



Intervenciones en estudios culturales

ISSN: 2422-4596

intervenciones@ram-wan.net

Pontificia Universidad Javeriana

Colombia

Murieles, Herlen

Homocíborgsexualis: articulaciones para entender el goce sexual desde la industria de modelos webcam

Intervenciones en estudios culturales, vol. 3, núm. 4, 2017, Enero-Junio, pp. 63-77

Pontificia Universidad Javeriana

Colombia

- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)

Homocíborgsexualis: articulaciones para entender el goce sexual desde la industria de modelos webcam

Herlen Murieles¹

Resumen: En la contemporaneidad han surgido nuevas prácticas derivadas de un contexto global caracterizado por acelerados avances tecnológicos que nos llevan a repensar lo humano y concretamente su sexualidad, a este sujeto se le ha denominado homocíborg para agrupar la estrecha relación de actantes humanos con las nuevas tecnologías. Por su parte, el goce sexual hace más evidente su estructura alrededor de un actante de deseo, emprendiendo un viaje desde lo normativo, hasta la culpa y/o el castigo simbólico. En la industria de modelos webcam, particularmente, se evidencia una descanalización de lo sensual como pulsión deseante, ya que hay una liberación de la hipótesis represiva sobre los genitales, lo erótico y lo pornográfico, por lo cual dicha pulsión tiende a canalizarse hacia otros puntos de fuga de lo morboso, derivados de nuevos códigos simbólicos del paradigma homocíborg.

Palabras clave: homocíborg, sexualidad, goce sexual, modelos webcam.

Obviamente, siempre hubo genitalidad. También hubo deseo. Pero ni siquiera éste es una constante histórica. Se trata de una construcción social. Las prácticas sociales generan dominios deseantes. Existen épocas que orientan el deseo hacia los valores guerreros, otras hacia los religiosos, otras hacia los estéticos, o consumistas, o políticos. Nunca como en nuestra época, se canalizó tanta pulsión deseante hacia lo sensual.

Esther Díaz. *La sexualidad y el poder* (2004)

1. Antropólogo de la Universidad de Antioquia (Colombia).

Homocíborg

El término homocíborg traduce literalmente humano cibernético-orgánico, mientras que homocíborgsexualis es el nombre que asigno a ese sujeto homocíborg para entender específicamente su esfera sexual. Usualmente se suele encontrar con mayor facilidad textos que hacen referencia al término en inglés *cyborg* para referirse a la relación del ser humano con las nuevas tecnologías cibernéticas, brindando la sensación de que es algo nuevo, y aunque en realidad lo es, desde su conceptualización, como práctica ha existido desde la historia de la hominización, ya que “la especie humana ha emergido a raíz de tres procesos de virtualización que son el desarrollo del lenguaje, la abundancia de técnicas y la creciente complejidad de las instituciones” (Lévy 1999:12).

La relación del ser humano con la tecnología ha sido y sigue siendo una relación intrínseca para la supervivencia y conceptualización del género homo. Ahora bien, el homocíborg no implica una evolución unilineal que condena al *homo sapiens* a la extinción, pues siempre hemos sido cíborgs en el sentido de que siempre hemos creado tecnologías para sobrevivir como especie a la fecha de hoy. Las diferencias de los conceptos reflejan, más que un salto paleoantropológico de una especie homo a otra, los diferentes contextos epistemológicos que construyen saberes sobre lo humano.

El homocíborg como dominio de saber surge respondiendo a la necesidad de re-entender al ser humano en un contexto de globalización caracterizado por acelerados avances en las áreas de la microelectrónica, la biotecnología y las telecomunicaciones, lo cual Rosas Mantecón llama “la cuarta revolución en la historia de la humanidad (las otras tres fueron la neolítica, la demográfica y la industrial-urbana)” (1993: 79). Este contexto globalizado, además, brinda medios privilegiados para la expansión acelerada del capitalismo. Los principales actantes característicos y masificados de esta cuarta revolución de la humanidad son las computadoras, el internet, los celulares, las cámaras digitales, otros conjuntos de dispositivos electrónicos, excesos de información y aparentes mentes jóvenes desinformadas por ese exceso de información.

