

DE REDES Y CUERPOS: ENSAYO SOBRE EL AMOR EN TIEMPOS DE LAS TECNOLOGÍAS

Hertz Wendel De Camargo y Vanina Belén Canavire

Universidad Estatal de Londrina (Brasil) /
Universidad Nacional de Jujuy (Argentina)

Resumen

Con el surgimiento de la *web*, dos nuevos polos en oposición se configuran en nuestras vidas: los llamados “mundo real” y “mundo virtual”. Entre esos universos paralelos, el hombre, como una araña, teje redes, teniéndose él mismo como centro. De allí que encontremos en Narciso, personaje mítico, un modo de imaginar al hombre actual: un hombre descontento, que tiene la ilusión de rehistorizar su existencia, reescribir su biografía, componer una imagen ideal de sí mismo para los demás.

Así pues, con el objetivo de reflexionar sobre los cambios comportamentales relacionados al amor y a la sexualidad a partir de las tecnologías de la *web*, donde el cuerpo es personaje, medio y red de sentidos binarios –principalmente de la relación complementaria entre naturaleza y cultura–, exploramos redes sociales, salas de *chats* y aplicativos que conforman el escenario de visibilidades contemporáneas, haciendo foco en el caso brasileiro. Sin dudas, las herramientas *online* permiten establecer una amistad, enamorarse o arreglar un encuentro fugaz de forma amena y en un tiempo brevísimo, sin embargo ¿qué sacrificios conlleva el *upload* cotidiano de las escenas de nuestra intimidad?

Palabras clave: web, amor, sexualidad, cuerpo, redes sociales.

Una pequeña araña sostenida en su tela. Inmóvil, ella espera. En el plano de fondo, un jardín en panorama continuo y sin cortes. La araña posee colores y formas en su cuerpo que la mimetizan, desea no ser percibida en el centro de su red al tornarse un reflejo (o copia) del mundo a su alrededor. Así, la red y su usuaria se mixturán con el ambiente. Pensar en esa imagen agudiza nuestra percepción, orientada “... por la constatación de que la araña vive de lo que teje” (1).

Somos como la araña. En un primer momento, todos los deberes, posibilidades y oportunidades del jardín nos parecen caóticos. “Esa universalidad desprovista de significado central, ese sistema de desorden, esa transparencia laberíntica, [...] constituye la esencia paradójica de la cibercultura” (Lévy, 1999: 111) (2). Hasta que, como hace una araña, resolvemos ocupar un determinado espacio, en una rama, una grieta, entre las flores de ese despertar del ver-todo, saber-todo de Internet. Cada elemento de la *web*, cualquier página que sea, nos recuerda una totalidad que está siempre en fuga y, al mismo tiempo, representa un filtro de ese infinito jardín de las delicias.

De esa forma, se entiende que la potencialidad del movimiento sociocultural que el ciberespacio promueve “no converge sobre un contenido particular, sino sobre una forma de comunicación no mediática, interactiva, comunitaria, transversal, rizomática” (Lévy, 1999: 132), en fin, sobre la horizontalización de las relaciones entre el Yo y las instituciones sociales –familia, escuela, empresa, medios, gobierno–. Lévy, además, propone que la exaltación de la inteligencia colectiva, la voracidad de las comunidades virtuales y la interconexión generalizada son promovidas por valores esenciales: “la autonomía y la apertura hacia la alteridad” (1999: 132).

Considerando que el universo digital es el ambiente de las metamorfosis, delimitamos y somos delimitados por informaciones torrenciales, comunidades, perfiles en redes sociales, aparatos móviles inteligentes que median distintos niveles de interacción con el otro. Y, así, acontece una construcción controlada del Yo por medio de la mirada del otro, pues sabemos que estamos siendo vistos, vigilados, controlados, pero somos tolerantes con los numerosos *voyeurs* pues, como narcisos performáticos, deseamos en la *web* no sólo parecer ser, sino mantener la mejor imagen, aquello que juzgamos ideal.

Después de la diseminación de la *web*, que se consolidó a fines de 1990, podemos tener, por lo menos, dos certezas: la de que no somos los mismos después de Internet; y la de que emprendemos un viaje sin retorno. De esa manera, proponemos un ensayo, en forma de reflexiones, sobre los cambios comportamentales vinculados con el amor y con la sexualidad a partir de las tecnologías que tienen a la *web* como escenario de visibilidades, donde el cuerpo es personaje, medio y red de sentidos binarios, principalmente de la relación complementaria entre naturaleza y cultura.

La naturaleza binaria del hombre: imaginario, realidad y las redes de Narciso

–¿Por qué llora? –preguntaron las Oréadas, ninfas de los bosques.
–Lloro por Narciso. Respondió el lago.
–Eso no es extraño –dijeron. Por más que lo persiguiésemos constantemente por los bosques, eras el único que contemplaba ciertamente su belleza.
–¿Narciso era bello? –preguntó el lago.
–¿Quién podía apreciarlo mejor que tú? Era en tu margen que él se inclinaba todos los días! –replicaron sorprendidas las ninfas.
El lago quedó en silencio. Después añadió:
–Lloro por Narciso, pero no me había dado cuenta de que fuese tan bello.
Lloro por Narciso porque, cada vez que él se inclinaba sobre mí, podía ver en el fondo de sus ojos el reflejo de mi propia belleza (Bautista y Ré, 2005: 38).

