



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA

LICENCIATURA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

**“Cyborgsex: semioeconomía, trabajo y performance en plataformas de
sexcam”**

Trabajo terminal

que para acreditar las unidades de enseñanza aprendizaje de

Trabajo de Investigación Etnográfica Aprox. Explicativa y Análisis Explicativo III

y obtener el título de

LICENCIADO EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

presenta

Dafne Elena Ruiz Grajales

Matrícula No. 2163014866

Comité de investigación

Director: Dra. Natalia Radetich Filinich

Asesores: Dr. Federico Besserer Alatorre

Dr. Rodrigo Díaz Cruz

Ciudad de México

Febrero 2024

Para Mar

Luego de la vida, más aventuras nos esperan ...

AGRADECIMIENTOS

Externo mi agradecimiento a todas las camgirls y viewers que me dieron la confianza de entrevistarlos sobre situaciones que muchas veces no son fáciles de hablar. Sus nombres no pueden ser expresados aquí por cuestiones de privacidad, pero estoy enormemente agradecida de su buena disposición y apertura. A veces uno no es capaz de dimensionar cuánto puede verse atravesado por una investigación. Al “espejarse” en los otros, se terminan revelando cosas inesperadas de uno mismo. Gracias por enseñarme tanto.

Gracias también a Natalia Radetich por haber contribuido enormemente a mi formación académica. Ella me acompañó no solamente durante esta investigación sino durante toda la licenciatura. Su pasión, brillantez y potencia intelectual me resultó inspiradora, y tomar sus cursos me sacudió tremendamente. Gracias por tanta paciencia, por su lectura tan cuidadosa y atenta, por permitirme pensar con libertad. Escucharla hizo brotar en mí un interés por la investigación, un impulso, que será difícil, sino imposible, frenar. Si pensara esta tesis como un edificio, Natalia me ayudó a construir los cimientos.

Agradezco a Federico Besserer, pues como su ayudante tengo la constante sensación de que no le he ayudado tanto a él, como él me ha ayudado a mí. Me ha enseñado muchísimo sobre la labor de investigación y su compromiso con la docencia me ha impulsado e inspirado a continuar con este camino. Entre tantas cosas que he aprendido de su amable y cálida instrucción, Federico me enseñó que sin método no hay antropología. Como lector de mi tesis hizo sugerencias y comentarios que me llevaron a redefinir el rumbo de mi investigación. Gracias por ayudarme a entender el sentido global de mi tesis y a consolidar la estructura de este edificio que parecía, en un principio, un tanto inconexo.

Siguiendo con la metáfora del edificio, agradezco enormemente a Rodrigo Díaz, quien fue mi segundo lector, por darme claves para afinar los acabados de esta tesis. Su lectura minuciosa y detallista me permitió matizar mis propias ideas y generar otro tipo de problematizaciones que espero poder continuar resolviendo más adelante. De la crítica se crece muchísimo, y se agradece que venga de un lugar tan constructivo.

Muchas gracias a mis compañeros de proyecto, especialmente a Mafer, Miguel,

Angie, Aitana y Sara, por sus comentarios y buenos deseos durante el seminario. La pandemia se atravesó en el proceso, pero gracias a su breve y agradable compañía esta investigación fue un camino menos solitario.

Gracias también a Matías, Claudia, Anabel, Andrea y Dahil por sus comentarios tan pertinentes en el marco del seminario doctoral organizado por Federico Besserer. Siempre se aprende mucho de quienes llevan más camino recorrido.

No está de más agradecer a aquellos amigos que me acompañaron durante la licenciatura e hicieron que esta etapa de mi vida fuera entrañable. Gracias a Mariana, a quien llevaré siempre en mi corazón. A Karel por ser una amiga con quien siempre puedo hablar hondamente. A Pao por cada momento vivido. A Iván por esas pláticas tan fraternas.

Finalmente, agradezco a mi hermana, Ale, por cuidarme y ser mi confidente y sostén emocional siempre. Agradezco a mi papá, Dakini, por formarme y estar ahí como un faro de luz cada vez que sentía que perdía el rumbo. A mi mamá, Magali, por todo su amor y apoyo.

Hay sentimientos y vínculos tan profundos y poderosos que no se pueden expresar en palabras, pero nunca está de más decir: GRACIAS.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
I. Sobre esta investigación.....	8
II. Estado del arte y marco teórico.....	17
<i>Hacia una semiótica marxista y feminista</i>	17
<i>Enfoque de género: trabajo, performance y tecnología</i>	22
III. Metodología	27
IV. Contenido.....	39
SECCIÓN 1. TRABAJO Y PRODUCCIÓN DE SEMIOMERCANCIAS DIGITALES	44
CAPÍTULO 1. EL TRABAJO EN PLATAFORMAS DE SEXCAM	46
I. El trabajo sexual por medio de plataformas.....	47
II. Visibilizando el trabajo de las <i>camgirls</i>	51
III. Cláusulas de exención de responsabilidad en detrimento del derecho laboral	59
IV. Trabajo deslocalizado	64
V. Flexibilidad horaria y tiempos de espera improductivos	67
VI. Sistemas de distinción y recompensa.....	70
CAPÍTULO 2. SEMIOMERCANCIAS DIGITALES	75
I. Hacia una teoría de las mercancías significantes.....	76
II. De la mercancía-servicio a la semiomercancía digital.....	79
III. Semiomercancía digital: la emergencia del valor de cambio semiótico	87
IV. Reificación del performance	92
V. Negociación entre <i>viewers</i> y <i>camgirls</i>	96
VI. Valorización económica y encriptamiento del <i>token</i>	99

VII. Conclusiones en torno al trabajo y la semiomercancía digital	101
SECCIÓN 2. EL CÓDIGO	104
CAPÍTULO 3. EL CÓDIGO EN LAS PLATAFORMAS DE SEXCAM.....	105
I. El código de interfaz	105
CAPÍTULO 4. DIMENSIÓN SINTÁCTICA	112
I. Una nueva sintaxis	113
II. Organización estratégica en la interfaz	114
III. Sintaxis de los lenguajes: jerarquización y relaciones de fuerza	118
IV. Sintaxis del espacio: la inmersión del ciberespacio en los lugares de intimidad.	123
V. Sintaxis del cuerpo: cadena de mando y cuerpo subordinado	132
VI. Tácticas de sujeción del cuerpo: individualización, modelización, parcialización y masificación	135
VII. Disciplina y control	156
VIII. Conclusiones en torno a la dimensión sintáctica	161
CAPÍTULO 5. EL CUERPO Y EL SEXTOY	163
I. La centralidad del cuerpo y el <i>hardware</i>	164
II. Cuerpo: objeto de poder	166
III. <i>Sextoy</i>	172
IV. Los orígenes del vibrador electrónico: <i>scientia sexualis</i> y un modelo androcéntrico de la sexualidad.....	182
V. Dildotecnología: entre la tecnofobia y la tecnofilia	189
VI. Deseo y des-deseo	193
VII. La observación de Taylor	200

VIII. El ritmo de Ford.....	206
IX. Conclusiones en torno al cuerpo y el <i>sextoy</i>	211
CAPÍTULO 6. DIMENSIÓN SEMÁNTICA	215
I. Performatividad: la dimensión semántica incorporada	216
II. Plataformas de <i>sexcam</i> y pornografía.....	221
III. Categorías de las plataformas de <i>sexcam</i> : dominio semántico	228
IV. Entre el régimen del código y la variación del sentido.....	243
V. Signo y símbolo	250
VI. El <i>performance</i> /semiomercancía como texto.....	256
VII. Conclusiones en torno a la dimensión semántica: agencia y dominio discursivo	259
CAPÍTULO 7. RESPUESTAS DE COMPORTAMIENTO	262
I. Producción de corpo-subjetividades maquínicas	263
II. Hacia una corpo-subjetividad <i>cyborg</i> decodificada.....	273
III. Conclusiones en torno a las respuestas de comportamiento	279
CONCLUSIONES GENERALES	281
GLOSARIO	286
BIBLIOGRAFÍA	288

INTRODUCCIÓN

I. Sobre esta investigación

Esta investigación se inserta en un conjunto de proyectos que se gestaron bajo la asesoría de Natalia Radetich Filinich, cuya temática general gira en torno a pensar en las nuevas morfologías del trabajo en el contexto del capitalismo contemporáneo. Un mosaico de posibilidades de estudio se abrió a la par que un conjunto de antropólogas y antropólogos en formación definimos los intereses e inquietudes que impulsarían nuestras investigaciones individuales. Algo estaba claro: el horizonte laboral de nuestro tiempo mostraba signos de aguda precariedad, desprotección y flexibilización.

En específico, el estudio del trabajo por medio de aplicaciones y plataformas digitales se mostraba como un terreno difícil de investigar, en principio, debido a la relativa novedad de estas modalidades de trabajo, cuyos efectos en materia laboral aún siguen sedimentándose. A su vez, se hizo evidente la falta de transparencia con la que se manejan las empresas propietarias de estas plataformas, pues enuncian todo tipo de tramas engañosas que encubren el trabajo y/o apelan a un nuevo modelo de colaborador “libre” que “trabaja cuando quiere”, básicamente, una puesta en discurso repleta de eufemismos que trata de disimular las problemáticas condiciones laborales que ofrecen a los trabajadores. Otra dificultad para el estudio de estas modalidades de trabajo es que el *software* mismo funge como una barrera informática que, irónicamente, impide acceder a información sumamente relevante. Al día de hoy, la batalla por la mejora de los derechos laborales en el marco de aplicaciones y plataformas de trabajo es también contra el encriptamiento informativo que se fragua en la gestión algorítmica, puesto que, bajo el pretexto de proteger el *software* del *hackeo*, se evita la rendición de cuentas y se oscurece cómo éste funciona y cuál es el manejo que se hace de los capitales que manejan.

Ante tal panorama, esta investigación se enfoca en el trabajo sexual por medios digitales, específicamente en plataformas digitales de modelos *webcam* como 4cam, CAM4, Myfreecams y Chaturbate, las cuales proporcionan un medio para hacer transmisiones en vivo que consisten en performances eróticos o sexuales en los que las modelos, también llamadas *camgirls*, realizan estos *shows* a cambio de una remuneración económica proporcionada por quienes las observan, es decir, los *viewers*. Uno de los hilos organizadores de esta tesis se orienta a demostrar que, más allá de la mistificación que hay en torno a la labor de las *camgirls* como algo meramente lúdico o con fines de

entretenimiento, en realidad ellas realizan un trabajo. Este ocultamiento del trabajo dista de ser accidental, pues permite a las plataformas deslindarse de toda responsabilidad y ahorrarse los costos que tendrían que destinar a brindar protección social y laboral a sus trabajadoras.

Una vez comprendida la actividad de las *camgirls* como un trabajo, se hizo necesario desarrollar con mayor profundidad qué tipo de trabajo es el que ellas realizan. Lo anterior conlleva no sólo abordarlo en la medida en que se ejerce bajo cuestionables condiciones laborales en el marco de plataformas digitales, sino introducirse también al problema del discurso, puesto que el performance que la *camgirl* lleva a cabo es una generación discursiva que se inserta en procesos de valorización tanto como de significación y comunicación en sí mismos sugerentes. Para plantearlo en términos sencillos: la *camgirl* produce riqueza, pero en el acto produce también discurso. Bajo este tenor, esta investigación se inserta en el campo de la antropología social, pero se sostiene en un marco teórico híbrido, en principio conformado simultáneamente por la semiótica y la economía política. A lo largo de esta tesis se hace referencia a la existencia de semiomercancías, a modalidades de paga cuyos revestimientos son profundamente significativos (*tokens*), a una economía política en el código de las plataformas de *sexcam*—dado que éstas no sólo fungen como infraestructuras digitales en las que se trabaja, sino también como matrices semióticas, códigos que regulan todas las funciones significantes que circularán en su interior conforme se insertarán o contribuirán eventualmente a la generación de valor—. Por un lado, se hizo un esfuerzo por observar las producciones discursivas que se producen y circulan en las plataformas, es decir, el estudio de esta modalidad de trabajo no se remitió al mero enfoque económico de los estudios del trabajo. Pero, por otro lado, la apuesta de esta investigación también consistió en ir más allá de los enfoques que se remiten al espectro meramente discursivo que son comunes en los porno estudios, para pensar en la materialidad de este proceso.

De hecho, otro hilo organizador de esta investigación consiste en un ejercicio de sumergimiento en la interfaz gráfica de las plataformas de *sexcam*. Como ya se señalaba anteriormente, las interfaces de estas plataformas fungen al mismo tiempo como infraestructuras en las que se realiza un trabajo y como matrices semióticas que conforman una codificación. Dicha codificación se comprende a partir de tres dimensiones: una dimensión sintáctica, una dimensión semántica y una dimensión

conductual. Para esclarecer lo anterior es oportuno retomar el ejemplo que Umberto Eco¹ emplea para distinguir estas dimensiones, en éste se presenta un mecanismo de detección del nivel del agua depositada en un embalse y regulado por un dique. El objetivo de este mecanismo es evitar que los niveles de agua rebasen el parámetro establecido como seguro. Es así que los estados del agua (es decir, si hay o no agua, si está por encima del nivel crítico, la velocidad en que sube, etc.) conforman un *sistema semántico* susceptible de convertirse en el contenido de un proceso de comunicación entre el mecanismo que detecta estos estados del agua y el mecánico encargado de cuidar los niveles del agua. Este proceso de comunicación se da a través de cuatro lamparitas que se encienden y apagan en virtud de los niveles del agua y funcionan como señales para el mecánico. En tal situación se dispondrá de una serie de señales: lámpara A, lámpara B, lámpara C y lámpara D, de forma que las distintas combinaciones posibles entre las luces de estas cuatro lamparitas puedan transmitir múltiples contenidos (AB, por ejemplo, podría comunicar un nivel crítico). Eco define las distintas combinaciones posibles como un *sistema sintáctico*. Pero todo este proceso carecería de sentido si no provocara determinadas *respuestas de comportamiento* en el mecánico, quien debe realizar un buen trabajo y reaccionar correctamente en caso de peligro. Si hay una relación entre los estados del agua, las posibles combinaciones de luces encendidas y el comportamiento del mecánico es debido a la intervención del código, éste articula tres sistemas (*s-códigos*) distintos: sistema semántico, sistema sintáctico y respuestas de comportamiento, de manera que la integración de tales *s-códigos* constituye lo que concebimos como un código. Respecto a esto, las plataformas de *sexcam* instauran un sistema sintáctico que se despliega en su interfaz, pero también en la conformación de redes de relaciones entre ciberespacio y los hogares, entre los cuerpos y los dispositivos tecnológicos, entre los agentes que participan en este proceso, entre los diversos lenguajes que se condensan en la interfaz, etcétera. Suponen, además, la instauración de un sistema semántico en el que ciertas discursividades dominantes se ratifican a través de dispositivos tales como categorías que clasifican los performances en función de los tipos de cuerpos de las *camgirls*, las prácticas sexuales y eróticas que efectúan o los roles que asumen. Y naturalmente, todo esto genera una serie de respuestas de comportamiento tanto en *camgirls* como en *viewers*. No obstante, es importante considerar que el código no opera unilateralmente. No se trata de un código hermético e incapaz de sufrir transformaciones,

¹ Cfr. Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, pp. 65-80.

antes bien, este código es permeable y capaz de asimilar otros componentes semánticos o sintácticos. Así mismo, *camgirls* y *viewers* no son receptores pasivos de una codificación que se instaura sobre ellos y determina sus comportamientos, pues si bien la instauración del código supone un claro ejercicio de poder en el que las plataformas poseen cierta preeminencia discursiva sobre los usuarios, éstos pueden tener interpretaciones de carácter simbólico que los distancia de las discursividades dominantes de las plataformas.

Lo anterior implica entender las plataformas de trabajo no sólo como medios de investigación o medios en los que se investiga, sino también como medios que se investigan. Implica estudiar las plataformas, específicamente sus interfaces gráficas, como en sí mismas objetos de estudio, en la medida en que su propia infraestructura revela elementos que es importante considerar. En este ejercicio de sumergimiento en la interfaz gráfica fue necesario descomponerla analíticamente en sus distintos elementos, estudiar no solamente las dinámicas de interacción que produce, sino estudiarla en sí misma como arquitectura, como un espacio producido (codificado) que a su vez produce (y codifica). Las plataformas, o bien podemos decir que también los propietarios de dichas plataformas, son actores a los cuales es posible aproximarse a través un análisis de sus interfaces.

Así, y comprendiendo los dos hilos organizadores de esta investigación (el trabajo y las plataformas) se parte del marco analítico de Umberto Eco² respecto al código para comprender el aparato semiótico de las plataformas, pero considerando que estas concentran una serie de procesos de valorización y son, de hecho, plataformas de trabajo. Se propone pensar en las *camgirls* como las emisoras de un performance, pero pensar a su vez que este *performance* deviene en semiomercancia digital y se produce a través de un cuerpo que posee una fuerza de trabajo de la que depende para subsistir; pensar en los *viewers* como receptores, pero también como consumidores que pagan *tokens* y consumen semiomercancías. En un mayor nivel de abstracción teórica, se pretende superar la dicotomía entre “lo material” y “lo discursivo”, “lo económico” y “lo semiótico”, como dos dimensiones opuestas y mutuamente excluyentes, y partir de una aproximación semiótico-material. Se desprende de lo anterior un enfoque interdisciplinario, un marco

² Cfr. Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, pp. 65-80.

teórico híbrido que sirve de base para estudiar empíricamente cuestiones tales como el performance, la discursividad, los sistemas de significación, pero también las relaciones de fuerza, las condiciones de trabajo, las transacciones económicas, las condiciones materiales que son inalienables de las condiciones de producción del discurso.

Ahora bien, las plataformas, como espacios cibernéticos de trabajo y consumo a los que acceden *camgirls* y *viewers*, son, en apariencia, de pura composición semiótica, no disponen de un espacio “físico” y por ende todas las mercancías que se producen en éstas son sígnicas. No obstante, he aquí una importante puntualización en la que esta investigación insiste en virtud de contribuir a la discusión y no perder de vista la dimensión material de este fenómeno: el hecho de que en la transición del fordismo al posfordismo se haya pasado del trabajo en espacios físicos al trabajo en espacios digitales, de la fábrica al *software* y de las mercancías tangibles a las semiomercancías intangibles no quiere decir que los espacios físicos, los *hardwares* y el cuerpo mismo se hayan vuelto prescindibles. El ciberespacio no es un espacio “incorpóreo” que ha vuelto obsoletas las tecnologías analógicas, visibilizar esto nos permite “desvirtualizarlo” y concebirlo no como una excepción de “lo real”, sino como parte de un proceso más amplio. El *room* de la *camgirl* requiere de un espacio físico —el hogar— desde el cual grabar, la producción del contenido audiovisual que circulará en el ciberespacio requiere de *hardwares* como la cámara, el micrófono, la computadora e incluso los *sextoys* (juguetes sexuales electrónicos), el cuerpo de las *camgirls* es también su instrumento de trabajo y para que produzca un performance se ejercen una serie de tácticas de sujeción y extracción sobre éste. Se trata de un proceso productivo/consumativo de semiomercancías que no está en una etapa posterior a la materialidad: los espacios físicos, los cuerpos y los objetos no desaparecen en el ciberespacio.

Así, a la disolución del supuesto que establece la separación radical entre “lo material” y “lo semiótico”, habría que sumar la disolución del supuesto que mantiene una separación entre “lo real” y “lo virtual” como dos conceptos y espacialidades mutuamente excluyentes. La pretendida inmaterialidad del ciberespacio, y por ende de las plataformas digitales, ha respondido a un discurso ideológico que pretende disimular la creciente importancia económica y política de los medios digitales. Si se parte de que las plataformas digitales son espacios “incorpóreos” o “virtuales” que están exentos de las determinaciones materiales o políticas que rigen al resto de los espacios sociales,

diffícilmente puede tomarse en cuenta de qué manera estas implementan procesos de extracción y a través de qué mecanismos de poder.

En aras de desmontar el supuesto de la inmaterialidad —y por ende de la apoliticidad— del ciberespacio, a las dos dimensiones anteriormente abordadas (económica y semiótica) habría que agregar una dimensión política. Las plataformas son capaces de inmiscuirse en terrenos que antes se configuraban de forma absolutamente distinta, como es el caso del espacio íntimo. Lo anterior supone un reensamblaje en lo social: los lenguajes, los sujetos, los objetos y los espacios son reposicionados, generando con ello una nueva sintáctica. En la aparente trivialidad de una *camgirl* que transmite desde su hogar y conduce su cuerpo para transmitir un performance erótico en el que despliega distintos lenguajes y hace uso de determinados instrumentos, se está produciendo un nuevo escenario social en el que cada cosa ocupa no sólo un nuevo lugar, sino también un lugar específico, codificado. Más allá de la supuesta desconexión de los espacios tangibles y el ciberespacio, de la “irrealidad” atribuída al espacio “virtual”, o de la pretendida inmaterialidad del código, la tecnología plattformaria permite un reensamblaje estratégico (de distintas arquitecturas, cuerpos, lenguajes e instrumentos), lo que tiene una connotación política, pues se construye con ello una cadena de mando —de producción y consumo— de carácter tecno-social, que conjuga la intervención de organismos humanos y no humanos, todos y cada uno de ellos atravesados por relaciones de fuerza y jerarquías en aras de establecer una sujeción política que favorezca la economía de las plataformas. Las implicaciones del uso de las plataformas no se concentran así en el ciberespacio, sino que se despliegan más allá de ellas: en la relación social que establecen los actores que participan en este proceso —dígame *viewers* y *camgirls*— y sus formas de comunicación, en el uso que se da a los instrumentos de trabajo/consumo que facilitan la captura de las energías humanas y su canalización a dinámicas productivas, en las maneras en que se habita el espacio —sea digital o tangible—. En las plataformas de *sexcam* se desata un control al mismo tiempo económico, político y discursivo que se posibilita, en principio, por una nueva articulación estratégica comprendida por la tecnología de las plataformas digitales: lenguajes, espacios, sujetos e instrumentos se interconectan gracias a la instauración de una sintaxis determinada que los posiciona y sitúa a conveniencia.

Podemos argüir que el trabajo siempre ha sido no sólo una relación capital-trabajo o un proceso productivo que naturalmente se da. Históricamente, el trabajo enajenado ha requerido de técnicas disciplinarias capaces de conducir y coaccionar el cuerpo trabajador en pos de extraer sus energías. Durante el fordismo pudo observarse un reensamblaje en la relación entre el cuerpo de los trabajadores y los medios de producción, lo que tuvo como consecuencia que el propio diseño de la arquitectura fabril y las relaciones sintácticas que ésta instituía estuvieran siempre pensadas en términos de incrementar la acumulación capitalista. Los mismos instrumentos de trabajo han sido diseñados a partir no sólo de una tecnología para la producción de objetos, sino también para la producción de cuerpos/sujetos. La cadena de montaje aceleró el proceso de producción de las mercancías, pero también posicionó el cuerpo obrero en un lugar determinado dentro de la arquitectura fabril, impuso un ritmo de trabajo y como consecuencia de ello los trabajadores se vieron obligados a hacer un uso cada vez más eficaz de sus instrumentos de trabajo, a ser más rápidos y precisos en sus movimientos. En el trabajo por medio de plataformas esto continúa, aun cuando estas técnicas se hayan vuelto más sutiles, pero no por eso menos eficaces. En estos nuevos espacios de trabajo un nuevo ensamblaje puede observarse en la conectividad del ciberespacio y los hogares, en la velocidad de vibración del *sextoy* que se adapta ergonómicamente al cuerpo al tiempo que lo produce, en la vigilancia que posibilita la cámara que graba a las *camgirls* desde sus hogares intervenidos por el ciberespacio y que sirve de prótesis para el ojo evaluador de los consumidores que fungen como una suerte de capataces. Sin embargo, incluso cuando este modelo de relación fordista —que podemos definir como disciplinario— entre trabajador/medios de producción permanezca resonando en las plataformas de *sexcam*, también se observan una serie de desplazamientos. Así, las *camgirls* se exigen a sí mismas una mayor productividad conforme están sujetas a un sistema de premiación y recompensa dispuesto por la plataforma que apunta a su capacidad de autoregularse: estamos frente a un paradigma híbrido de disciplina³ y control⁴ que se instaura desde el mismo diseño de la infraestructura plataformaria. El cuerpo sufre —como en la cadena de montaje— pero hay además una producción de deseo.

³ Cfr, Michael Foucault, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, p. 145.

⁴ Cfr, Gilles Deleuze, *Conversaciones*, pp. 277-281.

De tal suerte, bajo esta nueva situacionalidad económica y política —producto de una nueva articulación sintáctica— instaurada por la tecnología de las plataformas, las trabajadoras redefinen su relación con la infraestructura de las plataformas, pero cabe destacar que ellas mismas también son redefinidas, en ellas se producen respuestas de comportamiento. Esta redefinición es leída también en clave de género en lo que respecta a esta investigación. En el trabajo por medio de plataformas la corpo-subjetividad es posicionada y producida en pos de su eficacia: se actúa sobre la carne —que en el modelo mecanicista del cuerpo propuesto por Descartes se plantea como escindido del sujeto— y la subjetividad. Primero, y como veremos más adelante, en la relación entre los cuerpos e instrumentos tecnológicos, es decir, en la relación que las *camgirls* (y también los *viewers*) mantienen con instrumentos tales como los *sextoys* y la cámara fotográfica, podemos encontrar un uso generizado. Después, el dominio semántico que mantienen las plataformas al poseer sus propias vías de enunciación y diseñar la interfaz gráfica a conveniencia les permite instaurar ciertas discursividades dominantes que refuerzan los estatutos del género. Así, el trabajo feminizado de las *camgirls* consiste en buena medida en performar la feminidad, ya sea que la incorporen como suya o la pongan en escena con fines estratégicos. Por esta razón, si referimos a un poder político ejercido en las plataformas de *sexcam* —ya sea que tienda, por momentos, más hacia un paradigma disciplinario o hacia uno de control—, habría que considerar en qué medida se sirve del género como dispositivo de poder.

Las plataformas de *sexcam* ponen en práctica ciertos procesos subjetivantes que afianzan la dicotomía hombre/mujer —con todas sus implicaciones— y reproducen un ensamblaje, ahora manifestado en la corpo-subjetividad misma: el *cyborg* generizado y codificado. Organismo que no es ni enteramente biológico ni estrictamente cibernético y que fuera de la imaginación feminista que utiliza su figura para dibujar un horizonte post-género, puede ser diseñado para perpetuar la repartición de roles en aras de asegurar una economía ya no sólo reproductiva que imperaba en el modelo fordista —en el sentido de la típica pareja heterosexual que se reproduce en el hogar— sino productiva, pues luego del auge pornográfico, el sexo es una mercancía que se produce y consume a gran escala

y, en muchos casos, una de sus características es el estereotipamiento de lo femenino y lo masculino⁵.

Más allá de lo anterior, es igualmente imperativo considerar hasta qué punto este estereotipamiento puede ser problematizado. Es decir, los sujetos poseen una agencia frente a los ejercicios de poder que se vuelcan sobre ellos. Las *camgirls* pueden resignificar el uso de instrumentos tecnológicos tales como el dildo para apropiarse de sus propios deseos y placeres. Asimismo, pueden producir performances que se distancian de la discursividad dominante de las plataformas y poner en jaque las dinámicas patriarcales que éstas producen. Constantemente salen a flote tensiones entre poder y resistencia. Por esta razón se alude a una “decodificación” frente a la codificación de las plataformas. El *cyborg* mismo puede ser decodificado en virtud de que sus prótesis —los instrumentos tecnológicos antes referidos— dejen de responder a una dominación patriarcal. Puede, además, ser decodificado en los discursos que produce, a través de performances que proponen una forma de experimentar la sexualidad que se distingue de los marcos de discapacidad que imponen las plataformas de *sexcam* y la industria del sexo.

Sentadas ya las bases de estas tres dimensiones (semiótica, económica y política), cuyo anclaje es sociotécnico, cabe agregar que esta investigación propone una mirada expansiva que se ve materializada en el texto mismo y posiblemente pueda resultar vertiginosa para algún lector. En los siguientes apartados se salta de un campo a otro (propio de un enfoque interdisciplinario), de la información empírica a la teoría (consecuencia de una orientación al mismo tiempo teórica y etnográfica), y así mismo, estos saltos podrán evidenciarse a través de distintos espacios, escalas de análisis y temporalidades. De esta forma, en términos de una mirada expansiva del espacio, ya se ha visto que el fenómeno de las plataformas de *sexcam* tiene desenlace en el ciberespacio, pero va más allá de éste: incide sobre las formas de comunicación, los cuerpos, los instrumentos y espacios físicos. Lo anterior tuvo como consecuencia que el estudio de estas plataformas se desarrollara tanto en el ciberespacio como fuera de él, en una especie de tránsito continuo. Por otra parte, en términos de distintas escalas de análisis, veremos que este fenómeno en principio singular se inserta en una lógica más amplia, por ejemplo,

⁵ Ciertamente son destacables otro tipo de esfuerzos que, en el marco de esta industria, han apuntado a una problematización de los estereotipos de género, este es el caso de algunas producciones del denominado “post-porno”. No obstante, en su modalidad más hegemónica, puede observarse una reafirmación persistente de estos estereotipos.

supone un modelo corpo-subjetivo así como de relaciones sociales/sexuales —que al estar intermediadas por las plataformas se ven reificadas—. El *cyborg* y el *cyborgsex* suponen, respectivamente, una producción de cuerpos y subjetividades maquínicas, tanto como un modelo relacional que está bajo la entera subsunción tecnocapitalista. Así, de forma simplificada, puede decirse que esta investigación oscila entre lo particular y lo general, juega con el objeto y el contexto. Finalmente, en términos temporales, la intervención tecnológica sobre los cuerpos y las relaciones sociales se intensifica en la actualidad, pero no se inaugura en ella y, en aras de profundizar en las implicaciones de esta intervención, se vuelve necesario dar breves vistazos al pasado para comprender aquellas sutilezas del presente que yacen resonando en la historia. Veremos que la vibración del *sextoy* resuena con el antiguo vibrador electromecánico que era usado para tratar la “histeria” de las mujeres; el viejo modelo del Hombre-máquina que condujo y dominó al cuerpo al tiempo que lo hizo inteligible como objeto de estudio —y de poder— entra en resonancia con el *cyborg*; las técnicas de la sociedad de control de la economía digital entran en resonancia con las técnicas disciplinarias que proliferaron durante el taylorismo y el fordismo. El *cyborg* es un monolito político situado e historizado que, sin embargo, permite trazar otros imaginarios de la futurabilidad: nuevas vías de acción, emancipación, apropiación tecnológica y reinención de lo que significa ser humano.

Para introducir una declaración que tendrá desarrollo en los siguientes apartados: el *cyborg* y todo lo que se ha escrito sobre él desde la literatura académica feminista supone discusiones epistémicas tales como la problematización de la separación entre “lo discursivo” y “lo material”, “lo natural” y “lo artificial”, “lo humano” y “lo maquinal” — a las que ahora agregamos la separación entre “lo digital y “lo real”—, pero se dirige hacia una nueva configuración ontológica. Adelantando una de las conclusiones de esta investigación: el *cyborg* se ensambla y se reensambla, está en la tensión entre su codificación y decodificación, está arraigado en su historia y situado en su presente, pero yace en un devenir que aún sigue estando atado a escritura y reescritura.

II. Estado del arte y marco teórico

Hacia una semiótica marxista y feminista

Ya desde sus primeras menciones, la semiótica o semiología comenzaba a fraguarse como una ciencia —o disciplina— diferente de la lingüística, capaz de hacer

frente a fenómenos en los que el signo se manifiesta más allá de la lengua. Al respecto, Saussure plantea:

Se puede, pues, concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social. Tal ciencia sería parte de la psicología social, y por consiguiente de la psicología general. Nosotros la llamaremos semiología (del griego *sēmeíon* 'signo'). Ella nos enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan.⁶

De tal suerte que para el autor la semiología podría ser capaz de estudiar los signos en tanto se manifestaban en la vida social. Lo anterior tiene implicaciones tales como, por ejemplo, poder estudiar variados modelos de comunicación tales como los ritos, el sistema de signos que define las manifestaciones artísticas y, en general, formas de expresividad que no se organicen estrictamente por la estructura lingüística de la lengua, sino que posean otras manifestaciones y medios de transmisión. Ciertamente, la perspectiva de Saussure aún tenía como principal referente del estudio social a la psicología, pero elaboraciones posteriores que tomaron su enfoque como punto de partida supieron sustraer esta disciplina de este campo. Asimismo, la semiología, influenciada por la lingüística, haría el esfuerzo por emprender una elaboración sistemática, capaz de construir esquemas formales para clarificar sistemas sígnicos complejos que parecieran rehuir a cualquier tipo de formalización y, en general, propondría dar un mayor margen de inteligibilidad de diversos sistemas de significación.

Sumada a la aproximación de Saussure está la vertiente de Pierce, quien es considerado un pionero de la semiótica en este lado del mundo. A diferencia de Saussure, Pierce no daría tal importancia al problema de la estructura lingüística y prefirió enfocarse en el funcionamiento del signo como un proceso que más que regirse por un sistema de oposiciones hermético e inamovible, se ramifica infinitamente. Sin embargo, compartiría con Saussure un enfoque orientado a formular hipótesis explicativas capaces de generar universales teóricos que clarificaran el funcionamiento del signo. Al igual que Saussure, Pierce concibió a la semiótica⁷ como una disciplina científica distinta a la lingüística, pero se enunció desde el pragmatismo filosófico y su intención estaba más ligada a clarificar sistemas conceptuales que sistemas lingüísticos. Pierce se posiciona en contra de la

⁶ Ferdinand de Saussure, *Curso de lingüística general*, p. 43.

⁷ Podrá advertirse la distinción entre la “semiología” referida por Saussure y la “semiótica” definida por Pierce. Esta diferencia terminológica ha despertado grandes discusiones en las que no abundaremos. En todo caso, nos apegamos a la propuesta de Eco de entrelazar ambas aproximaciones, refiriéndonos a esta disciplina como “semiótica”.

filosofía cartesiana al plantear que no existe algo tal como intuiciones, sino que todo lo que pensamos está conformado por cogniciones previas que se comparan unas con otras en pos de construir el conocimiento. Además, entendía que el pensamiento estaba construido por signos y sólo a través del entendimiento de éstos era posible comprender una verdad. Para Peirce, nada que radique fuera del signo puede ser comprensible porque “no tenemos ninguna concepción de lo absolutamente incognoscible”⁸.

Tanto Peirce como Saussure han sido considerados los “padres” de la semiótica y sentaron las bases para lo que posteriormente sería denominado el giro lingüístico, que tuvo implicaciones tanto en la filosofía como en las ciencias sociales y alcanzó un gran apogeo durante el siglo XX. Si bien se han desatado confrontaciones epistémicas considerables entre ambas vertientes, ha habido también esfuerzos integradores que procuran condensar ambas posturas en aras de consolidar la disciplina. Entre estos esfuerzos se destaca el de Umberto Eco, quien no sólo aspiró a limar las asperezas entre ambas posturas, sino que dedicó parte de su obra a la creación de un punto de partida que considerase igualmente la semiología saussureana, la semiótica peirciana, la lingüística del círculo de estudio de Copenhague, los estudios sobre filosofía del lenguaje, el formalismo ruso, etcétera. Todos estos esfuerzos, antes dispersos, fueron recogidos en un “Tratado de semiótica general”, así como en una obra posterior denominada “La estructura ausente”. De este esfuerzo de consolidación teórica surgió la definición del “código” o “sistema de significación” como un punto de partida analítico para el estudio de la semiótica. Dicha definición es recogida por esta investigación con el objetivo de efectuar un desmenuzamiento de las interfaces gráficas de las plataformas de *sexcam*, pensadas ahora como objetos de estudio en sí mismas, en la medida en que funcionan como espacios sígnicos que producen un determinado tipo de intercambio comunicativo y económico.

En un movimiento paralelo al de Eco tenemos a Barthes y Baudrillard, que influenciados por la lingüística estructural de Saussure, en conjunto con la economía política marxista, se adentran a abordajes críticos de los sistemas de significación, Barthes desde el planteamiento de que en los sistemas de significación subyacían ideologías⁹ — que en ocasiones sostenían los regímenes políticos y económicos dominantes—, mientras

⁸ Editec, Peirce. *El pensamiento está destinado a alcanzar una opinión final, que será la verdad*, pp. 27-38.

⁹ Cfr. Roland Barthes, *La aventura semiológica*, pp. 13-14.

que Baudrillard se enfocó en pensar en una economía política de los signos en el contexto de un régimen semiótico propio del capitalismo, cuya productividad no era meramente material sino también sígnica —tal y como se observa en su abordaje de los signos-mercancías¹⁰—. De esta tradición, aunque con claros desacuerdos con Baudrillard, cabría destacar a Bolívar Echeverría, que en el contexto latinoamericano realizó grandes aportaciones que permitieron aterrizar e integrar —con la libertad epistémica propia de la filosofía latinoamericana: toma igualmente del marxismo, de la lingüística del círculo de estudio de Copenhague y de la lingüística estructural saussureana diseminada por el continente europeo— todas aquellas elaboraciones que se habían dado en materia de la dialéctica entre la semiosis lingüística y la semiosis práctica. Estos autores, aún influenciados por el materialismo marxista, desmontan el supuesto del papel secundario e incluso irrelevante de lo “superestructural”, otorgándole crucial importancia. En buena medida, la presente investigación puede situarse en estos estudios críticos de lo que podríamos definir como una semiótica marxista, cuando se plantea que en el intercambio comunicativo entre *camgirls* y *viewers* en el marco de las plataformas de *sexcam* hay una economía subyacente.

De igual manera, de esta hibridación entre aproximaciones “materialistas” e “idealistas” —que bajo ciertas tradiciones suelen considerarse como inexorablemente contradictorias— surgieron también estudios con enfoques de género y feministas. Así:

Los estudios de género contribuyeron decisivamente a la crítica de la noción de que la representación se basa en una relación transparente, neutral e inmediata con lo representado, para considerarla como terreno de poder, de conflictos y negociaciones, y como la consecuencia de prácticas complejas de articulación y traducción entre sujetos, lenguajes e intereses diversos. [...] Al revisar las nociones de sexogénero, los estudios pusieron el foco en la producción material de los universos simbólicos, incluido el género y los modelos de masculinidad y feminidad, junto con el carácter semiótico de lo corporal y de lo material, generado, a su vez, mediante prácticas de actuación productiva de realidades (o performativas) [...].¹¹

Estas perspectivas abordan algunos de los problemas centrales del feminismo —tales como el género, el cuerpo o la performatividad— desde un punto de vista que, al mismo tiempo que toma en cuenta una dimensión material, se ocupa de la dimensión semiótica. Además, tales perspectivas entenderían cómo los sistemas de significación articulan, a su

¹⁰ Cfr. Jean Baudrillard, *Crítica a la economía política del signo*, pp. 172-173.

¹¹ Cristina Peñarín, Beatriz Amman y Elizabeth Parra, “Presentación. Semiosis y feminismos”, pp. 11-12.

vez, un complejo entramado de relaciones de poder que se tensionan permanentemente. Así, por ejemplo, en comparativa con la noción de arbitrariedad lingüística propuesta por Saussure como una forma de revelar no correspondencia entre la representación y lo representado —el signo de la palabra árbol no se corresponde con el objeto árbol—, habría que considerar que dicha arbitrariedad también puede responder, en variados contextos, a sistemas de poder que se encuentran permanentemente tensionados.

De esta forma, lo que en un principio comenzó como una disciplina científica como la semiótica que en su positivismo rehuía a emitir posicionamientos de carácter crítico y se enunciaba desde el supuesto de la objetividad del saber, pasa a ser apropiada para pensar críticamente en cómo se conforman discursivamente sistemas de poder tales como el capitalismo o el patriarcado.

De manera notable, la semiótica se ha erigido como una disciplina que, joven aún, muestra una actitud integradora, holística y dispuesta a hibridarse en aras de la interdisciplinariedad. Por su parte, en una actitud igualmente dispuesta a hibridarse, en la antropología han florecido los estudios de antropología simbólica, los cuales hacen uso de marcos teóricos e instrumentos analíticos que se aproximan al campo de la semiótica. Un ejemplo de lo anterior lo compone parte de la obra de Edmund Leach, particularmente su libro “Cultura y comunicación”. La propuesta teórica de este autor es retomada en esta investigación para pensar en cómo el factor de la interpretación hace que sea imposible concebir el código como algo que determina el sentido sin mayor inflexión. Edmund Leach establece una distinción en torno al signo y el símbolo¹² (ambos siendo subcategorías del *signum*) para pensar en una especie de transitividad permanente entre ambos, siendo el signo consecuencia de un ordenamiento sígnico relativamente estable que establece relaciones entre signos (ordenamiento que Eco definiría como código) y el símbolo una expresión que aun pudiendo convencionalizarse es resultado de un desplazamiento de sentido en el que el signo se inscribe en una nueva retórica. A grandes rasgos, el símbolo es lo que resulta de la capacidad interpretativa de los actores. En esta línea, se piensa la capacidad que tienen tanto *camgirls* como *viewers* de hacer interpretaciones que no necesariamente están determinadas por la discursividad dominante de las plataformas. Hay una agencia que se desprende de los diferentes

¹² Edmund Leach, *Cultura y comunicación*, p. 19.

sentidos que el performance puede adquirir en el marco de plataformas que imponen una determinada codificación.

En síntesis, la presente investigación es de corte antropológico, pero se enfrenta a un panorama altamente mediatizado en el que la afluencia de producciones discursivas es recurrente, razón por la cual se ha acudido también a una aproximación semiótica a través de autores como Umberto Eco. Pero dado que estas producciones discursivas responden simultáneamente a una productividad económica y de poder, la mera aproximación semiótica tampoco basta. Lo que se ha definido como los estudios críticos de la semiótica han resultado especialmente útiles en este rubro. De manera específica, esta investigación toma mucho de Jean Baudrillard, aunque no sin dejar de mantener una serie de distancias teóricas con el autor, para pensar en la producción de los performances que efectúan las *camgirls* como mercancías —más específicamente semiomercancías digitales— que poseen igualmente un valor de cambio semiótico y económico. Por otro lado, el trabajo feminizado de las *camgirls* consiste, en lo fundamental, en una puesta en discurso. Se trata de un trabajo que no sólo produce ganancias materiales para ellas y las plataformas, sino que produce intercambios comunicativos, razón por la cual es pertinente comprender qué otras implicaciones políticas y sociales se derivan de éstos. De esta manera, la reproducción de estatutos del poder patriarcal es una constante en las plataformas y al descomponer y analizar el contenido discursivo de los performances que llevan a cabo las *camgirls*, así como las categorías a partir de las cuales son denominadas, es posible llegar a una mejor comprensión de la especificidad de estas prácticas de trabajo y consumo como productoras de formas de interacción social, roles, representaciones, corpo-subjetividades.

Enfoque de género: trabajo, performance y tecnología

Tres elementos fundamentales del trabajo por medio de plataformas de *sexcam* hacen imprescindible una lectura de género:

- A. Este trabajo es efectuado en su mayoría por mujeres.
- B. Las líneas discursivas que se dibujan en estas plataformas se ven reguladas por un código que reproduce los estatutos del género y apunta a una producción corpo-subjetiva que se sostiene en una serie de estereotipos en torno a la dicotomía femenino/masculino.

- C. Las propias condiciones de producción del performance, dígase la relación que las *camgirls* mantienen con sus instrumentos de trabajo o con los *viewers* que las observan, adquieren connotaciones altamente generizadas.

Respecto al punto “A”, mucho cabe decir sobre el trabajo por medio de plataformas. Autores como Nick Srnicek se han ocupado de hacer un ejercicio de revelación de un nuevo modelo de negocios que está repleto de obscuridades. De este autor se retoma el concepto “capitalismo de plataformas”¹³ en virtud de posicionar el trabajo efectuado por las *camgirls* dentro de una nueva morfología del trabajo que apunta a su no reconocimiento y a prácticas absolutamente extractivas. Pero, asimismo, han surgido una serie de exploraciones en torno a cómo el trabajo por medio de plataformas no pone un alto a la división sexual del trabajo. Ciertamente, el discurso de la inclusión suele ser el estandarte corporativo que muchas plataformas de trabajo emplean para hacer más atractivos y aceptables sus modelos de negocio. Bajo dicho discurso, cualquiera que desee trabajar en ellas tiene la “libertad” de hacerlo. No obstante, lo anterior no considera cómo prevalecen una serie de condicionamientos sociales y roles en torno al género en las actividades productivas y de consumo en estas plataformas. Debido a esto han surgido una serie de elaboraciones críticas respecto a la “segregación ocupacional”, es decir, respecto al hecho de que ciertos sectores sociales se vean orillados al realizar un determinado tipo de actividad para subsistir. En esta medida, se retoma a autoras como Andrea Rodríguez Yaben¹⁴ para pensar en el trabajo femenino en el capitalismo de plataformas.

Respecto al punto “B”, se piensa el performance de las *camgirls* como portador de ciertas líneas discursivas que, a su vez, reproducen otro tipo de performatividad: la performatividad del género. En este punto se retoma la noción de performatividad de Judith Butler¹⁵ para comprender cómo sobre la puesta en discurso de las *camgirls* predomina un mandato de reproducir aquellos atributos considerados típicamente femeninos y deseables en el marco del sistema sexo/género. Sin embargo, cabe adelantar que se inyecta a la postura de Butler una buena dosis de materialismo, en tanto que, en aras de continuar con lo anteriormente abordado, se busca tomar en consideración la

¹³ Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, p. 39.

¹⁴ Andrea Rodríguez Yaben, “Una visión evolutiva del trabajo femenino hasta su lugar actual en el capitalismo de plataformas”, p. 271”.

¹⁵ Judith Butler, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*, p. 18.

economicidad del proceso de producción del performance. Así mismo, se retoma el concepto de “tecnologías del yo” de Michael Foucault¹⁶ y “equipamientos colectivos de subjetivación” de Félix Guattari y Suely Rolnik¹⁷ para pensar en cómo la performatividad en las plataformas de *sexcam* no sólo incide sobre el entendimiento de *camgirls* y *viewers*, es decir, no es que incida únicamente en el sentido, sino que produce respuestas de comportamiento y produce al cuerpo/sujeto mismo. En estas plataformas hay un determinado tipo de producción corpo-subjetiva que, así como afianza en los estatutos del género, supone un modelo de gobernanza que tiene como propósito que los individuos sean moldeados para ser productivos. Esta corpo-subjetividad idónea (gobernada y productiva) es definida en esta investigación como una corpo-subjetividad *cyborg* codificada.

Respecto al punto “C”, autores como Michael Foucault¹⁸ y, posteriormente, Gilles Deleuze¹⁹ proporcionaron una serie de claves para comprender cómo funcionan los dispositivos de control y vigilancia. Estos dispositivos bien pueden verse materializados a través de dispositivos electrónicos como la cámara o el micrófono por medio de los cuales las *camgirls* transmiten su performance. Como ya se adelantaba, especialmente por medio de la cámara, las *camgirls* son constantemente evaluadas por los *viewers*, quienes tienen la capacidad de valorizar su performance y proporcionarles propinas. La cámara funge como un instrumento político que permite a la óptica masculina de los *viewers* “penetrar” en ellas, en sus espacios íntimos y sus cuerpos. Y, asimismo, ellas mismas deben autoevaluarse y conducirse en aras de optimizar sus movimientos, producir representaciones deseables e idealizadas de sí mismas en la medida en que su imagen será puesta bajo escrutinio. Es igualmente sugerente el uso del dildo electrónico, pues adquiere una instrumentación social que va más allá de su función primaria de vibrar y provocar placer. Como veremos, el dildo electrónico funge como ampliación del falo orgánico del *viewer*.

En este contexto, los dispositivos electrónicos aparecen como dispositivos sociales (en el sentido foucautiano y deleuziano), pero también de género (en el sentido

¹⁶ Michael Foucault, *Tecnologías del yo y otros textos afines*, p. 49.

¹⁷ Félix Guattari y Suely Rolnik, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, p. 45.

¹⁸ Cfr, Michael Foucault, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, p. 145.

¹⁹ Cfr, Gilles Deleuze, *Conversaciones*, pp. 277-281.

butleriano). Es por lo anterior que se vuelve necesario considerar cómo la tecnología puede asumir un uso generizado, y, asimismo, cómo puede perpetuar estatutos patriarcales, así como subvertirlos. Los estudios feministas de la tecnología han logrado aportar mucho en esta dirección. Como lo plantea Wendy Faulkner²⁰, estos estudios plantean una alternativa tanto frente a la tradición feminista liberal de la tecnología que concibe la tecnología como algo políticamente neutro, como frente al ciberfeminismo que la concibe como inherentemente positiva y emancipadora, y frente al ecofeminismo que la conceptualiza como inherentemente negativa y patriarcal. Antes bien, los estudios feministas de la tecnología se orientan menos bajo la rúbrica “mujeres y tecnología” y más hacia el problema del “género y tecnología”, es decir, optan por demostrar que las tecnologías, al igual que el género, son algo que lejos de estar determinado o ser políticamente neutro, se encuentra moldeado socialmente y, por lo tanto, puede ser igualmente desmoldeado. Bajo este tenor, esta investigación se orienta a comprender la tecnología como algo que se construye y reconstruye, yace en un campo de contienda entre su codificación y decodificación.

Como parte del marco teórico en torno a los estudios feministas de la tecnología cabe destacar especialmente a Judy Wajcman y Donna Haraway. Ambas asumen una postura constructivista de la tecnología, al mismo tiempo crítica y propositiva. De Judy Wajcman se toma en consideración su invitación a considerar el uso que se da a las tecnologías antes que asumir que son, *a priori*, emancipadoras o patriarcales²¹. De esta forma, esta tesis señala que el modo en que las plataformas de *sexcam* codifican el uso del dildo tiende a otorgar a los *viewers* un poder sobre las *camgirls*, al hacer que este instrumento vibre en el momento en que ellos depositan propinas (en este sentido reproduce prácticas patriarcales en tanto continua con la tradición masculina de controlar y administrar el placer femenino). Pero así mismo, se reconoce que las *camgirls* también pueden decodificar este instrumento y apropiárselo con el objetivo de tomar control sobre sus propios cuerpos y placeres. Al hacer hincapié en los usos que se dan a la tecnología y no considerar su diseño como algo determinante, es posible encontrar estas ambivalencias y contradicciones, así como tomar en cuenta las contiendas de género que se dan en torno a los objetos.

²⁰ *Cfr.*, Wendy Faulkner, “The technology question in feminism: a view from feminist technology studies”, p. 1.

²¹ Judy Wajcman, *El tecnofeminismo*, p. 84.

Finalmente, de Donna Haraway se retoma el concepto del *cyborg*, al cual concibe como la gran posibilidad de hacer frente a los grandes retos que el avance tecnocapitalista y la informática de la dominación imponen para la lucha social. Como ella misma reconoce, el *cyborg* es un “hijo bastardo” del militarismo y el capitalismo patriarcal, pero dado su bastardismo, tiende a ser infiel a sus orígenes, por lo que las feministas pueden recuperarlo como un nuevo “yo personal, posmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar”²². El *cyborg* es así un reto que, sin embargo, Haraway nos invita a aprovechar como oportunidad. No obstante, si bien en esta investigación se reconocen las potencialidades políticas del *cyborg*, no deja de mantenerse una distancia crítica con sus orígenes y cierta cautela respecto a sus posibles aplicaciones como la culminación de un modelo de producción corpo-subjetiva completamente subsumido a los intereses tecnocapitalistas que además reproduce las determinaciones del género. Se considera que la base de cualquier análisis en torno al *cyborg* debe estar en las siguientes preguntas: ¿quién codifica al *cyborg*?, ¿para quién lo codifica?, ¿bajo qué intereses?, ¿a través de qué mecanismos?, ¿cuáles son los efectos produce dicha codificación? ¿qué se juega en todo ello? Únicamente bajo estas pautas es posible identificar al *cyborg* como una figura inacabada, interminablemente ensamblada, reensamblada y desensamblada, repleta de tensiones. Si pensamos antes en el código que configura al *cyborg* y menos en el *cyborg* como figura esencialmente configurada será posible hacer lecturas tal vez más modestas, pero también más precisas respecto a sus potencias y limitaciones.

²² Donna Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, p. 11.

II. Metodología

Ya que se hizo referencia a marcos teóricos híbridos (interdisciplinarios) se vuelve necesario referir también de aproximaciones metodológicas híbridas. Durante el periodo de campo se definieron tres marcos distintos de aproximación a los cuales corresponden ciertas técnicas de investigación. Veamos el siguiente diagrama:

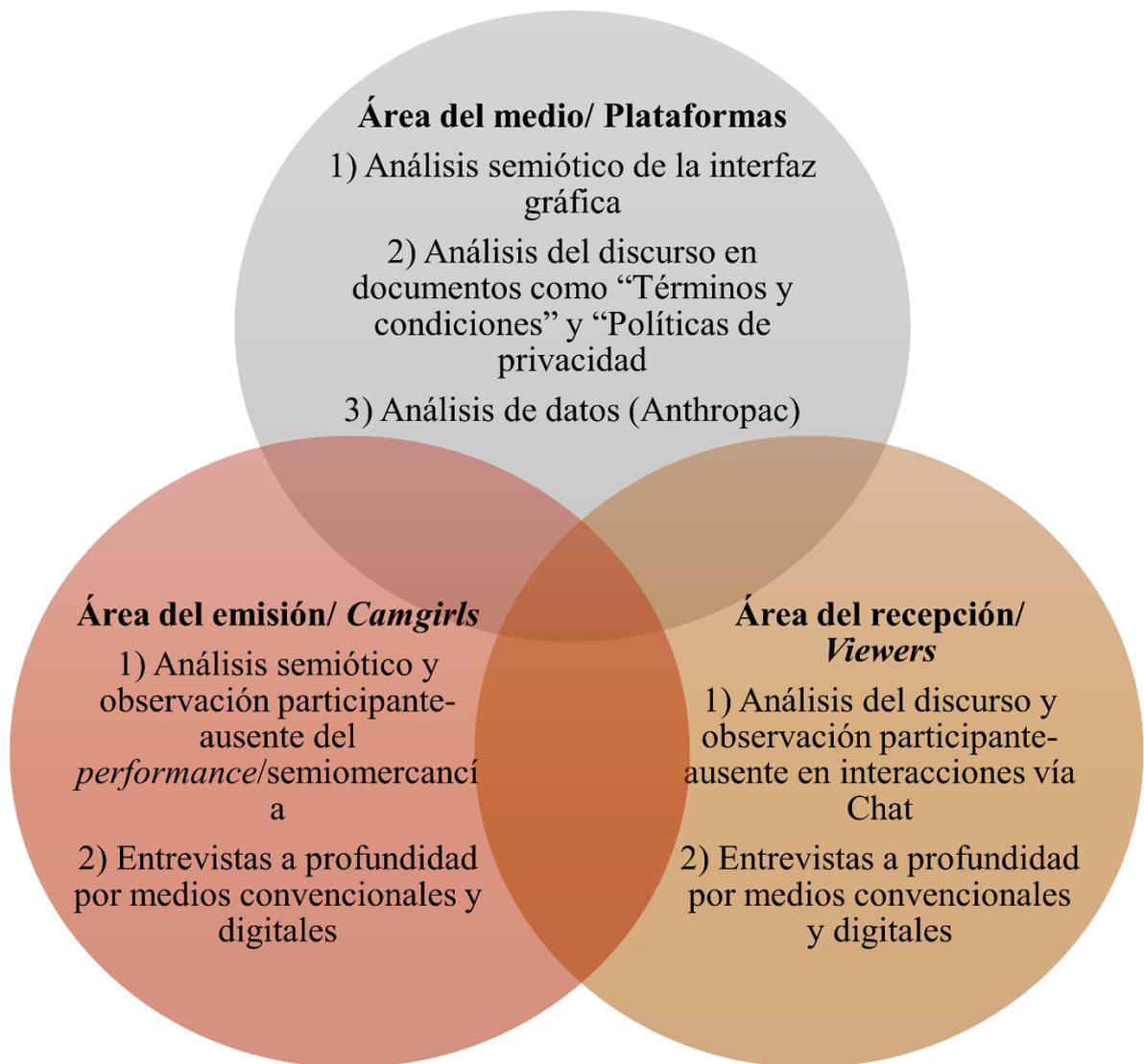


Figura 1. Áreas de aproximación

Como puede observarse, se ha decidido definir estos marcos de aproximación como: el área del medio (la plataforma), el área de emisión (la *camgirl*) y el área de recepción (el *viewer*). El objetivo de establecer técnicas distintas para cada área es trazar vías de estudio y observación en función de las posibilidades de esta investigación y del tipo de información que podría proporcionar cada área. Así, por ejemplo, en el área del

medio ha sido una limitante el poder establecer comunicación con los propietarios de las plataformas, pero se ha optado por hacer uso de ciertas técnicas que facilitaron el estudio de la interfaz gráfica así como de los distintos mecanismos que las plataformas tienen para enviar mensajes a los usuarios.

Respecto al área de emisión se decidió emprender una observación no participante, técnica que sólo ha sido posible gracias a la llegada del ciberespacio. Como lo señala Miguel del Fresno: “[I]a observación no participante exige la presencia pero no de manera necesaria la intervención, algo en la práctica imposible en el contexto social offline pero perfectamente viable en el contexto online.”²³ De esta forma, durante el periodo de campo se observaron de manera sistemática los *rooms* de distintas *camgirls* con el objetivo de observar su comportamiento, tratar de identificar de qué manera y qué medida se relacionaban con los *viewers*, qué tipo de rutinas y performances implementaban, cómo hacían uso de sus instrumentos de trabajo, qué tipo de prácticas sexuales eran las que ellas hacían con regularidad, etcétera. El hecho de no ser visible durante el *show* de las *camgirls* sentó la posibilidad de que su comportamiento no se viera modificado ante la mirada del investigador, sin embargo, también plantea cuestiones éticas respecto al uso que se da a la información, puesto que es imposible solicitar a todas las *camgirls* observadas su consentimiento para la presentación de información que les compete, para efectos de esta investigación. Por esta razón, se ha optado por no mencionar nombres de usuario y omitir cualquier tipo de información que pueda revelar la identidad de las *camgirls* observadas.

La observación participante ausente también arrojó información sobre el área de recepción, es decir, los *viewers*, pero dado que ellos no muestran su imagen públicamente, la forma que tienen de comunicarse con las *camgirls* es por medio de una caja de *chat*. Entonces, a través del análisis del discurso, en conjunción con la observación participante ausente, se observaron qué tipo de mensajes enviaban a las *camgirls* y, sobre todo, con qué tono lo hacían. El objetivo era pensar en las relaciones discursivas puesto que a través de ellas es posible identificar la instauración de relaciones de poder. Como escribe Michael Foucault: “el discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel

²³ Miguel del Fresno, *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*, pp. 66-67.

poder del que quiere uno adueñarse.”²⁴ Gracias a esto se pudo identificar que gran cantidad de *viewers* mostraban ciertos patrones en el envío de sus mensajes, los cuales reflejaban una tendencia a pedir ciertas prácticas a las *camgirls* o emitir juicios positivos hacia ellas tales como que eran “hermosas” y “*sexys*”, lo cual está en consonancia con la discursividad dominante de las plataformas. Asimismo, se pudo observar que entre las *camgirls* y los *viewers* se daban luchas sutiles por el poder, pues los *viewers*, con *tokens* y peticiones, buscaban tomar control del performance de las *camgirls* en tanto éstas accedieran a efectuar prácticas que les resultaran deseables y placenteras. Un tono de negociación entre poderes destacaba permanentemente más allá de la mítica de un mutuo intercambio de placeres.

Otro tipo de aproximación que se efectuó hacia ambos fue la entrevista. En total, se entrevistaron a cinco *camgirls* y cinco *viewers*.

<i>Camgirls</i>	Edad	Estado Civil	Ocupación	Lugar de residencia	Experiencia como <i>camgirl</i>	Estrato socio-económico
BRS	21	Soltera	Estudiante	México (CDMX)	-Positiva -Continúa trabajando	Medio
ELK	27	Soltera	<i>Camgirl</i> de tiempo completo	Colombia (Bogotá)	-Intermedia -Continúa trabajando	Medio
MFJ	23	Soltera	Trabajadora	México (Tlaxcala)	-Intermedia -Ex- <i>camgirl</i>	Medio-bajo
FRR	23	Soltera	Trabajadora y estudiante	México (Morelos)	-Negativa -Ex- <i>camgirl</i>	Medio
ABR	28	Soltera	Estudiante	México (CDMX)	-Positiva -Continúa trabajando	Medio

²⁴ Michael Foucault, *El orden del discurso*, p. 15.

<i>Viewers</i>	Edad	Estado Civil	Ocupación	Lugar de residencia	Experiencia como <i>viewer</i>	Estrato socio-económico
GRD	25	Soltero	Estudiante	México (CDMX)	-Negativo -No visualiza	Medio
GBR	23	Soltero	Estudiante	México (CDMX)	-Intermedia -Visualiza de vez en cuando	Medio
MJJ	26	Casado	Trabajador	México (CDMX)	-Positiva -Visualiza	Medio
RBT	29	Soltero	Trabajador	México (Edo. Méx)	-Positiva -Visualiza	Medio-bajo
RDH	30	Soltero	Estudiante	México (Edo. Méx)	-Negativo -No visualiza	Medio

Como puede observarse se entrevistaron tanto a trabajadoras como a ex-trabajadoras de plataformas de *sexcam*. El rango de edad de las *camgirls* entrevistadas está entre los 21 y los 28 años y habitan en latitudes latinoamericanas, una de ellas es de Bogotá, Colombia, dos son de la Ciudad de México, una es de Morelos, México y otra más de Tlaxcala, México. Todas ellas son solteras y de un estrato socioeconómico de medio a medio-bajo de acuerdo con su propia percepción. Una de ellas es *camgirl* a tiempo completo, mientras las demás son estudiantes y trabajadoras. Sus experiencias en el trabajo en las plataformas han sido tanto positivas como negativas. Por otro lado, los *viewers* y *ex-viewers* entrevistados están en un rango de edad similar a las *camgirls*, pues rondan entre los 23 y los 30 años. Todos ellos viven en México y son del área metropolitana. Cuatro de ellos son solteros mientras que uno está casado y, al igual que las *camgirls*, son de un estrato socioeconómico de medio a medio-bajo. Sus experiencias como consumidores han sido variadas, las hay tanto positivas como negativas.

Podrá advertirse que las personas que colaboraron en esta investigación comparten varias características como el lugar de origen, el rango de edad y el estrato socioeconómico, pero esto no debe interpretarse como una demostración de que los *viewers* o *camgirls*, en general, son mayoritariamente de estos lugares, rangos de edad y estratos socioeconómicos, puesto que la propia situacionalidad de quien hace esta investigación incidió en el tipo de colaboradores con los que se pudo establecer comunicación. Asimismo, cabe mencionar que no todos los acercamientos y entrevistas fueron exitosos en la misma medida, puesto que algunas entrevistas fueron muy breves mientras que otras se prolongaron más y resultaron más clarificadoras. Se optó por evitar exponer cualquier tipo de información que pudiera revelar la identidad de las y los interlocutores por cuestiones de privacidad. De hecho, el mayor reto que esta investigación implicó a nivel etnográfico, es la secrecía de quienes trabajan y consumen en las plataformas de *sexcam*, puesto que en el caso de las *camgirls* su labor aún es estigmatizada y en el caso de los *viewers* se considera una cuestión íntima de la que no se habla con demasiada apertura.

Finalmente, es importante puntualizar que ni todas las trabajadoras son mujeres, ni todos los consumidores son hombres, ni solamente hay intercambios heterosexuales. Hay también *camboys* y consumidoras, así como *shows* gays, lésbicos, bisexuales, etcétera. No obstante, por cuestiones de delimitación se ha optado por ilustrar la dinámica heterosexual entre *viewers* masculinos y *camgirls*. Aunado a ello, dado que no se pudo establecer comunicación con *camgirls* trans se optó por limitar la investigación a trabajadoras sexuales cisgénero. Sin embargo, se reconoce la importancia y la labor de las *camgirls* trans, así como queda pendiente un análisis más puntual y específico en torno a la experiencia que ellas puedan tener como trabajadoras sexuales de plataformas.

El objetivo de hacer entrevistas fue profundizar en la experiencia de ambas partes. De un lado, la experiencia de trabajo de las *camgirls*, indagar más en el proceso de producción, en cómo ellas viven el ser trabajadoras en estas plataformas. Del otro lado, indagar en la experiencia de consumo de los *viewers*, las razones por las cuales consumen este tipo de contenido, cuáles son sus expectativas, etcétera. Fue muy importante contrastar las experiencias de *camgirls* y *viewers* con lo observado durante la observación participante ausente, tanto como con la información obtenida a través otras técnicas de investigación, dado que esto permitió comprender una dimensión más experiencial y

evitar ciertos determinismos o presuposiciones a las cuales es muy sencillo llegar cuando sólo se tiene una aproximación a la interfaz, es decir, sin establecer un contacto con los usuarios. Por ejemplo, la sola observación participante ausente no hubiera permitido comprender cómo en un nivel subjetivo cada *camgirl* vive su labor de distinta manera, ya sea positiva, negativa o regular.

Ahora bien, es importante establecer una diferencia entre la entrevista a través de una interlocución cuerpo a cuerpo, en el sentido más clásico de la entrevista etnográfica, y la entrevista intermediada por dispositivos tecnológicos, ya sea a través de conversaciones por WhatsApp —lo que incluye también un intercambio de audios—, y videollamadas por Skype. Hacer entrevistas por medios digitales o convencionales tiene implicaciones y posibilidades muy distintas. En el caso de las entrevistas por medios digitales se pudieron superar barreras espaciales y entrevistar a *camgirls* de otras latitudes: otros estados de México e incluso de otro país. Además, se pudo resguardar el propio cuerpo. De hecho, algunos *viewers* fueron entrevistados por vía *chat* y Skype, sin necesidad de establecer un lugar físico de encuentro, considerando que quien realiza esta investigación es comprendida como una mujer que vive en un contexto sumamente patriarcal, inseguro y violento en el que gran cantidad de feminicidios se cometen cada día. Hacer etnografía por medios digitales permitió establecer condiciones de mayor seguridad en el campo, puesto que incluso en el peor de los escenarios estaba la posibilidad de bloquear la comunicación con esa persona o terminar la entrevista en el momento.

Pero, asimismo, la mediación muchas veces puede obstaculizar otros niveles de comunicación. Hacer entrevista cuerpo a cuerpo exige ser sumamente receptivo, entrar en una suerte de estado sensorial amplificado, en el que hay que estar atento no sólo a las palabras dichas, sino también a cómo son dichas, los tonos, los movimientos gestuales y corporales. Muchas veces la comunicación toma esta dimensión metalingüística en la que cosas se dicen sin ser dichas: una postura corporal puede indicar cuando alguien está incómodo y hay que continuar la entrevista por otro lado, un gesto puede indicar cuando alguien está especialmente entusiasmado por hablar de un tema. En una videollamada únicamente se observa el rostro de una persona, en el mejor de los casos las manos, pero no más allá. En los *chats* y notas de voz bien puede pensarse que el mensaje pasa por una especie de filtro, da tiempo de reformular y repensar las propias palabras, reescribir el

mensaje, incluso de presentar la mejor versión de uno mismo. La introducción de ciertos dispositivos tecnológicos que intermedian la entrevista puede inaugurar cierta performatividad dado que los interlocutores tienen la sensación de que sus mensajes pueden ser vistos o escuchados por un público.

Respecto al área del medio, es decir, las plataformas, se presentó una dificultad considerable a la hora de hacer trabajo de campo, pues éstas tienen sus sedes en diversos países y no se muestran demasiado dispuestas a proporcionar información al investigador curioso que podría resultar comprometedor. Lo anterior supone una importante limitación metodológica que tiene que ver, en primer lugar, con la obscuridad que mantienen las plataformas en torno a su funcionamiento, y, en segundo lugar, con la geografía misma de quien investiga. A continuación, se presenta una tabla con los lugares en los que se ubican las sedes de las plataformas estudiadas:

Myfreecams	USA
Cam4	USA
4CAM	USA
Chaturbate	USA

Independientemente de la importante dificultad de ampliar el acceso al campo a las empresas propietarias de las plataformas y por consiguiente de establecer contacto con sus representantes, se llevó a cabo una observación sistemática de las interfaces bajo la óptica del análisis semiótico. Es decir, se analizó el diseño de las plataformas de *sexcam*, se observó cómo se componían, qué contenidos semánticos se destacaban, qué tipo de flujos de comunicación instauraban y bajo qué artificios comunicativos. Lo mismo con la representación digital del performance de la *camgirl*: se identificaron qué líneas semánticas se dibujaban, qué funciones signicas eran las más destacables, cómo su generación discursiva suponía un texto y generaba relaciones intertextuales. Más que una técnica en sí misma, el análisis semiótico supone una aproximación que toma en consideración ciertas herramientas analíticas en aras de hacer un estudio formal y

sistemático. Otra opción que suele usarse para el estudio de las interfaces desde la ciberetnografía es la descripción densa, no obstante, se optó por hacer un ejercicio de descomposición semiótica de la interfaz en virtud de resaltar aquellos elementos que resultaron más relevantes y ofrecer una lectura esquemática.

Otra aproximación que se hizo al área del medio fue el análisis del discurso, pero ahora aplicado a los Términos y Condiciones y Políticas de Privacidad. Estos documentos pueden parecer irrelevantes, pero en el caso del estudio de plataformas o aplicaciones de trabajo adquieren gran importancia. Básicamente, tienen la forma de contratos que uno debe aceptar en el momento en que navega en una plataforma. En ellos se identificó cómo las plataformas se niegan sistemáticamente a reconocer a las *camgirls* como trabajadoras y definen cuestiones tales como las prácticas que están prohibidas transmitir, marcan pautas de interacción, prohíben el acoso o la publicación de datos personales, así como la entrada de menores de edad, etcétera. Gracias a este análisis se pudieron esclarecer algunas cuestiones relevantes para el trabajo de las *camgirls*, pero también muchas omisiones por parte de las plataformas. También se evidenció que su tono es unidireccional y poseen una enorme concentración de poder, muy por encima de los usuarios, pues a través de este canal de comunicación las plataformas dictan bajo qué condiciones trabajarán las *camgirls* y se dará este intercambio de valores. Si bien esta aproximación no llega a suplir una comunicación directa con los propietarios de las plataformas y sus equipos de trabajo, sí da claves sobre sus posturas, intereses y acciones.

Por último, se hizo análisis de datos a través de un *software* llamado Anthropac con el objetivo de obtener mayor claridad sobre la dimensión semántica de las plataformas. En los *rooms* suelen encontrarse ciertas categorías que tienen el objetivo de generar tipificaciones sobre las *camgirls* con dos propósitos principales. Por un lado, categorizan a las *camgirls* en función de sus características, por otro lado, permiten organizar los *rooms* para generar agrupaciones con características compartidas. Esto le proporciona al *viewer* una mayor accesibilidad a los *rooms*. En función de lo anterior, se recabaron las primeras cinco categorías que aparecen dentro de 500 *rooms*, obteniendo 2500 categorías en total. Posteriormente se vació esta información en Anthropac y el programa permitió identificar cuáles fueron las categorías que más se repitieron en un nivel estadístico. A partir de estos resultados se hizo evidente que hay una clara tipificación de los cuerpos, las prácticas sexuales, los roles, teniendo algunos mayor

predilección sobre otros, al menos en lo que respecta a la discursividad dominante de las plataformas, pero esto no quiere decir que necesariamente las *camgirls* asuman estas categorías como suyas, como se pudo observar a través de las entrevistas.

La apuesta de una metodología híbrida, en la que se identifiquen las posibilidades y límites de cada técnica de investigación, se vuelve así fundamental. De esta forma, si bien la extracción de datos permitió acceder a grandes conglomerados de información y obtener información estadística que no se hubiera podido obtener en las entrevistas, fue necesario también comparar estos resultados con lo que los interlocutores compartieron para obtener así un cuadro más general de la situación. En este sentido, esta investigación apuesta por un enfoque que supone, como se plantea en el libro *Etnografía digital: principios y práctica*:

[U]n tipo particular de práctica de etnografía digital cuyo punto de partida es la idea de que los medios y las tecnologías digitales forman parte de los mundos cotidianos y más espectaculares que habitan las personas. La consecuencia es lo que los estudiosos de los medios denominan un enfoque no-medio-céntrico [...] de los estudios mediáticos, mediante una aproximación no digital-céntrica a lo digital. También reconoce lo intangible como parte de la investigación etnográfica digital, precisamente porque invita a considerar la cuestión de lo “intangible digital” y la relación entre los elementos digitales, sensoriales, ambientales y materiales de nuestros mundos.²⁵

El “no-medio-centrismo” en esta investigación se traduce en un enfoque metodológico que tiene como objetivo integrar métodos propios de la ciberetnografía y, por otro lado, de la etnografía convencional. La mera observación del medio hubiera podido llevar a cierta circularidad representacional, a pensar que la representación digital —como veremos, la semiomercancía— es principio y fin, una misma con el cuerpo que performa, cuando no es así. Las *camgirls* no son representaciones flotantes en el ciberespacio, son seres humanos que como cualquier otro usan sus cuerpos como instrumentos de trabajo. Son trabajadoras situadas, con vidas, saberes, deseos y necesidades que no se evaporan en el ciberespacio, y lo mismo podríamos plantear respecto a los *viewers*.

Una reflexión en torno a la situacionalidad de quien investiga es relevante. Como el lector podrá advertir en los siguientes apartados se ha evitado cualquier tipo de alusión al “yo-pensante” y se rechaza el uso de la primera persona en los enunciados. Esto debe entenderse como una decisión ética que no pretende posicionarse desde un lugar de

²⁵ Sarah Pink, Heather Horst, John Postill, *Etnografía digital: principios y prácticas*, p. 23.

objetividad. Se reconoce que quien escribe esto es una subjetividad situada, con un punto de vista parcial de la realidad, pero no autoproclamada. Bien puede decirse que quien escribe es un *cyborg*, pero no uno fantástico, utópico o distópico, sino corriente y cotidiano: habitado. Se trata de una corpo-subjetividad leída como mujer pero profundamente incómoda frente a tales determinaciones y fundamentalmente escéptica frente a esta categoría como medio de identificación; corpo-subjetividad racialmente ambigua, esto es, racializada y definida como “latina”, pero privilegiada frente a las categorías “indígena” o “negra” en tanto “mestiza” (bajo las elaboraciones que sostienen la mítica existencia de las razas); proletaria, pero con cierto nivel de acceso cultural, económico y social; nacida en 1996 (justo en el limbo entre la generación “millennial” y “z”, y básicamente no perteneciente ni una ni otra); socializada en medio de una avalancha semiótica de identidades híbridas y móviles que en el marco neoliberal destacan por su impermanencia (gótica-cyberpunk-emo-psiconautica-ravera y realmente ninguna de las anteriores); habituada a un modo de vida en el que el sitiamento tecnológico conlleva la emergencia de seres más cómodos con las interacciones digitales que con las presenciales; un *alguien* que posiblemente ha pasado dos tercios de su vida observando una pantalla y para quien los dispositivos tecnológicos son una extensión del su mismidad tanto como lo digital es, de hecho, la vida real. Finalmente, más que una “artista” o una “antropóloga”, un ser viviente/senti-pensante que materializa sus creaciones a través de las formas y las palabras, que firma sus pinturas (algunas expuestas en esta investigación) como “doxa” pues más que buscar firmar para afirmar su “yo” en y a través de su “obra” —como lo dicta la vieja tradición del arte pictórico, con sus grandes hombres y sus grandes nombres (véase las emblemáticas firmas de Picasso, Dalí o Van Gogh)—, o pretender producir una verdad inexorable y absoluta, expresa un punto de vista singular, difuminado y tendiente a la transformación. Esta misma posición en torno a la firma del “artista” opera en el campo de esta investigación respecto a la afirmación del “yo” en el uso de primera persona, pues para quien escribe este acto se sentía como un acto de poder.

El rechazo al “yo-pensante” aplica igualmente hacia el “yo-observador”. Como Donna Haraway escribe:

Los ojos han sido utilizados para significar una perversa capacidad, refinada hasta la perfección en la historia de la ciencia —relacionada con el militarismo, el capitalismo, el colonialismo y la supremacía masculina— para distanciar al sujeto conocedor que se está por conocer a todos y de todo en interés del poder sin trabas. Los instrumentos de visualización en la cultura multinacionalista y postmoderna han compuesto esos

significados de des-encarnación. Las tecnologías de visualización no parecen tener límites. Los ojos de cualquier primate ordinario como nosotros pueden ser mejorados sin fin mediante sistemas de sonografía, de imaginería de resonancia magnética, de sistemas de manipulación gráfica basados en inteligencia artificial de microscopios electrónicos, de escáneres para tomografía guiados por ordenador, de técnicas para hacer resaltar el color, de sistemas de vigilancia por satélite, de cámaras para cualquier cosa [...] La vista en esta fiesta tecnológica se ha convertido en glotonería incontenible. Cualquier perspectiva da lugar a una visión infinitamente móvil, que ya no parece mítica en su capacidad divina de ver todo desde ninguna parte, sino que ha hecho del mito una práctica corriente. Y como truco divino este ojo viola al mundo para engentrar monstruos tecnológicos.²⁶

En capítulos posteriores una problematización se llevará a cabo en torno a la óptica del *viewer* en la medida en que ejerce un poder de observación, clasificación, evaluación y valorización sobre el cuerpo de las *camgirls*, lo cual guarda estrecha relación con la ciencia patriarcal. La mirada del *viewer* inspecciona, estudia y taxonomiza, por lo que remite enormemente a cierto modo de observación en el que quien estudia *penetra* en el otro con su óptica científica. Y ya sea desde la óptica del *viewer* o de la ciencia patriarcal, se antepone una mirada evaluadora y pensante frente a un “objeto de observación” pasivo y receptivo que se somete a lectura. En esta operación quien observa afirma su “yo” desplegando arbitrarios poderes frente a quien es observado. En este tenor, es urgente una reflexividad ética en torno al propio papel del investigador, partiendo del reconocimiento de que la práctica de investigación puede ejercerse desde una posición de saber-poder académica. La inspección panóptica del cuerpo sea con fines de entretenimiento o de estudio puede involucrar un deseo de someter al otro a través de la propia mirada y reducirlo a arbitrarias clasificaciones. La fascinación por el poder-saber y por el placer en el saber (en detrimento del otro, reducido a objeto de estudio o deseo), un juego de mirones que bien puede ser efectuado igualmente por *viewers* o investigadores.

Formular una ciencia social de enfoque feminista capaz de problematizar la potencia óptica como medio de dominación se vuelve así un problema mayor que tampoco se pretende resolver en esta investigación. No obstante, en un esfuerzo por construir soluciones se propone decodificar —desde el mismo acto de escribir— al “yo-pensante” y el “yo-observador”, en primer lugar, reconociendo a las *camgirls* como agentes políticas y, en segundo lugar, renunciando a la posición del “yo” que se autorreferencia en el texto reiteradamente. Se propone suplantar el “yo-observo un objeto

²⁶ Donna Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, pp. 324-325.

de estudio” por el esbozo de “un punto de vista” que aún situado y singular no tiene interés en autoafirmarse y por ende en proclamar el poder de su óptica frente a otras agentes. Se ha optado por formular oraciones como “se observó”, “se identificó” o “se consideró”, pues se parte de la existencia de un alguien que realiza estas acciones, pero ese alguien experimenta incomodidad al afirmar su “yo”, especialmente considerando que esta afirmación puede conllevar una práctica de poder frente a quienes amablemente contribuyeron en esta investigación con sus historias, perspectivas de vida, conocimientos y experiencias.

Lo anterior también tuvo efecto en las formas en que se llevó a cabo la investigación y se presenta la información. Si bien el uso de una grabadora durante las entrevistas se presentó como una opción atractiva que abriría la posibilidad de presentar transcripciones más exactas de lo dicho por las *camgirls*, se optó por evitar este instrumento en la medida en que quien investiga no consideró pertinente rodear a sus interlocutoras con esta clase de instrumentos considerando que paralelamente llevaba a cabo una serie de reflexiones críticas sobre cómo el trabajo de las *camgirls* implica una sobreexposición y cómo instrumentos tales como la cámara y el micrófono suponen dispositivos que facilitan una vigilancia y una evaluación sistemática de sus personas. Por esta razón, cuando se hace alusión a las palabras dichas por las *camgirls* entrevistadas se transcriben únicamente algunas frases o se parafrasean sus comentarios. Si bien la transcripción puede ser muy útil para que los interlocutores puedan expresarse en sus propios términos, durante la práctica misma de investigación, grabar a las *camgirls* no parecía ser la mejor opción.

Asimismo, y como ya se hacía mención anteriormente, se evitó exponer información que pudiera revelar sus identidades, considerando que su trabajo detenta una serie de riesgos en torno a la posibilidad de ser identificadas o que sus datos personales se hagan públicos. Se utilizaron recursos como pinturas para evitar exponer fotografías de las *camgirls* y se censuraron aquellas imágenes de la interfaz en las que se alcanzaban a ver partes de sus cuerpos. El objetivo de todo lo anterior fue, precisamente, no abonar a su exposición y respetar su derecho a la intimidad y privacidad.

Finalmente, la creación y presentación de arte visual como pinturas e ilustraciones posee dimensiones etnográficas en lo que respecta a esta tesis. Así, por ejemplo, en el caso de la ilustración titulada “Selfies genitales” se ha optado por utilizar este recurso

para mostrar las posiciones corporales que las *camgirls* adoptan durante sus *shows* con el objetivo de brindarle al lector información visual sobre este rubro sin necesidad que exponer imágenes de los cuerpos de las *camgirls*. Pero en el caso de pinturas e ilustraciones tales como “Cyborg”, “Espectros anatómicos”, “Metáfora onanista”, “Zorra mutante”, etcétera, ha habido un proceso de abstracción en el que la realidad etnográfica observada es representada simbólicamente, en conjunción con el punto de vista y la interpretación singular de quien las realizó. Del mismo modo en que la producción teórica involucra un ejercicio creativo de sublimación que pretende clarificar un fenómeno en el nivel más abstracto de nuestra comprensión, la producción artística aquí presentada busca sublimar la realidad y recomponerla, pero no como literalmente “es”, es decir, imitando sus formas de manera realista, sino condensando su sustancia. A veces resulta ser incluso más reveladora una representación que plasma simbólicamente distintos aspectos de un fenómeno que la imitación de las formas al retratarlas tal y como se observan.

