

L'era del sexe fred

Els vertiginosos avenços de les tecnologies informàtiques i audiovisuals i dels sistemes de comunicació han generat tota una sèrie d'aplicacions lúdiques de caràcter eròtic. Amb l'aparició de la sida i la regressió dels costums sexuals, han començat a comercialitzar-se amb un considerable èxit.

Les mil·lenàries il·lustracions del *Kamasutra*, els gravats llibertins del segle XVIII o les postals eròtiques de principis de segle són una bona prova de la importància que té la imatge en el desenvolupament de la sexualitat humana. Al llarg del segle XX la cultura de l'onanisme ha trobat una privilegiada via de difusió al cinema. Des dels seus inicis comercials l'any 1973, el cinema porno s'ha convertit en una poderosa indústria de caràcter transnacional que mou milers de dòlars anualment. A Alemanya, per exemple, es venen més de 7 milions de revistes eròtiques anualment i el nombre de cintes de vídeo porno en circulació supera ja els 70 milions. Al costat del ja consolidat mercat de la pornografia, el telèfon eròtic i el sexe per ordinador es configuren com les modalitats més conegudes del "sexe fred", un concepte popularitzat per certs sociòlegs i teòrics de la comunicació amb el qual es designen les noves formes d'eroticisme mediatitzades per un suport electrònic o informàtic.

El refredament de les línies calentes.

Durant el primer mes de funcionament del telèfon eròtic al nostre país (maig de 1992), una de les empreses pioneres del sector va rebre més de 18.000 cridades i obtingué uns beneficis de més de 10 milions de pessetes. En poc temps, més de cinquanta empreses ja havien sol·licitat la seua llicència per a introduir-se en el rendible negoci de les línies calentes que s'anunciaven constantment per totes les televisions. Des de maig a octubre del 92, les cridades telefòniques a través de la línia especial 903 van realitzar una facturació d'11.327 milions de pessetes, segons reconeixia el president de Telefónica, Cándido Velázquez, en una compareixença davant el Senat. Aquest èxit tan inesperat com espectacular va evidenciar la manca d'una normativa legal que regulara els serveis telefònics inclosos dins de les polèmiques línies 903. Telefónica va suspendre temporalment aquest ser-

vei davant les més de 800.000 reclamacions rebudes en les organitzacions de consumidors i usuaris. La major part de les protestes relacionades amb les factures de telèfon eren de pares amb fills adolescents addictes als suggestius missatges eròtics pre-gravats de les línies calentes i a les línies de conversa conegudes com *party-line*. Però els abusos més escandalosos d'aquesta singular prestació eròtica van produir-se entre empleats incontrolats de certes empreses privades i desficiosos funcionaris de l'administració pública. Per tal de burlar la rígida normativa instaurada després per Telefónica, en l'actualitat la major part de les línies calentes funciona des de l'estranger i cal marcar el 07 (línia internacional) per a poder connectar amb elles. Les tarifes han augmentat de forma considerable perquè algunes d'aquestes línies funcionen des de països tan llunyans com Filipines, Turquia, Brasil o Argentina.

Aplicacions eròtiques de l'ordinador.

Menys problemàtiques i més discretes resulten les modalitats de contacte eròtic per ordinador. L'anomenada "bústia rosa" s'ha convertit en menys de dos anys en una de les aplicacions més rendibles del correu electrònic. Durant els seus primers dotze mesos de funcionament, més de 190.000 usuaris van connectar amb 'Sexytex', un sistema informàtic que des d'Altea ofereix tot tipus de comunicació eròtica interpersonal. Per a accedir al sistema cal disposar d'un ordinador amb targeta mòdem, connectar amb Telefónica i marcar el programa "sex-69". Una hora de connexió amb el programa costa un poc més de 1.000 pessetes i resulta més econòmic que el telèfon eròtic. El caràcter anònim de les comunicacions permet als usuaris alliberar totes les seues fantasies eròtiques sense cap risc i trobar en la xarxa informàtica persones amb inclinacions sexuals poc usuals.

