

MÁQUINAS DE FOLLAR II: DE LAS MÁQUINAS SEXUALES A LAS MUJERES DIGITALES .

Mtro. Juan Soto Ramírez, Profesor Titular "C" de Tiempo Completo, Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa, México.

<http://members.fortunecity.es/juansotoram/home.html>

E-mail: soto@lycos.com

La CyberSuit cuenta con 36 estimuladores que pueden repartirse por todo el cuerpo y pueden dar cinco sensaciones diferentes: calor, frío, vibraciones, ligeros piquetes y cosquillas. La suite del amor, al menos en teoría, permite estimular las zonas erógenas de un cómplice a distancia, vía internet. Basta con que los cómplices instalen un software en sus computadoras personales y sus equipos cumplan con los requerimientos básicos para que puedan disfrutar de esta novedosa forma de relacionarse. Paulatinamente, se han desarrollado juguetes sexuales que pueden operarse a distancia como *RoboSuck*, una bomba aspirante que puede operarse a través de la computadora conectada a internet. Han sido varias las compañías que han desarrollado este tipo de juguetes sexuales, entre ellas están: *Safe Sex Plus*, *VR Innovations* y *Digital Sexations*. El *Safe Sex Plus's Adapter (SSP)* es una pequeña caja con sensores de luz que se conecta al monitor de la computadora. El adaptador cuenta con un puerto compatible. Este dispositivo permite que en la pantalla aparezca una ventana a través de la cual se puede interactuar con una persona que se encuentre, bien en otro país o simplemente en la habitación contigua. La *Virtual Sex Machine*^[1] puede conectarse a un puerto paralelo de la computadora y provee al usuario de varias sensaciones como el masaje, la vibración y el vacío. A través de esta máquina de sexo virtual se pueden simular varias interacciones sexuales. Funciona con películas en formato DVD o a través de un CD-Rom convencional y el usuario tiene la ventaja de que puede adelantar, retrasar o poner pausa a lo que está viendo en la pantalla.

Por su parte, la interfaz de *Digital Sexations* funciona como un chat convencional. Su *black box* también se conecta a un puerto paralelo de una computadora y ofrece cuatro posibilidades de jugueteo sexual. El producto tiene la ventaja de poder utilizarse mientras se establece una conversación en un *chat room*, se leen relatos eróticos o se miran videos pornográficos. Este dispositivo también ofrece la posibilidad de crear hipervínculos a determinados sitios web^[2]. El australiano Dominic Choy solicitó una patente para crear una computadora a través de la cual se pueda operar una muñeca. Esta muñeca podría ofrecer respuestas a estímulos auditivos, táctiles y digitales a través de internet. De tener éxito este novedoso invento, las muñecas inflables pasarán a ser cosa del pasado o simples objetos de colección en los museos eróticos.

Debemos recordar que algunas muñecas inflables fueron motorizadas. Algunas muñecas inflables contienen vaginas eléctricas o bocas motorizadas, pero no pueden operarse a distancia sino de manera directa por el usuario. Aunque rudimentarias, las muñecas inflables serían el antecedente de la muñeca del australiano. Todavía hasta hace algunos años se podía leer, escuchar o comentar sobre el sexo virtual que los obstáculos técnicos que debían superarse para hacerlo posible eran gigantescos (Dery, 1992: 237). En realidad sería muy aventurado augurar el futuro del cibersexo y las ciberrelaciones, pero lo que es cierto es que, por un lado, los avances tecnológicos siguen planteando la transformación de los horizontes de la sexualidad humana y, por otro, existen personas ávidas de experimentar en esos nuevos horizontes.

Categorías como la prostitución o el adulterio, el engaño y la fidelidad, por mencionar sólo algunos ejemplos, en los dominios de la virtualidad se modifican radicalmente. Surgen preguntas interesantes para la psicología: ¿El término prostitución es adecuado cuando la prestación del servicio se reduce al

¹[1] Los interesados pueden visitar la siguiente dirección: <http://www.vrinnovations.com/>

²[2] Para curiosear se puede visitar la siguiente dirección: <http://www.feelthe.net/chat.html>

intercambio de mensajes pornográficos entre dos usuarios que se masturban frenéticamente frente a sus computadoras? ¿Deben tener celos las parejas reales de las aventuras virtuales de su compañero? ¿Hacer el amor virtualmente con alguien es lo mismo que engañar a tu pareja habitual? ¿Si tienes una relación virtual duradera es verdaderamente una aventura? (Idem. 228). El cibersexo primitivo consiste en el simple intercambio de mensajes de texto que se remiten a descripciones más o menos explícitas de un acto sexual, pero también consiste, como ya lo habíamos comentado, en la operación de juguetes sexuales a distancia a través de internet. Cuenta con amplios dominos.

