parte de la misma estructura. Así como las sociedades han inventado tecnología, las tecnologías han creado sociedades distintas a lo que se conocía anteriormente, con diferentes posibilidades y formas de acción, no tienen el mismo grado de espontaneidad.

El no-cuerpo existe desde la inconsciencia del cuerpo como espacio de prácticas de empoderamiento, mentales de extensión, dinámicas y acrílicas desde el uso de las tecnologías, dando como resultado una continuidad fragmentada de las formas de procesar la información de las realidades y de las virtualidades.

SOCIEDADES PORNIFICADAS

El empoderamiento del cuerpo va desde la pedagogía sexual, el placer de lo mundano, lo bestial en el mejor sentido de estos conceptos, hasta la normalización de asesinatos, secuestros, feminicidios, torturas entre otros con los cuales convivimos cotidianamente. Por medio de la violencia física explícita y psicológica, no solo de la persona que es víctima directa, sino también probando a aquel que constantemente convive con estas escenas retornándolo a la bestialidad, siendo incoherentes con la idea de razón y cordura del hombre contemporáneo, sin importan género, edad, grado académico... el poder de esta nueva forma de letargo y regresión no comprende de discriminación.

Es también el “derecho de muerte y poder sobre la vida” manifestados de manera explícita por medio de lo categorizado snuff y también por lo grotesco de los audiovisuales utilizados por los medios de comunicación. En el caso específico de la guerra contra el narcotráfico, aquel que tiene el poder de “representar al pueblo”, el presidente puede “...hacer la guerra legítimamente y pedir a sus súbditos que tomen parte en la defensa del estado, sin “proponerse directamente su muerte”, es lícito para el “exponer sus vidas”³ mientras que a la pornografía o snuff, como a los movimientos estudiantiles o comunales se les juzga con la idea más alta de moralidad, los medios de comunicación masiva difuminan las consecuencias del uso de la violencia por el poder, maquillándolas como lo mejor moralmente para la sociedad.

El poder, religioso, político y económico han obligado al cuerpo a ser productivo a la vez que le impone signos de respeto, servilismo y la imposición del trabajo. Desde el siglo XVII, las sociedades occidentales desarrollaron tecnologías para entrenar y vigilar a los individuos, los cuerpos se

3 Derecho de muerte y poder sobre la vida, pp163

convirtieron en espacios de inscripción de las penas. Después de este siglo, el cuerpo se volvió objeto de explotación económica e ideológica con una valorización a nivel económico y político que choca con la moralidad que aún existe en América Latina sobre un cuerpo sobrevalorado económicamente y actualmente desvalorizado moralmente, cuando es conveniente.

Las sociedades de control han pasado de los mecanismos como el encierro disciplinario y físico no voluntario, al régimen de encierro y manipulación aceptado por parte del hiperconsumismo del siglo XXI. Con el control continuo y la permanencia del humano en las nuevas máquinas de moderación del conocimiento, la idea del *self-service* alimenta el control continuo y la permanencia del humano en las nuevas máquinas de moderación del movimiento y conocimiento.

El uso del massmedia se ha convertido en una herramienta dentro de la problemática del “iluminismo mediático” de la modernidad que presupone una problemática en la posmodernidad o sobre modernidad de Augé, es decir, en relación con la contemporaneidad donde las mutaciones al ser humano y a las instituciones ya no son solo información y difusión del panóptico de lo visible y lo enunciable, en la realidad de la justificación del ser desde el mundo de las ideas como posibilidades que implican variación de superficies de la visibilidad con formaciones inacabadas del ser humano desde las encuestas, el “dinamismo” del a tv en las calles, la radio con llamadas en vivo, suscripciones hasta llegar al sexo y morbo de la “pornografía” y el “snuff” clasificado como tal, teniendo tal vez el mismo morbo que el que se tiene al ver una noticia de degollados, asesinados, secuestrados, entre otros, utilizados por el gobierno para legitimizar las acciones de poder sobre la vida y la muerte, siendo estas representaciones o simulación de lo real no decisivas y fragmentadas, como lo real mismo

La identidad que se ha formado por medio del tiempo y de los procesos de violencia que se viven en Latinoamérica y en específico en México, es una máscara de guerra contra el narco, sazónada por la ya anteriormente mencionada incoherente moral occidental adoptada, mezclada con la moral que es parte y consecuencia de nuestros procesos socio-históricos y que ha traído, entre otras situaciones, trata de blancas, asesinatos en serie, lavado de dinero, “entregas especiales” por las que la gente en lugares como ciudad Juárez, DF, Querétaro, Torreón, entre otras, viven a diario.