Los actantes tecnológicos del mundo globalizado han permitido a las personas conectarse con el mundo de forma instantánea, una extensión mental de lo humano que viaja a través de redes de telecomunicaciones en formatos de bytes, y que salen proyectados en píxeles en otros espacios a través de pantallas. Los

principales sentidos orgánicos que permiten la interacción del homocíborg con otros actantes del globo terrestre son principalmente la vista, el tacto y el oído. Por los ojos entran los primeros símbolos de interacción homocíborg que pueden ser en formato de texto, imagen o vídeo, con los dedos se interactúa a través dispositivos electrónicos para la creación de los símbolos que viajarán entre las redes cibernéticas para comunicar algo, finalmente por el oído entran las ondas sonoras a través de los dispositivos de sonido, éstas pueden ser la voz de otro actante cuya materia u organismo reside en otro espacio o un sonido pregrabado como lo puede ser música o el audio de un video. El gusto y el olfato son sentidos marginados en las interacciones homocíborg, sin embargo hay empresas como la multinacional estadounidense de tecnología IBM que le apuestan a lo que llaman realidad virtual aumentada sobre los cinco sentidos.

De cierto modo, nuestras relaciones con los dispositivos de comunicación principalmente los celulares táctiles y las computadoras, han reducido los encuentros de organismos humanos cara a cara, para algunos esto implica una deshumanización, sin embargo para la antropóloga cíborg Amber Case (2010) las nuevas tecnologías nos hacen más humanos pues nunca antes en la historia de la humanidad estuvimos tan conectados unos con otros y ha sido precisamente gracias a las máquinas. Derivado de estos postulados surge una inquietante pregunta sobre la sexualidad, pues si argumentamos que el ser humano ha cambiado, también deben cambiar las prácticas, conceptos y dominios de saberes sobre una de las esferas claves en la comprensión de las personas como lo es la sexualidad. Para esto he analizado una industria relativamente nueva conocida como la industria de modelos webcam, que es una hija fiel de esta revolución microelectrónica, biotecnológica y de telecomunicaciones, para ver allí las variaciones de una estructura de goce y cómo ello aporta al reensamble de lo sexual de tal modo que puedan responder a las demandas de nuevas prácticas que en otras épocas y espacios no existían por la ausencia de estas tecnologías.

La industria de modelos webcam

La industria de modelos webcam se encarga de proveer goce sexual a clientes que pagan o dan propinas por deleitarse visualmente a través de una pantalla de contenido erótico y pornográfico ya sea desde sus computadoras, celulares (smartphones) o televisores con acceso a internet. La característica que posee esta industria que la diferencia de la pornografía tradicional, es la transmisión en vivo del espectáculo, mientras que en la primera el contenido es previamente grabado

y posteriormente pasa a una fase de edición y difusión, donde se difunden miles de copias a través del mercado, ya sea por medio de DVDs o de una plataforma web.

Del mismo modo, el modelaje webcam se distingue de la prostitución tradicional ya que en su organización no existe el contacto físico-orgánico entre el cliente y el modelo. Sin embargo, actualmente ello es un tema de discusión que implica replantear también el término de prostitución, ya que si ésta se entiende como la venta de un servicio de contenido sexual independientemente de si hay o no hay contacto físico, el modelaje webcam vendría siendo como un híbrido entre prostitución y pornografía desplazado al ciberespacio, sin ser totalmente prostitución ni totalmente pornografía, ya que las bases etimológicas de estos términos son más viejos que la práctica del modelaje webcam.

Para rastrear el origen de esta industria debemos fijar al componente de transmisión en vivo que es aquello que lo diferencia de otras modalidades de trabajo sexual. Para que se lleve a cabo la acción de transmisión en vivo se requiere básicamente de actantes como un cuerpo cibernético, una computadora, acceso a internet y una webcam (cámara web). La webcam es el actante clave que permitió el auge del modelaje webcam, ésta fue creada en la universidad de Cambridge en 1991 por los jóvenes científicos de la computación James Quentin Stafford-Fraser y Paul Jardetzky como un sistema de vigilancia sobre una cafetera que había en el sótano del laboratorio de computación, posteriormente fue lanzada al mercado y al mundo del internet en noviembre de 1993 (Kesby 2012). Lo que tal vez sus creadores no imaginaban, es que su invento pasaría a ser un actante que revolucionaría la forma de conectarnos con el mundo y a su vez una pieza clave para realizar nuevas prácticas que hoy en día nos obligan a repensar no sólo las relaciones en comunidad sino también las relaciones sexuales y laborales.

Sin embargo, pasaron ocho años desde la comercialización de la webcam, para que empresarios como el húngaro György Gattyán (2017) contemplaran su vinculación con el mundo del entretenimiento adulto, Gattyán fundó en 2001 la primera página de transmisión para un *reality* con contenido erótico llamado *Jasmin.hu*. Posteriormente, en 2003, se creó la corporación *Jasmin Media Group* para implementar el rediseño de sus páginas web, y ese mismo año el sueco Niklas Zennström y el danés Janus Friss fundaron Skype, un programa para realizar videollamadas que pasará a ser lo que yo llamo una plataforma para la fuga hacia el morbo por parte de los modelos webcam.