La biología nos enseña que los seres vivos poseen un origen dual, a partir de su constitución orgánica compuesta por cadenas (binarias) de moléculas, el llamado ácido desoxirribonucleico, el DNA. Los seres pluricelulares, en la reproducción sexuada, nacen de la integración de dos gametos –masculino y femenino–, cada uno de los cuales contiene la mitad de las informaciones genéticas para la composición de un nuevo

ser. En la reproducción asexuada, los seres unicelulares se dividen, originando dos nuevos seres, y cada uno da origen a otros dos, sucesiva e infinitamente, en cuanto hubiere las condiciones adecuadas. En el universo vivo de la naturaleza, ese es el movimiento dinámico y alternado entre unidad y división, que niega la principal fuerza opuesta a la vida, la tendencia de todo lo que es vivo/orgánico para retornar hacia su forma inanimada/mineral: la muerte.

Todo eso también se aplica al *Homo sapiens*, animal del orden de los primates y de la familia *Hominidae*, en fin, un ser vivo que lucha instintivamente (3) contra la muerte.

Ese binarismo biológico está dentro de otro sistema binario humano. El hombre es un animal de dos realidades: una natural y otra cultural.

La segunda realidad surge cuando, consciente de la muerte inevitable, el ser humano crea los símbolos, las subjetividades, el pensamiento mágico, el arte, la imagen, desarrolla el lenguaje, en fin, acumula conocimientos, compone una memoria, lanzando luz sobre las sombras, de cierta manera busca volverse inmortal por medio de las imágenes, de los textos, de la cultura. La esencia binaria del hombre, basada en la complementariedad entre naturaleza y cultura, ritualmente se repite en diversos campos de la vida humana. Por ejemplo: consciente e inconsciente, el yo y el otro, individuo y sociedad, profano y sagrado, masculino y femenino, macho y hembra, tesis y antítesis, físico y metafísico, pasado y presente, presente y futuro, ying y yang, luz y sombra, cielo e infierno, dolor y placer, cuerpo y alma, padre y madre, bien y mal, amor y odio, virtualidad y realidad, y la relación binaria arquetípica original: vida y muerte. Es a partir de las asimetrías de los sistemas binarios que otros sistemas se complejizan, en sistemas ternarios, cuaternarios, entre otros.

Considerando la naturaleza comportamental humana, entendemos que la realidad psicológica del hombre se establece también en una estructura binaria. A partir del surgimiento de la consciencia, el hombre rompe su naturaleza urobórica, despierta del estado inconsciente de integración con el cosmos.

En ese estado inicial, no había distinción entre Yo y Tú, dentro y fuera, o entre hombres y cosas, así como no había una línea divisoria clara entre los hombres y los animales, el hombre y el hombre, el hombre y el mundo. Todo participaba de todas las demás cosas, vivía en el mismo estado indiviso y cambiante, en el mundo del inconsciente, como en un mundo de sueños cuyo tejido de símbolos, imágenes y entidades aún vive dentro de nosotros en un reflejo de esa situación primordial de la existencia en la promiscuidad (Neumann, 1990: 91).

Para el autor, como consecuencia, el mundo se torna ambivalente para el ego naciente a partir de la experimentación en sí del placer y del dolor. De esa manera,

Día y noche, posterior y anterior, superior e inferior, interior y exterior, yo y tú, masculino y femenino, surgen de ese desarrollo de opuestos, diferenciándose de la promiscuidad original; y también a los opuestos como sagrado y profano, bien y mal, ahora es destinado un lugar en el mundo (Neumann, 1990: 91).

Parte de ese estado primordial de inconsciencia sobrevive en la psique, pues "... tan pronto se torna consciente y adquiere un ego, el hombre pasa a sentirse un ser dividido, ya que también posee otro poderoso lado que resiste al proceso de tornarse consciente" (Neumann, 1990: 99). En ese aspecto, la psique es síntesis de la relación de opuestos –consciente e inconsciente (personal y colectivo) –, ampliamente estudiada por Carl Gustav Jung como fenómeno de disociación psíquica.

De lo individual a lo colectivo, de la naturaleza del sujeto en proyección hacia una naturaleza social, se verifica que la cultura humana está construida sobre bases binarias "en permanente respuesta dialógica a sus condiciones biológicas, alimentando esa dinámica binaria" (Contrera, 1996: 71). Bystrina (1995) postula que la estructura fundamental de los códigos culturales es determinada por la oposición, y tales oposiciones binarias dominan con enorme fuerza el pensamiento de nuestra cultura particular y el desarrollo de la cultura en general. Para el autor,

En el inicio de la cultura humana la oposición más importante era vida-muerte. Y toda la estructura de los códigos terciarios o culturales se desarrolló a partir de esa oposición básica: salud-dolencia, placer-displacer, cielo-tierra, espíritu-materia, movimiento-reposo, hombre-mujer, amigo-enemigo, derecha-izquierda, sagrado-profano, paz-guerra (Bystrina, 1995).

Además según Bystrina (1995), las binaridades acaban naturalmente organizadas en polaridades valoradas de manera que siempre una es la negación de la otra. "La necesidad de dar valor viene en primer lugar para, seguidamente, subsidiar a la decisión. La polaridad existe, por lo tanto, para facilitar la decisión, la actitud, el comportamiento, la acción". De esa forma, las estructuras binarias funcionan como directrices o instrucciones para las actividades y los comportamientos humanos.