Per a captar nous contactes, els afeccionats a la conquesta per ordinador empren imaginatius pseudònims com Dorian Gay, Viuda





Negra, Vellut, Penetrator, El Gran Masturbador, Mister Sodoma, Analista o Barbarella. Però en la gran majoria dels casos, l'intercanvi de missatges eròtics no culmina amb un posterior contacte personal directe.

En els últims dos anys, els videojocs han deixat de ser una diversió exclusivament infantil amb l'aparició de nombrosos programes d'entreteniment per a adults. El més popular d'aquests jocs interactius és el Strip Poker on es planteja una partida de cartes que té com a premi anar despullant progressivament una atractiva model.

L'ex-actriu Teresa Orłowski, propietària d'un dels més importants *holdings* de pornografia a Alemanya, ha comercialitzat recentment amb el suport informàtic d'una companyia japonesa el seu propi videojoc, Poker Nights-Teresa Personally. Des de la pantalla de l'ordinador, la veterana Teresa Orłowski vestida amb sofisticada llenceria incita el jugador a guanyar la partida per a poder acabar de despullar-se.

Altres programes informàtics ofereixen seqüències completes de conegudes pel·lícules porno, però la qualitat d'imatge és encara inferior a la de qualsevol vídeo domèstic.

Els jocs eròtics en el suport informàtic CD-ROM tenen una millor resolució d'imatge i més possibilitats que els programes convencionals per a ordinador personal. A França ja s'han començat a comercialitzar per un poc més de 1.000 francs (24.000 pessetes) programes CD-ROM que contenen fotografies i seqüències de vídeo porno amb una molt bona qualitat d'imatge. Com la VTO de Teresa Orłowski, la poderosa productora californiana Vivid També s'ha introduït en el negoci de la pornografia informàtica i ofereix títols en CD-ROM com *The Legend of the Kamasutra* que tenen com a protagonistes algunes de les principals estrelles del circuit porno nord-americà. L'empresa California Adult Software intenta introduir a Europa un ample catàleg de programes CD-ROM amb tot tipus de perversions eròtiques.

Recentment va ser presentat en una fira d'alta tecnologia celebrada a Anaheim (Alemanya) el joc interactiu en CD-ROM Virtual Valerie, una creació del dissenyador gràfic Mike Saenz que ja és un èxit de vendes als Estats Units. Malgrat la seua procacitat, la configuració anatòmica d'aquesta prostituta electrònica és poc versemblant i els seus moviments recorden els carrancs desplaçaments d'un robot.

'Cybersex': sexe virtual. El futur del sexe electrònic està directament vinculat als progressos en el camp de la realitat virtual, una tecnologia informàtica d'avantguarda que permet la creació d'espais artificials tridimen-



Un casc amb visió estereoscòpica i audiòfons. El seu ús permet introduir-se sensorialment en el món cibernètic.

sionals on l'espectador pot submergir-se lliurement com un personatge d'aquest univers anomenat espai cibernètic o *cyberespai*. Per a tenir la sensació de traspasar la pantalla de l'ordinador i introduir-se en aquest fascinant món il·lusori és necessari un casc aparatós amb monitors de cristall líquid i visió estereoscòpica (*eye-phone*) i un guant de dades (*data glove*) que transmet a l'ordinador les ordres per a poder desplaçar-se dins de l'espai virtual. Tots aquests prodigis de la simulació per ordinador s'utilitzen des de fa alguns anys en camps tan diferents com la investigació mèdica, la projecció urbanística, el disseny d'automòbils o la indústria militar i les seues aplicacions lúdiques comencen a exhibir-se als Estats Units, Gran Bretanya i Japó on les grans companyies multinacionals del videojoc, Nintendo i Sega, tenen previst crear més de cinquanta parcs temàtics per a finals de 1995.