En la actualidad, *Jasmin Media Group* tiene sus empresas en Luxemburgo, Budapest y los Ángeles y se ha posicionado como la plataforma número uno para la industria de modelos webcam, sin embargo han aparecido otras compañías que brindan plataformas similares pero con sus particularidades, como las páginas web creadas en Estados Unidos: MyFreeCams y Chaturbate. Estas a diferencias de Jasmin y LiveJasmin permiten la interacción en chat gratuito, es decir, se puede contemplar el espectáculo independientemente de si se paga o no, ya que involucra la metodología de *tokens* (fichas-propina) cuya interacción depende de las metas propuestas por el modelo y los *tokens* asignados por los espectadores. MyFreeCams, a diferencia de Chaturbate sólo permite a modelos cíborgs de género femenino, mientras que Chaturbate permite los géneros femenino, masculino, transexuales y parejas, aquí vemos también que el concepto de género desde una mirada cíborgcomercial en la industria de modelos webcam no es entendida a partir de las discusiones teóricas de los estudios de género, ya que la inclusión de pareja dentro de estos, implica –desde el paradigma cíborg en Chaturbate y la metodología científica de categorización–, poner a las orientaciones sexuales en un segundo plano y hacer hincapié en el performance y la cantidad de actantes cíborg. En otras palabras, a nadie le importa si el modelo webcam es heterosexual, homosexual, bisexual, *queer*, pansexual o asexual, siempre y cuando provea de goce sexual al espectador.

Muchos pensarán que estas plataformas por el simple hecho de ser digitales, son independientes de las políticas nacionales locales, pero no es así. El mundo *offline* y el *online* están estrechamente interconectados, ya que las políticas de cada página web deben adaptarse a las leyes de cada Estado-Nación en donde tienen su sede. Por ejemplo, en ninguna de estas plataformas está permitida la transmisión de personas menores de edad y la realización de prácticas consideradas parafilias como la coprofilia, zoofilia, o actos relacionados con armas violentas y consumo de drogas. Existen entidades destinadas a vigilar la protección infantil en internet, así como para proteger los derechos de autor sobre una transmisión.

En cuanto a las recaudaciones de la industria de modelos webcam, éstas se realizan a través de dinero digital, los *tokens* o los puntos acumulados de las páginas web, que son posteriormente convertidos a dólares y ese monto es desembolsado a los modelos en las fechas de pago, normalmente en períodos quincenales. Estas industrias aún no tienen plataformas independientes de pago, sino que están asociadas a empresas destinadas a ello, las más comunes son Payooner y Paxum, que son monederos electrónicos que reciben los pagos a través de un correo

electrónico asociado a la cuenta, ambas expiden tarjetas débito que obtienen los modelos y les permite retirar sus dineros en cualquier cajero automático del mundo que acepte la franquicia de la tarjeta. También hay otras modalidades de pago como envío de cheque o transferencia bancaria internacional. Sin embargo, los modelos no reciben el 100% de lo que producen, pues un gran porcentaje de ello queda para los dueños de las plataformas, Chaturbate, por ejemplo, paga a los modelos el 50% de su producción, mientras que LiveJasmin sólo entre el 23% y el 25%. A pesar de estos elevados porcentajes, esta industria sigue siendo muy rentable para países donde hay pocas oportunidades en lo laboral y salarios relativamente muy bajos como Colombia, los modelos ven allí una oportunidad de recaudar dinero sin sacrificar demasiado tiempo, sin embargo, no es un trabajo tan fácil ni tan justo como se cree comúnmente, pues con las creaciones de estudios webcam, los modelos terminan recibiendo fracciones mucho más pequeñas de lo que producen.

Los estudios webcam son casas destinadas a brindar el espacio, el acondicionamiento técnico y la administración de los pagos para los modelos webcam. Los países pioneros en estudios webcam son Rumania, seguido de Colombia y República Checa. En el caso de los pioneros europeos, las condiciones son mucho más profesionales, las modelos hablan perfectamente el inglés, es una profesión que no genera vergüenza social, las inversiones en publicidad y la perfecta adecuación del espacio y compromiso de los y las modelos hacen que las ganancias sean mayores, de tal modo, que los porcentajes de la producción no se vean como una estafa sino más bien como una gran inversión. En Colombia pasa todo lo contrario, a excepción de los estudios webcam administrados por el emprendedor y filósofo Juan Bustos. Las principales ciudades donde se encuentran localizadas son Medellín, Cali y Bogotá, normalmente son casas que se encuentran en zonas residenciales cuando lo ideal para estar a la altura de Rumania es que deberían estar ubicadas en zonas comerciales, con paredes insonorizadas y registradas por la Cámara de Comercio como un negocio legal. Sin embargo, esta no es una problemática exclusiva de la industria de modelos webcam, pues, si hay algo en lo que brilla Colombia, es en el empleo informal.