El hombre, por lo tanto, comienza a delimitar los polos binarios desde el inicio de su existencia. "Donde no existe peligro no hay señal, no hay desafío. Eso significa que los conceptos, ideas u objetos que no poseen su correspondiente polo negativo no pueden ser señalizados, no pueden ser delimitados" (Bystrina, 1995).

Según el autor, otra característica de la cultura, además de polarizada, es su asimetría por el hecho de que uno de los polos tiene mayor fuerza de significación. Para Bystrina (1995), el polo marcado o señalizado como negativo es percibido o sentido con mayor poder que el positivo. Como ejemplo, el autor cita la relación muerte-vida en la perspectiva biológica según la cual la muerte siempre será la victoriosa. "Esta es

la asimetría: la muerte es más fuerte que la vida, en la percepción común. Por eso, en todas las culturas el hombre aspira siempre a la inmortalidad, o sea, a la vida después de la muerte” (Bystrina, 1995).

Como señala Bateson (1986), una forma de pensar el sistema social es por medio de una analogía con el sistema ecológico, más amplio, compuesto por animales, plantas, personas y elementos inorgánicos de la naturaleza. Para el autor,

Esa analogía es parcialmente exacta, parcialmente ilusoria, y parcialmente se vuelve verdadera –confirmada– por acciones dictadas por la imaginación. La imaginación se torna entonces morfogenética; es decir, ella se torna un determinante de la forma de la sociedad (Bateson, 1986: 148).

En la práctica, el hombre es la síntesis entre lo biológico y lo social, entre la naturaleza y la cultura. Si “entre los polos existen, en la mayoría de las veces, amplias zonas intermedias donde imperan la indecisión –o la incertidumbre– y la pluralidad de significados, la plurivalencia, [...] eso provoca conflictos y temores” (Bystrina, 1995: 100). Siendo el hombre el eslabón entre la primera y la segunda realidad, comprenderemos la complejidad que se instaura entre los opuestos, comenzando por la propia naturaleza humana. Con respecto a estos sentidos opuestos, Contrera (1996) afirma que esa relación binaria implica una contraposición polar que genera una relación de asimetría, que ocurre por medio de las diferentes valoraciones atribuidas a cada uno de los polos. Según la autora, “es en este sentido que los textos culturales se presentan como una acción creativa humana que busca reelaborar ese conflicto” (Contrera, 1996: 73).

Para Morin (1997), el imaginario es una estructura antagónica y complementaria sin la cual no existiría el sentido de lo real para el hombre ni tampoco la realidad humana. La cultura constituye “una especie de sistema neurovegetativo que irriga, según sus entrelazamientos, la vida real de lo imaginario, y lo imaginario de la vida real” (1997: 81). La complementariedad entre la primera y la segunda realidad –en la práctica, esa división no existe, pues ambas están en “simbiosis”– se hace evidente cuando entendemos la importancia de los actuales estudios ligados, por ejemplo, a la neurociencia y la medicina psicosomática y del comportamiento general de las ciencias en comprender al hombre de manera holística.

Con relación a los binarismos que permean, en diversos aspectos, la existencia humana, con el surgimiento de la *web*, dos nuevos polos en oposición se configuran en nuestras vidas: los llamados “mundo real” y “mundo virtual”. Entre esos universos paralelos, se encuentran las redes: las redes del computador, de los celulares, de las *tablets*, de los cajeros electrónicos, de los mapas digitales en terminales especialmente proyectadas para que los consumidores se localicen en los *shopping centers*. La red y su interfaz –producto del *design* y expresión multimedia de la realidad virtual– nos permiten el acceso a un espacio que, inicialmente, parece un simulacro de la vida real. Por medio de las redes, podemos visitar museos, galerías

virtuales, exposiciones digitales; hacer compras en lugares especialmente diseñados para atender nuestros deseos *online*; frecuentar cursos a distancia; relacionarnos con personas cuyos intereses son semejantes (o no) a los nuestros; hasta practicar el amor, el sexo (o ambos), en fin, todo sin salir de casa.

Sin embargo, lo real y lo virtual están interconectados, hay ahí una simbiosis inquebrantable e irrevocable, así como la imagen en las aguas de Narciso no posee sentido sin él, vivo, mirándose en ellas; o, así como la vida del personaje no tiene sentido sin su representación en imágenes. De hecho, la vida también acontece en la *web* y por medio de ella, y nosotros, como Narciso ensimismado, estamos cada vez más inmersos en la fascinación por los diversos “espejos” que las tecnologías nos ofrecen.

La identidad de las personas se vio definida a partir de la tecnología. Con ella consiguieron encontrarse, definir mejor sus intereses y establecer mejores vínculos con el mundo. Con la máquina pudieron encontrarse, sus creencias y nociones del mundo nacieron en relación con las máquinas y la tecnología por lo que no se sustentarían sin ellas. Sin internet y las redes sociales el mundo de los Inmersos sería muy restringido. Ellos tuvieron una parte significativa de su personalidad e identidad definida por la Era Digital. Nada más diferente entre lo que se es, lo que se aparenta ser y lo que se finge ser, todo hace parte de una misma identidad. Si todos pueden escoger transmitir una imagen de sí que acreditan ser o su mejor ángulo los Inmersos se convencen de que son exactamente aquello que desean y demuestran ser (DM9DDB. Perfis digigráficos: imersos).