He aquí una reflexión final en torno al *cyborg* y lo que se ha definido como metodología híbrida: tal vez, y llevando la metáfora del *cyborg* hasta sus últimas consecuencias, la hibridez es una característica que atraviesa todo nuestro tiempo. La realidad es tan amplia, contradictoria y escurridiza que un sólo marco de aproximación no alcanza para comprenderla. Es necesaria cierta creatividad, un reensamblaje en el método, abrazar la interdisciplinariedad, los sistemas complejos del pensamiento. La mutación de las disciplinas y metodologías se acelera frente a la vertiente informacional del ciberespacio. Para la antropóloga y el antropólogo —igualmente *cyborgs* de la era digital—, hacer campo no es sólo ir ya a un lugar lejano y mirar a un alrededor en el que cada objeto, cada sujeto, cada fenómeno, era un algo con principios y finales bien delimitados. Hoy día hacer campo es también conectarse a un espacio intangible que te sumerge en una vorágine informativa, y frente a esa realidad multiforme y confusa, tal vez la claridad no pueda lograrse con rigidez, sino con fluidez y flexibilidad teórico-metodológica.

III. Contenido

En el capítulo uno de la primera sección titulada “El trabajo” comenzaremos contextualizando el trabajo de las *camgirls* en lo que Nick Srnicek definió como capitalismo de plataformas²⁷. Se problematiza la falta de reconocimiento del trabajo que realizan las *camgirls* como una estrategia para no darles ningún respaldo laboral y cómo documentos como los Términos y Condiciones y las Políticas de Privacidad fungen como contratos de adhesión que suplen la existencia de un contrato colectivo de trabajo. A continuación, se abordará la deslocalización de este trabajo, que traslada los costos de producción a las *camgirls*. Asimismo, se plantea que, si bien la falta de un horario laboral propone tiempos de trabajo flexibles, puede terminar por aumentar las horas dedicadas al trabajo debido a los constantes tiempos de espera que son improductivos y que sumen a las *camgirls* en una incertidumbre sobre sus ganancias. Finalmente, se abordarán distintos mecanismos que son utilizados por las plataformas para incentivar la productividad que apelan a la capacidad de las trabajadoras y consumidores de autoexigirse y regularse a sí mismos.

En el segundo capítulo de esta misma sección se desarrollará el concepto de “semimercancías”, el cual se basa en el análisis de Jean Baudrillard, pero toma algunas distancias teóricas con sus planteamientos. Se establece una distinción entre el performance que la *camgirl* lleva a cabo y la representación digital de este, siendo esta representación una semimercancía que es de composición sígnica y posee valores de cambio tanto semióticos como económicos. Después se planteará que esta semimercancía requiere de una reificación del performance en aras de que sea capitalizable. Posteriormente, se abordará cómo la relación entre *camgirls* y *viewers* dista de estar libre de tensiones y, a su vez, el hecho de que los *viewers* den propinas les otorga la facultad de valorizar el performance, por lo que su papel en la definición del valor de cambio de esta semimercancía digital es fundamental. Finalmente, se aborda cómo el *token* posee un revestimiento sígnico que encubre su carácter de paga y se hace pasar por un contacto sexual. Adicionalmente, el valor real del *token* está resguardado por la gestión algorítmica por lo que es imposible saber su valor exacto y por ende va más allá de nuestras posibilidades el saber cuánto plusvalor extraen las plataformas.

²⁷ Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*,

En el capítulo tres, titulado “El código en las plataformas de *sexcam*”, se establecerá una distinción entre el código del programa computacional y el código de la interfaz gráfica, siendo el segundo un producto del primero. Se esclarecerá que cuando referimos al código de la interfaz gráfica no se hace alusión a un código que es meramente social o cultural, sino que posee una economía política. Este código será abordado no como un código cerrado, sino como un código normativo que cumple una función regulatoria y sienta las condiciones para que las semimercancías puedan producirse, circular y consumirse. Finalmente, se propondrá una reflexión sobre cómo las plataformas digitales suponen una arquitectura que se diferencia de otras arquitecturas propias de la expansión del capitalismo-colonial.

En el capítulo cuatro se abordan las relaciones sintácticas comprendidas en la interfaz gráfica de las plataformas, relaciones que a su vez definen relaciones tales como las que hay entre los lenguajes, entre los espacios físicos y los ciberespaciales, entre los sujetos y los dispositivos tecnológicos. Se comprenderá cómo la instauración de esta red de relaciones dista de ser ajena a ejercicios de poder y, por el contrario, permite articular una cadena de mando, de producción y consumo, en la que el cuerpo humano ocupa un lugar de subordinación, pues se implementan distintas tácticas sobre él y es vuelto objeto de poder a través de una serie de dispositivos de captura energética.

En el capítulo cinco se abordará uno de estos dispositivos de captura energética: el *sextoy*. Se hará referencia al cuerpo y el *hardware* como instancias que son centrales en lo que respecta a las plataformas de *sexcam*, desmitificando con lo anterior aquellas apuestas teóricas que consideran que han entrado en obsolescencia frente al apogeo del ciberespacio y el *software*. Se abordará cómo el cuerpo ha sido objeto de poder en distintos momentos históricos y cómo esto entra en resonancia con el cuerpo como objeto de poder en las plataformas de *sexcam*. Posteriormente se expondrán los distintos tipos de *sextoy*s, así como se indagará en su codificación en tanto se conforma como una prótesis tecnológica que es reclamada por los *viewers*. En relación con lo anterior, se hace una breve exploración histórica de los orígenes del vibrador electromecánico en tanto que algunas de sus características (como el hecho de que es controlado por hombres bajo un modelo androcéntrico de la sexualidad, así como de los imperativos de la ciencia patriarca) se mantienen en la lógica de utilización del *sextoy* que instituyen las plataformas. Lo anterior lleva a la reflexión sobre quién utiliza el *sextoy* como prótesis y genera reflexiones sobre cómo este dispositivo está en medio de un campo de contienda.

Asimismo, se efectúa otra revisión histórica del tratamiento que se le dio al cuerpo en el taylorismo y el fordismo, en la medida en que la inserción de los dispositivos tecnológicos implicó una producción de des-deseo. Finalmente, este mismo des-deseo es trasladado al caso de las plataformas de *sexcam* para reflexionar sobre el hecho de que éstas no solo emprenden una producción de deseo, sino que también pueden producir un des-deseo y un castigo sobre el cuerpo.

En el capítulo seis se abordará la dimensión semántica de las plataformas de *sexcam*, que guarda íntima relación con la discursividad pornográfica, de la cual se retoman muchos elementos, pero también se introducen otros. Posteriormente, se desarrollará lo que definimos como un dominio semántico a través de un ejercicio de análisis de datos aplicado a las categorías de las plataformas de *sexcam* y en consideración de cómo estas categorías definen tipos de cuerpos considerados deseables, prácticas sexuales predilectas y roles que reproducen la performatividad del género. A continuación, abundaremos en la relación entre el dominio semántico y la adopción de sentido que complejiza enormemente cualquier fenómeno comunicativo. Se tomará en cuenta que el código en su dimensión semántica es un sistema que, aún normativo, sigue estando abierto y sujeto a posibles relecturas, así como es capaz de asimilar aquellas expresiones que aún distanciadas de las semánticas dominantes pueden ser redituables. En razón de lo anterior, esta investigación parte de la consideración de que en el código opera una dinámica ambivalente de igualación/exclusión y diversificación/asimilación, que va desde los componentes más elementales del performance/semiomercancía (el signo y el símbolo) hasta su conformación como conglomerado semiótico, es decir, como texto.

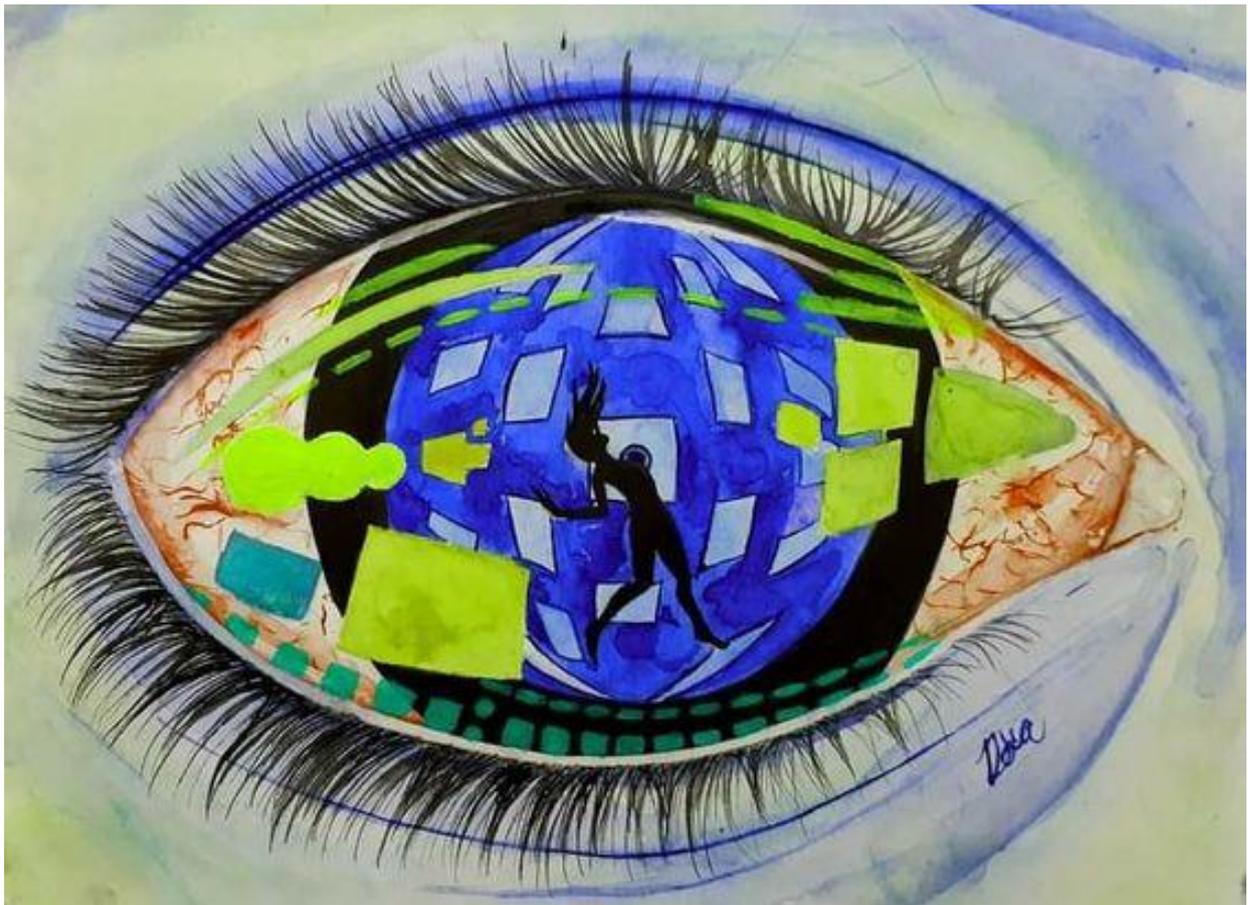
Finalmente, en el capítulo siete se abordarán las respuestas de comportamiento a través de lo que se define como “corpo-subjetividades maquínicas”, que son consecuencia de una producción subjetiva que se sirve de una serie de dispositivos tecnológicos y sociales para poder establecer una sujeción sobre los cuerpos/sujetos desde el momento en que define “lo que son”. Sin embargo, veremos que esta producción maquínica de sujetos se enfrenta siempre a movimientos que, aún sutiles, son demostrativos de micro-resistencias. Veremos que las corpo-subjetividades *cyborg* están siendo constantemente apropiadas y re-apropiadas, son el centro de tensiones políticas en las que el dominio y la agencia política puede comprenderse en términos de codificación y decodificación. El *cyborg* codificado y el *cyborg* decodificado permiten ampliar nuestra comprensión del

momento histórico que estamos viviendo, abren posibilidades para la imaginación proletaria y feminista, y, sin embargo, tal vez siga sin ser suficiente.

SECCIÓN 1

TRABAJO Y PRODUCCIÓN DE SEMIOMERCANCÍAS DIGITALES

CAPÍTULO 1. TRABAJO EN PLATAFORMAS DE *SEXCAM*



(Ruiz Grajales, 2020)

I. El trabajo sexual por medio de plataformas

Una mirada que nos permite contextualizar las plataformas digitales es la de Nick Srnicek, quien las define de la siguiente manera:

En el nivel más general las plataformas son infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen. De esta manera se posicionan como intermediarias que reúnen a diferentes usuarios: clientes, anunciantes, proveedores de servicios, productores, distribuidores e incluso objetos físicos. Casi siempre, estas plataformas también vienen con una serie de herramientas que permiten a los usuarios construir sus propios productos, servicios y espacios de transacciones.²⁸

Las infraestructuras capitalistas que antes eran mayoritariamente fabriles se han desplazado hacia los entornos digitales, dando como resultado una nueva fase en la producción capitalista que el autor define como economía digital²⁹. Cada vez más, las plataformas digitales permiten la construcción de nuevas vías de generación de valor. Un nuevo proceso de expansión se desata a través de la matriz ciberespacial, permitiendo que novedosos y disruptivos modelos de negocio adquieran relevancia. Una de las consecuencias de lo anterior consiste en la captura de aquello que antes escapaba del influjo de la productividad capitalista: los espacios reproductivos. Gracias a las plataformas de trabajo es posible trabajar desde casa, basta la posesión de ciertos aparatos electrónicos como una computadora o un celular para poder trabajar a cualquier hora del día, aunque bajo condiciones que distan de ser prometedoras.

Resulta sugerente la reflexión que el autor hace en torno a aquellas plataformas que denomina “austeras”³⁰, entre las cuales podemos situar las plataformas de *sexcam*, pues únicamente son propietarias de la infraestructura tecnológica que requieren para operacionalizar sus *softwares*, reduciendo con ello sus costos de mantenimiento. En esta reducción de costos se hace manifiesta la falta de contratación de personal. Por ejemplo, en plataformas como Google, Facebook, Instagram o Twitter, podemos observar cómo el número de trabajadores empleados por éstas es bajo en tanto no requieren demasiada mano de obra en sus filas. Sin embargo, independientemente de los trabajadores de

²⁸ Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, p. 45.

²⁹ Idem, p. 12.

³⁰ ¿Por qué son plataformas “austeras”? La respuesta se puede encontrar en una observación de Srnicek: “Uber, la empresa de taxis más grande del mundo no es propietaria de ningún vehículo [...] y Airbnb, la mayor proveedora de alojamiento, no es titular de ninguna propiedad”. Parecería que estas son empresas sin activos; las podríamos llamar “plataformas virtuales”. Pero la clave es que sí son dueñas del activo más importante: la plataforma de software y análisis de datos.” (*Idem*, p. 72).

“primera línea” (los cuales a pesar de ser escasos son reconocidos como trabajadores) habría que destacar la existencia de trabajadores de “segunda línea”, esto es, trabajadores que no son reconocidos como tales, pero cuyos servicios y fuerzas de trabajo son cruciales para la economía de las plataformas. Estos trabajadores quedan en los márgenes del derecho laboral y padecen la falta de una relación verdaderamente contractual o salarial, así como de servicios de salud o prestaciones. Se trata de trabajadores deslocalizados que, dado que las plataformas austeras ahorran costos en infraestructura, deben adquirir sus medios de trabajo con sus propios recursos sin más certeza que poder conectarse a las plataformas y esperar tener un día productivo.

Estos trabajadores de “segunda línea” conforman una masa que debe estar permanentemente disponible para brindar servicios, a expectativa de que los consumidores soliciten un servicio *on-demand* y puedan así pescar la oportunidad de trabajar. Para las plataformas, la necesidad de una masa crítica de trabajadores de “segunda línea” se traduce en la necesidad de ampliar su margen de acción tanto a nivel local, como a nivel global. Por esta razón, tienden a usufructuar el trabajo de personas de otros países, en especial de aquellos cuyos gobiernos locales acaecen en materia de regulación y derecho laboral. La deslocalización toma así una dimensión transnacional y agudiza el problema de la concentración de riqueza en países del llamado primer mundo (donde se encuentran los centros de mando de las plataformas digitales).

Si el panorama laboral que ofrecen las plataformas de trabajo dista de ser alentador para los trabajadores, menos aún lo es para las trabajadoras. En los estudios sobre el trabajo suele ser común la acepción “feminización del trabajo” para referir, en principio, al hecho de que las mujeres se han ido introduciendo paulatinamente a la esfera productiva. A su vez, esta acepción alude a que en la actualidad “las formas de ocupación más frecuentes corresponden cada vez más a aquellos tipos de empleo, ingresos y falta de seguridad laboral que tradicionalmente han distinguido a la ocupación femenina”³¹. Históricamente la inclusión de las mujeres a la esfera productiva se ha dado conforme han debido realizar los trabajos más marginales, en la medida en que no han sido reconocidos, han sido mal remunerados o han carecido de protección social y laboral. Sin

³¹ Andrea Rodríguez Yaben, “Una visión evolutiva del trabajo femenino hasta su lugar actual en el capitalismo de plataformas”, p. 271”.

embargo, la feminización del trabajo implica que esto es algo que ya no sólo se limita al colectivo de las mujeres, sino que se ha trasladado a muchos otros sectores.

Por otro lado, el crecimiento del sector terciario ha significado que labores tales como proporcionar servicios sean ahora realizadas también por hombres. Esto no quiere decir que a las mujeres se les haya dejado de relegar a las labores “feminizadas” o estereotípicamente femeninas. La inserción de las mujeres a la esfera productiva dista de suponer una ruptura del tipo de naturalizaciones que sostienen que las mujeres, por sus intrínsecas cualidades, están hechas para las labores del hogar, para brindar atenciones, servicios y cuidados.

En este tenor, el trabajo por medio de plataformas puede seguir reproduciendo una repartición de labores en función del género. De acuerdo con una investigación realizada por el Banco Interamericano de Desarrollo:

En cuanto a la economía de plataformas [...] pueden replicar las brechas de género observadas en el mercado de trabajo tradicional [...] Los datos disponibles para seis países de la región evidencian que las mujeres hacen un uso más limitado de los dispositivos digitales y de internet [...] Por su parte, se evidencia un patrón de segregación ocupacional del mercado laboral digital en la región, tanto en el tipo de empresas (las firmas unipersonales lideradas por mujeres tienen una mayor presencia en sectores de cuidado, comercio y servicios, mientras que las lideradas por hombres tienen una mayor presencia en aquellos de comunicación, informática y financieros) como en el tipo de tareas (las mujeres participan más en plataformas de servicios de limpieza y compra/entrega de artículos para el hogar, mientras que los hombres lo hacen más en servicios de taxis).³²

Es así que sumado a una brecha de acceso tecnológico entre hombres y mujeres, en el contexto latinoamericano prevalece un patrón de segregación ocupacional en las plataformas, quedando las mujeres como principales partícipes en labores asociadas al cuidado y reproducción de los hogares. Las plataformas de *sexcam* no se sustraen de esta determinación, pues muestran una aplastante preeminencia de trabajadoras, perpetuando con ello la percepción del trabajo sexual como una labor feminizada. De hecho, y como se abundará más adelante, la particular generación discursiva que tiene mayor preeminencia en las plataformas consiste en resaltar en las trabajadoras determinados rasgos físicos y de la personalidad que encajan en los estándares de belleza femeninos.

Ahora bien, a diferencia del trabajo sexual no intermediado por dispositivos tecnológicos, el trabajo sexual por medio de plataformas tiene desenlace en el hogar,

³² M. Bustelo, A. Suaya, y M. Viollaz, “El futuro del trabajo en América Latina y el Caribe. ¿Cómo será el mercado laboral para las mujeres?”, p. 24.

aunque ciertamente sin llegar a ser “privado”, pues se hace público por medio de Internet y bajo la dependencia de una plataforma de trabajo. De lo anterior se deriva la exigencia de ofrecer interpretaciones capaces de pensar en la especificidad de este tipo de trabajo, pues si bien el trabajo sexual por medio de plataformas comparte algunos elementos con el trabajo sexual convencional, tiene con éste diferencias sustanciales que lo sitúan en una esfera muy distinta del trabajo que, a entender de esta investigación, se acerca más al trabajo por medio de plataformas. Así, partimos de la siguiente premisa: las *camgirls* que colaboraron en esta investigación realizan un trabajo como resultado de una elección personal, en esta medida, reconocemos su capacidad de agencia. Consiguientemente, distinguimos el trabajo sexual de la trata, no obstante, su labor no se sustrae de las coerciones propias del trabajo.

Antes que enfrascarse en la vieja discusión sobre si debemos referirnos a este tipo de trabajo como prostitución o trabajo sexual, o debatir sobre si debe ser abolido, regulado o autónomo, esta investigación tiene un objetivo menos ambicioso, pero no por eso menos elemental y es esclarecer porqué se considera la labor de las *camgirls* como trabajo, en qué consiste y en qué condiciones se ejerce. Optamos por pensarlo en su especificidad antes que pretender englobarlo en la amplísima matriz del trabajo sexual y esperar que su gestión jurídica, social o colectiva sea la misma que la del trabajo sexual convencional. No se demerita la importancia de estas discusiones, sin embargo, su resolución no es una cuestión menor que pueda resolverse unilateralmente y requiere del establecimiento de vías de diálogo en la que todas las partes sean escuchadas.

En adelante se propone demostrar que lo que la *camgirl* realiza es un trabajo efectuado por medio de plataformas y lo que produce como derivado de ese trabajo es una semimercancía digital. Incluso si el *show* de la *camgirl* se produce sin paga alguna, como sucede cuando nadie da propinas en el *chat* público, su producción se basa en la eventual obtención de *tokens*, de lo contrario la utilización de las plataformas de *sexcam* carecería de sentido y podría usarse cualquier otra plataforma que ofrezca servicio de videollamadas gratuitamente. En lo fundamental, la relación que existe entre la *camgirl* y el *viewer* se diferencia de aquella dada en el *cybersex*³³ debido a que éste último es gratuito y la existencia de una paga, tanto como la decisión de ser *camgirl* por motivos

³³ Así se le denomina a una relación sexual dada por vía Internet que carece de un contacto físico y se vale de imágenes, videos, conversaciones vía chat o grabaciones para producir una experiencia de placer.

laborales, transforma la dinámica por completo. No se trata, entonces, de un performance efectuado por el simple goce de un intercambio sexual, emocional o por la experimentación de una experiencia estética, aunque realizarlo puede —o no— provocar tales experiencias, puesto que subyace una motivación claramente vertida hacia la obtención de ganancias. Así, lo que definimos como *cyborgsex* —el sexo entre *cyborgs*, haciendo uso de la figura retórica del *cyborg* con todas sus implicaciones— en el marco de las plataformas de *sexcam* está sujeto a una serie de mecanismos de extracción y se produce como parte de la reificación de la relación social/sexual que ahora pasa a ser directamente valorizable, una relación entre capital/trabajo y capital/consumo que da lugar a la transacción de *tokens* y semiomercancías digitales. Se alude así a un determinado tipo de relación sexual en la que las plataformas y dispositivos tecnológicos no sólo intermedian la relación sexual, sino que directamente la producen bajo nuevas directrices. No es que se utilice, como el *cybersex*, un medio indistinto para intercambiar contenido sexual y erótico bajo el uso que los usuarios deseen darle, sino que se utiliza una plataforma que debido a su misma codificación, a que instauro determinados flujos de comunicación y define una dinámica específica entre los participantes, establece un tipo estipulado de intercambio sexual/económico, y directamente, produce la relación sexual entre *cyborgs* bajo sus propios términos del mismo modo en que los propios *cyborgs* están siendo producidos como sujetos en lo que durante la segunda sección se abordara como una producción de corpo-subjetividades maquínicas.

I. Visibilizando el trabajo de las *camgirls*

El supuesto de la “red social” como espacio cibernético en el que prima una sociabilidad sin límites, se eliminan las fronteras y emerge la oportunidad de una conectividad total a través de la creación de un medio digital laxo que funciona con el único objetivo de hacer circular la información democráticamente es, a estas alturas, insostenible. Los propietarios de las plataformas construyen un código, emiten sus propias enunciaciones y poseen sus propios intereses: son agentes políticos, económicos y discursivos que privatizan el ciberespacio. En el caso de las plataformas de *sexcam*, todo lo que en ellas se produce se dirige hacia la generación de ganancias en virtud de un intercambio semiótico-económico suscitado entre *camgirls* y *viewers*, y para que este intercambio pueda tener lugar, es necesario que se realice un trabajo y se efectúe un consumo.

En principio, la decisión de abordar lo que hace la *camgirl* como un trabajo se deriva de que las propias *camgirls*, en un acto de completa autoconciencia, se denominan a sí mismas como trabajadoras. En segundo lugar, dado que las *camgirls* hacen uso de sus energías y de su cuerpo como instrumento para generar performances que devienen en productos audiovisuales que les generan retribuciones económicas, esto no puede sino ser asumido como un trabajo. Bajo la definición marxista clásica, se entiende que el capitalismo subsume el trabajo. Lo que bajo otros contextos históricos implicó el abastecimiento inmediato de las necesidades humanas, la posibilidad del individuo de construirse a sí mismo en su relación con la naturaleza, la articulación entre individuos organizados a través del trabajo —de modo que sus potencialidades productivas individuales en conjunto podían reproducir la sociedad misma—, en el contexto capitalista implica todo lo contrario:

[L]a actividad productiva ejecutada por cada individuo no satisface inmediatamente sus necesidades vitales; se debe ingresar en un modo determinado de organización social de la producción que obliga a trabajar para los otros como única posibilidad de subsistencia. El trabajo aparece como algo destinado a satisfacer otras necesidades y así contribuir también a la reproducción de la vida social como tal. De esa manera, el trabajo no le pertenece a cada persona y se experimenta como algo naturalmente adverso y negativo; no surge como una actividad espontánea sino como una imposición externa: en el sistema capitalista, el individuo está forzado a trabajar, para poder sobrevivir.³⁴

El trabajo enajenado es una imposición externa, algo que cada individuo debe cumplir, aún a su pesar, para “ganarse” la posibilidad de subsistir. Sin embargo, luego de siglos de sofisticación tecnológica en la que el capitalismo ha podido especializar sus mecanismos de coerción laboral y se ha visto obligado a actualizarse y re-configurarse innumerables veces, ha logrado aquello que antes escapaba de sus posibilidades: un encubrimiento del trabajo. Ya no digamos un encubrimiento de aquel excedente de producción que el capitalismo se apropia —definido por Marx como plusvalor—, sino el encubrimiento del trabajo mismo. El trabajo en las plataformas está en un estado de desregulación tal que, aun generando nuevas formas de empleo, elude el reconocimiento del trabajo y, por consiguiente, se agudiza su precarización³⁵ y se obstaculiza la conquista

³⁴ Juan A. Fraiman, “Algunas consideraciones sobre el concepto de trabajo en Karl Marx y el análisis crítico de Jürgen Habermas”, p. 237.

³⁵ Algunos aspectos que caracterizan la precariedad laboral son: “bajos ingresos, inseguridad en el puesto de trabajo, inexistencia de cobertura de la Seguridad Social, desempeño en empresas muy pequeñas y carencia de cobertura sindical.” (Adrián Goldin, “Huida, desestabilización y debilitamiento subjetivo del derecho al trabajo. Ensayo sobre un itinerario”, p. 8.).

del derecho laboral. Así, la actividad de la *camgirl* toma todo tipo de formas y se oculta tras innumerables mitificaciones: se habla de un intercambio de satisfacciones entre usuarios, de juegos sexuales, experiencias de entretenimiento y hasta “rituales de intimidad”, pero en lo que respecta propiamente al trabajo sexual, bajo los enclaves determinados de nuestro tiempo platamario, predomina un silencio abismal.

Son las mismas plataformas las que deliberadamente tratan de encubrir el trabajo de las *camgirls*. Hay una clara tentativa de hacerlas ver como productoras de contenido independientes o usuarias que simplemente hacen uso de un servicio y no lo proporcionan, como si su situación fuera igual a la de los *viewers*. Se les nombra como “modelos”, “usuarias”, “*camgirls*”, “*performers*”, “artistas independientes” y bajo todo tipo de ingeniosos eufemismos que evitan nombrar a las *camgirls* como lo que también son: trabajadoras sexuales de plataformas. Se hace referencia a incentivos, obsequios o propinas, depósito de “fichas” y *tokens*, pero no de remuneración económica a cambio de la efectucción de un trabajo. Como se expresa en una de las plataformas: “[I]as fichas pueden ser usadas para comprar obsequios, comprar membresías y dar propina a los artistas”³⁶. Artistas a las cuales se describe como si fuesen el *performer* callejero al que se le arrojan unas monedas como pago por su actuación. Pero aún bajo tal situación precaria, el artista callejero es realmente independiente y puede gozar íntegramente de su paga, no le debe nada a nadie. Toda moneda que caiga en su canasta es enteramente suya, mientras a las *camgirls* les arrebatan una cantidad indeterminada de su paga —las versiones más optimistas afirman que el 40%, otras declaran que hasta el 50%—. De hecho, es común ver *camgirls* que dada la situación deciden aprovechar el tráfico de las plataformas de *sexcam* para vincularse con los *viewers* por medio de otras plataformas de videollamada —casi siempre Skype— de tal modo en que éstos les paguen a ellas directamente, sin embargo, esto está estrictamente prohibido por las plataformas de *sexcam* y si se las descubre incurriendo en esta práctica pueden incluso perder su cuenta.

Por mucho que los performances de las *camgirls* puedan poseer un valor estético, ellas no son artistas independientes, pero las plataformas omiten convenientemente su papel en todo esto. Incluso tratan de hacer ver a las trabajadoras como las únicas responsables de sí mismas y en caso de cualquier incidente que les pudiera ocurrir como consecuencia de su trabajo, se deslindan de toda responsabilidad: “USTED ASUME

³⁶ CAM4, “Términos y condiciones de uso”.

TOTALMENTE TODO EL RIESGO DE PÉRDIDA Y DAÑO DERIVADO DEL USO DEL SERVICIO³⁷. Con este tipo de afirmaciones, disimulan hábilmente que se benefician económicamente del trabajo de las *camgirls* y generan ganancias a costa de su exposición. Hablamos de “exposición”, pues del mismo modo en que un obrero en la fábrica ponía el cuerpo y estaba expuesto a eventuales accidentes que atentaban contra su integridad física, o del mismo modo en que una trabajadora sexual por medios convencionales traslada el cuerpo a las calles, la *camgirl*, bajo la mirada pública del *room* ciberespacial, está también expuesta a actos de acoso, violencia y abuso, su identidad y ubicación puede ser revelada a través del *doxéo*, puede ser reconocida en las calles, exhibida en otras plataformas y está sujeta a una condena moral y social por dedicarse al trabajo sexual.

Los riesgos de realizar este trabajo son una preocupación constante para las *camgirls*. BRS, por ejemplo, relató algunas técnicas para evitar ser identificada. Algunas plataformas dan la posibilidad a las *camgirls* de seleccionar en qué países pueden ser vistas y esto les permite evitar que sus performances sean visibles en su país y que personas conocidas puedan reconocerlas. De no tener esta opción, también tienen la alternativa de entrar desde una VPN (*Virtual Private Network*), la cual permite la navegación por la *web* sin que sea posible para las plataformas rastrear el IP (la ubicación) desde la cual se establece la conexión a Internet. No obstante, estas son medidas meramente provisionales y BRS reconoce que independientemente de que ella las tome, hay también usuarios que graban los *shows* y los “re-suben” a otras plataformas o sitios *web* pornográficos, consiguientemente, sin ningún límite en relación a los países que pueden verlos —y de paso negándoles la posibilidad de obtener una remuneración económica a cambio su trabajo—, por lo que realmente no hay nada que asegure que no podrán ser identificadas por alguien de su entorno más próximo.

El tipo de estrategias que comparte BRS, aunque sutiles, son muy sugerentes en lo que respecta a cómo las herramientas tecnológicas son apropiadas a conveniencia de las trabajadoras, pero reflejan también una inquietud latente en torno a la exposición. Ante esta situación, una *camgirl* observada durante la etnografía digital se niega a responder cualquier pregunta sobre su vida personal, aun cuando parezca inofensiva. Se pudo observar que, en uno de sus performances, una pregunta tan aparentemente trivial como

³⁷ 4cam, “Terms and conditions”.

el tiempo que llevaba de ser *camgirl* le resultaba una invasión a su privacidad y simplemente se negó a contestar alegando amablemente que no respondía preguntas sobre su vida íntima. Llevar el performance a un terreno personal puede poner a la *camgirl* en una situación de vulnerabilidad ante una cantidad innumerable de *viewers* resguardados por el anonimato³⁸.

Una situación aún más compleja fue la que vivió MFF, una ex-trabajadora que hizo de su trabajo algo público, usó otras “redes sociales” como Facebook para publicitarse y adquirió tal fama que incluso fue entrevistada por periódicos de alto alcance. En un momento expresó: “yo sólo me dejé llevar”, algo que en un principio le funcionó ya que pudo darse a conocer y ganar *viewers*. Sin embargo, su labor en el ciberespacio rápidamente absorbió otras esferas de su vida. Las personas de quienes se rodeaba la encasillaron, llegando incluso a acosarla, confundiendo el hecho de que ella trabajara como *camgirl* con una obligación de satisfacer y cumplir con los deseos de los demás sin retribución, como si les debiera favores sexuales por el hecho de brindar un servicio sexual por medio de plataformas. En un momento, un “amigo” suyo se molestó porque ella no accedió a tener relaciones sexuales y le reprochó: “no eres la misma que en tu Facebook”. Se sintió atrapada y, en cierta medida, reducida a ser una *camgirl*. Inclusive esta fue una de las razones por las que abandonó su trabajo, decidió ir vivir a otra ciudad y cerró todas sus “redes sociales”. La situación había llegado demasiado lejos y se sentía expuesta. Si bien ella relata este hecho como un “error” que cometió, en realidad estamos frente a un problema sistémico, que tiene que ver con que vivimos en una sociedad patriarcal que en los hechos es permisiva con el trabajo sexual pero condena a las trabajadoras sexuales. En este sentido, podemos decir que la alta exposición de las *camgirls* se deriva de una problemática que trasciende la injerencia de las plataformas, sin embargo, éstas tampoco hacen algo para sopesar la situación.

De tal suerte, ser *camgirl* involucra una serie de riesgos y las plataformas lo reconocen, aunque deciden eximirse de cualquier responsabilidad. En MyFreeCams se señala:

- 1) Usted reconoce que no seremos responsables ante usted por los envíos de usuarios o por la conducta difamatoria, ofensiva o ilegal de cualquier persona. Usted comprende que el

³⁸ BRS defiende la viabilidad de vulnerarse con sus *viewers* y comentó que en ocasiones se daba la oportunidad de hablar sobre sus emociones. Esto es algo que no se volvió a detectar en ninguna otra entrevistada. Por el contrario, las *camgirls* prefieren mantener distancia con los *viewers* por cuestiones de seguridad.

riesgo de daño o perjuicio recae completamente en usted y nos exime expresamente de cualquier responsabilidad derivada de los envíos de los usuarios o la conducta de cualquier persona.

- 2) Además, nos libera y absuelve, así como a nuestra empresa matriz, agentes, empleados, funcionarios, directores, accionistas, abogados, afiliados, de todas y cada una de las alegaciones, cuentas, cargos, deudas, indemnizaciones y reclamos relacionados con cualquier forma de uso o actividades relacionadas con este sitio web, incluidas, entre otras, las reclamaciones relacionadas con lo siguiente: acoso sexual, negligencia, negligencia grave, conducta imprudente, daño moral (en la medida reconocida de cualquier jurisdicción), imposición intencional de angustia emocional, interferencia intencional con contrato o relación comercial ventajosa, difamación, invasión de la privacidad, publicidad, propiedad intelectual, violación legal, tergiversación, cualquier pérdida financiera no debida a la falla del sitio, reuniones fallidas, expectativas no satisfechas, identidades falsificadas, actos fraudulentos de terceros, divulgación de información personal, transacciones fallidas, adquisiciones, indisponibilidad del sitio, sus servicios y/o funciones y cualquier otra falla técnica que pueda resultar en la inaccesibilidad del sitio o cualquier reclamo basado en Responsabilidad Vicaria por agravios cometidos por individuos cometidos a través del sitio y sus servicios, incluidos, entre otros, fraude, robo o uso indebido de información personal, asalto, agresión, acoso, violación, robo, engaño, perjuicio, homicidio involuntario o asesinato³⁹.

En efecto, las plataformas no pueden controlar el uso que los usuarios les dan, y llegados a este punto, cabe señalar que tampoco es que posean los elementos —y, ciertamente, es posible que ni quieran hacerse de ellos— para hacer algo por resguardar la integridad de las *camgirls*. En caso de que una *camgirl* de Colombia sufra un ataque, ¿cómo una empresa, con sede en Estados Unidos puede proporcionarle servicios de salud o algún tipo de protección social? Tal vez el problema de fondo radique en que la actual jurisdicción laboral no está a la altura de los nuevos retos que supone el trabajo por medio de plataformas que operan internacionalmente, sin que haya como respuesta políticas supranacionales. Como posteriormente abundaremos: ni los gobiernos, ni las empresas, hacen algo sustancial por estar a la altura de las circunstancias y son los trabajadores de plataformas quienes padecen esta inacción con precariedad y desprotección.

Por consiguiente, el encubrimiento del trabajo de las *camgirls* no es un simple silencio jocoso o una omisión pudorosa, es una treta discursiva que permite a las plataformas ejercer prácticas extractivas y mantener a las *camgirls* en una situación de desprotección e incertidumbre laboral en favor de su propia capacidad de acumulación.

³⁹ MyFreeCams, “Terms of service”.

Si no se nombra el trabajo, tampoco hay obligaciones para las plataformas, no hay derecho laboral y todo se mantiene en un vacío legal bastante problemático.

En este tenor, es llamativo que en mucha de la literatura sobre las *camgirls* se reproduzca este ocultamiento de su trabajo y se profieran vagas idealizaciones en torno a la participación de ellas en las plataformas. Surgen así interpretaciones como la que se presenta a continuación:

Esto nos pone a pensar, en primera medida, que si bien gran parte de los usuarios al ingresar a estas páginas buscan masturbarse y hacen de éste un ritual de interacción consigo mismo, se va modificando en la medida que entran en interacción con la modelo *sexcam*, haciendo del ritual algo interactivo en un sentido colectivo. Sin embargo, pensémoslo en los términos que propone Collins para los placeres no genitales. La primera condición es el *ritual de intimidad*, el cual entra a jugar el nivel de interacción de la *sexcammer* y el modo en que ella maneje la intensificación rítmica [...] Las técnicas corporales y los tocamientos que realiza, así como la respuesta a las vibraciones generadas por el pago de *tokens*, enardecen la excitación de cada uno de los miembros del ritual, y finalmente, de *los ingredientes emocionales potenciados para desencadenar la acumulación de excitación sexual*. Precisamente sobre este elemento se centra la presentación performática de la *sexcammer*, ya que toda su representación se enfoca en un juego sexual que busca una consonancia emocional.⁴⁰

En primer lugar, habría que señalar que las “páginas”, que son plataformas de trabajo, en su papel de intermediarias no son pasivas, sino activas: se apropian de buena parte de las ganancias de las *camgirls*, implementan mecanismos subjetivantes y poseen su propio código. Adicionalmente, al interponerse lo que posteriormente definiremos como semiomercancía entre la *camgirl* y el *viewer*, no puede haber una interacción en un sentido estricto, ni siquiera una interacción “consigo mismo”. Una interacción consigo mismo es aquella situación en la que alguien cierra sus ojos, toca su cuerpo y deja volar su imaginación. En el caso del *viewer* lo que predomina es una interacción con una semiomercancía, objeto de consumo, que vivifica una serie de imágenes eróticas y sexuales que le producen estímulos placenteros. Mientras tanto, la producción discursiva/performativa de la *camgirl* no responde necesariamente a sus imaginaciones personales, es decir, a lo que se le antoje hacer al momento y en vista de una confluencia de excitaciones, sino que puede responder al código de la plataforma que da preeminencia a determinadas discursividades en tanto éstas son consideradas más deseables y productivas, así lo veremos respecto a la dimensión semántica del código en la segunda

⁴⁰ Joel Sebastián García Osorio y María Alejandra Fajardo, “El *sexcam* como ritual de interacción contemporáneo”, p. 97.

sección. Aún cuando *camgirls* y *viewers* puedan distanciarse del código, éste está ahí, como norma, como apuesta por la regulación de las producciones performáticas y, por consiguiente, la estandarización del consumo, el servicio y la semimercancía resultante.

Más allá de lo anteriormente referido, que bien puede ser una simple diferencia de interpretaciones y marcos teóricos, el aspecto cuestionable de esta lectura es la mitificación que hace con respecto a la excitación sexual de la *camgirl*, pues termina por invisibilizar los desacuerdos potenciales que ellas pudieran tener en lo que es un trabajo. Para la *camgirl*, tener una consonancia sensorial y emocional con lo que proyecta en su performance y con lo que despierta en el *viewer* es una posibilidad, pero no una regla. Así, BRS declara que disfruta mucho saberse deseada, que se excita tremendamente durante sus *shows* y le encanta la idea de que otros se masturben viéndola, pero FRR, una ex-trabajadora de la plataforma a la que también se entrevistó durante esta investigación, comentaba que su experiencia como trabajadora en las plataformas distó de ser placentera. Una amiga suya, también *camgirl*, le recomendó trabajar en las plataformas puesto que le permitirían generar ingresos mientras continuaba con sus estudios universitarios y, en efecto, realizar *shows* le suponía un horario de trabajo lo suficientemente flexible para percibir ingresos y hacer otras actividades, pero no era algo que le despertara satisfacciones más allá de obtener las ganancias que necesitaba para subsistir. Más aún, estos son sólo dos casos entre tantos. El gran riesgo es homogeneizar la experiencia de las *camgirls*, cuando, en realidad, es absolutamente diversa, se conforma por innumerables factores contextuales y subjetivos y es, sencillamente, inabarcable en términos de un estado emocional o sensorial. La multiplicidad de modos en los cuales puede vivirse el acto performático merece que se reconozca su complejidad y romantizar el trabajo de las *camgirls* como una experiencia centrada en el goce y la interacción sexual o emocional entre individuos, no es hacerles ningún favor. Es necesario ir más allá del lugar común de las consonancias emocionales y la excitación sexual casi axiomática. Situar como agente política a la *camgirl* amerita pensarla como la trabajadora que es, con todo lo que ello implica, con sus potencias y agencias, pero también con las limitantes que le impone su contexto. A saber, desde la analítica de Michel Foucault (en la que se basa el artículo que ahora referenciamos) no es suficiente reconocer la existencia de un poder político abstracto que influye sobre la sexualidad, lo más importante es identificar las tácticas que sirven a este poder para ratificarse en los sujetos, en sus prácticas y relaciones.

Es inverosímil plantear que este proceso consiste en una interacción social propiciada por el mero goce mutuo y de hecho esta narrativa es contraproducente porque permite a las plataformas seguir invisibilizando el trabajo sexual de las *camgirls*. Se entiende que un primer vistazo a la interacción entre *viewers* y *camgirls* pueda dar la ilusión de que hay entre ellos un intercambio de satisfacciones, pues esta ilusión es fundamental para la realización económica, es necesario que el *viewer* experimente deseo, excitación, placer, al creerse en contacto con la *camgirl*, compartiendo con ella a cambio de sus *tokens* y provocándole grandes placeres. Como posteriormente se desarrollará, el poder de “dar placer” es, en buena medida, lo que le da placer al *viewer*. Es crucial que el deseo —prefigurado— del *viewer* se vea satisfecho en la apariencia del contacto, pero considerar que tal relación es lo que aparenta ser es caer en cierta circularidad representacional (es decir, en la suposición de que lo que se ve en la pantalla es lo que es y no lo que aparenta ser).

III. Cláusulas de exención de responsabilidad en detrimento del derecho laboral

Anteriormente citamos un fragmento de los “Términos y Condiciones” (TyC) de una de las plataformas estudiadas, los cuales, al igual que las “Políticas de Privacidad” (PdP), fungen como cláusulas de exención de responsabilidad. Y de igual manera, dado que establecen los términos en los cuales las *camgirls* pueden y deben trabajar, fungen como contratos de adhesión intransigentes y ambiguos que suplen la existencia de un contrato colectivo de trabajo. Esta situación se inscribe en un fenómeno más amplio que tiene que ver con algo que ya se venía planteando previamente y es que las plataformas de trabajo mantienen a sus trabajadores en condiciones de incertidumbre y precariedad laboral, en principio, por el no reconocimiento del trabajo, y como consecuencia de ello, por la falta de contratos laborales que se traduzcan en protección social, servicios de salud, prestaciones, plan de jubilación, etcétera.

La Organización Internacional del Trabajo (OIT), plantea lo siguiente respecto a los términos de servicio y licencias de *software* en las plataformas de microtrabajo:

Al igual que la mayoría de licencias de software, los términos de servicio [...] constituyen “contratos de adhesión”, es decir, contratos escritos por una de las dos partes, y que el adherente solo puede aceptar o rechazar. El rechazo de desacuerdo, en el caso de las plataformas digitales de trabajo, significa que la única opción de los trabajadores es no usar la plataforma en absoluto [...] En el caso de las plataformas de trabajo, la pérdida del poder de negociación es especialmente lesiva, pues los términos de servicio abordan no solo el uso de la herramienta de software por parte de los trabajadores, sino también la reglamentación de muchos aspectos de las condiciones laborales, incluida la relación con

el cliente a través de la plataforma (por ejemplo, condiciones de pago, procedimientos y plazos para la aprobación y el rechazo del trabajo).⁴¹

La unilateralidad de estos contratos de adhesión es de por sí cuestionable en plataformas o sitios *web* que no son de trabajo y definen pautas de uso sin otorgarle importancia a las preferencias de los usuarios respecto a cuestiones tales como el contenido que está prohibido “subir” o el uso que se dará a sus datos, pero en tal caso, el usuario puede bien optar por dejar de usarlas o dar uso a otras plataformas en las que pueda efectuar actividades equivalentes sin que esto implique una mayor afectación en su vida. Sin embargo, en el caso de las plataformas de trabajo tal unilateralidad toma otras dimensiones. Si hay algo tal como trabajadores de plataformas —no reconocidos, sin protección, mal pagados— es porque estamos frente a un problema global de desempleo en el que para los sectores proletarios más vulnerables⁴² hay otras opciones, pero no mejores. En esta medida, hay multitudes de personas desempleadas que dada su urgencia por generar ingresos se ven orilladas a aceptar estas cláusulas independientemente de que estén de acuerdo con ellas o no. Bajo este panorama, no es muy convincente la justificación de que los trabajadores de plataformas tienen la “libertad” de decidir si desistir o no de trabajar en ellas en función de si están o no de acuerdo con sus contratos de adhesión, por lo menos no cuando hay de por medio necesidad y coerción económica.

En las plataformas de *sexcam*, la situación es equivalente para las *camgirls*, tienen que aceptar estas condiciones sin más o abstenerse de trabajar en ellas. Así, prevalece una total exclusión de las trabajadoras en la construcción de las cláusulas que afectan sus condiciones de trabajo. Estos documentos definen desde el tipo de contenido que pueden producir, hasta el manejo de los *tokens*, los plazos de pago, los usos que las plataformas pueden darle a los contenidos, las opciones que las *camgirls* tienen en caso de distintas eventualidades, etcétera. Es decir, incluso cuando los decretos de los TyC y PdP son algo

⁴¹ Organización Internacional del Trabajo, *Las plataformas digitales y el futuro del trabajo. Cómo fomentar el trabajo decente en el mundo digital*, pp. 25-25.

⁴² De acuerdo con Adrian Goldin: “son vulnerables aquellos trabajadores que no logran desarrollar su máximo potencial laboral, ya sea por falta de habilidades (capacidad genética), recursos o funciones. Pero la idea de vulnerabilidad no se refiere sólo a los trabajadores mismos, sino también a la situación que ellos enfrentan, tales como la ya evocada de ser parte en vínculos precarios o la de integrar grupos afectados por ciertas desventajas; entre ellos, los relativos al género, la maternidad y el embarazo, la condición migratoria, la condición de indocumentado, el status racial, el origen nacional [...] el hecho de ser parte de los colectivos que integran las personas de mayor edad, o aquellas afectadas por discapacidades.”. (Adrian Goldin, “Huida y desestandarización. Ensayo sobre un itinerario”, p. 9.).

que compete especialmente a las trabajadoras, pues son las principales afectadas, no son tomadas en cuenta en la toma de decisiones. Por ejemplo, 4cam proclama:

A SU ACEPTACIÓN DE ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

- 1) POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES. USTED ESTÁ VINCULADO A ELLOS. Al utilizar este sitio web o al utilizar cualquier servicio, producto, software u otro aspecto de este sitio web (al que se hace referencia en el presente documento como “Servicio”), usted está obligado a aceptar todas las disposiciones establecidas en estos Términos y condiciones y todas las disposiciones establecidas en nuestra Política de Privacidad. Al utilizar este servicio, está celebrando un acuerdo vinculante entre usted y 4.cam.com [...] Además, puede estar sujeto a términos y condiciones adicionales que pueden aplicarse cuando utiliza servicios o software de afiliados o de terceros. Si no acepta estar sujeto a estos Términos y Condiciones, debe abandonar nuestro sitio web y no utilizar el servicio.
- 1) Podemos, a nuestro exclusivo criterio, modificar o cambiar estos Términos y Condiciones y nuestra Política de Privacidad en cualquier momento. Usted acepta estar sujeto a dichas modificaciones y cambios. Debe revisar periódicamente las versiones más actualizadas de estos Términos y Condiciones y nuestra Política de privacidad.⁴³

Estos documentos no permiten a las trabajadoras apelar a modificaciones y correcciones, ya que, en caso de estar en desacuerdo con los mismos, la única alternativa que se les brinda es, como se mencionaba, abandonar el sitio automáticamente y por lo tanto renunciar a la opción de trabajar en las plataformas. Aunado a lo anterior, ninguna de las plataformas estudiadas se responsabiliza de notificar a cada *camgirl* o usuario registrado —y mucho menos a los visitantes sin registro previo— de las modificaciones unilaterales y discrecionales que hagan en sus TyP y PdP. Dejan a su “exclusivo criterio” cualquier modificación y responsabiliza a las trabajadoras y consumidores de revisar constantemente si se han hecho o no modificaciones. De esta manera, puede que alguien acepte estos términos al momento de su registro y después sean cambiados de tal forma que ya no le sean favorables, pero incluso entonces, esto sería única y exclusivamente su problema por no estar religiosamente pendiente del instante en que la plataforma decide hacer algún cambio en estos documentos, lo cual puede suceder en cualquier momento. Como el lector habrá podido notar, estos documentos se dirigen igualmente a *viewers* y *camgirls*, pero cabe enfatizar que aunque se les trate de introducir en el mismo saco, no se ven afectados en la misma medida. Los *viewers* pueden bien verse afectados en su

⁴³ 4cam, “Terms and Conditions”. (La traducción es propia).

experiencia de consumo, pero para las *camgirls* estos documentos definen su trabajo, del cual dependen para generar ingresos.

Otro elemento para destacar es que la extensión de estos documentos es generalmente excesiva y su retórica llega a ser inextricable. Salvo el caso de CAM4, que hace un esfuerzo por resumir en palabras sencillas el contenido de cada apartado de estos documentos, las plataformas abruman al lector con todo tipo de especificidades exhaustivas y reiteraciones que además están escritas herméticamente. Posiblemente, muchos usuarios, sean *viewers* o *camgirls*, aceptan las cláusulas sin mayor detenimiento o incluso sin leerlas, quedando a expensas de contratos de adhesión que desconocen. Además, como pudo haberse advertido en el esfuerzo que esta investigación hizo por traducir estos documentos, en muchas de estas plataformas los TyC y PdP están en inglés, por lo que las *camgirls* hispanohablantes tienen que, o traducir estos documentos por su propia cuenta, o aceptar sus condiciones sin haberlas leído previamente. Es decir, las plataformas abren la posibilidad de que trabajen en ellas personas de otros países —de hecho, una cantidad numerosísima de trabajadoras no son de países angloparlantes—, pero no tienen la amabilidad de disponer para éstas documentos tan relevantes en su propio idioma⁴⁴.

Algo que cabe problematizar, especialmente tomando en cuenta lo que previamente se señalaba respecto a que el trabajo de las *camgirls* conlleva una elevada exposición, es que si bien las plataformas reconocen que los derechos de propiedad de los contenidos producidos son de las *camgirls* —y por ende las hacen responsables de cualquier infracción a los contenidos permitidos en sus términos—, también se atribuyen el derecho de usar ese mismo contenido a conveniencia. Como lo plantea MyFreeCams:

Usted conserva todos sus derechos de propiedad en sus envíos. Sin embargo, nos otorga una licencia mundial, no exclusiva, libre de regalías, sublicenciable y transferible para usar, reproducir, distribuir, preparar trabajos derivados de, mostrar y realizar las presentaciones para el sitio web y nuestro negocio (y el de nuestro sucesor), incluyendo para promover y redistribuir a cualquier parte del sitio web (y trabajos derivados del mismo) en cualquier formato de medios y a través de cualquier canal de medios. Esta

⁴⁴ De acuerdo con un estudio realizado por la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU): “OCU ha realizado una encuesta entre 529 usuarios de internet para recoger su opinión sobre las cuestiones relacionadas con la privacidad de los datos personales, su cesión y posterior uso con fines comerciales. Según los datos de esta encuesta 9 de cada 10 usuarios aceptan sin leer las condiciones generales [...] El principal motivo, para el 78% de los encuestados es que para usar el servicio se ven obligados a aceptar las condiciones impuestas por las empresas. Que estén escritos en otro idioma, en un lenguaje muy complicado o con un tamaño de letra diminuto son otras de las razones que argumentan para aceptar sin leer las condiciones. (OCU, “El 88% de los usuarios acepta los términos y condiciones sin leerlos, según OCU”).

licencia incluirá, entre otros, el derecho de copiar y transferir todo su perfil o partes del mismo, y todo su contenido, incluyendo texto, imágenes, fotografías, descripción personal y cualquier información de contacto, a cualquier afiliado o sitios afiliados y publicar dicho contenido en diferentes páginas del sitio web a nuestro exclusivo criterio. No estaremos sujetos a ninguna obligación de confidencialidad con respecto a dicha información a menos que nosotros lo acordemos específicamente por escrito o lo exija la ley.⁴⁵

Esto quiere decir que aunque la *camgirl* haya dispuesto de sus contenidos en un momento y espacio digital determinado, la plataforma puede usarlos en otros espacios de su plataforma o de plataformas de sus socios, e incluso transferir sus licencias a su antojo. La *camgirl* debe asumir entonces que una vez que transmite por medio de las plataformas o sube cualquier tipo de contenido, pierde el control sobre éstos y no sabe con certeza a dónde irán a parar, razón por la cual todo el esfuerzo empleado en que no la vean *viewers* de su país y localidad, puede terminar siendo en vano. Aun cuando sean ellas las que ponen el cuerpo y el rostro, las que, en consecuencia, pueden ser identificadas por medio de sus *shows*, quienes tienen la última palabra sobre los contenidos son las plataformas. He aquí las “artistas independientes” cuyo resultado de su trabajo queda a expensas de las decisiones unilaterales de las plataformas. Esto es, al mismo tiempo que confuso, contradictorio, pues las plataformas se permiten a sí mismas hacer uso del contenido a conveniencia, pero sin querer hacerse responsables de éste; entonces, ¿de quién es el contenido propiamente?

Hay otros elementos que es importante puntualizar de los TyC y PdP que se irán desglosando en la medida en que se aborden distintas dimensiones del trabajo de las *camgirls*. Por el momento, se advierte que la finalidad de estos documentos es deslindar a las plataformas de cualquier responsabilidad social o jurídica sobre las trabajadoras, intensificando su situación ya de por sí vulnerable, pues al menos en lo que respecta a las interlocutoras que colaboraron en esta investigación, se trata de trabajadoras que además de ser mujeres son latinoamericanas, de contextos empobrecidos e incluso racializados. Este tipo de documentos son lo opuesto al derecho laboral, pues más que beneficiar la figura del trabajador, benefician a las plataformas. Como señala Christian O. Silva Urday:

Las plataformas digitales producen una reorganización económica de los mercados, distintas formas de creación de valor económico y nuevos acuerdos de trabajo que se encuentran en un área fronteriza del derecho laboral. La “zona gris” toma cada vez mayor importancia ya que al estar aún indefinida genera un debilitamiento subjetivo del derecho

⁴⁵ MyFreeCams, “Terms of service”. (La traducción es propia).

laboral, en algunos casos provoca la simple y llana eliminación de la situación de trabajador amparado, un camino a la “protección cero”⁴⁶.

Estamos así frente a una especie de limbo entre una trabajadora que trata de ser definida como independiente, pero está en una relación de dependencia económica con la plataforma en la medida en que ésta le facilita un medio de trabajo, sustrae un alto porcentaje de sus ganancias y toma el control de los contenidos que ella produce. Trabajadoras que, aun económicamente dependientes, permanecen jurídicamente a la deriva, puesto que en estas cláusulas de exención de responsabilidad, que fungen como contratos de adhesión que destacan por su atipicidad, las plataformas se limitan a velar por sus propios intereses, eximiéndose de cualquier amparo laboral que pudieran proporcionarles a las *camgirls* y ahorrándose con ello todos aquellos recursos que bajo las modalidades tradicionales del trabajo tendrían que destinar a este rubro. Los TyC y PdP dan así mayor importancia a la maximización de beneficios y ahorro de costos de las plataformas que al bienestar de las trabajadoras, a quienes ni siquiera se considera en la toma de decisiones. Con ello reproducen una tendencia flexibilizadora característica del trabajo en las plataformas, la cual se basa en “una política normativa que elimine las rigideces reguladoras provocadas por los derechos laborales y sus garantías”.⁴⁷

IV. Trabajo deslocalizado

La deslocalización es un fenómeno de enormes dimensiones que incide en el trabajo, pero no se limita a él. John Urry considera:

[Hablamos] de muchos otros procesos que se deslocalizan y que quedan, total o parcialmente, en secreto; entre ellos la industria manufacturera, el placer, la energía, los residuos, las emisiones de dióxido de carbono y la seguridad. Hasta cierto punto, todas esas cosas se han deslocalizado y situado en “lugares secretos”, quedando así unidas en diversas cadenas de encubrimiento.⁴⁸

La deslocalización camina a la par de la globalización y tiene por objeto oscurecer y encubrir todos aquellos procesos ilegales que sostienen la acumulación capitalista. Como el mismo autor plantea: “[l]a razón de ser de la deslocalización es escapar a determinadas legislaciones”.⁴⁹ En las plataformas de *sexcam* ya se ha visto que este rechazo hacia la

⁴⁶ Christian O. Silva Urday, “Ni tanto que queme al santo ni tanto que no lo alumbre: la (in)vialidad económica de la protección laboral completa en el caso del trabajo en plataformas digitales”, pp. 104-105.

⁴⁷ *Idem*, p. 107.

⁴⁸ John Urry, *Offshore. La deslocalización de la riqueza*, p. 25.

⁴⁹ *Idem*, p. 30.

legislación laboral y el reconocimiento del trabajo está desde la misma tendencia flexibilizadora de las plataformas que deja a las trabajadoras en un estado de desprotección total, sin embargo, y como ya se venía planteando con relación a los riesgos que asumen las *camgirls*, dado que ellas están, en buena medida, en otros países —a veces del “tercer mundo”— se vuelve difícil una legislación eficaz que pueda brindarles algún tipo de protección social y laboral en sus propias latitudes. La deslocalización juega así a favor de las plataformas y les permite pasar por alto los derechos laborales de sus trabajadoras sin que sufran consecuencias por ello y ante la completa omisión de los gobiernos locales.

Si bien la deslocalización es aplicable en diversidad de industrias, ésta es particularmente compatible con el ciberespacio pues: “los entornos virtuales son inherentes a la extraterritorialidad contemporánea y a la deslocalización de la producción, el consumo y la sociabilidad que ha caracterizado a las últimas décadas.”⁵⁰ De esta forma, la deslocalización permite a las plataformas de *sexcam* tener su sede en su país de origen —generalmente en EE. UU— y disponer de trabajadoras de todo el mundo gracias a la conectividad digital que brinda el ciberespacio, sin que ello les suponga un esfuerzo más allá de poner en marcha y dar mantenimiento a su *software*. Pero la consecuencia de ello es una doble pauperización para las trabajadoras latinoamericanas —y, en general, para las trabajadoras provenientes de países del “tercer mundo”—, pues viven en contextos ya empobrecidos, y luego, con la llegada del trabajo por medio de plataformas, se les brindan posibilidades de empleo, aunque sumamente precario. La deslocalización de las plataformas de *sexcam* se sitúa así en esquemas de desigualdad global y permite que empresas del “primer mundo” se enriquezcan a costa de la precarización de trabajadores del “tercer mundo”.

Como también señala Nick Srnicek: “[l]as plataformas austeras operan a través de un modelo hiperterciarizado, en el que los trabajadores, el capital fijo, los costos de mantenimiento y el training están deslocalizados”⁵¹. De esta manera, los costos que las plataformas estudiadas se ahorran en disponer de un medio físico de trabajo son absorbidos por las propias trabajadoras, pues son ellas quienes al trabajar desde su hogar deben comprar sus instrumentos de trabajo: *sextoy*, *webcam*, computadora o celular, entre

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, p. 72.

otros *hardwares* que pudieran ser requeridos para realizar sus *shows*. Deben, además, pagar el servicio de internet y habilitar su espacio de trabajo lo que requiere un alquiler, iluminación, decoración, etcétera. Posteriormente, al abordar la instauración de una nueva sintáctica del espacio, se expondrá una reflexión sobre las implicaciones de que los espacios reproductivos, es decir, los hogares, devengan ahora espacios productivos, cómo esto abre nuevas posibilidades de extracción y supone una inmersión del ciberespacio sobre los espacios íntimos que ahora dejan de ser tales para hacerse públicos y valorizables. Por el momento, lo que busca destacarse es que la deslocalización del trabajo adjudica a las *camgirls* el deber disponer de su lugar e instrumentos de trabajo con sus propios medios, siendo que su trabajo es de por sí precario y sus ganancias irregulares. Parte de su paga debe ser destinada a todo aquello que requieran para seguirse manteniendo como trabajadoras en las plataformas y, en cierta forma, puede decirse que tienen que pagar para poder trabajar.

Lo anterior hace que surjan modelos de negocios que podríamos definir, en muchos casos, como parasitarios, puesto que aprovechan el hecho de que las plataformas de *sexcam* trasladen los costos de producción a las trabajadoras para entrar en este circuito ofreciéndose a cubrir tales gastos, aunque a costa de buena parte de las ganancias de las *camgirls*. Hablamos específicamente de las agencias de modelos *webcam*⁵². Para que las *camgirls* sean capaces de trabajar por su cuenta deben tener suficientes conocimientos en el manejo de plataformas, dominar al menos parcialmente el idioma inglés, saber editar fotografías, diseñar perfiles, etcétera. A su vez, deben tener facilidad para conducirse con los *viewers* y mostrar ciertas aptitudes sociales. Y, por supuesto, deben tener un espacio físico, privado y óptimo en el cual grabar, así como los instrumentos de trabajo anteriormente referidos. Esto alude a que deben disponer de una serie de recursos económicos, culturales, intelectuales, y es en caso de carecer de éstos, que las agencias entran en acción y se posicionan como una alternativa.

Las agencias son diversas, pero generalmente ofrecen un espacio físico donde grabar, equipo, capacitación⁵³ y soporte técnico. En el mejor de los casos estas también

⁵² En las agencias no abundaremos demasiado por cuestiones de delimitación, pero se reconoce su relevancia en lo que respecta al trabajo en plataformas de *sexcam*, especialmente para aquellas *camgirls* que trabajan por medio de éstas.

⁵³ Tal capacitación consta de orientar a las *camgirls* sobre cómo hacer uso de las plataformas e inclusive cómo comportarse con los *viewers*. Así, se les enseña a asumir cierta actitud de servicio, a establecer cuotas, negociar e incluso aumentar las habilidades sociales que requiere ser una *camgirl*.

dan cursos de inglés e incentivos, en el peor, tan sólo un espacio físico y equipo. El problema de estas agencias es que, de acuerdo con lo estimado por los interlocutores, cobran entre el 40% y el 50% de comisiones, que se descuentan de los ingresos de la *camgirl*, sumado al plusvalor extraído por la plataforma (entre el 40 y el 50% aproximadamente). En este caso, la *camgirl* estaría obteniendo entre el 25% y el 30% del valor inicial del *token*, en promedio, el aproximado de una cuarta parte de lo que el *viewer* pagó en un principio como propina, por lo tanto, su paga estaría pasando por una serie de filtros e intermediarios hasta llegar a sus manos. Evidentemente, estos filtros pauperizan a la trabajadora y, de hecho, esto es aún más cuestionable cuando consideramos que entre más vulnerable sea la situación de una trabajadora —respecto a su carencia de los recursos antes mencionados— más precarias serán sus condiciones laborales puesto que deberá acudir a una agencia para poder trabajar en las plataformas. Esto nos lleva a plantear que incluso entre las *camgirls* hay ciertas diferenciaciones (de clase, raza, territorio, etc.) que hacen que unas cuenten con menos elementos que otras, lo que inherentemente influye en su trabajo y en su capacidad de adquirir una relativa autonomía dentro de éste.

Algo que resultó curioso durante la etnografía es que muchas *camgirls* se consideraban “trabajadoras independientes” debido a que no estaban en una agencia, no obstante, no identificaban su relación con la plataforma como una relación de dependencia. Lo que sucede es que las *camgirls* que trabajan a través de agencias no están bajo una, sino bajo dos dependencias, tienen dos entidades a las que responder y desde las cuales se extrae un porcentaje de sus ganancias. La diferencia entre la dependencia que tienen con la plataforma y la que tienen con la agencia, es que la plataforma parte de una negación del trabajo —sin embargo, como se ha visto, impone contratos de adhesión— y es una instancia difusa, las *camgirls* no saben con exactitud quién o quiénes son dueños de la empresa. Por otro lado, la agencia ejerce un patronato en un sentido clásico y es bastante disciplinaria, puesto que, como lo relató un ex-programador de una agencia en una charla casual por *chat*, estas pueden llegar a tener muy controladas a las *camgirls*, ponerlas bajo supervisión constante e incluso castigarlas si cometen faltas como, por ejemplo, recibir pagos fuera de las plataformas.

Muchas *camgirls* comienzan a trabajar en agencias con el objetivo de adquirir mayores recursos para posteriormente trabajar como “independientes”, sin embargo, las agencias suelen desinformarlas respecto a sus posibilidades de tal modo que piensen que sólo a través de éstas es que podrán trabajar. Aprovechan la distancia entre las *camgirls*

y las plataformas, una distancia que además de social es física, para extraer beneficios. Frente a la deslocalización que las plataformas de *sexcam* imponen a sus trabajadoras, las agencias las re-localizan a conveniencia.

V. Flexibilidad horaria y tiempos de espera improductivos

Las plataformas de trabajo destacan como uno de sus principales atractivos la flexibilidad de horarios. De hecho, casi todas las *camgirls* que colaboraron en esta investigación efectuaban su trabajo mientras continuaban con sus estudios o se dedicaban a otras actividades productivas y reproductivas. Esto puede ser visto como un aspecto positivo, pues las trabajadoras deciden en qué horarios trabajar más allá de una jornada de trabajo continua que deben cumplir bajo estricta supervisión. No obstante, la dificultad aparece cuando sus ganancias se vuelven irregulares, puesto que pueden estar transmitiendo durante periodos prolongados sin que eso les asegure que recibirán propinas de los *viewers*. Abundan así los tiempos de espera improductivos, en los que las trabajadoras quedan a expectativa de que tengan un “buen día”, esto es, un día productivo y con buenas ganancias, o de lo contrario deberán prolongar su jornada, ya sea trabajando más horas del día o intentándolo en otro momento. Las ganancias de las *camgirls* no están aseguradas y en realidad sus ingresos dependen de factores que están más allá de su control. Una manera de sopesar este hecho es identificando los días y los horarios en los que hay más tráfico en las plataformas, sin embargo, esto significa que más *camgirls* estarán también conectadas y tendrán más competencia en un mercado que está sobresaturado considerando que las plataformas requieren de masas numerosísimas de trabajadoras, de tal manera que siempre haya alguien disponible para brindar el servicio.

Durante las entrevistas se hizo evidente que los ritmos de trabajo son muy diferenciados entre las *camgirls*. Algunas como ELK son *camgirls* a tiempo completo y todos sus ingresos dependen de su trabajo en las plataformas, por esta razón ella trabaja diariamente un aproximado de seis horas y trata de mantener un ritmo de trabajo y horarios constantes. Otras como ABR estudian y trabajan, por lo que pueden pasar días sin transmitir, pero cuando transmiten pueden transmitir durante varias horas continuas para compensar los días no laborados. Básicamente, las posibilidades son infinitas y cada *camgirl* define cuándo trabajar en función de sus necesidades, disponibilidad o incluso resistencia. Respecto a la etnografía digital, fue llamativo que se observaran casos de *camgirls* que pasaban prácticamente todo el día transmitiendo sin parar, en ocasiones directamente haciendo *shows* eróticos/sexuales, masturbándose durante horas con el

propósito de llamar la atención de los *viewers* y que éstos depositaran propinas. Se observaron también casos en los que hacían cualquier otra cosa como comer, ver la televisión, mensajear por el celular o simplemente aguardando sentadas, aprovechando el momento para reposar y a la expectativa de que *viewers* con *tokens* llegaran a su *room* y así pudieran comenzar con su trabajo. También fueron comunes situaciones como la siguiente: una *camgirl* comenzaba a despedirse para dar por terminada su jornada del día, pero en el momento llegaban más *viewers* a darle propinas y dado que se abría una buena oportunidad para ganar más *tokens*, terminaba por prolongar su jornada. No obstante, igualmente se presenciaron momentos incómodos y complicados en los que una *camgirl* se notaba impaciente o angustiada por no adquirir *tokens* —posiblemente, por no cubrir con la cuota que imponen algunas agencias o con los gastos de su día a día—, sin poder hacer algo al respecto más que tratar de atraer con insistencia a los *viewers* y convencerlos de adquirir sus servicios.

Así, pese a tratarse de un trabajo que se presume flexible en horarios, las *camgirls* no tienen pleno control sobre sus tiempos y menos aún sobre sus ganancias. A su vez, la fragmentación de los tiempos que dedican a trabajar puede tener como consecuencia que haya momentos improductivos y, por consiguiente, “días malos” o de plano sin ganancia alguna. Las trabajadoras viven con incertidumbre, un día pueden llenarse *tokens* y al siguiente perder un día entero de trabajo. Como lo plantea Srnicek: “el mercado de trabajo tradicional que más se acerca al modelo de la plataforma austera es uno viejo y de baja tecnología [...] el mercado de los jornaleros [...] que se presentaban en un lugar a la mañana con la esperanza de encontrar un trabajo por el día”.⁵⁴ Pero a diferencia del trabajo efectuado en el mercado de los jornaleros, en las plataformas de *sexcam* no hace falta una figura como el capataz que supervise el trabajo —y hasta en eso las plataformas minimizan costos— pues la precariedad es el mejor disciplinante. Las *camgirls* se ven así a la espera de “pescar” una buena oportunidad. Tiran un gancho —su imagen es su atractivo— y esperan pacientemente a que algo suceda, si es que sucede. Pueden pescar uno grande y darse un gran botín, pescar poco o no pescar nada. Si perciben un tirón —esto es, un *viewer* interesado— se esmeran en ofrecer un buen servicio, procuran ganarse una clientela y dar su mejor esfuerzo, pero a final de cuentas, en las turbulentas aguas del

⁵⁴ *Idem*, p.74.

trabajo por plataformas, no tienen seguridad sobre las ganancias del mañana, cada día es una batalla por seguir a flote.

BRS comentó que ella misma se exigía continuar trabajando y organizaba sus tiempos de tal modo que pudiera mantener cierta presencia en su *room* ya que en las plataformas hay que ser constante, de lo contrario los *viewers* “te olvidan y luego hay que empezar desde cero”. La falta de supervisión es así suplantada por otros mecanismos de control más sutiles, pero no menos efectivos. Al respecto, un autor que ha explorado la autoexigencia en el capitalismo contemporáneo es Byung Chul Han, quien escribe: “[e]l exceso de trabajo y rendimiento se agudiza y se convierte en autoexplotación. Esta es mucho más eficaz que la explotación por otros, pues va acompañada de un sentimiento de libertad. El explotador es al mismo tiempo el explotado. Víctima y verdugo ya no pueden diferenciarse”⁵⁵. Como se desarrollará en la segunda sección, en las plataformas de *sexcam* prevalecen mecanismos disciplinarios⁵⁶, pero asimismo, las *camgirls* son llevadas a auto-exigirse constancia, esmero, eficacia, con el fin de aumentar su productividad. No obstante, aquí se vuelve relevante establecer un punto y es que habría que poner cuidado en no suponer que la “autoexplotación” supone la pérdida de una dependencia, pues la explotación sigue siendo externa, la cuestión es que ésta es tan eficaz que se disfraza y es interiorizada por los sujetos. El riesgo de este tipo de posturas es que pueden terminar desdibujando las relaciones de clase. Si bien el tipo de dispositivos políticos e ideológicos que propician la autoexplotación pueden provocar que los sujetos se conviertan en sus propios verdugos, el verdugo capitalista sigue siendo el gran verdugo, que domina por sobre todos los demás. Se delegan ciertos poderes en virtud de establecer relaciones políticas de dominación en distintos niveles, pero no es que los verdugos máximos, los verdaderos explotadores, hayan salido de esta ecuación.

Resumidamente, en el capitalismo de plataformas se vende la benevolente idea de nuevas formas de empleo más “libres”, sin horarios ni coerciones. Esto puede parecer muy prometedor: un modelo de trabajo que toma la atractiva forma del trabajador *freelance* que es “su propio jefe” y “trabaja cuando quiere”, sin ningún jefe que le persiga

⁵⁵ Byung Chul Han, *La sociedad del cansancio*, p. 32

⁵⁶ Algo que el autor referido considera que ha quedado en el pasado, bajo su perspectiva la sociedad disciplinaria es obsoleta. No obstante, esta investigación se orienta por plantear que se implementan tanto mecanismos disciplinarios como de control, propios de lo que Byung Chul Han define como “la sociedad de rendimiento”.

o lo cuestione. Sin embargo, cabría pensar que las *camgirls*, como cualquier otro trabajador o trabajadora, no trabajan cuando quieren sino en cuanto deben hacerlo para poder subsistir en este sistema. La eliminación de la jornada continua, correspondiente a un salario determinado, pone a las trabajadoras a expensas de tiempos muertos, esperas prolongadas e incertidumbre. Dado lo anterior, puede que las horas de trabajo, más que disminuir bajo la promesa de la flexibilidad de horarios, se multipliquen.

VI. Sistemas de distinción y recompensa

En la misma línea del trabajador que debe autorregularse y autoexigirse para ser productivo, en las plataformas de *sexcam* se retoma el viejo recurso del reconocimiento del “empleado del mes”, pero adquiere la forma de “los *rooms* más populares”, es decir, aquellos que tengan más visitas y, por lo tanto, son propensos a absorber mayores cantidades de propinas. En la imagen que se presenta a continuación, puede observarse la ventana de “Most Popular Rooms” de una de las plataformas estudiadas en la que se destacan los *rooms* más populares, liderados por aquellas trabajadoras que tienen a más *viewers* observando sus *shows*: 609 personas, 332, 289 y así sucesivamente.

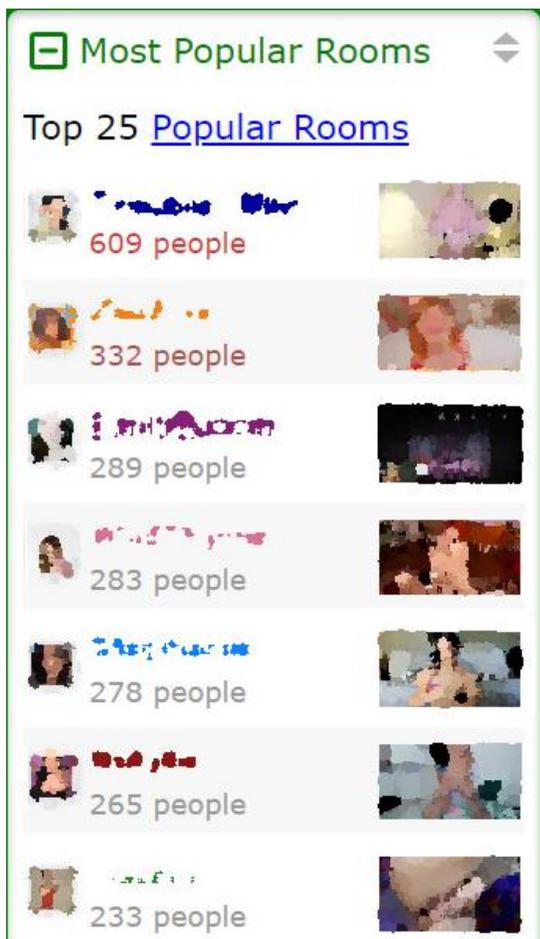


Imagen 1. “Most popular rooms”.

Pudiera parecer que este *top* sencillamente trata de reconocer a las trabajadoras más destacadas, sin embargo, de forma subyacente, estamos frente a un mecanismo de distinción que en el acto de premiar a algunas *camgirls* y reconocerlas por sobre otras, genera mecanismos de exclusión. Para dimensionar: se trata de un reconocimiento que es exclusivo para veinte *camgirls* de entre miles. A las pocas afortunadas que aparecen en el *top* se les otorga el privilegio de obtener mayor visibilidad, acrecentando con ello su ya de por sí alta relevancia. Surge así cierta circularidad: a las *camgirls* que tienen más visitas se les pone en un *top* gracias al cual obtendrán aún mayor visibilidad, lo cual es claramente beneficioso para ellas, pero esto también sucede de forma contraria, pues quien tenga menos visitas será puesta en un lugar subordinado de la plataforma, aparecerá en los últimos lugares dentro del amplio catálogo de *camgirls* y esto impedirá que pueda obtener más visitas. Lo anterior podría intensificar las ya referidas desigualdades existentes entre las mismas *camgirls*, pues se les da preeminencia a aquellas que ya de por sí gozan de mucha representatividad en las plataformas. ¿Y cuáles son las *camgirls* que tienen mayor representatividad? Ha de adelantarse que son aquellas que suelen

encajar en los estándares de deseabilidad que impone la discursividad dominante de las plataformas —mujeres hermosas, delgadas, con curvas—, pero sobre esto se profundizará en un apartado posterior sobre las categorías que definen y clasifican a las *camgirls* en lo que definimos como la dimensión semántica del código.

Respecto a estos *tops*, BRS declara su descontento con esta plataforma —y con otras que emplean mecanismos de distinción similares—, puesto que los considera injustos. Además, problematiza que se generan dinámicas de competitividad entre *camgirls*, que según su perspectiva, se deben apoyar y solidarizar entre sí, sobre todo considerando las dificultades que deben atravesar en su trabajo. Independientemente de que haya voces críticas cuestionando estos mecanismos, algunas plataformas operan a través de ellos y, como bien advierte BRS, en ello se predispone a las *camgirls* a que sean más competitivas en búsqueda de ser las “mejores”, ganar más *tokens*, tener *rooms* más visibles, etcétera. Deben, consecuentemente, autoexigirse, ser “sujetas de rendimiento” lo suficientemente competentes para ser reconocidas por las plataformas.

Cabe reflexionar sobre las implicaciones que estos *tops* pueden tener sobre las trabajadoras, pues en ellos ciertamente se rankea el *room*, pero el *room* muestra a una *camgirl*, figura en torno a la cual gira toda la dinámica del *room*. Es decir, si se están ranqueado los *rooms*, esto nos sugiere que se generan también distinciones entre quienes están detrás del *room* y en ello podría estar en juego una cuestión de “valor personal”. Un valor personal que debe ser conquistado a través del reconocimiento, pero no el reconocimiento que uno se da a sí mismo, el valor personal que cada cual define para sí —o, por el contrario, la renuncia al mandato de tener que “valer algo”— sino el reconocimiento que otorga una plataforma en función de qué tanto las trabajadoras encajan en sus parámetros y le generan beneficios. Emanan de ello la creación de un sistema de estatus: el valor personal siempre está en juego, se puede ascender, pero también caer. El valor personal no es algo definitivo, que se tiene, sino que se conquista con esfuerzo y obediencia, que se proyecta hacia un “deber ser”, hacia aquello que las plataformas esperan de las *camgirls*. El *top* de *rooms* se produce así como una demostración de cómo deberían ser los *rooms* si quieren destacar, exponen un ejemplo a seguir para quien pretenda cumplir con una función ya no sólo laboral, sino también personal. En esta medida, se apela a la capacidad de las *camgirls* de exigirse a sí mismas luego de un condicionamiento que establece que deben cumplir con ciertos estándares para obtener un premio o, por el contrario, lidiar con el castigo del olvido y la indiferencia.

Paralelamente, los *viewers* están sometidos a un sistema de premiación y recompensa, pero bajo el afán de premiar al “buen consumidor”.