Otra de las problemáticas es que muchos de quienes se insertan en esta industria en Colombia lo hacen pensando que será algo temporal, ya que es considerado por los mismos modelos algo vergonzoso que sus necesidades económicas lo llevaron a hacer, y eso se refleja en una pésima transmisión derivada de la falta de compromiso y entusiasmo de las y los modelos quienes en su mayoría prefieren mantenerlo bajo la clandestinidad, bloquean al país de origen en las páginas web para no ser

sorprendidos por sus familiares o algún conocido. Mientras muchos padres piensan que sus hijas(os) está trabajando en un *callcenter*, realmente están mostrando sus culos, tetas, vaginas y masturbaciones frente a una webcam. De cierto modo, esa sensación de vergüenza y temor es provocada por las presiones culturales que viven los modelos. Sin embargo, no siempre pasa así, también hay pocos casos en los cuales las y los modelos reciben el apoyo de sus familiares para trabajar en esta industria, lo cual refleja en ellos y en sus transmisiones mayor confianza y seguridad.

Sin embargo, en los últimos años, gracias a la gestión de Juan Bustos, se han creado contenidos que visibilizan el quehacer cotidiano de las modelos webcam, así como tutoriales y consejos para mejorar las transmisiones. La mayor contribución de Bustos ha sido la creación de Lalexpo (Latin América Adult Business Expo), que es un encuentro anual de modelos webcam donde dan conferencias, se presentan a los colaboradores, se comparten experiencias, se socializa los últimos avances en la industria y se premian los mejores modelos webcam, las mejores plataformas de pago, mejores páginas de transmisión, mejores estudios webcam y muchas premiaciones más. Estos espacios permiten la visibilización de una realidad que está latente producto de las dinámicas globales contemporáneas y que abren una puerta de oportunidades en un país donde las oportunidades son escasas.

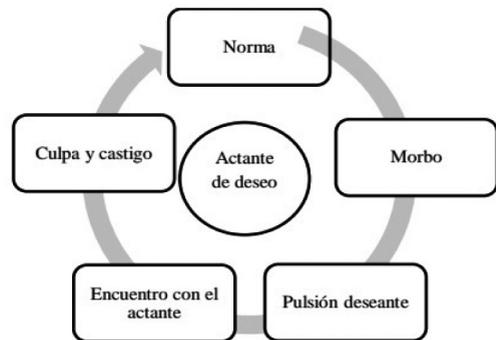
Ahora bien, este breve recorrido por la industria de modelos webcam es necesario para entender otras narrativas sobre la sexualidad, producto de nuevas prácticas y nuevas industrias. Empero, tampoco tenemos una noción muy clara de qué es lo sexual, sino que más bien formamos articulaciones para responder a las preguntas sobre el concepto en circunstancias particulares, para lo cual, he decidido fijar el concepto de goce sexual como punto de partida para establecer las conexiones de variables que permitan comprender lo sexual como realidad cultural sin caer en la patologización de todo aquello que unas visiones limitadas sobre la sexualidad no puedan explicar, tampoco es una desvalorización de conceptos formulados por autores de otras épocas, como Freud (1905). Simplemente considero que cuando él formuló sus ensayos de teoría sexual no contemplaba la posibilidad de que las tecnologías de un futuro pudieran alterar la percepción y la práctica de ésta, como se concebía en su momento. Sin embargo sus esquemas más que sus conclusiones concretas, se pueden ver reflejados en lo que yo denomino la estructura del goce sexual (Murieles 2015: 90), a lo cual, considero necesario agregarle componentes como las relaciones de poder, tal como lo plantea la epistemóloga argentina Esther Díaz (2014), y la hipótesis represiva de Michael Foucault (1998). Aquí radica mi pócima intervencionista desde la construcción

de saberes hacia la descontaminación de los caracteres patológicos impulsados por Freud y reproducidas mayoritariamente por la psicología clínica, la medicina y el psicoanálisis, a prácticas que desde su comprensión etnográfica son realmente otras realidades culturales. Pues precisamente, esa concepción de una práctica como algo patológico es lo que incentiva a la vergüenza e impide el desarrollo pleno y digno de sujetos en la condición de modelos webcam.