Las analogías con el mito de Narciso no son meras metáforas. Se verifica que, en lo virtual, todo pasa a tener una existencia propia, como si ese universo paralelo no tuviese necesidad alguna de la realidad, de la misma forma que, en el mito, la imagen del joven Narciso pasa a tener una importancia mayor y más real que su Yo original. La *web* se tornó un lugar para que lo imaginario, de cierta manera, se realice en diferentes niveles.

Todos los días, nos encontramos con reportes en los medios de comunicación sobre empresas que alcanzaron gran éxito comercial gracias a internet –por ejemplo *Google*, *Facebook* y la franquicia *Angry Birds*–. Somos atropellados por las noticias de artistas que se volvieron celebridades mundiales por medio de videos publicados en la *web* –el cantor coreano Psy y el brasilero Michel Teló deben su éxito a *hits* pegajosos que impregnan internet–. Además, debemos considerar que algunos cantantes *pop* consiguieron traducir en su estilo, *performances*, música y videoclips el espíritu de nuestro tiempo, la liquidez de Bauman (2006) presente en la *web*, como la conocida Lady Gaga, uno de los más recientes fetiches de la cultura *pos-web*. Otros ejemplos que pueden ser citados, productos de la vida después de internet, son personalidades que emiten opiniones en *Twitter* y crean conmoción pública; la obsesión de personas anónimas por tornarse conocidas públicamente por medio de internet; o el *upload* interminable de fotos y videos producidos a partir de celulares –recordando también las cámaras de vigilancia y *webcams* que

filtran imágenes en internet–, obligándonos a experimentar (virtualmente) el panóptico idealizado en 1785 por el filósofo Jeremy Bentham, una prisión en la que los internos no saben que están siendo observados. Con tanta vigilancia –hasta en el espacio de *Google Earth*–, nos sentimos viviendo en una situación como la retratada en el libro *1984*, de George Orwell, o como un preso en libertad condicional: podemos escapar de la justicia, pero no de una cámara.

En fin, lo que queremos decir con esos pocos ejemplos es que la *web* trae un mensaje muy claro para el gran público usuario: es un espacio mágico, fantástico, donde lo imaginado se puede realizar y, principalmente, donde lo anónimo gana espacio y puede construir su propia biografía y, más que eso, componer un nuevo Yo, un Yo ideal narrado para que los otros vean, “cliqueen”, consuman.

... Aprovechando ventajas como la posibilidad del anonimato y la facilidad de recursos que ofrecen las nuevas modalidades de los medios interactivos, los habitantes de esos espacios montarán espectáculos de sí mismos para exhibir una intimidad inventada. Sus testimonios serían, en rigor, falsos o hipócritas: no auténticos. [...] A pesar de lo pantanoso que parece ese terreno, aún así cabe indagar si todas esas palabras y ese diluvio de imágenes no hacen nada más (y nada menos) que exhibir fielmente la realidad de una vida desnuda y cruda (Sibilia, 2008: 29-30).

En la última década, la *web* se convirtió en un medio presente en la vida de muchas personas y, con el surgimiento de las redes sociales, se tornó una herramienta de construcción de identidades. En ese punto, como apunta Sibilia (2008), internet parece haber ayudado mucho. Además de la construcción del Yo, sitios como *Orkut*, antes, y *Facebook*, hoy, son escenarios en que el Yo es transformado en narrativa y ocupa la centralidad de una espectacularización de la intimidad. Lo público y lo privado sufrieron una inversión de valores con el fácil acceso de las tecnológicas que llevan lo íntimo a lo público. Por lo tanto, la *web* ofrece al usuario común la oportunidad de fantasear sobre sí mismo, de dar *glamour* a su personalidad, de re-historizar su existencia, reescribir su biografía, de tornar público aquello que pocos conocen: su “verdadero” Yo. Es la oportunidad de componer una imagen ideal de sí-mismo para el otro. Narciso, no feliz con su imagen, la retoca, cambia la leyenda, escribe un testimonio, desea garantizar que el otro vea exactamente lo que él ve: una representación ideal.

Las relaciones entre el Yo y el Otro guían la exposición de la intimidad en la *web*. El usuario es, al mismo tiempo, narrador y espectador de sí mismo.

La red y el consumo de los cuerpos

En la recepción de las producciones mediáticas, por ejemplo, las películas en el cine, se identifican cambios entre los patrones de pensamiento, el comportamiento y las reacciones del organismo del espectador. En el

cine, el público puede experimentar diferentes niveles de excitación, sorpresa, enojo, irritación, cuando es posible detectar taquicardia, sudor, respiración agitada, dilatación de las pupilas, todas reacciones que surgen entre la razón y la emoción y repercuten directamente en el cuerpo de cada individuo. Ahora bien, si un medio –como el cine– que posee un espectador “pasivo”, influye sensiblemente en su organismo, en las reacciones del cuerpo, cuando es posible interactuar con el medio ¿tiene la opción de ser activo, de estimular y ser estimulado, de tener al otro como objeto y tornarse objeto, de consumir y ser consumido, de consumir sus deseos más íntimos a través de un medio al que todos tienen acceso?

De hecho, la *web* reformuló el amor y el comportamiento sexual. Hoy, cada vez más parejas se forman después de haberse conocido por internet. No podemos negar que la *web* aproxima personas que comparten intereses y que, en el campo de las relaciones de amistad, de amor y sexo, es una importante ventaja para los tímidos. Entretanto, tan veloz y descartable como los objetos que consumimos, podemos vivir y descartar el amor.