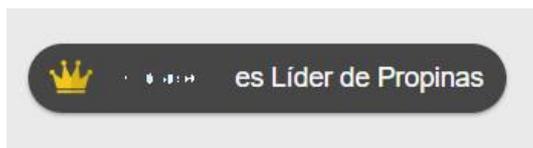


Imagen 2. Líder de propinas.

En esta imagen observamos la distinción que adquiere un *viewer* en una de las plataformas estudiadas cuando se convierte en el usuario que ha dado mayor número de propinas y es “coronado” como el “líder de propinas” de un *room*. De hecho, incluso entre las *camgirls* es común escuchar distinciones entre los tipos de *viewers*, por ejemplo, entre aquellos que sí dan propinas y aquellos que sólo están ahí para mirar. Así pues, estos mecanismos distintivos buscan incentivar el consumo y destacar a aquellos *viewers* que, dado su poder adquisitivo, son líderes de propinas, lo cual termina beneficiando ampliamente a las plataformas. Ciertamente, hasta los consumidores más improductivos son relevantes, pues el número de vistas que tiene un *room* lo hará posicionarse en lugares más visibles de las plataformas, sin embargo, esto refleja que incluso entre *viewers* se generan jerarquías.

Otro dispositivo que vale la pena destacar son las métricas que cada *camgirl* puede usar en su *room*:



Imagen 3. Meta de tokens.

Como puede observarse en la imagen, en estas métricas se cuantifica la cantidad de *tokens* recibida por una *camgirl*, esta cantidad se mide acorde a la meta que cada una se haya autoimpuesto. Una vez que se llega a esta meta, la *camgirl* suele prometer realizar algún tipo de *show* o práctica que resulte atractiva para los *viewers* y los incentive a seguir depositando más —podría decirse que a ellos se les recompensa por recompensar—. En este caso, la *camgirl* ofrece mostrarse teniendo un tipo de eyaculación femenina comúnmente conocida como *squirt*, que suele ser muy valuada en estas plataformas. Ver esta métrica durante su performance lleva a las *camgirls* a estar al tanto de cuánto han producido y cuánto les falta para llegar a su objetivo. A su vez, tal y como lo hace el *top* de los *rooms* más populares, esta meta ofrece información sobre el nivel de valoración

que tiene una *camgirl*. En este caso, la meta de la *camgirl* que tiene esta métrica en su *room* llega hasta los 500 *tokens*, por lo que su *show* es altamente valorizado en comparación con otros. De hecho, las *camgirls* primerizas suelen poner metas más bajas y van acrecentando la meta en caso de que ganen más *viewers* y se hagan más reconocidas. Este mecanismo resulta distintivo al tiempo en que invita a la intensificación del esfuerzo para lograr una mayor productividad en el caso de las *camgirls*, mientras ofrece recompensas para los *viewers*. Algo curioso, además, es que debajo de la métrica destaque la figura de unas llamas de fuego, generando una asociación entre los *tokens* depositados y lo que podríamos referir como “fogosidad sexual”. El mensaje subyacente es que si los *viewers* quieren que el *show* llegue a su punto más “candente” deben contribuir al cumplimiento de metas.

El sistema de metas tanto como los dispositivos de distinción y jerarquización de *camgirls* y *viewers* apelan a la capacidad del individuo de autorregularse antes que a la imposición de una autoridad encargada de supervisar cada acción. Esto no es en absoluto gratuito, pues ya sean métricas de *tokens*, *tops* de *rooms* o asignaciones distintivas, funcionan como incentivos para seguir produciendo y consumiendo, lo que directamente genera un beneficio a las plataformas. Por consiguiente, el trabajo en las plataformas no necesita de los controles que operaban en otras modalidades laborales, tales como contratos, espacios físicos cerrados como fábricas u oficinas que permitían una vigilancia concentrada, jornadas laborales establecidas y supervisores, pues, en un movimiento aún más audaz y propio de nuestro tiempo, estas empresas niegan la existencia del trabajo, formulan contratos de adhesión unilaterales, deslocalizan a los trabajadores —traspasando con ello sus costos de producción y mantenimiento a ellos—, flexibilizan los horarios y, finalmente, se valen del dominio que tienen sobre el *software* y el diseño de la interfaz para habilitar estos otros controles que aunque sutiles son igualmente efectivos.

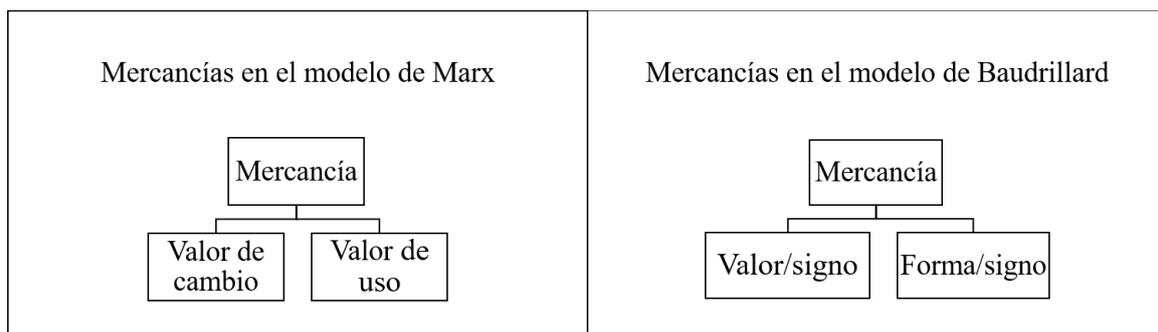
CAPÍTULO 2. SEMIOMERCANCIAS DIGITALES



(Ruiz Grajales, 2022)

I. Hacia una teoría de las mercancías significantes

Jean Baudrillard, en una crítica a la economía política marxista, plantea: “[u]na verdadera teoría de los objetos y del consumo se fundará no sobre una teoría de las necesidades y de su satisfacción, sino sobre una teoría de la prestación social y de la significación⁵⁷”. Para el autor, no existe algo tal como “necesidades” y, en realidad, lo relevante de la producción y consunción de objetos es cómo estos se insertan en el campo de la significación. En este movimiento, Baudrillard trata de llevar la economía política marxista, y su particular concepción sobre las mercancías, al terreno de los estudios de la significación —aproximándose con ello a la semiología de corte saussureano—. Es así que Baudrillard propone un análisis de la mercancía como un *objeto/signo* (mercancía) conformado por un *valor/signo* que se encuentra en el campo de lo económico y por una *forma/signo* que yace en el campo de la significación. La *forma/signo* está constituida por un *significado* y un *significante* (en referencia al modelo que Saussure planteó respecto al signo), mientras el *valor/signo* puede traducirse a lo que Marx denominaba *forma de valor*. De esta manera, el principal distanciamiento que mostraba Baudrillard con Marx, es que no incluyó la noción de “valor de uso” en su modelo, pues consideró que dicha noción se basaba en una ficción. Veamos el siguiente cuadro para ver en comparativa ambos modelos:



Desde la analítica de Baudrillard, los *valores de uso* no tienen cabida en las mercancías, son parte de una *metafísica* de la economía mercantil en la que el mismo *valor de uso* está fetichizado:

[Para Marx] el valor de uso no se halla implicado en la lógica propia del valor de cambio, que es una lógica de la equivalencia [...] Aunque esté continuamente recobrado por el proceso de producción y de cambio, el valor de uso no se inscribe realmente en el campo de la economía mercantil [...] en este análisis *restrictivo* del fetichismo, no aparece como relación social, ni por lo tanto como lugar de la fetichización: la utilidad *como tal* elude

⁵⁷ Jean Baudrillard, *Crítica a la economía política del signo*, p. 2.

la determinación histórica de clase [...] Aquí es donde juega el idealismo marxista, aquí es donde hay que ser más lógico que el propio Marx, en su propio sentido, más radical: el valor de uso, la utilidad misma, de igual modo que la equivalencia abstracta de las mercancías, es una relación social fetichizada [...].⁵⁸

Baudrillard emite una crítica al modelo de Marx y establece que los valores de uso son parte de una mitificación capitalista, el resultado de un entramado ideológico que los economistas burgueses⁵⁹ implementaron con el objetivo de naturalizar lo que en realidad es un orden político. Es así que se consolida una “tautología de las necesidades” como pilar del orden de producción, algo que, para dicho autor, es reproducido por el mismo Marx. No se trata de una cooptación de las necesidades previamente existentes, sino de la producción estratégica de éstas en función de un régimen de productividad y consumatividad. El valor de uso sería, entonces, el *valor/signo* agregado a la mercancía que, revestido de una ideología en torno a las supuestas necesidades, legitima su valor de cambio y provoca el consumo. Si para Marx las propiedades de la mercancía ocupaban un lugar privilegiado en su análisis del valor de uso, para Baudrillard, dichas propiedades son irrelevantes y la noción de necesidad, ya sea en su acepción como “necesidad primaria” o “necesidad secundaria”, tiene el objetivo de imponer un constructo ideológico de validación de la mercancía como algo “necesario”, principio y fin en sí mismo.

Sin embargo, no han sido pocos quienes han problematizado tan aventurada sentencia. En el marco de esta discusión, Bolívar Echeverría da su respaldo a Marx⁶⁰ y defiende la existencia de valores de uso apelando al concepto de *forma natural*:

La “forma natural” del proceso de reproducción social consiste en una actualización peculiar de su estructura general [...] Considerando en un cierto nivel primario, el comportamiento del ser humano es igual al comportamiento del animal, en tanto que como ser vivo ha actualizado de manera más completa las posibilidades del comportamiento material que llamamos “vida”. Este comportamiento de un sector de la naturaleza se caracteriza, como lo explica Hegel y lo menciona Marx, por la organización autónoma de un conjunto de elementos minerales, como una totalidad parcial que se enfrenta a la totalidad global de la naturaleza en un proceso “metabólico”, la totalidad orgánica actúa sobre una zona o territorio de la naturaleza para recibir una reacción de

⁵⁸ *Supra*, pp. 148-149.

⁵⁹ En conjunto con la “psicología tradicional”, formando, según él, una ciencia psicoeconómica de *consagración* de las necesidades. (*Cfr, Idem*, p. 63).

⁶⁰ Así, escribe Echeverría con respecto a Baudrillard: “con el fin de reservar para sí la originalidad de explorar esta última en el ‘intercambio simbólico’, pasa por alto la afirmación de Marx sobre la singularidad concreta e ‘inconmensurabilidad’ de los valores de uso, le adjudica el más plano de los utilitarismos y descalifica todo lo que, en la línea de Marx pero más allá de él, puede decirse acerca de un valor de uso dirigido a un disfrute más allá de los límites del *do ut des* [...]” (Bolívar Echeverría, “La ‘forma natural’ de la reproducción social”, p. 34.).

ésta favorable al mantenimiento de su principio de organización [...] La estructura de este comportamiento de la materia viva tiene una *meta* que es evidente: el mantenimiento de la *integridad* del organismo *singular* en calidad de representante o ejemplar de la *identidad de su especie*; el mantenimiento, en definitiva, de un peculiar principio autónomo de totalización de la materia que, al mismo tiempo que *re-legaliza*, acata y perfecciona la legalidad general de la naturaleza. Es a la estructura y el *telos* de este comportamiento natural a lo que Marx hace referencia en su afirmación materialista de la naturalidad profunda del ser humano.

Básicamente, el ser humano, al desenvolverse en el medio natural, es capaz de aprovecharlo en pos de su prevalencia, he aquí una aproximación que podríamos considerar ecológica. Todas las sociedades, como conjunto de individuos organizados, han debido adaptarse a los procesos y ciclos que rigen a la naturaleza, de modo que “lo humano” no representa una excepción de lo natural, sino una continuidad que modifica o *re-legaliza* las determinaciones del medio. Pensemos en los procesos ambientales, cómo el ser humano se mostró capaz de entenderlos y conducirse hábilmente para aprovecharlos en búsqueda de obtener mayores recursos. Bajo esta óptica es posible conducirnos a una noción de las necesidades más allá de la función ideológica que cumplen en el sistema capitalista, pues incluso antes de la llegada de dicho sistema, lo que concebimos como necesidad ya se manifestaba en otros contextos. Hay una clara necesidad de refugio, comida y reproducción. Evidentemente, ni la comida, ni el hogar, ni la sexualidad se satisfacen bajo el simple impulso de la necesidad fisiológica: cómo se come, en dónde se vive, con quién es válido reproducirse. La diversidad de respuestas posibles a estas cuestiones nos lleva a pensar que las necesidades humanas se encuentran permanentemente veladas por un universo densamente significativo, pero la infinidad de revestimientos simbólicos que adquieran las necesidades de una sociedad a otra —y su particular producción ideológica en el contexto capitalista, cosa que Marx también advirtió— no quiere decir que entonces no haya necesidades.

De esta forma, en esta investigación no se sigue en todo a Baudrillard puesto que muy a pesar de su crítica al idealismo, termina por aproximarse mucho a éste. En la analítica de Baudrillard el cuerpo, como materia viva u organismo, ha sido expulsado: no hay forma natural, tan sólo “metafísicas”. No obstante, reconocemos en su pensamiento varias aportaciones relevantes. En primer lugar, al cuestionar cómo las necesidades pueden ser algo preconstruido y ficticio, aborda la preeminencia de una producción de deseo y, en esta medida, abre la posibilidad de pensar que las mercancías, más que satisfacer necesidades biológicas, pueden satisfacer deseos. En segundo lugar, dado que

hay una producción de deseo⁶¹, las mercancías poseen una composición semiótica que satisface dichos deseos. Los objetos han dejado de ser una simple materialidad inanimada y se han vivificado en un sinfín de acepciones. La mercancía es, siempre, mucho más que un mero conjunto de propiedades físicas y he aquí la aportación de lo que él define como la “forma/signo”.

En un contexto como el actual en el que las plataformas han sentado las bases para la creación de mercancías que se desplazan por circuitos al mismo tiempo económicos y cibernéticos, se vuelve necesario un esfuerzo por construir nuevos marcos de aproximación. ¿Cómo dar lectura, por ejemplo, a los videos de YouTube que millones de usuarios consumen diariamente? ¿A todos aquellos contenidos como videos, fotografías o textos digitales que circulan por el ciberespacio y se venden al por mayor? La definición clásica de las mercancías propuesta por Marx es lo suficientemente abarcadora para aproximarnos, pero ciertamente no ilustra el tipo de especificidades que circundan mercancías que, si bien no son tangibles, sí son inteligibles, que son objetos producidos y consumibles, pero poseen costos no siempre definidos e incluso especulativos. El objetivo de esta investigación no es responder tan amplia interrogante, pero sí aproximarse al tipo de mercancías que producen las *camgirls*, de tal manera que no se suponga que en el trabajo que ellas efectúan se juega el mero ofrecimiento de un servicio, pues algo más se produce en este proceso: una semiomercancía digital.

II. De la mercancía-servicio a la semiomercancía digital

A diferencia del trabajo sexual clásico, lo que las *camgirls* ofrecen no es un servicio cuerpo a cuerpo, sino una representación digital de sí mismas al momento de implementar un performance. No debe confundirse el performance que la *camgirl* lleva a cabo con la representación de éste. Mientras el primero se genera en su cuerpo, ahí donde yace su fuerza de trabajo, el segundo, como representación, sólo existe en tanto es procesado por el computador y proyectado en la interfaz gráfica de la plataforma, es decir, en tanto su trabajo es objetivado. Este producto —emanado de la fuerza de trabajo de la *camgirl*, pero transformado a través del mecanismo subrepticio de la plataforma— es una semiomercancía.

⁶¹ Cfr. Jean Baudrillard, *Crítica a la economía política del signo*, p. 62.

Para clarificar lo anterior, es importante tomar en cuenta el proceso de emisión, mediación y recepción del performance/mercancía. En la siguiente figura⁶² pueden observarse las áreas de emisión, medio y recepción, así como los actores y dispositivos correspondientes a cada una de ellas:

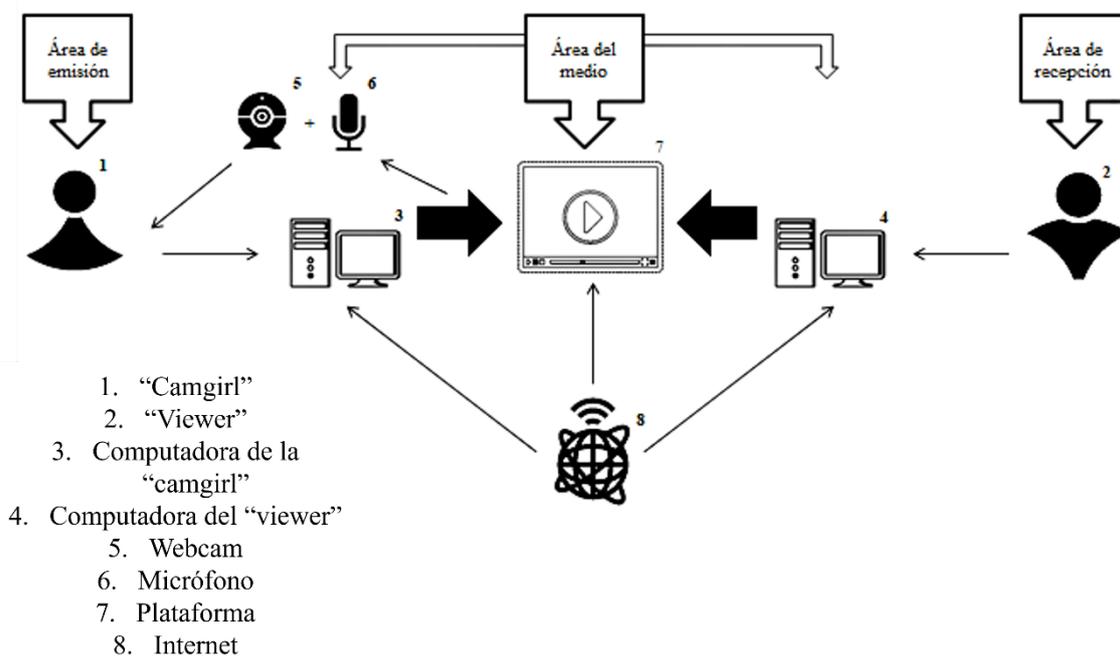


Figura 2. Áreas de emisión, medio y recepción

El circuito de la semimercancía comienza con la *camgirl*, presente en el área de emisión (es decir, en su habitación, en el *room*), quien a través de su computadora personal —puede ser también un celular de gama media a alta— accede a la plataforma, que corresponde con el área del medio. A su vez, la plataforma solicita acceder a la *webcam* y micrófono de la *camgirl* con el objetivo de transmitir su performance. La relación entre el área de emisión y el área del medio se da a través de tres dispositivos que funcionan como intermediarios: la computadora, el micrófono y la *webcam* de la *camgirl*, que también forman parte del área del medio, a pesar de que no hayan sido dispuestos por la plataforma y mantengan una relación directa —cuerpo a objeto— y una

⁶² Esta figura está inspirada en el clásico circuito saussuriano del habla. No obstante, cabe hacer dos aclaraciones importantes. En primer lugar, este esquema pretende ser una primera aproximación que ilustre al lector sobre los distintos dispositivos que hacen posible este intercambio, sin embargo, este intercambio no es unidireccional. El receptor no es un receptor pasivo y el emisor puede ser también un receptor, o lo que es equivalente, el *viewer* también emite mensajes y la *camgirl* los recibe. En segundo lugar, es importante destacar que, si bien entre la *camgirl* y el *viewer* existe un intercambio comunicativo, este igualmente supone una serie de transacciones económicas.

espacialidad compartida con la *camgirl*⁶³. Simultáneamente, el área de recepción, es decir, donde yace el *viewer*, accede a la plataforma a través de su computadora o celular, siendo la plataforma el punto de encuentro entre el área de emisión y el área de recepción. Puede identificarse en el esquema que también se alude a Internet y se señalan todos los dispositivos pertenecientes al área del medio, tanto a la plataforma como a los dispositivos 3, 4, 5 y 6, pues estos últimos permanecen articulados con la plataforma sólo gracias a que están conectados a la red e incluso la red misma puede considerarse como parte del medio, pero es una matriz que trasciende este circuito.

De tal manera, cuando la *camgirl* produce su performance es inmediatamente captado por tres dispositivos intermediarios —cámara, computadora y micrófono— que se hallan en conexión con la plataforma, le traspasan toda la información que captan y a continuación la plataforma transmitirá dicha información ya procesada en forma de semimercancía y lista para su consumo. Lo que se juega en esta transmisión es un intercambio económico. La ejecución del performance es un servicio —o más específicamente una mercancía-servicio⁶⁴— y la representación digital que se transmite en el *room* es una semimercancía que, como abundaremos a continuación, posee 1) un valor de cambio semiótico y 2) un valor de cambio económico aunque sea relativo debido a que no todas las *camgirls* asignan costos iguales al tipo de prácticas que implementan porque hay múltiples criterios de valoración del performance/mercancía y, sobre todo, porque el valor del *token* como la moneda digital de las plataformas es fluctuante.

Empecemos por reconocer que hay criterios varios a partir de los cuales tiende a distinguirse un servicio-mercancía de una mercancía. En primera instancia, la mercancía-servicio se distingue de la mercancía en tanto que, si bien involucra al cuerpo del trabajador y por ende posee una dimensión material, no implica la producción de un

⁶³ Entre estos dispositivos también podríamos destacar el *sextoy*, pero el uso de tal instrumento es opcional.

⁶⁴ Para aclarar la noción de los servicios como mercancías: “[...] conviene afirmar desde ahora – taxativamente y sin ningún margen de error– que para ser trabajo productivo no es necesario que el trabajador colectivo produzca una mercancía material. Para Marx, en este texto [en el capítulo XIV del tomo I de El Capital] y en muchos otros, esa cuestión está absolutamente clara y él mismo presenta muchos ejemplos en ese sentido, como el del profesor, el de la cantante, el del actor, etcétera [...] Esa es también la opinión de Dierckxsens [...] ‘Trabajo productivo, en abstracto, es el trabajo que crea riqueza material o espiritual. Por su contenido, el trabajo productivo no es solo el que genera riqueza tangible, sino también servicios que satisfacen necesidades. En este contexto, el turismo y los espectáculos son tan productivos como la agricultura y la industria’ [...] Podríamos, al igual que Dierckxsens, llamar a la mercancía no material de servicio o mercancía-servicio y caracterizarla como aquella cuyo consumo debe realizarse en el instante exacto de su producción, de la misma manera que ya lo hiciera Jean-Baptiste Say y que fue aceptada por Marx [...]” (Reinaldo A. Carcanholo, “La categoría marxista de trabajo productivo”, p. 13).

objeto. La mercancía-servicio supone la realización de una serie de tareas que pueden involucrar la venta de una mercancía, como cuando se compra algún producto a un dependiente en una tienda, pero en este caso el cliente está accediendo a dos tipos distintos de mercancías: una es el producto que se compra al dependiente y otra es el servicio que le ofrece el dependiente. El servicio se manifiesta como una relación social reificada que supone, en sí mismo, una mercancía. Se trata de una mercancía-servicio que se consume en el momento en que se produce, a través de la relación que el cliente establece con el dependiente que lo atiende y viceversa.

La representación digital del performance de la *camgirl*, a final de cuentas lo que el *viewer* consume, pone en jaque la noción convencional de lo que se entiende por mercancía, mercancía-servicio e incluso de lo que se entiende por objeto. En principio, puede decirse que esta representación digital es un producto que surge del performance que efectúa la *camgirl*. En decir, durante su performance, la *camgirl* ofrece un servicio y este servicio se objetualiza al ser capturado audiovisualmente y convertido en una representación digital, así la mercancía-servicio se convierte en una semiomercancía digital. El *viewer* está recibiendo un servicio, pero al mismo tiempo está consumiendo una semiomercancía. Lo anterior supone cierto desplazamiento. Regresando al ejemplo del cliente que compra un producto a algún dependiente en una tienda, primero hubo una mercancía que se produjo y después se le ofreció una mercancía-servicio al venderle dicha mercancía. En el caso que nos ocupa la situación es inversa, primero se produce la mercancía-servicio a través de un performance y al ser ese performance capturado audiovisualmente y transmitido por un medio digital, el servicio-mercancía se objetualiza, se convierte en una semiomercancía digital.

Un segundo desplazamiento tiene que ver con que la semiomercancía digital que produce la *camgirl* posee un carácter objetual (y, como veremos, también material), pero no puede ser tocada, lo que le hace ser diferente de otras mercancías. Puede tocarse el roble de un mueble, el barro de una vasija y la tela de un vestido, pero no pueden tocarse los datos de una semiomercancía. Ciertamente, el *viewer* puede tocar los *hardwares* que garantizan su transmisión —dígase la computadora, el celular—, pero la semiomercancía digital que él consume es de composición semiótica, se genera gracias al funcionamiento de un programa computacional y se manifiesta en una interfaz gráfica. Y de manera equivalente, la semiomercancía digital es intangible para la *camgirl*, pues una vez que ha sido producida por su cuerpo y se ha convertido en un producto audiovisual, pasa a formar

parte de un medio al que su tacto no puede acceder por mucho que sí esté este constantemente tocando *hardwares* como el micrófono, la cámara e incluso el *sextoy*. Sin embargo, cabe ser cautos con no asumir que este desplazamiento implica que las semiomercancías digitales han dejado de ser objetos, que entonces son imperceptibles o que incluso son inmateriales.

En primer lugar, aun siendo intangibles, las semiomercancías digitales no pueden sustraerse del carácter de objeto en tanto son objetos de trabajo simultáneamente transferidos como objetos consumo. En segundo lugar, son perceptibles, pues si bien se disgregan del plano sensible del tacto, se anclan en la sensibilidad de la vista y la escucha de todo aquel que las perciba. Hay registros sensoriales que pueden activarse por medio del ciberespacio, incluso cuando en éste los objetos no entren en contacto directo con la piel. Se trata entonces de semiomercancías perceptibles y a su vez inteligibles que pueden percibirse y también decodificarse en tanto condensan una serie de significaciones. En tercer lugar, de acuerdo con lo observado en esta investigación, no es acertado hacer alusión a la acepción “inmaterial”. Es imperativo no confundir intangibilidad con inmaterialidad, pues como hemos visto, la semiomercancía digital forma parte de un fenómeno material que se produce como consecuencia del performance/servicio que la *camgirl* produce con su cuerpo. El trabajo es siempre material, por mucho que tenga desenlace en un espacio supuestamente incorpóreo como es el ciberespacio y que produzca como resultado un objeto que no puede tocarse. Como consecuencia, las semiomercancías digitales que se producen en el ciberespacio poseen igualmente esta dimensión material, y no sólo en la medida en que, como se planteaba, guardan una relación de continuidad con el performance-mercancía, sino también en tanto los datos que la componen son una materialización sígnica que algún software pone en operación para dar como resultado un producto audiovisual.

A grandes rasgos, la emergencia de semiomercancías digitales en el ciberespacio, como espacio de consumo y producción, exhorta a ampliar la noción de mercancía y comprenderla más allá de las propiedades tangibles de un objeto. El problema es que al no identificar la supuesta homologación del sujeto a la representación digital como, de hecho, un fenómeno imaginario, se invisibiliza un proceso tecnológico con considerables implicaciones semióticas, económicas y políticas. La distinción establecida entre el performance de la *camgirl* y la representación digital considera la existencia de un proceso tecnológico de objetualización del performance, de captura de las energías vivas

para la generación de un producto audiovisual que, sin llegar a ser un objeto tangible, es un objeto digitalizado y perceptible. Debido a la velocidad con la que sucede la traducción tecnológica del performance/mercancía-servicio a la semiomercancía digital, pareciera ser que cuerpo y representación son uno mismo, como si la imagen digital se disolviera con la *camgirl* en un mismo espacio/tiempo. Pero esto no es así, la representación digital está evocando una ausencia, un momento representacional que ha dejado de existir en el tiempo presente de la *camgirl*. El performance ha salido ya del dominio de su cuerpo y se ha convertido, bajo una traducción tecnológica, en otra cosa: una semiomercancía digital. Por muy inmediata que sea la transmisión con respecto al performance, se trata de dos momentos y espacios distintos: uno atañe al cuerpo performando y otro radica en la producción del objeto digital. Primero se produce la mercancía-servicio, luego la semiomercancía digital.

Lo anterior significa que no es que haya un contacto directo entre *viewers* y *camgirls*, lo que ocurre es un contacto sujeto (*camgirl*) → semiomercancía digital (objeto de trabajo y consumo) ↔ mercancía dineraria (*token*) ← sujeto (*viewer*). Como ya se adelantaba, la supuesta interacción entre el *viewer* y la *camgirl* es una ilusión fetichista, pues más que un contacto o una consonancia de emociones e intimidades, hay fundamentalmente una transacción económica que parte de una puesta en escena en la que ambos actores contribuyen.

Así, se produce una semiomercancía digital y no sólo una mercancía-servicio, tan es así que el producto del trabajo de las *camgirls* puede ser infinitamente reproducible. Como ya se planteaba, uno de los grandes problemas que tienen las *camgirls* es que sus *shows* son grabados por usuarios que luego los exponen en páginas pornográficas, los venden en otras plataformas o lo reproducen por medio de CD's. Si se tratara de un simple servicio, no habría mecanismo alguno para reproducirlo, este se daría una única vez, el *viewer* podría pedir a la *camgirl* que implementara un mismo *show* cuantas veces quisiera, pero siempre se daría en una ocasión distinta. Sólo un objeto digital puede ser reproducido innumerables veces. En este aspecto, cabe señalar que hay distinciones entre las semiomercancías digitales que produce la *camgirl*. Están aquellas como fotografías o videos ya existentes a los que el *viewer* puede acceder una y otra vez, algunos son gratuitos y otros tienen un costo o forman parte del material exclusivo para los seguidores acérrimos o usuarios con membresía. Por otra parte, están las semiomercancías que se producen y consumen al momento de transmisión del performance, en los *shows* “en

vivo”⁶⁵, ya sean públicos —frente a una multitud— o privados —con la participación de sólo un *viewer*— pero aun en estos casos, la transmisión puede ser grabada y reproducida. En cualquier circunstancia, se trata de objetos que trascienden el sólo servicio-mercancía, pues es el procesamiento de la plataforma y la proyección del performance convertido en objeto digital lo que origina su circulación como semiomercancía.

En la figura que se expone a continuación⁶⁶, puede observarse cómo se articulan, respectivamente, la consunción tecnológica y la producción tecnológica. El tiempo de la *camgirl*, como productora, es un tiempo productivo y es por causa de su *fuerza de trabajo* que puede efectuar un performance como mercancía-servicio, pero esa mercancía-servicio es, como se exponía, procesada tecnológicamente y convertida en un objeto de trabajo que es, en última instancia, la semiomercancía digital. El *viewer*, por su parte, pertenece al tiempo consumativo y, como fuerza de consumo, paga *tokens*⁶⁷ a la *camgirl* para recibir a cambio un objeto de consumo que es, finalmente, la semiomercancía digital. Desde cualquiera de las perspectivas —sea la de la trabajadora o la del consumidor— la semiomercancía digital es el punto de realización de este proceso.

⁶⁵ En ese contexto, no podrá considerarse que la mercancía pasa a estar estrictamente bajo la propiedad del *viewer*. Así ocurre en las plataformas que ofrecen servicio de *streaming* —que es una distribución digital de contenido de audio o video donde el usuario puede utilizar y consumir la mercancía “en vivo” sin que la información quede guardada en su dispositivo— como es el caso de las plataformas de *sexcam*. Aquí, la semiomercancía, al momento que se consume, se *evapora*.

⁶⁶ Mi inspiración para llevar a cabo este diagrama, al igual que otros que expondré en adelante, proviene de los diagramas de Bolívar Echeverría, en sus respectivos textos: “Valor de uso y utopía” y “Definición de la cultura”.

⁶⁷ Al ser una moneda digital, el *token* circula en el espectro digital, esa es precisamente la consunción tecnológica a través de una paga, pero la decisión del *viewer*, la operación de dar *click* en “pagar *tokens*” es dada en el espectro físico.

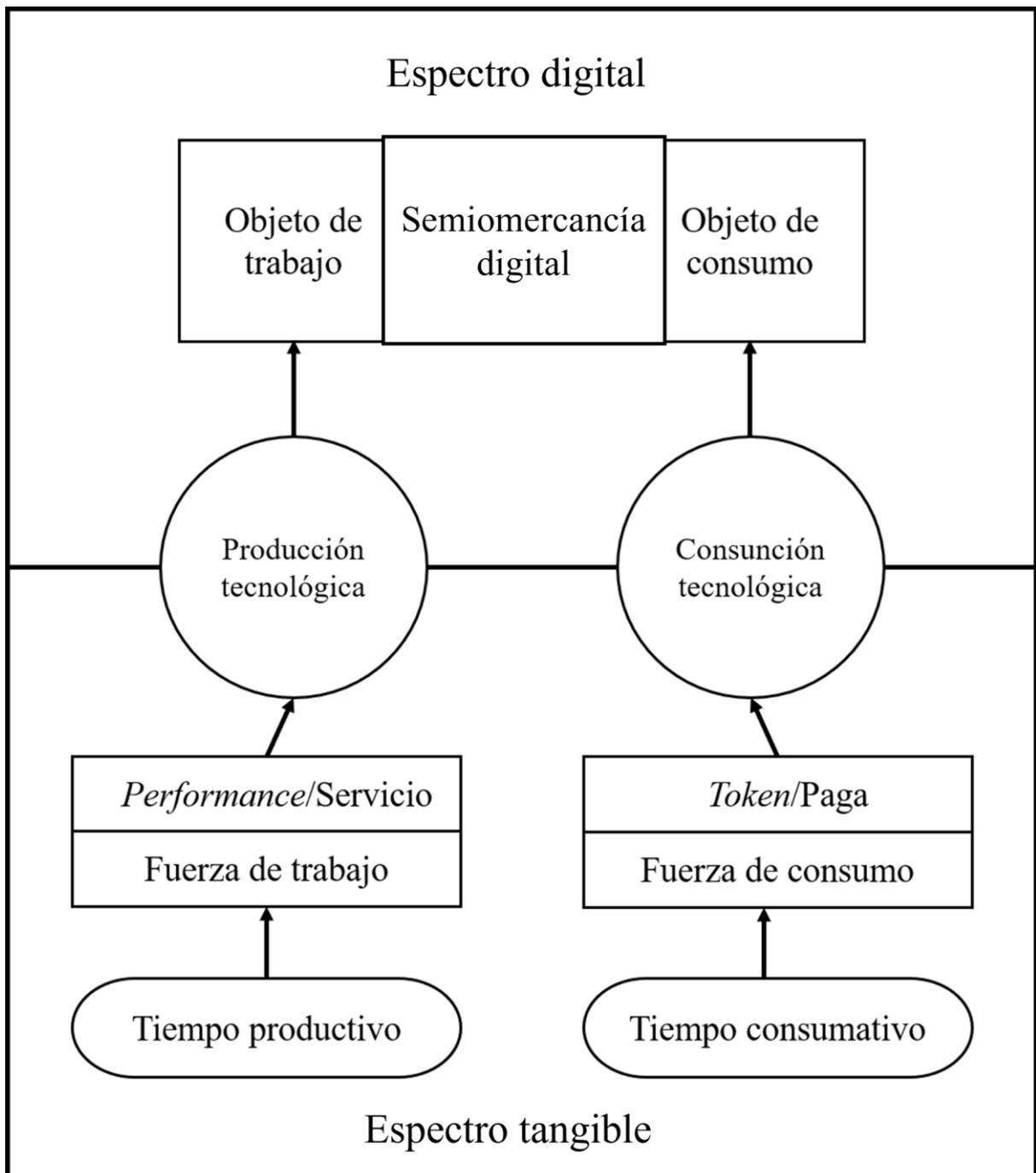


Figura 3. Espectro digital y espectro tangible

Se ha decidido atender el factor de la semimercancía y no sólo catalogar el performance como mercancía-servicio dado que esto abre posibilidades teóricas para la comprensión de: 1) el funcionamiento mismo de la plataforma como infraestructura que activa un procesamiento tecnológico que transforma el performance en una representación digital valorizable, 2) la lógica que opera en este intercambio, en especial en lo que respecta a la *fetichización* de las mercancías y la *reificación* del performance y

las relaciones sociales y 3) la composición del producto digital que es fundamentalmente sígnico: posee un valor de cambio semiótico y un valor de cambio económico.

III. Semimercancía digital: la emergencia del valor de cambio semiótico

Las semimercancías de las que aquí nos ocupamos son pura generación semiótica. Se producen gracias al funcionamiento de un programa computacional y en este sentido su materia es meramente sígnica. Así, si una chamarra está hecha de alguna tela como lino y sus botones son de plástico, una semimercancía está enteramente hecha de signos y bien puede decirse que su materia prima son los datos. Las semimercancías digitales que producen las *camgirls*, al igual que otras como las que producen los *youtubers* o *tiktokers*, consisten en representaciones audiovisuales compuestas por infinidad de signos. Se trata de signos originados en el cuerpo performático y en movimiento que eventualmente son digitalizados. De este modo, sin un proceso de traducción tecnológica, la semimercancía no se produciría.

Además, el atractivo de las semimercancías digitales, a diferencia de las mercancías clásicas, ya no se limita a un uso concreto que abastece una necesidad fisiológica, no se trata ya del lino que arropa y protege al cuerpo del frío, sino en significaciones que —tal y como apuntaba Baudrillard— satisfacen un deseo producido, sea este deseo el de entretenimiento, satisfacción, compañía, etcétera. De esta forma, los *viewers* pagan para satisfacer un deseo producido y este deseo puede abastecerse con aquello de la composición semiótica de la semimercancía que detona sus satisfacciones, es decir, con los signos ya digitalizados que representan el cuerpo de las *camgirls* que se encuentra efectuando un performance, el cual es concebido como sensual, atractivo o deseable.

De manera general, la producción/consumción de mercancías conlleva un ejercicio de comunicación. El proceso mismo de reproducción social se ha dado también a través de una materialización sistemática de diversos contenidos en objetos trabajados que son puestos en circulación dentro de una sociedad. Más aún, en el contexto capitalista, especialmente en la actualidad, el sujeto no sólo consume determinadas propiedades concretas en la mercancía, sino que consume una significación o un conjunto de significaciones agregadas a la mercancía y, en esta medida, el consumidor es intervenido por los objetos que consume, estos adquieren un sentido para él y se ve involucrado en una relación de comunicación entre un sujeto/intérprete y un objeto/poseedor de

componentes semióticos. Lo mismo podemos decir del productor, pues al producir un objeto y modificarlo se está expresando una determinada significación sobre el mismo, significación que posteriormente es recibida al momento del consumo.

De tal manera, la existencia de componentes semióticos en las mercancías es algo que atraviesa todo el sistema de los objetos e incluso las mercancías tangibles poseen significaciones agregadas. Un zapato no es sólo calzado, pues dependiendo del tipo, marca, forma, color, etcétera, adquiere significaciones distintas que son las que en buena medida motivan su consumo. Una persona compra unas zapatillas *Nike* no sólo porque las utiliza para no andar descalzo, también porque en ello puede satisfacer un deseo de estatus, identidad, reconocimiento. Pero en el caso de las semiomercancías digitales estamos frente a mercancías que no sólo son densamente significativas, sino que además son intangibles, se producen como un conglomerado semiótico, sostenido en principio por el programa computacional, pero hecho inteligible en la interfaz gráfica. La coartada del valor de uso que previamente era usada para legitimar la producción de mercancías tangibles no es entonces del todo aplicable en las semiomercancías digitales, así que se apuesta por el afianzamiento de su composición sígnica como algo particularmente deseable.

En virtud de lo anterior, la existencia de este nuevo tipo de mercancías depende de la capacidad cifradora/descifradora de quienes las consumen y producen como garantía de su inteligibilidad y, consecuentemente, de su sentido como objeto poseedor de valor. Pero tal capacidad cifradora/descifradora está en todo momento regulada por la existencia de un código. Pensemos, por ejemplo, en una obra de arte pictórica: puede ser producida por el artista con algún propósito, idea o sentimiento en particular, pero al momento que es percibida por los receptores, aquella enunciación inicial se ramifica en infinitas interpretaciones. Y, sin embargo, la formación del artista puede nutrirse de corrientes estilísticas previamente instauradas, hay una serie de convenciones respecto al uso de las técnicas, de la perspectiva y el color, lo que incide en la propia forma en que se materializa y aprecia una obra. Aún en aquellas corrientes artísticas que reniegan del tecnicismo y apelan a una mayor libertad creativa, se generan, a la larga, una serie de convenciones: códigos que estabilizan el sentido que una obra tiene, tanto en su producción, como en su recepción. Traslademos este ejemplo al performance que la *camgirl* realiza, que si bien puede poseer componentes estéticos —como veremos, hay casos que, aunque atípicos, demuestran que en estas producciones se pueden efectuar enunciaciones creativas—, su

producción se basa en la eventual obtención de ganancias, razón por la cual se ve regulada por determinados regímenes de deseabilidad —tipos ideales de cuerpos, prácticas sexuales o roles definidos como más deseables— que forman parte de un código.

De esta forma, el valor de cambio semiótico de la semiomercancía está entre la retórica de la producción y la retórica del consumo. Baudrillard, al basar su modelo en la dicotomía saussureana entre significado y significante, tendía a formular los signos/mercancías como poseedores de una determinación semántica hermética e inamovible: la *forma/signo*. Pero la correspondencia estricta entre significados y significantes no toma en cuenta el factor de la interpretación y la adopción del sentido. En esta investigación nos orientamos a pensar que el valor de cambio semiótico es un valor indefinido que se fragua en la comunicación entre quien produce y quien consume, pero siempre bajo una codificación que, si bien no determina el sentido, sí lo regula y estabiliza. El valor de cambio semiótico responde así tanto al control del sentido del código y su particular producción discursiva y la diferenciación potencial del sentido que pueden experimentar trabajadoras y consumidores por igual. Como veremos, el código de las plataformas de *sexcam* se sitúa en un mercado de consumo —generando vínculos de intertextualidad entre éstas y otras producciones similares de tipo pornográfico—, pero la producción del performance/semiomercancía posee un valor de cambio semiótico que no deja de estar sujeto a la interpretación, a las variadas formas en que se adopta el sentido, en la medida en que los valores cualitativos que cada cual atribuye a un mismo objeto producido o consumido pueden variar. Así, por ejemplo, una *camgirl* puede producir un performance con un valor semiótico inicial y al momento de su recepción este valor puede modificarse.

El valor de cambio semiótico, al estar sujeto a interpretaciones subjetivas y disertaciones del sentido, es incluso más inestable que el valor de cambio económico, pues tradicionalmente a las mercancías se les asigna un precio, que bien puede variar acorde a las fluctuaciones del mercado, por ejemplo, en función de si se inflan los precios o se devalúan los objetos, pero en razón de que es necesaria cierta estandarización de los precios de una misma mercancía, estos tienen cierto margen de estabilidad⁶⁸.

⁶⁸ Sin embargo, cabe adelantar que esta estabilidad relativa en el valor de cambio no es tal en las semiomercancías digitales que producen las *camgirls*, pues como más adelante veremos, en el caso de este tipo de mercancía no sólo el valor de cambio en su sentido semiótico es indeterminado, también el valor de cambio económico.

Ahora bien, cabe insistir en ser cautos con no pensar que al abordar la intangibilidad de las mercancías se está planteando que entonces no haya materia trabajada, pues para producirlas es necesario un medio de trabajo e instrumentos: la disposición de una infraestructura. Todos los dispositivos e instrumentos de trabajo con los cuales la *camgirl* interactúa son una clara demostración de que, aun cuando el producto resultante de su trabajo sea intangible, sólo se sostiene porque existe una base material. Por esta razón, tendrían que evitarse el tipo de determinaciones, tan frecuentes desde la semiótica de las mercancías, que consideran que el paradigma “decimonónico” de las mercancías —abordado por Marx— ya no está vigente, tal parece ser el caso de Baudrillard. Indudablemente aún hay mercancías que tienen propiedades concretas, por ejemplo, el *hardware* —el sistema computacional de carácter electromecánico a partir del cual es posible acceder al ciberespacio, dígase el teléfono o la computadora— es una mercancía tangible, con una utilidad propia y sencillamente no se puede prescindir de ella si se busca acceder a las semiomercancías digitales. De hecho, son (semio)mercancías tangibles las que sostienen las semiomercancías digitales. Es imprescindible el consumo de las mercancías tangibles para acceder al consumo de las mercancías intangibles: se da un consumo para el consumo.

En la segunda sección de este texto una reflexión similar se trasladará al cuerpo. En la fase productiva, aun cuando la mercancía sea intangible, hay un cuerpo sometido que trabaja. Incluso en el trabajo definido como inmaterial hay una productividad de poder —de la que se sostiene la productividad económica del capitalismo— que emprende una sofisticada ingeniería del cuerpo. Las *camgirls* que producen un objeto intangible son llevadas a performar a través del cuerpo y es generalmente a través de la conducción de éste que la semiomercancía digital puede obtener el compuesto semiosístico que es deseado por el *viewer*. Cuerpo y objeto físico se hacen así presentes aun en las semiomercancías digitales. El cuerpo como generador discursivo sigue ocupando un lugar central. La sujeción discursiva es eficaz sólo a partir de que es somatizada y puesta en escena por un cuerpo que busca ser controlado y disciplinado para la extracción de sus energías.

Ahora bien, la producción de la semiomercancía demanda además una serie de recursos emocionales, estéticos, sociales e incluso culturales que la *camgirl* debe poseer. Anteriormente se abordaba que las agencias brindan ciertas formas de capacitación. Estas capacitaciones pueden abarcar desde la enseñanza del uso de tecnologías necesarias para

la transmisión, hasta instrucciones respecto a cómo ser atentas y darse a desear por sus *viewers*. Ser *camgirl* exige poseer una serie de conocimientos: cómo usar una computadora y navegar en una plataforma de *sexcam*, entender inglés para poderse comunicar con los *viewers* angloparlantes e incluso para leer lo que plantean los Términos y condiciones y Políticas de privacidad de las plataformas. Asimismo, adquieren relevancia cuestiones tales como: cómo hacer que alguien se sienta atendido, cómo ser deseable dentro de los parámetros de deseabilidad que habilitan las plataformas y la pornografía, cómo regular las propias emociones y suprimir cualquier sentimiento de cansancio y mal humor para transmitir el estado emocional requerido en los *shows*. En el capítulo destinado a la dimensión semántica de las plataformas se abordará cómo estos conocimientos guardan profunda relación con la performatividad del género, pues el estereotipamiento de lo femenino implica, entre otras cosas, saber brindar una serie de cuidados, asumir características consideradas deseables, cumplir con ciertas morfologías corporales, etcétera. En esta medida, la trayectoria de vida de las *camgirls*, al haber aprendido a “ser mujeres”, forma parte de un registro que les permite poder llevar a cabo su labor de forma exitosa. Este tipo de recursos —o capitales en la acepción bourdieriana de la palabra⁶⁹— que las *camgirls* poseen, abonan a la economía de las plataformas de *sexcam* y son fundamentales para la producción de las semiomercancías. De modo que, si bien, la semiomercancía se produce de facto en el momento de la transmisión, cabe considerar que en realidad esta producción de valores semioeconómicos se vale de la posesión de una serie de recursos que las trabajadoras debieron adquirir previamente.

En síntesis: la semiomercancía que produce la *camgirl* es producto de su fuerza de trabajo, lo que se juega aquí, en lo que pareciera ser a simple vista un mero intercambio comunicativo, es una relación capital-trabajo entre la *camgirl* y la plataforma, capital-consumo entre *viewer* y la plataforma, tanto como el *viewer* y la *camgirl* se relacionan, respectivamente, como un consumidor y una trabajadora. La *camgirl* inscribe significaciones en la semiomercancía digital que produce paralelamente a su performance, con ello transfiere y comunica estos valores al *viewer* y éste le devuelve *tokens* a cambio, perpetuando con ello el valor de cambio de dicha semiomercancía. Pero

⁶⁹ Dicha acepción difiere de la marxista. Para Bourdieu existen distintos tipos de capitales: económico, cultural, simbólico y social. En particular, cabe destacar las tres formas en que el capital cultural puede presentarse: incorporado, objetivado e institucionalizado. Las habilidades recién descritas de las *camgirls* podrían enmarcarse como parte del capital cultural que incorporan y objetivan a lo largo de sus vidas y que eventualmente les son útiles para poder insertarse en el mercado de trabajo de la industria del *sexcam*. (Cfr. Pierre Bourdieu, “The forms of capital”, p. 15).

estas significaciones no serían tales sin la intervención de la regimentación del código de la plataforma, que pretende eliminar el margen de signos improductivos a través de una dinámica que posteriormente definiremos como de igualación/negación y diversificación/asimilación⁷⁰ y, a su vez, sólo una organización sintáctica óptima en la interfaz gráfica propicia que este intercambio tenga claramente definidos los flujos comunicativos y económicos a través de los cuales podrán circular las semiomercancías⁷¹.

IV. Reificación del performance

Un elemento importante para considerar es que, si la *camgirl* produce semiomercancías, su performance —siendo precedente de ésta— puede estar sujeto a una *reificación*. La reificación es algo que ya contemplaba Marx y que posteriormente fue ampliamente desarrollada por diversos autores. Mario Margulis la define del siguiente modo:

La reificación es un mecanismo ideológico que afecta las significaciones, aumentando su opacidad y ejerciendo un efecto deformador y engañoso sobre la discursividad social. Se extiende a diversas esferas de la vida social, desbordando el ámbito de los puros intercambios económicos. Lo ideológico se expresa en el plano discursivo, en diferentes tipos de mensajes, en los que se advierten los síntomas típicos que caracterizan a los efectos negativos de la ideología: empobrecimiento en la significación, presentación de la parte por el todo, alejamiento de la historia, apelación a la naturaleza. Todo tiende a convertirse en mercancía, sus efluvios alcanzan a esferas alejadas del mundo mercantil y su influencia incluye, muchas veces, a actividades y ámbitos que parecen ser resistentes o rebeldes a su campo de acción. La reificación afecta a los aspectos concretos, cualitativos, aquellos más relacionados con lo humano. Tiende a hacer prevalecer aspectos rígidos, inflexibles, abstractos y cuantificables, que favorecen la reglamentación, la previsibilidad en los negocios, la seguridad en las inversiones. Así, la reificación alcanza en principio al propio trabajador, tipificado y calculable en tanto poseedor de la mercancía básica para el funcionamiento de la economía y la creación del valor: la fuerza de trabajo.⁷²

En el contexto capitalista, la reificación desborda los procesos netamente productivos y permea las relaciones sociales, estas se abstraen, devienen cuantitativas, se reducen a una relación fundamentalmente económica. El performance de la *camgirl* está reificado cuando, en primer lugar, se limita a una transacción económica, si se produce es como una mercancía-servicio que deviene semiomercancía y responde al ímpetu productivista

⁷⁰ Véase el apartado “Entre el régimen del código y la variación del sentido” de la sección dos.

⁷¹ Sobre las relaciones sintácticas instauradas por las plataformas véase todo lo referido en “Una nueva sintaxis”.

⁷² Mario Margulis, “Ideología, fetichismo de la mercancía y reificación”, p. 4.

de la plataforma. El performance posee un carácter relacional —hay una relación entre quien lo emite y quien lo observa— pero esta relación está intermediada y es fundamentalmente económica. En todo caso, la relación entre el *viewer* y la *camgirl* es entre dos agentes únicamente vinculados por la plataforma y, consiguientemente, por la semiomercancía digital. La *reificación* de su relación social/sexual se vale del intercambio semiomercancía digital ↔ mercancía dineraria (*token*). Es la semiomercancía digital, como objeto, la base de dicha relación.

En segundo lugar, el performance está reificado cuando la demanda productiva incide en sus significaciones.⁷³ El performance puede bien ser un congregateo densamente simbólico, pero es al adecuarse al código de las plataformas que padece el *empobrecimiento de la significación* al que se refiere Margulis: su potencialidad discursiva se uniforma en pos de la obtención económica. Ciertamente, en su producción performativa la *camgirl* utiliza diversos canales de comunicación —está el lenguaje de su cuerpo, puede hablar e incluso escribir— y en ese sentido es rica, pero tal empobrecimiento se da en la discursividad de su performance cuando se remite a reproducir las discursividades dominantes de las plataformas e incluso tras haber asumido como suya la producción subjetiva que se implementa hacia las *camgirls*⁷⁴.

El código de las plataformas —que en sí mismas son agentes discursivos altamente dominantes— indica un camino que la *camgirl* debe seguir, esto se visibiliza en los TyC y PdP o en la disposición de categorías en las cuales las *camgirls* tienden a adscribirse para aumentar el tráfico en sus transmisiones y a la luz de que cada categoría involucra una serie de características físicas y/o conductuales. La *camgirl*, al producir su performance, es motivada a implementar una retórica subordinada a la demanda productivista y sobre ella se despliega una producción subjetiva, sea que asuma esa producción subjetiva como propia y la reproduzca al pie de la letra, o no. En otras palabras, para que la semiomercancía posea la carga semántica requerida por el código es necesario que el proceso productivo adquiera una incidencia política en la *camgirl*, es

⁷³ ABR, MFF o BRS reivindican su poder de simbolizar. Es muy sugerente que todas ellas son artistas y parte de su accionar político consiste —consistía en el caso de MFF— en apoderarse de su performance como su propio medio de expresión, con sus propios significados, no sujetos a la regimentación signica de la plataforma. Ellas cuestionaron la estereotipia que rige la mayoría de los performances y cómo muchos responden a dinámicas patriarcales que limitan la expresividad. Sin embargo, y de manera muy contrastante, durante la etnografía digital se observaron performances muy similares entre sí, así como categorías que se repetían constantemente.

⁷⁴ Véase el apartado “Respuestas de comportamiento: producción de corpo-subjetividades maquínicas”.

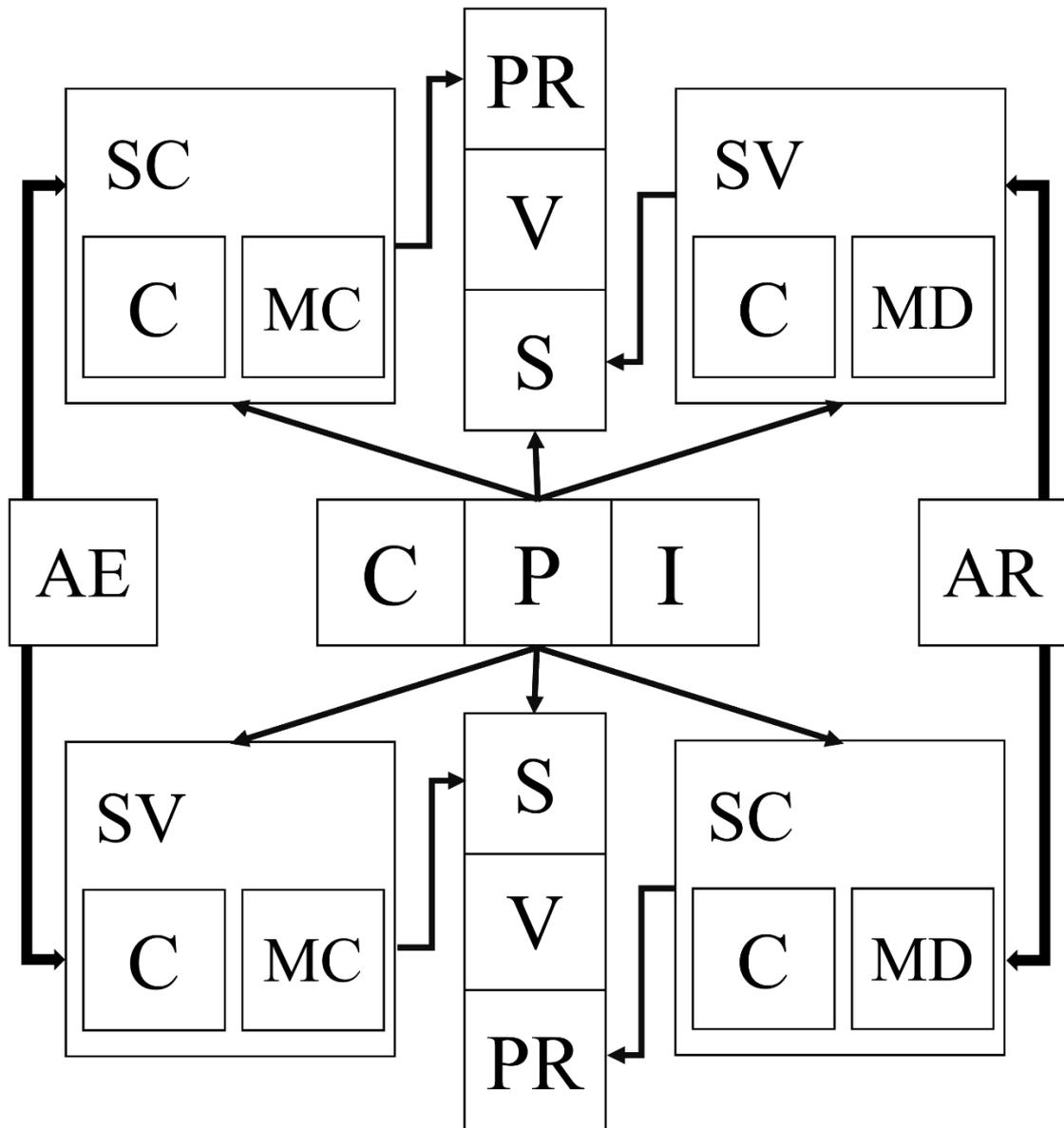
necesario un poder subjetivante que haga que ella produzca —ya sea a modo estratégico o porque incorporó esta subjetividad— un tipo determinado de performance por el que los *viewers* quieran pagar —siendo que su deseo también busca ser constituido a través de un poder subjetivante—.

Posteriormente, este performance reificado es capturado y decodificado, pero cuando refiero a una decodificación no aludo a dos esferas desconectadas, sino que dada la instauración de una red de relaciones sintácticas entre hogar y ciberespacio, entre cuerpo y representación digital —estando el hogar y el cuerpo bajo subsunción frente al ciberespacio y la representación digital⁷⁵— pasan a formar parte de un mismo proceso. Si la semiomercancía digital responde al dominio semántico de la plataforma es porque el performance está reificado. El momento de la reificación no se inaugura con la decodificación tecnológica, no se reduce a la mercancía fetichizada, sino que se hace presente desde el performance mismo, en los sujetos, o más específicamente en las corpore-subjetividades. Por consiguiente, especialmente cuando se guía por la acción de igualación/exclusión —que como veremos posteriormente, se contrarresta con uno de igualación/asimilación—, este proceso apuesta por una regulación sobre:

- 1) El performance *reificado*.
- 2) La semiomercancía digital.
- 3) El deseo regimentado.
- 4) Las subjetividades de las trabajadoras como “*camgirls*” y de los “*viewers*” como consumidores.
- 5) El proceso de producción y consumo de la mercancía sirviéndose de una infraestructura capaz de llevar a cabo un proceso de traducción sígnica/tecnológica.

Para establecer con mayor detalle el dominio del código sobre todo lo desarrollado anteriormente, se expone la siguiente figura:

⁷⁵ Véase el apartado “Sintaxis del espacio: la inmersión del ciberespacio en los lugares de intimidad”.



AE= área de emisión
 AR= área de recepción
 C= código
 P= plataforma
 I= infraestructura
 SC= subjetividad *camgirl*
 SV= subjetividad *viewer*
 MC= mensaje cifrado
 MD= mensaje descifrado
 S= semiomercancía
 V= valor de cambio económico/semiótico
 PR= *performance reificado*

Figura 4. Dominio del código

Así, podemos observar lo siguiente:

1. La plataforma, que es simultáneamente código (C) e infraestructura (I), es el área del medio.
2. El área de emisión (AE) y el área de recepción (AR), a diferencia de lo mostrado en la Figura 1, no corresponden respectivamente a la *camgirl* y al *viewer* de manera exclusiva. El área de emisión no corresponde únicamente a la producción de la *camgirl*, pues también enmarca al *viewer* como consumidor en tanto éste se hace partícipe y es capaz de incidir en el performance a través de sus peticiones. El *viewer* produce, tanto como la *camgirl*, mensajes cifrados (MC). De igual forma, la *camgirl* también aparece como receptora y ella, como el *viewer*, recibe un mensaje cifrado teniendo como resultado un mensaje descifrado (MD).
3. Ya sea que se trate de un mensaje cifrado proveniente del *viewer* o la *camgirl*, el código sigue manteniendo un papel determinante porque detenta una potencia subjetivante, buscando generar así dos subjetividades distintas: subjetividad *viewer* (SV) y subjetividad *camgirl* (SC).
4. El código actúa sobre los sujetos y sobre la semiomercancía (S) que producen/emiten y consumen/reciben.
5. La semiomercancía se mantiene profundamente ligada —al punto en que usualmente no se les distingue— con el performance reificado (PR).
6. Paralelamente, el performance reificado se relaciona íntimamente con la *camgirl* —es en su cuerpo donde se produce el performance—.
7. El *viewer*, por su parte, está ligado a la mercancía —ya que, de hecho, lo único que cifran sus sentidos es el objeto—.
8. Finalmente, la semiomercancía posee dos componentes constitutivos que se despliegan en dos direcciones: valor de cambio semiótico y valor de cambio económico.

V. Negociación entre *viewers* y *camgirls*

Ahora bien, como se advierte en la figura anterior, que la transacción sea “en vivo” propicia que los consumidores puedan tener participación en la producción del performance como servicio-mercancía, y por lo tanto, en la semiomercancía digital: no son receptores pasivos. El *viewer* puede, por ejemplo, dar una cantidad de *tokens* a la

camgirl como propina para darle mayor motivación o solicitar una práctica que desee y pagar el coste que la *camgirl* le asigne en el momento. También puede ser que la *camgirl* tenga bien definido un monto acorde a las actividades que son de su preferencia, y consecuentemente, el *viewer* pague para que ella las realice, entonces el performance no se estaría construyendo a través de una negociación, lo que habría es un monto impuesto para el ofrecimiento de una mercancía-servicio y una paga por la recepción de una semiomercancía digital. Es posible que, como ABR, se tenga una estética claramente definida y ésta no se encuentre sujeta a ninguna discusión, esta opción implica que la *camgirl* asume una agencia sobre su performance aun cuando sea a costa de poder recibir menores cantidades de *tokens*, ganancias que sí tendría de practicar un *show* atendido al mandato del código. En este caso, el *viewer* está facultado para dar propinas si gusta, pero no puede decirle a ABR qué hacer.⁷⁶ Hay además circunstancias en las que se establece un diálogo a través de conversaciones vía *chat* en un tono de negociación, coqueteo y seducción, que se asemeja al juego “tira y afloja” de una cuerda. Brota una suerte de metalenguaje en el que predominan las insinuaciones sutiles, indirectamente hay una disputa por el control de la producción semiótica y se juegan los intereses de cada parte. Algunos *viewers* testimonian que, tras pagar *shows* privados, se descontentaron ante la lentitud de las modelos para desnudarse, pues su objetivo era cobrar más. Cada minuto equivale a un monto de dinero y los clientes, sintiéndose estafados, preferían no volver a pedir sus servicios. Similarmente, una ex-trabajadora, FRR, me narró que fue estafada por un *viewer* que prometió pagarle después de efectuar su performance, sin embargo, una vez terminado, éste simplemente se desconectó y desde entonces sólo realizó prácticas pagadas por adelantado. Por su parte, una youtuber que también es *camgirl* nos dice:

No muestres todo tan rápido. Ey, espera, detente ahí. No regales tu show, ya eso no sería ser seductor sino que te volverías una exhibicionista. Recuerda que tú estás ahí para generar ingresos. Lo ideal es que te den tokens por verte. Tu trabajo vale y los usuarios saben porque están ahí...

En general, realizar prácticas no rentables es un riesgo permanente para las *camgirls* y puede suponer tiempo y dinero perdidos. En el performance se suscita una negociación

⁷⁶ Aunque no todas las *camgirls* pueden darse el lujo de perder propinas por una decisión política, entre las *camgirls* hay diferencias y no todas se encuentran capitalizadas en la misma medida. El *token* deviene en fuerza de coerción, la *camgirl* obtiene sus ganancias como recompensa por la simpatía y el deseo que despierta en sus *viewers*, por lo tanto, si lo que busca es recibir una mayor paga, está atendida al deseo del *viewer*.

entre ambos sujetos, sus intereses son opuestos: una busca obtener las mayores ganancias sin fatigarse demasiado y el otro pretende pagar lo menos posible, pero esperando que la *camgirl* ponga toda su energía en satisfacerlo, luego entonces sus intereses pueden ajustarse. Detrás de la apariencia de un plácido intercambio de satisfacciones que parecieran circular recíprocamente, encontramos todo tipo de tensiones. Las *camgirls* se ven orilladas a desarrollar cierta capacidad de lectura sobre los *viewers* con el objetivo de diferenciar entre aquellos que sólo buscan mirar y aquellos que realmente tienen *tokens* para pagar, a quienes suelen brindarles mayor atención, aunque les conviene que incluso los que sólo son “mirones” las vean, especialmente en aquellas plataformas que ordenan a las *camgirls* bajo el criterio de la cantidad de individuos que las están observando —entre más espectadores tengan, se situarán en lugares más accesibles para los visitantes que vayan accediendo—. Además, deben tener habilidades performativas, aprender a mantener un sutil equilibrio entre hacer mucho y no hacer nada, es decir, si una *camgirl* se mantiene inactiva durante el performance, esperando a que llegue algún *viewer* que sí le dé *tokens*, aquellos que observan sin pagar perderán interés y preferirán ver a otras *camgirls* que estén llevando a cabo prácticas más atractivas (entonces puede suceder lo que se ha dicho anteriormente: la plataforma la posicionará en los últimos lugares y no tendrá visibilidad), así que debe provocar al *viewer* con acciones que lo eroticen y lo mantengan observando, pero tampoco puede mostrar o hacer demasiado, de lo contrario, el *viewer* puede obtener los estímulos que busca y retirarse sin dar ningún *token*.

Las habilidades sociales que las *camgirls* demuestran en torno a dicha capacidad de lectura son extraordinarias y la mayoría de ellas tienden a establecer criterios personales para tratar con los *viewers*, generando sus propias clasificaciones entre aquellos que sí pueden depositar *tokens* y aquellos que no, así como dinámicas en su actuación que les permitan mantener su atractivo y generar ganancias. Los *viewers*, por su parte, pueden ser insistentes con sus peticiones, incluso aquellos que carecen de *tokens* solicitan a las *camgirls* que ejecuten las prácticas que desean observar, aunque casi siempre éstas se nieguen a efectuarlas si no reciben su paga por adelantado —demuestran su negativa señalando el monto de *tokens* que piden a cambio de efectuarlas, ignorándolos o directamente rechazándolos por pedir sin dar nada a cambio—. Una vez entendido todo lo anterior, no puede omitirse que, en última instancia, las ganancias de la *camgirl* dependen de sus *viewers*, quienes poseen el poder adquisitivo y, en gran medida, esto pone en un lugar privilegiado la complacencia del *viewer*.

VI. Valorización económica y encriptamiento del *token*

En la negociación anteriormente referida se juega algo sumamente relevante: el valor de cambio económico de las semiomercancías no es algo que asuma un costo en particular, sino un valor —o una serie de valores— fluctuantes e indeterminados. Es decir, como anteriormente se planteaba, el valor de cambio en su sentido económico se define en tanto existe algo tal como un valor de cambio semiótico. De esta forma, si se comprende el *show* que hace la *camgirl* como algo más que una simple transmisión sin fines de lucro, es porque debido al tipo de producción discursiva que se implementa en el marco de las plataformas de *sexcam*, se asume que este conglomerado semiótico es algo que posee un valor por el que hay que pagar. Esta falta de definición de un valor determinado que sea generalizable a todas las semiomercancías digitales producidas en una plataforma no quiere decir que entonces carezcan de valor, sino que su valor indeterminado se ve influenciado por distintos actores.

Podemos ver así que entre estos actores está la propia *camgirl* cuando define un costo acorde a cada práctica que esté dispuesta a realizar. Esta decisión es completamente subjetiva y depende de cómo ella decida monetizar su trabajo, generalmente en función de qué tan valuado esté su propio *room* —así, una *camgirl* que tiene gran cantidad de *viewers* suele pedir una mayor cantidad de *tokens* por su trabajo, aunque esto no es definitivo—. Otro actor es el *viewer*, cuando al momento en que observa el performance y, por lo tanto, consume la semiomercancía, va depositando *tokens* como propina en función ya sea de qué tan satisfecho está con el servicio, o de la práctica que quiera pagar por adelantado. Finalmente, las plataformas, al extraer un porcentaje de las ganancias de las *camgirls* y asignar cierto valor a los *tokens*, también se introducen en este circuito. El gran problema es que nadie, más que las plataformas mismas —podemos suponer—, tiene claridad de cuál es el valor monetario del *token*.

En informática, el proceso de *tokenización* se refiere a la sustitución de datos sensibles por equivalentes insensibles (los *tokens*), que no tienen un valor definido. Los datos sensibles refieren a aquellos extraídos del componente humano, que son cuantificados especulativamente a través del *token*, pero en realidad, su valor económico

se encuentra oculto, es un misterio resguardado por el algoritmo. Por ejemplo, en CAM4, se ofrecen paquetes de *tokens* de acuerdo a los siguientes montos⁷⁷:

Número de <i>tokens</i>	Costo en dólares	Costo en pesos MXN	Costo de c/t <i>token</i> en pesos MXN
50 <i>tokens</i>	9.95	221	4.42
150 <i>tokens</i>	18.99	493,92	2.92
300 <i>tokens</i>	44.95	928.46	3.09
550 <i>tokens</i>	84.95	1736.70	3.01
1050 <i>tokens</i>	159.99	3252.95	3.09

Como puede observarse, el valor de cada *token* es fluctuante en relación con el tipo de paquete a través del cual se adquiriera. Podría pensarse que estos variarían al reducir su costo conforme más cuantioso fuera el paquete, como una suerte de estrategia para incentivar a los *viewers* a comprar paquetes más grandes. Sin embargo, esto no es así, la fluctuación de los *tokens* es en apariencia errática y pareciera que el objetivo es validar la presunción de que el *token* no posee ningún valor. Tan sólo se ha podido identificar que cada *token* equivale a un promedio de 3.3 pesos MXN en esta plataforma⁷⁸. Sumemos el hecho de que la *camgirl* tampoco recibe el valor real del *token*, sino que pasa por el filtro (momento de extracción de *plusvalor*) de la plataforma, que al ser un proceso totalmente oculto por la gestión algorítmica, es incierto. La poca información que se obtuvo al respecto es la que ofrecen algunas *camgirls* entrevistadas como FRH y ELK, que aseguran que la plataforma extrae entre el 40% y el 50% del valor inicial del *token*. Tal vez este es

⁷⁷ Los precios expuestos responden a los valores establecidos respecto al peso y el dólar al día 7 de enero del 2020.

⁷⁸ Habría que considerar las modificaciones de la plataforma y las fluctuaciones del mismo dólar.

precisamente el tipo de información que debería proporcionarse en los TyC y PdP si en estos documentos hubiera un mínimo de transparencia.

Así, ofrecer el valor exacto de la cantidad de plusvalor extraído por las plataformas es algo que escapa a las posibilidades de esta investigación. No obstante, esta misma interrogante sin resolver sugiere bastante sobre el turbio panorama que el trabajo por medio de plataformas ofrece para los trabajadores. El algoritmo concentra y resguarda esta información de tal modo que sea de dominio exclusivo de la plataforma, encripta el *token* y lo gestiona bajo misteriosos mecanismos. Lo anterior muestra un gran retroceso en materia de conquista de derechos laborales. En su momento, Marx denunció la existencia de un excedente de producción que los capitalistas arrebatan al trabajador, de tal modo que la definición de una jornada laboral de ocho horas se erigía como una forma de limitar el rango de plusvalor que los capitalistas podrían extraer a costa del tiempo de los trabajadores. Pero ahora, las plataformas de trabajo se sirven del avance tecnológico para ocultar el plusvalor —y sobre la jornada de trabajo no hace falta reiterar que, en la flexibilización de los horarios, los tiempos de trabajo posiblemente se hayan duplicado—. Un resguardo tecnológico que hace de esta información tan sustancial algo inasequible e impide a las trabajadoras tener claridad sobre qué cantidad de sus ingresos es apropiada por la plataforma. De hecho, las plataformas bien podrían extraer un mayor porcentaje a conveniencia y no sólo no habría consecuencias dado que no se reconoce la relación laboral entre las *camgirls* y las plataformas, sino que incluso es posible que nadie lo note.

Otro elemento a destacar del *token* es que mientras se oculta su valor monetario, se sobreexplota el valor signico que éste tiene agregado. El *token* no supone una suerte de economía pura, del valor económico en sí mismo, sino que se encuentra dotado de significaciones. El *token* es la ilustración máxima del revestimiento semiótico del valor económico. He aquí un ejemplo para explicitar lo anterior: en el *room* de una *camgirl* se habilitaba la opción del *live touch*, que es el “tocamiento” en vivo vía *sextoy*, que es puesto en marcha a través del *token*.⁷⁹ Este “tocamiento” exponía los siguientes valores:

Tocar 1-4 *tokens* / Acariciar 5-44 *tokens* / Sobar 50-249 *tokens* / Penetrar 250+ *tokens*

⁷⁹ Esto se explicará en un apartado posterior, pero a grandes rasgos la vibración del juguete sexual electrónico que utilizan las *camgirls* varía en duración e intensidad conforme los *viewers* les depositan *tokens*.

La transacción económica es trabucada por el supuesto “contacto físico” que conforme más intenso o “íntimo” se torne, mayor costo va adquiriendo. Una interesante inversión en la que el valor económico deviene en la significación de un acercamiento ilusorio. De esta forma y volviendo un poco a lo anteriormente abordado respecto a la semiomercancía digital, por una parte, tenemos la transacción económica (*token*) que se oculta bajo una semiótica que genera la apariencia de un contacto cuerpo a cuerpo y, por otra parte, tenemos un performance, una producción discursiva que deviene en semiomercancía a la cual se le adjudica un valor económico. A grandes rasgos: los signos se economizan y los pagos se significan. Se disuelve así la escisión radical entre el valor económico (cuantitativo) y el valor semiótico (cualitativo), pues de la misma forma en que la semiomercancía posee, al mismo tiempo, lo que definimos como un valor de cambio semiótico y un valor de cambio económico, la forma de pago que el *viewer* profiere no sólo significa “mercancía dineraria”, no es un valor económico en bruto, sino que posee una carga semántica arraigada que tiene que ver con la sensación de contacto y cercanía que la plataforma pretende evocar en los *viewers*. Esta investidura de sentido en los *tokens* es tal vez uno de los más notables dispositivos empleados por la plataforma, no sólo porque permite perpetuar la mítica del intercambio social, sexual y hasta emocional que supuestamente tienen los *viewers* y las *camgirls*, sino porque permite que el motor de todo este intercambio, que es el deseo del *viewer* (al cual suele responder la *camgirl*, del que depende la productividad de la plataforma) se vea satisfecho, es la realización del deseo como algo en sí mismo capitalizable.

VII. Conclusiones en torno al trabajo y la semiomercancía digital

Estamos frente a una semiomercancía que es intangible y se condensa como una nebulosa de significaciones y valores indefinidos. En esta medida, la semiomercancía no suele ser identificada como un objeto exterior al cuerpo —de hecho, no suele ser identificada ni como objeto, dando como resultado la creencia de que la *camgirl* sólo ofrece un servicio e incluso una negación de su trabajo—. De igual forma, estamos frente a monedas digitales, *tokens*, que poseen un valor indefinido y resguardado por el algoritmo, que se mitifican como íntimos “contactos” y placenteros “tocamientos”. Los *tokens*, las mercancías y el trabajo mismo, están ocultos bajo capas y capas de producción discursiva que actúan para criptificar la existencia de semiomercancías, del trabajo, de la

paga, ya sea que la producción discursiva de las plataformas se ponga en marcha a través del algoritmo o a través de documentos como los TyC y PdP.

Se observa así cierta saturación informativa que, irónicamente, termina por ocultar la información relevante, que antes de proporcionar claridad a las *camgirls* sobre sus ganancias —o a los *viewers* sobre su paga—, emprende una serie de encriptamientos favoreciéndose del desconocimiento que prevalece del lenguaje algorítmico y su particular gestión por parte de las plataformas. Estos son discursos para el silenciamiento: todo tipo de tretas discursivas oscurecen las condiciones de trabajo de las *camgirls*: se habla de “usuarias” para no hablar de trabajadoras, de *tokens* para no hablar de pagas, de horarios flexibles para no hablar de tiempos de espera improductivos, de recompensas para no hablar de castigos, etcétera. Así, para las trabajadoras de plataformas de *sexcam*, el reconocimiento a su trabajo, de lo que producen a través de este trabajo y, en general, la posibilidad de obtener derechos laborales se torna, por lo menos, difusa.

SECCIÓN 2

EL CÓDIGO

CAPÍTULO 3. EL CÓDIGO DE LAS PLATAFORMAS DE *SEXCAM*



(Ruiz Grajales, 2021)

I. El código de interfaz

En la sección anterior se hizo referencia a las plataformas de trabajo como infraestructuras que facilitan nuevos procesos de producción de valor tales como el ofrecimiento de servicios y la producción y el consumo de semiomercancías. Abordamos la existencia de transacciones semiótico-económicas que se efectúan a través de los circuitos ciberespaciales y de las plataformas, siendo estas últimas las principales privatizadoras de este espacio. Pero, así como es importante definir que las plataformas de trabajo tienden hacia la flexibilización y deslocalización, atentan contra el derecho laboral, precarizan a las trabajadoras y transforman la producción mercantil y la propia noción de mercancía/semiomercancía, es igualmente imperativo un estudio de las plataformas capaz de identificar las maneras en las cuales se operacionalizan desde sus componentes más elementales. Comprender las plataformas como en sí mismas objetos de estudio nos proporciona claves sobre las condiciones de trabajo/consumo de *camgirls* y *viewers* debido a que desde la conformación del código de las plataformas se despliegan técnicas de sujeción política y discursiva que son las que, en último término, consolidan estos procesos de producción de valor.

Empecemos por reconocer que un error recurrente en los estudios sobre tecnología es pensarla como una entidad independiente que en aras de sus inherentes cualidades es

capaz de generar efectos, ya sean positivos o negativos, en los seres humanos. En realidad, la tecnología funciona en virtud de cómo está siendo codificada e instrumentada, es decir: la producción tecnológica responde a una determinada lógica que define cómo funcionará, qué efectos producirá, qué intereses resguardará, etcétera. Esta lógica es definida desde el momento mismo en que se le diseña de determinada manera y para perseguir ciertos fines. Ciertamente, las tecnologías pueden generar efectos que trascienden las intenciones iniciales de quienes las producen, y, asimismo, bien puede decirse que quien produce las tecnologías puede, en cierta forma, estar siendo controlado por éstas. Sin embargo, las tecnologías son producidas por actores con fines específicos. Así, en lo que respecta a esta investigación, comprender las plataformas como en sí mismas objetos de estudio no implica en absoluto que se les piense como entidades autónomas, antes bien, se busca iluminar aquello que se desprende de su diseño y construcción —de su codificación—, en tanto están siendo producidas bajo cierta lógica.

Empecemos por esclarecer qué es el código. Las plataformas de *sexcam*, al igual que todas las plataformas digitales, se gestionan a través de un *software*, es decir, un soporte lógico que consiste en un programa computacional cuyo objeto es producir una interfaz gráfica que sea comprensible para los usuarios⁸⁰ que naveguen en las plataformas. Así, las plataformas son ambientes generados algorítmicamente que a través de la interfaz gráfica transmiten una gran diversidad de signos o funciones sónicas⁸¹. En lo que

⁸⁰ Aceptación que incluye tanto *camgirls* como *viewers*.

⁸¹ Peirce establece la siguiente definición del signo: “Un signo, o *representamen*, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el *interpretante* del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el *fundamento* del representamen” (Charles Sanders Peirce, *La ciencia de la semiótica*, p. 22). La diferencia que este modelo presenta con el de Saussure, quien plantea un modelo dicotómico del signo a partir del *significado* y el *significante*, radica en que Peirce considera la existencia de un objeto exterior al signo (*fundamento del representamen*), lo que se traduce en un modelo menos atenido a la estructura abstracta de un lenguaje, es decir, el planteamiento peirceano de la semiosis infinita, derivada del factor del interpretante, abunda en la interpretación. Ambos modelos funcionan como un telón de fondo para esta investigación sin mayor preocupación por resolver cuestiones terminológicas respecto a ambas apuestas teóricas, sin embargo, es importante aclarar que cuando aquí referimos a signo, lo hacemos con el propósito de referir a una unidad analítica (porque para esta investigación hay puntos en los que es útil abordar unidades sónicas mínimas, antes de pasar directamente a un abordaje discursivo), pero no bajo la pretensión de que funcione de forma autónoma al sistema de significación, como un átomo hermético e inmutable. En cualquier caso, respetamos la tentativa de Umberto Eco al hacer una recuperación crítica de los modelos de Peirce y Saussure, y, asimismo, al referir a las funciones significantes para brindar una solución a la llamada “crisis del signo”, pero con precisiones que el lector debería tomar en cuenta de antemano y es, en primer lugar, que cuando nos referimos a los *signos*, *funciones significantes* o *materias significantes* no se alude a una lectura meramente formal de las mismas y que, continuando con la línea de Eliseo Verón, éstos (según su definición) son considerados como *materias significantes* que conforman *paquetes textuales* sometidos a una lectura discursiva. En segundo lugar, se deberá tomar en cuenta la dimensión conceptual de lo que se

respecta a la presente investigación, estas funciones sígnicas no son unidades aisladas, sino que son interpretadas de manera relacional, al conformar un texto⁸², y en la medida en que se definen por un sistema de significación, es decir, un código.