En Somerville, Nueva Jersey, un hombre que tramitaba su divorcio acusó a su esposa de mantener una aventura virtual a través de la computadora con una pareja cibersexual que se hacía llamar <<el Comadreja>> y aunque parece ser que la relación entre los ciberamantes nunca llegó a consumarse, el marido declaró que la pareja había planeado una cita real en New Hampshire e incluso el marido aportó a la documentación de la demanda de divorcio docenas de cartas de correo electrónico –algunas sexualmente explícitas- escritas por su esposa y un hombre casado que conoció a través de America Online (Gwinnell: 1998, 123). En un foro de discusión, una mujer de nombre Sandra escribió: El punto es el siguiente, yo ando de novia, tengo más de dos años con mi novio y hace tiempo que ocasionalmente tenemos relaciones sexuales. Hace alrededor de un mes que descubrí que él practicaba el “polémico” cibersexo, por supuesto que no conmigo. Después de haberme enterado, lo hablamos y hemos tratado de superar ese problema, él ya no lo practicará más y yo trataré de olvidar. Pero, el punto es que cuando hemos querido tener intimidad, a mi mente vienen recuerdos no gratos y no puedo hacerlo.

Sin duda alguna, las nuevas tecnologías han revolucionado el mundo de la sexualidad humana. En la cibercultura es posible pensar en la procreación sin sexualidad. Al día de hoy, un niño puede tener dos padres y tres madres: un padre genético y un padre social, una madre genética, una madre uterina y una madre social (Le Breton: 1990, 231). El cibersexo sólo es un extremo de la sexualidad sin contacto físico, de una sexualidad que intenta prescindir del cuerpo y, por consiguiente, del contacto físico. Un mundo en donde las estrellas de cine ahora son bellezas digitales (como Jessica Rabbit o Lara Croft), pone al descubierto que los modelos estéticos y corporales ahora son guiados por prototipos digitales cuando años atrás sucedía lo contrario. Y que la sexualidad sigue un rumbo diferente porque a pesar de todo lo que puedan decir los psiquiatras, los psicólogos clínicos e incluso los psicoanalistas, estas nuevas formas de “fetichismo digital” no están contempladas aún en sus manuales de diagnóstico.

Webbie Tookay, una modelo ciento por ciento digital, se convirtió en la competidora de Claudia Schiffer, una modelo de carne y hueso. La creación de Steven Stahlberg pasó a la historia cuando firmó un contrato con *Elite* en 1999, una agencia de modelos. La adorable Webbie no sólo cuenta con representante sino que también ha firmado contratos con diversas firmas publicitarias y de alta costura en varias partes del mundo. No está por demás decir que los creadores de Webbie, *Illusion2k* son los mismos creadores de su hermana digital, Lara Croft, y que además trabajan ya en un programa de visualización de rayos láser para que en vez de que la imagen de Webbie se proyecte en una pantalla, pueda aparecer en escena en los desfiles de modas. Según su agente, Tookay es una mujer puntual, joven por supuesto, adoradora del chocolate, la música disco de los años 70 y los perros. Agrega su agente que también se preocupa por los problemas del medio ambiente, la pobreza y el hambre.

Así como los animales se vuelven más humanos por la antropomorfización de sus “comportamientos”, los prototipos digitales adquieren características más humanas en el momento en que se establece un perfil de su personalidad. Los etólogos, que aún siguen discutiendo sobre la condición innata o instintiva del “comportamiento” animal, son expertos en humanizar a los animales y los etnólogos por su parte, esa extraña clase de antropólogos, son expertos en humanizar humanos. Los miembros de las compañías que diseñan personalidades virtuales son una especie de etólogos pues se dedican, entre otras cosas, a humanizar prototipos digitales no sólo creando sus historias personales sino dotándolas de movimiento.

El caso de Kyoto Date, una cantante “sintética” de 17 años, es tan sorprendente como el de Webbie pues causó furor en Japón apareciendo en programas de televisión y hasta se hizo de una buena cantidad de seguidores en todo el mundo. *Digital Beauties*, un libro publicado por Taschen en el 2002, del germano brasileño Julius Wiedermann, es un catálogo en donde están reunidas las mujeres digitales más hermosas del planeta, de acuerdo con la selección del periodista, claro está.