¿Cómo opera el goce sexual?

Durante mi proceso de investigación en el pregrado de antropología, me dediqué a etnografiar la práctica del cibersexo en hombres jóvenes modelos webcam, cuyo análisis me permitió desarrollar un modelo simple al cual llamé estructura del goce sexual. Fue una tarea difícil ya que al principio seguía reduciendo el goce a los genitales y el sexo, y aunque los genitales y el sexo producen una especie de goce, esto es porque ha sido resultado de una construcción de verdad histórica sobre la sexualidad más que una constante. Es decir, no existe un actante que pueda ser el significante del goce sexual, porque éste no es una cosa, sino una sensación derivada de unas circunstancias que siguen la secuencia que expongo en el gráfico *estructura del goce sexual*.

Básicamente existe dentro del código simbólico del actante homocíborg, una norma, la cual, genera unos puntos de fuga hacia el morbo, ese morbo es atraído por la pulsión deseante que nos lleva a un encuentro con el actante de deseo generando posteriormente una sensación de culpa y castigo. Estas variables están activas alrededor de un actante de deseo, cuando el acto se repita de manera constante con el mismo actante y la misma acción es porque se ha reducido la sensación de culpa y entonces ha pasado al plano de lo normalizado, apareciendo, así, nuevos puntos de fuga para transgredir. El ciclo termina con la muerte simbólica u orgánica, porque la fuerza de atracción del goce sexual sólo



Murieleles 2015. Estructura del goce sexual [gráfico]

se consigue entre los límites de la pulsión de muerte y la pulsión de vida, lo que se puede traducir como relaciones de poder, de dominación, o simplemente fuente de energía.

Uso el concepto de actante de deseo para referirme a lo que Freud (1905: 9) llama objeto sexual (fijando a lo humano como lo común), más la metasexual (la acción). Por ejemplo, para algunos, el actante de deseo puede ser lo que representa otra persona, su clase, su etnia, su cuerpo o la combinación de varias de estas características; para otros, más que por la persona completa, pueden sentirse atraídos simplemente por una parte de su cuerpo, un brazo, sus ojos, su vagina, su ano, su pene, sus piernas, su olor, su voz, etc. O, por otro lado, al actante de deseo puede ser una gorra, una camisa, una fruta, un zapato, un animal, una materia, o unas imágenes o vídeos pixelados en una pantalla, no necesariamente se requiere del contacto con otro cuerpo homo para hallar placer sexual.

Entonces, la metasexual se entiende como la acción que la persona ejerce sobre el actante de deseo, por ejemplo, si sus deseos están canalizados hacia el ano, la meta sexual sería, verlo, lamerlo, olerlo, penetrarlo, dibujarlo, fotografiarlo, o cualquier otra acción que le produce goce sexual al sujeto. Ahora bien, aunque morfológicamente no hayan grandes diferencias entre los anos, al sujeto le puede repudiar el ano de una persona que no tiene signos de distinción con respecto a otras variables, como el género (a hombres heterosexuales les puede parecer placentero lamer el ano de una mujer, mientras que el de un hombre le puede parecer repugnante sin ni siquiera medir su nivel de aseo), la etnia (simbólicamente el ano de un negro vs. al de un blanco puede representar asco o deleite acorde al ejercicio de poder entre los actantes), la edad (se puede sentir atracción por cuerpos jóvenes o viejos sin ni siquiera distinguir entre géneros, etnia o clases), entre otros. Es decir, pueden ser múltiples las variables que el sujeto le puede acuñar como cualidad a su actante de deseo y a partir de allí, idealizar su morbo.

La norma es todo aquello que está dentro del plano de lo permitido bajo los mundos simbólicos de los sujetos en plano de redes. Lo normal no se debe confundir con lo legal, pues aunque las leyes establecen parámetros de vida para un Estado-Nación, cada colectivo establece sus propios códigos simbólicos que pueden o no, responder a los parámetros legales.

Una norma no es lo mismo que una regla, y tampoco es lo mismo que una ley. Una norma opera dentro de las prácticas sociales como el estándar

implícito de normalización. Aunque una norma pueda ser separable analíticamente de las prácticas en las que está incrustada, puede también resultar resistente a cualquier esfuerzo por descontextualizar su operación. Las normas pueden o no ser explícitas, y cuando operan como el principio normalizador en la práctica social es común que permanezcan implícitas, difíciles de leer y discernibles de una manera más clara y dramática en los efectos que producen (Butler 2004: 10).