De tal manera, las plataformas implementan una doble gestión sígnica: una se produce al nivel del *software* o el programa computacional y otra se produce en la interfaz gráfica, ahí donde los usuarios pueden observar o escuchar infinidad de funciones sígnicas. Así, aunque no se perciba a simple vista, debajo de todos aquellos signos resplandecientes que observamos en la pantalla se ocultan otros signos programados para ejecutar un sinnúmero de operaciones tecnológicas. Hay, desde ambos vectores, el de la interfaz gráfica y el programa computacional, dos modos distintos de generación semiótica.

Por un lado, el programa computacional se constituye en virtud de un sistema sígnico más formalizado que el de la interfaz gráfica: el lenguaje computacional. Este lenguaje es parte de nuestra cotidianidad aun cuando resulte tan imperceptible como inasequible y compone lo que podríamos comprender como un código cerrado que no está abierto a reescritura puesto que opera unilateralmente y sin ser advertido. La navegación por la web depende así del funcionamiento de programas que pocos saben cómo es que funcionan exactamente, en primera instancia porque se trata de un conocimiento que requiere cierta especialización. La aprehensión de un lenguaje tal como el lenguaje de programación, así como de las especificidades de su uso en materia de diseño algorítmico, va más allá del lenguaje común compartido, es un conocimiento que sólo quienes estén instruidos en el campo de la informática comprenden a ciencia cierta. Pero aun cuando haya usuarios que sepan, por ejemplo, cómo programar, las empresas guardan celosamente el secreto del aparataje algorítmico a partir del cual programan sus plataformas bajo la premisa de protegerse del hackeo. Podemos argüir entonces que la manera en que funcionan las plataformas en las que navegamos cotidianamente es un

ha denominado *semiosis productiva*, que es crucial en la producción mercantil de las semiomercancías que aquí nos convocan. Esta dimensión introduce a la semiótica/semiología al terreno de la economía política, ampliando el alcance de esta disciplina para comprender fenómenos de apariencia meramente semiótica aunque en ellos es latente lo que Baudrillard define como una economía de los signos.

⁸² Eliseo Verón propone una perspectiva textualista y define los textos del siguiente modo: “En un primer nivel, donde se trata de identificar objetos empíricos, podemos hablar de textos. En la superficie de lo social nos encontramos, en efecto, con ‘paquetes’ textuales, conjuntos compuestos en su mayor parte de una pluralidad de materias significantes: escritura-imagen; escritura-imagen-sonido; imagen- palabra, etcétera. Ellos son textos [...]” (Eliseo Verón, *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, p. 17).

completo misterio para la mayoría. Si todos aquellos usuarios que navegan por las plataformas pueden entrar en contacto con los elementos de la interfaz gráfica y ser parte de procesos de comunicación es gracias al funcionamiento de programas subyacentes que se rigen por un lenguaje generalmente inasequible para ellos. Están siendo condicionados y dirigidos por códigos que en la acción de encubrirse, despliegan su injerencia en sujetos que navegan y consumen información en un nivel prerreflexivo.

De modo que no puede haber una interfaz gráfica si no hay de antemano un programa que la produzca. No hay procesos de comunicación ni navegación en las plataformas si no hay una máquina configurada para generar los ambientes artificiales en los que nos desenvolvemos. Entre la producción sígnica del lenguaje de programación y la producción sígnica de la interfaz gráfica hay una relación de continuidad.

Llegados a este punto, basta con reconocer que en las dinámicas de interacción y comunicación que se posibilitan a través de la interfaz gráfica hay procesos tecnológicos subyacentes que en sí mismos son muy sugerentes. No obstante, la intención de esta investigación no es revelar cómo funciona el código del programa computacional de las plataformas de *sexcam* —que por lo demás, se reconoce su importancia— sino indagar en el otro código que le es adyacente: el código de la interfaz gráfica. El objetivo es pensar las discursividades a las que éste responde, de qué elementos se compone, qué formas de organización instaaura, lo que produce en los sujetos y bajo qué propósito. Se parte de la base de que las funciones sígnicas habidas en la interfaz, es decir, aquellas que percibimos a través de la pantalla de nuestros dispositivos, circulan dentro de continuos procesos de comunicación mientras son reguladas por sistemas de significación que pueden ser muy amplios y abarcar todo el espectro cultural; no obstante, las plataformas de *sexcam* emplean una codificación propia que nos interesa develar durante los siguientes apartados.

Podría cuestionarse bajo qué fundamento es que puede denominarse *código* a la composición sígnica que se observa en la interfaz gráfica. Esta decisión terminológica se ha tomado a propósito de la distinción que hace Umberto Eco entre el sistema-código (*s-código*) y el código propiamente dicho, siendo el código resultado de la interrelación de distintos sistemas-códigos. Como se señalaba en la introducción, la plataforma conforma una matriz semiótica capaz de asociar simultáneamente distintos sistemas-códigos: un sistema sintáctico, un sistema semántico y una serie de respuestas de comportamiento. De esta forma, el código hace de la interfaz un conjunto de materias significantes con ciertos

mecanismos de organización interna y contenidos textuales y audiovisuales que inciden tanto en la producción de sentido como en la constitución de subjetividades.

Ahora bien, esta investigación hace resonancia con los estudios críticos que proponen un análisis semiótico-material. El objetivo es pensar cómo se constituye el ciberespacio de las plataformas como espacio sígnico por excelencia, poseedor de un código, pero en la medida en que en su interioridad se reproducen relaciones de poder en conformidad con una economía política. Así, cuando nos referimos al “código” de interfaz de las plataformas puede entenderse como código social o cultural, pero sólo si superamos las pretensiones culturalistas y tomamos en consideración que la producción semiótica responde a una economía de los signos que le es intrínseca. Los signos que se producen bajo la regimentación del código integran valores muy específicos que no son simplemente socioculturales, sino que responden a una determinada productividad de poder y riqueza. Desde la apuesta de Echeverría, aunque acudiendo a cierta simplificación, podemos afirmar que todas las actividades económicas son semióticas y en todas las producciones semióticas es latente una economía: “[i]ncluso en el menos ‘discursivo’ de los procesos de producción/consumo de significaciones; incluso la más sutil de las palabras poéticas deja traslucir el hecho de que es materia trabajada, objeto preparado por un humano para el disfrute de su comunidad”⁸³. El código de la interfaz gráfica de las plataformas de *sexcam*, al definir combinaciones posibles, al organizarse estratégicamente, al regular los contenidos semánticos en tanto estos puedan ser más productivos, al implementar flujos de comunicación en los que circulan valores (al mismo tiempo semióticos y económicos) entre una trabajadora y un consumidor, al buscar generar respuestas de comportamiento específicas a través de variados dispositivos de sujeción política y laboral, lo que hace en realidad es constituirse en relación con una economía política.

Si bien este código no es cerrado —a diferencia del código del lenguaje computacional y su correspondiente generación algorítmica—, sí está cuidadosamente regulado y es profundamente normativo. En las plataformas de *sexcam* no hay ningún signo sobrante, todo lo que observamos cumple una función que se encamina directa o indirectamente a procesos productivos y prácticas de consumo. La facultad reguladora del código asume así un papel central, puesto que conforme es capaz de ejercer un control

⁸³ Bolívar Echeverría, *Definición de la cultura*, p. 76.

sobre lo que se produce en las plataformas, puede asegurar las ganancias de las empresas propietarias de éstas.

El código de la interfaz gráfica es estructura sígnica —en tanto sistema de significación, es decir, en el sentido semiótico de dicha acepción— tanto como infraestructura —en el sentido económico—. En él se habilitan procesos de comunicación⁸⁴ que devienen en actividades comerciales, hace operar transacciones semioeconómicas que distan de fungir sin fines de lucro. En esta medida, nos interesa revelar el código que radica en la interfaz gráfica porque en este entorno digital es donde se producen las semiomercancías anteriormente abordadas, siendo estas últimas nucleares en lo que al trabajo de las *camgirls* respecta. Habremos de distinguir entre las funciones sígnicas en lo general, es decir, todos aquellos artificios comunicativos que se manifiestan en la interfaz y, por otro lado, las semiomercancías propiamente dichas, que si bien tienen una composición sígnica —más específicamente: poseen un valor de cambio semiótico transmisible en procesos de comunicación— son producto de la fuerza de trabajo de las *camgirls* y se insertan dentro de una transacción semioeconómica —concretamente, poseen también un valor de cambio económico aunque éste sea variable—. El código de la interfaz provee un entorno óptimo para que las semiomercancías puedan circular, producirse y consumirse, y para ello, debe habilitar una red de relaciones sintácticas, hacerse de mecanismos de regulación semántica y producir determinadas respuestas de comportamiento.

Se trata un ambiente generado artificialmente, una arquitectura del ciberespacio, en la que nada escapa de la semiosis capitalista, pues ésta ya no sólo se apodera de un medio como anteriormente lo hacía al conquistar nuevos territorios en su avance colonialista, sino que directamente produce el medio —tanto desde el punto de vista del código del programa computacional, como del que se ve reflejado en la interfaz gráfica—. . Producir y privatizar el ciberespacio a través de tecnologías cada vez más sofisticadas,

⁸⁴ Eco establece la distinción entre sistema de significación y proceso de comunicación de la siguiente manera “..hay un sistema de significación (y, por lo tanto, código) cuando existe una posibilidad establecida por una convención social de generar funciones semióticas, independientemente de que los funitivos de dichas funciones sean unidades discretas llamadas ‘signos’ o grandes porciones del habla, con tal de que la correlación haya sido establecida precedente y preliminarmente por una convención social [...] En cambio, hay un proceso de comunicación cuando se aprovechan las posibilidades previstas por un sistema de comunicación para producir FÍSICAMENTE expresiones y para diferentes fines prácticos.”. (Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, pp. 22-23.).

como son las plataformas, involucra reinsertar a los sujetos a estos nuevos ambientes y subsumir sus acciones e interacciones⁸⁵.

⁸⁵ Al respecto escribe Miguel del Fresno en referencia a Lessig: “La creciente voluntad de apropiación corporativa legal-estatal del código de la máquina no es una cuestión menor ya que el código, como afirma Lessig, es la ley del ciberespacio [...] Los valores dominantes a la hora de crear la arquitectura y el código se convierten en la estructura y la relación y determinan su desarrollo potencial futuro; un código abierto o un código de control darán lugar a dos futuros radicalmente disímiles. Hoy aún nos desenvolvemos en un ciberespacio resultado del diseño de la arquitectura y de la producción del código cuasi original (Miguel del Fresno, *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*, p. 34).

CAPÍTULO 4. DIMENSIÓN SINTÁCTICA



(Ruiz Grajales, 2022)

I. Una nueva sintaxis

Cabría detenerse en un planteamiento que resulta crucial para comprender hacia dónde nos dirigimos cuando se hace referencia a una nueva sintaxis implantada por las plataformas de *sexcam*: la semiótica supone un estudio del signo, pero aplicado de forma ampliada a fenómenos extralingüísticos y no meramente lingüísticos. Si en algo se diferencia la semiótica de la lingüística, es que el estudio de los signos de la semiótica no se limita a la lengua, sino que se propone abarcar todo el campo amplísimo del sentido, en una diversidad de lenguajes, contextos, funciones y procesos de comunicación que tienden a ser generalmente difíciles de formalizar, y para los cuales la semiótica ha sabido proporcionar una serie de instrumentos analíticos. Entre estos instrumentos se encuentra, por supuesto, la noción de código —y las tres dimensiones que lo conforman de acuerdo con Umberto Eco—, que serán tomados prestados en esta investigación.

Consecuentemente, se abordará el orden sintáctico de las interfaces gráficas de las plataformas, que tiene enormes implicaciones en instancias que trascienden la mera digitalidad: incide en la relación entre los lenguajes digitalizados que se condensan en la interfaz gráfica y aquellos producidos por el cuerpo humano, en la nueva configuración espacial que se fragua entre el espacio físico (el hogar) y el ciberespacio (la plataforma), en la relación cuerpo/instrumento (ya sea que este instrumento sea usado como instrumento de trabajo o consumo). Se trata de una nueva sintaxis que reorganiza los espacios, los lenguajes, los objetos y los cuerpos, y posibilita otras formas de interacción tecnosocial en la medida en que estas resulten directamente capitalizables.

La propuesta consiste en pensar cómo la sintaxis del ciberespacio se organiza hacia “adentro”, pero siempre en virtud de que se relaciona con aquello que no es meramente digital, puesto que la dicotomía que separa “lo digital” de “lo real” es imposible de sostener: cabría pensar en qué medida “lo digital” construye “lo real” y viceversa, en qué medida se pasa de la abstracción de un medio aparentemente “virtual”, incorpóreo, etéreo, a la materialidad de los cuerpos, los espacios, los objetos y en qué medida tal dicotomía no se sostiene realmente pues todo esto forma parte de un mismo proceso.

Además, esta red de relaciones sintácticas —desplegadas en el ciberespacio pero más allá de él— no son en ningún momento azarosas o accidentales, así como tampoco pueden agotarse a una lectura meramente semiótica y deben abordarse también desde un

punto de vista material, puesto que instituyen relaciones económicas y de fuerza — encadenamientos estratégicos— que alimentan la economía de estos entornos digitales. Se propone entonces una lectura semiótico-material que visibilice los mecanismos de sujeción política que se instauran en las plataformas de *sexcam* en cuanto que éstos son necesarios para que se produzca un trabajo y se incentive el consumo.

II. Organización estratégica en la interfaz

Como se señaló anteriormente, el orden sintáctico de las plataformas de *sexcam* puede identificarse en la composición de su interfaz. Cada elemento, cada signo o función sígnica, se encuentra organizado estratégicamente gracias al trabajo de los diseñadores responsables y cada plataforma tiene un diseño propio que la distingue de otras, confiriéndole así cierta “identidad”. En Myfreecams, por ejemplo, vemos un diseño que nos sugiere una suerte de ambiente paradisíaco, con tonalidades verdes e imágenes de palmeras. En otras como 4cam, CAM4 y Chaturbate encontramos un diseño que podríamos considerar más neutro puesto que no presenta muchos elementos más allá de los estrictamente referentes a los *shows*, pero se distinguen igualmente por sus colores, el logo e incluso los lemas de cada empresa. Pero pese a la diferenciación potencial entre los diseños de las plataformas, éstas también tienen elementos organizativos en común debido a que se encuentran en un mismo mercado y dicho mercado, como cualquier otro, se rige por convenciones que van asentándose eventualmente. Tal convencionalización se da, en parte, porque es un rasgo reiterado en todos los procesos de transmisión semiótica —así sucede en fenómenos culturales varios, como cuando una práctica o expresión se difunde al punto de convertirse en una convención compartida por un grupo social— pero principalmente por su rentabilidad, porque una determinada sintaxis visual convencionalizada ha mostrado ser redituable.

Todas las plataformas de *sexcam* tienen una sintaxis basada en las distintas partes que conforman una página web y en ello podrían no ser muy distintas a otras plataformas de diversa índole. En la organización del ciberespacio pueden identificarse una serie de convenciones que parten de agilizar la navegación. No obstante, estas plataformas se particularizan por el tipo de producto que en ellas se ofrece: menú en la parte superior, sección publicitaria en los márgenes, apartado para las categorías en un punto muy visible y sección de *rooms* en la zona central, con sus respectivas variaciones. El rasgo más reiterado, que unifica a todas ellas y nos permite englobarlas dentro de un sistema sintáctico compartido, es que ordenan los *rooms* en la zona central y esta forma de

organizar los contenidos permite enmarcar los *rooms* dispuestos a modo de catálogo dentro de un ambiente propicio para el consumo. Es decir, entre más visibles sean los *rooms*, entre mayor centralidad tengan, mayores serán las posibilidades de que estos sean observados y generen transacciones económicas.

De manera similar a una tienda física, las mercancías deben permanecer en el punto de mira, ser extremadamente visibles y destacarse por sobre todo lo demás. En la arquitectura de los centros comerciales, por ejemplo, observamos las mercancías rodeadas por un halo de luz, exaltadas en la sacralidad de una vitrina que destaca sus atributos e incita a los transeúntes que se desplazan por las tiendas a consumirlas. En las plataformas de *sexcam*, ese halo de luz proviene de la pantalla y la vitrina digital es el *room* que, igualmente enmarcado, sobresaliendo en una ventanilla a la cual se invita a echar un vistazo, dentro de una sintáctica estratégicamente articulada, sobresale en la parte central y seduce a los *viewers* para que se enganchen en el consumo de las imágenes.

La importancia de una buena organización en la interfaz es reconocida por las mismas *camgirls*. En su entrevista BRS comentaba la razón por la cual se decantaba por utilizar específicamente una plataforma y entre sus razones principales estaba lo amigable que le resultaba la navegación en ésta debido a que se encontraba muy bien organizada y presentaba elementos distintivos tales como que en las miniaturas de la página principal se pudiera ver el *show* del *room* en movimiento y no solamente una imagen como en otras plataformas. De igual manera, al preguntarle sobre la razón por la que no usaba otra plataforma que era más antigua y conocida en el mercado de las plataformas de *sexcam*, comentó que el diseño de ésta le resultaba “viejo”, en sus propias palabras: “es como ese tipo de páginas de los dos mil en las que se ve todo viejo y amontonado, y no sabes ni dónde apretarle”. Es decir, incluso para las trabajadoras es importante aprovechar ese nivel de visibilidad y tomar en consideración las condiciones organizativas de cada plataforma en tanto puedan lograr optimizar su trabajo.

En la imagen que se presenta a continuación se observa la organización sintáctica de la página principal de una de las plataformas estudiadas:

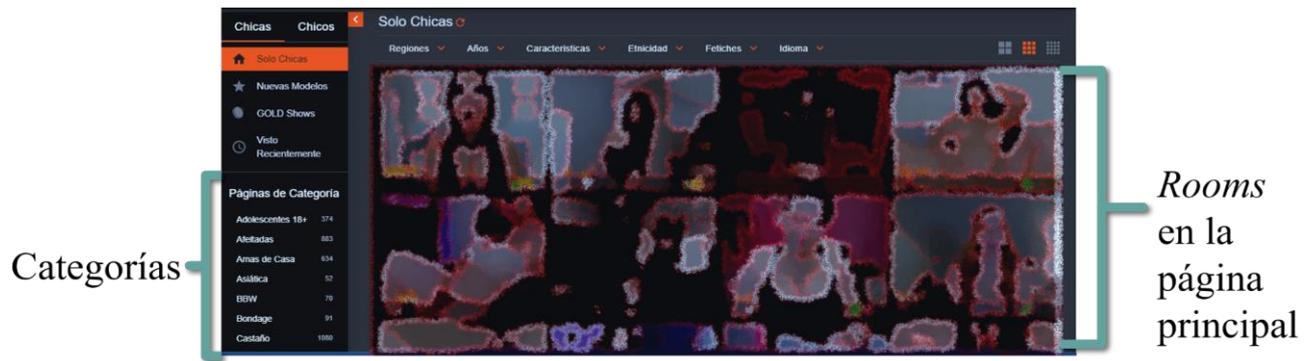


Imagen 4. Página principal. Captura de pantalla de 4cam.

Como ya se mencionaba, los *rooms* ocupan un lugar primordial. Un primer avistamiento siempre nos dirigirá la mirada a estos, atraídos por la centralidad de las imágenes de las *camgirls* que destacan por encima de otros elementos. Asimismo, podemos identificar cómo la sección del menú y las categorías se posicionan en los laterales de los *rooms*. El menú permite acceder a otras secciones de la plataforma, secciones centradas en una categoría en específico: adolescentes, afeitadas, amas de casa, asiáticas, BBW, *bondage*, castaño, o en tópicos más amplios que clasifican a las *camgirls* por región, edad, características físicas, etnicidad, fetiches e idioma. Esta forma de organización está presente en todas las plataformas, lo que le permite al *viewer* seleccionar de manera inmediata el tipo de *show* que quiere ver. La sintáctica está conformada en la medida en que la navegación sea lo más sencilla posible y los *rooms* se destaquen sobre todo lo demás.

La relación entre las distintas páginas y pestañas que se despliegan durante la navegación también es sintáctica, esta multiplicidad de secuencias en las que el usuario puede pasar de un lugar a otro en la plataforma. Pensemos en un caso hipotético: un *viewer* deja a un lado una navegación exploratoria y sabe lo que busca. Quiere mirar *shows* de chicas rubias, por lo que podrá dirigirse al menú, se dirigirá a los “filtros de búsqueda”, seleccionará la etiqueta o categoría de su interés, en este caso “blonde-hair” (cabello rubio), posteriormente, abrirá una nueva página en la que podrá ver un catálogo de *rooms* en miniatura, entre los cuales elegirá a la *camgirl* que guste y, finalmente, abrirá otra página más, donde podrá ver el *room* de la *camgirl* que seleccionó. Del ejemplo anterior resulta llamativo que la sintaxis de la plataforma es potencialmente definitiva de la experiencia de navegación del usuario. Las plataformas marcan las vías por las cuales es posible “transitarlas”, ya que para pasar de la página de inicio al *show* de la *camgirl* rubia, el *viewer* tuvo que realizar cinco operaciones distintas y seleccionar una

consecución de opciones coherentemente ordenadas, pero no hubiera llegado a ese lugar de la plataforma si en vez de seleccionar “categorías” hubiera seleccionado “mi perfil” o “adquiere tu membresía”, de ser así habría llegado a páginas diferentes de su intención de ver el *show* de una *camgirl* rubia.

Las plataformas establecen un orden sintáctico entre las distintas pestañas y páginas, orden que el *viewer* debe aprender —a través de una exploración o simplemente aplicando los conocimientos previos obtenidos por la navegación en otras plataformas— para llegar a los contenidos de su interés. Esta secuencia de operaciones estuvo desde un principio pensada para que el *viewer* pudiera tener acceso al *show* de la *camgirl* de la manera más organizada posible, para que pudiese encontrar las rutas óptimas a seguir y llegar a observar los *rooms* que más puedan gustarle. Incluso pensando en casos en los que el usuario tiene una navegación errática y explora por la plataforma sin haber aprendido aún su organización, el hecho de que el *room* se encuentre en una zona central —como un núcleo o sinécdoque— asegura que el *viewer* pueda verse enganchado por éste.

La incursión de la *camgirl* en la plataforma, como productora de contenido, responde a una lógica similar. Para producir su *show* ella debe, en primera instancia, entrar a su perfil de usuario. Una vez hecho esto, el orden de las plataformas, que acomoda en lugares muy visibles del menú opciones como “muéstrate” o “transmitir”, le facilitará el inicio de su transmisión. La propia organización sintáctica —la disposición estratégica de distintos elementos— le indicará dónde dar *clic* para iniciar su *show* en vivo. El propósito último es que ella tenga un acceso directo a la transmisión, que le resulte lo más sencillo posible ponerse en marcha.

De modo que la organización sintáctica que hay entre las distintas partes que conforman las interfaces gráficas de las plataformas dista de ser accidental. Por un lado, podemos inferir que hay un equipo entero trabajando en el diseño de las plataformas y que su objetivo es ofrecer un modelo de diseño que haga de la navegación algo sencillo, libre de confusiones y dificultades. Pero, a su vez, al observar las estrategias de organización implementadas, podemos entender que la organización sintáctica de las plataformas de *sexcam* está impulsada por el imperativo de la producción y el consumo de datos, signos y semiomercancías digitales. Ningún elemento que encontramos en la interfaz gráfica está posicionado de manera accidental, sino que responde a una organización que busca facilitar la navegación de los usuarios y, en último término,

extraer sus energías productivas y de consumo en el momento en que el *viewer* llega al *room* de su interés, o cuando la *camgirl* transmite sin mayor complicación. Consecuentemente, para navegar en las plataformas, tanto *camgirls* como *viewers*, deben ser capaces de comprender cuáles son las vías por las cuales pueden llegar a efectuar las acciones que deseen en la plataforma. Ya sea que busquen producir o consumir un contenido, han de incorporar la lógica sintáctica que organiza las plataformas, o por lo menos navegar a través de ellas sin perder el rumbo.

III. Sintaxis de los lenguajes: jerarquización y relaciones de fuerza

El orden sintáctico también es visible en el modo en que la plataforma, al fijar los flujos de comunicación que abrirá en su interfaz, establece relaciones entre los lenguajes varios que en ella se despliegan: la relación entre el lenguaje corporal (al nivel del performance de la *camgirl*), el lenguaje visual-auditivo (al nivel de la representación digital) y el lenguaje escrito (al nivel del *viewer* que envía mensajes vía *chat*). Para clarificar lo anterior, en la siguiente imagen se observa la ventana que se abre una vez que se selecciona algún *room* en particular:



Imagen 5. Relación entre el *room* y la caja de chat. Captura de pantalla de CAM4.

Podemos observar que gran parte del cuadro es ocupado por el *room* de la *camgirl*, tal y como sucede en la página principal, pero para que la imagen en movimiento del *room* se produjera, fue necesario que ella se posicionara frente a su cámara, que sus palabras y sonidos fueran captados por un micrófono y resonaran por medio de la plataforma; es decir, que los lenguajes de su cuerpo fueran capturados por dispositivos tecnológicos que en conjunto generaron un producto digital audiovisual. Por otro lado, observamos que a la derecha está la caja de *chat* en la que los *viewers* escriben sus mensajes, pero para, efectivamente, enviar dichos mensajes, fue necesario que hicieran uso de su computadora o de su *smartphone* y escribieran todo aquello que quisieran comunicar.

En otras palabras, para lograr una transacción de valores semioeconómicos, la plataforma tuvo que definir que las materias significantes predilectas de una *camgirl* son las que genera su propia corporalidad ejecutora de un performance, y que esta corporalidad está en relación con una cámara web y un micrófono que capturan los signos que produce. La plataforma tuvo de definir, además, que dispositivos como la cámara y el micrófono, que entran en contacto directo con el cuerpo de las *camgirls*, deben encontrarse al mismo tiempo vinculados con la plataforma y que su función radica en hacer una conversión del lenguaje corporal a la representación digital. Esta representación digital debe hacerse visible en el *room* de la *camgirl* que a su vez funge como espacio de intercambio en el que el *viewer* consume la representación y se comunica generalmente por escrito a través de la caja de chat.

De lo anterior es posible afirmar, en principio, que la configuración sintáctica entre el *room* y la caja de *chat* supone una organización —una interrelación— de distintos lenguajes que se despliegan en el medio digital y más allá de él, lo que hace de las plataformas de *sexcam* matrices semióticamente muy complejas, que explotan todos los recursos comunicativos que pueden habilitarse a través del espectro audiovisual. Pero también es igualmente preciso considerar que se aplica un orden sintáctico entre distintos lenguajes (corporal, auditivo-visual, escrito), que se hacen presentes en la interfaz y que, en última instancia, definen los artificios comunicativos con los que cada cual deberá expresarse. Por esta razón, la sintaxis de la plataforma define no solamente la evidente relación entre el *room* y la caja del chat, también establece un determinado tipo de relación entre las *camgirls*, sus instrumentos de trabajo (cámara y micrófono) y el *room* en el que se ven representadas, así como define la relación que mantienen los *viewers* con la caja de chat en la que escriben y los dispositivos a través de los cuales acceden a la plataforma y observan los *shows*. A grandes rasgos: a través de lo anterior se definen las formas en las cuales las *camgirls* y los *viewers* deben conducirse para hacer uso de la interfaz, los lenguajes a través de los que pueden expresarse, los dispositivos con los que tienen que interactuar. Las relaciones sintácticas establecidas en un primer momento dentro de la interfaz (en la relación *room/caja de chat*) despliegan su influencia más allá de ésta y generan ciertas respuestas de comportamiento en *camgirls* y *viewers*.

Es en esta conectividad de distintos lenguajes, pero también de distintos actores e instrumentos, donde se operacionaliza la vinculación entre el ciberespacio de las plataformas y los hogares. En la aparente trivialidad de una composición visual en la

interfaz, o en el uso cotidiano y aparentemente indiscriminado de ciertos instrumentos, se juegan, en el fondo, ciertas formas estratégicas de comunicación, de organización del espacio, de conducción del cuerpo y, en última instancia, de apropiación.

Por otra parte, el hecho de que existan relaciones sintácticas entre aquellos lenguajes que la interfaz gráfica es capaz de articular no quiere decir que éstos posean un nivel de importancia equivalente. Si bien las materias significantes que son transmitidas en línea por las *camgirls* son audiovisuales, partiendo de que lo visual es una representación del cuerpo como imagen y lo auditivo de los sonidos que éste produce, éstas no tienen un impacto equivalente entre sí. Así, por ejemplo, en los *shows* lo visual tiene una mayor importancia que lo auditivo y lo auditivo pasa a ser un mero potencializador de lo visual. La plataforma da predilección a que las *camgirls* produzcan su performance principalmente a través de una semiosis visual. Ciertamente, pueden escribir en el *chat* o hablar durante su performance, pero su papel, tal como la misma denominación (*camgirls*) lo indica, se cumple frente a la cámara. En la producción audiovisual de la *camgirl* podemos encontrar sonidos —como gemidos o contestaciones a lo que escriben los *viewers* vía *chat*— pero estos sólo secundan las expresiones visuales. No se observaron muchas *camgirls* manteniendo conversaciones prolongadas, incluso algunas *camgirls* jamás hablan, por el contrario, no hay *camgirls* que no muestren su imagen, eso sencillamente resultaría un impedimento para la detonación del deseo del *viewer*.

Un ejemplo de lo anterior surgió durante la ciberetnografía al observar el show que realizaba una *camgirl* que estaba teniendo problemas con su audio. Si bien en ningún momento trató de establecer una conversación, lo cierto es que no se escuchaba absolutamente nada. Uno esperaría que si lo auditivo tuviera tanta importancia como lo visual, el show se vendría abajo, los *viewers* protestarían en la caja de *chat* y abandonarían la transmisión, sin embargo, salvo alguno que otro comentario sobre la falta de audio, el show continuó sin mayor problema, las propinas se seguían depositando y los comentarios seguían estando centrados en lo bien que la *camgirl* se veía. Lo anterior no hubiera sido así si lo que se hubiera transmitido fueran puros sonidos. La falta de estímulos visuales hubiera sido detectada por los *viewers*, que, como bien lo indica la denominación “*viewers*”, están ahí para observar. En esta medida, la comunicación en las plataformas de *sexcam* se distingue, por ejemplo, de las líneas eróticas que se popularizaron en décadas pasadas, en las cuales se ofrecía “sexo telefónico” a los clientes. En ellas los

sonidos y palabras que emitía la trabajadora durante la llamada eran los que detonaban el deseo. En el caso de los shows de las *camgirls*, aun cuando algunas se orienten a hablar algo más, es factible afirmar que su habla y la emisión de sonidos no poseen el mismo nivel de importancia que su imagen.

El triunfo de lo visual sobre lo auditivo es abordado por Le Breton como un fenómeno propio de las sociedades occidentales, que se acentúa con la llegada de la modernidad:

Nuestras sociedades occidentales valorizan desde hace mucho el oído y la vista, pero otorgándoles un valor a veces diferente y dotando poco a poco a la vista de una superioridad que estalla en el mundo contemporáneo [...] Vemos menos al mundo con nuestros propios ojos que mediante las innumerables imágenes que dan cuenta de él a través de las pantallas de toda clase: televisión, cine, computadora o fotocopias. Las sociedades occidentales reducen el mundo a imágenes, haciendo de los medios masivos de comunicación el principal vector de la vida cotidiana.⁸⁶

De manera que la sobreexplotación de la imagen de la *camgirl* por parte de las plataformas y, en general, la fijación visual que impera en las producciones pornográficas debería entenderse como consecuencia del estadio sensorial propio de la occidentalidad contemporánea. En las plataformas de *sexcam*, el cuerpo —sus expresiones cinésicas— suele ser el encargado de producir discurso, pero al proyectarse el cuerpo como representación y al poseer los sonidos un menor nivel de importancia, la semiosis visual es dominante. El cuerpo de la *camgirl*, pero no en sí mismo sino como signo-imagen, resulta ser lo prioritario de su enunciación cuando se da preeminencia a la retórica visual. De modo que el código de la plataforma, desde el momento en que ésta se programa y en virtud de que organiza los lenguajes de determinada manera, adquiere una gran injerencia sobre el proceso de comunicación y determina que los flujos a partir de los cuales las *camgirls* y los *viewers* se comunican son solamente o principalmente aquellos que su sistema establece y no otros, y esto tiene claras implicaciones políticas. El lenguaje eminentemente visual de las *camgirls* termina por retribuir al código de la interfaz gráfica una de sus bases más importantes: la imagen como generador de deseo, la imagen que además subvierte el cuerpo porque el cuerpo no se conduce en sí mismo, sino en su devenir representación. En la medida en que las plataformas logran inmiscuirse en los

⁸⁶ David Le Breton, *El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos*, pp. 31-39.

espacios íntimos, el cuerpo no se habita: se representa, y ni siquiera los sonidos que emite o las palabras que expresa son tan importantes, pues lo fundamental es la manera en que éste se presenta para ser visto.

La relación entre los distintos lenguajes también es muy sugerente respecto a las relaciones de fuerza entre las *camgirls* y *viewers*. Podría decirse que, si la *camgirl* es la que muestra, el *viewer* es el que observa y escribe y, por decir lo menos, su palabra tiene amplio impacto sobre la producción del performance. Así, constantemente observamos a *viewers* haciendo peticiones y a *camgirls* tratando de ganarse sus propinas, aunque es preciso destacar que las *camgirls* continuamente reivindican su agencia y la comunicación entre ambos actores mantiene siempre un tono de negociación. Pero independientemente de las formas de agenciamiento de las *camgirls*, en la relación de mayor o menor preeminencia que hay entre los lenguajes lo que subyace son relaciones de poder entre distintos actores, pues además de su predilección por la caja de *chat*, habría que señalar que el *viewer* tiene una herramienta bastante potente para manifestar sus deseos: los *tokens*. Los *tokens*, monedas digitales depositadas como propina, suponen otro flujo de comunicación emitido a través de un lenguaje numérico. Dar *tokens* es una paga, pero también significa enviar un mensaje, es un modo de expresividad que atribuye a quien los brinda una posición altamente determinante. Con esta transacción, los *viewers* pueden evaluar, mostrar su aprobación, expresar sus deseos, hacer peticiones y, en última instancia, ellos saben que pueden brindarle a las *camgirls* la retribución económica que buscan. Este es un flujo de comunicación que frente a la semiosis audiovisual y corporal de la *camgirl* lleva implícito una relación de poder. Sumado a ello, con una retribución económica los *viewers* hacen algo más que enviar un mensaje a las *camgirls*, en esta simple acción subyace algo aún más definitivo: los *viewers* afirman el sentido de todo este intercambio. Si el *viewer* paga, entonces podemos considerar que toda esta producción de valores ha tenido como resultado una transacción económica exitosa.

De tal suerte que en esta red de relaciones —es decir, en este esquema sintáctico— el lenguaje visual predomina sobre el lenguaje auditivo, la imagen predomina sobre el cuerpo, tanto como el lenguaje escrito (del *viewer*) busca ejercer un poder sobre el lenguaje corporal y por consiguiente la producción audiovisual de la *camgirl* aun cuando ella también tenga estrategias de agenciamiento. Si bien la plataforma es capaz de condensar distintos lenguajes, hay parámetros de relevancia y relaciones jerárquicas entre los lenguajes que no pueden obviarse. La codificación sintáctica adquiere una

connotación profundamente política y ya desde la interconexión entre los distintos lenguajes se observa un ordenamiento que da un papel desigual a cada uno de estos lenguajes y, en consecuencia, a cada uno de los sujetos que participan en este intercambio.

Si pensamos entonces, en la línea de Michael Foucault, en las relaciones discursivas desplegadas como relaciones de fuerza⁸⁷, deberíamos pensar también en las relaciones de fuerza que instituye el ordenamiento de los lenguajes que las matrices semióticas comprendidas en las plataformas son capaces de concentrar. Lo anterior es de suma relevancia para comprender el tipo de relaciones discursivas que se despliegan en el ciberespacio, pues la cada vez más creciente sofisticación tecnológica supone nuevas preguntas en relación con la multiplicación de los lenguajes que pueden desplegarse en estos entornos y el tipo de relaciones de poder que instauran entre los sujetos/usuarios. En este caso, quien escribe es quien evalúa y quien tiene la última palabra en el proceso de valorización —pues aun cuando las *camgirls* tienen un margen de agencia sobre sus shows, quienes proporcionan los *tokens* son los *viewers*—, mientras quien pone el cuerpo en escena debe hacerlo en la medida en que será representado y, justamente, evaluado y valorizado. El poder del lenguaje escrito (de los *viewers*) se ejerce sobre el lenguaje del cuerpo (de las *camgirls*); el producto audiovisual igualmente se posiciona sobre el lenguaje del cuerpo: el lenguaje del cuerpo está siendo reducido a un efecto.

IV. Sintaxis del espacio: la inmersión del ciberespacio en los espacios íntimos

Como ya se advirtió anteriormente, entre la caja de *chat* y el *room* de la *camgirl* se establece otra relación sintáctica, aquella que se entrelaza en el ciberespacio y los hogares de las *camgirls* y los *viewers*. Es decir, el establecimiento de un modelo sintáctico en la interfaz gráfica de las plataformas tiene una relación directa con la organización de los espacios físicos. En todo caso, lo que sucede en la habitación en la que la *camgirl* se encuentra realizando su performance —o en la que el *viewer* observa el performance—, funge como una especie de correlato de lo que sucede en la interfaz gráfica. Hay una relación de continuidad entre el *room* digital y la habitación física, lo que tiene como consecuencia la inmersión del ciberespacio en el espacio íntimo. Observemos el siguiente *room* para abundar en lo planteado:

⁸⁷ Cfr. Michael Foucault, *El orden del discurso*, p. 14.



Imagen 6. El room de una camgirl.

En el *room* de esta *camgirl* se ve un esfuerzo por conformar una estética visual que resulte agradable para el espectador. En la pared de su habitación acomoda accesorios típicos del BDSM tales como látigos y cadenas, instrumentos de trabajo que tendrá al alcance durante su performance y que declaran con apertura el tipo *show* que esta *camgirl* suele efectuar. En un buró, a un lado de la cama, observamos unas flores que dotan la escena de cierta elegancia, a las cuales se suma la figura de un gato que nos remite al imaginario de la *sex kitten* —en español, gatita sexual—, concepto usado para referir a cierto rol o actitud sexual que tiende hacia la sumisión. La paleta de colores de todos estos elementos coincide tanto con los cojines, como con el edredón y la cabecera de la cama, estos últimos están dotados de abundantes texturas y parecieran sobresalir, estimulantes, de la superficie lisa de la pantalla. La cama o el sofá desde el cual cada *camgirl* graba es un elemento típico de las escenografías que predominan en las plataformas de *sexcam*, pues guardan este componente del lugar de intimidad que tanto gusta a los *viewers*. A través de este ejemplo, lo que busca plantearse es que, con elementos en común, pero también distintivos, cada *camgirl* habilita sus espacios íntimos en tanto estos son representados en el ciberespacio.

Durante la ciberetnografía pudo observarse que las *camgirls* que trabajan de manera independiente, es decir, desde sus propios hogares, acoplan sus espacios íntimos para que entren consonancia con la codificación de las plataformas. Es decir, sus hogares sufren una serie de transformaciones en la medida en que serán observados por los *viewers* que accedan a los *rooms* digitales y así se convierten en lugares presentables, públicos, escénicos, que guardan una serie de características. La porción del hogar desde el cual las *camgirls* transmiten se reensambla como una especie de estudio de grabación casero, con

todo tipo de instrumentos tecnológicos como cámaras, micrófonos, computadoras y pantallas que facilitan sus trabajos, así como variados elementos decorativos que sirvan como medio de expresión o resulten atractivos para los espectadores. Se trata de un espacio físico e íntimo que sirve como telón de fondo del performance y que es modificado con el propósito de hacerse ver. En otras palabras, el espacio íntimo, la habitación de la *camgirl*, su hogar, se modifica en función de la dinámica que se suscita en el ciberespacio. En la relación sintáctica entre el ciberespacio/público y el espacio tangible/íntimo, éste último guarda un lugar de subordinación.

Una *camgirl* recomienda en su canal de YouTube lo siguiente:

“Mantén tu room en las mejores condiciones. Eso también hace parte de tu trabajo.”

Inicialmente, de lo anterior se desprende el problema de que las *camgirls* deben de solventar la producción de sus *shows* con sus propios recursos, como se abordó en el primer capítulo. No obstante, algo más se juega en esto, en estas breves palabras se condensa algo fundamental: el hogar se ha vuelto un espacio de trabajo y sufre una serie de modificaciones en la medida en que se articula con el ciberespacio. El espacio paradigmático de la reproducción es ahora también un espacio productivo, pues el ciberespacio no sólo se inmiscuye en él, sino que directamente lo subsume y reorganiza, lo produce junto con los distintos elementos que lo componen, incluyendo los cuerpos que habitan dicho lugar, cuyas energías son conducidas por el espacio en tanto llegarán a producir una representación capitalizable.

Es tan interesante como irónico que el hogar, siendo el lugar en el que la reproducción debía tener lugar —bajo la división sexo-género del espacio y el trabajo en las urbes fordistas—, espacio exclusivo en el que podía darse rienda suelta a una sexualidad “sana” (heterosexual, monógama, privada, con fines reproductivos)⁸⁸, sea ahora además —bajo una nueva discursividad capitalista en la que abunda una imaginaria

⁸⁸ Gayle Rubin define el sistema de valores sexuales de la siguiente manera: “Según dicho sistema, la sexualidad ‘buena’, ‘normal’ y ‘natural’ sería idealmente heterosexual, marital, monógama, reproductiva, y no comercial. Serían en parejas, dentro de la misma generación y se daría en los hogares. Excluye la pornografía, los objetos fetichistas, los juguetes sexuales de todo tipo y cualesquiera otros papeles que no fueran el del macho y hembra. Cualquier sexo que viole estas reglas es ‘malo’, ‘anormal’ o ‘antinatural’. El sexo malo es el homosexual, promiscuo, no creador, comercial o el situado fuera de matrimonio. Será la masturbación, las orgías, el encuentro sexual esporádico, el cruce de fronteras generacionales y el realizado en ‘público’ o al menos en los arbustos o en los baños públicos. Utilizará la pornografía, los objetos fetichistas, los juguetes sexuales o roles distintos a los tradicionales.” (Gayle Rubin, “Reflexionando sobre el sexo: notas para una teoría radical de la sexualidad”, p. 140).

de lo sexual a través de la pornografía— ya no sólo un espacio reproductivo, sino un espacio en el que se hacen públicas una diversidad de prácticas sexuales en tanto devienen representaciones (semi-mercancías digitales), ahora con múltiples espectadores (consumidores) y con fines de entretenimiento (ocio productivo). Esto entra en consonancia con un fenómeno mucho más amplio que se agudizó tras la pandemia del COVID-19: el *home office* hizo de los hogares espacios productivos —y no sólo reproductivos—. Al respecto, podría decirse que las *camgirls* fueron pioneras del trabajo desde casa.

En este tenor, la división espacial entre lo público y lo privado, con todas sus implicaciones en torno al sistema sexo-género y la división sexual del trabajo, entra en crisis, no sólo por la incorporación de las mujeres al campo productivo⁸⁹ —sin por ello abandonar sus funciones reproductivas— sino porque el acceso al ciberespacio ha posibilitado a muchas trabajar desde casa. Lo anterior permite, entre otras cosas, redefinir como trabajo remunerado aquellas labores afectivo-sexuales que antes no eran pagadas, tal es el caso de las *camgirls*. Ahora las “mujeres privadas”, solteras o en matrimonio, pueden realizar actividades productivas desde casa —algo que era impensable cuando las mujeres estaban exentas del trabajo productivo— y las “mujeres públicas”, como se les considera aún a las trabajadoras sexuales —una acepción tremendamente desafortunada—, pueden ejercer el trabajo sexual desde el ámbito privado, mostrando su cuerpo ya como representación y, por lo tanto, sin necesidad de trasladarse a las calles, algo que ha resultado beneficioso para ellas considerando que el cuerpo de las mujeres en el espacio público sigue siendo un cuerpo vulnerable, especialmente en lo que respecta a las latitudes latinoamericanas.

Para las *camgirls*, el traslado de las labores productivas al hogar puede resultar conveniente. Al respecto, BRS compartía que trabajar por medio de plataformas de *sexcam* le permitió poder dedicarse al trabajo sexual sin exponerse al tipo de riesgos que conlleva llevar el cuerpo a las calles. Pero pese a que algunas *camgirls* reivindicuen su agencia al poder generar ingresos desde casa y dedicarse al trabajo sexual sin exponerse a los peligros de ocupar el espacio público como otras trabajadoras sexuales, en la

⁸⁹ Referimos a las mujeres blancas —o blanquizadas— y cisgénero que fueron relegadas a la esfera doméstica bajo el modelo de la urbe fordista. Una lectura distinta debería aplicarse en el caso de las mujeres racializadas —que siempre debieron ser productivas, incluso bajo condiciones de esclavitud— y las mujeres trans. Además, esta inserción implicó un lugar muy marginal para las mujeres, a quienes se les delegaban las labores feminizadas, de escaso reconocimiento y mal pagadas.

discursividad de la plataforma el hogar simplemente vendría siendo un componente semiótico agregado al performance que toma tal relevancia porque es particularmente atractivo para los *viewers* que fisgonean entre *rooms* y disfrutan de echar un vistazo a estos espacios intangibles donde la ilusión de lo íntimo se perpetúa en el juego voyerista de observar a alguien en sus adentros, es decir, dentro de su cuerpo, dentro de su hogar: en sus lugares de intimidad.

De esta forma, una arquitectura diseñada para mantener la estricta división público-privado en función de una moralidad burguesa que administraba la sexualidad y el trabajo —productivo y reproductivo— con fines económicos, está sufriendo modificaciones por parte de una economía expansiva que cosifica y mercantiliza todo lo que antes era “sagrado”: los cuerpos, las arquitecturas —sin importar si se trata de espacios privados o públicos, físicos o digitales— y, por supuesto, las prácticas sexuales. El hogar, immaculado en la incipiente urbe industrial moderna, ahora es un espacio de producción que se exhibe a todas luces. En cierta forma, podría pensarse que las sociedades occidentales y capitalistas, antes regidas por una moralidad puritanista, han ido “desmoralizándose”, o, por lo menos, se han flexibilizado conforme fue necesario filtrar la esfera de producción a aquellos lugares que antes escapaban a ella. Sin importar la pulcritud que antes se guardaba para con los hogares, la sexualidad y la desnudez del cuerpo, cada vez más se acrecienta una industria que no tiene reparo en capitalizarlos, incluso favoreciéndose del *tabú* que genera entrometerse en la intimidad de los otros.

Hay una producción de deseo que se realiza en la inspección de los cuerpos desnudos de las *camgirls*, en una mirada ginecológica que es propia de los enfoques de cámara en los que los genitales aparecen en primer plano y en alta definición. De hecho, podría decirse que la curiosa categoría pornográfica “ginosex”, que consiste en usar espejos ginecológicos para observar adentro de las cavidades vaginales de *camgirls* y actrices porno, transgrede los “contornos del cuerpo” e introduce la cámara en sus más ocultas profundidades. De forma equivalente, el deseo se realiza en el avistamiento de los espacios privados, en la transgresión del límite entre el espacio público y esos lugares en los que todas las intimidades se despliegan. Escribe Ana Sofía Pereira sobre lo que define como “espacios de Intimidad”:

Aunque el espacio íntimo no esté necesariamente vinculado solo al espacio privado y doméstico este no le es del todo ajeno. El espacio de la intimidad nace también con la conciencia del pudor, con el secreto, con la necesidad de habitar un lugar oculto. Los

espacios de Intimidad no se remiten apenas al habitar aislado, surgen también como resultado de la vida en común, de la vida vivida con el otro. Asimismo, el espacio de la Intimidad no es apenas espacio de proyección individual como puede ser también espacio de confrontación con otro, el otro que es cercano, familiar o cómplice. Los espacios íntimos son los habitados sin máscara o protocolo. Son los lugares del desnudarse. Son los lugares de lo profundo, de lo recóndito, de lo intrínseco.⁹⁰

Resulta interesante trasladar esta reflexión a nuestro caso, aquí el otro no es ni cercano, ni familiar, ni cómplice: el *viewer* es un “intruso” que si goza de su experiencia, es precisamente por serlo. La *camgirl* no invita a pasar a cada uno de los espectadores, se invitan solos a un espacio que permanece abierto. Entre ellos no hay un habitar conjunto, sino una relación económica. Si en algo incide la nueva sintaxis espacial instaurada por las plataformas, es en hacer del espacio de Intimidad no sólo un espacio de producción, sino un espacio cuyo devenir no es ni personal, ni interpersonal, sino público, y en tanto es público y productivo, en él se juegan todo tipo de actos protocolarios, performances codificados, actuaciones esperadas, escenografías producidas. El hogar pierde entonces su acepción de necesariamente íntimo —secreto y oculto— y se inscribe en una nueva discursividad en la que la irrupción de la intimidad se capitaliza. Irónicamente, es el acto mismo de observar a alguien en “su intimidad” y, por lo tanto, de irrumpir en esta intimidad, lo que genera la falsa sensación de tenerla.

De hecho, un juego sexual muy común en las plataformas, denominado *spycam*, consiste en que las *camgirls* fingen que la cámara no está prendida y que nadie las está viendo. Se bañan, comen, duermen, realizan tareas del hogar como lavar trastes o fregar el piso, se visten y desvisten y, en general, experimentan su cotidianidad como si no fueran observadas. No pueden ver a la cámara o dirigirse a sus espectadores porque rompen con la ilusión de espionaje, y sin embargo, tampoco es que actúan naturalmente porque están pretendiendo no ser vistas, están escenificando la naturalidad. Para los *viewers* el placer se detona en el acto de observar a alguien que supuestamente no sabe que está siendo observado y pierde todo sentido cuando la *camgirl* deja de actuar y hace visibles a los “fisgones”, como si con ello los pusiera en evidencia y les arrancase parte de su anonimato. Si “da su consentimiento” de ser vista —aun cuando claramente da su consentimiento también cuando finge no ser vista— entonces el juego erótico se termina.

⁹⁰ Ana Sofía Pereira Da Silva, *La intimidad de la casa*, p. 6.

En lo anterior se explicita lo deseable que resulta para algunos *viewers* irrumpir un espacio íntimo para, irónicamente, experimentar la sensación de intimidad.

Otra forma de irrumpir una intimidad, aunque con una práctica aparentemente opuesta, consiste en que se le pide a una *camgirl* que realice diversas prácticas en vía pública, desde desnudarse, masturbarse, y, en general, actividades que resulten ilegales o inmorales de realizar en público. Hay una gran cantidad de *camgirls* que habilitan su casa para que parezcan oficinas de trabajo en las cuales pueden ser “descubiertas” por el jefe en cualquier momento. Algunas directamente van a supermercados, tiendas, librerías e incluso al transporte público y se masturban cautelosamente mientras transmiten, esperando no ser descubiertas con las repercusiones que tendrían que afrontar si son consignadas a la autoridad o si algún individuo sintiera este acto como una provocación y se tomase el atrevimiento de abusar, haciéndose partícipe sin importar que la *camgirl* dé o no su consentimiento. La *camgirl* puede en estos casos verse afectada por tentativas moralizantes y punitivas. Otras van desnudas en sus autos, deteniéndose en algunos lugares y armando sus *shows* en función de las peticiones que les hacen los *viewers*: le piden que le muestre los senos a tal sujeto, que se detenga a orinar detrás de un tráiler, que se masturbe junto a la acera, etcétera. Sorprendería a cualquiera la cantidad de *viewers* que están dispuestos a pagar *tokens* por ver a una mujer “exhibir su intimidad” en vía pública. Aquí la transgresión de la intimidad del cuerpo y de las actividades típicamente asignadas al espacio privado, se da al trasladarlos al espacio público.

No se pretende condenar los deseos de nadie, ni reivindicar el antiguo puritanismo burgués. Antes bien, es importante señalar que en estos juegos sexuales se observa una explotación de “lo íntimo” de la que se sirve la plataforma. Ya sea en la exhibición de las partes del cuerpo y actividades íntimas en vía pública o en el ocultamiento de la mirada del público en el espacio íntimo, la división entre lo público y lo privado se desestabiliza. Materialmente: la productividad capitalista se traslada a los espacios reproductivos. Semióticamente: este traslado hace que los imaginarios espaciales en torno al género se complejicen, puesto que, aun cuando se desestabiliza, la división público/privado no se termina de desdibujar por completo. Aun no se borra el imaginario que asocia los espacios privados con la feminidad y los espacios públicos con la masculinidad, de hecho, erotizar la transgresión del espacio íntimo afianza el tipo de funciones semióticas dicotómicas que lo constituyen. Si no hubiera tal valor de lo privado como algo “feminizado” que preservar y resguardar moralmente, no habría un deseo que se afianza en su transgresión. Como

consecuencia de ello las plataformas penetran en los cuerpos y los hogares de las *camgirls* mediante la óptica masculina de los *viewers*, haciendo de esta transgresión algo económica y eróticamente deseable. En los *viewers* se produce un deseo, pero no un deseo cualquiera, sino un deseo aprendido y codificado, canalizado hacia el consumo de intimidades. Al deseo se le incentiva y al mismo tiempo se le intenta gobernar: la potencia del deseo deviene en potencial de consumo.

Hagamos un breve repaso histórico. En la modernidad occidental, la desnudez sigue estando atada a la censura y al mismo tiempo —de forma mucho más eficaz para lo que Michel Foucault⁹¹ denominó el dispositivo de la sexualidad—, la desnudez es motivo de incitación y proliferación. Más allá de la hipótesis represiva respecto a la sexualidad, que es cuestionada por el autor, es preciso considerar que la sexualidad, y por lo tanto el cuerpo desnudo que es proclive a experimentarla, fueron persistentemente administrados. Así, en el capitalismo temprano caracterizado por una organización fordista del espacio, ante la inminente realidad desnuda —el cuerpo desnudo, sexuado, deseante—, hubo de plantearse una normativización del desnudo y el deseo que sólo podían revelarse en matrimonio, lejos de la mirada de todos y en virtud de la reproductividad del núcleo familiar. No obstante, en boga del capitalismo tardío, ya entrados en el siglo XX, se erige una nueva imagería en la que el cuerpo desnudo y su potencia sexual prolifera masivamente conforme pasa a ser directamente capitalizable. Todo tipo de representaciones irrumpen el imaginario de la “intimidad” del cuerpo desnudo para representarlo en términos de una producción de capitales.

A través de lo anterior, en el marco de una sexualidad profundamente tensionada (que oscila entre la censura y la incitación, pero en cualquier caso recae en una administración), se produce cierta ambivalencia entre la creencia generalizada de que la desnudez, motivo de vergüenza, es algo que debe resguardarse en el espacio íntimo y, por otra parte, se produce un deseo por revelar el cuerpo y desnudarlo: inspeccionarlo (desde el lente médico)⁹² y consumirlo (desde el lente pornográfico). Este deseo de observación

⁹¹ Cfr. Michel Foucault, *Historia de la Sexualidad I. La voluntad de saber*, p. 73.

⁹² Es decir, por medio de la *scientia sexualis* (Foucault, 2011), que hace operar una puesta en discurso sobre la sexualidad, así como una medicalización de ésta. Se trata de cierta ortopedia sexual que, de acuerdo con Foucault, tiene sus orígenes en el confesionario religioso. Es preciso recalcar el paralelismo entre el diván psicoanalítico y el confesionario eclesiástico. En ambos casos se destaca el imperativo de revelar la sexualidad, de lograr finalmente el desnudamiento del cuerpo y el ser en sus más profundos confines. Esta revelación se perpetúa en las producciones pornográficas.

se materializa a través de la potencia óptica. El *viewer* toma para sí los espacios de intimidad (sea que tomen la forma de un hogar o un cuerpo desnudo) como una mera representación. El *viewer* penetra con su mirada en un desnudo muchas veces carente de sujeto. Un desnudo que es un signo al que, como contenedor, se le ha vaciado de su verdadera sustancia, pues ya no encarna a una persona —en este caso, esa persona es la *camgirl*, que debajo de dicha etiqueta normativizante hay una singularidad irreductible—, sino que se le imponen otras caracterizaciones, sea el de un cuerpo erótico, sexuado, portador de un servicio, etcétera. El cuerpo de la *camgirl* deviene objeto de consumo, mientras el *viewer*, como consumidor, yace soterrado en su propio territorio, pues como su misma denominación lo indica, él es quien ve, inspecciona y valoriza, en ello radica la demostración de su potencia, en saber su poder de observar, pero mantener su cuerpo desnudo o no, así como su rostro en tanto expresión de su identidad, bajo resguardo. Él penetra con su óptica, pero sus genitales están a salvo, furtivos, en ello se basa su voyeurismo. La *camgirl* abre su cuerpo desnudo al igual que puede exponer una fracción de su hogar, se encuentra expuesta ante la mirada de los *viewers*, su carne provoca y se revela ante la cámara, se exhibe en un espacio público y ciberespacial, pero su mirada no encuentra otro ser detrás de la pantalla.

A grandes rasgos, puede afirmarse que la articulación entre el hogar y el ciberespacio, que se produce gracias a la nueva sintaxis que instauran las plataformas, da un giro significativo en los imaginarios que se tienen sobre el espacio. Al adentrarse en los espacios íntimos de las *camgirls*, las plataformas de *sexcam* permiten una explotación de esferas antes meramente reproductivas. Lo anterior implica que el hogar de las *camgirls* debe transformarse para aumentar su productividad y convertirse en un espacio de trabajo que se adecue a la codificación de las plataformas. El hogar se presenta como un escenario que se somete a una serie de intervenciones para hacerse público, pero lo mismo puede decirse del cuerpo y sus partes íntimas, cuyo desnudo, anteriormente contenido en la esfera privada del hogar, ahora se exhibe a todas luces.

El capitalismo, mediante las plataformas de *sexcam*, produce una erótica en torno a la explotación de la intimidad y hace de los *viewers*, quienes detentan una potencia óptica, sus agentes ejecutores, siendo ellos mismos sujetos de explotación, pues es también en sus deseos donde germinan las ganancias de las plataformas. No hay pues un lugar o cuerpo lo suficientemente sagrado o íntimo para no ser directamente capitalizable. En este reensamblaje de las arquitecturas y los cuerpos que transita de las viejas formas

del fordismo a la actualidad, se inauguran nuevos lugares de acumulación, siendo el hogar y el cuerpo de las mujeres particularmente lucrativos. Así, el ciberespacio de las plataformas ha subsumido los lugares de intimidad, erotizando la transgresión de esta intimidad y presentándola ahora como parte de un mero consumo de significaciones.

V. Sintaxis del cuerpo: cadena de mando y cuerpo subordinado

Ya se ha visto que el hogar de las *camgirls* sufre una serie de transformaciones en la medida en que las plataformas, al instaurar a través de su código una nueva sintaxis, se inmiscuyen en él. De forma equivalente, cabría considerar hasta qué punto el performance de la *camgirl*, y por lo tanto los movimientos de su cuerpo, se producen en virtud de las dinámicas que se generan en la interfaz gráfica, en un primer momento, por lo siguiente: 1) porque la plataforma define el tipo de lenguaje con el que la *camgirl* debe producir materias significantes, es decir, las de su cuerpo en relación con dos dispositivos: la cámara y el micrófono (relación cuerpo-instrumento), 2) porque el *viewer* posee una escritura que resulta imperativa e incluso dominante (relación *viewer-camgirl* intermediada por la interfaz), y finalmente 3) porque el código de la interfaz gráfica posee una carga semántica —que se abordará más adelante— que se condensa, por ejemplo, en las categorías que se imponen sobre las *camgirls* (relación *camgirls-plataformas*). Concretamente, y como ya se venía planteando, en estas plataformas el cuerpo de las *camgirls* se conduce en su devenir imagen y para ello debe efectuar un determinado tipo de performance capaz de compaginarse con el curso que toma la representación en la interfaz gráfica. Si de pronto se percata de que un *viewer* le depositó los cincuenta *tokens* que ella estipula para acceder a utilizar un juguete sexual, efectivamente lo hará (por lo menos si no quiere perder su credibilidad). Si, por otra parte, en la plataforma observa que hay categorías a las cuales debe adscribirse para que su *show* tenga mayor accesibilidad, podemos suponer también que lo hará si es que quiere hacerse más visible —sobre todo considerando que al momento en que el *viewer* seleccione dentro del menú la categoría de su interés, podrá acceder de manera inmediata a todos aquellos *rooms* que se hayan adscrito dentro de dicha categoría—. El cuerpo conducido deviene representación, es imagen —y productor infinito de imágenes—, pero es, finalmente, una reproducción, puesto que el cuerpo no se presenta allí, regido por nada más que pulsiones personales, sino que su lenguaje se encuentra subvertido ante el lenguaje audiovisual de la interfaz gráfica, que condensa todas las exigencias que tanto las plataformas como los *viewers* depositan en las *camgirls*.

Más aún, para que todo esto pueda producirse en la interfaz, es necesario que se haga uso de determinados instrumentos y se ejecute un programa subyacente, que es el que permite que la plataforma se mantenga funcionando. Se trata de una compleja red de relaciones en las que el poder se habilita en una multiplicidad de direcciones y emplazamientos. Veamos un gráfico con el fin de clarificar lo anterior:

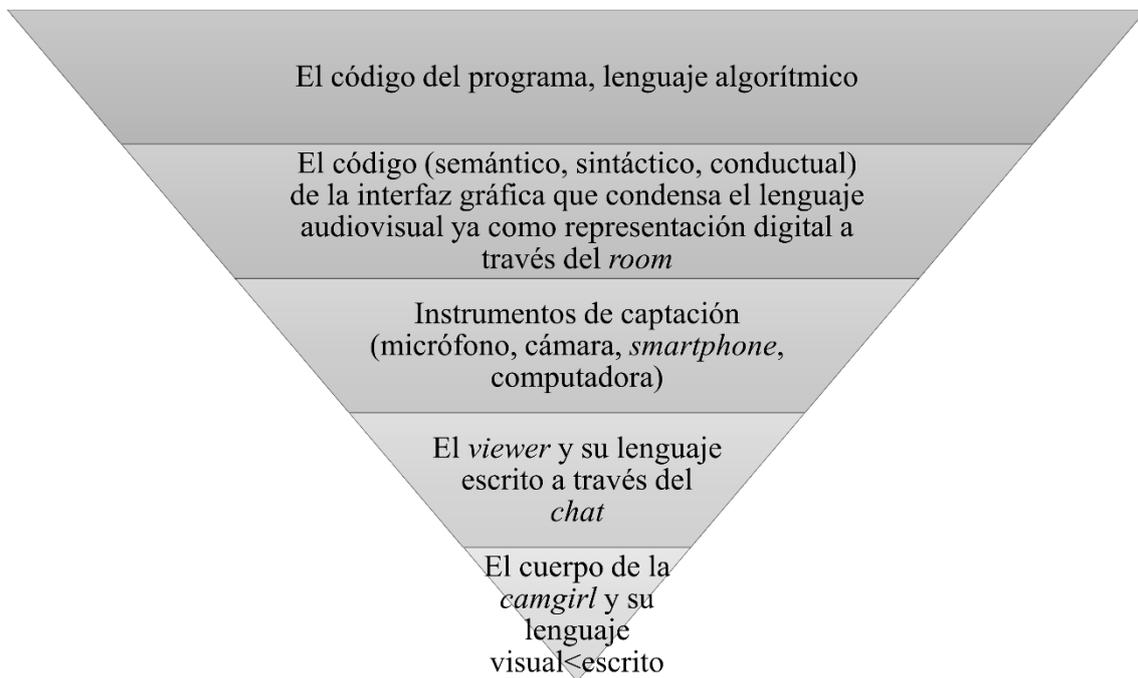


Figura 5. Cadena de mando

Lo que se pretende señalar en este gráfico es una cadena de mando —finalmente, una cadena de producción/consumo que se sostiene en la extracción de las energías del cuerpo, más específicamente, de las fuerzas productivas y consumativas de trabajadoras y consumidores⁹³— que incluye tanto a dispositivos tecnológicos como a organismos

⁹³ Al aludir al concepto “cadena de mando” lo hacemos a partir de dos acepciones: en tanto hace referencia a una cadena de producción/consumo en relación a procesos de extracción de valor y, por otro lado, en tanto se habilitan una serie de relaciones de sujeción, entre las cuales es importante destacar la dominación masculina. El propósito de referir a una cadena de mando (y no sólo de producción/consumo) es visibilizar la instauración de un orden patriarcal que ya Rita Segato señalaba: “Las mujeres somos empujadas al papel de objeto, disponible y desechable, ya que la organización corporativa de la masculinidad conduce a los hombres a la obediencia incondicional hacia sus pares —y también opresores—, y encuentra en aquéllas las víctimas a mano para dar paso a la cadena ejemplarizante de mandos y expropiaciones.” (Rita Segato, *Contra-pedagogías de la crueldad*, pp. 13-14). Destacamos el análisis de la masculinidad como una organización corporativa que subordina tanto a hombres como mujeres, y que funge como un facilitador de procesos productivos (y coloniales). De tal suerte que el hombre —el *viewer*— es posicionado en un lugar de mayor privilegio frente a la mujer —la *camgirl*—, sin embargo, él mismo es instrumentalizado y responde a una cadena de poderes ante los cuales se ve dominado. Para la autora, el hombre sólo puede

humanos. De esta manera, cuando se sostiene que se establecen una serie de relaciones sintácticas entre los lenguajes y, por otro lado, entre organismos humanos y no humanos, no sólo se vislumbran ordenamientos efímeros e imprevistos, sino encadenamientos estratégicos que producen una serie de relaciones de poder y sujeción en conformidad con la economía de este entorno digital. En este caso, observamos una cadena de mando en la que el cuerpo de la *camgirl* —y su lenguaje, que produce materias significantes que fluctúan entre movimientos cinéticos que se capturan como imágenes y, en menor medida, sonidos captados a través del micrófono— es el eslabón más bajo, seguido por el *viewer*, que si bien mantiene una posición dominante ante la *camgirl* en la medida en que tiene el poder adquisitivo y es quien condiciona la paga de las *camgirls*, sigue estando en un lugar de subordinación, pues también él se ve bajo sujeción cuando se extraen sus energías consumativas una vez que ha asimilado la regimentación del deseo que se ejerce sobre él. Ya se ha dicho que la navegación del *viewer* se encuentra direccionada por el orden sintáctico que instaura la plataforma, pero esto es sólo una pequeña parte de la serie de disciplinamientos y controles que se habilitan en él, por mucho que su experiencia se base en la búsqueda y obtención de placer. En cualquier caso, el *viewer* funge como un brazo ejecutor y al mismo tiempo se comporta como un capataz que cumple el rol de incentivar a la *camgirl* a seguir produciendo. Más arriba de la pirámide, observamos el papel que cumplen los instrumentos de captación de mensajes y, en última instancia, de energías productivas/consumativas. La computadora o *smartphone* del *viewer* y el micrófono y la cámara de *camgirl* son, además de objetos tecnológicos que facilitan este proceso comunicativo y la transmisión de mensajes, instrumentos políticos que ejercen, simultáneamente, una vigilancia —tanto como permiten a los *viewers* poder ejercerla— y una captura energética. Estos instrumentos políticos son, valga la redundancia, instrumentalizados para instrumentalizar a las *camgirls* y a los *viewers*, pues ellos son los activos principales de este proceso. A su vez, estos instrumentos, que podrían pensarse como parte de una infraestructura física, se conectan a la infraestructura digital (la plataforma) y al captar los mensajes que *camgirls* y *viewers* producen, generan las representaciones que observamos en la interfaz gráfica. Así, la plataforma, al diseñar su interfaz gráfica, da a los instrumentos de captación energética una finalidad muy específica con el objetivo de producir dinámicas productivas-consumativas también muy

redimir su subordinación, comprendida como debilidad, ejerciendo un poder sobre aquellas que naturaliza como inferiores.

específicas, en las que cada cual se comunicará a través de ciertos flujos comunicativos (que se disponen en el *room* y la caja de *chat*) y gracias a la mediación de ciertos instrumentos. Finalmente, el lenguaje algorítmico, a través del cual se gestiona el programa, aun en su ocultamiento e inextricabilidad, no sólo tiene el lugar más imperativo (puesto que sin él no hay plataforma, ni interfaz), sino que, en último término, a través de una compleja cadena de mando, es el que somete al cuerpo: el lenguaje del cuerpo está subordinado a un lenguaje algorítmico que no sólo los usuarios son generalmente incapaces de entender, sino que está siendo diseñado y controlado por agentes (ingenieros y propietarios de las plataformas) de los que nada se sabe en realidad⁹⁴.

VI. Tácticas de sujeción del cuerpo: individualización, modelización, parcialización y masificación

La manera en que se habilita esta cadena de mando es a través de tácticas que se ponen en práctica, en buena medida, sobre el cuerpo. Es evidente que las plataformas digitales adquieren una enorme influencia en la conformación de cuerpos y subjetividades, algo que desarrollaremos en adelante, pero tal vez la pregunta que habría que comenzar por responder es cómo lo hace. Para mayor entendimiento, tengamos en cuenta que una cosa es la red de relaciones a partir de las cuales el poder circula entre distintos actores humanos y no humanos con la finalidad de establecer eslabones de consumo y producción, y otra cosa son las tácticas específicas a partir de las cuales este poder se habilita en el cuerpo⁹⁵. Para poder ejercer un poder sobre el cuerpo, extraer sus

⁹⁴ Es preciso reconocer que es posible que de hecho este desconocimiento tenga que ver con los límites a los que se enfrenta esta investigación. Prima la imposibilidad de acceder a las más altas esferas de organización de las plataformas (a los trabajadores de alto nivel y a los propietarios mismos) debido a las coordenadas territoriales, culturales y de clase desde las cuales se realiza esta investigación. Podemos decir que nuestra aportación consiste en una aproximación “desde abajo”, que muchas veces es olvidada o dada por sentado por aquellas investigaciones que, a partir de los estudios de la tecnociencia, son capaces de ilustrar muy bien el proceso de diseño de las tecnologías —el desarrollo de *software*, las innovaciones en el campo de la mecánica y la electrónica, por plantear algunos ejemplos— y se aproximan a las comunidades productoras de conocimiento de las más prestigiosas universidades del mundo, pero presentan sesgos considerables en torno a los eslabones más bajos que producen o dan uso a las tecnologías, eslabones que, sin embargo, son los que mayoritariamente sostienen las economías de los entornos digitales. No tenemos acceso al Silicon Valley —que, por lo demás, parece un lugar idílico perteneciente a otro mundo— o a los lugares físicos en los cuales se sitúan las empresas de las plataformas de *sexcam* estudiadas —la frontera que nos separa de estos lugares, más que meramente simbólica, es material (y ni el ciberespacio la hará desaparecer)—. Pero nuestra intención consiste en aproximarnos a las trabajadoras precarizadas —y muchas veces racializadas— del tercer mundo, tanto como a los consumidores.

⁹⁵ Resulta necesario entender las implicaciones más sutiles y vivenciales, pero no por eso menos relevantes, del poder, puesto que la implementación de estas tácticas es justamente lo que sostiene este proceso, y si bien el análisis semiótico y la observación del medio durante la etnografía digital nos permiten comprender cómo se construye la cadena de mando, la comprensión de las tácticas también exige una escucha atenta a los interlocutores, en este caso *camgirls* y *viewers*.

energías y articular la cadena de mando, es necesario desarrollar tecnologías específicamente destinadas a amoldarse ergonómicamente a él y proporcionarle un determinado uso. En términos llanos, sin táctica no hay estrategia y sin control del cuerpo trabajador/consumidor no hay procesos de valorización. De esta manera, los dispositivos que tienen un contacto más inmediato con el cuerpo —instrumentos de captación tales como la cámara, el micrófono, el celular, la computadora, el juguete sexual, etcétera— implementan una serie de tácticas sobre él, extraen sus energías y una vez conectados a la plataforma, las conducen estratégicamente.

Al nivel de la infraestructura tecnológica, podría decirse que los instrumentos de captación energética conectan el cuerpo físico con el lenguaje algorítmico. Como ya se ha visto, el *software*, como código conformado por un lenguaje algorítmico, es el eslabón más alto de la cadena de mando, seguido por la interfaz gráfica. No obstante, el *software* depende del *hardware* para acceder al cuerpo, es decir, depende de los instrumentos de trabajo y consumo —dígase la cámara, el micrófono, la computadora— que entrelazan los componentes del cuerpo humano con los componentes del programa computacional. De modo que, aunque en un nivel físico los instrumentos de captación implementan tácticas de disciplinamiento, control y captura energética del cuerpo, en realidad esto responde a algo mucho más amplio: la conformación de la cadena de mando que es sostenida por el *software* pero sólo en la medida en que se sustenta a través del *hardware*. El propósito último es subvertir el cuerpo a los objetos tecnológicos en tanto es necesario disciplinarlo y controlarlo para conectarlo al *software* y lograr una productividad/consumatividad exitosa.

Cierto es que el cuerpo siempre está siendo conducido, tanto en sus adentros — en su experiencia sensible y somática—, como en su proyección ante el mundo: al deslizarse por el espacio y ocupar una exterioridad. El cuerpo occidental, colonizado, debe caminar erguido, controlado, por la vereda, dirigirse a ciertos espacios en función de las actividades que esté realizando: es un cuerpo productivo que debe ejecutar movimientos ritualizados que se ejercitan durante la interacción y reproducción social. El cuerpo está siendo leído permanentemente y este, al mismo tiempo, todo lo performa: pone en marcha el discurso.

En el carnaval medieval⁹⁶ el cuerpo se desborda en movimientos, poco a poco se va despojando de su pesadez, de las contenciones imaginarias que lo mantienen en su lugar: rígido, meditado, controlado. Deja a un lado su orden y medida —consecuencias del direccionamiento imperioso de sus energías— para arrojarse a una serie de impulsos expansivos que parecieran rebasar todos los márgenes, cual la caótica danza de un niño que no tiene nada que temer, ni pudores que cuidar, ni ritmos que aprender. Un caso distinto es el tipo de performance que se realiza en las plataformas de *sexcam*, aquí la observación, evaluación y valorización del cuerpo y sus movimientos es sistemática, debe mantenerse en el encuadre —simbólico y visual— que le impone la plataforma, en principio, a través de la cámara. Otro encuadre es el de la pantalla a la que el *viewer* se encuentra acoplado, para adaptarse a ella el cuerpo debe permanecer en reposo, todas sus funciones se ven concentradas única y exclusivamente en el manejo del dispositivo. La práctica del goce en el contexto de las plataformas no es precisamente una práctica expansiva en la que el cuerpo se distense —en sí mismo y por el espacio—, sino que se concentra en un punto muy específico, está situado en un mismo lugar durante todo este proceso, está sometido al encuadre del dispositivo tecnológico.

Así, si lo que se busca pensar en qué medida el cuerpo y su lenguaje es direccionado por el algoritmo, cabe comenzar por reconocer que la nueva disposición sintáctica que instauran las plataformas de *sexcam* presenta, a su vez, un modelo de relación entre los cuerpos y los objetos. En otros términos, al nivel de la plataforma hay una relación sintáctica entre la caja de *chat* en la que escriben los *viewers* y el *room* en el que se representa a las *camgirls*, pero esta relación, a su vez, explicita otras relaciones tales como las que hay entre las *camgirls* y sus instrumentos de trabajo, y entre los *viewers* y sus instrumentos de ocio y consumo, es decir, entre los usuarios y los instrumentos de captación energética. La organización de la plataforma se expande más allá del ciberespacio y produce nuevas redes de relaciones, de tal suerte puede observarse una relación cuerpo-objeto que se instituye desde la codificación misma de la plataforma, a través de las maneras particulares en las que organiza su interfaz, y produce modelos de

⁹⁶ Así describe Le Breton al cuerpo en el carnaval medieval: “Las actividades que le dan placer al hombre carnavalesco son, justamente, aquellas en las que se transgreden los límites, en las que el cuerpo desbordado vive plenamente su expansión hacia afuera: el acoplamiento, la gravidez, la muerte, comer, beber, satisfacer las necesidades naturales [...] Es una especie de cuerpo provisorio, siempre en la instancia de la transfiguración, sin descanso. Un cuerpo siempre boquiabierto, que sólo puede estar en abundancia, que apela, sin cesar, al exceso.” (David Le Breton, *Antropología del cuerpo y la modernidad*, p. 32).

interacción intersubjetiva, así como también entre los sujetos y los dispositivos tecnológicos.

Por ejemplo, el hecho de que las plataformas de *sexcam* diseñen un *room* en el que, principalmente, se observa la imagen de las *camgirls*, lleva implícito que ellas deben tener una relación estrecha con su cámara y presentarse ante ésta en su mejor ángulo, sin salir de su encuadre. Pensemos en una figura retórica que nos ayude a entender mejor la lógica que subyace entre la *camgirl* y la cámara: la *selfie*. ¿Qué es una *selfie*? En la dinámica de las plataformas digitales podríamos definirla, llanamente, como una fotografía que alguien se toma a sí mismo, generalmente para compartirla en sus “redes sociales”. Empero, cuando la proyectamos en una mayor escala, encontramos que el *selfie* se reproduce masivamente. Los usuarios, suficientemente habituados a la cámara, siguen protocolos para tomarse una buena *selfie*, esto es, una *selfie* que destaque los mejores atributos del cuerpo, esconda las imperfecciones y afine las facciones. Ya con anterioridad, Le Breton⁹⁷ apuntaba al factor de individuación que radica en el cuerpo y el rostro durante la modernidad. El retrato pictórico pasó a ser un potencializador del individuo, que se separa de su comunidad y del cosmos para ser única y exclusivamente él mismo. Ahora el individualismo sigue imperando, tal vez de manera aún más aguda, pero la llegada de las plataformas digitales, de la mano con el culto al cuerpo bello que instituyen, ha provocado una proliferación del *selfie* con una diferencia sustancial: este tipo de retrato del cuerpo y del rostro no sólo funge ya como un factor distintivo del sujeto, sino como una modelización del cuerpo-imagen a través de mecanismos muy especializados. No es que durante el auge del retrato pictórico no hubiese estándares de belleza que se manifestaban a la hora de elegir modelos o maquillar fealdades, pero ahora vemos, en variadas plataformas digitales, filtros de fotos que modifican totalmente el rostro para hacerlo ver más “hermoso”, aplicaciones y programas destinados a editar imágenes para corregir imperfecciones, celulares cuyas cámaras con tecnologías de reconocimiento facial pueden configurarse para que automáticamente, al tomar la foto, el rostro se hermosee (el “modo belleza” de los teléfonos *android*). Hablamos de tecnologías específicamente destinadas a modelizar el cuerpo en su devenir imagen y no sólo eso, puesto que contribuyen a la solidificación de las propias concepciones de lo bello y lo deseable. Llegamos al punto en que en las plataformas se observan rostros y cuerpos cada

⁹⁷ Cfr. *supra*, p. 43.

vez más similares. Hay una especie de ambivalencia entre la modelización y la masificación: la modelización actúa sobre el cuerpo individual, la masificación sobre el cuerpo social. El usuario promedio aprende a conducirse por las plataformas observando otros perfiles y replicando sus comportamientos. El cuerpo no es en sí mismo ni se basta a sí mismo, sino que se le imponen una serie de aditivos que apelan a perfeccionarlo. En el caso de las mujeres, especialmente obligadas a ser bellas, el estándar del filtro y el editor de imágenes es claro: ojos grandes, nariz pequeña, piel clara, labios gruesos, rostro ovalado, y por otro lado, cuerpo delgado, de preferencia atlético, con curvas: un tipo tan singular que básicamente es imposible llegar a poseerlo cabalmente, por lo que cualquiera que busque aumentar su presencia digital —a través del *like*, las visitas, los *tokens* y demás elementos distintivos— habrá de recurrir a dichas tecnologías y, en cierta medida, capitalizar su imagen a través de ellas.

De tal suerte que el *selfie* es un dispositivo de modelización de los cuerpos que posan y se presentan ante la cámara con el fin exclusivo de producir una representación idealizada. El *selfie* condensa al mismo tiempo un paradigma de individuación y uno de masificación, mientras construye una imagen parcial del cuerpo y en ese sentido lo fragmenta. No visibiliza un cuerpo entero, conformado por cada una de sus partes, sino un cuerpo seccionado al cual se le amputan todos aquellos excedentes de “fealdad”, que ya sea a través de la pose favorecedora o de la tecnología embellecedora, no llega nunca a representarse enteramente como es. Pensemos, entonces, que la semimercancía que produce la *camgirl*, esa representación de su cuerpo que vemos en el *room*, es una *selfie* prolongada, en movimiento, que se rige por las mismas lógicas de individuación, modelización, masificación y parcialización, sin embargo, más que meras lógicas que influyen sobre el entendimiento de las y los implicados, se trata de tácticas que se ejercen sobre el cuerpo. Se trata de un modo de semiotización implícito en los instrumentos de captación energética que, enlazados a la interfaz gráfica, tienen consecuencias directas en la producción del cuerpo mismo como cuerpo productivo.

A continuación, se hace una revisión de las tácticas que se imponen sobre el cuerpo punto por punto y en relación con la información obtenida por medio de entrevistas y ciberetnografía:

- 1) Táctica de individuación. El *room*, al ser, al menos en principio, individual, adquiere la connotación de ser la habitación de la *camgirl*, un espacio personal en el que todo gira en torno a ella, a la capacidad que su cuerpo tiene para producir

deseo. Sin embargo, el *room* no es el único espacio dentro de la plataforma en el que se representa a las *camgirls*, puesto que éste tiene como aditivo el perfil de usuario. Es a partir de estos dos enclaves que las *camgirls* se proyectan a sí mismas por el ciberespacio, y si bien los *viewers* no suelen poseer *rooms*, sino que los observan, su presencia allí también depende de la creación de un perfil de usuario. El perfil de usuario tiene por objeto ser una extensión —sumamente parcial— del sujeto pues a través de éste es que él obtiene accesibilidad a la plataforma y puede usar todas sus funciones.