El cuerpo perfecto sólo es posible en el universo digital. La proliferación de cirugías y reconstrucciones estéticas hacen evidente, entre otras cosas, que la aspiración a la perfección corporal se plantea como algo inalcanzable y, por otro, que los cánones de belleza se van haciendo cada vez más inverosímiles. A principio de los años veinte, Miss América medía 1.73 y pesaba 63.5 kilos. Entre 1980 y 1983, el peso promedio de una concursante que midiera 1.76 era de 53 kilos (Ventura: 2000, 16). En la actualidad, una buena cantidad de hombres y mujeres se someten a dietas que no son dictadas por especialistas, lo cual habla de una preocupación notoria por el cuidado de la imagen corporal y el valor que ha adquirido la delgadez en nuestros días.

Ser delgada es una de las aspiraciones contemporáneas de muchas niñas que sueñan con ser modelos, actrices o cantantes. Basta echar una mirada ligera a la moda juvenil para darse cuenta del culto que se le rinde a la delgadez, sobre todo porque la ropa va cada vez más pegada al cuerpo. A las viejas formas de discriminación, como la racial o económica, se le ha sumado un nuevo tipo de segregación. La discriminación estética^{3[3]} está a la orden del día. El modelo femenino de belleza que por muchos años explotó *Playboy* quedó atrás. El ideal de mujer ligeramente, aunque encantadoramente tonta, sexualmente apasionada, apta para tener hijos (Lurie: 1992, 262), y “voluptuosa”, ha sido substituido por un modelo de mujer escuálidamente sexy: muchachas desnutridas como recién salidas de un campo de concentración, chicas que dan la impresión de haber sido golpeadas violentamente, mujeres de cuerpos famélicos y ojos inmensos y asustados, adolescentes pálidas con aspecto de haber sido succionadas por un ejército de vampiros, zombies de ultratumba, modelos quietas y sin vida imitando a muñecas o maniqués de cera, son algunas de las imágenes que forman parte de la iconografía de la fotografía de moda de finales de los años noventa (Ventura: 2000, 63).

Hoy más que nunca, la belleza ha adquirido un carácter ficticio que se hace posible gracias a la reconstrucción del cuerpo, los modelos de belleza se han desplazado hacia los dominios de lo virtual. El fetichismo de las medidas (90-60-90), por ejemplo, proveyó a lo erótico de un criterio estadístico y transformó la belleza femenina en <<números ardientes>> (Dery: 1992, 209), estandarizó la belleza a través de criterios numéricos otorgando a la belleza una curva de distribución. El triunfo de la actitud cuantificadora no dejó intactos los criterios de belleza, aspecto que se ve claramente ejemplificado en la preocupación por alcanzar una *talla* determinada: dime qué talla usas y te diré quién eres. La artificialidad de la belleza encaja a la perfección con la cibercultura que promueve la virtualidad, la irrealidad. El patrón fisionómico de nuestra cultura exagera un aspecto del cuerpo, la proporción entre la cintura y la cadera, la conocidísima muñeca *Barbie* presenta una imposible proporción cintura/cadera de 0.54, las modelos que posan para las revistas, suelen tener una proporción que ha oscilado a lo largo de las últimas décadas

^{3[3]} La “fealdad”, tiene su efecto, primero, en situaciones sociales, amenazando el placer que, de lo contrario, podríamos sentir en compañía de quien posee ese atributo. No obstante la fealdad se centra en situaciones sociales (Goffman: 1963, 65). Lo que puede ser considerado “feo” en un época, puede no serlo en otra. La “fealdad” es un criterio estético arbitrario que sirve para exaltar lo “bonito”. No obstante, cada cultura, cada grupo y cada sociedad, tienen sus criterios estéticos por lo que la concepción de belleza responde a cuestiones culturales y situaciones sociales más que a otras cosas.

entre 0.68 y 0.72, sin embargo resulta un engaño creer que la delgadez por sí misma llevará a esas medidas mágicas (Amigo: 2003, 109).