... en nuestra época crece rápidamente el número de personas que tienden a llamar amor a más de una de sus experiencias de vida, que no garantizarían que el amor que actualmente viven es el último y que tienen la expectativa de vivir otras experiencias como esa en el futuro. No debemos sorprendernos si esa suposición se muestra correcta. Al final, la definición romántica del amor como “hasta que la muerte nos separe” está decididamente fuera de moda (Bauman, 2006: 19).

Así también no podemos negar que algo cambió en el campo de la sexualidad con la popularización de internet: el cuerpo del otro (acompañado de toda su complejidad formada por comportamientos, sentimientos, placeres, dolores, obsesiones, paranoias, fobias, osadías y delicias) se tornó un objeto de consumo.

Los sitios de citas y de relaciones, las salas de *chats* y *videochats* ya no son una novedad en la *web*. En los años noventa, eran una opción para el encuentro entre personas. Hoy, ya se consolidan como una manera normal de conseguir un compañero para una amistad, una relación amorosa o un encuentro sexual. Las dificultades del desplazamiento físico, la falta de tiempo y la concentración de personas en grandes centros urbanos son algunos de los elementos de la vida moderna que contribuirían para el éxito de las relaciones entre personas por medio de internet. El proceso de seducción de un compañero afectivo o sexual es bastante complejo y requiere inversiones de tiempo y dinero, mientras que el uso de internet permite ir directamente al punto. Sitios y salas de chat ofrecen el contacto entre personas con perfiles específicos: gordas, delgadas, en diferentes franjas etarias, todas las orientaciones sexuales y géneros, exóticos fetiches, diferentes prácticas sexuales. Son cuerpos disponibles para quien desea consumir.

En el campo de la sexualidad, sitios, redes, aplicativos y *blogs* forman una red para la exhibición torrencial de cuerpos de todas las formas para todos los gustos, para toda ocasión. Entre el cuerpo muerto y el vivo, entre el cuerpo vestido y el desnudo, el erotismo, el fetiche, el voyeurismo y la pornografía alcanzan la exposición de la privacidad a niveles alarmantes, al límite de una psicopatología epidémica digital. Basta acceder a la *web* para encontramos con fotologs, redes sociales, *videochats* y *videologs*. Internet permitió una distribución de las imágenes del cuerpo nunca antes imaginada en la historia y, claro, las llamadas “redes sociales” –sitios de relaciones como *Orkut* (anteriormente) y, actualmente, *Facebook*– son el escenario para el “show del yo” (Sibilia, 2008).

Las fotos son, es claro, artefactos. Pero su atractivo reside también en que parecieran, en un mundo repleto de reliquias fotográficas, tener el estatus de objetos encontrados –fragmentos fortuitos del mundo–. Así, sacan ventajas simultáneamente del prestigio del arte y de la magia de lo real. Son nubes de fantasía y píldoras de información. La fotografía se tornó el arte fundamental de las sociedades prósperas, derrochadoras e inquietas –una herramienta indispensable de la nueva cultura de masas– [...]. Lo que es verdad para las fotos es verdad para el mundo visto fotográficamente. [...] La fotografía conlleva, inevitablemente, cierto favoritismo de la realidad. El mundo pasa de estar “allá afuera” para estar “dentro” de la fotografía (Sontag, 2004: 84).

La fascinación generada por internet tiene que ver con la concretización de un pensamiento mágico ancestral, a fin de cuentas ver todo (omnividencia), saber todo (omnisciencia), estar en todos los lugares al mismo tiempo (omnipresencia) era posible en los mitos, un privilegio de los dioses. Sin embargo, además de esos sentidos, la posibilidad de ejercer diferentes papeles, distintas personas, vivir otras vidas instiga a pensar que, como magia divina, la *omnicorporeidad* también es posible de ser experimentada por internet. Es por la *web*, por esa red, que vivimos múltiples relaciones –profesionales, espirituales, comunitarias, solitarias, familiares, amigables, amorosas, sexuales, públicas o privadas, o todo al mismo tiempo–. Distintos papeles exigen distintas corporeidades, esto es, mi cuerpo se presenta en gestos, modos, formas, sentidos de maneras diferentes para diferentes papeles.

Sitios, aplicativos y sexo virtual

Es por medio de esa red, y por la pulsión de consumo, que realizamos deseos. Según datos presentados por el sitio Mercado Libre, en 2012, lideran las ventas los celulares y *smartphones*. “Después de los celulares, accesorios para vehículos, informática y electrónicos son las categorías más requeridas. La empresa no revela cuanto moviliza cada una de ellas en dinero, pero las cuatro son responsables por más del 50 % de todas las ventas, proporcionalmente, según Helissson Lemos, director general de Mercado Libre en Brasil” (Capelo, 2013).

De pizzas a vinos, de vestimenta a accesorios, de flores a mascotas, electrodomésticos y muebles, equipamientos de *fitness* y servicios bancarios, en fin, todo puede ser concretizado, realizado por medio de la *web* ¿y, por qué no, un nuevo amor en un cuerpo-otro que se desea ideal y que, imaginariamente es también idealizado? Presentamos aquí una selección de sitios, *blogs* y aplicativos que representan ese mercado en que amor y sexo son consumidos por medio de la misma estructura comercial de productos y servicios, utiliza la misma estructura del discurso publicitario y, más que eso, transforma el cuerpo en moneda de cambio para que los solitarios intercambien por la compañía de otro. Entre el deseo íntimo y los deseos impuestos por la cultura, la *web* posibilita otras realidades, realizaciones, representaciones e identidades, cuando una persona está dispuesta a “consumir” a otras personas mediadas por una red compleja de sentidos.