Todos los componentes que conforman el perfil constituyen al usuario, pero no nos brindan información indistinta, sino sumamente selecta y siempre desde el punto de vista del código que impera en las plataformas. En el caso de las *camgirls* se destacan las características físicas del cuerpo, prácticas sexuales preferidas, orientación sexual, entre otros elementos que aluden al cuerpo erotizado/sexualizado y las prácticas que puede llevar a cabo. Por otro lado, el perfil del *viewer* proporciona información mucho más general: edad, etnicidad, lugar de origen y ocupación. Para ejemplificar lo anterior, veamos, en principio, el perfil de usuario de una *camgirl*:

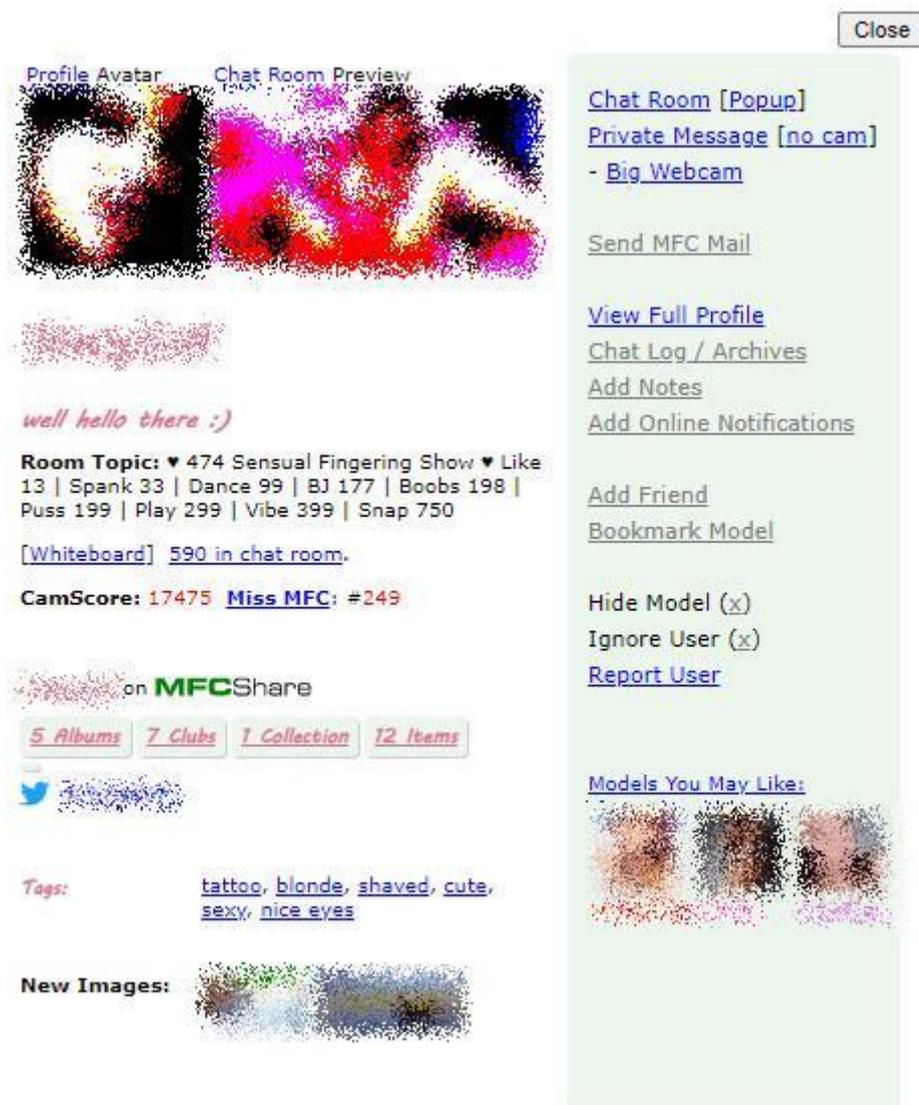


Imagen 7. El perfil de una camgirl.

Como podrá observarse, los *tags* o categorías en las cuales se adscribe esta *camgirl* (quien, por cierto, tiene un lugar privilegiado en esta plataforma porque gana una gran cantidad de *tokens* y tiene muchos seguidores) son: tatuada, rubia, depilada, linda, sexy y ojos bonitos. Estas categorías giran principalmente en torno a sus características físicas, si bien “cute” y “sexy” pueden referir a rasgos de la personalidad, también podemos suponer que hacen alusión al físico y, de ahí en fuera, la descripción se centra mayoritariamente en su cuerpo. En otra sección llamada *room topic* vemos información descriptiva que la *camgirl* comparte sobre su propio *room*, en este caso, ella se centra principalmente en las prácticas eróticas o sexuales que está dispuesta a realizar. Sumado a ello, el punto focal de esta ventana del perfil es el “profile avatar”, donde se observa una fotografía del rostro

de la *camgirl* a modo de *selfie* y el recuadro del “chat room preview”, que es la miniatura del *room* de la *camgirl*, donde se le ve desnuda. En ello consiste la “carta de presentación” de la *camgirl* y es dentro de estos márgenes que puede representarse a sí misma en la plataforma. El perfil no representa así al sujeto-*camgirl* en su totalidad, sino una extensión parcial de ella, un perfil mayoritariamente construido en relación con el cuerpo y lo que produce: una semiomercancía que será consumida por sus componentes eróticos y sexuales. Una semiomercancía que entre más consumida sea, mejor. El cuerpo y sus prácticas, en su devenir imagen, está sumamente representado. En ciertos casos vemos categorías que refieren a lo que podrían parecer características de la personalidad de las *camgirls* o, mejor dicho, a los roles que ellas asumen durante su performance, características deseables para los *viewers* —o mandatos que imponen un deber ser para las *camgirls* y las mujeres en general— condensadas en adjetivos tales como “dulce, amigable, divertida”. Sin embargo, estas categorías tienden a describir mayoritariamente, al cuerpo mismo y sus prácticas. Posteriormente, cuando se abunde en el factor de las categorías, quedará esclarecida la mayor proporción de calificativos referentes al cuerpo y las prácticas sexuales de aquellos que refieren a la personalidad o los roles de las *camgirls*. Este es un rasgo reiterado en las plataformas, lo que nos lleva a plantear que, si hay una individuación, esta individuación gira en torno a la noción del cuerpo/sujeto deseable, más que a la representación de una subjetividad amplia, compleja o única.

También el *viewer* tiene un perfil, aunque ciertamente con menor información puesto que él no es “la estrella del *show*” y como espectador no necesita una mayor presentación. De hecho, la mayoría de los perfiles de los *viewers* carecen de información que pueda hacerlos identificables y parte del poder que ellos ejercen sobre la *camgirl* radica en la dicotomía entre quien observa y vigila (protegido por el anonimato) y quien es observada y vigilada (siendo su imagen hiperrepresentada y evaluada). Veámos cómo es el perfil típico de un *viewer* en la misma plataforma que se usó para ejemplificar el perfil de las *camgirls*:

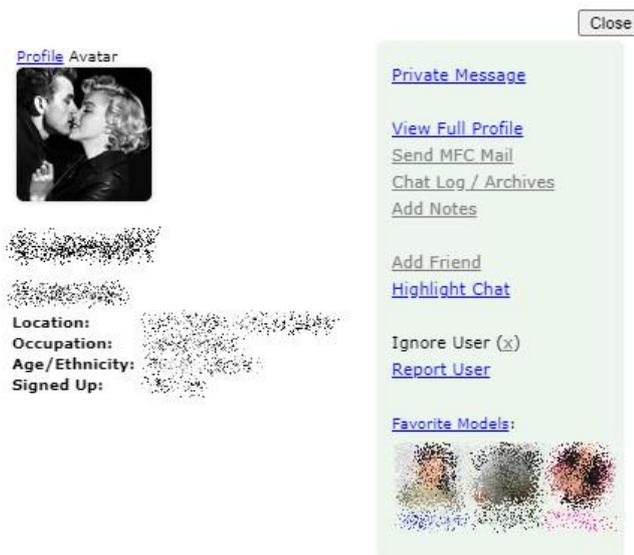


Imagen 8. El perfil de un *viewer*.

Llama la atención que este *viewer* evite utilizar fotografías reales de sí mismo y que la información que proporciona es sumamente general en comparación con la información que brinda la *camgirl* del ejemplo anterior. Si bien su nombre de usuario se censuró por cuestiones de privacidad, cabe mencionar que tampoco es que estuviera utilizando uno que lo identificara. Ciertamente, en algunas plataformas se da la opción de que ellos también proporcionen información un tanto más específica como las prácticas sexuales que más les gustan, pero cuando observamos los perfiles de las *camgirls* y los *viewers* en comparación, es claro que ellas tienen que formular una carta de presentación mucho más esmerada.

Dentro del amplio catálogo de *camgirls*, el perfil que ellas conforman debe resultar convincente para los *viewers*. Esta descripción es breve, busca resultar suficientemente atractiva y hacer resaltar a la *camgirl* entre muchas otras tantas a partir de los rasgos que las plataformas consideran pertinente destacar. Sin embargo, lo crucial de todo esto es que a la *camgirl* no se la puede describir como si fuese, por ejemplo, un producto, pues es un ser humano y por eso mismo, el perfil no logra —ni pretende— representarla enteramente, sino que la individualiza como usuario para enfatizar una porción mínima de ella. De cualquier modo, en el perfil del *viewer* persiste este seccionamiento de la subjetividad que ya se observaba en el perfil de la *camgirl*, con la diferencia de que se le solicita información mucho más general, por lo que sumado a su

anonimato voluntario, la plataforma tampoco es que le brinde mecanismos para representarse ampliamente y construir un perfil que abarque su ser más allá del vago dato de la edad, la etnicidad o la ocupación.

En contrasentido a lo anterior, un elemento importante del individualismo que destaca Le Breton es la complejización del sujeto:

La actual explosión de saberes sobre el cuerpo [...] denota otra etapa del individualismo, la de un repliegue aún más fuerte sobre el *ego*: la emergencia de una sociedad en la que la atomización de los sujetos se convirtió en un hecho importante; atomización que se soporta, se desea, o es indiferente. Este es un rasgo muy significativo de las sociedades en las que el individualismo es un hecho estructurante: el desarrollo de un carácter infinitamente plural, polifónico de la vida colectiva y de sus referencias. En estas sociedades, en efecto, la iniciativa se revierte mucho más sobre los sujetos o sobre los grupos, que sobre la cultura [...].⁹⁸

No obstante, el perfil y el *room*, pese a mantener lógicas eminentemente individualistas, no apuntan a esta complejización del sujeto, en su pluralidad, profundidad y unicidad —en su *polifonía*— sino que, precisamente, porque esta táctica se sostiene en la objetivación del cuerpo/sujeto (en tanto imagen, mercancía o instrumento), tiene como consecuencia una pauperización de éste. En la conversión del sujeto al usuario se emprende una reducción radical de los modos en que la subjetividad puede representarse —como si el estatuto mismo del “sujeto” no representara ya suficiente reducción—. De esta forma, hay una táctica de individuación, pero esta táctica no conlleva una complejización del sujeto, sino todo lo contrario. La parcialización no sólo es del cuerpo (como más adelante veremos), sino que también se da en torno al sujeto mismo⁹⁹ a través del perfil, que presenta una imagen fragmentada y estandarizada del sujeto-usuario, de la *camgirl* y el *viewer*. Aunque resulte irónico, se sigue continuando con la

⁹⁸ *Idem*, p. 14.

⁹⁹ Se mantiene una problematización latente con relación a la dicotomía cuerpo-sujeto. No obstante, son tal vez los mismos dispositivos, tanto tecnológicos como conceptuales, los que, en una descripción de los fenómenos observados, nos orillan a tener que seguir sosteniendo tal separación. Resulta sugerente que en contra de las elevadas expectativas que muchas autoras ciberfeministas tuvieron de la invención del ciberespacio como un lugar en el que la dicotomía cuerpo-sujeto por fin podría verse superada, este espacio, una vez privatizado por las plataformas, demuestre que es capaz de servirse de estas dicotomías e implementar tácticas diferenciales para sujetar lo que se entiende por cuerpo, de un lado, y por sujeto, de otro.

tradición individualista que ya señalaba Le Breton, un individualismo que a través del perfil o del *room* personal sigue subrayando al individuo, sin por ello representarlo en su amplitud, puesto que está fraccionado en partes constitutivas de su proyección por el ciberespacio (tales como el nombre de usuario, la descripción, las categorías y demás elementos que confluyen en el perfil) y coaccionado en tanto debe cumplir con los regímenes imperantes del deseo y la representación. En el *room topic*, en el *tag* y el *chat room preview*, subyace una descomposición del sujeto, en principio entero e inconmensurable, para inmediatamente recomponerse a partir de los parámetros de clasificación que establece la plataforma. El sujeto es fragmentado para construir con algunos de sus retazos el perfil de usuario. La plataforma construye una carcasa con información selecta que el usuario debe limitarse a llenar como si de un formulario genérico se tratase y de esta forma se acota lo que pudiera ser una descripción libre pero tan ingestible por el algoritmo (debido a la gran cantidad de información diferencial) como ajena al circuito de valorización del deseo y las prácticas eróticas y sexuales que predomina en las plataformas. Es decir, para la plataforma sería problemático que una *camgirl*, en su perfil de usuario, no se limitara a llenar las secciones que conforman su perfil, sino que se pusiera a relatar que le encanta cocinar, que odia la sopa, que tiene un perro llamado Pepe, que su color favorito es el verde, que prefiere el frío sobre el calor, que prefiere los perfumes dulces sobre los cítricos, que le encanta bailar y su género de música favorito es la salsa, en fin, la amplitud de su subjetividad podría ser ilimitada, pero esto significaría, por un lado, una imposibilidad de organizar la información para el algoritmo que requiere de la adscripción de la *camgirl* a categorías ya existentes para así agrupar los perfiles en patrones gestionables y, por otro lado, existiría el riesgo de que la *camgirl* se aleje de los parámetros de deseabilidad y representación que le son impuestos y termine generando un perfil de usuario poco atractivo o directamente no codificado, no rentable.

De esta forma, el perfil, como táctica de individuación, no incluye elementos indistintos de la subjetividad, sino elementos limitados que ciernen a los sujetos a su faceta más productiva, de acuerdo con lo que demandan las plataformas.

2) Modelización. De la mano con la táctica de individuación tenemos la táctica de modelización, ambas actúan específicamente sobre el sujeto. Algo muy llamativo de las plataformas es que a las *camgirls* también se les dice “modelos” o “modelos *webcam*”. Incluso una *camgirl* reivindicaba en sus videoblogs de YouTube la labor del modelaje por encima del trabajo sexual, otorgándole a este último una connotación negativa, y aunque ciertamente sería equivocado plantear que las actividades de la *camgirl* se limitan al modelaje, esta acepción apunta a una dimensión de importancia para comprender cómo el cuerpo se conduce en estos entornos digitales: la *camgirl*, con sus prácticas corporales, modela con su cuerpo —y es modelado—.

En la pose en movimiento, como una danza calculada, subyace una comprensión de las maneras en que el cuerpo puede —o debe— verse y conducirse para resultar deseable. Escribimos “pose” en el sentido más amplio de la palabra, pues se define como: “1. Postura corporal o actitud psicológica que adopta una persona frente a otra, especialmente cuando ésta hace un retrato de ella, 2. *En pose de*, en postura o actitud de y, finalmente, 3. Fingimiento o afectación de una persona que busca aparentar algo”¹⁰⁰. De esta manera “pose” es, a su vez, postura corporal y puesta en escena, un juego de apariencias que se genera con el propósito de producir una imagen o una serie de imágenes ya sea que literalmente se produzca una fotografía o una pintura, o que figurativamente se asuma cierta actitud, cierta “pose”, para producir una determinada apariencia. Así, el performance de la *camgirl* supone una consecución de movimientos, pero estos movimientos se conducen en pos de la pose como norma de conducción del cuerpo.

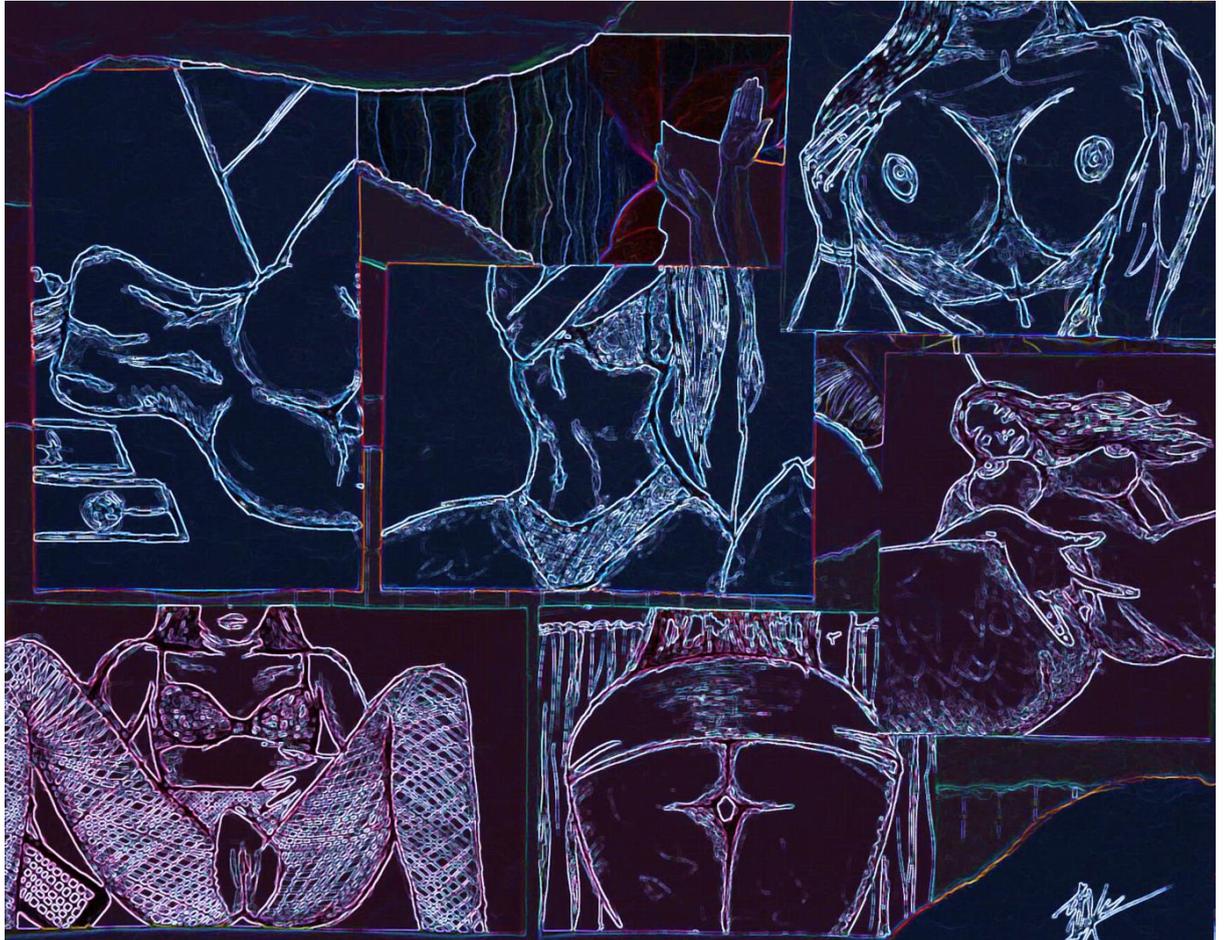
El ángulo indicado y la corrección de postura se conjuntan para producir el cuerpo-imagen digitalizado como efecto de la captura que la cámara hace del cuerpo. Evidentemente, se trata de un cuerpo capturado como imagen, sin embargo, en estos instantes en los que la cámara es activada ocurre algo más que la generación de una imagen o una secuencia de imágenes, en este proceso, de apariencia meramente operativa, se produce también una captura política. Una *camgirl* acomoda su cámara de tal modo que obtenga un buen ángulo, capaz de

¹⁰⁰ Diccionario del Español de México (DEM), disponible en <<https://dem.colmex.mx/Ver/pose>>.

captar lo “mejor” de su cuerpo, y ya sea que muestre parte de la decoración de la habitación en la que transmite o que directamente proceda a grabarse a sí misma en sus partes más destacables, ejecuta una especie de contoneo frente a la cámara, se presenta frente a ella y por los instantes en que su cuerpo es visualmente capturado, se conduce en virtud de que está siendo observada y evaluada a través del lente de la cámara que se ha inmiscuido en sus espacios íntimos. Un contoneo que dista de ser expansivo, es una danza calculada que exige un gran autocontrol. Modelar conlleva desprenderse un poco del cuerpo y gobernar su condición perecedera (como cuando se cansa y adolece), para volverse excesivamente consciente, pero no del cuerpo en sí mismo, sino de su relación con la cámara y su devenir representación. Representación que será eventualmente valorada en virtud de los márgenes dominantes de la deseabilidad.

Para poder saber con exactitud qué ángulo y qué pose mantener, las *camgirls* ven su “reflejo” digital a través del *room*, algunas como ELK conectan una pantalla plana, más amplia que la del computador para poder observarse bien y cerciorarse de que el acomodo del cuerpo y la cámara sea el indicado. Se observan a sí mismas modelar para lograr un mayor control sobre sus movimientos y la representación que producen. Otras —las que pueden invertir mayores cantidades de dinero en sus instrumentos de trabajo— utilizan varias cámaras, de modo que puedan pasar de un ángulo a otro sin mayor complicación y acorde a lo que más quiera destacarse en cada ocasión. Una *camgirl* a la que se observó durante la ciberetnografía utilizaba dos cámaras: una que le proporcionaba un ángulo relativamente más panorámico y otra en la podía enfocar partes específicas de su cuerpo. De tal manera, cuando ella asumía una posición distinta cambiaba también el enfoque de cámara o directamente cambiaba de cámara para que pudiera retratar el cuerpo con mayor efectividad y, viceversa, su cuerpo se conducía en una búsqueda permanente del encuadre. En la pose subyace un manejo controlado de la cámara y el cuerpo, lo que supone un aprendizaje y una comprensión del instrumento de captación en relación con el cuerpo, igualmente instrumentado. Así, esta danza calculada, esta relación sintáctica insociable entre el cuerpo y la cámara, conlleva una profunda cercanía: se siguen mutuamente, se buscan y complementan, cada cual cumple la función que les otorga el código de las plataformas a través de otro.

Sumado a ello resultó muy interesante observar cómo había una especie de normalización de ciertas poses que eran consideradas efectivas, poses que las *camgirls* replican al percatarse de que gustan más a los *viewers* y generan mayores índices de satisfacción y, por ende, ganancias. A continuación se presentan ilustraciones de algunas de estas poses que no representan a ninguna *camgirl* en particular, esto con el fin de brindar al lector información visual, pero sin mostrar fotografías que puedan llegar a vulnerar la privacidad de las *camgirls*.



(Ruiz Grajales, 2022)

Estas poses se repiten sistemáticamente en las plataformas como un modelo estándar del cuerpo en posiciones típicas y hasta paradigmáticas de esta industria. Las *camgirls* aprenden a conducir el cuerpo y posar de forma “favorecedora” en la medida en que se destacan las áreas que resultan más deseables para los *viewers*, esto es, los senos y, especialmente, los genitales. La cámara se focaliza en estas áreas, consideradas como más atractivas y el cuerpo se conduce en función de ello. Este tipo de conducción del cuerpo tampoco es que

diste demasiado del aprendizaje que tiene una modelo de pasarela o una *influencer* de Tik tok o Instagram que ha aprendido a posar y presentarse ante la cámara, con la actuación y el control del cuerpo que esto implica. La diferencia sustancial radica en que el tipo de *show* que realizan las *camgirls* es de carácter erótico-sexual, en él la modelización del cuerpo no tiene lugar para eufemismos visuales, es abiertamente revelado.

Una pregunta muy pertinente es: ¿cuál es el papel del *viewer* en todo esto? En todo caso, él asimila que estas posiciones del cuerpo son las más deseables. Su deseo se detona, precisamente, al ver a la *camgirl* dejando al descubierto sus partes más íntimas. En el *chat* constantemente se leen peticiones en torno a que la *camgirl* asuma cierta pose o realice cierta práctica que lleve su modelaje al punto cúlmine y más esperado, que la cámara enfoque los puntos focales del cuerpo, es decir, aquellos que detonen el deseo y, en último término, la masturbación del *viewer*. Asimismo, partiendo de que el modelaje es, en lo fundamental, una relación de subordinación que el cuerpo en movimiento tiene con la cámara, podríamos encontrar cierto paralelismo con la subordinación que el cuerpo del *viewer* tiene frente a la pantalla y las imágenes que ésta proyecta, pero ciertamente él no está bajo la vigilancia de la cámara, por lo que su cuerpo no debe asumir alguna posición en particular. Siempre y cuando el movimiento onanista, mecánico y repetitivo, de su cuerpo se encuentre en ejecución, podemos decir que está siendo conducido exitosamente y se están generando los capitales necesarios que la plataforma necesita.

De tal suerte que la modelización implica una conducción táctica del cuerpo, es decir, se conduce en la medida en que responda a una productividad de poder y riqueza. El cuerpo debe moldearse y modelar bajo ciertos parámetros y esto es posible gracias a la introducción del dispositivo que impone un encuadre que captura al cuerpo y facilita la conducción de sus energías. Así, los instrumentos de captación son, finalmente, instrumentos políticos que disciplinan al cuerpo, pero, al mismo tiempo, la regimentación del deseo del *viewer* y el autocontrol que la *camgirl* debe poner en marcha al modelar (y vigilarse a sí misma), suponen un nivel de asimilación tal del poder que éste parece expresarse como una entrega “voluntaria” de las energías del cuerpo. Nos acercamos entonces a un funcionamiento híbrido de disciplina y control.

3) Parcialización. En la táctica de la individuación ya se observaba una parcialización del sujeto a través del perfil, pero como se planteaba, esta parcialización se da también sobre el cuerpo mismo. La anatomopolítica del cuerpo disciplinado a la que refería Foucault nos sirve para explicar en qué consiste la táctica de la parcialización:

El momento histórico de la disciplina es el momento en que nace un arte del cuerpo humano, que no tiende únicamente al aumento de sus habilidades, ni tampoco a hacer más pesada su sujeción, sino a la formación de un vínculo que, en el mismo mecanismo, lo hace tanto más obediente como más útil y al revés. Fórmase entonces una política de las coerciones que constituyen un trabajo sobre el cuerpo, una manipulación calculada de sus elementos, de sus gestos, de sus comportamientos. El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una “anatomía política” que es igualmente una “mecánica del poder”, está naciendo; define cómo se puede hacer presa en el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que determina. La disciplina fabrica así cuerpos sometidos y ejercitados, cuerpos “dóciles”.¹⁰¹

Ya en las ilustraciones que se presentaron para abordar la cuestión de la modelización se observaba el carácter fragmentario de la representación del cuerpo en las plataformas. A la conducción del cuerpo y sus movimientos a través de la pose como dispositivo corporal, sumémosle una genitalización que parcializa el cuerpo y lo desrostrifica. La anatomopolítica del cuerpo en el contexto de las plataformas supone una desarticulación del cuerpo de tal modo que pueda controlarse por partes y se le amputen aquellas extremidades que son improductivas en lo que respecta a los regímenes del deseo. Así, el deseo funge aquí como un mecanismo para incentivar la producción y el consumo del cuerpo, algo que sostiene la economía de las plataformas de *sexcam*, pero para poder producir un cuerpo que desea o que es deseado —desde los enclaves que dicta la plataforma— es necesario producirlo como un cuerpo dócil. Consecuentemente, el cuerpo no se habita en las múltiples dimensiones que lo hacen ser él mismo, sino que se sustrae de su mismidad, como cuerpo entero, para cumplir con los

¹⁰¹ Michel Foucault, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, p. 126.

regímenes del deseo y la representación que le son impuestos. En el caso de la *camgirl* vemos un cuerpo fragmentado que no se representa enteramente, sino por partes, ya sea que se trate de una hiper-representación de las partes que se conciben como más eróticas y deseables o que se fragmente en virtud de la expulsión de aquellas partes que se definen como indeseables. La especial deseabilidad que se vierte sobre los genitales queda en evidencia cuando observamos a aquellas *camgirls* que sólo realizan prácticas pagadas por adelantado y con un monto de *tokens* establecido por ellas mismas, pues justamente sitúan la exposición de sus genitales y su estimulación entre las prácticas que tienen un costo más elevado. Dentro de las múltiples plusvalías que posee el cuerpo, los genitales se encuentran en un punto cúlmine.

La genitalización del cuerpo es abordada por Fabián Jiménez Gatto al pensar críticamente en las representaciones que imperan en la industria pornográfica —con la cual las plataformas de *sexcam* guardan gran relación—. Respecto a los daguerrotipos estereoscópicos de Auguste Belloc, pioneros en las representaciones pornográficas, escribe:

Las imágenes de Belloc inauguran, en el registro fotográfico, una serie de convenciones representacionales que se mantienen hasta nuestros días, entre ellas el *split beaver*, el clásico encuadre pornográfico donde el sexo femenino, enmarcado por unas piernas abiertas y desarticulado auráticamente de la dimensión del rostro, se abre ante nuestra mirada, en una suerte de apertura ginecológica, muchas veces facilitada por la propia modelo, originalmente subiéndolo su vestido con una mano y cubriendo su cara con la otra. Doble movimiento de negación de lo femenino, paralela desposesión de su placer y de su subjetividad [...] doble proceso de ocultamiento y desocultamiento: la modelo levanta su falda con la mano derecha para revelar su sexo, mientras su mano izquierda oculta su rostro, un gesto dual que condensa, en una micropolítica del cuerpo, toda la tiranía del sexo sobre el rostro. En resumen, el precio de esta puesta en imagen del sexo es, en la economía visual del porno, la obliteración de la subjetividad.¹⁰²

No es que la pornografía exponga un desnudo en la dinámica de un cuerpo entero, por el contrario, muestra fragmentos de un cuerpo: un cuerpo sin rostro o cuyo

¹⁰² Fabián Giménez Gatto, “Retratos vúlricos”, p. 7.

rostro queda en segundo plano, generando así, según el autor, la obliteración de la subjetividad femenina. Asimismo, considera que en la pornografía predomina una genitalización de la actividad sexual, algo que guarda estrecha relación con la inspección genital de corte ginecológico. En los performances producidos por la *camgirl*, el deseo de inspeccionar el cuerpo también se hace evidente, constantemente los *viewers* sentencian por medio del *chat* que las *camgirls* se “abran”, es decir, que abran las piernas o se coloquen en posiciones que dejen ver sus genitales, ayudándose con las manos. A las *camgirls* se les exige que se muestren ante la potencia visual —y sexual— del *viewer*. La óptica se produce como un instrumento político, quien observa está en una posición de poder ante quien es observada y examinada en sus confines internos. Esta obsesión, casi médica, por la inspección del cuerpo, llega a su punto cúlmine en ciertas categorías como “gyno” o “gynosex”, en las que se utilizan espéculos ginecológicos para dar visibilidad a la interioridad de los órganos sexuales. También se introducen cámaras en los cuerpos para observar la penetración desde un ángulo interno y se utilizan instrumentos como perforadores, pinzas, inyecciones o tijeras para estimular o infligir dolor en ciertas áreas. Lejos de lo que pudiera pensarse, tales producciones no son una rareza, sino que son bastante difundidas. El cuerpo de las *camgirls* se convierte en un objeto de observación, se abre y se escinde, se explora en su interioridad, se irrumpe en su estado cerrado. Pensando en el cuerpo humano como una unidad protegida por capas de huesos, músculos y piel —tales cumplen con una función defensiva—, la penetración física y simbólica de la cámara y el instrumento ginecológico —o la cámara, como instrumento ginecológico—, terminaría introyectando, más allá de las defensas del cuerpo y del sujeto, un proyectil externo que, al exhibir los órganos sexuales y amputar todas aquellas áreas sobrantes, desarticula la unidad del cuerpo, quedando así la más exánime genitalidad: una genitalidad ajena al sujeto, en cualquier caso, ya convertida en objeto.

El *viewer*, por su parte, cumple el papel de disciplinar, focaliza su mirada en estas partes detonadoras y valoriza el performance con sus *tokens* dando especiales sumas a aquellas *camgirls* que muestren sus genitales, pero él mismo posee también un cuerpo seccionado, genitalizado. Suele hacerse mucho hincapié en cómo las producciones pornográficas genitalizan el cuerpo de las mujeres y las

desrostrifican, pero resulta interesante trasladar esta misma reflexión al caso de los hombres, particularmente de los *viewers*. Empecemos planteando que en el contexto de las plataformas la masturbación es una transferencia energética y como tal debe realizarse de manera eficaz y, sobre todo, rápida. En las entrevistas realizadas a *viewers* se hizo evidente que un claro patrón de conducta consiste en entrar a las plataformas con el propósito específico de ver a alguna *camgirl* y masturbarse sin mayor detenimiento. La práctica masturbatoria se realiza de manera estandarizada y se focaliza en la estimulación del pene. Al respecto, GBR compartió una situación muy personal a la que se enfrentó debido a que observaba pornografía y visitaba plataformas de *sexcam* en demasía. Su excesivo consumo de estas representaciones le provocó grandes dificultades para disfrutar de sus experiencias sexuales cuerpo a cuerpo, puesto que eyaculaba rápidamente y su pareja se mostraba insatisfecha con la situación. Asimismo, estas representaciones le habían mostrado imágenes idealizadas e irreales de los cuerpos y las prácticas sexuales que le hacían imposible disfrutar plenamente de sus experiencias reales al no considerarlas “demasiado buenas”.

Un elemento muy interesante es que dentro de su relato se resaltó mucho la palabra “ritmo” para describir la velocidad de las representaciones pornográficas, esta secuencia veloz de imágenes que produce una sobreestimulación visual y detona tanto el deseo como la eyaculación a la brevedad. En todo caso, el ritmo del cuerpo de GBR se había alterado tremendamente y estaba subvertido al ritmo de las representaciones de las plataformas al punto en que, incluso cuando no se encontraba observándolas, producían en él una especie de resonancia que le impedía controlar y dirigir su propia experiencia sexual. El cuerpo también tiene memoria, sobre él se pueden dejar rastros, patrones de conducta. Se pone en práctica la conducción del cuerpo que ya se mencionaba en la táctica de modelización, de nuevo, la cuestión del ritmo, del movimiento mecánico y repetitivo que conduce el cuerpo se hace presente, sin embargo, el agregado que nos brinda la experiencia de GBR es la concentración del placer en el área genital, es decir, la masturbación como experiencia exclusivamente fálica, puesto que él no estimulaba otras áreas de su cuerpo, sino que se concentraba únicamente en su pene y en las imágenes que observaba —constituídas también por cuerpos genitalizados—.

GBR hizo alusión al término “descargarse” para describir su experiencia, como si el semen le hubiera significado una concentración energética en el cuerpo que luego expulsaba hacia el exterior a través de la eyaculación. Es como si los fluidos salieran del circuito de la reproducción en el que se encontraban retenidos durante el fordismo, para aceitar los engranajes postfordistas que son propios de las producciones pornográficas y las plataformas de *sexcam*. Una vez lograda la eyaculación y expulsada la descarga, GBR experimentaba una sensación de gran bienestar: “me hacía sentir mejor masturbarme, me sentía de mejor humor y con más energía, era casi como un alivio. La eyaculación masculina como culminación del acto sexual, se vincula con el tipo de representaciones androcéntricas que proliferan en la industria pornográfica, sumamente centrada en el falo como área nuclear de la experimentación del placer. La eyaculación masculina es construida como la cúspide del acto sexual, pero para lograrla a la brevedad es necesario concentrar los estímulos en el área fálica. Así, no nos referimos a una estimulación del cuerpo en la que el *viewer* se detiene en cada una de las partes que lo componen, experimentando placer en todas las formas posibles que permita la imaginación, explorando en lugares insospechados del placer, sino que predomina un movimiento repetitivo y mecánico que se focaliza en la descarga energética efectuada por el pene. La multiplicidad de zonas erógenas que pudieran expandirse por el cuerpo se limita al falo y se produce una transferencia energética que es directamente —e inmediatamente— capitalizable.

La táctica de parcialización adquiere tal importancia porque al fragmentar el cuerpo es posible hacerlo más dócil y, al mismo tiempo, productivo en tanto que se cercena toda área del cuerpo que resulte improductiva: se le expulsa del ámbito de la representación, el deseo y el placer. En principio, la genitalización se da en el campo de la representación de las *camgirls*, al proponer que unas partes del cuerpo son más deseables y poseen mayor capacidad de producir plusvalor que otras, pero esto evidentemente tiene grandes implicaciones en sus experiencias corporales. De esta misma manera sucede con los *viewers*, pues los estímulos que pudieran experimentar en la amplitud de su cuerpo se limitan rotundamente. Se incurre en una obliteración de los sentidos y la sensibilidad, de la capacidad del cuerpo de experimentar placer, pues se produce un determinado tipo de estimulación sexual que limita la erogenia a nada más que la zona genital.

Concentrar el placer en áreas específicas y regimentar el deseo a través de la producción de representaciones parcializadas puede pensarse como una forma de control político sobre el cuerpo, cuyas energías son destinadas y conducidas específicamente en relación con las producciones pornográficas y del *sexcam*, que exigen eficacia e inmediatez. Las plataformas de *sexcam* se capitalizan a través de la generación de deseo y su realización como placer, pero para ello deben amputar los excedentes improductivos del cuerpo.

En esta medida, cabría pensar si, en realidad, pese a tener la intención supuesta de producir deseo y placer, lo que se logra es sí, en parte, producirlos, pero también conducirlos y, en ese sentido, limitarlos a las formas específicas en que pueden generar plusvalor. ¿Acaso cercenar el cuerpo a través de esta micropolítica no es también mermar sus deseos y limitar su capacidad de goce?

- 4) Masificación. El *room* es la demostración máxima de cómo puede hacerse converger un paradigma de individuación y uno de masificación; por un lado, se actúa sobre el cuerpo individual al representarlo —siempre individuado, modelizado y parcializado— pero también, el cuerpo de la *camgirl*, al devenir representación se masifica, se transmite ante la mirada de incontables *viewers* y en relación con muchos otros *rooms*. En el perfil hay una gestión individual que remite al sujeto a una reducción de sí mismo al momento en que debe remitir su proyección digital a parámetros muy limitados de autorepresentación, sin embargo, esta gestión individual se masifica si consideramos que el formulario del perfil, con los datos específicos que deben proporcionarse en él, es igual para cada *camgirl* y para cada *viewer* dentro de la determinada plataforma en la que se encuentre navegando. Asimismo, la modelización del cuerpo pasa por una conducción individual, sin embargo, este conjunto de conducciones se da gracias a la masificación de representaciones a partir de las cuales las *camgirls* aprenden a modelar y a su vez se convierten en el potencial referente de otras *camgirls* que seguirán su ejemplo. Algo similar sucede en la táctica de parcialización, aquí se emprende una anatomopolítica del cuerpo que lo secciona para destacar las partes más deseables y productivas y amputar todos aquellos excedentes indeseables e improductivos; no obstante, en la plataforma nos encontramos con una masa de genitales que se muestran agrupados y coherentemente ordenados.

Por consiguiente, las tácticas que se implementan sobre el cuerpo no sólo se limitan al cuerpo individual, sino que actúan sobre el cuerpo social en su totalidad. Esto sucede, en buena medida, gracias a las posibilidades que brinda el medio digital en lo que respecta a una gestión masiva de las energías productivas y consumativas. Se disciplina el cuerpo a través de mecanismos e instrumentos que se enfocan en el átomo del individuo —que en sí mismo se encuentra también atomizado en sus distintas partes y modelizado en función de ciertos regímenes del deseo y la representación— pero al mismo tiempo, estas tácticas son masificadas en la medida en que el conjunto de individualidades —de corporalidades— se ordena como masa, pasando de una conducción focalizada a una amplificada.

VII. Disciplina y control

Estas son las tácticas que se implementan sobre el cuerpo —y también sobre la subjetividad, en el caso de la táctica de individuación, y sobre la masa, en el caso de la táctica de masificación— y reproducen, al mismo tiempo, lógicas pertenecientes al régimen disciplinario que planteó Foucault, pero habría que considerar que responden y se enmarcan en el momento histórico que Deleuze definió como el régimen de la sociedad de control. Al abordar la cuestión del cuerpo y analizar las formas en que se ponen bajo sujeción sus energías en pos de la productividad de estos entornos digitales, se tomó la decisión de referir a una anatomopolítica del cuerpo —al individualarlo, parcializarlo y modelizarlo—, se emprendió la tarea de pensar en cómo los instrumentos de captación disciplinan a cada “átomo-individuo” se indagó en los distintos mecanismos —tales como el *room* y el perfil— que enmarcan al sujeto y le otorgan ciertos regímenes de representación. También se hizo alusión a cómo todas estas tácticas —individuación, modelización y parcialización— se vinculan con la táctica de masificación puesto que el régimen disciplinario actúa tanto sobre los sujetos, como sobre la masa. Sin embargo, es necesario tomar en cuenta que esto entra, por lo menos aparentemente, en tensión con ciertas propuestas que dieron seguimiento al pensamiento de Foucault respecto a las sociedades disciplinarias. Para mayor claridad sobre esta discusión, veamos, en principio, cómo definía Foucault la “disciplina”:

La disciplina es, en el fondo, el mecanismo de poder por el cual llegamos a controlar en el cuerpo social hasta los elementos más tenues, y por éstos alcanzamos los átomos sociales mismos, es decir, los individuos. Técnicas de individualización del poder. Cómo

vigilar a alguien, cómo controlar su conducta, su comportamiento, sus aptitudes, cómo situarlo en el lugar en que sea más útil: esto es, desde mi punto de vista, la disciplina.¹⁰³

La disciplina actúa específicamente sobre los sujetos al atomizarlos, involucra una determinada organización del espacio a través de centros de encierro, y una serie de técnicas de vigilancia y modulación sobre el individuo con el fin de controlar, en su conjunto, al cuerpo social. Sin embargo, el autor advertía que este modelo de sociedad estaba mutando debido a una serie de transformaciones. Esto fue secundado por Deleuze, quien va más lejos y asegura que “las sociedades de control [...] están sustituyendo a las disciplinarias”¹⁰⁴. Para Deleuze, la sociedad de control escapa del centro de encierro y deja de ejercer un poder focalizado, sustituye la fábrica por las empresas, deja de moldear y comienza a cifrar y cuantificar, hace uso de nuevas tecnologías para sobreproducir, controla a través del marketing, pone mayor énfasis en la figura del consumidor que en la del trabajador, apuesta por la capacidad de los individuos de autorregularse e implementa libertades que derivan en controles más efectivos. Las aportaciones de Deleuze logran dar continuidad al pensamiento de Foucault, pese a ello, la ruta que sigue esta investigación nos lleva a plantear si los mecanismos disciplinarios y los mecanismos de control, pese a ser representativos de momentos históricos distintos, pueden actuar conjuntamente, por lo menos al nivel de las tácticas que se implementan sobre el cuerpo en las plataformas de *sexcam*.

Recordemos que Foucault definía el régimen disciplinario como, simultáneamente, masificante e individualizante y en esta misma línea, podemos decir que las tácticas que se implementan a través de los instrumentos de captación se concentran en el cuerpo, pero se dirigen hacia la masa. No obstante, es un hecho que hubo un cambio sustancial que tiene que ver con transformaciones tecnológicas que sufrió la sociedad contemporánea en las últimas décadas. Así, en el contexto de las plataformas de *sexcam*, al impulso individualizante y masificante podemos agregar una gestión a gran escala de los individuos en tanto datos y cifras. Gestión lograda gracias al algoritmo, que maneja grandes conglomerados de datos y está configurado para conducir la navegación e incentivar el consumo. En la táctica de individuación, por ejemplo, observamos una determinada configuración de las subjetividades digitales basada en espectros muy

¹⁰³ Michel Foucault, *Estética, Ética y hermenéutica*, p. 243.

¹⁰⁴ Gilles Deleuze, “Post-scriptum sobre las sociedades de control”, p. 13.

limitados del sujeto-usuario, basta el llenado de un formulario genérico para construir un perfil. Esto implica un mecanismo de sujeción que actúa, en principio, sobre el individuo, y posteriormente, sobre la masa de individuos que poseen el mismo tipo de perfiles, pero en cuanto entra en acción el *software* de la plataforma ocurre algo más: una gestión algorítmica que se sirve de la información proporcionada por el usuario para generar una agrupación estratégica de perfiles. Así, la *camgirl* que usamos como ejemplo, adscrita a las categorías “tatuada”, “rubia”, “depilada”, etcétera, será agrupada con otras *camgirls* tatuadas, rubias y depiladas, y el algoritmo hará uso de la información que ella proporcionó para que su *room* llegue a los *viewers* que tienen mayor probabilidad de disfrutar de su performance, puesto que todas las interacciones que él ha tenido en la plataforma quedan registradas y ésta comienza a mostrarle el contenido que más le gusta.

Hay una especie de salto del individuo a la masa y luego al conglomerado de datos que es importante destacar. Consecuentemente, en principio, podemos señalar que la táctica de individuación es directamente disciplinaria, pero la configuración de las subjetividades en el ciberespacio se encuentra gestionada por el algoritmo en tanto cifra los perfiles, lo que es más propio de las sociedades de control. Igualmente, en los *tags* o categorías a los que se adscriben la *camgirls* hay una “descripción” del sujeto, del cuerpo que se moldea para actuar y verse de determinada manera, hay un deber ser que, de no cumplirse, recibe el castigo de la falta de propinas y el rechazo del *viewer* insatisfecho. Sin embargo, la categoría demanda mayoritariamente la autoadscripción de la trabajadora que “libremente” decide describirse a través de ciertas categorías para hacerse más visible en la plataforma, para “venderse” de forma más atractiva a los consumidores, por esta razón, aquí se juega una autorregulación del individuo. Lo mismo podría pensarse respecto a las tácticas de modelización y parcialización, que actúan sobre el cuerpo dócil, lo segmentan y conducen, a grandes rasgos: lo disciplinan, pero más allá de la vigilancia y evaluación que el *viewer* efectúa a través de la cámara, las mismas *camgirls* observan lo que funciona más dentro de las plataformas y asumen las posiciones más efectivas, enfocan la cámara en las áreas de su cuerpo que resulten más deseables. El ejemplo de la *camgirl* que conecta una pantalla para poder verse y conducirse mejor es especialmente ilustrativo: si bien el *viewer* la vigila y evalúa a través de las propinas, ella misma se autorregula y sobre ella se implementan controles sutiles, pero no por eso menos efectivos. Similarmente, el deseo, que tan crucial se mostró en las tácticas ejercidas sobre el cuerpo, se produce en buena medida gracias a una administración a gran escala de datos

que son gestionados algorítmicamente. En la regimentación del deseo se apela a la capacidad de los sujetos de autorregularse, se produce una entrega “voluntaria” de las energías del cuerpo, por ejemplo, a través de su realización como placer en la descarga eyaculatoria. El placer, aunque profundamente coercitivo —focalizado, atado a los ritmos fugaces de las plataformas y economizado—, se percibe positivamente.

Tal vez parte de la cuestión radique en que las tácticas se generalizan al punto en que son asimiladas por los usuarios, tanto por *viewers* como por *camgirls*, dando como resultado una entrega “voluntaria” —aunque finalmente, también conducida y disciplinaria— que se formula como satisfactoria. Veamos un cuadro que condense debidamente cómo en las tácticas que se ejercen sobre el cuerpo de los usuarios se articulan mecanismos tanto disciplinarios como de control:

Disciplina	Control
Vigilancia proveniente del <i>viewer</i> hacia la <i>camgirl</i> a través de la cámara. Actúa como un capataz.	Autocontrol de la <i>camgirl</i> al cerciorarse, a través de la pantalla, de que está posando y enfocando su cuerpo eficazmente. Se modula a sí misma.
Condicionamiento de la paga de la <i>camgirl</i> : la no paga como mecanismo de coerción. Se define cómo el cuerpo no debe conducirse.	La paga concebida como sistema de premiación y recompensa. Se define cómo el cuerpo debe conducirse a través de una autorregulación.
Individualismo a través de la perfilación del usuario: se actúa sobre el sujeto-perfil y luego sobre la masa de perfiles.	Seguido de la masificación de perfiles, los datos son gestionados algorítmicamente: se actúa sobre el conjunto de datos, los sujetos se conciben como cifras.
Perfil de usuario limitado que proporciona una carcasa con los datos que el sujeto debe llenar: la plataforma dicta los criterios de relevancia en torno a la representación de los sujetos.	Los usuarios, “voluntariamente”, proporcionan su información personal y, en el caso de las <i>camgirls</i> , se auto-adscriben a las categorías con el fin de obtener una mayor visibilidad.
La pose como dispositivo de control sobre el cuerpo: se lo modeliza a través de representaciones que determinan cómo moverse y conducirse para resultar más deseable.	La modelización como práctica aprendida. Son las mismas <i>camgirls</i> las que, al observar lo que le funciona a otras, imitan las mismas posiciones y reproducen los mismos enfoques puesto que son más favorables.
Anatomopolítica del cuerpo: seccionamiento en sus partes, genitalización y amputación	La masturbación concentrada se percibe placentera. La genitalidad de las <i>camgirls</i> se

simbólica de aquellos excedentes considerados “indeseables”. Asimismo, el deseo y el placer sexual se concentran en áreas muy delimitadas.	concibe como deseable.
Regimentación del deseo, en oposición al no deseo (que es desterrado de la representación).	Productividad del deseo. El deseo como vía de autorregulación del sujeto.

De lo anterior podemos concluir que las tácticas ejercidas sobre el cuerpo son capaces de articular ambos paradigmas: disciplina y control. Una serie de tácticas se implementan para darle al cuerpo un determinado uso y aumentar su eficacia, estas tácticas son híbridas, castigan el cuerpo y lo modulan, pero también le hacen experimentar placer y/o incentivan su autorregulación. Al articularse la disciplina y el control, se actúa, conjuntamente, sobre el cuerpo individual, sobre el cuerpo social (masa) y sobre la masa cifrada.

El cuerpo se ve en muchos niveles coercionado: desarticulado, modelizado, perfilado, pero lo anterior pasa también por una regimentación del deseo, por modos de producir placer en la medida en que placer y deseo se insertan en circuitos de producción y consumo. El deseo realizado como placer es directamente valorizable por lo que se produce una entrega “voluntaria” de las energías del cuerpo, ya sea porque se percibe como placentero —en el caso de los *viewers*— o porque hay además una búsqueda de retribución económica —en el caso de las *camgirls*—. De este modo, el cuerpo es instrumentalizado por los dispositivos de captación, tanto como es economizado, sin embargo, aun cuando la sujeción se da tanto sobre *camgirls* como sobre *viewers*, sigue habiendo una mayor concentración de poder en los *viewers*, ellos poseen tanto el dinero para proporcionar una paga a las *camgirls*, como un lugar imperativo en lo que respecta a la producción de deseo. Podemos decir que el *viewer* es quien principalmente desea — y percibe esta transacción como inherentemente placentera— a diferencia de la *camgirl* que, si bien puede o no desear y experimentar placer, su placer y deseo son prescindibles. Ella puede simplemente limitarse a realizar su trabajo, más allá de que lo disfrute o no. Aunado a ello, la diferencia de poderes entre las *camgirls* y los *viewers* se hizo evidente respecto a los perfiles: hay una sobreexposición del cuerpo de las *camgirls*, lo que contrasta con el anonimato de *viewer* quien funge como un capataz que valoriza y vigila (disciplina) encubierto.

Tal vez el problema de ciertos estudios es que plantean una visión etapista de la historia, en la que se asume que los procesos sociales se limitan a una consecución de paradigmas que se prosiguen y anulan unos a otros, como si no existiese una línea de continuidad, como si, por ejemplo, las tácticas típicas del régimen disciplinario hubieran entrado en desuso una vez que se han puesto en marcha los mecanismos típicos de la sociedad de control¹⁰⁵. En los estudios de caso podemos observar no sólo excepciones a la norma, sino fuentes de información empírica que nos permitan articular la teoría con las prácticas sociales, para entonces comprender las posibilidades y limitaciones de cada teoría.

VIII. Conclusiones en torno a la dimensión sintáctica

A lo largo de los apartados que componen este capítulo pudo comprenderse cómo la dimensión sintáctica de las plataformas de *sexcam* supone, en principio, una organización de los elementos que componen la interfaz gráfica. Sin embargo, esta nueva organización del ciberespacio de las plataformas no se limita a la organización de la interfaz misma, sino que se traslada a otras esferas, incidiendo en las maneras en que se organizan los lenguajes que se transmiten a través de la interfaz (y, por ende, en las formas de comunicación entre *camgirls* y *viewers*), en la relación que hay entre los cuerpos y los instrumentos, en la vinculación entre el espacio “físico” del hogar y el ciberespacio. Esta reorganización de distintos lenguajes, instrumentos, espacios y cuerpos tiene como propósito asegurar la productividad de las plataformas. Se produce una cadena de mando que, a través de una reorganización radical, define redes de relaciones en las que cada cosa, cada cuerpo, cada objeto y cada lugar, debe cumplir una función determinada, aun cuando, evidentemente, en todo esto haya un margen de error y agencia.

De esta forma, las plataformas se posicionan como una sofisticada tecnología que se propone codificar los lenguajes, los instrumentos, los espacios y los cuerpos, en la medida en que estos resulten productivos. Así, respecto a la sintaxis de los lenguajes

¹⁰⁵ Paula Sibila señala: “Una transición de un mundo hacia otro: de aquella formación histórica anclada en el capitalismo industrial, que rigió desde fines del siglo XVIII hasta mediados del xx y que fue analizada por Michel Foucault bajo el rótulo de "sociedad disciplinaria"-, hacia otro tipo de organización social que empezó a delinearse en las últimas décadas. En este nuevo contexto, ciertas características del proyecto histórico precedente se intensifican y ganan renovada sofisticación, mientras que otras cambian radicalmente. En ese movimiento se transforman también los tipos de cuerpos que se producen cotidianamente, así como las formas de ser y estar en el mundo que resultan "compatibles" con cada uno de esos universos.” (Paula Sibila, “La intimidad como espectáculo”, p. 19).

vemos una sobreexplotación de la imagen de las *camgirls* en detrimento de su voz; respecto a la sintaxis del espacio vemos cómo el espacio del hogar, antes meramente reproductivo, deviene en espacio productivo; respecto a la sintaxis del cuerpo vemos cómo éste es instrumentado por dispositivos de captura energética y condicionado a seguir ciertas pautas de acción y movimiento, convirtiéndose en un cuerpo productivo.

Respecto a este cuerpo productivo, que se re-sitúa a conveniencia, se han destacado una serie de tácticas que se implementan sobre él, y oscilan entre la disciplina y el control. En esta medida, puede decirse que la codificación de las plataformas se propone una gobernanza del cuerpo mismo, pues son sus energías las que sostienen la economía de las plataformas digitales, del mismo modo que son los hogares —como lugares de intimidad— los que sirven de base, de escenario y telón de fondo, para la producción del ciberespacio. La sintáctica instaurada por las plataformas, que genera una red de relaciones de sujeción política, condensa lo “humano” y lo “tecnológico-digital” en una misma maquinaria tecno-social cuyos enclaves son característicos del momento histórico que estamos viviendo.

En el capítulo siguiente, se continuará desarrollando la cuestión del cuerpo en las plataformas de *sexcam*, pero ahora en relación con otro instrumento que asume gran relevancia: el *sextoy* o “juguete sexual”.

CAPÍTULO 5. EL CUERPO Y EL *SEXTOY*



(Ruiz Grajales, 2023)

I. La centralidad del cuerpo y el *hardware*

En el capítulo anterior pudimos comprender que los *softwares* de las plataformas no sólo requieren sujetos digitalizados —como si se tratase de mentes informáticas que navegan por el medio digital cual esencias carentes de materia— sino que necesitan instrumentalizar los cuerpos mismos. Así, por mucho que el cuerpo se presente en su devenir imagen, los cuerpos de las *camgirls* siguen siendo cuerpos. La experiencia de las *camgirls* y los *viewers* no es una experiencia meramente digital o ciberespacial, sino que es una experiencia fundamentalmente corporal, sensitiva, orgánica.

Es gracias a los instrumentos de captación energética —la cámara, la computadora, el celular, entre otros— que el cuerpo se conecta con la gestión algorítmica. Al abordar la cadena de mando se planteó que el código del programa computacional, a través del lenguaje algorítmico, ocupa el lugar más alto dentro de la cadena de mando, pero éste no puede ejercer un poder sobre el cuerpo sino gracias a la introducción de los instrumentos de captación energética. De este modo el *software* depende del *hardware*, pero habría que pensar que depende incluso del cuerpo. Resulta de lo anterior una gran ironía: aun cuando prime el castigo y la subsunción del cuerpo por parte del *software* — y la interfaz gráfica que éste produce—, éste no deja de depender del cuerpo y sus energías: lo necesita para seguir sosteniendo la economía de los entornos digitales. La conducción del cuerpo se da entonces en niveles sutiles, pero no menos cruciales. Todos los componentes orgánicos y no orgánicos —tanto el cuerpo como los instrumentos de captación (*hardwares*)— serán gestionados estratégicamente a través de una compleja cadena de mando —de consumo y producción— en la que el cuerpo y su capacidad energética es el eslabón más bajo, pero también es imprescindible.

El cuerpo —tanto de *camgirls* como de *viewers*— generan riqueza para las plataformas y para ello es necesario que el *hardware*, es decir, los instrumentos de captación, se adapten ergonómicamente a él y lo conecten con el *software*. Por esta razón, resulta insostenible esta lectura —tan común dentro de la tecnociencia hegemónica, que abarca desde la biotecnología hasta la tecnoinformática— de que el *hardware* ha quedado en desuso frente al apogeo del *software* y que el cuerpo analógico se ha perdido en las viejas configuraciones de la modernidad para dar lugar al cuerpo digitalizado¹⁰⁶. En

¹⁰⁶ Al respecto, Paula Sibilia escribe: “Con la decadencia de aquella sociedad industrial poblada de cuerpos disciplinados, dóciles y útiles, decaen también figuras como las del autómatas, el robot y el hombre-máquina. Estas imágenes alimentaron muchas metáforas y alimentaron abundantes ficciones y realidades a lo largo

realidad, estas esferas son interdependientes: el *software* necesita del *hardware* para acceder al cuerpo y sus energías y el *hardware* es instrumentalizado en función de la programación del *software*¹⁰⁷. Asimismo, el cuerpo analógico, disciplinado, sigue resonando en el presente y le otorga al cuerpo digitalizado su lugar en el ciberespacio. Cuerpo situado y cuerpo cifrado: están en continuidad. Este planteamiento también es aplicable en la producción de semiomercancías en el contexto del capitalismo de plataformas, pues la generación de mercancías “sin cuerpo” no significa en ningún momento que el cuerpo y sus energías —su fuerza de trabajo— se vuelvan de pronto prescindibles.

De esta forma, a lo largo de este capítulo que expondrá una reflexión crítica respecto a aquellas apuestas teóricas que oponen el “obsoleto” Hombre-máquina, sostenido en el *hardware*, analógico y característico del régimen disciplinario, con el “novedoso” *cyborg*, sostenido en el *software*, digital, informático y característico del régimen de control. Y paralelamente, hay quien afirma que el taylorismo ha muerto y que nada del viejo fordismo se mantiene en los nuevos entornos laborales, mayoritariamente de servicios, en los que la vieja sociedad industrial no hace más que agonizar.

En contraste con lo anterior, esta investigación propone un enfoque histórico que si bien busca comprender el cambio de ciertas lógicas y la introducción de nuevos elementos —económicos, políticos, tecnológicos y sociales—, mantiene una reflexión basada en la continuidad. Especialmente, porque al situarnos en latitudes latinoamericanas, “tercermundistas” y, consecuentemente, más precarizadas, se vuelve difícil compartir este vértigo —que tanto defensores como detractores muestran— frente a lo que se concibe como una “nueva sociedad” en la que “las viejas formas” quedan en desuso frente al ímpetu desarrollista del capitalismo. Posiblemente tiene sentido pensar que hay algo como una superación del cuerpo, que ya no es útil ni necesario, desde el

de los últimos dos siglos. Hoy, en cambio, proliferan otros modos de ser. Alejados de la lógica mecánica e insertos en el nuevo régimen digital, los cuerpos contemporáneos se presentan como sistemas de procesamiento de datos, códigos, perfiles cifrados, bancos de información. Lanzado a las nuevas cadencias de la tecnociencia, el cuerpo humano parece haber perdido su definición clásica y su solidez analógica: en la esfera digital se vuelve permeable, proyectable, programable.” (Paula Sibilia, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, pp. 13-14).

¹⁰⁷ Incluso cabe reflexionar si *hardware* y *software* no son, de hecho, una misma cosa, y si esta dicotomía es homóloga a la que sostiene Descartes entre alma/mente y cuerpo. Más allá de la distinción analítica y de sus esferas de producción separadas, realmente no podemos hablar de un *software* sino es gracias al *hardware* que lo sustenta.

punto de vista del apogeo tecnocientífico, particularmente de la informática, cuando lo que se estudia es la producción tecnológica y el papel que cumple la comunidad científica —como trabajadores de alto nivel que se regocijan en un pensamiento más bien dado a la abstracción— en el desarrollo de *software*. Pero ¿podemos obviar que hay, en algún lugar del mundo, un repartidor de aplicación que día a día pone el cuerpo para hacer entregas? ¿Podemos ignorar que hay taxistas y trabajadoras domésticas, igualmente de aplicación, limpiadores de basura cibernética, trabajadores de plataformas de micro-tareas, trabajadores de *call centers* y, por supuesto, *camgirls*, que día a día alimentan con sus energías corporales toda esta maquinaria tecnológica y que son ellos quienes, en última instancia, alimentan la economía del *software* mismo?

Del mismo modo en que plantear que el ciberespacio es un espacio “virtual”, desconectado de “lo real”, sin mayor anclaje en la economía y la política del “espacio tangible” representaría un gran sesgo, no podemos dar por sentado que el cuerpo ha sido simplemente desterrado de las tecnologías digitales. La fase post-orgánica de la humanidad sigue siendo una imaginería futurista que, ya sea utópica o distópica, es eso: una imaginería muchas veces alimentada por la discursividad científica, pero en los hechos, en los eslabones más bajos de la cadena de producción, en las morfologías del trabajo de plataformas tercerizadoras, el cuerpo sigue estando bajo subsunción, sus energías siguen siendo extraídas y bajo tácticas disciplinarias supuestamente “rudimentarias”.

II. Cuerpo: objeto de poder

Como ha podido observarse, en el performance de la *camgirl* hay una ostentación de atributos deseables que permanecen constantemente bajo inspección. Recordemos, especialmente, el *gino* o *ginosex*, y la actitud ginecológica, casi médica, que subyace en la observación del cuerpo genitalizado. Si durante la edad clásica el cuerpo era ya inspeccionado, seccionado y sistematizado como objeto de estudio a través de las cada vez más influyentes prácticas de la medicina y la anatomía, ahora también es modelizado y valorizado bajo la mirada ginecológica de la industria del sexo. Respecto al descubrimiento del cuerpo como objeto y blanco de poder en el curso de la edad clásica —y, en último término, en las sociedades disciplinarias—, Foucault nos dice:

Ha habido, en el curso de la edad clásica, todo un descubrimiento del cuerpo como objeto y blanco de poder. Podrían encontrarse fácilmente signos de esta gran atención dedicada entonces al cuerpo, al cuerpo que se manipula, al que se le da forma, que se educa, que

obedece, que responde, que se vuelve hábil o cuyas fuerzas se multiplican. El gran libro del Hombre-máquina ha sido escrito simultáneamente sobre dos registros: el anatómo-metafísico, del que Descartes había compuesto las primeras páginas y que los médicos y los filósofos continuaron, y el técnico-político, que estuvo constituido por todo un conjunto de reglamentos militares, escolares, hospitalarios, y por procedimientos empíricos y reflexivos para controlar o corregir las operaciones del cuerpo. Dos registros muy distintos ya que se trataba aquí de sumisión y de utilización, allá del funcionamiento y de explicación: cuerpo, útil cuerpo inteligible [...] Los famosos autómatas, por su parte, no eran únicamente una manera de ilustrar el organismo; eran también unos muñecos políticos, unos modelos reducidos de poder [...].¹⁰⁸

Para Foucault, el descubrimiento del cuerpo no sólo consistió en darle una mayor inteligibilidad —a través del registro anatómo-metafísico—, sino, directamente, de disciplinarlo —por medio del registro técnico-político—, de administrarlo y otorgarle una utilidad. Se emprendió una anatomopolítica que ejerció un saber-poder sobre el cuerpo que en principio se efectuaba a nivel celular: el seccionamiento del cuerpo no sólo funcionaba para estudiarlo minuciosa y pausadamente, sino directamente para vigilarlo y corregirlo en cada una de sus partes. Lo anterior resuena muchísimo con el caso de las *camgirls*, cuyos cuerpos también se encuentran parcializados para ser disciplinados, ya sea por los mandatos del cuerpo deseable que amputan todo excedente indeseable o por los modos de semiotización dominantes de la industria del *sexcam* y de la pornografía que difunden una visión excesivamente genitalizada de la corporalidad, como se demostró al abordar las tácticas de modelización y parcialización. El imaginario del cuerpo fragmentado lo convierte en blanco de poder, al tiempo que se le inspecciona y direcciona: se le inventa, se conforma en torno a él toda una mítica del placer y el deseo mientras se pone bajo sujeción a través de técnicas empíricas, tácticas que conjugan dispositivos tecnológicos y sociales con el fin de otorgarle al cuerpo-objeto un amplio margen de productividad.

Los anatomistas-*viewers* experimentan deseo y placer al inspeccionar cuerpos fragmentados y son especialistas en el campo de las buenas genitalidades. Precisamente, en la ciberetnografía destacó la gran cantidad de palabras que se utilizan para describir —en el registro anatómo-metafísico— y evaluar —en el registro técnico-político— los cuerpos de las *camgirls*. En especial respecto a los genitales hay toda una imaginaria

¹⁰⁸ Michel Foucault, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, p. 125.

absolutamente compleja que los clasifica en variadas formas. El seccionamiento analítico del cuerpo, su descomposición en unidades aisladas, se emprende como una operación que facilita su comprensión y disciplinamiento. En las plataformas de *sexcam* la vagina no es sólo una vagina, es una vagina grande o pequeña, clara u oscura, blanda o apretada, con labios vaginales grandes o pequeños, rasurada, semirasurada, velluda o muy velluda, asiática, latina, negra, blanca, nativoamericana, hindú, un *mix* de todas las etnicidades, exótica, joven o madura, bonita o fea, masturbada, en reposo, haciendo un *squirt*, penetrada por un dildo... Infinitas posibilidades se despliegan para describir una sola parte del cuerpo. Se trata de todo un sistema de clasificación en el que ya se abundará más adelante al abordar las categorías, por el momento lo que se pretende destacar es que en la inspección ginecológica que se implementa en la industria del *sexcam*, en esta parcialización y sistematización —vale decir, en este estudio del cuerpo y sus partes— hay además un impulso valorizador/desvalorizador —en el sentido semiótico y económico de la palabra—.

No todas las vaginas —que no son tales, sino genitales de seres humanos vivientes y sintientes— se desean y valorizan en la misma medida puesto que no todas se encuentran en el mismo estatuto de lo deseable ni son retribuidas monetariamente en la misma medida, no es lo mismo una vagina clasificada como “clara” que una “oscura”, no es lo mismo una consignada a la “hermosura” que una condenada a la “fealdad”. Al construir lo deseable se construye, paralelamente, lo indeseable. Por lo tanto, en este contexto como en otros, el registro anatómico-metafísico no puede contemplarse aislado del técnico-político: si se genera un sistema de clasificación que parte de un estudio y una inspección del cuerpo es porque se lo disciplina y administra.

Otro elemento a destacar es que la pulsión del saber, que en este contexto se traduce en el afán de revelar el cuerpo en sus confines, es ante todo una práctica que ya desde la edad clásica tenía al deseo como su fuente, pero en las plataformas de *sexcam* el deseo de saber y generar clasificaciones especializadas del cuerpo analíticamente separado adquiere connotaciones abiertamente eróticas. La inspección ginecológica que emprende el *viewer* como práctica de dominación sobre el cuerpo-objeto es paralela a la del médico-anatomista. En ambos casos, la acción de ejercer un saber-poder, respaldado por toda clase de facultades que van desde la capacidad económica hasta la intelectual, es efectuada con gran placer. El goce de observar, inspeccionar, clasificar, evaluar, diagnosticar y valorizar, un goce que adquiere ahora nuevos matices en el jugueteo sexual,

en el cambio de roles y el uso de instrumentos médicos en contextos eróticos. Imaginarios que lejos de ser meras casualidades o concordancias curiosas resultan reveladores. El *ginosex*, de forma sutil y entre líneas, nos dice: la dominación respaldada por un saber-poder disciplinario erotiza, es excitante.

Disciplinario además es objetivizar un cuerpo, en tanto objeto o instrumento de conocimiento: concebirlo como un Hombre-máquina. En la dicotomía descartiana, el sujeto radica en el alma etérea y no en el cuerpo orgánico, máquina que aunque prodigiosa es profana, destinada a fallar y perecer. En la práctica médica, por ejemplo, la separación entre el alma y el cuerpo se refleja en el supuesto del cuerpo fallido, que permanece externo al conocimiento y es incapaz de descifrarse a sí mismo, por lo que debe ser diagnosticado —y corregido— por el conocimiento médico. Para Descartes, aun si el alma rebasa los límites del tiempo y el espacio, se encuentra atendida a la prisión perecedera del cuerpo. El sujeto es entonces ajeno a esa extraña y estorbosa máquina que es su cuerpo porque no radica ahí, sino que, en todo caso, éste es una carcasa que contiene a la razón¹⁰⁹.

El sujeto predilecto, por su parte, no es cualquier sujeto, no es el paciente: es el médico. No es el pobre, la mujer, ni el indio: es el “sujeto racional” —el “testigo modesto”, diría Haraway¹¹⁰— que posee las competencias intelectuales —o los capitales— del buen pensar. No es casualidad, entonces, la proliferación de metáforas alusivas al “cuerpo trabajador”, en contraste con aquellas referentes al conocimiento (externo al cuerpo) que se destinan a aquellos actores que conforman los centros de mando. En una fábrica, por ejemplo, el cuerpo es el trabajador, mientras que la mente o el alma es el patrón.

El dualismo cartesiano, sobre el que se sostiene la figura del Hombre-máquina, se mantiene y adquiere nuevos matices en las plataformas de *sexcam*. Aquí el alma/mente “virtual”, perfeccionada gracias al desarrollo tecnológico, le dicta al cuerpo cómo conducirse y concentra el “verdadero” conocimiento: un amplio registro de clasificaciones lo vuelven inteligible y una consecución de operaciones algorítmicas lo conducen. El *software* se erige como el alma/mente absoluta e ilimitada que concentra el

¹⁰⁹ Cfr, René Descartes, *Tratado del Hombre*, p. 226.

¹¹⁰ Cfr, Donna Haraway, *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*, p. 13.

saber más elevado porque es capaz de interconectar todas las almas/mentes dentro de una sola digitalidad. Una infinidad de operaciones cognitivas se coordinan en virtud de la gestión algorítmica y las mentes de los usuarios, en principio individuales, son reducidas a meras extremidades, retazos inconclusos, componentes análogos, porciones de información que el programa extrae y condensa en el amplio registro del *big data*. La invención del *software* no supera el paradigma cartesiano, sino que lo lleva a sus últimas consecuencias, emprende una toma del monolito político/Hombre-máquina para hacerlo transicionar de su fase humanista a su fase transhumanista (o anti-humanista), pero mantiene sus mismas lógicas.

En el medio digital, el saber no está encarnado y lo que es más, el cuerpo se desconecta de sí mismo para conectarse al ciberespacio y cumplir con los regímenes de representación que se le imponen: por momentos se olvida de que es un cuerpo entero, con sus propios ritmos, con imperfecciones, maneras diversas y erráticas de ser y estar; el cuerpo se fragmenta y adhiere a un ritmo, una pose, una representación, que le son externas. No se basta a sí mismo y olvida que, en realidad, está ahí, inmerso como cuerpo sintiente, sapiente y presente. Cuerpo despojado de saber, pues bajo el supuesto descartiano el saber radica en algo más elevado que la carne: una “virtualidad”, ya sea del alma, la mente —y ahora podemos decir también del *software*—, y si acaso “se encarna” es a través de individuos que más que encarnarla, la personifican: “testigos modestos” que la ponen en práctica, dígame científicos, médicos o programadores, figuras masculinas cuyas existencias corporales, subjetivas y situadas son igualmente negadas bajo el imperativo de la mente absoluta cuya génesis encontramos en el mito de la objetividad científica, una razón transhistórica.

Le Breton sitúa el deslizamiento del cuerpo fuera de la persona hasta el siglo XVI, previamente, médicos anatomistas como Vesalio seguían siendo incapaces de pensar en el cuerpo como algo ajeno al sujeto: “Vesalio representa desollados o esqueletos con una forma humanizada, no inertes y desprovistos de vida, sino con cierta actitud [...] el cuerpo epistemológicamente dissociado del hombre, autónomo, es contradicho por el cuerpo figurado, desollado, pero ante todo, hombre [...] El cuerpo protesta contra el gesto que lo aísla de la presencia humana”¹¹¹. La cosmovisión medieval, aún vigente en tiempos de Vesalio, se oponía al paradigma científicista a través de la toma de protesta de un cuerpo

¹¹¹ David Le Breton, *Antropología del cuerpo y de la modernidad*, p. 54.

que se niega a dejar de ser sujeto. La representación anatómica adquiriría tintes intensamente expresivos, en los que se veían rostros sufrientes y cuerpos en movimiento, cuerpos que parecería reclamaban su cualidad humana y se negaban a ser sólo objetos. Sin embargo, eventualmente esta reticencia a pensar el cuerpo fuera del hombre fue superada no sólo por parte de los médicos y anatomistas sino por toda clase de curiosos excéntricos que gustaban de coleccionar cadáveres disecados:

La disección queda legitimada para la investigación médica o para la enseñanza pero además hay particulares que instalan en sus domicilios consultorios anatómicos en los que reúnen curiosidades que el cuerpo humano puede ocultar e incluso despojos de hombres anatomizados, con predilección por cualquier “monstruosidad”. En esa posibilidad de reunir para uso personal cadáveres humanos con fines curiosos o para coleccionarlos, del mismo modo que se juntan otros objetos, sin que se vea en esta práctica ninguna ruptura axiológica, es posible observar nuevamente el deslizamiento del cuerpo fuera de la persona y su caracterización como fin en sí mismo, capaz de servir para investigaciones particulares: objeto anatómico para discernir su estructura interna, objeto de estudios estéticos para definir las proporciones ideales, el cuerpo se convierte también en objeto de exhibición¹¹².

El cuerpo se convierte en objeto de exhibición y, cabe decir, no escapa de su mercantilización, en él se veía un nuevo insumo a adquirir para deleitar ojos curiosos y despertar toda clase de fascinaciones. Algo que remite enormemente al modo en que el cuerpo se instrumentaliza en las plataformas de *sexcam*, pues al estar bajo sujeción se construye como un cuerpo que, si bien no es un cadáver, es ahora entendido como parte de una mercancía expuesta ante individuos mirones que se pierden entre la multitud, cuya observación dista de ser pasiva. En ambas situaciones el cuerpo sobreexpuesto permanece bajo observación, resplandeciendo tras una vitrina o tras una pantalla, es punto de mira y objeto de exhibición.

Entre la mirada ginecológica que predomina en la industria del *sexcam* y los anatomistas y coleccionistas que no veían en el cadáver a un sujeto sino a un objeto de deseo-conocimiento y exhibición, se presentan una serie de similitudes. El cadáver-objeto de conocimiento-deseo y exhibición es ahora también una semimercancía objeto de conocimiento-deseo e hiperrepresentación. Bajo la percepción que impera en las plataformas de *sexcam*, se entiende que, si el cuerpo quiere llegar a ser deseable, debe ser

¹¹² Cfr, *Idem*, p. 57.

leído —sometido y reducido— primero en sus partes, lo que implica una inspección muy focalizada y exhaustiva por parte de miradas múltiples y curiosas, que se deleitan en su devenir objeto.

De esta forma, la inspección del cuerpo, aunque germinadora de grandes placeres para los mirones, dista de ser ajena a ejercicios de poder, es de hecho profundamente disciplinaria. Objetivar el cuerpo como objeto —de estudio, exhibición y deseo—, como instrumento, como representación, como máquina, y en última instancia, como mercancía, es ejercer sobre él un poder rotundo. Concretamente, el cuerpo, con sus variados usos y aplicaciones, sigue siendo objeto de poder. La inspección ginecológica de los genitales de las *camgirls* hace eco de prácticas mucho más antiguas que podemos situar desde el descubrimiento del cuerpo mismo por parte de la medicina y anatomía occidental —campos que en su momento conformaron la creciente tendencia científica que, no está de más plantear de antemano: fue patriarcal y ejercía sobre los cuerpos-sujetos un poder sostenido en el saber—. La exhibición del cuerpo como algo ajeno al sujeto —como contenedor-mercancía— ante innumerables ojos curiosos deseosos de saber y placer es una práctica que se difunde en las sociedades disciplinarias y continúa hasta nuestros días. Esta visión instrumental del cuerpo no puede ser otra que la del Hombre-máquina y no puede sino suscribir los dos registros en los que se inscribe. De nueva cuenta declaramos: el Hombre-máquina —tanto como la metáfora mecanicista y su dualidad cartesiana— no está obsoleto, simplemente ha adquirido nuevos matices. El cuerpo, aunque en muchos niveles negado —en sí mismo— y exaltado —como objeto—, está en el centro de esta maquinaria productiva-consumativa, irónicamente negado, pero hiperrepresentado.

III. *Sextoy*

Dentro de los instrumentos de captación energética debemos incluir el *sextoy*¹¹³, pues entre todos es el que posee una mayor sofisticación y es el más característico de las plataformas de *sexcam*. Si la cámara, el micrófono, la computadora y el celular conectan con el cuerpo, el dildo es el más parecido al espejo ginecológico pues se introduce —profunda y directamente— en él. Una vez asentada la táctica de parcialización y estando ya el cuerpo permanentemente genitalizado en pos de su objetivación, lo que corresponde es la creación de un instrumento tecnológico que inspeccione y dé uso a los genitales de

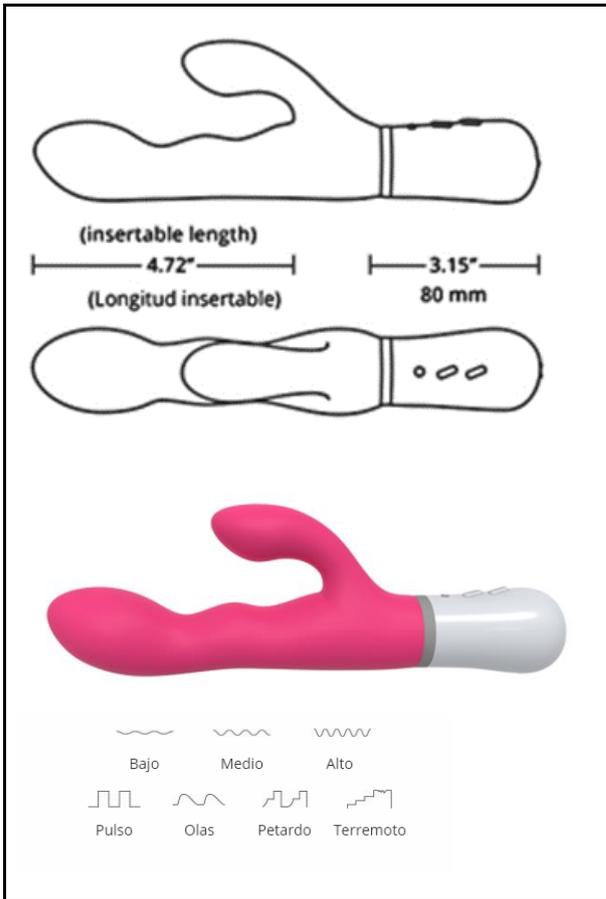
¹¹³ Juguete sexual electrónico.

las *camgirls* de manera eficaz. Pero comencemos por definir qué es un *sextoy*: este juguete consiste, a grandes rasgos, en un vibrador electrónico principalmente destinado a estimular áreas genitales, cuenta con *bluetooth* y conecta con la computadora o *smartphone* de la *camgirl*. Previamente, la *camgirl* debe instalar una aplicación y sincronizarla con la plataforma. Existen muchos fabricantes cuyos productos muestran variaciones de tamaño, potencia, forma y diseño. A continuación, se presentarán algunos de ellos pertenecientes a la marca “Lovense”¹¹⁴:

LUSH 3	
	<ul style="list-style-type: none"> - Puerto de carga magnético -Antena de última generación y placa de circuito impreso para mejor conectividad -Cola fija para evitar que el juguete se mueva -Silencioso y discreto (la vibración no produce ruido) -Cinco horas de uso continuo -Vibración poderosa con patrones ilimitados que pueden sincronizarse con tu música -Puede controlarse a distancia y por medio de Internet

NORA

¹¹⁴ Todas las imágenes presentadas se extrajeron de la página web de lovense (Lovense, “página principal”, disponible en <<https://n9.cl/pnr4z>>).