“La demanda de los poderes públicos preocupados por la suerte de las particularidades nacionales y locales en un mundo que tiene a la globalización, a la transnacionalización y a la homologación cultural... no ha hecho llegar... a la manifestación de una nueva crisis social que podríamos llamar crisis general de identidades...” (Giménez G. 1996, p27) del cual también la pornografía sufre; esta es solamente un reflejo de la situación de poder y espacios dominados y cambiantes frente a la tecnología. Existen “... esfuerzos de moralización emprendidas según un momento más o menos autoritario por el poder político” (Giménez G. 1996, p28) que buscaban mantener una regulación por medio del registro natal o de decesos y matrimonios, así como el castigo a aquellas acciones que no tienen como prioridad la producción de capital humano, social, económico, o cualquiera que sea de beneficio al estado como era y sigue siendo la prostitución, la diversidad sexual, entre otros que se convierten en abyecciones sociales, aquellos pliegues necesarios para el estado pero que dentro de su discurso moral, reprueban.

La tecnología ha contribuido a la virtualización del cuerpo para trasladarse con morbo o sin él, pero obligados a trasladarnos por los medios al lugar de los hechos, como si obedeciéramos a la idea de que “el asesino siempre regresa al lugar de los hechos”, mostrándonos como los asesinos silenciosos o los testigos voyeuristas, cosificándonos y segmentándonos nuevamente en partes, situación que deja altas ganancias a algunos sirviéndose del miedo y del Rush por lo “prohibido”. La pornografía y el snuff categorizados de manera pública o no, de esta manera siempre van a la vanguardia tecnológica, utilizando todos los escaparates posibles para su difusión que como determina Naief Yehya “nosotros vamos a cambiar en relación con estas imágenes” (Mascultura 27-Sep-12, retomado el 6 de noviembre, 2012 de www.mascultura.com.mx/angeles_naief_yehya)

En el caso de la pornografía, existe un placer sobre el desnudo y la copulación de dos o más personas que es visible y demuestra la falta de interés por la creación o la unidad en la forma de una pareja formal legal; fragmenta el cuerpo a espacios específicos, pero esta es una concepción contemporánea de la pornografía, anteriormente, en el siglo XV un beso era tomado como inmoral, “pornográfico”, algo que iba contra las reglas de normalización en las sociedades hasta que esta acción formó parte de lo aceptable; por lo que retomaré la pornografía, como acciones que van contra las reglas de normalización de cualquier tipo de poder, espacio de empoderamiento que utiliza el cuerpo como herramienta para la pedagogía sexual y moral por el tabú que lo envuelve.

En términos económicos, según una investigación hecha por Elías Notario, retomada por Naief yehya, en la página web alt1040.com, el género de la pornografía por medio de internet abarca alrededor de 24.644.172 páginas web, cada segundo se gasta en pornografía 2.517 euros, mientras que en la red de la guerra contra el narcotráfico las cifras son las siguientes según un artículo de La Jornada: “...se pasó de 8 mil 867 homicidios dolosos en 2007 a 27 mil 199 en 2011...en Irak ocurrieron 12 asesinatos por cada 100 mil habitantes, mientras en México el número fue de 18 por cada 100 mil...Estudios de la Cámara de Diputados indican que en 2010 el Estado mexicano destinó un monto nacional estimado de 210.8 mil millones de pesos, equivalente a 1.53 por ciento del producto interno bruto... (Méndez, A. (2012, 11 de Diciembre) Documentan 136 mil muertos por lucha al *narco*; “más que en un país en guerra”, La Jornada, recuperado el 15 Junio, 2013 de <http://www.jornada.unam.mx/2012/12/11/politica/015n1pol>), eso nos da un estimado de 17.56 mil millones al mes, 4.39 mil millones a la semana, 627 millones al día y 7.2 millones de pesos cada segundo, un equivalente a 4.5 millones de euros solo en México sobre la guerra contra el narcotráfico.