En este sentido, tener sexo bajo el matrimonio es algo normal para quienes comparten el mundo simbólico del cristianismo, sin embargo, los sujetos nunca están completamente satisfechos porque ello implicaría estar muerto, para lo cual las mismas normas se encargan de dar los puntos de fuga hacia lo morboso. Por ejemplo, cuando un sacerdote o pastor hace hincapié en los pecados o cosas que no se deben hacer, consciente o inconscientemente está abriendo el punto de fuga hacia el morbo, entiéndase a éste como aquel atractivo que despierta aquello que puede ser desagradable, prohibido, y que generalmente va en contra de la moral establecida. El morbo va en dirección a la transgresión de la norma, derivado de lo que Foucault llama, la hipótesis represiva, donde se crean una serie de discursos sobre el sexo que llegan a los dominios de saberes, lo cual implica una censura del cuerpo como mecanismo de control y el dominio del cristianismo (1998: 12). O sea, si hoy en día el cuerpo desnudo o lo sensual es el actante mayoritario que activa nuestra pulsión deseante, es precisamente porque han sido una construcción histórica de dominación de los ideales del cristianismo y la medicina sobre el saber de lo sexual para el control de las sociedad.

Por su parte, la pulsión deseante es aquella fuente de energía derivada de las relaciones de poder y dominación, por ende, el goce sexual sólo puede ser pensado dentro de estos términos. Entonces, no han de extrañarnos los términos tan comunes de pasivo, como quien ejerce resistencia, y activo, quien ejerce el dominio. En palabras de Esther Díaz, “el deseo no es poder ni el poder es deseo. Pero ninguno de los dos existe sin el otro. Más bien, interactúan” (2014: 88). Esta interacción puede traducirse en términos de psicoanálisis como pulsión de vida y pulsión de muerte, atraídas por la densidad del actante de deseo que a su vez fue originada por las secuelas dejadas por una norma inestable. Estas relaciones de poder y de dominación no sólo se dan entre una pareja, también se reflejan en las relaciones entre “jóvenes y viejos, padres y progeneratura, educadores y alumnos, padres y laicos, gobierno y población” (Foucault 1998: 126).

La pulsión deseante, como ya lo he mencionado, es aquella fuente de energía que mantiene en movimiento este toroide del goce sexual. Para esto propongo imaginar un agujero negro, el cual es un punto extremadamente denso que atrae todo lo que está a su alrededor hacia su centro de destrucción, hacia la muerte, entre más cerca se está del agujero negro, la sensación del goce sexual es más potente pero más peligrosa, hace que el cuerpo secrete adrenalina. Por ende, no se experimenta la misma sensación del sexo como deber conyugal, que la sensación del sexo por infidelidad, como tampoco es lo mismo consumir azúcar y altas calorías teniendo una conciencia *fitness* o no teniéndola, o conseguir dinero por trabajo o robarlo. Son las mismas acciones, pero en contextos diferentes. Dentro de la norma, no se puede experimentar un goce sexual porque ésta implica transgresión y las normas, aunque la ocasionan, las condenan. Por ende, el placer derivado de hacer las cosas acorde a la norma, simplemente es un goce de conformismo, de tranquilidad, de confort, resignación, pero no sexual.

El encuentro con el actante de deseo es la consumación del acto, el punto cumbre y el final, el llegar a la cima de la montaña cuyo paso a seguir es el descenso, es la caída en el agujero negro cuya materia posteriormente será expulsada por la densidad del centro de atracción hacia sus polos en materia transformada, y es el punto donde ese actante de deseo muere como el fin del sujeto que ha emprendido su largo viaje desde la norma a la consumación, es el punto donde se produce el goce de manera casi instantánea, es fugaz y luego desaparece, aunque el actante esté frente a nuestras narices, dejando en el homocíborg una sensación de culpa, lo cual le vuelve un sujeto extremadamente susceptible de ser dominado por los actores encargados de regular la norma de su mundo simbólico, en él recae un castigo que le obliga a arrepentirse y sufrir los males culturales que son el rechazo, la exclusión, la expulsión del círculo normativo, o la muerte simbólica y en algunos casos, la muerte orgánica. Sin embargo, el sujeto puede emigrar a otro código simbólico donde el mal que ha cometido está dentro de un mal parcial o completamente aceptado como normal, lo cual implica un nuevo inicio, un renacer, un despojo de los desechos de su previa muerte y un esforzado comienzo que implica desgaste de energía para su supervivencia, lo que hoy llamamos, trabajo. De cierto modo, la consumación del goce es un ritual de transición que implica una mudanza mental y en algunos casos territorial. Así como Adán y Eva después de desobedecer las normas de Dios, cayeron en el pecado de la desobediencia (goce sexual), pudieron tener entendimiento como Dios y su consecuencia fue la expulsión del paraíso y la vida eterna.