Usuarios que construyen versiones de sí mismos ideales unos para otros, por medio de salas de chats segmentadas y redes sociales, como *Facebook*, o aplicativos como *The Next Bang* (algo así como “el próximo encuentro sexual”), que están disfrazados de beneficios, novedades, facilidades, pero que en realidad transforman la amistad, el amor y el sexo en un producto a ser consumido, en un *delivery* por internet. Muy popular, el aplicativo funciona de la siguiente manera: al adherirse, una lista de los amigos en *Facebook* es exhibida y dividida entre hombres y mujeres; entonces, el usuario es invitado a seleccionar con quien tendría relaciones sexuales. Si la persona que él seleccionó también lo ha seleccionado, un *e-mail* es enviado a ambos para que combinen el encuentro.

Otro aplicativo bastante popular para *smartphones* es el *Grindr*, dirigido a hombres gays y bisexuales. Creado por el americano Joel Simkhai, en 2009, el *Grindr* funciona a partir de la localización de los usuarios y sirve como un “radar gay” para conquista, amistad, y principalmente, para el sexo casual. El aplicativo informa cuántos, quién y la localización de las personas que están más próximas. Cada usuario podrá tener acceso a una imagen y a un perfil y combinar un encuentro con quien le interese.

Lanzado hace diez años, el sitio gay *Disponível.com* es una red social de gran éxito comercial. Según informaciones posteadas en el *blog* del sitio (disponivel.uol.com.br/blog), desde septiembre de 2013, está pasando por una reformulación ergonómica y estética para atender mejor a sus clientes. El usuario podrá registrarse gratuitamente, pero, para ser un cliente “gold” y tener acceso a servicios exclusivos e ilimitados, deberá pagar el valor de R\$ 145,15 equivalente a 15 meses de acceso, siendo tres meses gratuitos. En el momento de la compra, el cliente podrá optar por un regalo que va de accesorios de *sex shops* hasta el acceso gratuito a otros sitios gays. En el momento del registro, existe una recomendación del sitio, ya arraigada en el comportamiento de todo tipo de usuario de redes sociales: “Fotos y Videos: Deje su perfil aún más interesante ingresando en su perfil. Cuanto más completo esté, más los usuarios van a interesarse en mantener contacto con Usted”.

En la misma línea, el *Twoo* es un aplicativo (y también un *sitio*) creado para facilitar el encuentro (sexual) entre personas solteras, que tengan una relación, o estén casadas, que puede ser usado por el público gay,

pero atiende especialmente a los heterosexuales de ambos sexos. Con relación a las mujeres homosexuales, existen pocos sitios especializados en encuentros y muchos *blogs* con noticias, artículos, pensamientos, reflexiones, orientaciones. Se destacan el sitio *Lez Femme* (lezfemme.com.br) y el *blog Sapatômica* (sapatomica.com). Más sofisticada, la red social *Leskut* anuncia que posee registradas más de 33.000 mujeres que gustan de mujeres, y su propuesta es: "Encontrar el amor de su vida nunca fue tan fácil".

Desarrollado en 2009 por el estudiante moscovita Andrei Ternovski, que en aquella época tenía 17 años, la base del sitio *Chatroulette* es el *videochat*. Sin una *webcam*, no es posible participar. La dinámica del sitio consiste en una especie de "ruleta-rusa de relaciones", en la que cada usuario debe, rápidamente, evaluar si quien está del otro lado del video es interesante para mantener un contacto más prolongado. Al mismo tiempo, el usuario que entra en esa ruleta, o "rueda" de personas, también debe ser muy rápido para mostrarse interesante para el otro y no ser "nexted", esto es, descartado por el otro. En el sitio, el usuario debe ser rápido para establecer otra forma de contacto –intercambiar *e-mails*, *Skype*, perfiles en redes sociales– porque, si fue "nexted", no conseguirá restablecer el contacto, y el otro usuario ya recibirá un nuevo compañero.

Los románticos (exclusivamente solteros) también tienen espacio en ese mercado del amor y sexo virtual. Presente en 37 países, el sitio de citas *Be2* fue creado en Alemania, en 2004, por el empresario de internet Robert Wuttke. En Brasil, el sitio posee 34 millones de personas registradas, de las cuales, el 57 % son mujeres. La esencia del sitio es un cuestionario psicográfico, que el usuario completa cuando se registra y refiere a dimensiones de la personalidad, tales como: razón, emoción, tradición e innovación, timidez, individualidad, capacidad de darse al otro. Un dudoso método basado en Antropología, Sociología y Psicología ayuda a determinar cuáles son las personas más compatibles con su perfil y, así, promover un encuentro que, quien sabe, resulte en una relación con "final feliz". El slogan de la marca es atractivo: "Solteros de Brasil se apasionan todos los días en Be2".