Las ganancias de la pornografía contemporánea y en su proceso histórico, han sido un tema difícil de retomar, AVN Media aseguró que las ganancias en 2006 fueron de 13 mil millones, Dan Ackman de Forbes estimó que producían en 2001 entre 500 y 1.8 millones de dólares, internet mil millones, el pago por evento 128 millones y las revistas mil millones, donde las cuentas no son claras con un total de 2.6 y 3.9 mil millones de dólares. Lo cierto dentro de la industria pornográfica es que se ha visto mermada por los distintos procesos de crisis económica y avances tecnológicos que ha tenido que afrontar. A pesar de parecer una gran opción usar el internet para enriquecerse, los pornógrafos fueron a pique por la actividad de los hackers, los blogs especializados, las comunidades de aficionados, entre otros.

CONCLUSIONES.

Determinando de una mejor manera la situación en la que nos estamos desarrollando, citaré a Burroughs:

“...Los malos tratos prolongados, sin llegar a la violencia física, causan, si se aplican adecuadamente, angustia y un especial sentimiento de culpa (...) El sujeto no debe darse cuenta de que los malos tratos son un ataque deliberado contra su identidad por parte de un enemigo anti-humano. Debe hacerse sentir que cualquier trato que reciba lo tiene bien merecido porque hay algo (nunca preciso) horrible en él que le hace culpable (...) Tras unos meses de este sistema, los ciudadanos se acurrucaban en los rincones como gatos neuróticos” Burroughs W. 1995 p. 35

En el caso de la contemporaneidad, el hombre deja de ser punto de partida epistemológico único de las investigaciones filosóficas, sociológicas, antropológicas y de la cibercultura como una rama de la comunicación; la base es ahora la conquista de los entes dentro de la frontera entre la modernidad y lo sobre moderno que se apropia de la realidad dominante apoyado en la maquinaria de las sociedades

disciplinarias que trascienden del mismo hombre, en lugar de ser vigilado por medio de matrículas, existen ahora posibilidades de decodificación del conocimiento y del mismo hombre.

Lo hiperreal representa la saturación imagística de nuestra cultura, la estetización de la experiencia donde la realidad retrocede frente a sus imágenes (Giménez F. 2011, página 21)

Las nuevas formas de información y difusión dentro de la virtualidad tienen la función de reducir a posibilidades de desarticulación al ser humano con su mundo por medio de acción social y relega al hombre a las posibilidades virtuales y de no estar activo en las problemáticas sociales, económicas y políticas de la realidad sobre las estructuras que ejercen poder y difunden miedo en él para trabajar inconscientemente en la reproducción de cosmovisiones occidentalizadas.

“la representación de las formas de exterioridad produce diagramas de complejidad creciente: lo digital, la comunicación mediática... un trazado diagramático del devenir de la retícula disciplinaria a la red de control” (Giménez F. 2011, p. 54)

El neoliberalismo hace denotar su poder al hacer creer al hombre que es libre de decisiones y movilizaciones cuando su verdadero objetivo es crear confianza en él para tener aún más controladas a las masas; desde el biopoder de las nuevas virtualidades y el shock de las imágenes en un estado funcional de la idea romana “al pueblo pan y circo”, siendo el circo los massmedia. La difusión de las ideas y valores capitalistas neoliberales o la desarticulación de movilizaciones, un ejemplo del nuevo panoptismo desde el massmedia es la aparición del *coach potato* o el inválido sobre equipado de Virilio. En su escrito “el tercer intervalo”, la relatividad del tiempo-espacio provoca la revolución de las formas y tipos de transporte de las sociedades del siglo XX y XXI desde la mutación y conmutación afectando los espacios públicos desde el control del medio ambiente en tiempo real, desde la llamada teletopía de Virilio, donde la teleacción es posible.

La inexperiencia en las formas de participación políticas y la familiaridad con las mediaciones tecnológicas con las comunicaciones y prácticas cotidianas; existe una sedimentación y estratificación de los poderes y movilizaciones así como de la creación de identidades vacías (en la mayoría de los casos de carácter activo en la realidad tangible tomando la verdad como una de las capas más relevantes, una interacción entre todas las realidades a nivel de visibilidades enunciados)

Una sociedad donde existe la necesidad de un panóptico, se crea un aumento de conformismo y poca crítica, la praxis de los posibles inconformes o los inconformes en potencia sobre su realidad, lucha contra las prácticas de los inconscientes.

El uso del panóptico en el massmedia ha llegado a ser la herramienta de cambio, de inconformidad, pero sobre todo, de voyeurismo; estamos entrando en la molestia al dominante, palabras más palabras menos de Boaventura de Souza “... a la ilegalidad de cualquier tipo de movimiento...”, dentro o fuera de la virtualidad.

