

00_

Presentación

Porno Paisaje presenta en Alexina *B* su cuarto acto.

Este pretende ser un proceso de intercambio en donde se conjugan actores diversos y reflexiones simultáneas. Alexina *B* es una publicación y a la vez un acto, cuya celebración es “Porno Paisaje”. Este cuarto acto busca cerrar una experiencia estética, y nos obliga a formatearnos desde el lenguaje escrito y el papel, revisitándonos en el estado procesual de la obra. Los medios y el público son su componente básico, su realidad. Es en ellos en donde se desarrolla aun este último acto, y es a ellos a quienes se dirige.

Reunimos en “Porno Paisaje” imágenes y escritos que, desde sitios diferentes, acosan lo que aún nos mantiene en velo: la operativa del engaño (el simulacro), y cómo por momentos podemos magnificarlo o destruirlo. Nos preguntamos: ¿quién observa, quién escruta, quién define, quién es?

Es la seducción la imagen que nos guió en los últimos casi tres años mientras preparábamos el material bruto y los actos de Porno Paisaje. Esta figura corpórea e inmaterial, conectada y solitaria, verdadera y simulada, viene operando en nosotros en diferentes niveles. En lo reflexivo, en cuanto a la seducción casi como fenómeno político y estratégico. En la experiencia, desde la primera fotografía hasta la confabulación espectacular del necesario maquillaje para una entrevista en un set de televisión.

Enfrentarse a simuladores continuos en escenarios diversos (hombres-hombres, mujeres-mujeres, hombre-mujer, mujer-hombre) generó en principio la posibilidad de hacernos cómplices en algún comportamiento. Nicole arrugaba un par de diarios mientras preparaba su cuerpo para la acción. De pronto, irrumpió Natalie, interrumpiendo los últimos detalles de la nueva anatomía en Nicole. La habitación cambió su escena, los tres protagonistas o al menos dos de ellos, se encargaron de ficcionar aun más sus diálogos. Nicole se apresura, y poco calma, deja entrever el rostro de Monroe en sus pechos. Comienza a disfrutar de su nuevo personaje.

Estos personajes de la mentira produjeron una suerte de encuentros chispeantes con ciertos (otros) personajes observadores. Nuevos espacios para el encuentro, nuestras chicas divirtiéndose con las reglas del juego, encontrándose con miradas preocupadas hacia una cámara atenta. Los cuerpos comienzan a mirar otros cuerpos presentes reconociéndose o rechazándose. Es entonces cuando comenzamos a jugar con el otro, con nuestro modelo, con el espacio, con el público, con la cámara, con nosotros mismos. Es en el lugar de la acción en donde reside el motivo esencial de este complejo de imágenes y textos que presentan a Alexina *B*.

Como en la búsqueda del “tercer lugar” que provoca una imagen junto a otra, nos proponemos situarnos en un juego de relaciones en las que texto, imagen y formato supongan ese nuevo lugar.

Alexina *B* es el final y el cero de un proceso, nos seduce la mecánica del counter, volviendo sobre su principio.

10_
Epilogo



10_ Epílogo

¿El juego?

La preocupación inicial en “Porno Paisaje” al momento de montar o escenificar nuestro trabajo, fue la de ordenar el material de acuerdo a un criterio (no pautado de antemano) en donde predominarían las instancias de observación, de encuentro y de relación. En ese proceso de colocarse en observador y en sujetos dueños de un plan, de una estrategia, fuimos absorbidos por la propia mecánica de las reglas de un juego que nosotros mismos veníamos idealizando desde un comienzo. Nuestro asunto devino, en definitiva, en una “simple” propuesta de juego, que lentamente comenzó a trascendernos. Los insumos para la conformación de las primeras reglas de este juego fueron las conexiones entre imágenes, la ubicación (instalación en el espacio) del material en locales de grandes dimensiones, la arquitectura y sus posibilidades, el tamaño de la imagen en relación al cuerpo observador y cómo este se posiciona en relación a los otros cuerpos.

El juego no tiene mayor destino, se proponen más, como promoción, el suceso, el encuentro y la observación en un determinado sitio. Al menos en principio.

Podríamos decir que hoy entendemos a aquel juego casi como un acto de “inmoralidad”. No sólo porque en ese momento no creímos lo suficientemente en ello, sino porque entendimos necesario proceder sin creer verdaderamente en ello. Nuestra posición fue iniciar un proceso de fuerza que escapase a nuestro control, que en definitiva fuese más “grande” que nosotros, lo que derivó en una fuerza de provocación a través de un juego que comenzó a desafiarnos, a posicionarnos incluso como espectadores.

Pero todo esto no supuso la negación de un acto de compromiso; al contrario, generó una suerte de desafío personal y colectivo a involucrarse en un proceso iniciático y vertiginoso, y lo más seguro: desconocido. Este proceso de incertidumbre quizás haya comenzado por el intento de liberar ciertos signos de su referencia (de la imagen y sobre todo de nosotros), dejar irradiar la

violencia y la fascinación radical y directa de los “signos convencionales”⁽¹⁾ que estaban allí. Los signos convencionales en las imágenes fotográficas, en el encuentro de ellas, en todos nosotros, en un lugar lleno de reglas sin fundamento.

Es importante primero disponerse a la ceremonia (cualquiera sea). Y luego, si hiciera falta, manosear sus límites y su orden: alterarlos, provocarlos.

Nuestra idea de generar un nuevo territorio instalado que promueva relaciones nuevas y arbitrarias, -quizás carentes de sentido- hizo posible el encuentro de diferentes miradas: miradas de los que observaron las reglas del juego, de los que callaron, de los que refunfuñaron y de los que se salieron del mismo.

Nuestra idea de generar un nuevo territorio instalado que promueva relaciones nuevas y arbitrarias, -quizás carentes de sentido- hizo posible el encuentro de diferentes miradas: de los que promovieron la “ley” como fuente de discurso, de protesta, de texto que “describe un sistema de sentido y de valor virtualmente universal”⁽²⁾, en definitiva: de verdad.

1 Jean Baudrillard, “De la seducción”. Cátedra, Teorema. 1998.

2 Ibidem