Sexe segur o alienació eròtica

Un dels temes més discutits actualment a les tertúlies i els programes de debat de major audiència als Estats Units és el de la influència de les diverses modalitats de sexe electrònic (vídeo porno, línies calentes, videojocs eròtics, *cybersex*) sobre la conducta sexual dels nord-americans. L'impacte del sexe fred en la sexualitat contemporània també és discutit a Europa i el debat recorda la vella polèmica entre apocalíptics i integrats, que va recollir Umberto Eco als seus escrits dels anys seixanta sobre la cultura popular i els mitjans de comunicació.

L'aparició de la sida ha transformat radicalment els costums sexuals tant a Europa com als Estats Units durant la dècada dels vuitanta. Aquest canvi s'ha manifestat en una disminució de la promiscuïtat i en una recerca del sexe segur (*safe sex*) que ha afavorit l'eclosió de les noves tecnologies aplicades a l'eroticisme. Per a certs sociòlegs i psiquiatres la irrupció del sexe fred és un símptoma del procés de deshumanització i alienació de l'home contemporani. L'escriptor i periodista José Ribas considera que el sexe electrònic és un signe més de l'enderrocament total de la cultura occidental, que ja ni tan sols és capaç de fer que es comuniquen dues persones de forma normal. La insatisfacció és tan gran i profunda en aquesta societat, cada vegada més materialista i incomunicada, que busca l'evasió a través de la tecnolo-

gia". El sociòleg Enrique Gil Calvo destaca el caràcter solitari, anònim i clandestí del sexe fred i assenyala que "els nous mitjans emprats amb una finalitat eròtica són pròtesis tecnològiques de la cutura masturbatòria actual, que es recolza en la clandestinitat".

Una de les principals defensores als Estats Units del sexe fred és Lisa Palac, autora del llibre *Digital sex* i directora de la revista especialitzada en noves tecnologies eròtiques *Futur sex*. Per a aquesta escriptora californiana el *cybersex* és una veritable revolució sexual: "Per primera vegada en la història de la humanitat tot el món pot fer l'amor sense limitacions. Les fantasies de cada persona podran expressar-se sense repressions socials. Ens trobem al mig d'una revolució tecnològica que torna la vida més interactiva. Les relacions de l'home amb el sexe estan canviant i el *cybersex* és una nova forma de comunicar i de trobar els aspectes inexplorats de la sexualitat. A més les orgies virtuals són segures i no contagien la sida." Per la seua banda, el dissenyador gràfic especialitzat en realitat virtual, Myron Krueger, assenyala els possibles efectes benèfics d'aquesta tecnologia: "En el futur, un matrimoni que dorm separat en distintes ciutats podrien transmetre's la sensació d'estar junts en el mateix llit compartint un espai viutual comú creat per l'ordinador."

Més enllà de les seues aplicacions eròtiques, l'ús de les tecnologies informàtiques d'avantguarda també generen polèmica. Robert Stone, director de la Divisió de Realitat Virtual i Telepresència de la companyia anglesa Advanced Robotics adverteix que "la realitat virtual no ha d'estar disponible en massa fins que no s'haja comprovat que és una tecnologia segura. No podem fiar-nos de la indústria de l'oci". La fascinació humana per aquests paradisos artificials podria convertir-se, segons el pensador francès Paul Virilio, en una perillosa forma d'addicció: "Els vertigens virtuals poden ser un nou opi per als qui desitgen escapar del món." Una visió radicalment distinta és la del veterà agitador contracultural Timothy Leary. El pare de la psiquedèlia durant els anys seixanta s'ha convertit en un dels defensors més notables d'aquestes noves tecnologies: "La realitat virtual donarà poder a l'individu perquè pense i es comuniqui millor. Els ordinadors i la realitat virtual seran les pròtesis de les nostres ments per a submergir-nos en el món de la informació".