La obtención de las imágenes categorizadas como pornografía son fácilmente encontradas por medio de buscadores como *google*, *google chrome*, *yahoo*, *ask*, entre otros, mientras que el género snuff buscándolo con esa especificación solo era posible encontrarla por medio de la *deep web*.

“La obscenidad, es más que nada, una cuestión de imagen...encienda su televisión, contemple las imágenes por cinco minutos , luego intente clasificarlas entre buenas y malas, feas o bellas...la televisión se ha convertido en el Aleph del que nos hablaba la ficción de Jorge Luis Borges” (Giménez F. 2011, pp 27)

podemos encontrar variedad de imágenes que sin gran esfuerzo, vistas en una película “pornográfica”

pasarían como tales, pero al ser puestas en espacios “familiares” con la herramienta de la televisión se logra lavar su concepción inmoral para legitimar las ganancias y las acciones de gobierno; retratan de una manera no clara las realidades de nuestro país y de Latinoamérica, recalando el uso de la heteronormatividad, el poder desde las manos de algunos, estándares de belleza, la necesidad del consumismo como manera de construirse un valor humano; pero más allá de eso, sin quitarle peso a cada uno de los procesos anteriormente citados, el retorno de la bestialidad por medio de las tecnologías y los medios de comunicación que al clasificar la producción audiovisual y sus contenidos proveen de posibilidades infinitas para la apropiación social e individual.

Este trabajo se cuestiona el impacto y el futuro al cual nos dirigimos con la experiencia en innovación tecnológica y qué camino tomará la pornografía desde dos posibilidades: la primera, si la pornografía se mantendrá en un desarrollo hacia la estética de lo grotesco y banal como la conocemos ahora o la segunda posibilidad, si se terminará de normalizar socialmente desde el estado la cosmovisión pornográfica actual como un producto más, perdiendo el sentido humano y la percepción de lo real y las representaciones virtuales; manteniendo al ser humano en un estado de crisis moral, social y económica al ser parte de un estado del espectáculo, de la exhibición y el cinismo, donde por medio de la vigilancia y el castigo placentero hemos avanzado al límite para llegar a la construcción de las sociedades pornificadas por medio de las doctrinas del shock audiovisual.

“de un tirón se arrancó un pequeño transmisor negro del tamaño de una cajetilla de cerillos que llevaba pegado al abdomen con una cinta adhesiva...intervino el microchip...para no despertar sospechas sólo se anotó un orgasmo...-Buenos días, amigos, canal Monte de Venus tiene para ustedes las noticias más importantes del día:...se creó una comisión de fomento a la masturbación infantil...el incesto no es un lujo, es una necesidad biológica, declara el nuevo premio nobel de medicina. EL ministerio de salud anuncia un alza en la cuota obligatoria de orgasmos: ahora será de seis por semana...Ay, papá. Repites como loro lo que dice la televisión. El estado nos tiene a régimen de algas porque la gente solo piensa en coger y el país ya no produce alimentos. Los campos están abandonados, nadie quiere cultivar la tierra. Pero eso nunca lo dirán en los noticieros. El poder ha montado una farsa gigantesca para hacernos creer que vivimos en Jauja”Serna E. “El orgasmógrafo”, 2010, p72

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

Augé Marc, (1993) “Los no lugares. Espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad”, Gedisa, Barcelona

Baudrillard, (2007). *Cultura y Simulacro*, Kairos, Barcelona.

Burroughs William (1995), *Gato Encerrado*, El Aleph, España

Deleuze Gilles (1986), “Foucault”, Paidós, España

Foucault, Michel (2008), “Vigilar y Castigar”, Siglo XXI, México.

Giménez Gilberto (1996) “la identidad social o el retorno del sujeto en la sociología 1996, CONACULTA, México.

Giménez Fabián, (2011), “Erótica de la banalidad. Simulaciones, abyecciones, eyaculaciones”, Fontamara-UAQ, México.

Lévy Pierre (1994) “L’Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace”, La Découverte, Paris

Serna Enrique (2001) “*El orgasmógrafo*”, Plaza & Janés, México.

Virilio Paul, (2000) “The Information Bomb”, Verso, London.

Yehya Naief (2012) “pornografía. obsesión sexual y tecnológica”, Tusquets Editores, México.