Este sitio además explica al usuario que él está a tres pasos de alcanzar su amor: "1) Haga el test de personalidad. 2) Compare los candidatos más compatibles. 3) Entre en contacto de forma fácil e inmediata". Aunque se trate de un segmento dedicado al amor, el discurso que prevalece es el publicitario. Siendo el producto el "amor", predominan los colores suaves, como los tonos gris y rosa, color-cliché para representar al amor. Las imágenes y verbos son imperativos y, en la primera página del sitio, son presentados testimonios de mujeres experimentadas de dos grandes centros urbanos (Beatriz, São Paulo, 34; y Paula, Rio de Janeiro, 44). Tanto el género como la edad de esos personajes publicitarios apuntan a la audiencia a partir de estereotipos y revelan discriminación y prejuicio, hace mucho tiempo sedimentados en la cultura occidental. El sentimiento "amor" es femenino y color-de-rosa, asunto de las más maduras (entre los 30 y 40 años) y solitarias, pues, para las más jóvenes, los servicios aún no son necesarios.

Y, por último, si existen los servicios exclusivos para solteros, ¿qué tal los servicios para relaciones extraconyugales o exclusivos para “infieles” profesionales? Se destacan, en ese segmento, algunos sitios: el *Extraconjugais.com*, presente en Brasil y en Portugal, ofrece encuentros extraconyugales con discreción, millares de miembros seleccionados y con los mismos deseos, encuentros fáciles y rápidos en los dos países; lanzado en su versión brasilera en agosto de 2011, el sitio americano *Mashley Madison* tiene como argumento el *slogan* “A vida é curta. Curta um caso”.

A fin de cuentas, según la filosofía del sitio holandés *Second Love*, también presente en Brasil desde 2011, “coquetear no es sólo para solteros”, y las apelaciones suenan siempre como verdad:

¿A veces le pasa a Usted? En verdad, usted continúa feliz con su relación, pero, de vez en cuando, ¿halla que la monogamia es monótona? ¿Usted no quiere problemas en su relación, pero la rutina no lo hace feliz? ¿Procura algo de romance porque en casa todo se convirtió en rutina? Entre en acción aquí?

Últimas consideraciones

Es que, literalmente, creamos una red mundial, la *web*, que pretende interconectar, hasta el fin de este año, a más de un tercio de la población del planeta. Recordemos brevemente la historia de internet que surgió en los tiempos de la Guerra Fría, en la década del sesenta, con el objetivo de proteger informaciones confidenciales, militares, gubernamentales de los EE. UU. Luego, se extendió a los principales centros universitarios para intercambiar informaciones e investigaciones. El primer *electronic mail (e-mail)* de la historia fue enviado el 29 de octubre de 1969, por el profesor Leonard Kleinrock, de la Universidad de California. Las investigaciones sobre la nueva tecnología evolucionaron hasta la creación de la *World Wide Web*, en 1992, por el científico Tim Berners-Lee, y del *Hipertext Transfer Protocol Secure (HTTPS)*, por la empresa norteamericana *Netscape*, permitiendo el envío de datos criptografiados por medio de la red. En fin, el interés del mundo por internet, relacionado a los intereses y estrategias comerciales, fue crucial para su popularización en la década del noventa y para llegar adonde estamos hoy.

Con relación a los comportamientos amorosos y sexuales, no podemos acusar a la *web* de promover la liquidez de las actuales relaciones, pues somos un producto de una construcción socio-histórica del pensamiento, de los comportamientos, del ser y estar en sociedad, esto es, la *web* sólo es un medio que está en sintonía con el momento histórico en que vivimos. La red es un producto de la cultura y un transformador de esa misma cultura.

Las palabras de McLuhan se consolidan a través de una simple comprobación: el hombre creó la red, y la red recrea al hombre, en especial, en el campo de las corporeidades. El comportamiento, los sentimientos, las emociones, las relaciones interpersonales y profesionales poseen la presencia necesaria del cuerpo, en cuanto medio primario. El cuerpo siempre será el inicio y el fin de cualquier forma de comunicación.

Cuando creamos un perfil en un medio social –*Orkut, Twitter, My Space, Instagram*, o la vedette del momento, *Facebook*–, tejemos una red. Con nuestros hilos conectados al mundo virtual, sentidos extendidos a todas las direcciones, al mismo tiempo se trata de conexiones necesarias para nuestro entendimiento del mundo y para aplacar nuestra instintiva necesidad de ser multidimensionales. Y, así, vamos viviendo de todo lo que tejemos: redes de lenguaje, entrelazamientos de cultura, madejas de relaciones con otros y con la realidad, enmarañados rizomáticos de intereses, laberintos de angustias, miedos, obsesiones. Sin embargo, siempre hay algo que nunca se altera: ocupamos la centralidad de nuestra red.

Como bien expone Sibilía (2008), en la última década, experimentamos –sin precedentes en la historia– la espectacularización del Yo. La *web* pasó a ser un espacio de construcción de identidades en que el Yo, por medio de fotos, textos, videos, lenguaje escrito con elementos de la oralidad, escribe su autobiografía en las redes sociales, se coloca en narrativa. Los usuarios, como autores, narradores y protagonistas de su propia historia, buscan dar expresión a su Yo en que el cuerpo es su principal carcasa o medio primario. El Yo sale de las sombras bajo la luz de la *web*, un escenario más para las visibilidades. En el centro de ese torbellino de enredos virtuales y reales, se encuentra el cuerpo –aparato biosocial común a todos los hombres, territorio de conflictos, zona de batallas. Lugar fantástico repleto de memorias, el cuerpo es donde naturaleza y cultura se chocan en vías de doble mano. Se atacan. Se desean. Se repulsan. Juventud y vejez, muerte y placer, campo y contracampo, simulacro y realidad. Son tantos los contrastes y maniqueísmos de los cuales el cuerpo es escenario, que nos olvidamos de que, en verdad, él es el propio diálogo entre el alma y el mundo.