Aquesta controvèrsia és de moment un pur joc d'especulacions teòriques però quan els japonesos llancen per a finals de 1997 els primers equips domèstics de realitat virtual començarà realment un nou episodi de la conflictiva relació entre la màquina i l'home.

Ll. S.

Les aplicacions eròtiques de la realitat virtual, conegudes com *cybersex*, estan encara en una fase molt primària d'experimentació però alguns projectes d'investigació com Barbie's Virtual Playhouse del dissenyador gràfic canadenc Henry See o Cuber SM, un programa de sexe virtual sado-masoquista, han estat presentats al gran públic en les fires d'alta tecnologia. A més del casc amb visió estereoscòpica i audiòfons i els guants de dades, la indumentària requerida per a una experiència de *cybersex* es completa amb un vestit ple de sensors corporals (*datasuit*) connectat amb l'ordinador, que transmeten tres tipus d'estímulos diferents (calor, vibracions i pressió) en un intent de simular les sensacions pròpies de l'activitat sexual. Una pròtesi fàl·lica per a les dones (*cyberdildo*) i per als homes un artefacte succionador (*robosck*) s'encarreguen de transmetre els estímuls erògens als òrgans genitals.

L'experiència del *cybersex* pot ser individual o per parelles i en un futur pròxim podran realitzar-se orgies virtuals amb un grup de persones connectades per ordinador.

En la relació per parella els participants comparteixen el mateix espai virtual i cadascú és lliure de poder llançar estímuls sobre les diferents parts de projecció anatòmica del seu amant. En la pel·lícula de ciència ficció *El cortador de césped* (1990), ja s'anticipava el que seria aquest tipus d'experiència eròtica i s'advertia sobre les seues greus implicacions morals. Quan les autopistes informàtiques estiguen més perfeccionades, serà possible mantenir relacions *cybersexuals* de llarga distància amb persones que visquen en ciutats tan allunyades com Melbourne, Buenos Aires, Los Angeles, Tòquio o Vladivostok. Però el *cybersex* té encara molts problemes tècnics a resoldre abans que ser un producte amb garanties d'èxit en la seua comercialització. De moment les creacions virtuals, tant femenines com masculines, estan molt lluny de tenir una aparença física humana versemblant i que pugui ser excitant per a l'usuari. L'altre inconvenient fonamental és la complexa manipulació del guant de dades que requereix un llarg període d'aprenentatge, i l'escassa mobilitat i comoditat dels vestits cibernètics plens de cables i de connexions amb l'ordinador. En una recent exhibició de realitat virtual, celebrada a París fa unes poques setmanes, una parella de voluntaris escollida per a gaudir dels estímuls digitals del *cybersex*, va declarar posteriorment que es tractava d'una experiència curiosa i fascinant però molt allunyada del plaer eròtic.

El dinosaures de *Parc juràssic* o els espectaculars efectes especials de *Total Recall* i *Terminator II* demostren els bons resultats de les aplicacions pràctiques de la realitat virtual



Pròtesis fàl·liques per a les dones (cyberdildo) i artefactes succionadors (robosck) per als homes. Aquests aparells s'encarreguen de transmetre els estímuls erògens als òrgans genitals.

al món del cinema. Quan la tecnologia del disseny per ordinador estiga més perfeccionada, serà possible disposar de pel·lícules interactives on l'espectador podrà introduir-se dins de la narració segons els seus desitjos. L'usuari tindria, així, la possibilitat de protagonitzar una aventura eròtica amb les clonacions informàtiques de Sharon Stone o Kevin Costner. Les poderoses productores porno californianes, un dels sectors més dinàmics de la indústria d'entreteniment als Estats Units, podrien multiplicar encara més el seus beneficis milionaris amb la comercialització del cinema virtual interactiu durant els primers anys del pròxim mil·lenni.

Lluc Soler