El goce sexual sobre modelos webcam

La industria de modelos webcam, junto con la masificación de la creación de contenido pornográfico en general, parece ser una ventana a la canalización de la pulsión deseante hacia otros actantes alejados de lo sexual. Esto no implica que ya nadie vaya a follar, a penetrar y ser penetrados, a lamer genitales o a grabarse mientras se masturba, sino que más bien, éstas prácticas seguirán presentes pero sin tanta pulsión deseante inclinada hacia ellas, o más bien, libradas de la hipótesis represiva que surgió en la época victoriana a la que alude Foucault (1998). El contexto de la industria de modelos webcam es una fiel muestra de este postulado que me arriesgo a enunciar.

Una vez demostrado que el goce sexual no es algo que está intrínseco en un actante concreto, sino que más bien es una lógica que puede operar en cualquier contexto variando los actantes de deseo, dispongo a dar apuntes hacia la descolonización represiva de los homocíborg bajo la condición de modelos webcam. En ellos también opera una norma en donde la exposición de genitales a través de una webcam, penetraciones, lamidas, masturbaciones y el uso de juguetes eróticos, están dentro del plano de lo normal para quienes están metidos en el rol de modelos. También, es importante señalar que ello es un trabajo legal, por lo cual sigue siendo un derivado híbrido de las leyes a nivel de Estado-Nación. En muchos espacios el tema es considerado tabú. Pero el tabú, realmente, es sólo para quienes le observan desde afuera, ya que quienes se sumergen en su realidad y participan de ella, pueden llegar a experimentar el plano de lo normalizado, aunque al principio, todos sus participantes, tanto modelos como espectadores llegan impulsados por una pulsión deseante activada por los puntos de fuga de los contextos simbólicos que les anteceden a su inmigración a la industria de modelos webcam. Es decir, actualmente el modelaje webcam sigue siendo morboso para quienes apenas inician en este mundo, pero con el tiempo pasan a entrar a la zona de confort, de normalidad y a adaptarse a las normas que brinda la lógica homocíborg en sus plataformas particulares.

El plano de lo normal dentro de la industria de modelos webcam es principalmente derivado de los términos y condiciones de sus páginas proveedoras. Dentro de éstas, las reglas básicas consisten en no dar información personal, interactuar ni cobrar los *tokens* a través de la página, no orinar, ni defecar frente a la webcam, al igual que no se debe incitar a la violencia, ni simular o promover la pedofilia. Por lo tanto, los puntos de transgresión para los modelos webcam se orientan a estos escenarios. Por ejemplo, en Colombia (Noticias Caracol) han habido casos

donde estudios webcam contratan a menores de edad porque de cierto modo, existe una gran demanda de éstos. Entonces se engaña al sistema de verificación de edad falsificando documentos. También hubo un caso en Oregón (Estados Unidos) donde una modelo webcam fue arrestada por transmitir en una biblioteca pública: los espacios públicos también son prohibidos (Silverstein 2015).

En un contexto laboral, donde los homocíborgs desnudos son el pan de cada día, sin ningún tipo de represión, lo morboso termina siendo el amor romántico, los encuentros fuera del internet, las relaciones con compromisos, o los chats a través de plataformas gratuitas como Skype o un acceso con contraseña con otro sujeto sin involucrar el pago. Por ejemplo, lo ideal sería que durante una transmisión los y las modelos estén plenamente concentrados en sus espectáculos, pero en realidad, los modelos han desarrollado el hábito morboso de abrir otras páginas mientras se transmite ya sean salas de otros espectadores o contenido de otra índole no pornográfica o erótica, contemplando la hora en que terminen sus transmisiones para hacer otras actividades, es decir, que durante la sobreexposición de los genitales o el erotismo, la pulsión deseante tiende a canalizarse sobre otros contenidos relacionados con productividad, ciencia, cultura, orden espiritual, entre otros.