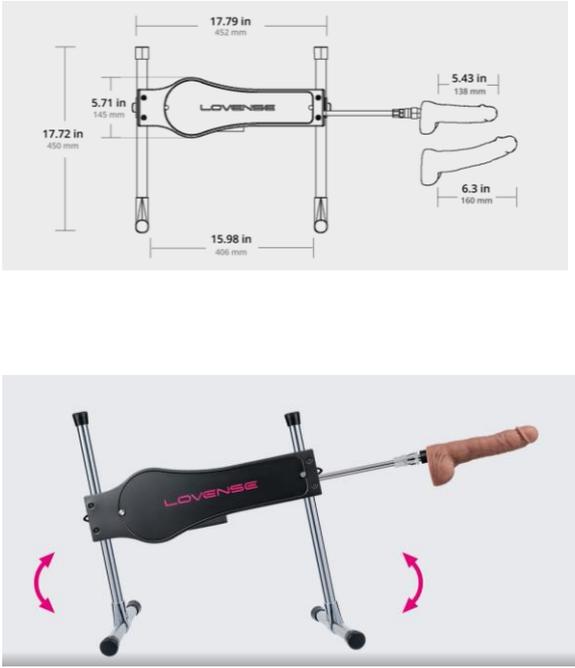


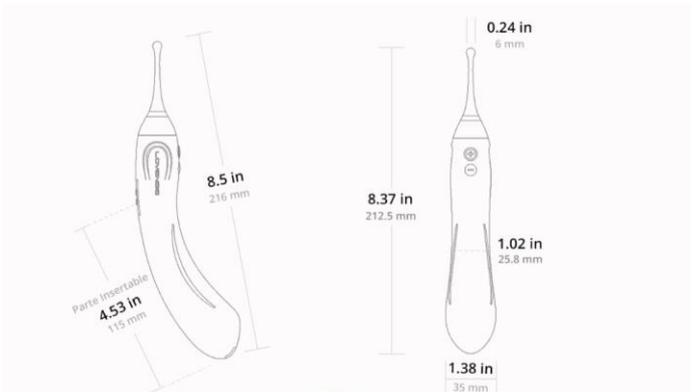
- Cabeza giratoria que estimula el punto G
- Eje optimizado para estimular “los lugares correctos”
- Brazo vibratorio flexible que se adapta a todos los tipos de cuerpo
- Resistente al agua
- USB recargable: hasta cuatro horas de uso continuo.
- Tipos de vibración: bajo, medio, alto, pulso, olas, petardo y terremoto
- Puede controlarse a distancia y por medio de Internet

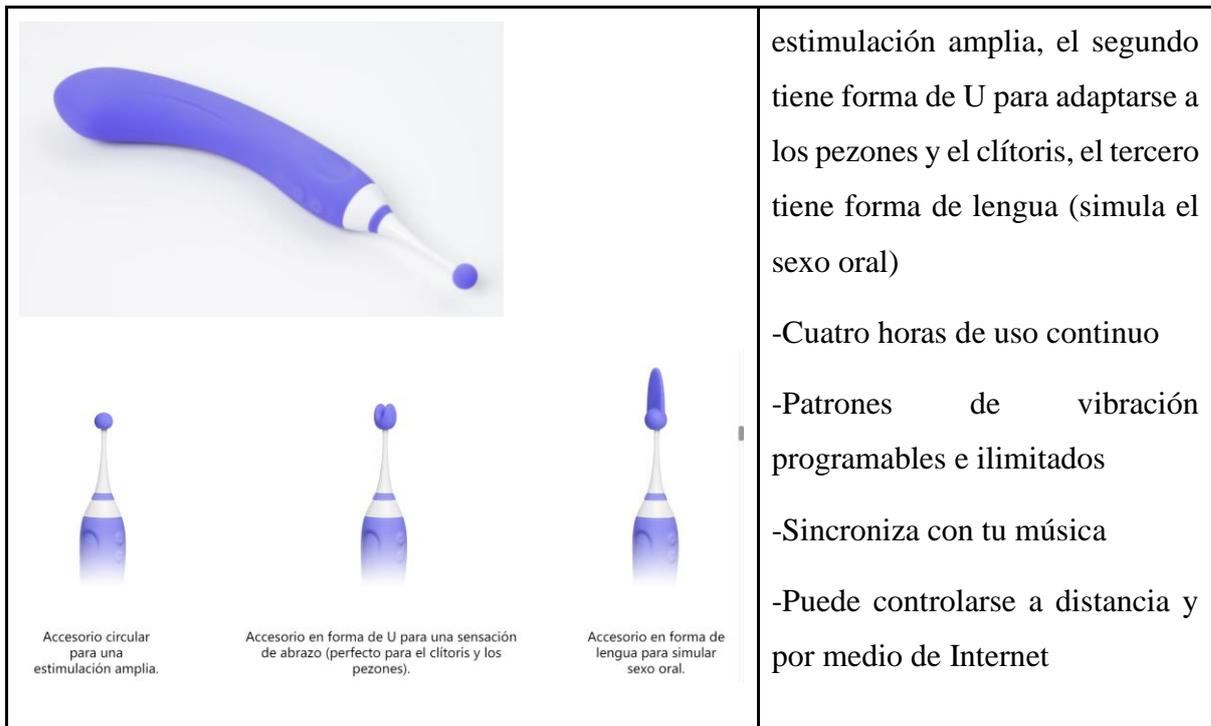
DOMI 2

- Agarre seguro y confortable
- Conectividad estable
- Inalámbrico
- Tamaño pequeño
- Cabezal de doble rotación que permite mantener un alto nivel de vibración
- Cuello reforzado que facilita aplicar presión donde se desee
- Cinco a seis horas de uso continuo
- Patrones de vibración ilimitados que pueden sincronizarse con tu música

	-Puede controlarse a distancia y por medio de Internet
--	--

<h3>MAQUINA SEXUAL/FUCKMACHINE</h3>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Altura y ángulo de impulso ajustables -Motor súper potente -Velocidad variable de hasta 300 impulsos por minuto -Longitud de impulso ajustable -Montaje sencillo -Dos dildos de silicona incluidos -Sincroniza con tu música -Puede controlarse a distancia y por medio de Internet

<h3>HYMPHY</h3>	
	<ul style="list-style-type: none"> -Vibrador doble para orgasmos rápidos -Cabeza de alta frecuencia que estimula el clítoris y potente vibrador de punto G en la base -Dos motores -Tres accesorios distintos para la cabeza de alta frecuencia: el primero permite una



Las descripciones del cuadro anterior son proporcionadas por la misma marca y son expuestas aquí como una forma de ofrecer a quien lee mayor claridad sobre cómo funcionan estos dispositivos. Los *sextoys* tienen un papel clave en la producción del performance en las plataformas de *sexcam*, aunque cabe aclarar que generalmente son usados por aquellas *camgirls* que han tenido los recursos suficientes para invertir mayores cantidades de dinero en sus instrumentos de trabajo.

El lema de Lovense es “tecnología sexual para cada dormitorio”, lo que resulta curioso puesto que la práctica sexual efectuada en espacios en principio privados, como es el dormitorio, rebasa la dinámica meramente intersubjetiva entre dos individuos que comparten cama para abrir paso al juguete sexual en un *show* que se transmite públicamente, frente a una multitud de espectadores. La mirada del *viewer*, con sus ya referidos aires de anatomista, tiene a su alcance un instrumento de inspección que resalta por su prolijidad y que produce en las *camgirls* intensos estímulos. Tal como el lema de Lovense lo declara, la creación de estos instrumentos parte de una especialización tecnológica y en su diseño subyace un profundo conocimiento del cuerpo y sus zonas erógenas, condensan lo que podríamos comprender como una prodigiosa tecnología sexual.

Anteriormente, quien usaba un vibrador electrónico contaba sólo con la vibración constante de un objeto que debía direccionarse de tal modo que produjera en el cuerpo

los efectos esperados, pero ahora el vibrador facilita este trabajo gracias a su sofisticado diseño. No se trata sólo de un objeto vibrante que debe ser direccionado para estimular áreas indistintas, sino de instrumentos de placer que profieren una estimulación concentrada, que están diseñados para adaptarse a áreas específicas del cuerpo, con poderosas e incontables vibraciones que van de lo bajo, medio, alto, pulso, olas, petardo, terremoto e incluso al ritmo de cualquier canción, que incluyen accesorios que permiten adaptar el *sextoy* y darle distintos usos. El cuerpo ya no hace uso del juguete sexual para estimular sus áreas erógenas, de hecho, es el juguete sexual hiper-especializado —y, como veremos, controlado a distancia— el que emprende una toma del cuerpo.

El que existan varias versiones de algunos de estos juguetes sexuales —como puede destacarse en *lush 3* y *domi 2*— nos indica que estos objetos están siendo constantemente rediseñados para aumentar su eficacia. Probablemente se hubo de tener todo un aparato de estudio de las reacciones del cuerpo ante ciertos estímulos para llegar a tal nivel de desarrollo, y pese a que carecemos de información sobre el desarrollo de los juguetes Lovense en su fase de producción, en sus variables y mejorables diseños se detecta un deseo de mejora continua que lleva a una constante superación tecnológica. Este entusiasmo por el desarrollo también se ve reflejado en la búsqueda por llegar a una superación del cuerpo mismo, pues estos vibradores no imitan relaciones sexuales humanas: buscan superarlas, llegar hasta las últimas verdades de la provocación de placer, ahí donde ningún individuo está fisionómicamente posibilitado.

En todos estos vibradores la potencia ágil, constante y multiforme, se vuelve sencillamente insuperable para el cuerpo, incapaz de alcanzar tal velocidad y adquirir tan variadas aplicaciones. Tal vez nunca se es demasiado ambicioso cuando de la mejora tecnológica y humana se trata, en ella subyace la superación de los límites que impone el estado natural de las cosas en virtud de la intervención artificial. Un saber-poder sin límites busca innovar tecnológicamente y superar los rezagos del cuerpo orgánico a través de la creciente sofisticación de los dispositivos e instrumentos¹¹⁵.

¹¹⁵ Esto entra en consonancia con el espíritu transhumanista de nuestra época. Escribe Sasha Cornejo: “[...] la robótica y la informática, configuran los ejes paradigmáticos con los cuales se espera no sólo superar las limitaciones biológicas, sino que ante todo marcan el acontecimiento que da cuenta de la obsolescencia del cuerpo biológico [...] Esto es resultado de la evolución tecnológica, expresado en el paradigma de la aceleración exponencial [...], la cual sostiene que el avance tecnológico trascenderá los límites biológicos e incluso que las máquinas inteligentes podrán mejorarse a sí mismas. Por lo mismo para la inteligencia humana va a resultar difícil siquiera concebir e imaginar las posibilidades tecnológicas futuras. La cultura humana que ha posibilitado este desarrollo puede entenderse aquí como fuente de creación de prótesis, —

Con el *sextoy* la ergonomía llega a un nuevo nivel: sumada a una comprensión profunda del cuerpo y sus formas genitales, se construyen mecanismos especializados y en constante desarrollo para estimularlos de la mejor manera. Se trata de una tecnología sexual que nos sugiere que la disolución entre el cuerpo y la máquina encuentra formas variadas de manifestarse. En el cuerpo-máquina se introduce otra máquina —*hardware-sextoy*— que se adapta ergonómicamente a él. La fuckmachine encuentra en el Hombre-máquina a su reflejo y algo asemejado a una relación simbiótica se establece entre el *sextoy* y el cuerpo. Primero, el *sextoy* es diseñado para adaptarse al cuerpo a través de dildos removibles que se colocan en una estructura cuya altura, longitud y ángulo de impulso son ajustables, luego, el cuerpo modela, se conduce y acomoda de tal modo en que el *sextoy* pueda entrar y activarse en él. Además, *hardware*-máquina y cuerpo-máquina se encuentran conectados, simultáneamente, con el *software*, de tal modo, la creciente disociación entre el cuerpo y el *sextoy* respondería a algo más amplio que esta relación y no estaría sino fortaleciendo la cadena de mando —producción y consumo— que previamente mencionamos. No es gratuito que en todos los *sextoys*, como se observa en particular en el lush 3 y su antena de última generación, se exprese un gran interés en mejorar la conectividad, pues el *software* de las plataformas accede al cuerpo también a través de este dispositivo. Tal y como sucede con los otros instrumentos de trabajo de la *camgirl*, aunque de una manera mucho más sofisticada, el *software* accede al cuerpo gracias a la mediación del *hardware* díldico como dispositivo de captación energética.

El *sextoy* en el contexto de las plataformas de *sexcam* es un instrumento político prodigiosamente diseñado para estimular las áreas genitales de las *camgirls*, pero esto tiene el objetivo de producir transacciones económicas. Además de su aplicación como instrumento de inspección y dominación por parte del *viewer*, está su aplicación como instrumento de trabajo por parte de la *camgirl*. El *sextoy* es un componente que si bien no está presente en todos los performances —a diferencia de la cámara, que es ineludible— sí potencializa su valor. En las entrevistas, BRS señalaba lo costosos que son estos instrumentos, pero hacía hincapié en su importancia puesto que, a la larga, adquirir un *sextoy* para posteriormente coordinarlo con la plataforma es una inversión, genera más ingresos y hace más atractivo el performance. Aquí la vibración genera estímulos tanto

prótesis tecnológicas—, símbolo y metáfora de un futuro porvenir que a creciente velocidad traza las posibilidades que la tecnología abre para la ‘auto-transformación’ humana”. (Sasha Cornejo, “La relación naturaleza y ser humano, tecnología y biología bajo la luz del posthumanismo”, p. 223.)

como ingresos, por eso resulta tan consecuente el hecho de que se ponga tal énfasis en la velocidad, potencia y duración vibratoria del *sextoy*. Si la cadena de montaje imponía su ritmo de producción sobre los cuerpos de los trabajadores, podemos decir que el *sextoy* impone su ritmo de producción/consumición sobre los cuerpos de *camgirls* y *viewers*. Un ritmo de vibración que, a diferencia de la cinta transportadora fordista, no exige un ritmo de trabajo constante, que se guía por una trayectoria lineal, sino un ritmo variable y sin límites, polifónico y multiforme, que varía en intensidad, duración y velocidad, pero que igualmente busca incentivar la generación de riqueza incidiendo tanto sobre la esfera de producción como la de consumo. El doble motor de *hymphy* extrae las energías que produce ese otro motor que es el cuerpo, y los tres motores se elevan, conjuntamente, a su máxima potencia. Lo mismo podríamos decir de todos los demás *sextoys* que ofrecen un uso continuo y prolongado —de entre tres a seis horas— para lograr una mayor productividad, puesto que si el ritmo se detiene, la producción/consumición también. La infinidad de secuencias en las que el *sextoy* puede vibrar es una ampliación de las posibilidades productivas de las plataformas. Velocidad, duración y potencia vibratoria tienen así una importancia crucial.

Ya se ha dicho que el *viewer* ejerce un poder sobre la *camgirl* a través del *sextoy*, pero tal vez sea preciso señalar que el *sextoy* también lo pone a él bajo sujeción. Que este dispositivo también tenga incidencia sobre el consumo conlleva que los consumidores mismos, los *viewers*, están subvertidos por mucho que tengan un lugar imperativo frente a las trabajadoras. El ritmo estrepitoso de la masturbación fálica del *viewer* —que abordamos en las tácticas de modelización y parcialización— encuentra en el *sextoy* a su homólogo, y si la conexión que el cuerpo de la *camgirl* tiene con el *hardware* es física —cuerpo a instrumento—, la que mantiene con el *viewer* es en principio semántica: una cadena imaginaria une al falo orgánico con el falo tecnológico. El *viewer* proyecta su falo, que concentra su potencia sexual, en el falo electrónico que concentra una potencia vibratoria, y cuando ve que el falo electrónico —que vibra al mismo tiempo que su falo orgánico— penetra en la *camgirl*, siente como si él mismo estuviera penetrándola, al masturbarse. Se da así una disociación entre el falo orgánico y el electrónico —y, de nuevo, entre el cuerpo y la máquina— que se manifiesta aún más claramente cuando el *viewer* es, de hecho, quien hace funcionar el *sextoy*.

En primera instancia, la conexión entre ambos falos es semántica —y se da una sincronía de ambas vibraciones— pero habría que señalar que esta relación no se remite

a un mero paralelismo simbólico, puesto que también es una relación de causa y efecto. De hecho, la novedad que introducen las plataformas de *sexcam* respecto a la utilización de *sextoys* es que dan la opción a los *viewers* de “controlar” el vibrador de la *camgirl*, para ello es necesario que cuenten con el dinero electrónico —*tokens*— que cada plataforma emplea. La duración e intensidad de la vibración es equivalente a la cantidad de *tokens* que se depositen, aunque la aplicación permite a las *camgirls* pre-configurar los niveles de intensidad a los que el *sextoy* puede llegar, de modo que les resulte más cómodo y seguro. Veamos las siguientes imágenes para ejemplificar lo anterior:

Caso 1:

Notice:
 Notice: Lovense Toy IS A INTERACTIVE VIBRATOR THAT RESPONDS TO YOUR TIPS. MY LEVELS OF INTENSITY AND DURATION :
 Notice: ★ Level 1 - Tip (1-15) Low 3 second
 Notice: ★ Level 2 - Tip (16-30) Medium 6 seconds
 Notice: ★ Level 3 - Tip (31-99) Medium 50 seconds
 Notice: ★ Level 4 - Tip (100-199) High 100 seconds
 Notice: ★ Level 5 - Tip (1000+) Ultra-High 150 seconds
 Notice:

Caso 2:

Notice: Lovense Domi - Interactive Toy That Responds to Your Tips
 Notice: ♥ Durations and Intensity Levels ♥
 Notice: Level 1 ▶ Tip 1-54 3 sec (Medium vibrations)
 Notice: Level 2 ▶ Tip 55-87 5 sec (Ultra high vibrations)
 Notice: Level 3 ▶ Tip 88-499 7 sec (High vibrations)
 Notice: Level 4 ▶ Tip 500-698 30 sec (High vibrations)
 Notice: Level 5 ▶ Tip 699+ 10 sec (High vibrations)
 Notice:
 Notice: Fuckmachine - Tipping controls the machine :
 Notice: \u25A0 Level 1 - Tip (5-14): 5 sec low speed
 Notice: \u25A0 Level 2 - Tip (15-99): 5 sec average speed
 Notice: \u25A0 Level 3 - Tip (100-499): 10 sec average speed
 Notice: \u25A0 Level 4 - Tip (500-999): 25 sec high speed
 Notice: \u25A0 Level 5 - Tip (1000+): 120 sec ultrahight speed
 Notice: \u25A0 Level 6 - Tip (5000+): 30 min maximum speed (i cum!!!)

Esta información aparece en el *chat* para proporcionarle al *viewer* información sobre cómo hacer vibrar el *sextoy*. Como puede observarse, hay distintos niveles que se activan acorde a la cantidad de “tips” (*tokens*) que el *viewer* deposite a la *camgirl*. Estos niveles varían en duración e intensidad y para activarlos se necesita efectuar un pago. En este sentido, podemos decir que la masturbación del *viewer* es “la causa”, en tanto él es quien propicia la vibración, y la vibración del *sextoy* es el efecto. Sin embargo, también podría plantearse de manera inversa, pues el *sextoy* condiciona y direcciona la potencia sexual del *viewer*. Generar una estimulación a la *camgirl* a través del *sextoy* como prótesis

—como ampliación del falo orgánico— es algo que depende absolutamente de las transferencias económicas que el *viewer* esté dispuesto o, para plantearlo de una manera más precisa, tenga posibilidad de dar. Es decir, para que la potencia sexual del *viewer* pueda acceder a la potencia vibratoria del *sextoy* debe poseer primero una potencia económica, lo que convierte la utilización de este juguete en una cuestión de poder adquisitivo, que depende de la capacidad económica de quien quiere controlar el juguete. En otras palabras, la potencia sexual del *viewer*, por mucho que se vea amplificada en la potencia vibratoria del *sextoy*, está igualmente condicionada por este dispositivo: si el *viewer* no quiere ser un impotente, debe tener el poder adquisitivo de hacer funcionar el *sextoy*, de lo contrario permanecerá como un simple observador, un *viewer* de segunda categoría, que únicamente observa el performance sin adquirir la capacidad de dirigir el *sextoy* a voluntad y por consiguiente sin posibilidad de intervenir en el cuerpo de la *camgirl* y, en último término, de incidir discursivamente en el performance. La realización de su propio deseo, deseo de intervención, deseo de poder “dar placer” (aun cuando sea sólo en apariencia), está siendo intervenido y condicionado por el *sextoy*. El *viewer* amplifica su potencia sexual a través del *sextoy* como prótesis, pero en esta acción, en esta forma de ejercer un poder sobre otro cuerpo, se está encadenando a sí mismo a este ritmo de producción/consunción que le exige su paga o de lo contrario le arrebatara su privilegio.

A ello podríamos agregar que las relaciones intersubjetivas entre humanos y humanas decrecen con la introducción del *sextoy*. El *viewer* observa a la *camgirl* y reclama el poder de “provocarle placer”, pero ella no lo percibe —si acaso reconoce una interfaz de usuario— y se enfoca en la relación inmediata con el objeto con el que intima y profundiza. Similarmente, el *viewer* observa una representación, una semimercancía en la que el cuerpo se encuentra objetivado, y genera estímulos en la *camgirl* sólo en tanto puede hacer funcionar el *sextoy*. En cualquier caso, no se perciben entre sí, pues se encuentran mediados por una serie de dispositivos entre los cuales radica el *sextoy*. Tanto *viewers* como *camgirls* están atados al ritmo del *sextoy* y este ritmo vibrante, fugaz y multiforme, es sobre todo un ritmo productivo/consumativo que los subsume. Sobra decir que las plataformas son las principales beneficiarias de este circuito vibracional que conecta dentro de una misma cadena de mando, producción y consumo, este montón de potencias, motores y vibraciones.

El *sextoy* se desdobra de la realidad, es también una metáfora alucinante: máquina fálica introyectada en el cuerpo; objeto ergonómico que se amolda y a su vez moldea, se encarna, se ensambla; en su temblor hermético e inanimado conduce la vida y genera efectos somáticos. El cuerpo, convulsionando, se entrega a la sujeción; no tiembla amenazado por la repetición obtusa de la máquina, ésta le ofrece algo más: la cúspide orgásmica en la extracción de valor.

IV. Los orígenes del vibrador electrónico: *scientia sexualis* y un modelo androcéntrico de la sexualidad

No podemos dimensionar las implicaciones que tiene *sextoy* sin antes efectuar un recordatorio histórico del origen del vibrador electrónico. Se estima que el uso de dildos u objetos fálicos se remonta a la antigüedad¹¹⁶. Estos objetos eran realizados con variados materiales como madera, piedra, cuero, metal, cera, cerámica, resina, etcétera, y estaban diseñados para la estimulación sexual. Sin embargo, la invención del vibrador electromecánico data hasta finales del siglo XIX con la llegada de la revolución industrial y la *scientia sexualis*¹¹⁷. De acuerdo con Rachel P. Maines:

El vibrador, que apareció como instrumento médico electromecánico a finales del siglo XIX, era la evolución de tecnologías de masaje anteriores, que respondía a la demanda de los médicos de terapias físicas más rápidas y eficientes, en particular para la histeria. El masaje hasta el orgasmo de pacientes femeninas era un ingrediente fundamental de la práctica médica entre algunos (ciertamente no todos) médicos occidentales desde el tiempo de Hipócrates hasta el decenio de 1920, y al mecanizar esta tarea aumentaba notablemente el número de pacientes que un médico podía tratar al día. Los doctores eran una élite masculina con control sobre su vida laboral y sobre su instrumentación, y las mejoras en la producción médica de orgasmos pagados podían aumentar los ingresos. Los médicos tenían tanto los medios como los motivos para mecanizar [...] La petición de tratamiento tenía dos orígenes: la prohibición de la masturbación femenina por no ser

¹¹⁶ En los últimos años se ha desatado una discusión en los campos de la Arqueología y la Historia sobre el uso de ciertos objetos fálicos que han sido encontrados en distintas partes del mundo: hay quienes piensan que su función fue meramente religiosa u ornamental, y quienes defienden que en realidad estos objetos eran usados con fines sexuales. Más allá de ello, se tienen registros sobre el uso de objetos cuyo fin era procurar placer. En varias pinturas del Antiguo Egipto que datan de alrededor del año 3000 a.C se presentan consoladores siendo utilizados en distintas formas. También es el caso de los olisbos de la antigua Grecia, los diletti del Imperio Romano, los harigatas que se popularizaron durante el periodo Edo en Japón, entre otros ejemplos que podríamos citar, cuyos fines sexuales se encuentran ampliamente respaldados en representaciones pictóricas y literatura de la época. (Cfr, Edmundo Fayanás Escuer, “Historia de los consoladores”).

¹¹⁷ Cfr, Michel Foucault, *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*, p. 71.

casta y posiblemente insalubre, y el fracaso de la sexualidad definida androcéntricamente para producir regularmente orgasmos en la mayoría de las mujeres.¹¹⁸

De tal suerte que el vibrador electromecánico encuentra su aplicación inicial en tratamientos médicos y su invención facilita la laboriosa tarea que implicaba masturbar a las mujeres histéricas. Anteriormente, el médico tenía que poner en práctica una serie de movimientos repetitivos y vigorosos en los que tampoco es que hubiera una fórmula de ejecución infalible puesto que cada mujer llegaba al clímax sexual a través de estímulos distintos. El vibrador electromecánico —y podemos decir lo mismo del *sextoy*— resultó ser un instrumento que facilitó enormemente la extracción de plusvalía sexual. Gracias a dicha invención los médicos podían realizar su trabajo sin tanto desgaste físico e inclusive podían tratar a varias pacientes al día, incrementando exponencialmente sus ganancias. Al ser la estimulación sexual de las mujeres un trabajo en el que ellas no podían tomar parte y, por otro lado, un trabajo que ningún hombre quería realizar, el médico cubría la ardua labor de curar el mal sexual de la histeria bajo la promesa de que el vibrador electromecánico le permitiría procurarse grandes retribuciones económicas.

Lo anterior es contrastante con otras labores de procuración sexual realizadas por mujeres como es el trabajo sexual, el cual ya desde entonces se encontraba en muchos niveles criminalizado. Durante el siglo XIX el trabajo sexual fue objeto de persecución y las trabajadoras sexuales eran vistas como mujeres que habían caído en desgracia, muy a pesar de que su labor de procurar placer sexual fuera, en los hechos, equivalente a la de los médicos que curaban la histeria. Sin embargo, ésto no era así en el discurso, puesto que los médicos tenían la ciencia médica como respaldo y mientras que en las trabajadoras sexuales recayó la vergüenza de producir un mal social —de atentar contra las buenas costumbres y representar un riesgo para la salud pública—, los médicos dedicados a “curar” la histeria gozaron de respetabilidad y tenían una misión considerada de gran nobleza y utilidad. Las trabajadoras sexuales enfermaban mientras los médicos curaban, estas labores no se daban en los mismos términos.

De acuerdo con Maines, los esposos enviaban a sus mujeres al médico para que sus genitales cayeran en buenas —salubres y científicas— manos, pero si debían recurrir a este medio era porque ellos mismos no eran capaces de reconocer dentro de sus prácticas

¹¹⁸ Rachel P. Maines, *La tecnología del orgasmo. La histeria, los vibradores y la satisfacción sexual de las mujeres*, pp. 23-24.

sexuales un modelo no androcéntrico en el que sus esposas también experimentaran placer y llegaran al orgasmo. Este modelo androcéntrico era en el fondo extractivista y no distaba de un servicio sexual que las mujeres brindaban a sus esposos al cumplir con las obligaciones que dictaba el matrimonio, aunque sin esperar de vuelta una satisfacción equivalente. Mientras las esposas estaban obligadas a dar placer a sus esposos, el placer de ellas carecía de importancia o simplemente se daba por sentado que ellas llegaban al clímax al momento en que sus esposos también lo hacían. El orgasmo femenino era un misterio tan grande para los esposos que esto no podía sino entrar en dominio de la ciencia sexual. Sólo la medicina era capaz de revelar las grandes verdades del placer de las mujeres, más que porque este placer importara, porque el miedo a la histeria era latente. Mientras tanto, sobre ellas recaía una especie de destierro sobre su propio cuerpo, sobre su propio placer y sexualidad, pues se suponía que esto iba más allá de su entendimiento.

Los esposos bien podían visitar burdeles clandestinamente con el fin de saciar su apetito sexual en las “mujeres públicas”, pero el caso de las esposas era distinto: al ser obligadas a ser puras y castas —y al estar relegadas al ámbito privado— su sexualidad era objeto de patologización por lo que debía ser administrada cuidadosamente por la ciencia patriarcal en la privacidad del consultorio. No es que se diese una negación absoluta de la sexualidad femenina, sino que, siguiendo la línea de Michel Foucault¹¹⁹ al problematizar la hipótesis represiva de la sexualidad, predominaba una administración de ésta en lugares, ámbitos, prácticas y discursos muy específicos. Así, podemos decir que si el orgasmo femenino no se manifestaba en el lecho matrimonial debido a que era ninguneado por el modelo androcéntrico de la sexualidad, éste sí se manifestaba en el consultorio a través de la administración médica que el doctor procuraba a sus pacientes a través del vibrador, y paralelamente, si la complacencia sexual de las mujeres no se hallaba en el discurso como algo particularmente positivo y deseable, sí había toda una producción discursiva que la consideraba necesaria y alertaba sobre el peligro de no lograrla: la histeria.

Recordemos que respecto al descubrimiento del cuerpo en occidente los médicos y anatomistas proporcionaron claves no sólo para estudiarlo, sino también para someterlo. Los dos registros —anatomo-metafísico y técnico-político— sobre los que se fundó el Hombre-máquina deberían además entenderse en clave de género. Muchos cuerpos

¹¹⁹ Cfr, Michel Foucault, *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*, p. 71.

fueron particularmente estudiados, administrados, instrumentalizados y vueltos objetos de poder: los cuerpos intersexuales, los que vivían con discapacidades, los no heterosexuales, los enfermos, y entre ellos también destacan los cuerpos de las mujeres cisgénero. Entre las variadas hazañas de la ciencia patriarcal encontramos sin duda la práctica médica como una de las que ejercieron un mayor sometimiento sobre ellas. La inspección ginecológica, haciéndose de instrumentos cada vez más sofisticados, fue capaz de estudiar el cuerpo de las mujeres cisgénero tanto como de administrar su sexualidad. Es decir, producir una verdad sobre el sexo implicaba inherentemente producir la sexualidad misma. La sexualidad femenina despertó, al mismo tiempo, todo tipo de temores y fascinaciones que desembocaron en un deseo por revelar sus verdades y administrarla concienzudamente, lo que puede verse claramente reflejado en el orgasmo femenino como algo que debía procurarse con gran decoro, bajo el arropo del “conocimiento objetivo” de la *scientia sexualis*. De acuerdo con Foucault:

Lo importante es que el sexo no haya sido únicamente una cuestión de sensación y placer, de ley o de interdicción, sino también de verdad y de falsedad: que la verdad del sexo haya llegado a ser algo esencial, útil o peligroso, precioso o temible; en suma, que el sexo haya sido constituido como una apuesta en el juego de la verdad. Lo que hay que localizar, pues, no es el umbral de una racionalidad nueva cuyo descubrimiento correspondería a Freud —o a otro—, sino la formación progresiva (y también las transformaciones) de ese “juego de la verdad y del sexo” que nos legó el siglo XIX y del cual nada prueba que nos hayamos liberado, incluso si hemos logrado modificarlo.¹²⁰

En esta medida, es interesante pensar en aquello que ha cambiado del vibrador electrónico, tanto como en aquello que entra en resonancia histórica. Ciertamente, en el paso del privado consultorio en el que se administraban orgasmos femeninos con un escrupuloso pudor médico a la exhibición pública del orgasmo femenino —simulado o no— hubo grandes transformaciones. Durante el siglo XX el vibrador electrónico se fue desplazando paulatinamente de la práctica médica al uso personal y su aplicación se difundió por parte de la industria del sexo. A primera vista el trabajo insufrible del ayer —la procuración del orgasmo femenino— se convirtió en la gran satisfacción del mañana, pero, aunque se trata de registros discursivos y paradigmas distintos, tal vez no se ha generado un cambio tan radical como aparenta ser, puesto que en muchos casos sigue siendo dominio de la *scientia sexualis*, y su prodigioso desarrollo de tecnologías sexuales,

¹²⁰ *Idem*, p. 55.

la revelación de los grandes misterios del placer femenino y su correspondiente administración. Lo anterior se ve ejemplificado en los variados dispositivos de la marca Lovense, hay un deseo por estudiar el cuerpo de las mujeres y administrar su placer, un deseo que los *viewers* —con mirada ginecológica y actitud de anatomistas— replican continuamente. Un saber-poder que igualmente reclama una objetivización de los cuerpos —como objetos de estudio, deseo, conocimiento, placer, etc. —.

Aunque el orgasmo femenino ya no sea dominio exclusivo de los hombres, puesto que en las sociedades occidentales ya no se les prohíbe a las mujeres procurarse su propio placer, en las plataformas de *sexcam* observamos una tentativa por seguir controlándolo a través del *sexttoy*. Asimismo, la *scientia sexualis* y su continuo desarrollo tecnológico sigue ocupándose del complejo tema del orgasmo femenino y la ardua labor de la masturbación, siempre en pos de la extracción de las plusvalías sexuales que genera el cuerpo de las mujeres, y esto es ampliamente aprovechado por un modelo androcéntrico de la sexualidad que impera en las producciones pornográficas, incluidas las plataformas de *sexcam*. Un modelo androcéntrico de la sexualidad que prefirió anexar dispositivos tecnológicos cada vez más sofisticados —pasar del vibrador electromecánico al continuamente mejorable *sexttoy*— antes de plantear seriamente que en las relaciones heterosexuales los hombres bien pueden ocuparse por “mano propia” de la satisfacción sexual de las mujeres con las que mantienen relaciones. Los recientes estudios que se han realizado sobre la equidad orgásmica sugieren que, entre todas las preferencias e identidades sexuales, las mujeres heterosexuales son quienes alcanzan el orgasmo con menor frecuencia¹²¹. Lo anterior nos lleva a plantear que posiblemente muchos hombres están más dispuestos a observar un orgasmo facilitado por el *sexttoy* o simulado en la producción pornográfica, que en producirlo, con el esfuerzo, exploración del cuerpo femenino y disrupción de los modelos androcéntricos de la sexualidad que esto conlleva.

Cualquiera que sea la interpretación que demos a la brecha orgásmica en relación con la aplicación de *sexttoys* masturbatorios en las plataformas de *sexcam*, el hecho indiscutible es que de la masturbación femenina a través de vibradores se siguen

¹²¹ En un artículo del diario Infobae, se relata: “Un estudio publicado en *Archives of Sexual Behavior* mostró el porcentaje de orgasmos que alcanzaban las personas según su orientación sexual, durante sus encuentros sexuales. En el primer puesto, se encontraban los hombres heterosexuales, con un porcentaje del 95%, luego los gays con un 89%, los varones bisexuales un 88%, las lesbianas con 86%, y las mujeres bisexuales (66%). En el último lugar, se encuentran las mujeres heterosexuales con un 65%” (Cecilia Ce, “La brecha orgásmica: porqué las mujeres heterosexuales son el grupo que menos orgasmos alcanza”).

extrayendo y generando muchos capitales. Si antes eran las “mujeres privadas” —esposas aquejadas por el mal de la histeria—, quienes eran sometidas a la masturbación como tratamiento médico gracias a la paga de sus esposos, ahora son las “mujeres públicas” quienes son masturbadas por sujetos anónimos que hacen vibrar al *sextoy* con sus *tokens* y observan esta acción como forma de entretenimiento. Del orgasmo como cura al orgasmo como fuente de ingresos, del decoroso instrumento médico al “obsceno” juguete sexual, la sexualidad femenina sigue estando bajo la mirada escrupulosa del saber-placer y continúa siendo objeto de poder, tanto como mantiene gran relevancia reproductiva/productiva. La extracción de plusvalías sexuales pasó de manejarse con gran pudor y secrecía en el consultorio y en la habitación, a masificarse en el *room* del ciberespacio, pero en cualquier caso, el cuerpo de las mujeres y su sexualidad sigue siendo capitalizable. Esposos y *viewers*, de forma equivalente, siguen estando dispuestos a pagar sumas considerables de dinero o *tokens* con tal de que el *sextoy* vibre y se encargue de revelar el orgasmo femenino.

En esta medida, el ritmo producido por el objeto vibrante sigue siendo de importancia crucial puesto que acelera la extracción de plusvalías sexuales y por esta razón es consistente que se ponga tal énfasis en el mejoramiento del dispositivo. Un ímpetu de desarrollo económico/tecnológico, que ve con entusiasmo la superación de las limitaciones del cuerpo, pasó de construir un objeto fálico pero inmóvil que se debía de direccionar con gran esmero para producir una estimulación, al objeto continuamente vibrante que facilitaba este proceso, para finalmente convertirse en un *sextoy* de vibraciones variables y diseños multiformes que se mejoran y especializan continuamente. A su vez, el control a distancia del *sextoy* implica que el esfuerzo que en algún momento recayó en quien usaba el vibrador ahora es absorbido por el objeto, lo que ahorra tiempo y esfuerzo que antes eran desperdiciados por las torpezas, lentitudes y cansancios de quien administraba el vibrador con sus manos. Una evolución tecnológica que tal y como superó las limitaciones del cuerpo superó las limitaciones espaciales que suponía adherirse a un sistema cableado como sucedía con los primeros vibradores electromecánicos y llega a la utilización de ondas electromagnéticas que facilitan un uso a larga distancia. Evidentemente, este desarrollo tuvo consecuencias sobre la extracción de plusvalías sexuales y las relaciones sociales mismas, pues gracias a la transición del sistema de conexión electromecánico al sistema de conexión electromagnético, el vibrador deja de tener una aplicación limitada a la esfera privada y comienza a tener una

aplicación ampliada en la esfera pública, lo que permitió acrecentar su margen de producción y prescindir definitivamente de las relaciones cuerpo a cuerpo.

Desde cierta óptica podría considerarse que el vibrador fue suplantando al sujeto masculino anteriormente encargado de utilizar este instrumento, aunque su aplicación sigue teniendo una racionalidad igualmente masculina, pues en la cadena de mando — consumo y producción— que articula este circuito vibracional dentro de las plataformas de *sexcam*, se establece una relación entre una parte activa dominante —concentradora de saberes clasificadores, deseos que devienen en placer y capitales múltiples— que hace vibrar el *sextoy* y una parte pasiva que se limita a recibir el *sextoy* en el cuerpo.

No obstante, vale la pena alertar sobre el riesgo de caer en determinaciones. Si hay una aplicación patriarcal del *sextoy* en el contexto de las plataformas de *sexcam* es precisamente porque la utilización de este dispositivo se adhiere a la cadena de mando antes referida. Es decir, no estamos afirmando que hoy en día el *sextoy* —el juguete sexual, dildo o vibrador—, en sí mismo y en todos los contextos, difunde dinámicas de poder patriarcales. Si bien al respecto podría indagarse con mayor rigurosidad, por ejemplo, en el proceso de diseño y producción de los dispositivos desarrollados por Lovense —para comprender si en la esfera de producción impera una lógica patriarcal¹²²—, lo cierto es que habría que prestar especial atención a los usos que se dan al *sextoy* en las plataformas de *sexcam*, pero también más allá de éstas. De esta manera, podremos, además de construir una perspectiva crítica en torno al desarrollo de tecnologías sexuales, comprender posibilidades de agencia.

La cuestión en el fondo tiene más que ver con cómo se preconfigura un uso o, por otro lado, se da una apropiación de las tecnologías, que con la suposición de que las tecnologías son, por esencia, dispositivos de dominación patriarcal-capitalista, por un lado, o de agencia, por otro. En el caso de las plataformas de *sexcam* se ha demostrado que, desde su misma configuración, en las relaciones de fuerza que afianza, en la asignación de roles productivos/consumativos que impone y —como más adelante veremos— en la instauración de un orden semántico que reproduce la performatividad de

¹²² Por ejemplo, si hay una ausencia de mujeres en los eslabones más altos y especializados de la producción tecnológica, si su diseño refuerza una asignación de roles de género patriarcales (como sucede con el desarrollo de electrodomésticos), si dentro de los estudios de mercado realizados para sustentar esta producción tecnológica figura el papel de las mujeres y si se les da importancia y participación en su desarrollo, etc.

género, hay una lógica patriarcal que estipula un determinado uso para el *sextoy*. En las plataformas de *sexcam* prima un modelo androcéntrico de la sexualidad, pero siempre existen excepciones a la norma y respecto a la utilización del *sextoy* se desprenden otras posibilidades que es importante visibilizar.

V. Dildotecnología: entre la tecnofobia y la tecnofilia

Las preguntas que organizan este apartado son: ¿quién usa las tecnologías sexuales, bajo qué parámetros, para qué y para quién? Pensando el *sextoy* como un dispositivo que se adhiere al cuerpo y entra en disolución con él, es de suma relevancia preguntarse ¿a quién pertenece la prótesis? Anteriormente, al describir el uso que adquieren estos dispositivos en las plataformas de *sexcam*, se planteó que el falo tecnológico entra en consonancia con el falo orgánico en la medida en que se unen por una cadena semántica. Aunado a ello, la potencia vibratoria del falo tecnológico produce, condiciona y amplía la potencia sexual del falo orgánico. En la posibilidad de hacer vibrar el *sextoy* a través de *tokens* por parte de los *viewers* radica un deseo de controlar no sólo el juguete, también el cuerpo de las *camgirls*. Básicamente, se trata de un parámetro androcéntrico de la sexualidad en el que la tecnología se utiliza como mecanismo de dominación masculina. Se pone en el centro el placer de los *viewers*, mientras el placer de las *camgirls* queda en segundo plano pues son ellos quienes poseen el capital económico para proporcionar los *tokens* que hacen vibrar el *sextoy*. A grandes rasgos, los *viewers* pagan para que la prótesis les pertenezca a ellos —o para ellos poder llegar a pertenecer a la prótesis, si se lo quiere pensar de esa forma—. Sin embargo, esto no siempre es así. En muchos casos, las *camgirls* no conectan el juguete a la plataforma y son ellas quienes lo direccionan, en otros configuran cuidadosamente su potencia vibratoria para no resultar lastimadas por la vibración que propician los *viewers*, y en otros, es utilizado por quienes desean procurarse su propio placer, en estos casos el *sextoy* se deslinda completamente de la dinámica productiva-consumativa de las plataformas de *sexcam*. De lo anterior se destaca la importancia de no determinar los juguetes sexuales como inherentemente instauradores de relaciones patriarcales.

Al preguntar a MFF sobre los vibradores, comentó que no sólo eran parte de su trabajo, sino que eran “parte fundamental de su vida”, le entregaban una “libertad sexual” que nunca había conocido antes. Ella toma control del objeto y deja de depender de otro cuerpo para experimentar placer. Mantiene “contacto consigo misma”, “conoce” y “explora” en los confines —antes inexplorados— de su ser. Bajo este uso agenciado, la

tecnología sexual del juguete, así como el conocimiento que sostiene su diseño, emprenden una transferencia de saberes. MFF adquiere, a través del *sextoy*, un saber sobre su propio cuerpo, un saber que le permite apropiarse de su placer, antes desconocido. Las vibraciones polifónicas, las construcciones multiformes y la ergonomía sofisticada del objeto tecnológico, son hechas propias por quien emprende una toma del *sextoy* y lo usa como prótesis para autoexplorarse. Este placer auto-inducido, reapropiado por vía del dispositivo tecnológico, es más valorado por MFF que un contacto sexual con el otro, a quien pone bajo sospecha, pues las relaciones sexuales cuerpo a cuerpo no le producen el mismo nivel de satisfacción. Aun cuando esta *camgirl* mantiene relaciones heterosexuales, en el relato de su experiencia predomina un tono de desdén generalizado respecto a sus parejas sexuales masculinas, que no llegan a producir —ni están interesadas en producir— en ella el mar de sensaciones que tanto desea y que el juguete sexual sí es capaz de proveer. Lo anterior es altamente disruptivo frente al rol secundario del placer femenino que imperaba en los orígenes del vibrador electrónico. MFF reclama la importancia de su propio placer, lo enuncia en su discurso y desde el conocimiento que ella posee de su propio cuerpo. No se atiene pasivamente a brindar un servicio sexual en el que el placer del otro empobrece el suyo, y prescinde del rol masculino anteriormente encargado de administrar el orgasmo. Si bien reconoce que su performance en las plataformas de *sexcam* está profundamente relacionado con los deseos que manifiestan sus *viewers* —por ejemplo, a través de las fantasías sexuales que ella les hace realidad—, lo cierto es que da importancia crucial a su placer y, sobre todo, su uso del *sextoy* si bien se despliega, no se limita al intercambio que instauro la plataforma en la que trabaja, pues es parte de su vida cotidiana y pierde su carácter de instrumento meramente laboral.

Para MFF la apropiación del *sextoy* es un recurso para apropiarse de su propio placer, y en última instancia, de su propio cuerpo. El placer del intercambio intersubjetivo que pudiera llegar a lograr en sus encuentros heterosexuales va en detrimento ante la incapacidad del modelo androcéntrico de la sexualidad de descubrir el placer femenino. De ello deviene una verdadera fascinación por el dispositivo. No obstante, la interesante experiencia de esta *camgirl* respecto al *sextoy* como objeto emancipador, habría de matizarse con la aplicación que tiene en las plataformas, al menos típicamente. Como en cualquier acto de apropiación tecnológica habría que ser cautos con celebrar demasiado las posibilidades de agencia que brindan los dispositivos, pues difícilmente podemos aludir a una disrupción total. Y si bien en el uso que MFF hace del dildo subyace una

crítica al modelo androcéntrico de la sexualidad, no es así respecto a las coerciones referentes al trabajo en las plataformas.

Hay interpretaciones sugerentes en torno al dildo como objeto liberador y emancipador, desarticulador de los sistemas normativos del sexo. Nos referimos en específico a la lectura que Paul Preciado hace del dildo:

Aunque aparentemente es un instrumento de baja tecnología, el dildo es una herramienta epistémica muy poderosa. El dildo es al sexo y a los sistemas normativos de representación de los órganos sexuales lo que el cyborg es a la división naturaleza/cultura. Al igual que el cyborg, el dildo está situado en el borde mismo de la tradición hegemónica, el dildo es su otro cyborg. Aunque fabricado según la lógica de la representación y apropiación de la naturaleza (a veces imitando un pene), el dildo, al igual que el cyborg, excede esta tradición, llevándola a sus límites a través de la parodia y la transgresión. La ontología del dildo es posnaturalista y posconstructivista. La política del dildo es posidentitaria. En el límite mismo de la vida y la muerte, de lo orgánico y la máquina, la prótesis introduce en el sexo y en la sexualidad la ontología del devenir y de la desposesión, y la política del travestismo somático¹²³.

Preciado hace una observación acertada de la disolución —aunque tal vez sigamos en un momento de desestabilización— de las categorías naturaleza/cultura que figuran en el dildo como prótesis tecnológica. Una dildotecnología que irrumpe en la separación cuerpo/instrumento, produciendo entre estos una conectividad. Pero el hecho de que la ontología del dildo sea en cierta medida posnaturalista —o posconstructivista— no es equivalente a que su política sea necesariamente posidentitaria. Aun cuando reconozcamos en el dildo una disrupción potencial del sistema sexo-género al posibilitar a los cuerpos salir de las limitaciones que se imponen sobre él como morfología generizada, sentenciosamente leída como femenina o masculina en virtud de la ontología binaria que impera en occidente, lo cierto es que en las prácticas bien puede reforzar esta ontología y funcionar en sí mismo como un dispositivo de género.

Para un hombre trans, por ejemplo, la utilización del dildo podría conducir a una caricaturización del sistema sexo-género conforme se irrumpe con la determinación de que la morfología corporal de una persona determina su género. Al utilizarse el dildo como prótesis, podrían desestabilizarse las asignaciones de un sistema completamente

¹²³ Paul B. Preciado, *Manifiesto contrasexual*, pp. 27-28.

arbitrario que ha determinado que, al haber nacido con vagina, este hombre trans tendría que, necesariamente, identificarse como una mujer y asumir la posición de ser “penetrada”, no la de penetrar. Sin embargo, el ejemplo anterior es radicalmente distinto a la utilización que el *viewer* hace del dildo como prótesis. Como ya se ha visto, en este contexto el dildo funge como una ampliación del falo orgánico a través del falo tecnológico. En este caso, los *viewers*, gracias al privilegio de su potencia sexual y económica, son capaces de hacer vibrar el *sextoy* con sus *tokens* y se sirven de esta tecnología sexual para subordinar cuerpos femeninos. En otras palabras, prevalece una retórica heteropatriarcal que atribuye determinadas características a las *camgirls*, mientras delega una serie de poderes en los *viewers*, y aunque evidentemente esta retórica dista de abstraerse de cuestionamientos, sigue siendo dominante en las plataformas. Aquí, el dildo más que poner en duda el sistema sexo-género, lo refuerza.

Asimismo, habría que mantener en mente los orígenes del dildo como herramienta de la *scientia sexualis* patriarcal, la cual inspeccionaba, tanto como administraba, la sexualidad de las mujeres cisgénero, y comprender cuánto de esto se sigue manteniendo vigente y entra en resonancia histórica con el presente, y cuánto ha sido definitivamente superado. Otra precaución necesaria consiste en no caer en el olvido de lo que la tecnología —no sólo la sexual— ha representado para los cuerpos racializados, generizados y enclados, lo anterior nos evitará caer en la promesa tecnofílica de que los objetos tecnológicos, en sí mismos, en razón de una “ontología” y una “política” originaria e inherente, nos liberarán de la opresión.

El mayor riesgo que supone este planteamiento es descontextualizar la tecnociencia de su esfera de producción, que históricamente ha sido colonial, patriarcal y capitalista, y plantear que sólo porque en ciertos contextos adquiere una aplicación emancipatoria, entonces el carácter del dispositivo es en sí mismo emancipatorio. Otro riesgo, que aunque opuesto es equivalente, es mantener una visión completamente derrotista y distópica del desarrollo tecnológico que resulte paralizante e impida reconocer otros horizontes de acción. Ahora más que nunca se vuelve necesario rehuir al optimismo tecnofílico, o en su defecto, al pesimismo tecnofóbico¹²⁴, y comprender las

¹²⁴ Esta reflexión está completamente inspirada en los planteamientos de Judy Wajcman. La autora se pregunta: “¿Puede el feminismo abrir un camino entre la tecnofobia y la tecnofilia?”, una pregunta que aún hoy dista de resolverse en los hechos, pero completamente necesaria. (Cfr, Judy Wajcman, *El tecnofeminismo*, p. 15.).

limitaciones tanto como las potencialidades que nos brinda y nos ha brindado la tecnología.

Se propone trasladar la reflexión que Preciado hace sobre la sexualidad para pensar el dildo: así como la sexualidad se encuentra en una ontología del devenir, el dildo, igualmente, dista de ser un dispositivo ontológicamente definido, resuelto o anacrónico. La dildotecnología está sumergida en contradicciones, pues a través de ella se desata una contienda política y discursiva que parece estar lejos de resolverse. Desde la esfera de su producción hasta la del consumo, desde su diseño hasta sus usos, en torno a quién, para qué, y bajo qué parámetros se usa, es que podemos definir en qué consiste la política del dildo, si es que podemos plantear que posee una sola. El dildo es un instrumento político indeterminado, en constante construcción/codificación y deconstrucción/decodificación.

VI. Deseo y des-deseo

Ya se ha comprendido en qué consisten los dispositivos de captación energética: la cámara, el micrófono, el celular, el computador y, finalmente, el *sextoy*. En relación con la nueva organización sintáctica que proponen las plataformas de *sexcam*, se ha planteado que entre los dispositivos tecnológicos y los cuerpos se establecen una serie de relaciones sintácticas, pero estas relaciones no se consolidan de forma accidental ni azarosa, sino conforme a una cadena de mando —consumo y producción— que ratifica a su vez relaciones de poder. Entre las *camgirls* y sus dispositivos de trabajo y entre los *viewers* y sus dispositivos de consumo se fraguan relaciones de poder y lo mismo podemos plantear de la relación existente entre *camgirls* y *viewers*, está completamente mediada por el poder.

De fondo, la articulación de esta red de relaciones sintácticas/políticas tiene una finalidad productiva, tiene por objeto el sostenimiento de la economía de estos entornos digitales. Una economía que, a modo de una dialéctica, mientras produce, depende de una infraestructura digital de un *software* que genera una interfaz gráfica y accede al cuerpo a través del *hardware* al momento en que extrae fuerzas productivas-consumativas. De esta forma, el *hardware* es instrumentado por el *software* para, a su vez, instrumentalizar los cuerpos de *camgirls* y *viewers*. A través del *software* se programa una interfaz gráfica que define modos de semiotización e incita una determinada utilización de los instrumentos de captación energética y para que estos instrumentos adquieran tal uso, se implementan una serie de tácticas —que en esta investigación definimos como de

individuación, modelización, parcialización y masificación— que además de disciplinar y controlar los cuerpos, permiten gestionar sus fuerzas, economizar cada movimiento, eliminar excedentes improductivos, modelarlos en virtud de que sean más atractivos y consumibles, etcétera.

Tal vez, entre todos los instrumentos de captación, el que permite demostrar con mayor claridad cómo es que se extraen energías productivas y consumativas es el *sextoy*, pues al introducirse en el cuerpo de la *camgirl* produce paralelamente una semiomercancía digital resultante de su fuerza de trabajo. El signo-dildo es un componente semiótico-material crucial en el performance de la *camgirl*. Este dispositivo extrae plusvalías sexuales del cuerpo en la medida en que un intercambio sexual, que pudo suceder gratuitamente bajo otros contextos, se inserta ahora en un circuito vibracional, energético, en el que se posibilitan una serie de transacciones semioeconómicas. De un lado, una trabajadora efectúa un *show* erótico, se sumerge a sí misma en una imaginería de lo deseable y apoyada por la cámara hace pública su imagen, en el foco está su cuerpo genitalizado siendo intervenido por un dispositivo que funge como la prótesis del *viewer*. Cada gesto, cada movimiento, cada *pose*, constituye una función sígnica que en conjunto con el dildo conforma un texto, un performance: una semiomercancía por la que percibe una retribución económica. El dildo, como instrumento de trabajo, produce en ella —o da la apariencia de producir en ella— los efectos esperados: un placer, un erotismo, un deseo, que al momento de producirse se capitalizan, puesto que el *viewer* paga precisamente para observar esta suerte de paroxismo sexual, un paroxismo que está en la cima tanto del placer como de la producción del valor. Un momento —el orgásmico— en el que los estímulos corporales y económicos se intensifican y se disocian, porque de pronto, al insertarse en un mismo proceso, parecieran convertirse en una misma cosa, depositar o recibir *tokens* equivale a realizar este proceso, ya como placer —ya sea el placer de recibir propinas o el placer de observar un acto sexual reificado—. Un momento que no sólo es representativo de cómo la inserción tecnológica está modificando todas las esferas de la vida humana, incluida la sexual, sino que también es representativo de cómo la extracción de valor equivale a la producción de un placer-deseo, que en lo que respecta al *viewer* adquiere la forma de ser eminentemente sexual.

No obstante, habría que matizar la mítica del deseo realizado —en el sentido económico de esta acepción— siempre como placer, pues reducir todo este proceso a un

intercambio a una producción de deseo supone el riesgo de invisibilizar aquello que resulta indeseable en él. Una mirada superficial nos dejaría la impresión de que todo es parte de un disfrute mutuo en el que cada cual recibe lo que quiere, pero ciertamente, la *camgirl*, para poder recibir propinas, debe disciplinarse, cumplir con los estatutos de lo deseable, fragmentar su cuerpo y hacerlo devenir objeto. Lo mismo podríamos plantear del *viewer*, en primera instancia parece salir siempre beneficiado, pero recordemos que su potencia sexual está atendida a su poder adquisitivo. En las plataformas, si bien todo es un intercambio económico, no siempre lo es de satisfacciones. Como observábamos respecto a las tácticas, hay una dimensión disciplinaria que no podemos obviar, lo que nos lleva a plantear la existencia de un des-deseo que en cierta forma sostiene el deseo. Si hay un deseo que se realiza como placer, hay también un des-deseo que se realiza como sufrimiento. De manera equivalente a la hipótesis de la falta como motor del deseo —una noción que como veremos es artificiosa y hasta ideológica—, en las plataformas de *sexcam*, para construir lo deseable se construye inherentemente lo indeseable: para producir un placer se pone bajo sujeción un cuerpo que sufre cuando se ve castigado.

Entre todas las tácticas disciplinarias y de control ejercidas sobre el cuerpo —que desea y no desea—, vuelve a destacar el papel de los instrumentos tecnológicos como dispositivos políticos. Ciertamente es que llegamos a un punto en el que entre la máquina y el organismo se desata algo más que una relación funcional: hay una relación de deseo, y no sólo de deseo del otro a través de la intermediación del dispositivo, sino de deseo dirigido al dispositivo mismo. En MFF, como en Preciado, hay un deseo que podríamos considerar tecnofílico, ellos conciben el dildo como un recurso para el desato y la expansión de potencias sexuales y políticas. Si en los orígenes del vibrador electromecánico —tanto como en los orígenes de la ciencia médica y la anatomía— se ejercía un saber-poder sobre el cuerpo, en el uso que defienden MFF y Preciado se vislumbra un saber-placer que reclama que, con la apropiación del dispositivo, puede lograrse una emancipación del cuerpo, a través de la irrupción de parámetros limitantes de representación de los órganos sexuales o de las prácticas sexuales mismas. Bajo ciertos usos, el dildo nos conduce a la desestabilización del modelo androcéntrico de la sexualidad e incluso del sistema sexo-género y, paralelamente, la dildotecnología, tal y como lo hace el *cyborg*, produce una desestabilización de la oposición naturaleza/cultura. Sin embargo, respecto a la disolución de la oposición naturaleza/cultura habría que recordar que no siempre estuvo asociada al deseo y mucho menos al placer, sino todo lo contrario.

Durante la revolución industrial la inserción tecnológica significó un castigo para el cuerpo de los trabajadores, por mucho que la propaganda liberal del momento se empeñara en glorificar el progreso social a través de la “revolución tecnológica”. El Hombre-máquina fue un cuerpo sufriente, agotado y adolecido, completamente impotente, que vivió la invención de las máquinas como la pérdida de su misma humanidad. De hecho, es en la fábrica donde la conformación mecanicista del cuerpo encuentra su punto cúlmine, tanto en el sistema de producción en cadena del fordismo, como en la organización escrupulosa del trabajo en el taylorismo. Anteriormente se aludió a un planteamiento de Foucault: con el Hombre-máquina lo que se construyó fue en realidad un monolito político, “un sujeto reducido al poder” pero este sujeto, esta producción subjetiva —que implementó una serie de tecnologías sobre el cuerpo— respondió a una operación mucho más amplia que consistió en articularlo con otras máquinas, de modo que sus energías pudieran confluír en una economía global. Con relación a la utilización instrumental del cuerpo en el mundo industrial, Le Breton plantea:

Descartes le proporciona la garantía filosófica a la utilización instrumental del cuerpo en diversos sectores de la vida social. La metafísica que inicia con seriedad encuentra en el mundo industrial su principal ejecutor: Taylor (y Ford), quien cumple de facto el juicio pronunciado implícitamente por Descartes. El análogo de la máquina, es decir, el cuerpo, se alinea con otras máquinas de producción sin beneficiarse con una particular indulgencia. El cuerpo es “apéndice vivo de la máquina” con ese recibo necesario y molesto: el hombre al que encarna. Pero efectivamente, es menos el hombre que trabaja que está al segmento de sí mismo obligado a la repetición incansable de los mismos gestos [...] A pesar de sus estrechos límites y de las críticas de que fue objeto, la metáfora mecánica del cuerpo conoció una gran suerte histórica. La encontraremos con frecuencia en nuestra ruta a través de este camino sinuoso al centro de la modernidad.¹²⁵

El taylorismo y el fordismo compartieron la utilización de las más novedosas tecnologías sociales e industriales para lograr una optimización del cuerpo concebido como máquina. Las energías del cuerpo productivo y las operaciones de los objetos tecnológicos se articularon entonces en un mismo proceso de producción tecnosocial. El Hombre-máquina encontró su auge al verse reflejado en el cuerpo obrero, que vio suceder con gran impotencia cómo sus entornos laborales se industrializaban. Se pasó de una metafísica a una puesta en práctica y se construyó alrededor del Hombre-máquina un entorno óptimo, a su medida. Un entorno cuya distribución, consecuencia de una sintaxis espacial muy bien definida, le hacía conectarse con otras máquinas, como un circuito en serie en el que

¹²⁵ David Le Breton, *Antropología del cuerpo y de la modernidad*, pp. 79-80.

cada Hombre-máquina cumplía una función y encontraba su lugar en el mundo. ¿Y cuál era este lugar en el mundo? Básicamente su estación de trabajo, ya sea productivo o reproductivo, se replegaba a su hogar ubicado en algún barrio de la urbe industrial o en su estación de trabajo, en la fábrica. Una vez fijada la prisión de carne del cuerpo, otra prisión de concreto se construía alrededor suyo, con la diferencia de que si bien podía “salir” de la prisión de concreto al dirigirse de un lugar a otro —algo que en la prisión de la carne sólo podría lograr a través de la muerte— la urbe parecía interminable y expansiva, pero no por eso menos asfixiante. El obrero fue convertido en una máquina capaz de conectarse con otras máquinas para alimentar la gran maquinaria capitalista, que nunca se detenía. Una vez vuelto el hombre, una máquina, como un Frankenstein de la vida real —un humanoide muy distinto de lo que anteriormente implicaba ser humano—, se puso el foco en su gran capacidad de producir sin importar lo flagelante que esto pudiese resultar para él. No es gratuito que Mary Shelley decantara en su escritura uno de los grandes tópicos de su época y que éste tomara la forma de una historia de terror. En el imaginario del momento la inserción tecnológica resultaba preocupante y no sólo por un infundado “temor a lo desconocido” como algunos podrían interpretar, sino porque justamente las consecuencias de la “invasión de las máquinas” eran bien conocidas y, por lo menos para los trabajadores fabriles, estuvo más asociada con el sufrimiento que con el placer.

La llegada de las máquinas significó una serie de desplazamientos en los que el obrero iba perdiendo cada vez más poder. Los instrumentos tecnológicos —la infraestructura de las fábricas— fueron objetos de intermediación política entre la burguesía, clase propietaria de los medios de producción, y el proletariado, poseedora de nada más que su fuerza de trabajo. Máquinas que, además de producir mercancía, producían obediencia, que eran usadas como instrumentos políticos y fungían como prótesis tecnológicas, pero no del cuerpo de los trabajadores —aun cuando fueran ellos los que mantenían un contacto físico con estas al manipularlas—, sino del patrón, que aprobó diseños en las maquinarias en tanto fueran más funcionales, implementó determinados usos, superó limitaciones tales como no poder vigilar a cada trabajador en un mismo momento, evitó la producción de mercancías defectuosas e irregulares, eliminó de forma definitiva los “tiempos muertos” de trabajo, etcétera. Ya desde aquel momento, la prótesis no era de quien la usaba, sino de quien la controlaba. El patrón, en un movimiento que antecedió y anunció el mantra transhumanista, superó las limitaciones

de su cuerpo, tanto como las del cuerpo obrero, y produjo en serie ya no sólo las mercancías, sino los cuerpos mismos, pero mientras que su disolución con la máquina era disfrutada como una potencialización de su poder, para los obreros era sufrida como arrebato, como una acción invasiva que los desterritorializó de sí mismos. El cuerpo-máquina del obrero se conectaba con otras máquinas y en la repetición obtusa de los gestos se veía optimizado, estandarizado, pero también castigado y disciplinado.

Un cuerpo obrero para el capitalista era sólo eso, un cuerpo ejecutante desposeído de saberes, en el cual se replicaba la dicotomía descartiana entre el cuerpo y el alma/mente ahora en el marco de la arquitectura fabril. La fábrica se conformaba como un sistema organizado en el que los obreros eran simples cuerpos poseedores de fuerza bruta, mientras que los capataces, directores, ingenieros, y, por supuesto, burgueses, eran la mente pensante, concentradora de capitales cognitivos que se ampliaban y hacían gala de sus grandes proezas a través de una continua especialización tecnológica. La especialización del obrero —ese cúmulo de saberes que el trabajador debía poseer para llevar a cabo su labor de manera integral— se mermó en virtud de la especialización tecnológica, que de la mano con la nueva organización taylorista del trabajo, facilitó la parcialización del proceso productivo tanto como la segmentación de los saberes de los trabajadores. El trabajador debía conformarse con realizar tareas fragmentarias, que repetía durante lapsos de tiempo prolongados, sin moverse de su estación, como un engranaje más que componía la densa cadena de producción. Tal y como hizo la *sciencia sexualis* al estudiar el cuerpo de las mujeres —a quienes se les prohibió auto-conocerse, explorarse, disfrutar su sexualidad de manera autónoma— para construir mecanismos masturbatorios que administraban el orgasmo, la producción tecnológica en el taylorismo-fordismo implicó un arrebato de los saberes del trabajador sobre su propio oficio, tanto como de su capacidad de gestionar los tiempos de producción de manera independiente. En buena medida, lo que sucedió en la transición del trabajo artesanal al trabajo industrial fue un despojo intelectual que Marx supo identificar muy bien¹²⁶. Los saberes concentrados ahora en las máquinas —y los hombres ilustres que las usaban como prótesis—, todo ese capital cognitivo materializado en un dispositivo, generó un desplazamiento de las competencias del obrero, que ya no eran requeridas, lo que permitió que los patrones pudieran abaratar la fuerza de trabajo. El despojo intelectual conllevó un

¹²⁶ Cfr, Karl Marx, “Subsunción formal y subsunción real del proceso de trabajo al proceso de valorización”, p. 10.

despojo material —si es que a los obreros se les podía despojar de algo más— que banalizó su trabajo: ahora cualquier Hombre-máquina, sin importar su grado de cualificación, podía realizar las tareas requeridas, tan elementales como repetitivas, lo que significó que los obreros eran todos, sin excepción, prescindibles y reemplazables.

Pero el hecho de que la masa obrera realizara labores que no requerían una comprensión del proceso global de producción de una mercancía no quiere decir que por eso sus actividades fueran menos desgastantes o complicadas, por el contrario, realizar estas tareas presionaba el cuerpo hasta sus límites y lo exponía a toda clase de vejaciones.

Robert Linhart escribe en su experiencia:

Descubro así la otra rutina de la fábrica: el estar constantemente expuesto a la agresión de los objetos, a todos esos contactos desagradables, irritantes, peligrosos, con los materiales más diversos: láminas cortantes, polvos metálicos, caucho, aceites pesados, superficies grasosas, esquirlas, productos químicos que atacan la piel y queman los bronquios. A menudo uno se acostumbra, pero no se inmuniza jamás. Alergias debe haber por centenares, nunca reconocidas. Después de terminar el trabajo te lavas a fondo, tratando de despegarte del cuerpo todo eso. Hay algunos que utilizan ácidos, detergentes, se encarnizan con su piel tratando de curarla y agravan el mal. Lo hacen en el taller mismo, al detenerse las cadenas, ante la mirada indiferente de los jefes: si quieren deshacerse la piel, que lo hagan; eso no le costará nada a la Citroën, no es como si destrozaran una carrocería. ¡Y todos los productos peligrosos cuyos efectos ignoramos! ¡El estaño, que indudablemente afectará los pulmones de Mouloud, no reconocido! ¡Los pistoleros del taller de pintura enfermos de benzolismo no reconocido! Las bronquitis crónicas, los resfríos repetidos, las toses rebeldes, las crisis de asma, las respiraciones roncadas. “¡Fuma demasiado!, diagnostica, imperturbable, el médico de la Citroën. Y las pieles que se resquebrajan, se ulceran. Y los hombres que se frotan, se rascan. Aquí en la cadena y los puestos que dependen de ella, ningún cuerpo está a salvo.¹²⁷

El Hombre-máquina —el *cyborg*— aún lleva esas cicatrices sobre el cuerpo, en la memoria colectiva de quienes se niegan a olvidar lo que la inserción tecnológica provocó en la clase obrera, pero también en la propia producción, en los métodos de administración del trabajo y las continuas inventivas tecnológicas que se forjan en el mundo industrial y digital, ahí mismo yacen y se perpetúan, imborrables, las huellas que dejó el taylorismo/fordismo. Por esta razón la mítica transhumanista que esencializa la tecnología como inherentemente emancipadora y ve en la disolución naturaleza/cultura, cuerpo/tecnología, organismo humano/máquina, la gran promesa de libertad para el futuro es tan problemática, porque olvida que la tecnología, desde sus orígenes, pero también al día de hoy en diversidad de contextos, puede ser vivida desde el sufrimiento y la explotación y no solamente desde el deseo.

¹²⁷ Robert Linhart, *De cadenas y de hombres*, pp. 43-44.

Proponernos pensar cuánto del taylorismo y el fordismo —y su producción de des-deseo— mantiene una continuidad histórica con el presente, específicamente en las plataformas de *sexcam*. Sin plantear que sus lógicas se reproducen sin mayor variación, podemos encontrar una serie de paralelismos y continuidades que nos permitan situarnos en la actualidad. Entre el trabajo de las *camgirls* y el trabajo efectuado en el taylorismo-fordismo hay resonancias históricas similares a las que encontramos entre el vibrador electromecánico y el *sextoy* o entre los primeros anatomistas y los *viewers* en su afán de objetualizar el cuerpo. A grandes rasgos, la dimensión disciplinaria del Hombre-máquina —que encuentra su mayor aplicación en el taylorismo-fordismo— se vincula con el caso del cuerpo instrumentalizado en las plataformas de *sexcam* en lo referente al proceso de producción/consunción de las semiomercancías, y esto se manifiesta tanto en las formas de organización como en el contacto que se da entre los cuerpos y los instrumentos de captación energética. A diferencia de lo que podría parecer a primera vista, en estas plataformas en las que la producción de deseo y placer es crucial, también hay momentos de disciplina y flagelación del cuerpo, de des-deseo y sufrimiento, que distan de suponer meras satisfacciones.

VII. La observación de Taylor

Taylor introduce el cronómetro a la fábrica con el propósito de medir la duración de cada tarea y combatir los tiempos muertos de trabajo, provocados en parte por la mala gestión de los gerentes y operarios, pero principalmente por la presunta “holgazanería” de los obreros, con quienes los patrones mantenían un conflicto inherente que sólo podría resolverse, de acuerdo con este autor, a través de la productividad.¹²⁸ El cronómetro fungía como un dispositivo de control sobre el trabajo, se ponía énfasis en la medición del tiempo para apresurar los procesos todo lo posible y aumentar los índices de producción. La velocidad del proceso productivo era directamente proporcional a la capacidad de acumulación, devenida de la extracción del plustrabajo de los trabajadores, de manera que todo aquello que ellos podían ahorrarse en desgaste físico, oculto en el descanso sutil o la acción ralentizada, era combatido por Taylor, que denunciaba las

¹²⁸ “Así, en otras palabras, la mayor prosperidad —y la resolución del conflicto social generado en el marco de la sociedad moderna entre empleadores y empleados— se alcanza cuando los individuos —y por extensión, las organizaciones— son ineficientes, cuando estos generan su mayor producción diaria”. (Claudio Andrés Mera Ruiz, *El concepto de tiempo en el taylorismo*, p. 18).

“simulaciones” que los trabajadores mantenían para hacer parecer que trabajaban.¹²⁹ Se trataba de una contienda por la apropiación energética de los cuerpos, una captura absoluta de sus tiempos y esfuerzos. Cada ápice energético que el obrero quisiera conservar para sí era puesto en el punto de mira. Pero la medición del tiempo bajo el mandato de la velocidad se contraponía con los ritmos con los que el cuerpo acostumbraba a conducirse, generalmente más cómodos y pausados, lo que suponía una intensa contradicción, incluso a nivel somático. El cuerpo era obligado a atenerse a un ritmo que no era suyo, del mismo modo que en las plataformas de *sexcam* los ritmos del cuerpo son intervenidos por otro ritmo que no es suyo: el del *sextoy*. Sobre este instrumento se retornará más adelante, a propósito del fordismo, por el momento lo que busca señalarse es que, si bien el *sextoy* no tiene un cronómetro incluido¹³⁰, sí se rige por el mismo imperativo: la aceleración de los procesos con el objetivo de aumentar la producción.

Además de un cuerpo apresurado, el de los obreros era un cuerpo fragmentado. Haciendo eco de la parcialización del cuerpo que inauguraron los médicos y anatomistas en su afán de estudiar la máquina del cuerpo, Taylor —bajo el mismo supuesto científicista ahora aplicado a la administración del trabajo— invita a un estudio focalizado del cuerpo con el fin de aumentar su eficacia a nivel celular, desde sus componentes más primarios y elementales. De hecho, la fragmentación analítica del proceso productivo iba de la mano con la fragmentación del cuerpo de los trabajadores. Cada uno de ellos debía enfocarse en una misma tarea infinitesimal, repetida innumerables veces, para que pudiera especializarse en ella y efectuarla por inercia. Realizar las mismas tareas una y otra vez conllevaba la ejecución de movimientos que involucraban sólo a unos segmentos del cuerpo —los estrictamente necesarios—. Un obrero podía usar sólo las manos y no importaba nada que su cuerpo estuviera constituido por múltiples áreas, que fuera un organismo íntegro y rebosante de sensaciones, puesto que lo único que se necesitaba era que concentrara su esfuerzo en los miembros que utilizaba para trabajar. El Hombre-máquina era un cuerpo desarticulado en partes que podían armarse y desarmarse conforme se proponían nuevos modelos anatomopolíticos y en el caso taylorista dicho modelo exigía un cuerpo articulado —más bien encadenado— con los instrumentos de

¹²⁹ *Cfr. idem*, p. 74.

¹³⁰ Aunque la plataforma se hace de otros mecanismos de medición de la productividad: métricas de *tokens*, *tops* de los *rooms* más visitados, asignaciones distintivas que premian a las mejores trabajadoras y consumidores, etc.

producción y de manera muy limitada —o por lo menos momentánea— con la mercancía. Pero este cuerpo maquinario era también un cuerpo despojado de saber y no sólo del oficio, incluso de saber sobre sí mismo. La ejecución de tareas segmentarias conllevaba algo distinto a un proceso global de movimientos que tenían como correlato la entera construcción de un objeto, pues dichas operaciones se realizaban como un reflejo inconsciente, de forma estándar y completamente mecánica. La segmentación del proceso productivo y por consiguiente del cuerpo conllevaba una imposibilidad: la de procesar intelectualmente qué era precisamente lo que el trabajador estaba llevando a cabo, puesto que la contemplación, la toma de conciencia de lo que implica ejecutar una serie de movimientos para producir un objeto, era un tiempo muerto a eliminar. El cuerpo ejecutante —distinto de la mente pensante, para no olvidarnos de la dicotomía descartiana— no tenía tiempo que perder en imaginar cómo construir una mercancía, con la serie de pasos, técnicas, habilidades y competencias intelectuales que esto requeriría, sino que era asignado a una tarea preconcebida, básica, acotada e iterativa, que no le exigía mayor interpretación. El tiempo de ocio requerido para practicar ese tipo de esfuerzos intelectuales era dominio exclusivo de los altos cargos, que concentraban, además de capital económico y cognitivo, el privilegio del disfrute del tiempo.

Por supuesto, en las plataformas de *sexcam* no existe algo tal como la fragmentación del proceso productivo —puesto que la *camgirl* produce la semiomercancía por sí sola por mucho que el *viewer* pueda intervenir con peticiones y *tokens*—, sin embargo, su cuerpo sí que se encuentra fragmentado y en la mayoría de los casos realiza una tarea igualmente mecánica y repetitiva: la masturbación. Como observamos en la táctica de parcialización, el trabajo de las *camgirls* sobre su propio cuerpo se concentra específicamente en aquellas zonas que poseen una mayor plusvalía sexual, aquellas que se perciben como más eróticas y deseables. El cuerpo de la *camgirl* deja de ser un cuerpo entero y autoconsciente para convertirse en un cuerpo productivo y desconectado de sí mismo, puesto que debe estar concentrada en lo que los *viewers* dicen en la caja de *chat* y en su imagen digital. Con la mirada puesta en ganar *tokens*, en mantenerse visible y lograr el mejor ángulo, deja de prestar atención a su experiencia corporal, del mismo modo en que los obreros industriales realizaban tareas por inercia, ignorando sus propias sensaciones. A ellos, tanto como a las *camgirls*, se les incitaba a desatenderse y desconectarse de su cuerpo, haciendo caso nimio u omiso a sus necesidades y sentires.

De hecho, la táctica de parcialización del cuerpo en las plataformas de *sexcam* tiene su precedente en el taylorismo, pues sumado al cronómetro de Taylor, estaba la cámara. Fueron dos seguidores de Taylor, Lillian Moller y Frank Gilbreth¹³¹, quienes desarrollaron el “cronociclógrafo”, un dispositivo diseñado para medir y fotografiar los movimientos del cuerpo de los trabajadores. Básicamente, gracias a una luz colocada en el instrumento de trabajo, se iluminaban los trayectos que se seguían en la realización de una tarea y se tomaba una fotografía de larga exposición. El resultado era una especie de fotografía en movimiento, en la cual podía rastrearse el trayecto corporal de cada trabajador, se detectaban los movimientos básicos necesarios para terminar las tareas y se ponían en comparativa los cuerpos de distintos trabajadores para detectar cuál secuencia era más rápida y eficiente. La introducción de la cámara como instrumento de vigilancia significó que cada movimiento, cada gesto, era medido y administrado científicamente, por lo que los tiempos muertos de trabajo, en principio ocultos e invisibles, eran expuestos en la nítida imagen fotográfica que ahora iluminaba —tanto como denunciaba— cada reducto improductivo del cuerpo. De tal suerte que el modo de semiotización de la cámara aplicada en el taylorismo y las plataformas de *sexcam* es el mismo: la cámara no representa un cuerpo entero, sino que se enfoca en las partes que son más relevantes para el proceso de producción con el objetivo de maximizar cada movimiento. La visibilización del cuerpo, su colocación en el punto de mira —cuando en principio permanecía oculto tras tantos tabús y pudores—, no es precisamente liberadora si a su vez se abre la posibilidad de inspeccionarlo y, por supuesto, modelizarlo a conveniencia, si se vuelcan sobre él toda serie de exigencias que buscan exprimir hasta sus últimas gotas de esfuerzo. El cuerpo permanece bajo vigilancia cuando se proyecta como imagen en el ciberespacio —gracias a la cámara— y para adquirir una mayor valoración —y ser considerado como un cuerpo útil— debe concordar con los regímenes imperantes del cuerpo deseable, ser un cuerpo dócil frente a las tácticas que se imponen sobre él. Pero para modelizar un cuerpo es necesario que otros sirvan de referente y es así que, bajo pretensiones científicas, un método comparativo se hace de la imagen fotográfica para emprolijar su inspección: se aplica en los cuerpos, generando distinciones entre aquellos que sí son deseables y los que no, entre los que producen más o menos. Se toma como modelo a aquellos trabajadores —o “modelos” *webcam*— que generan más ingresos,

¹³¹ Carlos Trilnik, “Lilian y Frank Gilbreth”.

cuyas fórmulas resultan más efectivas y se les pone como ejemplo, lo que evidentemente tiene profundas connotaciones políticas.

La cámara revela así tanto una imagen como una política basada en la vigilancia y la conducción de los cuerpos con el fin de extraer sus energías, y a las propias limitaciones de impresión espacial que ofrece la fotografía —que acota un mundo amplio y multidimensional a un cuadro bidimensional— se suma la intención de captar imágenes segmentarias, posiblemente porque se parte de una ontología igualmente segmentaria, mecanicista, que se aplica —como con todo lo demás— sobre el cuerpo. Hablamos de una ontología, porque en las sociedades occidentales y capitalistas, en la cuna de la ciencia positivista, se comete una disección de cada objeto existente, incluido el cuerpo, porque a final de cuentas sigue siendo tratado de la manera más impersonal, como un mero objeto de estudio. Al amputar todas las extremidades improductivas e indeseables del cuerpo, se simplifica en sus partes más elementales. Se parte de esquemas de relevancia basados en el nivel de productividad de cada una de estas partes, siendo que no conviene pensar ni gestionar el cuerpo en su completud, sino en su reducción como si fuese una ecuación a despejar. La anatomopolítica —que por lo demás reproduce una actitud científica generalizada, obsesionada por anatomizar el mundo— ve en la cámara fotográfica otro instrumento más de acción y ejecuta una vigilancia sistemática que se pretende científica —o, por lo menos, en el caso de los *viewers* hay un estudio esmerado del cuerpo, un interés por generar copiosas clasificaciones— y destaja el cuerpo con total arbitrariedad.

La *camgirl*, al modelar con poses estandarizadas, al enfocar la cámara en sus partes más deseables, se está autorregulando, lo que no quiere decir que entonces prescindiera de una figura externa que la discipline al evaluar su eficacia. El *viewer* suplanta al capataz —o al propio Taylor y sus seguidores— gracias a la intermediación de la cámara. Él vigila e inspecciona cada movimiento, mientras los engloba —tanto como a la *camgirl* y sus zonas erógenas— en un sistema clasificatorio que sirve de base para su evaluación. Las pretensiones de anatomista del *viewer*, que, en muchos casos, lo vuelven un especialista en su campo —el de las buenas genitalidades—, le llevan a poseer una observación tan sostenida como sofisticada. Una mirada poseedora de grandes poderes económicos, culturales y hasta sociales, altamente dominante, que, así como estudia y hace inteligible el cuerpo también lo administra, pues recordemos que la capacidad de intervención del *viewer* sobre el *performance* y el cuerpo de la *camgirl* va de la mano con su capacidad de valorizarlo, semiótica y económicamente. El *viewer* está facultado para

dar propinas en caso de que su impresión sea positiva, algo que resulta curioso considerando que fue precisamente Taylor quien tuvo la ingeniosa idea de introducir un sistema de premios y estímulos para aquellos trabajadores que consiguieran los mejores resultados.