Y, así, hay generaciones que nacerán en un tiempo suspendido, a medio camino entre el cielo y la tierra, entre la “metafísica” de la cibercultura y el mundo real. En nuestra red, todo es posible, todo se vuelve consumible, todo está entre la realidad y lo imaginario, nada se acaba, todo es un porvenir. Nuestra red es el espacio de lo fantástico donde todo está en constante actualización, inclusive, el amor y el comportamiento sexual.

Virtualidad (ficción, imaginario, simulacro) y realidad. Es durante el proceso de la búsqueda del equilibrio (utópico) entre las oposiciones y por la capacidad mayor o menor de generación de sentidos contradictorios entre sí que podemos tener una idea de los criterios de selección estética de los contenidos/formas de la *web*. Entretanto ¿las personas que consumen el amor, el sexo, el cuerpo-yo y el cuerpo-otro por medio de internet, que también se hacen objeto para los otros, así desean comportarse porque son ellas mismas las constructoras de la llamada *Web 2.0*, la revolución que trajo el hábito del *upload* de la intimidad?

Notas

(1) Gilberto Gil. *Oriente*. Canción compuesta en 1972.

(2) Para la elaboración de este ensayo hemos recurrido –en su mayoría– a bibliografía escrita en idioma portugués, por lo que la traducción al español de todas las citas textuales son responsabilidad de los autores de este trabajo.

(3) Consideramos a los instintos humanos operantes en el nivel del inconsciente. Los arquetipos son estructuras antiguas (imágenes, modelos, cimientos) que influyen en el comportamiento humano moldeadas por la evolución de la especie y, como apunta Carl Gustav Jung, forman la materia-prima del inconsciente. La imaginación/imaginario surge para la especie humana como una adaptación a las condiciones ambientales adversas, auxiliando en el equilibrio psíquico, buscando una interpretación de la realidad, por lo tanto el inconsciente constituye la fuente del imaginario y uno de los factores que contribuirán para el éxito biológico de la especie humana, en que la cultura es un producto de la naturaleza humana.

Bibliografía

- Barthes, R. (2001), *Mitologías*, Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.
- Bateson, G. (1986), *Mente e natureza: a unidade necessária*, Rio de Janeiro, Francisco Alves.
- Bauman, Z. (2006), *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*, Rio de Janeiro, Zahar.
- Bautista, M. y R. Ré, R. (2005), *Cuentos para vivir en positivo*, Buenos Aires, San Pablo.
- Bystrina, I. (1995), *Tópicos de Semiótica da Cultura: aulas do professor Ivan Bystrina, maio de 1995 - PUC/SP*, São Paulo, CISC.
- Capelo, R. (2013, enero), "Os produtos mais vendidos no mercado livre em 2012", *Revista Época*. Disponible en: <<http://epocanegocios.globo.com/Informacao/Resultados/noticia/2013/01/confira-quis-produtos-venderam-mais-na-internet-em-2012.html>> [Último acceso: 3 de septiembre de 2013].
- Contrera, M.; Figueiredo, R. y L. Reinert (2004), *Jornalismo e realidade*, São Paulo, Mackenzie.
- Contrera, M. (1996), *O mito na mídia*, São Paulo, Annablume.
- Coutinho, L. (2003), *O estúdio de televisão e a educação da memória*, Brasília, Plano Editora.
- De Souza Brandão, J. (2009), *Mitologia grega*, Vol. 1, Petrópolis, Vozes.
- Lévy, P. (1999), *Cibercultura*, São Paulo, Editora 34.
- Morin, E. (1997), *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo*, Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- Neumann, E. (1990), *História da origem da consciencia*, São Paulo, Cultrix.
- Sibilia, P. (2008), *O show do eu: a intimidade como espetáculo*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira.
- Sontag, S. (2004), *Sobre fotografia*, São Paulo, Companhia das Letras.
- Zhang, R. (2013), "Até finais de 2014 um quarto do mundo vai ter acesso à Internet", *Crionline*. Disponible en: <<http://portuguese.cri.cn/561/2013/02/28/1s163133.htm>> [Último acceso: 5 de septiembre de 2013].

Sítios web

- DM9DDB. Perfis digigráficos: imersos. Disponible en <<http://www.youtube.com/watch?v=mfgkhgLiEno>> [Último acceso: 18 de octubre de 2013].
- <<http://www.disponivel.uoll.com.br>> [Último acceso: 20 de octubre de 2013].

- <<http://www.leskut.com.br>> [Último acceso: 20 de octubre de 2013].
< <http://www.be2.com.br>> [Último acceso: 21 de octubre de 2013].
<<http://www.lezfemme.com.br>> [Último acceso: 21 de octubre de 2013].
<<http://www.sapatomica.com>> [Último acceso: 22 de octubre de 2013].
<<http://www.chatroulette.com>> [Último acceso: 22 de octubre de 2013].
<<http://www.twoo.com>> [Último acceso: 23 de octubre de 2013].
<<http://www.extraconjugais.com>> [Último acceso: 1 de noviembre de 2013].
<<http://www.ashleymadison.com>> [Último acceso: 2 de noviembre de 2013].
<<http://www.secondlove.com.br>> [Último acceso: 3 de noviembre de 2013].