Elliot y Ruth Handler, lanzaron al mercado a la Barbie en 1959 sin darse cuenta que iban a imponer un modelo de belleza inalcanzable a millones de niñas en el mundo. La Barbie se caracteriza por tener un cuerpo estilizado y una larga cabellera rubia, que a su vez se parece al modelo de belleza estadounidense: mujeres rosadas de cabellos rubios, senos prominentes, rostros afilados y sexualmente activas. Según algunas estimaciones, más de medio billón de Barbies han sido vendidas alrededor del mundo, cada semana *Matell* vende más de millón y medio de muñecas, aproximadamente dos por segundo. Noventa por ciento de todas las niñas estadounidenses en los últimos cuarenta años ha tenido, al menos, una de estas⁴. La muñeca se vende en más de un centenar de países en todo el mundo. Nos guste o no, la Barbie se ha convertido en un símbolo emblemático de la época y en un icono cultural. Debemos recordar que en el tiempo en que surgió la Barbie sólo existían muñecas con caras de bebés y esta novedosa muñeca fue presentada con el rostro de una adolescente. Cindy Jackson, que apareció en el <<Show de Jenny Jones>>, ha padecido más de veinte operaciones para parecerse a Barbie y no se parece (Dery: 1992, 254). Ni siquiera Andy Warhol pudo escapar a los encantos de la Barbie pues, en 1989, realizó un retrato de la muñeca. Por si fuera poco, la muñeca viajó en el *Discovery* con un traje oficial de la NASA en 1992. Desde la década de los 90, ella usa diseños creados por las firmas *Christian Dior* y *Ralph Laurent*.

Aunque la Barbie sea uno de esos tantos modelos inalcanzables de belleza, su sexualidad también se plantea inalcanzable pues aunque tiene senos y nalgas, no tiene vagina. Aunque hay muchos tipos de Barbies, no hay aún una Barbie prostituta, table dancer o swinger. En la Barbie se plastifica la sensualidad desprovista de sexualidad, es decir, en ella, la sensualidad sin genitalidad es posible. Lo cual resulta absurdo o, en todo caso, paradójico. Pero acorde con una época en donde las enfermedades de transmisión sexual, el sida y los embarazos no deseados han hecho que el miedo al ejercicio de la sexualidad aleje a los seres humanos del disfrute de sus propios cuerpos. En un mundo donde es más seguro masturbarse frente a la computadora que tener sexo con algún desconocido de un bar, es muy sencillo ver triunfar a la industria de la pornografía digital y las ciberrelaciones. Sin un mundo en donde el sexo implica el riesgo de muerte, quizá el cibersexo jamás se hubiera hecho de sus amplios mercados de consumo. El cibersexo, en cualquiera de sus extrañas presentaciones, plantea el salto cualitativo de la sexualidad humana a la posthumana.

En la cibercultura, el cuerpo se reinventa. Una nueva clase de artistas del cuerpo se ha consolidado: los cirujanos estéticos. Los artistas del cuerpo, hoy en día, han cambiado el atuendo *hippie*, *punk* o gótico, por una bata blanca y altos estudios de cirugía reconstructiva. Los nuevos artistas del cuerpo están en los consultorios de los hospitales y las clínicas particulares. Las perforaciones y tatuajes ahora compiten con las prótesis de goma o espuma que ayudan a simular senos y glúteos, por los implantes de silicón en los labios que los hacen más carnosos y sensuales, así como por los maquillajes permanentes, entre otros. La cibercultura, entre otras cosas, descansa en la reconstrucción del cuerpo, no en el adorno del mismo. Digamos que si la religión es el opio del pueblo, y el marxismo el opio de muchos intelectuales, entonces el ciberespacio es el opio del hombre esquizofrénico del siglo XXI, dividido entre su cuerpo y su espíritu (Idem. 279). En el ciberespacio y, sobre todo, en los dominios de la cibersexualidad, se libera una confusión entre experiencia subjetiva y la ficción.

⁴ Los interesados pueden divertirse un poco con la historia de algunos juguetes en el sitio: http://www.mipunto.com/temas/4to_trimestre01/juguetes.html

REFERENCIAS:

- Amigo, I (2003): *La delgadez imposible. La lucha contra la imposición de la imagen*, Barcelona, Paidós.
- Dery, M (1992): **Velocidad de escape**, Madrid, Siruela, 1995.
- Gwinnell, E (1998): **El amor en internet**, Barcelona, Paidós, 1999.
- _____ (1990): **Antropología del cuerpo y la modernidad**, Buenos Aires, Nueva Visión, 1995.
- Lurie, A (1992): **El lenguaje de la moda**, Barcelona, Paidós, 1994.
- Ventura, L (2000): **La tiranía de la belleza**, Barcelona, Plaza y Janés.