Más allá de la bondadosa apariencia de este sistema, se esconde algo problemático: el premiar a algunos trabajadores por sobre otros supone una forma de coerción, es un recurso disciplinario. Como se observaba con los *tops* de *rooms* en la primera sección, mientras se valoriza a unos pocos se desvaloriza moral y monetariamente a todos aquellos que no encajan del mismo modo que los modelos a seguir. En este sistema subyace una recompensa tanto como un castigo para quienes no rinden como se espera: para quien recibe el premio es una afirmación, para quien no, una devaluación. Pero incluso quien recibe el premio está coaccionado, produce activamente para mantener su lugar, en todo momento condicionado. La retribución, disfrazada de un premio que se entrega bondadosamente, está viciada, involucra el afianzamiento de un poder concentrado en quien premia. Un contrato no escrito se forja entre el premiador y el premiado, que dista de ser mutuo y exige una entrega energética absoluta a cambio de un reconocimiento tornadizo. Del mismo modo que Pavlov con sus ratones, este condicionamiento entrega satisfacciones momentáneas, pero bien puede tornarse castigador al momento siguiente. Asimismo, se agiliza la creación de dinámicas de competitividad entre los trabajadores. Probablemente, los sentimientos de rechazo y desamparo que experimenta el trabajador no premiado concentren su descontento en su antagonista modelo, que todo lo puede y lo hace perfectamente, mas no en el jefe que fundó esta dicotomía.

El sistema de estímulos y recompensa está en el borde de los mecanismos que han sido conceptualizados como propios de la sociedad disciplinaria y los de la sociedad de control, pues supone la entrega de un esfuerzo “voluntario”, la intervención de motivaciones “personales” —tales como la aspiración a ser el mejor empleado o la *camgirl* más solicitada— mientras sigue dependiendo de la existencia de una figura de autoridad encargada de evaluar y disciplinar. Si bien el *viewer* estudia el performance de la *camgirl* mientras lo administra, también la propia *camgirl* se adscribe a los sistemas de clasificación —al, por ejemplo, anexarse en categorías para tener más visibilidad— que conforman el código semántico de las plataformas. Pero más allá de las “voluntades” individuales, de los deseos que una *camgirl* pueda tener de ser la mejor empleada al

devenir un cuerpo dócil, es crucial comprender que estos estímulos y recompensas, de apariencia positivos, son una forma sutil de coacción y control que se remiten al momento taylorista.

Las plataformas de *sexcam* toman de Taylor y sus seguidores la implementación de un sistema de estímulos y recompensas, la utilización de la cámara como instrumento de vigilancia cuyo modo de semiotización es muy particular, la maximización de la producción a través de la parcialización el cuerpo, y por supuesto, la velocidad como norma inquebrantable. Cabe recalcar que una de las consecuencias del taylorismo sobre el cuerpo de las y los trabajadores es el desconocimiento, tanto como la desconexión, del propio cuerpo en favor de la realización de tareas repetitivas y mecánicas, sin importar los estragos y atrofio que estas tareas provoquen en él. Desconocimiento y conexión que se agudizan en el cumplimiento del mandato del cuerpo productivo y deseable que tiene como su antagonista al cuerpo improductivo e indeseable. Para poder cumplir el mandato, el cuerpo debe dejar de ser, cada vez menos, él mismo y adaptarse —modelizarse— para llegar a parecerse lo más posible al “trabajador ejemplar”, un modelo estándar.

VIII. El ritmo de Ford

El trabajo de las *camgirls* no dista de otro tipo de trabajos que producen tremendos dolores, cansancio y desgaste en el cuerpo. Como ya se ha visto, los instrumentos de captación no sólo direccionan las energías que produce el cuerpo con el objetivo de capitalizarlas, sino que capturan al cuerpo mismo y lo someten, por un lado, a una productividad de deseo, y por otro, a los sufrimientos resultantes de esta productividad. En la parcialización del cuerpo y su reducción a las partes que poseen una mayor plusvalía sexual, tanto como en la introducción del *sextoy* como un dispositivo que impone un ritmo masturbatorio hay una producción de deseo en la que subyacen una serie de desajustes e incomodidades para el cuerpo.

Anteriormente, al abordar el *sextoy*, lo distinguimos de la cinta transportadora, pero a ello cabe agregar que se produce como un deslizamiento de los vibradores electromecánicos que proliferaron a principios del siglo XX —en pleno auge fordista—, como aparatos electrodomésticos producidos en masa, imprescindibles para la vida en el hogar. Al trascender trayectorias lineales y proponer ritmos multiformes que varían en intensidad, duración y velocidad, el *sextoy* —en sí mismo una mercancía— pasa a formar parte de un modelo productivo más propio del posfordismo, que aspira a una mayor

sofisticación tecnológica —que observamos en sus variadas funciones— y hace uso de nuevos materiales de procesamiento de información¹³² —que se refleja en su articulación con el o los *softwares*—. Sumemos a ello el segundo proceso de producción en el que se inserta, ya como instrumento de trabajo de la *camgirl* al producir semiomercancías digitales. El *sextoy* mantiene esta lógica posfordista, resonante con el fordismo, cuando al instaurar una relación entre el cuerpo y el instrumento tecnológico impone un ritmo productivo/consumativo que aunque variable y multiforme está basado en la optimización.

Robert Linhart refirió a las vejaciones a las que fue sometido el cuerpo obrero tras la inserción de la cadena de montaje, y en esta medida cabe pensar en lo que un dispositivo como el *sextoy* produce en el cuerpo, no sólo desde la tan sonada mítica de los placeres, sino desde las incomodidades o afecciones potenciales que puede provocar. BRS comentaba que para ella era muy importante configurar el ritmo vibratorio del *sextoy* de tal manera en que no le resulte hiriente, puesto que en ocasiones puede llegar a vibrar demasiado fuerte o rápido, algo que más que ser placentero resulta doloroso y muy agresivo para el cuerpo. De igual manera insiste en la importancia de mantener el *sextoy* bien lubricado, ya sea con lubricantes o geles destinados a facilitar la penetración o el frotamiento y así evitar que se genere fricción debido a la sequedad de la vulva y las paredes anales o vaginales. La higiene en los *sextoys* también es fundamental, hay que mantenerlos desinfectados y libres de bacterias porque de lo contrario se pueden contraer infecciones en las áreas genitales. Estas son acciones que las *camgirls* deben contemplar para llevar a cabo su labor de forma cómoda y segura, así como daños a su cuerpo devenidos de un uso incontrolado o poco cuidadoso del *sextoy*. Definitivamente, para BRS, tanto como para otras *camgirls*, es una fortuna poder agenciarse del ritmo de los *sextoys* de tal manera que este se adapte a su cuerpo. Pero el hecho de que, dentro de su rutina de trabajo, se tomen medidas de seguridad para el uso del dildo nos habla de la posibilidad latente de que éste, al ser un instrumento externo que se introduce al cuerpo, pueda generar afecciones.

Respecto a los *viewers* ya observábamos el caso de GRB, que concentraba sus estímulos sexuales en sus áreas genitales como parte de la táctica de parcialización del

¹³² Benjamin Coriat, *El taller y el robot. Ensayos sobre el fordismo y la producción en masa en la era de la electrónica*, p. 70.

cuerpo. También entendimos, al abordar el *sextoy*, que una cadena semántica une el falo orgánico con el falo tecnológico y se da una suerte de proyección del *viewer* hacia el dispositivo, al imitar sus ritmos y tender a replicarlo en su velocidad masturbatoria. Pero tal vez un caso aún más ilustrativo en relación con la masturbación es el de RDG, quien compartió su experiencia como un “masturbador compulsivo”, según sus propias palabras. RDG tuvo un despertar sexual a los 12 años, al espiar en las revistas pornográficas de su hermano mayor. En un principio se sentía impulsado por una curiosidad por el cuerpo femenino, que parecía tan distinto al masculino, pero llegado a la adolescencia, a los 15 años, comienza a sentirse presionado por sus amigos y conocidos a consumir más contenido pornográfico, ya como una forma de organizar sus interacciones con otros hombres. Le daba vergüenza negarse a ver revistas o películas pornográficas puesto que no quería ser tomado como alguien “gay”, que su negativa pusiera en duda su gusto por las mujeres. Reconoce que en un principio se inmiscuye en esa dinámica más por presión social que porque realmente le provocara un placer ver pornografía. Su problema empieza, precisamente, cuando entre los 17 y 18 años experimenta este placer y desarrolla toda una rutina de masturbación. Su día a día pasó a estar organizado bajo la premisa de masturbarse las mayores veces posibles sin ser descubierto. Aún en ese entonces su masturbación estaba dirigida por su propia imaginación, imaginaba cuerpos desnudos y escenas que le resultaban excitantes. Ya sea con una revista en mano o acordándose de chicas que le gustaban, era él quien hacía el ejercicio de visualización, quien imaginaba. Luego de ello su familia adquiere una computadora y la excitación que antes se desencadenaba bajo los preceptos de su propia imaginación pasó a dejarse llevar por los videos pornográficos en los que ya todo estaba dicho, no había nada más que agregar. Al principio todo se reducía al placer que le provocaba ver este tipo de contenido, pero pronto comenzó a conflictuarse con su cuerpo. “Los cánones no sólo los diriges hacia las chavas con las que estás, también hacia ti”. De pronto su cuerpo le parecía extraño e insuficiente, su falo no llegaba nunca a alcanzar las dimensiones en las que se erigía, triunfante, el falo de los actores durante las películas pornográficas o el falo electrónico durante los performances de las plataformas de *sexcam*, esto le generaba mucha inseguridad e insatisfacción sexual.

Además, y a propósito de cómo los modos de semiotización propios de las plataformas de *sexcam* y la industria del sexo pueden incidir en nuestra percepción corporal, le resultaba difícil excitarse durante las relaciones sexuales que mantenía si no

tenía un espejo enfrente para observarse al replicar ciertas posturas y ángulos. Algo que resulta muy sugerente, puesto que él sentía como si tuviera que experimentar su sexualidad fuera del cuerpo, al observar una imagen, para que se desencadenara su deseo —o probablemente, puede que su deseo se encontrara ya encadenado por los modos de semiotización de la industria del sexo—. La imagen pasaba así a suplir al cuerpo, la observación sistemática de producciones audiovisuales de carácter pornográfico le llevaba a él mismo a querer observarse como una representación. Incluso a nivel emocional experimentaba cierta desconexión, pues cuando terminaba de tener relaciones sexuales le molestaba mantenerse acostado junto a sus parejas sexuales, se sentía incómodo y de alguna manera expuesto. Una vez terminado el coito “se acababa el show” y era hora de retornar a sus actividades cotidianas. Sus actividades sexuales se realizaban como una acción productiva más, fuera del cuerpo, más allá de los afectos, en tanto que experimentaba un placer fugaz y momentáneo para luego seguir con su vida y esperar al próximo encuentro.

En su relato constantemente se destacaban metáforas que comparaban la masturbación con el uso de estupefacientes: “es como una droga”, “necesitas una dosis mayor”. Llegó un punto en el que se masturbaba ocho veces al día. Por esta razón, y preocupado por la forma en que esto afectaba sus relaciones sexuales reales, pidió consejo a una amiga, quien le propuso acudir a una terapia. La terapia a la que acudió, si bien no nombraba directamente el tipo de problemas que trataba, disfrazándose de una terapia de “manejo de emociones”, le funcionó muy bien, pues era colectiva y le permitía encontrarse con la experiencia de personas que atravesaban lo mismo que él. Iba una vez al mes y el enfoque de ésta estaba dirigido a hacerles diferenciar “entre lo real y lo imaginario”, en hacerles poner el enfoque en cómo se sentían ellos y lo que ellos deseaban, más allá de lo que veían en la pornografía. Él relataba: “en los videos veíamos a nuestros superhéroes, cuerpos irreales que nunca íbamos a llegar a alcanzar”, “vemos, por ejemplo, senos enormes, blanqueamientos anales, pero los cuerpos no son así realmente”. Se daba cuenta de que enmarcarse en dichos estándares le generaba un placer inmediato, pero a la larga le generaba más insatisfacciones, así que decidió dejar de forma definitiva de ver este tipo de contenido. Sin embargo, reconoce —de forma autocrítica— que, en buena medida, lo que más lo impulsó, fue el deseo de nunca más volver a dejar insatisfecha a una mujer, era su hombría lo que estaba puesto en duda y era su potencia sexual lo que debía recuperar.

Fue así que logró abstenerse de la masturbación durante aproximadamente un año. Nunca terminó la terapia, pero considera que aun así cumplió su cometido y le ayudó mucho. Luego de eso fue como “volver a caminar”, un momento de redescubrimiento en el que se dio la oportunidad de experimentar distintos placeres más allá de la eyaculación. “Me gustan las texturas, los olores, los sabores”, pasa entonces del disfrute exclusivamente visual al disfrute corporal en todas las dimensiones perceptivas que le era posible experimentar. Ya no usaba la “mente” —pues al preguntarle si aún imaginaba cosas me comentó que ya no le resultaba necesario—, le importaba sentir el cuerpo, habitarlo. No obstante, considera que no todas sus parejas sexuales se han prestado para explorar en estas otras formas de estimulación sexual, pues también estas parejas sexuales se han educado por la pornografía. Por ejemplo, en alguna ocasión le pidió a una chica que lo estimulara analmente y ella se sintió muy incómoda y desconcertada pues son prácticas en cierta forma prohibidas en las relaciones sexuales heterosexuales. En sus palabras, en el porno “hay un consumo de cuerpos que luego es difícil dejar”. El aprendizaje de las prácticas que son deseables —y posibles— y las zonas que deben estimularse es algo difícil de desaprender.¹³³

Entre las distintas dimensiones que salen a relucir en este testimonio, queremos destacar el ritmo. Pues el ritmo estrepitoso en el que RDG fue inserto una vez que comenzó a consumir demasiado contenido pornográfico es precisamente un ritmo productivo-consumativo que pasa de la representación pornográfica al cuerpo. Encontramos cierto paralelismo entre el ritmo de la cadena de montaje durante el fordismo, que provocaba vejaciones en el cuerpo de los trabajadores, incapaces de poder alcanzar su misma velocidad sin sufrir afectaciones en el cuerpo, y el ritmo masturbatorio que instauran las producciones pornográficas —consistentes con el momento posfordista— que igualmente provocan afecciones y desajustes en el cuerpo. De nueva cuenta, los dispositivos tecnológicos subsumen el cuerpo, lo conducen y exilian de sí mismo, lo parcializan y modelizan, remarcan una supuesta “insuficiencia” que debe “remediarse”.

Aun cuando en un principio el ritmo masturbatorio se ejecute desde el deseo, para RDG implicó igualmente un sufrimiento devenido de sentimientos de insuficiencia,

¹³³ Respecto a las *camgirls* veremos otros ejemplos de agenciamiento del cuerpo y las narrativas que se producen en la industria del *sexcam*. Pero el caso de RDG nos hace ver cómo también los *viewers* pueden ejercer un agenciamiento de sus cuerpos.

desplacer, desafección. La potencia sexual que RDG creía alcanzar al realizar sus deseos y ser reconocido como otro consumidor frente a sus conocidos, al demostrar que él también podía sumarse al “consumo de cuerpos”, se convirtió, eventualmente, en una fuente de des-deseo, en un sentimiento impotente de no poder satisfacerse a sí mismo ni a otras personas. Un sentimiento de desconexión con su cuerpo —sus sentidos y afectos— que en principio se dio ante la exigencia de igualar a los actores porno: “superhéroes” de potencias sexuales inalcanzables, y lo mismo podemos decir del dildo electrónico; dispositivos cuyos ritmos, dimensiones y hazañas parecen imposibles para un simple cuerpo “mundano”, incapaz de cumplir con tal ideal de hombría y vigor sexual. Así pues, la proyección del falo orgánico en el falo electrónico o el falo imaginario significa, a su vez, una idea de posesión sobre otro cuerpo —los cuerpos feminizados, de *camgirls* y actrices porno—, pero también un acto de desposesión del cuerpo propio, que deja de habitar en el aquí y el ahora, de experimentar su propio estadio sensorial, y queda preso de la representación. El momento en el cual, a raíz de los modos de semiotización que imperan en la industria del sexo, RDG es incapaz de disfrutar sus relaciones sexuales sin un espejo enfrente, es demostrativo de cómo su placer había sido definitivamente expulsado del cuerpo, debía digitalizarse para hacerse presente y replicar el ritmo. Un ritmo que no era suyo, que le impidió, a la larga, alcanzar orgasmos satisfactorios o mantener relaciones sexuales por tiempos prolongados. Un ritmo veloz que descompensó sus propios ritmos y le significó una captura somática que ya no sólo se manifestaba a la hora de ver contenidos pornográficos, sino que había sido interiorizada en muchos otros escenarios. El paradigma de la inmediatez, paradigma temporal de la productividad capitalista, al momento en que es incorporado genera, más que satisfacciones, deseos y potencias: sufrimientos, des-deseo e impotencia.

Ciertamente, cada caso es distinto y no pretendemos afirmar que todo aquel que consuma contenido pornográfico terminará replicando o viéndose afectado por este ritmo, sin embargo, el hecho de que exista este problema y que incluso se creen terapias para poder tratarlo como una adicción, es algo que tampoco puede ignorarse. Para RDG, si hubo una producción de deseo, hubo, equivalentemente, una producción de des-deseo.

IX. Conclusiones en torno al cuerpo y el *sextoy*

En el posfordismo vemos un rastro del fordismo, del mismo modo, aun cuando se presuma la decadencia del taylorismo, al día de hoy observamos, en variados entornos laborales, la aplicación de una anatomopolítica que extrae las fuerzas productivas del

cuerpo humano a través de distintas tácticas. Asimismo, en el capítulo anterior se abordó la existencia de mecanismos disciplinarios, o propios de las sociedades disciplinarias, que distan de haberse extinguido con el paso de las economías industriales a las economías eminentemente financieras y digitales —en relación con las cuales autores como Deleuze conceptualizan, desde una analítica del poder heredera del pensamiento foucaultiano, las llamadas sociedades de control—. En esta medida podemos pensar en cuánto del pasado resuena con nuestro presente y aprender a situarnos con una mirada ampliada de las realidades que vivimos.

Bajo cierto supuesto, podría pensarse que en la sociedad de control en la que se sitúan las plataformas de *sexcam* lo que predomina es una producción de deseo, una entrega energética voluntaria, un consumo de satisfacciones. Sin embargo, pese a que esto refleja una parte del fenómeno, habría que señalar, igualmente, que hay una producción de des-deseo, que se implementan tácticas que subsumen al cuerpo, en sus lenguajes y espacios, y se erige un entramado de relaciones de poder y subordinación en aras de mantener la maquinaria productiva de estas plataformas digitales.

Al retomar la figura del Hombre-máquina (de la sociedad disciplinaria) y pensarla en el presente, de la mano con la figura del *cyborg* (de la sociedad de control), lo que se plantea es que incluso tras la creciente digitalización y tecnificación del mundo, el cuerpo disciplinado sigue siendo fundamental y no llega a desaparecer en los entornos digitales. De igual forma, es gracias a los *hardwares* —que disciplinan y extraen las energías del cuerpo— que existe algo tal como plataformas digitales, por lo que termina siendo insostenible la idea de que los instrumentos analógicos habrían perecido frente a la creciente digitalidad. En las plataformas de *sexcam* vemos, definitivamente, que el *software* de programación tiene un lugar imperativo, pero este *software* no podría funcionar sin la presencia de *hardwares* que fungen como instrumentos de captación energética. Lejos de la suposición de que el cuerpo podría al fin ser superado gracias a la inserción del ciberespacio, la realidad es que el hombre y la máquina analógicos —y el Hombre-máquina analógico— siguen presentes, sostienen el mundo digital.

En la interconexión entre el cuerpo y *hardwares* como la cámara, el micrófono, el celular, el computador y, especialmente, el *sextoy*, podemos encontrar que el cuerpo sigue siendo central. Un cuerpo, sin embargo, que se ve persistentemente instrumentalizado y vuelto objeto de poder. Para poder colocar la prótesis, el cuerpo hubo de paralizarse, descomponerse en sus partes, segmentarse analíticamente. Primero, bajo la premisa

descartiana del Hombre-máquina que separa el alma y el cuerpo. Luego, bajo la perspectiva anatomista, el cuerpo se estudia en función de sus extremidades, sistemas y órganos. El cuerpo se hace inteligible en el registro anatomo-metafísico y se produce en el técnico-político. Y conforme se le descompone, se le estudia y se le disciplina, los instrumentos de “estudio”, inspección y disciplinamiento se vuelven particularmente relevantes. En el contexto de las plataformas de *sexcam*, se ha hecho referencia a la cámara y al *sextoy* como instrumentos ginecológicos, puesto que, bajo cierta codificación, permiten al *viewer* intervenir o “penetrar” en el cuerpo de las *camgirls*. Es por esta razón que la cuestión de a quién pertenece la prótesis se hace tan relevante, puesto a través de ésta se reclama un poder. Las *camgirls* que se apropian del *sextoy* como prótesis y decodifican su uso, reclaman el poder que tienen sobre sus propios cuerpos, deseos y placeres. Mientras que los *viewers* que reclaman el poder de hacer vibrar el *sextoy*, expanden su potencia sexual a través de la potencia económica que les otorga el poder depositar *tokens*. En esta acción, los *viewers* hacen eco de un modelo androcéntrico de la sexualidad y el saber que se propone controlar el cuerpo de las mujeres y administrar sus placeres.

Surge una interrogante relevante: ¿el uso de la prótesis (dígase del *sextoy*) parte entonces de la potencia o de la insuficiencia? Es decir, ¿la prótesis es un aditivo para el cuerpo que permite expandir sus poderes o, contrariamente, es un aditivo que se inserta en el cuerpo para superar su insuficiencia? Parece ser que la respuesta a estas interrogantes radica en los usos que se le dé a la prótesis, en cómo se codifique y qué circunstancias rodeen su aplicación. Evidentemente, para el Hombre-máquina de la tradición descartiana, el cuerpo es un conjunto de retazos inconclusos y el *cyborg* que continúe con esta tradición estará siempre condenado a ser insuficiente, a que el uso de la prótesis parta no de una potencia, sino de una insuficiencia política.

Lo cierto es que cada vez es más difícil mantener el tipo de distinción, típicamente humanista, entre naturaleza y cultura/tecnología, puesto que: “Si en un determinado tiempo el hombre podía distinguir dónde terminaba su cuerpo y dónde iniciaba el garfio o la prótesis [...] cuando la tecnología alcanza un nivel de sofisticación de grado electrónico, las fronteras entre universos humanos y maquinales se empiezan a desdibujar

y las interrelaciones alcanzan magnitudes insólitas”.¹³⁴ Sin embargo, habrá que ser cautos con no suponer que el uso de prótesis tecnológicas es algo natural e irremediable dada la insuficiencia fundamental del ser humano. En realidad, la inserción tecnológica, ya sea en la vida social o en el cuerpo, es consecuencia de un proceso histórico. Más aún, en la historia del capitalismo, la producción tecnológica ha estado estrechamente ligada a formas de gobernanza que se proponen aumentar la productividad, como puede observarse en el caso del taylorismo y el fordismo. La superación de la dicotomía entre naturaleza y cultura, o naturaleza y tecnología, supone, bajo el paradigma tecnocapitalista, no una equivalencia de dos entidades que guardan el mismo nivel de importancia, sino el dominio absoluto de la ciencia y su producción tecnológica sobre la naturaleza, sobre el cuerpo y su condición humana. Para los obreros que vivieron la revolución industrial en carne propia, la inserción tecnológica implicó un castigo sobre sus cuerpos y la experimentación de lo que podríamos definir como un des-deseo. Así mismo sucede con los *viewers* que tuvieron problemas devenidos de un consumo excesivo de pornografía. En estos casos, la gran promesa de las plataformas de *sexcam* de producir placeres y satisfacer deseos sexuales produjo a la larga un des-deseo.

De esta forma, en lo que respecta a la re-configuración (o decodificación) de la prótesis y, consecuentemente, del *cyborg*, como instrumentos o figuras de emancipación feminista, habría que considerar cómo la tecnología, a lo largo de la historia y actualmente en variados contextos, ha fungido como instrumento de opresión. Entender los riesgos de la tecnología también permite construir posibilidades de agencia. Estudiar cómo se codifican las prótesis tecnológicas, como instrumentos de poder que subsumen el cuerpo, permite decodificarlas y apropiárselas, dinamitar sus supuestos y naturalizaciones.

¹³⁴ Rita Vega Baeza y José Alfredo Soto Vargas. “Metáforas del humanismo cyborg. El cuerpo humano como texto. ¿Violencia o posibilidad?”, pp. 94-95.

CAPÍTULO 6. DIMENSIÓN SEMÁNTICA



(Ruiz Grajales, 2020)

I. Performatividad: la dimensión semántica incorporada

Anteriormente, en el capítulo sobre la dimensión sintáctica de las plataformas de *sexcam*, se hizo referencia a cómo el cuerpo es puesto bajo sujeción por medio de distintas tácticas que tienen por objeto extraer sus energías productivas/consumativas. A través de la implantación de un modelo de organización sintáctico, las plataformas sitúan el cuerpo en relación con ciertas configuraciones espaciales, modulan sus lenguajes y lo relacionan con objetos que operan como instrumentos de captación energética. Ha sido importante historizar brevemente el cuerpo para entenderlo en relación con dispositivos tales como el dildo o la cámara y en conformidad con distintos momentos de la historia occidental que confluyen en nuestra actualidad. Así comprendimos en qué consiste la cadena de mando —de producción y consumo—, la manera en que se articula, a través de qué mecanismos y bajo qué propósito. En esta cadena de mando el cuerpo ocupa un lugar subordinado y para evidenciar esta forma de dominación política en aras de una semioeconomía digital, fue necesario situarlo en relación con otros elementos con los cuales interacciona. Una vez entendido esto, es posible introducirnos al problema del discurso.

Como anteriormente se planteaba, el cuerpo en las plataformas de *sexcam* se conduce en su devenir imagen. No actúa impulsado por nada más que sus imaginaciones personales, por el contrario, se encuentra regido por un sistema normativo que está inscrito en la plataforma —desde su sintáctica hasta su semántica— y genera en él determinadas respuestas de comportamiento. Ya se ha hecho alusión a que el *show* que la *camgirl* realiza es un performance, pero es preciso indagar con mayor profundidad en qué tipo de performance realiza y para ello la noción de performatividad que propone Judith Butler resulta ilustrativa:

[L]a performatividad debe entenderse, no como un “acto” singular y deliberado, sino, antes bien, como la práctica reiterativa y referencial mediante la cual el discurso produce los efectos que nombra [...] las normas reguladoras del “sexo” obran de una manera performativa para constituir la materialidad de los cuerpos y, más específicamente, para materializar el sexo del cuerpo, para materializar la diferencia sexual en aras de consolidar el imperativo heterosexual.¹³⁵

¹³⁵ Judith Butler, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*, p. 18.

Para Butler, la performatividad como práctica normativa e iterativa produce el cuerpo sexuado/generizado. Es decir, la discursividad en torno al género es lo que materializa la diferencia sexual y al cuerpo mismo. No sólo generiza al cuerpo bajo el pretexto del sexo, sino que, directamente: materializa el cuerpo. Esto pasa por sistemas normativos que gobiernan el cuerpo y, si bien en muchos casos pueden ser experimentados desde la inconformidad, el sufrimiento o la inadecuación —tal es el caso de los cuerpos intersexuales que no pueden ser diagnosticados acorde a un sólo sexo, así como los cuerpos trans, no binarios, no heterosexuales, etcétera—, lo cierto es que apuntan también hacia la identificación. Sistemas normativos que, de acuerdo con la autora, marginalizan a quien no se limite a reproducirlos fiel y servilmente, pero que pasan por la constitución de subjetividades y eventualmente pueden ser asumidos como propios: “un sujeto asume, se apropia, adopta una norma corporal, no como algo a lo que, estrictamente hablando, se somete, sino más bien, como una evolución en la que el sujeto, el ‘yo’ hablante, se forma en virtud de pasar por ese proceso de asumir un sexo.”¹³⁶ Quienes se adecúen al lugar que el sistema sexo/género les asigna podrán gozar de visibilidad, aceptación, reconocimiento, podrán, a grandes rasgos, acceder a la categoría de sujetos. Y esto no solamente toma la forma de una conducta obligada, sino que eventualmente pasa a ser parte de la identidad, rasgo irrenunciable de la subjetividad, la expresión de una *propia voz*. Podrán ser así sujetos deseables para dicho sistema, pero también valorizables, sujetos consumibles y asimilables.

Partiremos de esta noción de performatividad para pensar el performance que las *camgirls* realizan como prácticas que, si bien no inauguran el género, pues ellas mismas, toda su trama personal desde el inicio de sus existencias, han sido producidas conforme al sistema sexo/género —como lo hemos sido todos los seres humanos educados por occidente—, ciertamente también se reproduce tal sistema en la toma del discurso que se emprende en las plataformas de *sexcam*, en la medida en que asumir todos aquellos atributos, correspondientes a las normativas de la feminidad, es algo que resulta redituable y que es deseable para los *viewers* —cuyo deseo también ha sido regimentado por estas mismas normativas—. Evidentemente, esto no quiere decir que no haya *camgirls* que emprendan performances discordantes con la performatividad del género y el código de la plataforma en general, o *viewers* cuyos deseos no se adecúen a lo que se espera, por el

¹³⁶ *Idem*, p. 19.

contrario, es un hecho que existen. Cuando las *camgirls* performan bajo las tendencias discursivas que predominan en la plataforma podemos decir que sus actuaciones están codificadas, pero esto no quiere decir que simplemente se atengan a replicar la discursividad dominante de las plataformas o que no posean capacidad alguna de reinterpretar sus discursividades y producir otras que sean discordantes. Hay un conflicto político-discursivo que permanece abierto.

Respecto a lo anterior, lo que se plantea es que existe un código en las plataformas de *sexcam*, que reproduce el sistema normativo del género, y que es incorporado y puesto en escena a través del performance. Pero, como veremos más adelante, este código constantemente es desestabilizado, ya sea porque se introducen nuevos elementos — prácticas sexuales, tipos de cuerpos, vertientes estéticas, etcétera— o porque, desde una enunciación crítica, podemos encontrar *camgirls* como ABR que problematizan la performatividad de género y, en general, las demarcaciones de lo que es considerado deseable por el código de las plataformas. En torno a este último tipo de performances se desprende una capacidad de agencia que es importante reconocer. No obstante, habría que considerar cuatro cuestiones fundamentales: 1) de acuerdo con lo que pudo observarse durante la etnografía digital, las *camgirls* que problematizan el código de las plataformas desde tal enunciación crítica son pocas en comparación con las *camgirls* que lo replican, 2) quienes replican el código pueden hacerlo porque han asimilado esta performatividad como suya, porque sus características fisiológicas o de la personalidad coinciden naturalmente con las que se espera en las plataformas, o simplemente como estrategia para generar más vistas, 3) aun cuando se propone la distinción entre “quienes se adecúan” y “quienes no se adecúan” al código, esto no es algo ni absoluto ni definitivo, es decir, ni la *camgirl* que se adecúa, se adecúa totalmente —puede que nos encontremos con el ideal de belleza personificado en una *camgirl*, pero ella se muestre desatenta o indiferente a los deseos de los *viewers* porque está más enfocada en sí misma que en complacer a los otros—, ni la *camgirl* que no se adecua, es totalmente inadecuada —así, ABR, aun cuando tiene una perspectiva crítica frente al código, al observar su performance podemos ver que comparte algunas características con éste¹³⁷— y, finalmente, 4) puede que producir performances disímiles con el código represente una

¹³⁷ Tal vez, desde la teoría crítica y la acción política feminista, cuestionamos un sistema sin llegar a sustraernos completamente de él y, en muchas ocasiones, haciendo uso de sus propios recursos para dinamitarlo.

agencia narrativa, pero habría que considerar que, sustancialmente, estamos hablando de un proceso de producción económica en el que el código puede ser capaz de asimilar ciertas discursividades divergentes en aras de abrir nuevos horizontes de acumulación.

Más de un fenómeno demuestra que es económicamente redituable para estas plataformas —como lo es para el modo de producción capitalista— asimilar también aquello que no entra dentro de los estatutos del género, que sale de la norma. Las subjetividades no heterosexuales, no generizadas o generizadas fuera del marco que les fue asignado a sus morfologías corporales son comprendidas por el sistema capitalista, que todo lo subsume y mercantiliza, como nuevas posibilidades de extracción, sin que esto se vea necesariamente reflejado en transformaciones sustanciales de dicho sistema heteropatriarcal, binario y opresivo, o en mejoras de las condiciones de existencia de estas subjetividades —al menos para las que, además, son racializadas, empobrecidas, habitantes de territorios altamente conflictivos, etcétera—. Lo mismo podemos decir de las prácticas sexuales atípicas, que son condenadas bajo los parámetros tradicionales del sexo meramente reproductivo, y que, sin embargo, en la pornografía y las plataformas de *sexcam* se erigen como norma. Esto quiere decir que, aun cuando estas manifestaciones de la diferencia hayan surgido como una forma de resistencia, hay un nuevo campo de producción cultural y material, que parte de una industria cultural creciente, que va asimilando todo aquello que es marginalizado por la normatividad del género y los “modos correctos” de relacionarse sexualmente, ya como un parte de un código ampliado y discursivamente incongruente, pero no por eso menos productivo. Se trata de una contienda cultural que se abre en el sistema capitalista y que, sin salir de su campo, ni amenazar sus estructuras, pone en el foco las normativas del género, la experimentación sexual, como algo que defender o problematizar. Vemos procesos de asimilación que en el terreno de las *camgirls* implican que ciertos performances, que poseen un gran potencial político —de agencia del cuerpo, el deseo, las prácticas sexuales— pueden hacer una gran diferencia respecto a cómo ellas viven su trabajo al problematizar las directrices heteropatriarcales y efectuar prácticas sexuales experimentales, atípicas, pero siguen siendo parte considerable de la economía de estos entornos digitales.

En esta medida, surgen distancias con el planteamiento de Butler. Empecemos por reconocer que no hay discursos flotando por los aires, el discurso es algo incorporado, es hecho hablar a través del cuerpo, que al mismo tiempo que lo materializa y pone en práctica, también lo somete a posibles relecturas. Pero podríamos pensar esto mismo

respecto a las condiciones producción del discurso, pues no se reducen al código en tanto sistema de significación de carácter cultural, sino que este código posee a su vez una dimensión material, una economía política. La discursividad de las plataformas de *sexcam* radica también en todas sus concreciones, en las condiciones materiales que son inalienables de las condiciones de producción del discurso. Los propios medios de producción: la infraestructura (el *software* de la plataforma) y los instrumentos de captación energética (a final de cuentas, mercancías vueltas instrumentos de trabajo y consumo), en sí mismos, condensan y materializan el código, así como, en buena medida, están generizadas —tal es el caso del dildo electrónico, que es en realidad una ampliación del dildo orgánico o del lente de la cámara que proyecta los aires de anatomista del *viewer*: materializan la normatividad del género pues su instrumentación es patriarcal—. Con relación al lenguaje de programación que produce el *software*, regido por un *logos* falocéntrico, mucho se ha problematizado desde el tecnofeminismo, pues resulta ser un lenguaje masculinizado, producido más por hombres que por mujeres.¹³⁸ Inclusive las condiciones materiales de existencia de las trabajadoras y consumidores son fundamentales en su producción discursiva —unos poseen el dinero para proporcionar *tokens*, otras requieren de la paga que los primeros les proporcionan—. La acumulación masculina (heteropatriarcal) no es sólo una cuestión de acumulación simbólica, es una acumulación de capitales, una concentración de potencias al mismo tiempo sexuales y

¹³⁸ Un lenguaje paradigmáticamente “masculino”, propio de una racionalidad que destierra de su campo cualquier otra forma de expresividad sensitiva o emocional (expresividad que tiende a ser adjudicada, desde una perspectiva ciertamente esencialista, al terreno del irracionalismo femenino). El campo de la ingeniería de *software* está mayoritariamente controlado por hombres, aun cuando la primera en concebir lo que posteriormente se convertiría en lenguajes de programación haya sido una mujer: “La programación es la disciplina detrás de muchos de los desarrollos tecnológicos que usamos a diario. Lo que pocos saben es que detrás de esta ciencia, que data del siglo XIX, hay una mujer: Augusta Ada King, Condesa de Lovelace, mejor conocida como Ada Lovelace [...] fue la primera en concebir en su mente lo que ahora conocemos como lenguajes de programación. Concretamente, desarrolló un sistema para la máquina analítica de Babbage que calculaba el séptimo número de una secuencia. Además, influyó en la concepción del alcance y potencial de lo que hoy son las ciencias computacionales pues, para ella, las máquinas no servirían únicamente para realizar cálculos sino para crear música o arte [...]” (El Universal, “Programación, actividad que empodera a las mujeres”). La intención de Ada Lovelace se distanciaba del lenguaje de programación que hoy conocemos, ella no lo concebía como excluyente de otros modos de expresividad como el arte o la música, por el contrario, veía en este lenguaje una potencialidad creativa. La “masculinización” del lenguaje de programación sintoniza con el hecho de que es dominado mayoritariamente por hombres: “Lo cierto es que los hombres dominan el campo académico, de investigación y laboral en las áreas STEM [ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas]. De acuerdo con datos del estudio de 2017 ‘Descifrar el código: La educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas’ de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las mujeres representan solo una tercera parte de los estudiantes en las áreas relacionadas con STEM [...] La matrícula de estudiantes femeninas es especialmente baja en tecnología, información y comunicaciones (3%); ciencias naturales, matemáticas y estadísticas (5%); e ingeniería, manufactura y construcción (8%)” (*Ibidem*).

económicas —potencias que, como anteriormente lo observamos, están igualmente sometidas a la extracción—. Todo esto también produce los cuerpos generizados — racializados y enclasadados— y no sólo los discursos y performatividades.

Aunado a lo anterior, es imperativo considerar si esta producción performativa, que instituye subjetividades generizadas, puede realmente atenerse a una mera lectura de género o si, de hecho, se sitúa dentro de una maquinaria más amplia. Tal vez ese mismo fervor crítico que se erige en contra de las discursividades neoliberales —por parte de Butler— debería dirigirse a las estructuras capitalistas y sus aparatos de estado, sin las cuales es, de hecho, imposible comprender estas discursividades como materializaciones que, entre tantas otras, se enraizan en un sistema de producción y reproducción tecnosocial. En la línea de Guattari: “Todo lo que es producido por la subjetivación capitalista no es sólo una cuestión de ideas o de significaciones; tampoco se reduce a modelos de identidad [...] Se trata de sistemas de conexión directa entre las grandes máquinas productivas, las de control social y las instancias psíquicas que definen la manera de percibir el mundo¹³⁹”.

A grandes rasgos, cabe formular la siguiente pregunta: ¿puede haber crítica al patriarcado y las normativas del género sin una crítica al capitalismo colonial?, ¿puede proponerse una problematización al sistema sexo/género, como performatividad, sin una crítica a las estructuras político-económicas que lo sostienen? Al respecto, esta investigación se orienta a plantear que son indivisibles.

II. Plataformas de *sexcam* y pornografía

Gracias al código de la interfaz gráfica en su dimensión semántica, los contenidos que circulan en las plataformas de *sexcam* se encuentran regulados conforme a convenciones discursivas. No obstante, estas convenciones van más allá de las plataformas puesto que se vinculan con el género pornográfico y, a su vez, este último posee una historicidad e incide en las formas de concebir y vivir la sexualidad en el contexto de la modernidad occidental, particularmente a raíz del auge neoliberal y los efectos que este modelo socioeconómico genera sobre los *mass media* y la circulación global de mercancías. Resumidamente: el código de la plataforma no se produce de forma

¹³⁹ Alejandra Aquino Moreschi, “La subjetividad a debate”, p. 263.

aislada, se asienta en relación con otros códigos que funcionan en niveles macrosociales, pero tampoco es que se limite a imitarlos, pues introduce nuevos valores.

En primera instancia, puede afirmarse que las plataformas de *sexcam* no sólo se vinculan con el género pornográfico, sino que directamente son de carácter pornográfico. Bajo las definiciones convencionales, se considera pornográfico todo aquel contenido visual que muestre públicamente representaciones sexualmente explícitas, esto es, prácticas sexuales y genitales al desnudo. Pero aunado a dicha definición, habría que considerar que lo pornográfico se constituye en conformidad con la industria que lo produce —nunca es sólo discurso— y, por otro lado, si produce representaciones sexualmente explícitas, lo hace en relación con un código, con normativas y convenciones que se han consolidado con el paso del tiempo, en su devenir histórico y en relación con discursividades más amplias. Lo pornográfico incide en la sexualidad, el deseo, los cuerpos y los modos en que son representados, las prácticas sexuales y las relaciones interpersonales. Posee una facultad pedagógica en la medida en que “enseña” a desear, experimentar placer, establecer relaciones sexuales y cumplir determinados roles, generalmente acorde a normativas de género. Además, el margen de acción de la pornografía no se limita a lo cultural, pues implementa una extracción energética que hace del deseo sexual y la realización de éste a través del placer, un insumo inagotable a partir del cual producir valor.

Bajo esta definición, es factible afirmar que el código de la plataforma es una ampliación de un código mayor¹⁴⁰: el código pornográfico. De hecho, la emergencia de plataformas de *sexcam* es totalmente congruente con la evolución que la pornografía ha tenido con el paso del tiempo, pues ha diversificado sus medios de difusión a raíz del avance tecnológico. En un principio se difundió principalmente por medio de la literatura u objetos sexuales, pero conforme los medios de comunicación de masas fueron especializándose, su margen de acción también. Como arguye Peña Sánchez:

¹⁴⁰ Por tal razón, podría considerarse que es un *microcódigo* o *subcódigo*, más que un código, no obstante, el enfoque del análisis desarrollado en esta investigación, si bien muestra un interés en pensar el código de las plataformas de *sexcam* de manera relacional al considerarlo como parte de una semiótica más amplia, da predilección a pensarlo en su lógica interna por cuestiones de delimitación. En esa medida, se ha considerado oportuno referirse al “código de las plataformas”, esclareciendo, de antemano, que todo código es un subcódigo ante un macrocódigo y es, tal vez, sólo la cultura, el único macrocódigo que no puede ser considerado como un subcódigo puesto que “cultura” es un concepto muy abarcador que incluye semióticas sumamente amplias.

La popularización de la pornografía se desborda a finales del siglo XIX con los avances tecnológicos como las cámaras fotográficas, que permitieron inmortalizar la imagen y circular de manera masiva fotografías de desnudos y sexo explícito, mismas que aparecen en 1840 y años después comienza su producción masiva gracias a la fotolitografía, junto con una amplia parafernalia (tarjetas postales, calendarios, juegos) y continúa desarrollándose hasta nuestros días a través de la impresión gráfica de escritos, cortos eróticos, celuloideos, medios de comunicación y espectáculos en un sinnúmero de mercancías (revistas, libros, videos, dvd, hotline, webcam, celulares, Internet, table dance, sexo en vivo, exposiciones y ferias de sex & entertainment).¹⁴¹

La pornografía fue capaz de semiotizarse a través de objetos y medios muy diferenciados. En su modalidad audiovisual generó un modo de semiotización y un código, que, posiblemente, sea uno de los que más incidencia tienen en el imaginario sexual de la actualidad. Código que fue capaz de difundirse a raíz de su materialización, a través de los cuerpos performativos, así como de las mercancías y medios de comunicación. Los medios de difusión de la pornografía se multiplicaron con el paso del tiempo y podemos atribuir su punto máximo a su inserción en el ciberespacio, donde pueden consumirse una infinidad de películas, videos, fotografías y transmisiones “en vivo” —como es el caso de las plataformas de *sexcam*— de manera gratuita y anónima.

En la pornografía heterosexual, modalidad hegemónica en la cual nos enfocamos, la repartición de roles impuesta por las normativas del género es puesta en escena. De un lado tenemos a un sujeto masculino, sexualmente potente, activo y proactivo, del otro a una sujeta femenina sexualmente complaciente, pasiva y receptiva. Ciertamente, las narrativas pornográficas pueden ir más allá de este modelo unidimensional —este el caso del *posporno*— sin embargo, al día de hoy aún predomina tal dicotomía. Es, además, ilustrativo el hecho de que bajo este tipo de representaciones el placer masculino sea central, lo cual se observa en la identificación de la eyaculación masculina como culminación del acto sexual. Bajo estas representaciones, el placer femenino también tiene algún tipo de visibilidad, pero únicamente en la medida en que resulta excitante para los espectadores. De acuerdo con Hermann Omar Amaya Velasco:

[...] la singularidad de pornstars como Alexis Texas, Sophia Santi, Aletta Ocean o Remy LaCroix queda suprimida en cuanto asumen el rol correspondiente de *femmes salopes*, en tanto mujeres dispuestas a convertirse en el objeto sexual masculino, en orificios

¹⁴¹ Edith Yesenia Pena Sánchez, “La pornografía y la globalización del sexo”, p. 48.

disponibles al antojo de cualquiera, en mujeres insaciables y capaces de gozar absolutamente todos los caprichos de quien las posee.¹⁴²

La representatividad del goce femenino —que no es para sí, sino para los otros— nos remite al caso de las *camgirls* y el *sextoy*. Un instrumento tal como el juguete sexual es hecho vibrar para producir un efecto de placer paroxístico, arrebatado, que activa el goce masculino a través del poder “brindar” placer, incluso cuando esta respuesta sea posiblemente una actuación. Un placer que, tal vez, antes de experimentarse desde el cuerpo, se actúa en relación con la imagen. Ya sea que hablemos del pene electrónico o del pene del actor pornográfico, ambos intervienen en otro cuerpo para convertirlo en objeto de placer, y al mismo tiempo, son instrumentalizados —como falos imaginarios, tecnológicos o ideales, igualmente irreales—, deben fungir como una especie de materialización simbólica de la virilidad, vigorosidad y resistencia, cumplir con el rol típico de la masculinidad. De tal suerte, esta repartición generizada de poderes y estatutos recae en una extrema mercantilización y objetivización de los cuerpos. Las normativas del género se asientan en el código pornográfico tanto como en el código de las plataformas de *sexcam*: códigos que son aprendidos como performatividades durante el *show*, pero también más allá de él; tecnologías del género productoras de riquezas, realizadoras del deseo.

Algo que caracteriza a la pornografía en su modalidad hegemónica es la mediación de la cámara como instrumento de producción. Esta intermediación es en sí misma significativa, pues puede socavar la intersubjetividad y escindir la relación entre quienes participan en las producciones pornográficas. Por ejemplo, durante el rodaje de los filmes pornográficos, el foco se pone en la cámara. Los actores, en vez de centrarse en su intercambio, de sensibilizarse y erotizarse mutuamente compartiendo su intimidad, se desconectan de la relación sexual, puesto que deben estar atentos a la cámara que se interpone entre ellos. Las actrices suelen lanzar miradas seductoras para llegar, a través de la cámara, a espectadores potenciales con el propósito de hacerlos sentir involucrados en la representación. Los actores deben centrarse en mantener su potencia, el dominio simbólico de un pene que siempre permanece erecto. Entre ellos no hay una intimidad compartida. Incluso adquiere mayor importancia la especulación sobre un posible público

¹⁴² Hermann Omar Amaya Velasco, “Pornografía y erotismo. Reflexiones filosóficas sobre el sujeto de deseo en la era digital”, disponible en <<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/%20article/view/223/332>>.

anónimo —en virtud de los cuales se desarrolla el *show*—, que la apertura de un espacio de intimidad en el que la entrega mutua permita sentir y (re)conocer al otro. Dos o más cuerpos, cuyo único contacto se limita a la penetración mecánica y frenética, se atienen a efectuar una actuación, más allá de cualquier trama personal o interpersonal. Cuerpos acallados que no son más que carne y figura fisiológica: falo erecto, orificio dilatado. No hay espacio para la unidad, las sensibilidades o afectos, todo se reduce a organismos sexuales e imágenes genitales.

Por consiguiente, la preponderancia del objeto sobre la relación intersubjetiva se ve reflejada en la producción misma de la pornografía, y lo mismo podríamos decir de las plataformas de *sexcam*, pues en ellas —tal y como lo vimos al abordar las tácticas de modelización y parcialización del cuerpo— impera una determinada forma de semiotización en la que el cuerpo se conduce en su devenir imagen y para ello debe amoldarse a los dispositivos de captura energética. La *camgirl* no se relaciona con los espectadores anónimos: posa ante la cámara y la observa, así como observa su cuerpo enfocado y segmentado por esta, cuidando en todo momento su encuadre. Los *viewers* ven una imagen, un *room* digital, un pequeño recuadro móvil en el que se representa los retazos de lo que fue un cuerpo, y lo hace desde un perfil de usuario anónimo, bajo la máscara de un pseudónimo genérico diseñado para no revelar identidad alguna. El *sextoy* es hecho vibrar *online*, activado por una circulación de capitales: de un lado una producción performativa valorizable, del otro, depósitos masivos de *tokens*. Hay relaciones de valor, mas no intersubjetividad. La “conectividad” entre los cuerpos y los dispositivos, o entre los usuarios y la matriz informativa del Internet, parte de una profunda desconexión del cuerpo que tiene como resultado la desafección: no están ahí, mutuamente presentes, y no hay afán alguno de (re)conocerse.

Ya se ha abordado con anterioridad el dildo y la cámara en el contexto de las plataformas de *sexcam*. Pero en este punto es preciso hacer una puntualización más sobre la cámara, pues en sí misma, posee una significación, tanto en la pornografía como en las plataformas de *sexcam*. Queda en medio de la relación intersubjetiva y activa una forma de efectuar un performance, pero también se introduce como un elemento discursivo. La cámara es un elemento semántico facilitador de más semánticas, un objeto-signo que condensa un sistema de significación y permite la producción de más significaciones. La cámara, al igual que todos los objetos existentes, es contenedora de significaciones, su intervención cambia la escena, la reconceptualiza. Como consecuencia de ello, es

llamativo que incluso en el caso de las grabaciones *amateurs* o de productoras independientes, se muestren muchas veces las mismas escenas y actuaciones codificadas, algo que podemos atribuir a la facultad pedagógica de la pornografía que determina lo que es erótico, deseable y excitante, pero, asimismo, al hecho de que encender la cámara durante el acto sexual no sólo activa el mecanismo de captura audiovisual de este objeto, también activa un modo de actuar. La discursividad pornográfica se materializa en los cuerpos que realizan un performance, pero también en objetos como la cámara que fungen como intermediarios. Del mismo modo en que Judith Butler refería a la performatividad como materialización del discurso, como producción del cuerpo sexuado/generizado, habríamos de señalar que esta producción de cuerpos se da necesariamente a través de otras materialidades como los objetos en tanto semi-mercancías —o instrumentos de trabajo y consumo—, en sí mismas contenedoras de valores semióticos.¹⁴³ Encender una cámara durante el acto sexual es indivisible de la semiótica pornográfica, se ha instaurado profundamente en el imaginario social, en los modos en que se vive, se percibe y se piensa la sexualidad una vez que se inaugura la captura de la imagen y se abre el espectro del performance público. Las *camgirls* suelen repetir estas convenciones de manera autoinducida y ya no tienen que compartir escena con otro individuo —que en el performance pornográfico estaba meramente vehiculizado—, puesto que aquí la cámara ha desplazado por completo la dinámica intersubjetiva, con todo lo que implica este desplazamiento. Las *camgirls* realizan el performance desde sus propios lugares, de manera independiente, no necesitan una producción detrás o un director que les indique cómo actuar, pues la cámara vinculada a la plataforma ha activado la significación que le precede —y que le fue instaurada desde la codificación pornográfica—, así como el modo de performar que le es intrínseco en tanto abre un espacio de auto-representación frente a observadores potenciales que valorizan su actuación en función de los regímenes imperantes del deseo.

Independientemente de las correspondencias que podemos encontrar entre las producciones pornográficas y los performances en las plataformas de *sexcam*, también hay una serie de discordancias. Durante las entrevistas a *viewers* se hizo evidente que el

¹⁴³ En la medida en que comprendamos las mercancías y medios de producción —la infraestructura capitalista— como vías de materialización del discurso (incluyendo en este discurso el discurso generizado), podremos superar los culturalismos —o materialismos descafeinados— y señalar que en el discurso subyace siempre una economía. He aquí una posible vía para dotar al feminismo posestructuralista y la teoría *queer* blanca de eso que tanto le falta: materialidad.

gusto por usar estas plataformas y no limitarse a consumir pornografía consiste en lo siguiente:

- 1) El factor de la temporalidad/simultaneidad. En buena medida, el atractivo del performance de la *camgirl* radica en que es transmitido “en vivo” y en eso se diferencia del *show* pornográfico, que consiste en una producción pregrabada que se reproduce cuantas veces se desee. La apariencia de una temporalidad compartida entre el momento de transmitir un *show* y el momento de su recepción, provoca placer en RBT, quien afirma: “me gusta pensar que mientras yo me masturbo, la chica también lo hace”. Se genera la ilusión de tener un momento compartido debido a la correspondencia temporal.
- 2) El acceso a los espacios íntimos de las *camgirls*, como son sus habitaciones, motiva un sentimiento de cercanía. Los *viewers* observan los lugares en los que la *camgirl* efectúa sus actividades personales, donde deja el rastro de su habitar, como si a través del *room* pudiesen acceder a sus espacios cotidianos. Esto es opuesto en el caso de las producciones pornográficas, en las que se dispone de un *set* o un escenario. Resultó interesante que RBT, el único que mostró interés por conocer a las *camgirls*, comentó que le gusta ver cómo decoran sus habitaciones porque ahí demuestran su personalidad. Nos proyectamos en los lugares que habitamos, de ahí que el acceso a los espacios íntimos de una *camgirl* genere la ilusión de tener un acceso a su intimidad personal.
- 3) La facultad de generar “interacciones” con las *camgirls*, a través del *chat* sobre todo cuando hay de por medio *sextoys*.
- 4) Las grandes producciones de la industria pornográfica pierden credibilidad debido a que es sabido que se trata de una actuación de actores profesionales bajo una directriz, a diferencia de las *camgirls*, quienes son mujeres “de a pie”, que generalmente no profesan como actrices pornográficas, sino que trabajan con sus propios medios. Hay un gusto por lo *amateur* (aficionado), que se percibe como más honesto.

Se desprende un deseo por vivir lo imaginario como algo real. La modalidad en la que estas plataformas ofrecen su servicio —“en vivo”— genera la ficción de que esta experiencia es más verídica, íntima, personalizada, en otras palabras, “realista” que las producciones pornográficas y despierta un sentido de copresencia ante la mirada del espectador, aun cuando no exista realmente. Ya sea porque la *camgirl* no es considerada una actriz, porque el *show* se transmite en vivo, porque el *viewer* puede escribir en el *chat*, hacer vibrar el *sextoy* o echar un vistazo a los espacios íntimos de la *camgirl*, la cuestión de fondo es que él se siente más implicado en esta experiencia que viendo una película pornográfica. En esta medida, habría que reconocer que las plataformas de *sexcam* redefinen algunas concepciones sobre las relaciones espacio-temporales, la intimidad y las relaciones sujeto-objeto frente a la pornografía convencional. Además, el hecho de que sus producciones carezcan de un director o un guión preestablecido, abre la posibilidad de que se produzcan con mayor facilidad performances discordantes que no se limiten a replicar las normativas del código.

Se visibiliza así tanto las distancias como las cercanías discursivas entre el performance pornográfico y el performance de las *camgirls*. Ciertamente, las plataformas reciclan imaginarios, prácticas sexuales, tipologías corporales, formas de relación con objetos como la cámara, que ya habían sido previamente instaurados por las producciones pornográficas. Como veremos a continuación, las categorías que se utilizan en las plataformas son, en muchos casos, las mismas que se utilizan en las producciones pornográficas: *teen*, *milf*, *blowjob*, *BBW*, *BDSM*, *Femdom*, *cum*, etcétera. Un léxico muy particular, característico de la pornografía, que vemos también reflejado en las plataformas de *sexcam*. Hay ciertas prácticas, corporalidades, regímenes, roles y materializaciones compartidas, lo que tiene como resultado que los mismos parámetros normativos respecto al género que se inscriben en la pornografía, estén también presentes en las plataformas de *sexcam* y, sin embargo, sigue siendo necesario señalar las particularidades de las plataformas estudiadas, pues también es un hecho que introducen novedades.

III. Categorías de las plataformas de *sexcam*: dominio semántico

En CAM4, una de las plataformas estudiadas, se presenta el siguiente anuncio una vez que se accede a la página principal:

CAM4 es el lugar donde encontrar chicas webcam de todas las formas y tamaños, desde Delgadas y Atléticas a BBW. Si prefieres tetas pequeñas o tetas grandes, Rubias, Morenas o Pelirrojas. Puedes estar seguro de que vas a encontrar a una chica webcam para cumplir tus fantasías. Chats de sexo con bellas mujeres de todo el mundo. Árabes, Negras, Latinas y Asiáticas, chicas teniendo sexo en webcam las 24 horas. Te guste lo que te guste, en CAM4 lo puedes encontrar. Mira shows de Anal, BDSM, Femdoms o mira shows de Squirting en webcam. Todo el mejor porno en Directo transmitiendo desde el Móvil en full HD. Empieza ya. Mira WebCams de Mujeres, Webcams Gay o Webcams Trans.¹⁴⁴

Es con estas declaraciones que CAM4 busca atrapar la atención de los *viewers* y dirigirlos a la visualización de *shows*, al ofrecerles una diversidad de tipos de *camgirls* que, como si de un catálogo se tratase, son clasificadas en función del color de su cabello, compleción y etnicidad. Se destacan, además, tanto prácticas como roles sexuales y se ofrece el servicio de *camers* gays y trans. Todas aquellas palabras que están subrayadas son categorías que contienen hipervínculos que redirigen a distintas secciones en la plataforma, por lo que un solo *click* puede darte acceso a mujeres de todo el mundo, de todas las “formas y tamaños” —expresión que parece más propia de una descripción de objetos— y a cualquier hora del día. De acuerdo con lo que la plataforma promete, las *camgirls* serán capaces de “cumplir tus fantasías”, ellas están ahí para complacerte, para “cumplirte” en el momento.

En este breve párrafo queda muy claro cuál el propósito de las categorías: generar pormenorizadas tipificaciones capaces de enmarcar dentro de un espectro sistematizable y algorítmicamente gestionable la gran diversidad de funciones sígnicas que tienen lugar en la plataforma. Las categorías dan un margen de inteligibilidad a las *camgirls* y, al momento en que las clasifica y las nombra, también las produce, en principio como imaginarios, luego como subjetividades. En ello radica la importancia del código en su dimensión semántica.

Las categorías pueden referir a características físicas, de la personalidad, la edad, etnicidad, prácticas sexuales, roles, tipos de *sextoys*, antigüedad en la plataforma, preferencia sexual, identidad sexual, subculturas y un largo etcétera. En tres de las plataformas estudiadas estas categorías son de autoadcripción, mientras que en una de

¹⁴⁴ CAM4, “Página principal”.

ellas son los *viewers* quienes las otorgan. En las plataformas donde las categorías son de autoadscripción, estas suelen utilizarse como una forma de autorepresentación que resalte los rasgos que las *camgirls* consideren más destacables y deseables de sí mismas. Así, se tiende a evitar la utilización de adjetivos o palabras que resulten poco atractivas y se busca llamar la atención de los *viewers* en un mercado tan competido anunciando las prácticas que están dispuestas a realizar o resaltando características consideradas positivas. Por otro lado, en la plataforma en la que son los *viewers* quienes asignan las categorías, también se destacan atributos positivos y deseables, pero pueden ser utilizadas para indicar que una *camgirl* es poco atenta, no cumple con lo acordado o no encaja con lo que se espera de ella. Cualquiera que sea el caso, podemos decir que estas categorías son aprendidas y asimiladas, no sólo como parte de la “jerga” que impera en las plataformas, sino como algo que constituye la subjetividad, las prácticas sexuales, los horizontes del deseo y el placer. Además, funcionan como descriptivos que permiten al algoritmo generar agrupaciones de *rooms*, de tal forma que durante la navegación sea fácil acceder a ellos a través del menú, hipervínculos o motores de búsqueda.



Imagen 9. Categorías de un *room*. Captura de pantalla de CAM4.

A través de las categorías podemos entender cuáles son las prácticas y atributos que más representatividad tienen en las plataformas. En virtud de esto, se realizó un ejercicio de etnografía digital que consistió en recabar datos de las cuatro plataformas estudiadas. Se observaron 500 *rooms* en total y se extrajeron cinco categorías por cada uno de ellos. De esta forma, en *rooms* como el que se observa en la imagen anterior se registraron las primeras cinco categorías que se usaban para describir el *room*: *lovense*, *squirt*, *anal*, *teen* y *pies*. En total se recabaron 2500 datos que posteriormente fueron

procesados en un *software* llamado Anthropac, el cual permite obtener información sobre el margen de repetición de cada categoría en un nivel estadístico. Cabe aclarar que para efectos de esta investigación, durante la recabación de datos se decidió eliminar los sinónimos y utilizar una única categoría para englobar aquellas que refieren a lo mismo —o casi a lo mismo—. De ahí que en casos como el de la categoría “orgasmo” se eliminaron sinónimos tales como “corrida”, “orgasm”, “venida”, “cum”, etcétera; en casos como la categoría “madura” se decidió eliminar la categoría “milf”, y así sucesivamente. Ciertamente, esto podría significar un problema en lo que respecta a comprender las sutiles diferencias semánticas que pudieran haber entre estas categorías, sin embargo, dado que el objetivo de este ejercicio consiste en obtener un panorama general del margen de repetición de cada categoría recabada, se optó por utilizar categorías más amplias.

En primera instancia, resultó llamativo que de los 2500 datos extraídos, en total se obtuvieron 234 categorías. Es decir, aunque se extrajeron 5 categorías por cada *room*, estas solían repetirse constantemente por lo que, en realidad, sólo se encontraron 234 categorías diferentes. Esto quiere decir que el margen de variedad resultó ser, en lo que respecta a este ejercicio, limitado, y no se encontraron categorías tan variadas que describieran a las *camgirls*. Lo anterior nos lleva a pensar que probablemente se trate de un código semántico altamente concentrado que no posee mayor margen de variación. De ahí que se proponga la teoría de que en la plataforma se generan ciertas convenciones que normativizan los cuerpos, las prácticas sexuales, las características de la personalidad, etcétera.

Tan sólo pensemos en aquellas *camgirls* que inician en las plataformas y se preguntan de qué manera hacer el llenado de información de su *room* o perfil, dado que éstos serán la carta de presentación con la que se mostrarán ante los *viewers*. Podrían observar a otras *camgirls*, identificar qué categorías les funcionan y utilizarlas como descriptivo para sus propios performances con la expectativa de que también funcionen para ellas. Podrían, de otra forma, observarse a sí mismas, bajo una nueva mirada y tratar de entenderse desde el punto de vista de este código, desde enclaves que probablemente no se habían planteado anteriormente, y enmarcarse en ellos con el objetivo de hacerse legibles bajo los parámetros de representatividad que son estipulados por las plataformas: ¿cómo es mi cuerpo?, ¿de qué etnicidad soy o parezco?, ¿cuántos años aparento?, ¿qué

prácticas realizo o estoy dispuesta a realizar?, ¿qué rol asumiré?, etcétera. Tendrán todas estas interrogantes y decisiones por delante, y estarán orilladas a adecuar la lectura que hacen de sí mismas —de su cuerpo, sus prácticas sexuales, su personalidad o rol— a las categorías que ofrece la plataforma.

A continuación, observamos las veinte categorías que más se repitieron:

CATEGORIAS PLATAFORMAS DE SEXCAM				
Item	Frequency	(%)	Average Rank	Saliencie
anal	27.6	2.74	0.179	
senos_grandes	25.2	3.00	0.152	
squirt	21.7	2.75	0.141	
sexy	21.5	2.81	0.137	
hermosa	21.1	2.56	0.145	
adolescente	17.3	3.07	0.103	
trasero_grande	15.9	3.19	0.089	
latina	14.5	2.67	0.097	
lovense	13.7	2.97	0.083	
pequeña	11.7	3.29	0.064	
nueva	11.5	3.07	0.069	
rubia	10.7	3.13	0.062	
caliente	10.7	3.66	0.050	
natural	10.5	3.42	0.054	
pies	10.3	3.00	0.062	
joven	10.1	2.98	0.061	
orgasmo	9.5	3.49	0.047	
lush	7.8	3.59	0.038	
delgada	7.8	3.03	0.047	
masturbación	7.2	2.75	0.047	
tatuada	7.2	3.92	0.030	
dominante	7.2	2.86	0.045	
divertida	6.8	3.24	0.038	
curvy	6.8	3.24	0.038	
morena	6.4	3.59	0.031	
blowjob	6.4	2.50	0.045	
madura	6.4	2.91	0.040	
garganta_profunda	6.2	6.2	2.87	0.039
dildo	5.8	3.66	0.027	
desnuda	5.4	3.11	0.031	
bdsf	5.2	2.69	0.035	

1	Anal	27.6%
2	Senos grandes	25.2%
3	Squirt	21.7%
4	Sexy	21.5%
5	Hermosa	21.1%
6	Adolescente	17.3%
7	Trasero grande	15.9%
8	Latina	14.5%
9	Lovense	13.7%
10	Pequeña	11.7%
11	Nueva	11.5%
12	Rubia	10.7%
13	Caliente	10.7%
14	Natural	10.5%
15	Pies	10.3%
16	Joven	10.1%
17	Orgasmo	9.5%
18	Lush	7.8%
19	Delgada	7.8%
20	Masturbación	7.2%

De lo anterior, podemos observar e inferir lo siguiente:

1. La categoría “anal”, que hace alusión al sexo anal, encabeza la lista y aproximadamente una de cada cinco *camgirls* contempladas en este ejercicio tiene dentro de su descripción la categoría “anal”. Inclusive es interesante que esto concuerde con la descripción de CAM4 que observamos anteriormente, pues cuando en este texto se comienza a describir las prácticas sexuales que pueden observarse, la primera que se menciona es, precisamente, anal. Más adelante retomaremos este punto.
2. Llama la atención que la categoría “pies” aparezca dentro de los primeros lugares. Ciertamente, cuando se habla de fetiches de pies suele pensarse que esto se trata de

una rareza que sólo un excéntrico podría disfrutar, sin embargo, de acuerdo con este listado, es todo lo contrario. De hecho, durante la observación prolongada de performances que se efectuó durante la etnografía digital, fue llamativa la gran cantidad de *shows* cuya centralidad radicaba en los pies de las *camgirls*. Ya sea que se los represente en primer plano, masturbando un dildo, en posiciones que combinan la imagen de los pies y los genitales o bajo cualquier otro contexto, los pies asumen cierto protagonismo. Algo que se conjuga con el hecho de que en la actualidad encontramos todo tipo de productos de higiene enfocados precisamente en los pies: para eliminar los hongos, evitar malos olores, curar el pie de atleta. Los pies, al igual que los genitales o las axilas, sufren una tentativa publicitaria que podríamos definir como “desodorante” o “desodorificante”, pues se busca eliminar la “suciedad” de zonas que se conciben como especialmente proclives a ella. Incluso dentro de la constitución morfológica de los seres humanos, los pies tienen contacto directo con el suelo, son el eslabón más bajo del cuerpo, constituyen un área “profana”, expuesta a inmundicias. ¿Por qué entonces los pies adquieren una connotación tan erótica en las plataformas de *sexcam* y en las producciones pornográficas en general? Tal vez la respuesta radique, precisamente, en su carácter supuestamente sucio o inhumano. Bajo esta carga simbólica, el deseo por los pies asume el carácter de transgresión, un juego entre lo sucio y lo prohibido, o un rol humillante que se asume al estar “a los pies de alguien”. Las plataformas pueden ser espacios en los que se dé rienda suelta a prácticas sexuales atípicas bajo los parámetros tradicionales de la sexualidad. No importa así la prohibición de prácticas sexuales “anormales”, “degeneradas”, “atípicas”, sino la productividad y consumatividad más allá de estos límites.

3. La categoría “latina” aparece en octavo lugar, sin embargo, esto no quiere decir que necesariamente sean más numerosas en las plataformas. Recordemos que estos sitios usan *cookies* y son capaces de rastrear el IP de los visitantes, por lo tanto, es posible que durante esta investigación, al acceder desde una red en México, los resultados de mujeres latinas se mostraran con mayor frecuencia.

4. Entre las primeras veinte categorías se hace alusión a los *sextoys* a través de las palabras *lovense* y *lush*, estando en noveno y décimo octavo lugar respectivamente. Contrastando esta información con la obtenida durante las entrevistas, el uso del *sextoy* es muy importante para las *camgirls*, dado que a los *viewers* les gusta “hacerlas

vibrar” con sus *tokens*. Tiene sentido que el uso de estos dispositivos se encuentre dentro de los primeros veinte lugares, debido a que una *camgirl* anuncia la posesión de este servicio con el propósito de obtener más visitas. Se trata de una especie de inversión que ella hace para con su performance, pues al pagar por estos instrumentos de trabajo, puede obtener posteriormente una mayor remuneración. Por esta razón, el *sextoy* aparece dentro de las cinco categorizaciones principales, pues aún cuando esta categoría no las describa a ellas en particular, sí anuncia en primera instancia que en su *room* está disponible el servicio del *sextoy* online y esto puede marcar la diferencia en la decisión del *viewer* de visualizar a una *camgirl* u otra con características similares.

5. Las categorías adolescente (17.3%) y joven (10.1%)¹⁴⁵ tienen mayor presencia frente a la categoría madura (6.4%). Lo anterior nos lleva a pensar que probablemente más mujeres jóvenes tienen representatividad en estas plataformas. Sin embargo, las trabajadoras tipificadas como “maduras” también tienen una representatividad significativa.

6. Se destaca que la categoría “nueva” salga a relucir con tanta frecuencia. Algo que también fue mencionado por MFF, quien consideraba que cuando una *camgirl* es nueva en las plataformas tiende a recibir mayor atención puesto que adquiere el factor de la novedad. Ella notaba que a los *viewers* les llamaba la atención cuando una chica recién ingresaba, pero luego el reto estaba en mantenerlos observando. Asimismo, es sugerente que algunas plataformas habilitan dentro de su menú una sección para las *camgirls* “nuevas”, y probablemente esta decisión no solo devenga de que a los *viewers* les gusta verlas, también es posible que las plataformas busquen evitar la deserción de las *camgirls* que van empezando, razón por la cual no han podido darse a conocer y podrían sentirse desanimadas ante la falta de visitas. Cualquiera que sea el caso, de acuerdo con lo que MFF expresa, la novedad atrae. Esto podría atribuirse a que los *viewers* quieren vivir experiencias distintas con *camgirls* diversas, no obstante, considerando que entre las veinte primeras categorías está también la

¹⁴⁵ En este caso sí se optó por tratarlos como categorías diferentes puesto que si bien pueden tener una gran relación, también tienen connotaciones distintas. Adolescente se relaciona más con la categoría *teen* y se refiere a chicas cuya apariencia es de una adolescente de 19 años (o incluso menor). En cambio, la categoría joven o *young* puede referir a mujeres de apariencia joven, pero en grupo etéreo que abarca los veinte y treinta años.

categoría “adolescente”, esto puede tener una lectura distinta. Una *camgirl* nueva puede ser considerada, dentro de cierta fantasía, como más virginal, inexperta e incluso “pura” o “virgen” —en la medida en que no ha sido tan vista ni ha ofrecido tantos servicios como otras *camgirls* más experimentadas—. Muchas interpretaciones pueden surgir de esta categoría, pero llama la atención que no se hayan observado categorías para referir a las *camgirls* que tienen una mayor antigüedad en las plataformas.

Ahora bien, entre las cinco cualidades físicas más repetidas están:

1	Senos grandes	25.2%
2	Sexy	21.5%
3	Hermosa	21.1%
4	Trasero grande	15.9%
5	Pequeña	11.7%

Ciertamente, las categorías “sexy”, “hermosa” y “pequeña” pueden referir también a cualidades de la personalidad o incluso a la edad en el caso de la categoría “pequeña”, sin embargo, la presente investigación se orienta a interpretar que se refieren a características físicas. Particularmente, en la categoría “pequeña”, se integró también la acepción *petite*, que refiere específicamente a cuerpos de constitución pequeña —concepto que en español no existe y que las *camgirls* hispanohablantes suelen traducir como “pequeña”, aun cuando esta acepción sea mucho más amplia—. Además, para referir a pequeña en su acepción etaria suelen utilizarse otras categorías como *teen* (adolescente). Respecto a las categorías “trasero grande” o “senos grandes”, es curioso que existiendo también las categorías senos pequeños (4.0%), trasero —a secas— (1.2%), senos hermosos (1.0%), senos naturales (0.4%), senos perfectos (0.4%) y trasero hermoso (0.2), se detecte una clara orientación hacia el alto tallaje de estas partes del cuerpo. Algo

que encaja con el típico estereotipo de la actriz porno con senos y nalgas de gran tamaño y que, de acuerdo con este listado, también en la plataforma tiene gran representatividad. Lo anterior puede resultar un tanto contrastante con el hecho de que se destaque la categoría pequeña/*petite* en quinto lugar, aunque ciertamente, esta acepción no necesariamente refiere a cuerpos con senos y nalgas pequeñas, sino a cuerpos “compactos”, es decir, con figuras delgadas y de baja estatura, pero que bien pueden tener “curvas”. En relación con las categorías hermosa y *sexy* no hay mucho que decir, en ello radica el estándar de la mujer deseable. Este tipo de atributos también se ven reflejados en los halagos que los *viewers* hacen a las *camgirls* en la caja de chat, pues constantemente les expresan lo “hermosas” y “*sexys*” que se ven.

En general, estos rasgos se enmarcan en los estándares de belleza que imperan en la sociedad occidental y representan un poderoso mandato para las mujeres, habiendo de por medio infinidad de productos cosméticos y procedimientos estéticos para llegar a tan ansiada apariencia. Cabría preguntarse, ¿por qué durante toda la etnografía digital, ni una sola vez se encontraron categorías como “poco atractiva”, “de apariencia común”, “fea”? Es decir, se encontraron categorías que refieren a características físicas que podría decirse que salen de la norma y que, aun así, tienen cabida en la plataforma, por ejemplo, madura (6.4%), BBW (2.4) o embarazada (0.8%), no obstante, estas morfologías corporales se integran de igual manera como algo deseable. Esto puede explicarse por el hecho de que estas acepciones pueden ser consideradas irrespetuosas e incluso podría haber alguna penalización por parte de las plataformas (considerando que en los Términos y condiciones se prohíben las transgresiones verbales). Pero también se explica por el hecho de que en las plataformas se sostiene el mandato de ser deseable aun cuando se diversifiquen las maneras de serlo y se diversifican sólo hasta cierto punto porque adquieren representatividad, se les asigna un lugar, pero sigue siendo un lugar subordinado que no adquiere el mismo nivel de importancia que las morfologías corporales que sí se adecúan a los estándares de belleza convencionales. En pocas palabras, el hecho de que existan excepciones a la norma, no quita que haya una norma. Puede que se integren cuerpos “diversos” —algo de lo que algunas plataformas no paran de jactarse e incluso que algunas *camgirls* celebran—, pero los cuerpos pequeños, con grandes curvas, hermosos y *sexys*, jóvenes y delgados, cisgénero, siguen siendo hegemónicos, como hegemónico y patriarcal es que las mujeres deban ser siempre “deseables” y “hermosas” aunque sea “a su manera”.

Pasemos ahora a observar las cinco prácticas más repetidas:

1	Anal	27.6%
2	<i>Squirt</i>	21.7%
3	Orgasmo	9.5%
4	Masturbación	7.2%
5	<i>Blowjob</i>	6.4%

Como ya se ha visto, anal es la categoría triunfante de nuestro listado, seguido por *squirt* (un tipo de eyaculación femenina), orgasmo, masturbación y *blowjob* (sexo oral). Lo anterior hace evidente que el paradigma tradicional de la sexualidad como algo meramente reproductivo no tiene cabida en este código. Si bien durante el fordismo la sexualidad tenía como principal propósito asegurar la llegada de más hijos al mundo, esto ha dejado de ser así. Se observa una transición del imaginario del acto sexual meramente reproductivo —y que, por lo tanto, debía ser vaginal y ejercerse bajo ciertas condiciones (en privado, en matrimonio, en relaciones heterosexuales)— a la sexualidad como objeto de consumo, lo cual significa que se pueden realizar y consumir representaciones de prácticas sexuales mucho más amplias y diversas.

Cabría plantearse si parte del atractivo de las plataformas de *sexcam* —y de la pornografía en general— consiste en albergar en su interioridad prácticas que bajo los parámetros tradicionales de la sexualidad no suelen efectuarse. Tan sólo pensemos en lo que la “sodomía” ha significado para occidente, incluso hoy en día en múltiples contextos: un pecado, una práctica insalubre, un acto de desviación. El orgasmo de las mujeres era hasta hace un siglo administrado como cura para la histeria y ya no digamos del *squirt*, cuya existencia básicamente acaba de ser descubierta. Asimismo, el sexo oral ha sido entendido como una práctica repulsiva e incluso prohibida, mientras la masturbación ha sido considerada pecaminosa, sintomática de una desviación. Todas estas prácticas

sexuales han despertado el rechazo, el temor, la repulsión, la angustia y, sin embargo, son las que tienen mayor preeminencia en las plataformas de *sexcam*. Lo anterior se explica por sí sólo: entre *viewers* y *camgirls* no hay un contacto cuerpo a cuerpo y por lo tanto no tienen posibilidad alguna de reproducirse, por ende, los estatutos de la sexualidad tradicional no son aquí aplicables. Independientemente de esta obviedad, es sugerente cómo este intercambio sexual no reproductivo abre la posibilidad de formular imaginarios sexuales que se desatan de los estatutos de la sexualidad tradicional. Estos *performances* bien hubieran podido replicar los imaginarios típicos de la sexualidad tradicional: penetración meramente vaginal, simulación de relaciones maritales, imaginarios relacionados con la concepción de hijos, y mantenerse dentro de estas normativas simbólicas aun cuando evidentemente no puede haber sexo reproductivo entre *camgirls* y *viewers*. Sin embargo, las categorías predominantes de estas plataformas son de hecho muy congruentes con el tipo de intercambio sexual no reproductivo que aquí se efectúa.

Por otra parte, es tal vez, este carácter de “prohibido”, “poco común”, “tabú”, lo que hace que dichas prácticas se tornen especialmente deseables y despierten tanto interés y satisfacciones. Probablemente, al no tener el mismo nivel de representación en los espacios de la sexualidad tradicional, encuentran estos otros lugares de aparición donde se erigen como norma. No es gratuito que esos deseos, estas “prácticas desviadas” que se desprenden de las más ocultas imaginaciones, se desaten en dichos espacios, pues son finalmente espacios de anonimato, donde puede usarse un alias para ocultar la identidad, donde puede ocultarse el rostro y donde, básicamente, no habrá repercusiones morales, ni legales y se podrá eludir la condena social. Quien mira *performances* en plataformas de *sexcam* podrá disfrutar fetiches de pies sin ser considerado raro, del sexo anal sin ser considerado repulsivo, de *shows* de dominación sin ser considerado enfermo. Sin embargo, ciertamente el privilegio del anonimato está reservado a los *viewers* y para las *camgirls* siempre está el riesgo del *doxéo* y, por lo tanto, de la condena social y moral que aún se mantiene hacia un trabajo estigmatizado.

Ya se ha problematizado el gran riesgo de desafección, genitalización y desconexión del cuerpo que puede conllevar observar este tipo de representaciones, y de igual manera, sigue siendo cuestionable que se reproduzcan preceptos heteropatriarcales y se oblitaren las satisfacciones y el deseo bajo el imperativo del consumo de los cuerpos. No obstante, las plataformas de *sexcam* y la pornografía en general, han permitido realizar

y representar prácticas sexuales que bajo otros contextos han sido y siguen siendo sistemáticamente reprimidas. Otras categorías recabadas que refieren a prácticas sexuales atípicas son: BDSM (5.2), azotes (2.6%), orinar (2.0%), fetichismo (1.4%), juego de rol (0.8%), *bondage* (0.2%), *poll dance* (0.2%), sexo en público (2.2%), etcétera. Algunas son más solicitadas que otras, no obstante, todas ellas tienen cabida en la plataforma y en virtud de ello se abren posibilidades para pensar las representaciones eróticas y sexuales desde enclaves distintos a los que establece la sexualidad tradicional.

Finalmente, las cinco categorías más representativas que aluden directamente al rol que las *camgirls* asumen son las siguientes:

1	Dominante	7.2%
2	Divertida	6.8%
3	Amigable	5.0%
4	Sumisa	3.6%
5	Dulce	3.4%

Dominante se encuentra en un primer lugar, lo cual resulta interesante considerando la intrínseca relación de poder que se fragua entre quien paga y quien trabaja. MFF compartía su experiencia con un *viewer* que le pedía que asumiera un rol dominante. Este sujeto pagaba por ser maltratado en variadas formas, desde insultos, castigos y humillaciones. Al preguntarle a MFF cómo se sentía realizando estas prácticas dijo que le resultaba un poco raro, pero divertido, aunque en lo personal no lo consideraba sexualmente satisfactorio y lo hacía sencillamente porque ese era su trabajo. El que sean las *camgirls* quienes asuman un rol dominante sale del rol típico de la actriz pornográfica o la trabajadora sexual de plataformas que actúa de forma sumisa y, ciertamente, es probable que algunas de ellas disfruten asumiendo el rol de *dominatrix* del mismo modo en que otras pueden disfrutar asumiendo un rol de sumisión, —como puede observarse

en la categoría sumisa que aparece en cuarto lugar—. A fin de cuentas, este es un juego de roles, una puesta en escena en la que se ponen en práctica ocultas fantasías, pero sigue siendo un trabajo, algo que se realiza a cambio de una remuneración económica. Por esta razón, habría que ser cuidadosos en no concluir que, dado que la categoría más representativa en cuanto a los roles asumidos por las *camgirls* es “dominante”, entonces ella es quien lleva las riendas del performance y quien ejerce un poder sobre el *viewer*. Como ya se ha visto, hay una cadena de mando —de producción y consumo— que no se relativiza, ni se desarticula, sólo por la puesta en escena de las fantasías que los *viewers* tienen en torno a ser dominados. El *viewer* es dominado porque ese es su deseo y su deseo sigue siendo el nodo central. Sigue siendo él y sus fantasías lo que guía el performance, y sigue siendo, definitivamente, él quien paga y quien puede condicionar la paga de otra persona en función de si le gusta o le disgusta lo que ve. El *viewer* es dominado, pero bajo la directriz de su propio deseo.