Cuando anteriormente mencionaba que Skype es un punto de fuga para los modelos webcam, es porque al ser una plataforma que no está prediseñada para intercambiar dinero a través de cibersexo, los modelos tienden a pasar sus contactos y usuarios de Skype con códigos cifrados en el chat de sus plataformas para que posteriormente realicen videollamadas con actantes homocíborg que les son de su agrado a cambio de masturbada mutua o como le llaman "cam2cam", allí hay un desgaste de energía innecesario porque el modelo pudo invertir ese tiempo para producir más *tokens*, pero su pulsión deseante fue tan fuerte que ha desgastado energía sin obtener ningún beneficio más que su acto de perversión, cuando lo toma de costumbre, tiende a fracasar como modelo webcam porque pierde clientes en la medida en que les da espectáculos gratuitos. También existe el caso donde se accede al chat en Skype confiados de la promesa de que después del espectáculo les consignarán dinero a través de Wester Union, y una vez la otra parte tiene su orgasmo, inmediatamente se desaparece sin realizar el pago. Es decir, el modelo ha sido estafado, lo cual se puede traducir como el castigo recibido por el encuentro con su actante de deseo.

Realizar un acto sin cumplir las metas propuestas en *tokens*, implica una desvalorización como modelo webcam que con el paso del tiempo se traducirá en pérdida de ingresos y disminución en la velocidad de aumento de seguidores. La falta de creatividad es otra de los puntos de fuga hacia la pereza como goce que igualmente se manifiesta en la baja calidad del contenido de transmisión, repetición y aburrimiento por parte de los clientes. Es decir, cualquier tipo de relajo es un goce para el modelo ya que implica menos desgaste de energía, pero trae consigo una baja en la productividad que se castiga con la reducción de los ingresos.

Finalmente, la industria de modelos webcam también es un espacio donde hackers y demás usuarios abusan de los derechos de autor y copian las transmisiones para posteriormente subirlas a otras páginas webcam, para lo cual es sumamente importante estar consciente de que aunque se bloquee al país desde donde se transmite, con el fin de mantener la clandestinidad en el trabajo, tarde o temprano esas imágenes copiadas por otros usuarios pueden filtrarse y se perderá la privacidad. No obstante, cuando esto suceda, puede que los/las modelos ya tengan las suficientes herramientas para asumirlo en su mundo offline, como lo es la concepción de intimidad, pues, habrá entendido que lo íntimo no se reduce a sus genitales, sino que es un conjunto de emociones combinadas con su historia como sujeto y que ha decidido reservarse como lo más profundo de sí mismo.

Referencias citadas

- Butler, Judith. 2004. *Regulaciones de género*. Londres: Taylor & Francis Group.
- Case, Amber. 2010. *We are all cyborgs now*. https://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now (05/03/2017).
- Chaturbate. <https://es.chaturbate.com/> (05/03/2017).
- Díaz, Esther. 2014. *La sexualidad y el poder*. Buenos Aires: Prometeo.
- Foucault, Michael. 1998. *Historia de la sexualidad. I La Voluntad de Saber*. México: Siglo XXI.
- Freud, Sigmund. 1905. *Tres ensayos de teoría sexual*. http://88.27.249.81/psico/sesion/ficheros_publico/descargaficheros.php?opcion=textos&codigo=290 (03/03/2017).
- Gattyan. <http://www.gattyan.com/gattyan-gyorgy> (05/03/2017).
- Jasmin. <https://jasmin.com/> (05/03/2017).
- JuanBustos.Com. <https://juanbustos.com/> (05/03/2017).
- Kesby, Rebecca. 2012. *How the world's first webcam made a coffee pot famous*.

- <http://www.bbc.com/news/technology-20439301>. (05/03/2017).
- Latin América Adult Business Expo. <http://lalexpo.com> (05/03/2017).
- Lévy, Pierre. 1999. *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.
- LiveJasmin. <https://www.livejasmin.com/> (05/03/2017).
- Murieles, Herlen. 2015. Práctica del cibersexo en hombres jóvenes modelos webcam, a través de sus narrativas sexuales. Trabajo de pregrado en Antropología. Medellín: Universidad de Antioquia.
- MyFreeCams. <http://www.myfreecams.com/> (05/03/2017).
- Noticias Caracol. "Menores de edad trabajaban en el barrio Boston como modelos webcam". <http://noticias.caracol.com/medellin/menores-de-edad-trabajaban-en-el-barrio-boston-como-modelos-webcam> (06/03/2017).
- Paxum. <https://www.paxum.com> (05/03/2017).
- Payoneer. <https://www.payoneer.com/> (05/03/2017).
- Silverstein, Jason. "Exclusive: Oregon State webcam girl Kendra Sunderland opens up in first interview: 'I've always been the type of girl who's not afraid to show off'". <http://www.nydailynews.com/news/national/oregon-webcam-girl-kendra-sunderland-interview-article-1.2105248> (05/03/2017).
- Rosas Mantecón, Ana. 1999. Globalización cultural y antropología. *Alteridades*. (3): 79-91
- Skype. <https://www.skype.com/> (05/03/2017).