Como agregado a las categorías “dominante” y “sumisa”, están las categorías “divertida”, “amigable” y “dulce”. Recordemos que el atractivo de las plataformas consiste en gran medida en que generan la ilusión de una interacción real. En virtud de esto, parece ser relevante que el trato de las *camgirls* sea agradable, que se muestren divertidas, amigables y dulces. Es interesante que, en muchos casos, el rol que la *camgirl* deba asumir sea de acompañamiento y para llegar a ser una “buena compañía” tiene que actuar de forma agradable. En tal actuación radica, por un lado, una suerte de autorregulación emocional, pero también una amplia disposición de servicio, de comportarse en función de lo que el otro desea o necesita, sean satisfacciones o atenciones. Esto es algo que BRS disfrutaba mucho, el sentir que “conectaba” con sus *viewers*, pero, por otra parte, ELK lo definía como una de las cosas más agotadoras de ser *camgirl*, la exigencia de siempre estar “de buen humor”.

De hecho, en la plataforma en la que los *viewers* son quienes asignan las categorías resultó llamativo que algunos de ellos usaran las categorías para denunciar actitudes indeseables tales como “bored” (aburrida), “just sat there” (sólo se sentó ahí) e “ignoring” (ignorando). Se espera que la *camgirl* divierta a los *viewers* y los dote de atenciones, que haga un *show* entretenido y esmerado, o de lo contrario, se genera una molestia. Los *viewers*, sintiéndose defraudados ante la promesa de que “las *camgirls* están ahí para cumplir sus fantasías” —como lo declara CAM4—, aprovechan los recursos que tienen a

su alcance para exteriorizar su insatisfacción. Una *camgirl* no puede darse el lujo de estar de mal humor durante sus *shows* o estar demasiado cansada para ser entretenida: tiene que estar concentrada en el otro y brindarle el servicio que éste espera de ella, por lo menos si lo que quiere es recibir propinas.

Así, resulta irónico que el “deseo” y el “placer” de la *camgirl* —el orgasmo performado—, adquiera el carácter de algo obligatorio para la óptica de estos *viewers*. El mensaje de las categorizaciones indeseables que dan a las *camgirls* insurrectas ante el rol que les compete parece ser: “muéstrate contenta, deseosa y satisfecha, divirtiéndote con creces y siendo amigable, ansiosa de entretenerme y cumplir mis fantasías o de lo contrario no habrá paga... Tienes que darme el poder de ‘darte satisfacción’, porque si te noto aburrida o ignorándome, el castigo será la categoría negativa que quedará plasmada en tu *room* para la perpetuidad y exhibirá ante el mundo tu incapacidad para satisfacer”.

El rol de cuidadora y gestora emocional, tanto como las cualidades de ser dulce, divertida y amigable, se adhieren al rol tradicional de la feminidad. Algo que sugiere que si la *camgirl* quiere ser una “buena trabajadora” debe aprender a actuar como una “buena mujer” y he aquí cuando se observa una feminización de este trabajo. Y asimismo, debe responder al mandato de ser deseable, sobre ella recae la exigencia de tener un cuerpo atractivo que, de acuerdo con los resultados obtenidos durante este ejercicio, se trata de un cuerpo delgado, con curvas, pequeño y *sexy*, un cuerpo ideal e hiperrepresentado que opera como un deber ser. El trabajo en las plataformas de *sexcam* adquiere así connotaciones altamente generizadas y las categorías fungen como dispositivos de género cuyo propósito es, en última instancia, regular el performance. La performatividad de las plataformas reproduce la performatividad de género y, en este sentido, lo que las *camgirls* realizan es un performance en tanto que efectúan un acto, pero también en el sentido butleriano del concepto de performatividad.

Es llamativo, además, que las plataformas adquieran esta capacidad de dar rienda suelta a aquellos deseos que han sido castigados y rechazados bajo los parámetros tradicionales de la sexualidad occidental. Lo anterior se relaciona directamente con el componente espacial que anteriormente abordamos al referir a la relación sintáctica que la plataforma establece entre el ciberespacio y el hogar. Al intervenir sobre lo íntimo, al hacerse público aquello que en el régimen moral fordista se resguardaba bajo tantos pudores, se transgrede esa moralidad, propia de la división sexo-género del espacio. Bajo

este nuevo tenor, la sexualidad se hace pública, así como los espacios privados —antes meramente reproductivos, ahora también productivos—, las prácticas sexuales —antes con fines de procreación, ahora con fines de consumo y entretenimiento— y la intimidad del cuerpo —ahora objetivada y mercantilizada—. Por lo que, si bien puede reconocerse que los deseos y las prácticas sexuales se desatan de la vieja moralidad burguesa, también podría pensarse que esto sucedió sólo en la medida en que fueron recapturados, ahora bajo el imperativo productivista del capitalismo tardío y posfordista a través de variados mecanismos de subjetivación y regulación sexual entre los cuales podemos destacar la industria del sexo. La pornografía y las plataformas de *sexcam* permiten concebir formas relativamente más amplias del disfrute sexual —más allá del sexo como acto meramente reproductivo—, aunque estas siguen estando codificadas, siendo parte de un dominio discursivo que hace de prácticas antes estigmatizadas una nueva norma, y al momento: inhibe los afectos, el intercambio intersubjetivo basado en el mutuo reconocimiento; desrostrifica y genitaliza, impone formas de semiotizar el cuerpo tanto como modelos del cuerpo deseable y normas de conducción de este cuerpo. Además, si bien las plataformas de *sexcam* han permitido un consumo de prácticas sexuales atípicas, el resguardo del anonimato y la superación de la condena social dirigida al disfrute de éstas es algo que sólo los *viewers* pueden disfrutar, porque las *camgirls* siguen estando expuestas a los mismos estigmas que se han dirigido históricamente al trabajo sexual ahora bajo el nuevo calvario ciberespacial. Las *camgirls* se sitúan así en un carácter ambivalente entre la “buena mujer” que aún debe dotar de atenciones, satisfacer deseos, cumplir fantasías, ser agradable y dulce, pero también la “mala mujer”, que se exhibe, hace su sexualidad pública y pone en escena prácticas que para los parámetros de la sexualidad tradicional son desviadas, repulsivas, enfermas.

El estatuto de lo deseable, cuando opera a través de un movimiento de igualación, no se conforma en la amplitud de todos aquellos atributos, adjetivos o categorías descriptivas que técnicamente podrían diversificarse hasta el infinito —porque infinitas son las formas de existir para las *camgirls*, irreducibles sus vidas y subjetividades, que no es que se agoten a un puñado de demarcaciones—, sino a ciertas categorías a partir de las cuales las *camgirls* son representadas —o deben representarse a sí mismas— en el marco de las plataformas. En ello radica esta coherencia semántica, aun cuando, cabe señalar enfáticamente, ésta no siempre prevalezca. Respecto a la autoadscripción a las categorías bien puede pensarse que algunas *camgirls* se enmarcan con fines meramente estratégicos

y no porque el poder subjetivante de dichas categorías se haya activado sobre ellas o porque hayan asimilado enteramente el imaginario que circunda su labor. Precisamente, ELK comentaba, al preguntársele sobre las categorías, que algo que le molestaba mucho era sentirse inadecuada frente a la categoría “latina” en la que debía enmarcarse debido a su lugar de origen. En el imaginario de las plataformas ser “latina” involucra no sólo una etnicidad, también una serie de estereotipos tales como ser muy animada, tener muchas curvas y, en general, mostrar un cuerpo “exuberante”. Sin embargo, ella es una mujer muy delgada, con senos y nalgas pequeñas, que no cabe en esta asignación estereotipada. Al acceder a su *room* los *viewers* esperaban encontrarse con algo —o alguien— distinto y esto le hacía sentir fuera de lugar.

He aquí cuando surge una pregunta sumamente relevante y es: ¿podemos asumir que las *camgirls* simplemente aceptan las categorías como propias y en todas ellas se activa igualmente un poder subjetivante que actúa inexorable sólo por el hecho de ser orilladas a auto-adscribirse en éstas para tener mayor visibilidad?, ¿qué tipo o tipos de relación pueden tener las *camgirls* con las categorías y, en general, con el régimen semántico que domina en las plataformas?, ¿esta relación es siempre acrítica, pasiva y subordinada, o, por el contrario, hay lugar para tensiones e incluso resistencias ante este dominio discursivo?

IV. Entre el régimen del código y la variación del sentido

Como se ha abordado anteriormente, las plataformas de *sexcam* poseen un código que se inserta en un horizonte cultural bastante más amplio y entra en relación, de manera particular, con la discursividad pornográfica. Pero pese a su cercanía con ésta, el código de las plataformas de *sexcam* reactualiza algunas concepciones sobre la relación sujeto-objeto, las espacialidades y temporalidades, la percepción de intimidad y la intersubjetividad en el marco de las transacciones que se suscitan en las plataformas. Este código en su dimensión semántica no radica en un sistema cerrado que establece correspondencias entre “significados” y “significantes” —como lo definiría Saussure respecto a los signos de la estructura lingüística—, sino —en la línea de Eliseo Verón— en interconectar líneas discursivas que yacen más allá del código de las plataformas dentro de un nuevo ambiente que incorpora, selecciona y omite valores precedentes, pero también produce nuevas discursividades.

En mercados como los de las plataformas de *sexcam* cuya producción es netamente semiótica, la importancia de mantener una poderosa carga semántica que se respalde en convenciones culturales previamente instauradas por la pornografía es crucial. Desde la óptica de las plataformas no es viable manejarse con cierta especulación semántica respecto a contenidos que técnicamente podrían llegar a diversificarse hasta el infinito, sino partir de semánticas cuya rentabilidad ha sido comprobada y esperar que éstas sean adoptadas por los usuarios, así lo vemos respecto a las categorías que han sido retomadas de las categorías típicas de la pornografía. En este sentido, las categorías son dispositivos de regulación del performance que son en buena medida aprendidas de otros códigos y como primera acción —acción que, como veremos, se corresponde con otra acción en apariencia contradictoria— el régimen semántico del código elimina cierto margen de “error” en la medida en que en éste observamos una menor representatividad de los contenidos semánticos menos rentables. Como pudimos observar en el ejercicio de recabación de categorías, pese a que las plataformas poseen un código abierto —en el sentido de que no es estático e incorpora discursividades más amplias—, este también es un código altamente concentrado en el que el margen de variación entre categorías resultó ser muy limitado.

Sumado al papel crucial que tienen las categorías, cabe destacar que el condicionamiento que la plataforma ejerce sobre los contenidos producidos por las *camgirls* queda ilustrado en varios elementos presentes en el diseño de la interfaz gráfica, elementos que no hacen más que explicitar en qué consiste su semántica, a qué tipo de discursividad responden y con qué otras producciones discursivas se relacionan. Las plataformas tienen así sus “propias voces”, es decir, no son sólo un medio de circulación de discursividades externas, sino que condensan en sí mismas un código y un régimen semántico que se evidencia en los recursos comunicativos de los que se sirven para enviar mensajes a los usuarios. Entre ellos destaca su diseño que, ya sea a partir de imágenes decorativas, lemas y logos, títulos sugerentes con elementos eróticos o sexualmente explícitos, es demostrativo de los contenidos que es factible producir en alineación con el código de la plataforma. También en las secciones publicitarias se expresan los contenidos semánticos que van acorde con esta industria, de modo que no encontraremos publicidad sobre tratamientos para la diabetes o aparatos electrodomésticos, sino publicidad y enlaces a otras plataformas de contenido pornográfico, ya sea de videojuegos o de *shows* erótico-sexuales en diversas modalidades, con ello las plataformas reafirman

que dicho contenido va acorde al suyo y se dirigen al mismo público, que es compatible con “los valores de su empresa”. Asimismo, en documentos tales como las Políticas de privacidad y los Términos y condiciones, las plataformas explicitan qué tipo de contenidos es factible producir en alineación con sus códigos. En los Términos y condiciones de Myfreecams se indica lo siguiente:

Al acceder a este sitio web, puede ver representaciones gráficas, desnudos, lenguaje adulto y descripciones de actividad sexual explícita, incluidas situaciones heterosexuales, bisexuales y homosexuales de naturaleza erótica¹⁴⁶.

Las plataformas tienen una noción muy clara de qué tipo de discursos producen y hacen una descripción sobre ellos, ya sea que lo expresen de manera directa o indirecta, como también lo pudimos observar previamente respecto a las declaraciones de CAM4. En este tipo de descripciones subyace un auto-reconocimiento, una declaración encubierta del tipo de producciones discursivas que pueden —o deben— hacerse. Claramente, las plataformas deben tener suficiente idea de qué es lo que se produce en ellas, porque de hecho, al ser los *shows* de las *camgirls* producciones con fines lucrativos, éstas tienen especial interés e incluso cuidado con los contenidos que se generan en su interioridad. De esta forma, habría que evitar caer en la confusión de pensar que sólo las *camgirls* son responsables de sus contenidos y las plataformas son sólo medios que no intervienen de ninguna manera, pues éstas tienen la intención —por una motivación que además de económica, es legal— de regular qué es lo que se va a producir, los contenidos semánticos que están permitidos, el tipo de representaciones-semiomercancías que pueden circular, etcétera.

Pero como ya se venía planteando, aun si en primera instancia la plataforma define esta semántica a través de su interfaz, tal sólo se vivifica en la toma de sentido tanto de *camgirls* como de *viewers*. De hecho, la categoría es lo que relaciona el sistema semántico y las respuestas de comportamiento —algo que se profundizará en apartados subsiguientes, a propósito de la producción subjetiva—, ésta funge como un dispositivo muy sofisticado de modelización y producción de los sujetos y los cuerpos. La categorización ejercida por las plataformas —sobre los roles, los cuerpos, las prácticas— funciona como un mecanismo de organización semántica que destaca algunos elementos sobre otros y los posiciona dentro de campos acotados y sistematizables que buscan ser

¹⁴⁶ Myfreecams, Terminos y condiciones, disponible en <https://wiki.myfreecams.com/wiki/Terms_and_Conditions>.

instaurados en el sentido de los usuarios. La semántica del código depende de una pedagogía que surta efecto en los *viewers* y aspira a que las *camgirls* deseen alcanzar una coherencia relativa con las discursividades dominantes de la plataforma. De lo anterior se deriva que ellas sean quienes mayoritariamente catalizan su semántica, su trabajo consiste en generar semiomercancías que inequívocamente sean redituables y que tiendan a ser coherentes con el código de las plataformas, consecuentemente, que respondan a las expectativas de los *viewers* en tanto que provocar su satisfacción motiva una retribución económica que, en parte, beneficia a las *camgirls*, pero no olvidemos que otras beneficiarias son las propias plataformas.

Así, por un lado, el código, a través de una regimentación semántica procura generar una coherencia entre la semiótica de la plataforma —aquella de la que sí tiene un control directo a través del diseño de la interfaz— y las semiomercancías que produce la *camgirl*, mientras penaliza —cabe reconocer que sutilmente— a aquellas *camgirls* que no son suficientemente vistas. Se trata de una acción que pretende igualar los contenidos que circulan en las plataformas y da menor visibilidad a aquellos que no le generan tantas ganancias. Este sistema de exclusión silenciosa se da a través de recursos tales como los “tops” de *rooms* más populares que se abordaron en la primera sección, o directamente en los mecanismos de organización de los *rooms* cuando la lógica consiste en que los *rooms* con más *viewers* aparecen antes que aquellos que tienen menos.

Esto no quiere decir que el código pueda asimilar cualquier expresión pasando por alto los límites que la moralidad y la legalidad imponen sobre la sociedad en su conjunto. De hecho, sumados a los sistemas de exclusión sutiles que anteriormente referimos, están los sistemas de exclusión que abiertamente prohíben y punen cierto tipo de enunciaciones. Esto se observa con claridad en los Términos y condiciones de las plataformas. En una de ellas se enlista el contenido que está prohibido publicar:

No se permite publicar ningún material que suponga pornografía infantil o que muestre imágenes de desnudo o contenido sexual de una persona de edad inapropiada [...] o por una persona que intente parecer ser una persona menor de 18 años por el guión, maquillaje, ropa, decorado o accesorios. NO puede haber menores, niños, bebés o personas no autorizadas (personas de las que no tenemos almacenados su nombre real y su documento de identidad) en la cámara o en la misma habitación [...] [Está también prohibido que el contenido] Muestre heces humanas o vómito [...] la amenaza de suicidio o daño a uno mismo u otros, bestialidad (sexo, real o pretendido, con animales) o

necrofilia (sexo, real o pretendido, con un cuerpo) [...] contenido que promueve racismo, intolerancia, odio o daño físico contra cualquier individuo o grupo [...] ¹⁴⁷.

Algunas de estas pautas como la prohibición de simular ser menor de edad, no se cumplen con mucha cabalidad, y es común ver *camgirls* aparentando ser adolescentes —incluso, como pudimos ver, tal categoría es sumamente popular—. Pero la mayoría sí están estrictamente prohibidas, este es el caso de la cropofilia, la necrofilia, la pedofilia o el bestialismo, en principio, porque las tres últimas son ilegales, mientras que la primera es vista con sumo desagrado, al igual que los *shows* que incluyen vómito —aun así, resulta curioso que esta condena hacia las heces fecales y el vómito no se dé de igual manera hacia la orina u otras secreciones como el semen o los fluidos vaginales y uretrales provenientes del *squirt*—. Asimismo, se prohíbe cualquier alusión al suicidio, el asesinato, la publicación de datos personales, la discriminación, o cualquier otro delito ya sea expreso durante el performance o enunciado como incitación. De tal manera que hay, en definitiva, prácticas y contenidos que el código no puede asimilar, que excluye radicalmente e incluso pone bajo una condena tanto moral como legal. Todo esto queda así fuera del código, lo que no asegura que igualmente haya *camgirls* o *viewers* que se atrevan a incurrir en ello.

En contrasentido a las dinámicas de exclusión anteriormente referidas, encontramos, aunque en menor medida, categorías que hacen alusión a cuerpos que no cumplen con los estándares de belleza típicos, novedades introducidas, *shows* discordantes, atípicos, incluso transgresores. Es decir, encontramos que el código de la plataforma, aun normativo, aun teniendo dispositivos de regulación del performance como las categorías, aun mostrando mecanismos de exclusión como los *tops* y prohibiendo de forma definitiva ciertas prácticas, es, también, y a la inversa, un código abierto. Si la plataforma se contenta con tratar de igualar los contenidos y excluir aquellos que no son suficientemente productivos o que suponen situaciones moral o legalmente condenables, ¿cómo explicamos que, sin embargo, existe este otro tipo de expresiones que transgreden la normalización de los cuerpos, las prácticas sexuales, los roles y que, inclusive, estas otras expresiones sigan abonando, aunque sea en menor medida, a su economía?

¹⁴⁷ CAM4, “Terms of use” disponible en <<https://es.cam4.com/legal/termsfuse>>.

Tal vez la clave radique en no asumir que en las plataformas predomina una suerte de circularidad en la que cada cosa encaja perfectamente, que el orden del código impuesto por éstas se reproduce sin mayor inflexión y hay una coherencia semántica que se generaliza sin tensiones ni excepciones. Las respuestas de comportamiento, por lo tanto, serían una calca de las determinaciones de una semántica codificada y cualquier indicio de agencia sobre los contenidos producidos o distanciamiento respecto a las discursividades dominantes, se vería, sin más, suprimido. Hay ciertas interpretaciones desde la semiótica y la lingüística que apuntan a esta suerte de circularidad, dan por sentado el dominio absoluto del código y, ciertamente, este tipo de modelos son válidos siempre que reconozcan que dicha lectura se ha dado por cuestiones de delimitación de un campo. Pero la adopción de sentido añade un elemento que complejiza muchísimo cualquier fórmula que pretenda enmascarar el tipo de contradicciones que se suscitan en cualquier intercambio comunicativo o relación discursiva. En resumen, cabe señalar que la adopción de sentido y, por tanto, las respuestas de comportamiento son absolutamente más complejas que las determinaciones de un código y, más aún, que este tipo de complejidad —el juego ambivalente de la convención, lo que definimos como la doble acción de igualación/exclusión y diversificación/asimilación— no atenta contra la productividad de las plataformas, pues ésta es capaz de navegar entre aparentes contradicciones.

El código no es una entidad hermética e inamovible, y ciertamente, en lo que respecta a los códigos que dominan los mercados del capitalismo contemporáneo, no hay mayor utilidad en mantener cierta posición “conservadora” ante las invenciones simbólicas que “las masas” de sujetos van introduciendo en el campo del sentido. Como lo indica Paula Sibilía:

Tanto en Internet como fuera de ella, hoy la capacidad de creación se ve capturada sistemáticamente por los tentáculos del mercado, que atizan como nunca esas fuerzas vitales pero, al mismo tiempo, no cesan de transformarlas en mercancía. Así, su potencia de invención suele desactivarse, porque la creatividad se ha convertido en el combustible de lujo del capitalismo contemporáneo [...].¹⁴⁸

Así, por ejemplo, si para el capitalismo temprano, la moralidad sexual del fordismo pregonaba un esmero —a veces sin demasiado éxito— en mantener un valor primigenio

¹⁴⁸ Paula Sibilía, *La intimidad como espectáculo*, p. 13.

en las “buenas formas” del ejercicio sexual, para el capitalismo tardío esto significaría un estancamiento, un límite autoinducido en su capacidad de expansión. Actualmente, los mercados se decantan más por sacar provecho de aquellas innovaciones que sí son capaces de incorporar, les conviene el desatamiento del deseo en tanto este deseo sigue estando capturado y siendo redirigido a prácticas productivas y de consumo. La llamada “liberación sexual”, que llega de la mano con la pornografía, es un claro ejemplo de que esta suerte de tradicionalismo sexual es, hasta cierto punto, incompatible, o por lo menos resulta insuficiente para la acumulación capitalista. La promesa del multiculturalismo se construye sobre el mito de la “aceptación” de todos aquellos que son “diferentes” —cuerpos diferentes, prácticas sexuales diferentes, identidades diferentes—, aunque para dicha aceptación deban sacrificar algo de su diferencia y hacerse —ser hechos— asimilables. De tal manera, y más allá de las aparentes contradicciones, se sigue perpetuando la existencia de un código con la normativización que éste conlleva, pero también con las concesiones que debe hacer para permanecer, mantenerse vigente y en constante transformación/expansión.

Cabe reconocer que con los instrumentos metodológicos que se tienen al alcance tan sólo es posible comprender algunas de las respuestas de comportamiento observadas, rastrear el sentido que cada interlocutor le dio a la semántica dominante del código y hacer interpretaciones plausibles a través de una aproximación etnográfica más allá de la mera observación del medio, de modo que no pretendamos que la intención comunicativa de la plataforma sea tan absoluta que produzca siempre las mismas respuestas en cada *camgirl* y cada *viewer*. Así entendemos que lo que se considera como *procesos de subjetivación*¹⁴⁹ como vehículo para producir respuestas de comportamiento codificadas por las plataformas, se enfrentan siempre a una resistencia, a veces política, otras tantas sólo de sentido. El hecho de que el código de las plataformas se inserte, resuene o contraste con textualidades mucho más amplias y que no sea el único que aprenden los usuarios —pues son sujetos aculturados y se encuentran siempre inmersos en la recepción de una infinidad de discursos que son disímiles entre sí— provoca que las subjetividades *camgirl* y *viewer*, la adopción de las categorías como coordenadas de dichas subjetividades y las respuestas de comportamiento que buscan ser subsumidas bajo el mandato del código, disten de ser totales. De lo anterior se deriva que las semánticas

¹⁴⁹ Félix Guattari y Suely Rolnik, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, p. 45.

dominantes se vean ocasionalmente contradichas por performances incongruentes, retóricas discordantes y hasta potencialmente transgresoras. Y si bien las plataformas tratan de coercionar las semánticas que no son afines al código, en principio, por su insuficiente rentabilidad, lo cierto es que las plataformas también se benefician de que exista un margen de variedad, pues muchas de estas innovaciones resultan ser remunerables y son asimiladas como nuevos tipos de *shows*, cuerpos, prácticas: categorías.

De cualquier modo, no abandonamos la idea de clarificar en qué consiste el código y darle importancia en este modelo, pues sin pretender comprender la totalidad de las respuestas de comportamiento, ni las diversas semánticas que pueden producir las *camgirls* —incluso los *viewers*— y menos aún reducir su complejidad —en tanto sujetos y en tanto sujetos productores de discurso—, es posible adentrarse a las lógicas que instaure la plataforma, más allá de que éstas se vean verdaderamente reflejadas en todo el corpus amplísimo de usuarios que están implicados en este intercambio.

V. Signo y símbolo

Con el objetivo de indagar en la diferencia de sentido que pueden manifestar las *camgirls* respecto al código, consideremos, en primer lugar, la distinción entre signo y símbolo. Esta distinción resulta vital para comprender cómo el código de las plataformas actúa, en principio, a nivel molecular, sobre la producción de los performances —y consecuentemente de las semiomercancías—, tratando, por un lado, de someterlos a un control discursivo, pero, finalmente, beneficiándose también de la capacidad de las *camgirls* de producir performances divergentes, algo que, como veremos, está íntimamente relacionado con la dinámica igualación/exclusión y diversificación/asimilación que anteriormente referimos.

Edmund Leach consideraba que signo y símbolo eran subcategorías de *signum*, pero se diferenciaban:

[L]os signos no se presentan aislados; un signo es siempre miembro de un conjunto de signos contrastados que funcionan dentro de un contexto cultural específico; ii) un signo sólo transmite información cuando se combina con otros signos y símbolos del mismo contexto. Ejemplo: $x + y = z$ implica un contexto matemático. Fuera de este contexto, los signos $+ e =$ no transmiten información [...] es un signo cuando hay una relación intrínseca previa entre A y B porque pertenecen al mismo contexto cultural.¹⁵⁰

¹⁵⁰ Edmund Leach, *Cultura y comunicación*, p. 19.

Las letras del alfabeto son signos, las palabras son signos compuestos por signos y podrían llegar a ser símbolos si se pone en práctica una invención de relaciones no delimitadas por un ordenamiento signico anterior: “un signum es un *símbolo* cuando no hay relación intrínseca previa entre A y B, es decir, A y B pertenecen a contextos culturales diferentes [...] En la proposición algebraica <<x representa el precio del queso; y, el precio de la mantequilla, y z, el precio del pan>> x, y, z son símbolos”¹⁵¹. El símbolo es capaz de recontextualizar el signo y posicionarlo en una nueva retórica cultural, pero esto no quiere decir que los símbolos no puedan ser estandarizados —de hecho, Edmund Leach hace una distinción entre los *símbolos estandarizados* y los *símbolos individuales*, propongo un ejemplo: la alegoría en el ámbito pictórico es una estandarización del símbolo, a diferencia de un estilo expresivo más libre en el que se emplean *símbolos individuales*—. Pero lo que define la distinción entre el símbolo y el signo es que el símbolo, a diferencia del signo, inyecta acepciones imprevistas.

Con la distinción de Leach en mente y retomando algunas líneas argumentales respecto al código, veamos el siguiente cuadro comparativo en el que se desglosa la distinción que se propone respecto al signo y el símbolo:

Signo o función significante	Símbolo
<p>1. Siempre está codificado. Como se ha visto, bajo la definición de Umberto Eco, esta codificación se sostiene por medio de una sistematización que posee tres dimensiones: semántica, sintáctica y conductual. No podemos pensar un código o sistema de significación si no es a través de las funciones que lo componen. Leach señalaba que en la ecuación “$x + y = z$” hay una correlación previamente instaurada por un lenguaje matemático, un sistema que otorga un significado tanto al “+” como al “=”. Este sistema configura relaciones lógicas y posibles (dimensión sintáctica), significados establecidos (dimensión semántica) y, en último término, produce respuestas de comportamiento (dimensión conductual) en todo aquel que aprenda dicho lenguaje y se proponga resolver una ecuación matemática correctamente.</p>	<p>1. Está más allá del código aunque mantiene una relación con él. Si bien una vez aprendido un código es ya imposible sustraernos del mismo, aún subsiste la posibilidad de generar combinaciones que no estaban previamente establecidas. Así, Leach nos dice que si “x” representa el precio del queso, “y” de la mantequilla y “z” del pan, entonces ya no son signos matemáticos, sino símbolos que representan artículos arbitrariamente. No hay un sistema de significación algebraico basado en la canasta básica de consumo, esto es una invención, una ocurrencia personal. Hay en el símbolo un componente creativo.</p>
<p>2. En relación con el punto anterior, el signo está sujeto a una formalización que generalmente se</p>	<p>2. Como lo indica Edmund Leach al plantear la diferencia entre <i>símbolos estandarizados</i> y</p>

¹⁵¹ *Idem*, p. 20.

<p>instituye a través de aquellos agentes que, en la terminología de Bourdieu, poseen una competencia dominante¹⁵². Como se planteó anteriormente, las plataformas de <i>sexcam</i> tienen una “voz propia” y no sólo esto, pues poseen una competencia dominante al directamente producir el medio, diseñar la interfaz gráfica, instituir ciertos flujos de comunicación y organizar estratégicamente los contenidos a través de las categorías, etcétera. Todo lo que se ha señalado como parte de la semiosis productiva de la plataforma depende de una producción <i>sígnica</i> en la que ésta es la que concentra mayores recursos y se encuentra en mayor medida capitalizada, más que cualquier <i>camgirl</i> o <i>viewer</i>.</p>	<p><i>símbolos individuales</i>, no es factible asumir que el símbolo es y será siempre individual, puesto que puede llegar a difundirse y ser compartido por más de un intérprete. Una vez que un símbolo pasa de ser meramente individual a difundirse y estandarizarse, es más susceptible de ser asimilado por el código. Una palabra nueva sólo es reconocida por el código de una lengua cuando una enorme cantidad de hablantes la utiliza. La competencia dominante de quien tiene mayor control sobre el código se enfrenta siempre a la diferenciación simbólica de quienes lo aprenden. Sin embargo, no podemos olvidar que los diversos agentes que aprenden y reproducen un código poseen capitales disímiles entre sí y hay una concentración de poder en quienes poseen la competencia dominante.</p>
<p>3. Como consecuencia, a lo que apunta el signo es a una instauración del sentido en la que los agentes que poseen una mayor competencia determinan qué entra dentro del espectro del código y qué no. De modo que la codificación <i>sígnica</i> tiene que ver, por un lado, con una economía de los signos en tanto estos deben ser productivos en el marco de la economía política del código, pero también con un ejercicio de control sobre el sentido (y, en último término, también del comportamiento y las subjetividades) de los intérpretes, es decir, de todos aquellos que aprenden dicho código.</p>	<p>3. Cuando hay creatividad simbólica podemos hablar de una divergencia de sentido frente al control que impone el código. Una afrenta que se despliega sobre la infinita posibilidad de interpretar, en ello se juegan relaciones de poder que se tensan, producciones discursivas que no necesariamente se limitan a ser productivas, sino que tienen como propósito ser vehículo de autoexpresión y discurren por lugares inimaginados. Con el símbolo, el sentido se despliega más allá del molde del código, se apunta a modos distintos de significar.</p>
<p>4. El signo, su regimentación, se encuentra profundamente ligado a la acción de igualación/exclusión del código. Dada la formalización de un código, y a raíz del control de los agentes que poseen una competencia dominante, los signos buscan ser modelados e igualados en tanto no se corra el riesgo de que no sean suficientemente productivos —incluso inteligibles—. En la lengua, como en los códigos sociales, se uniforman algunas expresiones mientras se excluyen otras. Hay un rechazo al sinsentido. Todo cuanto transgrede nuestro</p>	<p>4. Si bien el símbolo posee la capacidad de formular nuevos valores, no deja de ser factible que el código lo asimile. Por esta razón, el símbolo se relaciona con la acción de diversificación/asimilación del código, pero sólo cuando los símbolos, al difundirse ampliamente y estandarizarse, demuestran ser digeribles y productivos para el código. Esto permite que el sistema de significación diversifique sus contenidos, aumente su margen de acción y productividad, y no pierda incidencia entre los intérpretes. Así, el valor de lo novedoso del</p>

¹⁵² Para Pierre Bourdieu: “La integración en una misma ‘comunidad lingüística’, que es un producto de la dominación política reproducida sin cesar por instituciones capaces de imponer el reconocimiento universal de la lengua dominante, es la condición de instauración de relaciones de dominación lingüística.” (Pierre Bourdieu, *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*, p. 23.). En el caso del signo lingüístico, y a modo de ejemplificación, la instauración del código de una lengua como el español va de la mano con instituciones lingüísticas tales como la RAE e incluso con la disciplina misma de la lingüística, que poseen una competencia dominante sobre la lengua española, otorgada por la concentración de una serie de capitales sean económicos, políticos, sociales, culturales, etc.

<p>sistema de creencias y significados puede ser visto como una amenaza para el buen entendimiento. No obstante, todo sistema de significación se encuentra en constante cambio y es capaz de asimilar expresiones simbólicas estandarizadas al convertirlas en signos.</p>	<p>símbolo asimilable confluye, en una relación llena de tensiones, con la formalización que sostiene al código.</p>
---	--

De modo que entre el signo y el símbolo no hay una escisión radical, sino que el signo puede devenir símbolo y viceversa. Cuando agregamos un nuevo valor no codificado a un signo, este se convierte en símbolo. La interpretación simbólica es un acto de diferenciación frente a la homogeneidad del código. Pero el código, por su parte, aunque tenga como primera acción excluir expresiones no codificadas y uniformar los signos, es capaz de asimilar símbolos estandarizados y diversificar su espectro. A esto habría que agregar una lectura tanto política como económica. Política respecto a la tensión entre distintos agentes comunicativos que, queriéndolo o no, se adentran a una dinámica de poder centrada en el sentido. Y económica porque, en primer lugar, estos agentes comunicativos no se encuentran capitalizados en la misma medida, por ende hay un desequilibrio de poderes tanto como en la emanación discursiva hay una productividad: las expresiones devienen en valores capitalizables, hay una economía política en el código, en los signos y los símbolos.

A grandes rasgos y trasladando lo anterior a nuestro caso, el código de las plataformas es un condicionante de la producción y por su misma injerencia en las respuestas de comportamiento de los sujetos que lo internalizan predispone un cierto tipo de interpretación, de modo que la brecha entre el código y el sentido que cada sujeto experimenta al producir o consumir un performance-semiomercancía se aminore lo más posible, pues esta forma de control sobre el sentido produce beneficios económicos. Pero incluso alrededor del control que la plataforma ejerce a través del código, la experiencia etnográfica nos muestra que los individuos son capaces de distanciarse del código e incluso de producir expresiones simbólicas que luego pueden o no ser capturadas por el dominio de este código. Una vez que evocamos la circulación y comunicación de un símbolo o signo —y no sólo exploramos el espectro del código como sistema de significación— debemos referirnos necesariamente al factor de la interpretación o estaremos construyendo un modelo, por lo menos, determinista.

Para abundar en dinámica de igualación/exclusión y diversificación/asimilación, veamos la siguiente figura:

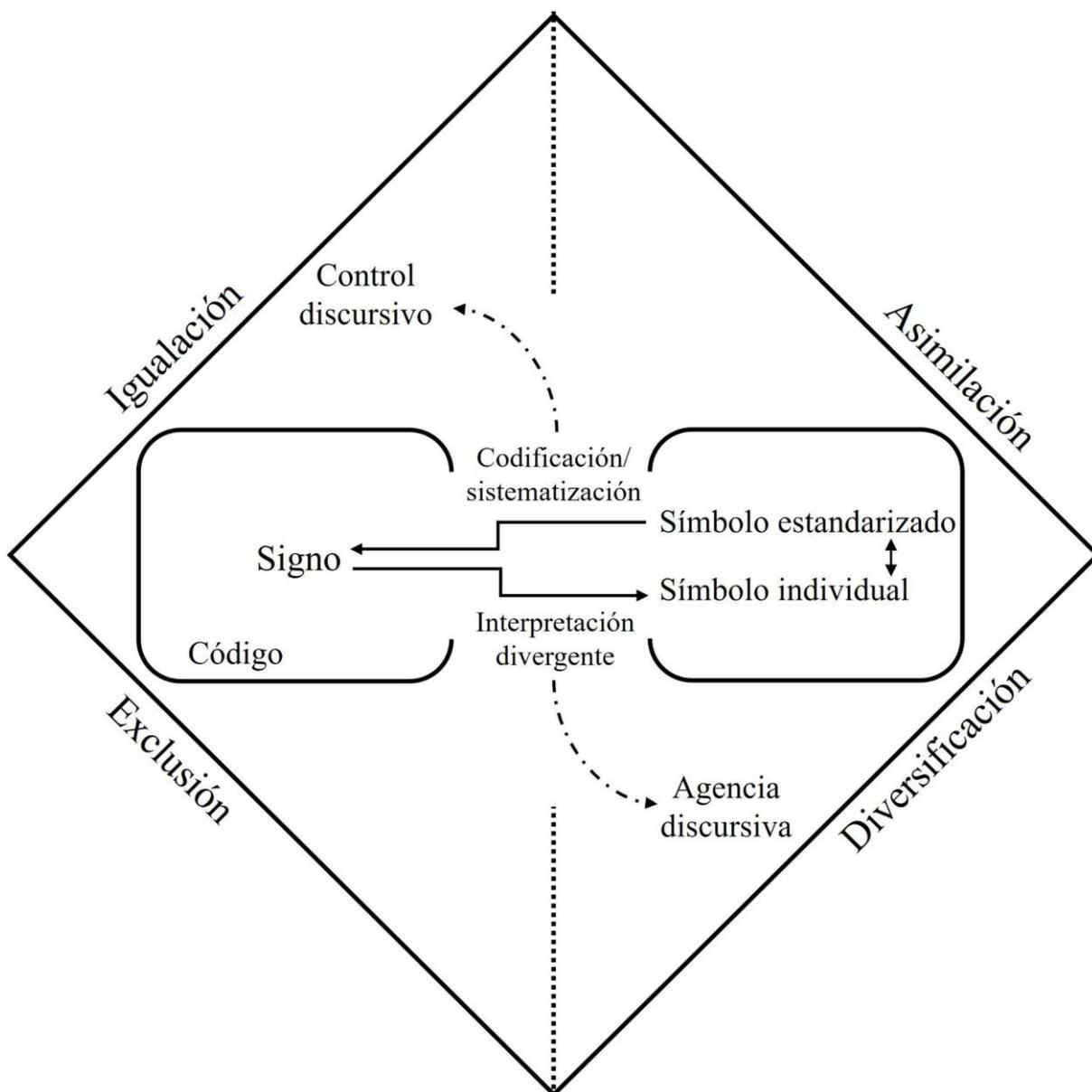


Figura 6. Dinámica igualación/exclusión y diversificación/asimilación

La dinámica ambivalente entre igualación/exclusión y diversificación/asimilación, de la que depende el código, asegura su expansión y para establecer dicha dinámica implementa una operación muy específica: asimilar aquellos símbolos que de entrada estaban estandarizados en tanto que se han comenzado a difundir entre una comunidad de intérpretes —en este caso, los *viewers* y *camgirls*—, símbolos que han pasado de una diferenciación individual de sentido a convertirse en símbolos reincidentes que demuestran a la plataforma ser atractivos, consumibles y redituables. Pero el código de la interfaz no puede apropiarse de ellos sino en cuanto los sistematiza

—a partir de las categorías— y sólo en la medida en que este nuevo sistema, ahora sígnico, ha organizado, jerarquizado y hecho inteligibles los nuevos contenidos, es que ha pasado a tomar control de aquello que antes estaba fuera de él, en ello consiste la asimilación. Regresemos al ejemplo de las categorías que refieren a los cuerpos de talla grande, embarazados, de mediana o avanzada edad: son cuerpos que no encajan en los estándares de belleza convencionales y que, sin embargo, han sido asimilados. Cuerpos que paulatinamente fueron insertándose en el dominio del código, en principio como otredades “aberrantes”, cuerpos “indeseables” de los que sólo un “desviado” podría gustar, luego como cuerpos que de hecho existen en creces —posiblemente incluso más que aquellos que encajan dentro de los estándares de belleza convencionales, por lo demás, imposibles de cumplir— y que fueron introduciéndose en el dominio del código y adquiriendo representatividad —aunque ciertamente subordinada frente a las morfologías corporales típicamente deseables y bellas—. Esto mismo sucedió en el caso del *ahegao* (アヘ顔) —que de acuerdo con nuestro ejercicio en Anthropac, tuvo un margen de repetición del 1.4%—, una gesticulación popularizada en los últimos años, que consiste en una mujer sacando la lengua, muy ensalivada, con las mejillas ruborizadas y los ojos generalmente haciendo bizcos, en blanco, entrecerrados o simplemente sin mirar fijamente a la cámara. Esta gesticulación es frecuentemente empleada para performar un profundo estado de éxtasis sexual. El *ahegao* se difundió gracias a la influencia del género japonés “hentai” (en español “pervertido”), que refiere a animes o mangas con contenido pornográfico. Esta gesticulación se ha trasladado de la animación al performance de las plataformas de *sexcam*, volviéndose cada vez más común, pues en un principio era mayoritariamente empleada por chicas tipificadas como *ahegao* (ya como categoría) que mostraban una clara influencia de la estética japonesa en su imagen, pero ahora puede encontrarse de manera muy difundida, incluso en performances de *camgirls* que no muestran tales influencias. De esta forma, expresiones que en principio eran simbólicas y no eran comprendidas por las categorías, fueron asimiladas luego de difundirse y demostrar su potencial productivo, ya como parte del código, pero siempre bajo el imperativo de que tuvieron que transformarse paulatinamente, en aras de confluir en este nuevo código. Los cuerpos indeseables de pronto tuvieron que responder también al mandato de la deseabilidad, las expresiones que surgieron en un determinado contexto cultural son asimiladas, perdiendo los componentes discursivos que antes los definían, como los que el *ahegao* mantenía con la animación japonesa. Mucho de su diferencia

debe sacrificar el símbolo en principio individual, luego estandarizado, para poder ser codificado como signo.

VI. El performance/semiomercancía como texto

Ahora bien, en la figura anterior esta dinámica se ha trazado como una operación a nivel molecular en la que ciertas expresiones o corporalidades que en principio fungieron como símbolos individuales se estandarizaron y fueron asimiladas como signos y/o categorías. Lo anterior se expuso con propósitos heurísticos, con el objetivo de explicitar cómo se da este proceso a través de las unidades mínimas que componen cada producción discursiva. Sin embargo, habría que considerar que un performance/semiomercancía difícilmente puede concebirse como una unidad. Es decir, tal y como lo observamos al recabar las categorías de los *rooms*, cada *room* se compone de varias categorías, y de igual manera, cada performance/semiomercancía se compone de un conjunto de signos o funciones sígnicas, así, su valor de cambio semiótico se conforma por un conglomerado semiótico. En cada una de estas producciones convergen varias líneas discursivas por lo que no operan como unidad de significado, sino como textos. Tomemos dos casos que contrastan entre sí para explicitar cómo la dinámica ambivalente igualación/exclusión y diversificación/asimilación puede operar al nivel de la producción performativa, ya como un paquete textual.

En primer lugar, tenemos a ABR, que nos presenta una propuesta visual que trasciende la codificación de las plataformas y reivindica su agencia como productora de discurso. ABR se hace llamar la “juguetera” y en sus performances destacan elementos de terror tales como pintura simulando sangre, maquillajes oscuros que recuerdan a la imagen del payaso asesino, juguetes destruidos, espacios rutilantes con luces de neón, bolsas de plástico negras y telarañas. En ocasiones aparece simulando ser un bebé terrorífico, con la cabeza rapada, un chupón y con una única prenda: un pedazo de tela que simula ser un pañal. ABR reivindica el placer de lo horroroso, lo grotesco, lo ridículo, y nos expone una enunciación crítica frente a los regímenes dominantes del deseo y la sensibilidad. Se burla de la tendencia a la sexualización infantil en la industria pornográfica, llevándola al punto de lo absurdo y desagradable. También se muestra simulando ser un títere, siendo sometida con cuerdas, correas y otros elementos BDSM. Aquí el placer del cuerpo radica en su destrucción, la sexualidad es identificada como algo opresivo y la transgresión de dicha opresión, al hacerla en sí misma objeto de deseo, es resignificada desde el placer. Según reconoce, ABR no está particularmente motivada

por la satisfacción de un público masculino y su correspondiente retribución económica, sino por la exploración de su propio deseo y su expresión creativa, de modo que muchos elementos de su performance permanecen fuera de lo que se ha considerado las respuestas de comportamiento incitadas por el código. Asimismo, tampoco se alinea con la subjetividad que se espera que una *camgirl* asuma: subjetividad atenta, deseosa de satisfacer, dadora de cuidados, cumplidora de fantasías. De hecho, problematiza el estereotipamiento femenino, del cuerpo y lo erótico que prevalece en esta labor, algo que en sus palabras debe “deconstruirse”. No obstante, cabe considerar que algunos componentes semánticos que ella incorpora en su performance, aún en su transgresión, sí han sido asimilados por el código, este es el caso del BDSM, que, como se ha visto, ya se presenta como categoría en las plataformas.

Los performances de ABR nos muestran que en una misma semiomercancía pueden converger expresiones simbólicas y sígnicas. Por un lado, el BDSM ya se presenta como signo, ya ha sido asimilado por la plataforma, ya es en sí mismo una categoría. Asimismo, el sensualismo, la masturbación e incluso la infantilización podrían considerarse como elementos sígnicos, no obstante, la forma en que los expresa ABR da un giro que en su transgresión a los valores dominantes del código resulta simbólico. El *show* de ABR está dotado de creatividad, pues no es lo mismo el performance típico de la *camgirl teen* que muestra atributos tales como ser virginal, inocente y dulce, al performance de ABR, quien se presenta como un bebé macabro y grotesco que se autoflagela. ABR toma un signo convencionalizado y le da un giro crítico, en ello consiste su diferenciación individual de sentido, su producción simbólica, artística y creativa. No obstante, aún cuando algunos *viewers* estén intrigados e interesados en su performance, el nivel de autoexpresión que hay en ellos y el hecho de que se alejen de la discursividad dominante de las plataformas de *sexcam* provoca que no tengan el mismo nivel de visibilidad que otros performances típicos e incluso genera rechazo entre algunos espectadores, exponiéndola a críticas y comprometiendo directamente sus ganancias.

Caso distinto al de ABR es otro performance, efectuado por otra *camgirl*, a quien se le cataloga como “líder de propinas” y que, como nos lo sugiere esta nominación, genera muchísimas ganancias —muy por encima del promedio de otras *camgirls*—. Esta *camgirl* es muy visible en la plataforma en la que trabaja y lo que ella efectúa es una puesta en escena de la semántica codificada. Ella sirve a otras *camgirls* como referente de qué es lo que se debe hacer si lo que se busca es generar la mayor cantidad de *tokens*

posible y ciertamente, si vemos en retrospectiva lo observado durante la ciberetnografía, y en consideración de los resultados obtenidos en Anthropac, también es el tipo de *shows* que es más común ver en las plataformas. A diferencia del caso de ABR, en el *show* de esta *camgirl* no se observa ninguna expresión fuera del marco del código, no hay producción simbólica sino sígnica. Esta *camgirl* tiene un cuerpo que no sólo encaja con el estereotipo de belleza, sino que se ha conformado en función de él a través de operaciones estéticas. Además, nos muestra atributos típicos de la femineidad como delicadeza, cuidados, amabilidad y, por supuesto, belleza. Su actitud es receptiva respecto a las exigencias de los *viewers* y realiza lo que éstos le pidan —aunque, evidentemente, sólo a cambio de la cantidad de *tokens* que ella misma determina y en ello va su agencia—. Probablemente, las prácticas que implementa están principalmente motivadas por una ganancia económica, y en su performance no se identifica el mismo afán de autoexpresión que observamos en el de ABR. La incorporación del código de la plataforma, de sus discursividades dominantes, provoca que no haya mucho lugar para la creatividad, sino elementos que se repiten una y otra vez. El *close-up* a los genitales es muestra de ello, éste es un enfoque que nunca falla en generar interés en los *viewers*. Lo mismo puede decirse de la masturbación, casi por norma las *camgirls* deben efectuarla.

Ninguna discursividad significa en sí misma sino en relación con otras, y el contraste que se dibuja entre el performance de ABR y el de la *camgirl* líder de propinas es un ejemplo de esto. La transgresión de ABR sólo es tal conforme se opone a la discursividad dominante de las plataformas, y no tendría tal impacto, ni provocaría tales muestras de rechazo —pero también de deseo por lo prohibido y lo siniestro— si no hubiera, paralelamente, una producción discursiva predilecta que apunta hacia lo permitido, lo bello y lo aceptable. No puede haber una agencia discursiva sin un control discursivo, tanto como no puede haber una transgresión si no hay previamente una instauración. La dinámica misma entre el signo y el símbolo se conforma a partir de este movimiento, hay algo fuera del código en la medida en que existe un código, hay interpretaciones divergentes conforme se trata de hacer converger en un mismo molde todo lo que atañe al sentido. Una dialéctica que configura el sentido, pero deviene en proceso social: proceso atravesado por todo tipo de tensiones, definido por contradicciones entre polaridades que se refuerzan mutuamente, en donde cada polo depende del otro para ser lo que es —y lo que no es—.

De tal manera, se propone pensar las semiomercancías digitales que producen las *camgirls* como textualidades amplias, a veces más coherentes, otras tantas más discordantes con el código. Textualidades que nos conducen a líneas discursivas y semánticas que se instauran a través de cada artificio comunicativo. Se han relatado algunos elementos semánticos generales que se identificaron en los performances de las dos *camgirls* seleccionadas, pero bien se podría hacer un listado de los cientos o miles de signos (en los varios lenguajes en que se despliegan) que cada una de ellas produce durante cada performance y con ello tratar de empalmarlos con una o más líneas discursivas. En tal caso, se iría de los signos o funciones sónicas, al texto y luego a los discursos. La producción del performance de la *camgirl* conlleva la emergencia de conglomerados semióticos, paquetes textuales que si bien podemos analizar como unidades al referir a los signos y los símbolos, es propicio comprender que estas unidades no se conforman por una sola significación. Los performances/semiomercancías pueden concebirse como unidades —con un propósito analítico— pero 1) no significan ni se valorizan en sí mismos sino en relación con otros —así, lo prohibido se significa a través de lo permitido—, 2) no hay sólo un “significado” en relación a un mismo “significante” —he aquí la interpretación, la diversidad de acepciones y recepciones que puede tener, por ejemplo, una misma categoría (lo que Peirce definía como semiosis infinita)— y 3) difícilmente encontramos un sólo signo o símbolo agregado a las semiomercancías. A lo anterior agreguemos que una semiomercancía puede tener tanto componentes sónicos como componentes simbólicos, tal y como lo observamos en el *performance* de ABR, en éste se concentran igualmente componentes codificados y no codificados.

Las semiomercancías, tanto como los performances que producen dichas semiomercancías, más que signos únicos, son textualidades complejas en las que el código tiene un lugar imperativo, pero éste se encuentra siempre con la infinita plasticidad de cada función que compone el texto —y por lo tanto la plasticidad del texto mismo—, la cadena de “significados” que pueden derivarse de un mismo “significante”, la renuencia del signo a ser sólo signo y devenir símbolo en virtud de la inagotable variación del sentido.

VII. Conclusiones en torno a la dimensión semántica: agencia y dominio discursivo

El código de las plataformas de *sexcam* en su dimensión semántica opera a través de dos movimientos, en principio, contradictorios, que aseguran tanto su permanencia como código normativo —que excluye o jerarquiza ciertas expresiones sobre otras—,

como su expansión como código abierto, que interacciona con discursividades más amplias —entre las cuales se destaca especialmente la pornografía— y asimila el tipo de contenidos que sí puede metabolizar —cuerpos diversos, expresiones novedosas, prácticas sexuales, etcétera—. Así, el control discursivo del código es tal en virtud de un mecanismo de conversión que opera tanto a nivel molecular —a nivel del signo y el símbolo como unidades expresivas— como a nivel textual —en tanto cada performance/semi-mercancía es, de hecho, un conglomerado semiótico—.

Se abre así un campo de contienda discursiva en el que, por un lado, los performances de algunas *camgirls* no encajan en el código —ya sea porque no se identifican con las categorías o porque directamente lo problematizan desde una enunciación política— y, por otro lado, la plataforma busca asimilar aquellas expresiones simbólicas que resultan ser redituables luego de popularizarse. Esto no quiere decir que pueda asimilar cualquier expresión ajena al código sin excepción, o que entonces deje de operar un código normativo que, de hecho, estandariza las prácticas sexuales, los cuerpos y los roles —un código que, como se ha visto, afianza la performatividad del género—. Tampoco quiere decir que en el caso de las producciones más cercanas a ser simbólicas se pierda necesariamente la posibilidad de generar riqueza —aunque sí podrían suponer menores ganancias para las *camgirls* y las plataformas—. La agencia discursiva respecto al código puede conllevar que las *camgirls* vivan su experiencia como trabajadoras desde enclaves distintos, esto es, desde una agencia de sus cuerpos, sus prácticas sexuales, sus roles: su performance, pero no asegura que se puedan ya rebasar coerciones tales como las del trabajo precarizado que realizan o que el extractivismo de las plataformas de pronto sea vea amenazado porque en ella se transmiten símbolos no codificados. Más que pensar que los símbolos se encuentran fuera del horizonte del lucro capitalista, es factible pensar: 1) hasta qué punto el capitalismo es capaz de redireccionar su impacto, funcionar con objetos que aún siendo simbólicos y distanciándose de las semióticas dominantes del mercado, siguen siendo capitalizables y 2) en qué medida el código se sirve de las expresiones simbólicas y las asimila como signos.

Los códigos de interfaz de las plataformas de *sexcam* son estabilizadores del sentido, no obstante, son capaces de navegar entre contrapesos, en valores nunca antes vistos que eventualmente hacen suyos. Necesitan de la creatividad simbólica de las *camgirls* para alimentarse y seguir con su fuerza expansiva. Oscilan entre las fórmulas ya probadas como económicamente redituables y las innovaciones que indagan en lugares

antes inexplorados del deseo. Un deseo se trata de conducir a través del código, pero también se estimula para que salga de ese contenedor y se despliegue hacia nuevos horizontes de acumulación. Un sentido que también se trata de contener, pero al naturalmente desbordarse del código, termina por ser aprovechado en su divergencia. Es una dinámica aparentemente contradictoria, pero finalmente, todo código social y cultural, al estar condenado a tener que transmitirse a través de procesos de comunicación, es siempre cambiante y elástico, esto es crucial para comprender no sólo la semántica de las plataformas de *sexcam* sino también el capitalismo contemporáneo.

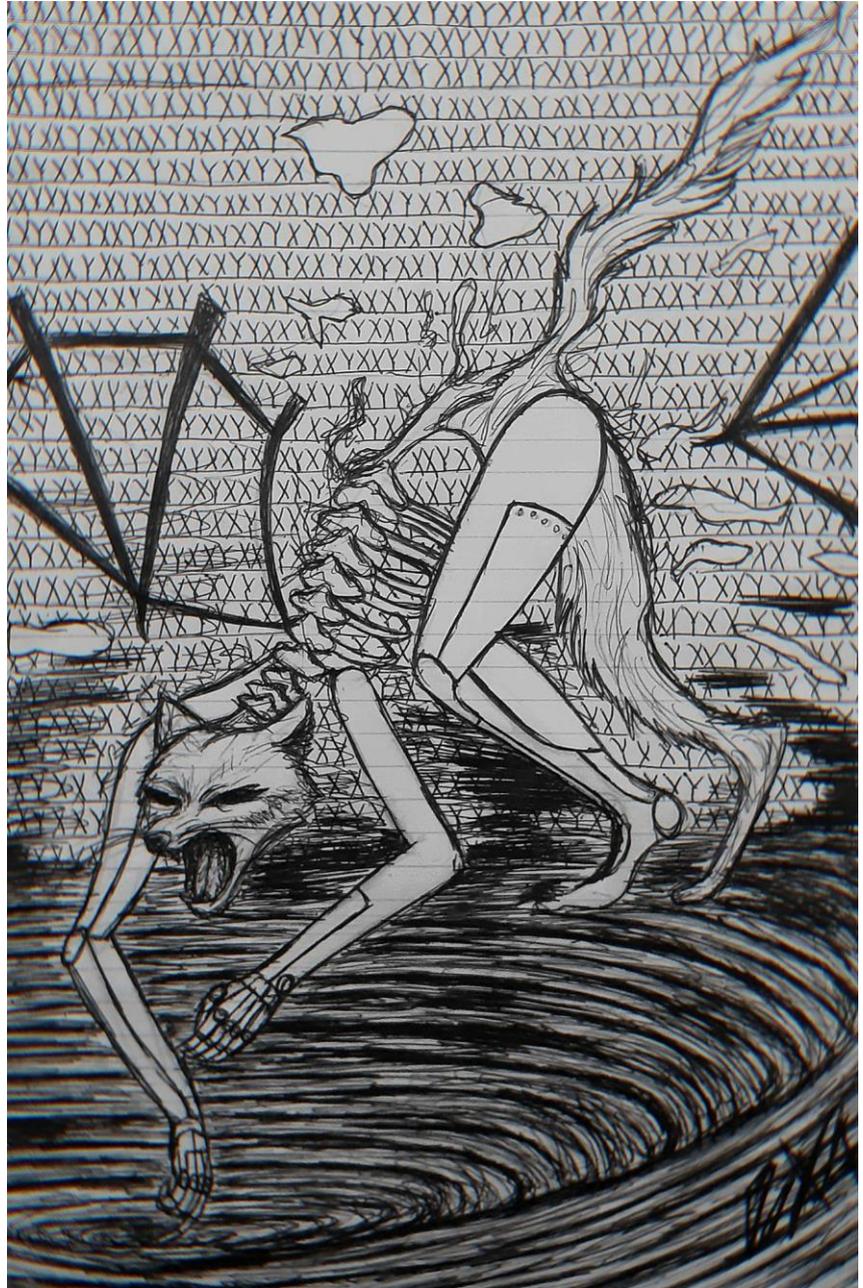
La importancia de la agencia discursiva, que en última instancia puede ser una agencia política de las *camgirls* sobre sí mismas, es equivalente a la importancia de generar espacios de problematización respecto a cómo en este proceso se despliegan una serie de ejercicios de poder y prácticas extractivistas. De tal manera, se pasará de una agencia discursiva a una agencia en aras del reconocimiento de las *camgirls* como lo que son: trabajadoras que merecen tener el control sobre su propio performance y sobre las narrativas que producen a través de sus propios cuerpos. Como contrapeso a tal dominio discursivo está la propia visibilización del trabajo sexual bajo las plataformas, pero no bajo la exhibición pornográfica simplificadora que oscila entre la explotación y el estigma, sino en aras de que ellas mismas visibilicen sus experiencias, al momento en que se toman el control y aspiran a condiciones laborales seguras y dignas.

CAPÍTULO 7. RESPUESTAS DE COMPORTAMIENTO

Succionado, absorbido por un vórtice de banalidad. Acabas de perderte el siglo XX. Estás al borde del milenio, ¿cuál?, ¿eso qué importa?

Lo cautivador es la mezcla de fundidos. El contagio ardoroso de la fiebre del milenio funde lo retro con lo posmo, catapultando cuerpos con órganos hacia la tecnotopía... donde el código dicta el placer y satisface el deseo.

Applets primorosos engalanan mi garganta. Soy una cadena binaria. Soy puro artificio. Lee mi memoria de sólo lectura. Cárgame en tu imaginación pornográfica. Escríbeme.¹⁵³



(Ruiz Grajales, 2022)

¹⁵³ VNS Matrix, *Manifiesto de la zorra/mutante* (fragmento).

I. Producción de corpo-subjetividades maquínicas

Como se ha visto, de acuerdo con Umberto Eco, dentro de las tres dimensiones que conforman cualquier código o sistema de significación están: la dimensión sintáctica, la dimensión semántica y las respuestas de comportamiento. En apartados anteriores se han abordado cuestiones referentes a las dos primeras dimensiones, y algo que ha resultado un reto es mantener la separación entre éstas puesto que están tan imbricadas que tal segmentación analítica se pierde por momentos. Se ha procurado mantenerla por cuestiones explicativas, en virtud de construir un texto ordenado y conceptualmente coherente. No obstante, al abordar las relaciones sintácticas entre los lenguajes, los espacios, los cuerpos y los instrumentos, pudimos identificar, ya desde entonces, que se producían respuestas de comportamiento. Al situar el cuerpo con los distintos elementos con los que interacciona, pudimos comprender que se activa una producción del cuerpo mismo por conducto de distintas tácticas, en tanto que éste se encuentra en un devenir imagen y, por lo tanto, debe ser representado a través de formas de semiotización determinadas y sometido a una captura energética por mediación de variados dispositivos tecnológicos, todo esto en aras de su proyección por el ciberespacio y en conformidad con una cadena de mando —producción y consumo—. Así, lo anterior ya implica, de antemano, una serie de respuestas de comportamiento, tanto como una producción corpo-subjetiva.

Esto también ocurre con la dimensión semántica, puesto que los códigos, a través de dispositivos tales como las categorías, no sólo regulan el performance, sino que producen imaginarios y poseen una facultad pedagógica y subjetivante que interviene en los comportamientos de los sujetos. De esta forma, observamos que a la denominación *camgirl*, que es de por sí ilustrativa, se agregan categorías que no sólo acentúan prácticas sexuales, sino que se dirigen a los sujetos, tipifican sus morfologías corporales y definen sus roles, pretenden enmarcar sus subjetividades y, en el caso de los *viewers*, apuntan directamente a sus deseos. La performatividad, que abordamos a propósito de la propuesta teórica de Judith Butler, en sí misma, tiene la intención de producir el cuerpo, como ya lo indicamos anteriormente, y se dirige a la instauración de subjetividades generizadas. Una subjetividad que cabe comprender en el marco del sistema sexo-género, pero también en torno a las estructuras político-económicas que sostienen dicho sistema y lo mantienen produciéndose y reproduciéndose.

Bajo este contexto, en el presente capítulo retomaremos las respuestas de comportamiento anteriormente abordadas para darles un cierre al considerar cómo son constitutivas de corpo-subjetividades maquínicas: corpo-subjetividades *cyborg*. Comencemos haciendo una breve revisión del concepto de subjetividad. Escribe Alejandra Aquino Moreschi sobre el abordaje teórico del concepto de subjetividad en Michael Foucault:

Desde esta perspectiva el sujeto es producido "como un efecto" a través y dentro del discurso, en el interior de formaciones discursivas específicas e históricamente situadas. De ahí que todos los individuos en un periodo determinado lleguen a ser sujetos de un discurso particular y, por lo tanto, portadores de su poder-conocimiento [...] el sujeto se convierte en un efecto del poder y en el resultado de un conjunto de técnicas, ciencias y otros tipos de dispositivos que permiten la fabricación del "individuo disciplinario" [...] Desde esta perspectiva la subjetividad es resultado de los mecanismos de normalización en el individuo, es decir, de la forma en que los dispositivos disciplinarios se articulan entre sí y producen un tipo de mentalidad congruente con las condiciones culturales existentes.¹⁵⁴

De esta manera, para Foucault el sujeto no es una entidad hermética y autosuficiente, que existe en sí y para sí, sino que está siendo producido en relación con un determinado contexto histórico-discursivo que le proporciona marcos de interpretación desde los cuales debe identificarse y situarse a sí mismo. El sujeto está atenido a discursividades, juegos de saber y poder, que lo producen y que él mismo encarna como suyos. Como puede advertirse, la propuesta butleriana de performatividad toma mucho de la analítica foucaultiana de la subjetividad. Otros elementos a destacar dentro de las muchas aportaciones de Michael Foucault es que concibe la formación de un individuo disciplinario otorgando especial atención a la noción de dispositivo, visibiliza las tácticas que operan sobre el cuerpo, desentraña cómo estos sistemas de sujeción política-discursiva operan a nivel molecular —por ejemplo, en la implementación de una anatomopolítica—. Antes de dar por sentado que el discurso actúa sobre el cuerpo sin más, este autor enfatiza a través de qué mecanismos es que se activa. Así, el individuo, para producirse, debe ser sometido a una serie de técnicas que operan sobre él, tecnologías que le dictan cómo autoperibirse, sentir y conducirse, qué funciones debe cumplir, qué rol debe cubrir, a grandes rasgos, cuál es su lugar en el mundo y qué debe saber y pensar

¹⁵⁴ Alejandra Aquino Moreschi, "La subjetividad a debate", p. 261.

de este mundo. He aquí cuando surge el concepto de “tecnologías del yo” que, de acuerdo con el autor: “permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad.”¹⁵⁵

Tomando en consideración lo ancho de su obra, podemos afirmar que para Foucault la subjetividad asume las siguientes características: 1) está históricamente situada, 2) se constituye a través de una serie de tecnologías, dispositivos y operaciones que se ciernen sobre los cuerpos/sujetos, 3) en razón de lo anterior, está sujeta a modelos de gobernanza que pueden expresarse bajo racionalizaciones muy diversas en las cuales el poder se habilita, 4) esta gobernanza puede actuar desde el sujeto hacia sí mismo —en un dominio de sí—, pero también puede ejercerse hacia los otros, 5) del mismo modo en que se construyen subjetividades idóneas, correctas, deseables, se persigue, condena o marginaliza a aquellas que no concuerdan con los modelos imperantes de un contexto determinado y, finalmente, 6) siempre hay en los sujetos, formas de agencia y resistencia con las cuales hacen frente al poder subjetivante que se ejerce sobre ellos. Cuando la subjetividad es conducida por las *tecnologías del yo*, aun cuando sea asimilada por el sujeto, ésta no es en absoluto algo exclusivo de él, algo en lo que él decide “quién ser” o que *naturalmente* es, sino algo que lo gobierna y produce deliberadamente desde una voluntad de poder. En un movimiento posterior, Félix Guattari y Suely Rolnik señalan lo siguiente:

Los procesos de subjetivación o de semiotización no están centrados en agentes individuales (en el funcionamiento de instancias intrapsíquicas, egoicas, microsociales), ni en agentes grupales [...] Esos procesos son doblemente descentrados. Implican el funcionamiento de máquinas de expresión que pueden ser tanto de naturaleza extrapersonal, extra-individual (sistemas maquínicos, económicos, sociales, tecnológicos, icónicos, ecológicos, etológicos, de medios de comunicación de masas, esto es sistemas que ya no son inmediatamente antropológicos), como de naturaleza infrahumana, infrapsíquica, infrapersonal (sistemas de percepción, de sensibilidad, de afecto, de deseo, de representación, de imagen y de valor, modos de memorización y de

¹⁵⁵ Michael Foucault, *Tecnologías del yo y otros textos afines*, p. 49.

producción de ideas, sistemas de inhibición y de automatismos, sistemas corporales, orgánicos, biológicos, fisiológicos, etc.).¹⁵⁶

Para estos autores, los procesos de subjetivación no se atienen a la esfera individual o grupal, sino que abarcan el funcionamiento de maquinarias muy amplias que actúan igualmente sobre lo extra-personal e infra-personal. Se refieren aquí a un doble descentramiento del sujeto, tanto en el sentido de que estos procesos de subjetivación actúan en esferas que van incluso más allá de lo humano, como en el sentido de que se pone en práctica una suerte de operación fragmentaria que incide sobre los sujetos en sus componentes más elementales, de manera automática e imperceptible. Encontramos una serie de paralelismos en las propuestas de Foucault, Guattari y Rolnik, especialmente en la medida en que conciben la subjetividad como algo que no se limita al individuo, que involucra técnicas y modelos de gobernanza, y que es consecuencia de una producción. No obstante, quisiéramos resaltar una diferencia sustancial que consiste en que Foucault propone una definición muy amplia en torno a las *tecnologías del yo*, enfatizando su carácter histórico, mientras que Guattari y Rolnik dan lectura de los *equipamientos colectivos de subjetivación* o *procesos de subjetivación* de cara a la comprensión de los sistemas capitalistas.

Para Guattari y Rolnik, en los sistemas capitalistas la producción de subjetividad no es menos importante que otro tipo de producciones como pudiera ser la producción mercantil, pues estos sistemas “también funcionan a través de un modo de control de la subjetivación, que yo llamaría ‘cultura de equivalencia’ [...] Desde este punto de vista el capital funciona de modo complementario a la cultura en tanto concepto de equivalencia: el capital se ocupa de la sujeción económica y la cultura de la sujeción subjetiva.”¹⁵⁷ La propia producción mercantil produce y reproduce a la cultura —y viceversa—. En esta medida, es sugerente que los autores conciban la subjetividad como algo que se produce de forma equivalente a la producción mercantil. La subjetividad adquiere así el carácter de ser algo plenamente prefabricado bajo el imperativo de la economía capitalista. Además, los *procesos de subjetivación* capitalistas se caracterizan por su multiplicidad, no es que funcionen estrictamente bajo un sólo tipo de subjetividad o un conjunto limitado de subjetividades, sino que son capaces de producirlas desde una heterogeneidad cultural

¹⁵⁶ Félix Guattari y Suely Rolnik, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, p. 45.

¹⁵⁷ *Idem*, p. 28.

siempre y cuando retornen a procesos de valorización. Podría plantearse que hay un macrocódigo subjetivante llamado cultura, que produce subjetividades desde una variedad de revestimientos, pero bajo el invariable influjo capitalista.

Las subjetividades son así producidas y productivas, y si hay una producción subjetiva, en buena medida es así en aras de la realización de una economía. Se busca construir, paulatinamente, una fuerza colectiva de trabajo y consumo: determinadas configuraciones del sujeto que optimicen sus capacidades productivas y consumativas. No sólo se producen mercancías —o semiomercancías—, también se producen sujetos: sujetos como mercancías subjetivadas o sujetos como una *materia prima* imprescindible para el mantenimiento del sistema capitalista. Las culturas capitalistas son, en su completud, fábricas de sujetos. El sujeto no es algo dado, por el contrario: “[e]l sujeto, según toda una tradición de la filosofía y de las ciencias humanas, es algo que encontramos como un être-là, algo del dominio de una supuesta naturaleza humana. Propongo, por el contrario, la idea de una subjetividad de naturaleza industrial, maquínica, esto es, esencialmente fabricada, modelada, recibida, consumida [...]”¹⁵⁸. Subjetividad maquínica, artificiosa: *cyborg*. De hecho, de todas las “máquinas de expresión” referidas, resulta llamativo que se considere a los sistemas maquínicos y tecnológicos como constitutivos en la formación de subjetividades, algo que concuerda con los hallazgos de esta investigación.

Es bajo el telón de los conceptos de *tecnologías del yo* y *procesos de subjetivación* de Michael Foucault, Félix Guattari y Suely Rolnik que se propone comprender la corpo-subjetividad *cyborg* codificada, que se distingue sustancialmente del *cyborg* como figura utópica de la literatura feminista que podemos identificar en Donna Haraway. Una sucesión de transformaciones tecnológicas ha transgredido el tejido social y en su lugar se han insertado las máquinas. La misma vida urbana es una suerte de sitiamento tecnológico, cada una de nuestras necesidades y deseos está cubierta por instrumentos — a través de los cuales somos instrumentalizados— y la especialización de estos nunca concluye. Desmitifiquemos la presunción industrial de una mejora progresiva para la humanidad: la inserción de las máquinas bajo en anclaje capitalista pudo traer avances en áreas diversas, pero ejerce también una sujeción radical sobre los individuos. Interviene sobre la corpo-subjetividad, esto es, igualmente sobre los cuerpos y sobre la psique; la

¹⁵⁸ *Idem*, p. 39.

cognición humana se diluye con la programación de la máquina. Es una “simbiosis” producida entre dos organismos, pero esta “simbiosis” se desprende de otras relaciones dadas en la naturaleza, ya que se funda en una violencia originaria y perpetuamente ejercida. Una violencia que, no obstante, se enlaza ahora con algo más: al día de hoy, los dispositivos tecnológicos no sólo tienen aplicabilidad en la esfera industrial o productiva, también inciden en los momentos de ocio, abarcan la producción de un deseo que se realiza como placer. Máquinas a partir de las cuales se desea y a las cuales se desea en sí mismas. Un deseo tecnofílico que se basa en la entrega absoluta. La disolución entre el “hombre” y la “máquina”: un acto de confluencia, una relación dialéctica.

Como se ha podido observar en esta investigación en torno a las plataformas de *sexcam*, desde la relación entre los sujetos y los dispositivos tecnológicos y el ciberespacio se desprenden una serie de efectos en la subjetividad. Se producen corpo-subjetividades en las que lo humano es sólo un factor, un engranaje más de una gran maquinaria tecnosocial. El sujeto se ve rebasado por complejos equipamientos y tecnologías que lo disciplinan y controlan, muchas veces en niveles imperceptibles, otras tantas de forma declarada y directa, pero siempre bajo tácticas sumamente sofisticadas. La corpo-subjetividad *cyborg* codificada está situada en una cadena de mando — producción y consumo— que termina por producirlo y en la que ocupa un lugar subordinado, y más aún las *camgirls* que los *viewers*, son el eslabón más bajo. Una corpo-subjetividad que está, además, descentrada, ocupada en cumplir con imperativos que van más allá de sí misma, se le orilla a una desconexión de sí en aras de cumplir con regímenes imperantes del deseo y la representación, debe cumplir los ritmos acelerados de la producción, encajar en los modelos estipulados, sean de conducción —modelización— o de comprensión —categorización—.

La producción corpo-subjetiva en el contexto de la codificación de estas plataformas, no conduce a un individuo —en tanto totalidad en sí mismo— resuelto, coherente, autónomo, sino que lo desborda, lo conecta con una maquinaria externa a él: aplastante, que opera desde la base de un sujeto fragmentado, parcializado y empequeñecido. Desde este enclave (que como hemos visto puede ser replanteado) el individuo nunca es suficiente, menos aún tiene dominio o autoridad sobre sí. Al contemplar la figura del *cyborg* sale a flote la noción de falta: la pretendida insuficiencia del organismo humano que necesita de prótesis tecnológicas para autoperfeccionarse, pero también la falta como supuesto motor del deseo. Individuo incompleto, amputado

en sus partes, que es vuelto a reconstruir ahora bajo un nuevo modelo anatomopolítico. Con la táctica de parcialización, el cuerpo se genitaliza en aras de que se excluyan aquellos retazos excedentes que no poseen el suficiente valor, es decir, que bajo los modos de semiotización, los modelos de representación y los dominios semánticos dominantes de esta industria no son deseables, ni suficientemente productivos, al *grosso modo* de la parcialización del cuerpo obrero que operó durante el taylorismo. Una descomposición analítica del cuerpo que entra en resonancia histórica con el Hombre-máquina y la conversión del cuerpo en objeto: objeto de observación, de estudio, deseo y exhibición; objeto de poder. Objeto que en su devenir representación está siendo producido como un simple vestigio de la totalidad que pudo llegar a ser, un cuerpo cuyos componentes productivos son los únicos que se subrayan, lo que tiene como consecuencia un profundo socavamiento de sus sensibilidades, de su capacidad para experimentar goce y placer sexual en cada una de sus partes. La delimitación del disfrute sexual a ciertas zonas erógenas —y productivas— esconde que, de hecho, el cuerpo entero es erógeno.

Esta misma acción de parcialización la pudimos ver con relación a aquello que se concibe bajo la herencia descartiana como externo al cuerpo, es decir, el sujeto. La conformación del perfil también emprende una descomposición del sujeto, basta el llenado de un formulario genérico que extrae información selecta y sumamente parcial para que el usuario se “represente a sí mismo” bajo la codificación de la plataforma. Un perfil de usuario artificioso, en el que nada más que la información estrictamente necesaria cabe. Y en un movimiento similar, las categorías generan pormenorizadas tipificaciones de las *camgirls* que no llegan a representarlas enteramente, sino que las secciona conceptualmente bajo parámetros que conforman un sujeto ideal, deseable y valorizable, definido por un puñado de categorías preestablecidas. Es a través de estas operaciones que se constituye una corpo-subjetividad *cyborg* codificada, a la que se desarticula y recompone a conveniencia. Ciertamente es desde la operación primigenia de concebir al sujeto como algo externo al cuerpo se comienza con su descentramiento, pero, en realidad, esta es sólo la primera de una serie de desplazamientos. Como el *cyborg* típico de la ciencia ficción, que habiendo perdido una pierna, pereciendo de alguna enfermedad, tal vez poseyendo únicamente un cerebro humano en un cuerpo completamente maquínico, las corpo-subjetividades *cyborgs* codificadas son intervenidas por toda clase de prótesis que sopesan su condición precedera, “insuficiente”, dependiente de instancias externas. No obstante, no es que hayan perdido algo, sino que

les ha sido arrebatado o, probablemente, se les ha convencido de que les falta algo cuando, en realidad, esta “falta” es algo plenamente artificioso, prefabricado.

En las plataformas de *sexcam* se codifica a un *cyborg* construido a medida de los nuevos entornos industriales/ciberespaciales, morfologías del trabajo —y del consumo— que produjeron a su vez morfologías del cuerpo y el sujeto. En el taylorismo y el fordismo habitaba un Hombre-máquina azotado por un régimen disciplinario, pero así como el régimen disciplinario mantiene su vigencia —y el taylorismo y el fordismo resuenan en el presente—, el paradigma del Hombre-máquina, aun sufriendo mutaciones importantes, sigue teniendo vigencia bajo sus mismas lógicas: bajo una misma codificación. Un Hombre-máquina que se cuele en el *cyborg*, que se digitaliza sin perder su cualidad analógica y que igualmente supone a un individuo fragmentado, objetivado y gobernado, que es vuelto inteligible en el registro anatómico-metafísico y puesto bajo sujeción en el técnico-político. Un *cyborg* que además se aleja de la utopía post-género y, por el contrario, se afianza en relaciones de fuerza patriarcales: es producido desde una performatividad codificada y generizada, que dista de romper con el tipo de naturalizaciones que sostienen que las mujeres, bajo las determinaciones de su sexo, están hechas para cuidar, servir, cumplir, ser deseables, divertidas y amigables, mientras los hombres, bajo una determinación equivalente, deben ser proactivos, ostentar su poder adquisitivo, ser sexualmente potentes. Así, la desestabilización de la dicotomía entre “lo natural” y “lo cultural”, “lo tecnológico” o “lo artificial” no necesariamente conlleva una desestabilización del sistema sexo-género en lo que al *cyborg* codificado respecta, por el contrario, se reactualiza bajo tecnologías —algorítmicas y de género— cada vez más sofisticadas.

De esta manera, las plataformas de *sexcam* implementan una tecnología que no se limita al desarrollo del *software* y la interfaz como su infraestructura, ni a la instrumentalización del *hardware*, sino que suponen una tecnología de carácter social e individual. Las masas de corpo-subjetividades son registradas, analizadas y gestionadas como cifras para que se pueda emprender un disciplinamiento y control sobre éstas. Las plataformas encuentran vías diversas para intervenir en las corpo-subjetividades: se producen modos de actuar, modos de percibir, modos de desear, modos de sentir, modos de clasificar, modos de ser. Con sus códigos codificadores, inciden en las relaciones entre los lenguajes, los procesos cognitivos, en las relaciones espaciales, los vínculos interpersonales. Y en la medida en que el *software*, el *hardware* y las interfaces adquieren

mayor sofisticación, la producción de corpo-subjetividades maquínicas también se especializa, y más aún, sin que esto pueda ser realmente advertido. Recordemos que el aparataje algorítmico de las plataformas es algo que permanece oculto y las tácticas pueden actuar muy sutilmente, sin ser percibidas como algo opresivo o problemático. Un modo de semiotización que fracciona el cuerpo, lo pone a modelar bajo ciertos estándares y ante un determinado tipo de encuadre de cámara parece algo inofensivo en primera instancia, pero, como se habrá podido advertir, supone una forma de conducción y producción política del cuerpo. La gestión algorítmica de los *rooms* parece una simple forma de operacionalizar el programa de las plataformas para hacer más sencilla la navegación, pero se ha visto que está diseñada para incentivar la producción y el consumo, así como para dar mayor visibilidad a los *rooms* más rentables, generando así sutiles mecanismos de distinción y exclusión. Es tan amplia la capacidad de los dispositivos subjetivantes de las plataformas que escapan de la sospecha que pudiera volcarse, por ejemplo, respecto a los contenidos transmitidos por otros medios audiovisuales como la televisión, cuyos emisores son agentes institucionalizados y reconocidos como un algo o alguien externo que envía una serie de mensajes. Los contenidos que circulan en las plataformas son percibidos como parte de una producción personal o interpersonal porque quienes producen tales contenidos son mayoritariamente usuarios “independientes” que hacen uso de lo que se concibe como un simple medio. Sin embargo, esta percepción pasa por alto que las plataformas —sus propietarios y quienes las gestionan— son también agentes discursivos que no sólo se comunican abiertamente con los usuarios a través de vías tales como los Términos y Condiciones o las Políticas de Privacidad, sino que adquieren una gran competencia lingüística, un gran poder político y una amplia capacidad económica al controlar los flujos de comunicación, al diseñar la sintáctica de la interfaz, al disponer de un sistema de categorización y jerarquización de los contenidos semánticos, al poner en operación una codificación algorítmica. Todo esto también envía una serie de mensajes y, sobre todo, ejerce una influencia sutil e inadvertida sobre el comportamiento tanto de *viewers* como de *camgirls*. Los dispositivos de subjetivación al igual que los dispositivos técnicos y sociales a través de los cuales se afianzan, una vez consolidados, tienden a ser reproducidos y asumidos como propios, incluso como naturales, y así su transmisión puede darse de manera “horizontal”, reproducirse inconscientemente, en los intercambios aparentemente triviales entre las masas de individuos. Una navegación inocente, en la cual, sin embargo, se oculta una voluntad de poder.

Cyborg: organismo biotecnológico intensamente individualizado que se vincula y co-produce en la conectividad con dispositivos tecnológicos antes que en su relación intersubjetiva con otros *cyborgs*. Los estímulos que recibe el cuerpo, tanto sus procesos cognitivos, se forjan en relación con una maquinaria tecnológica y esta nueva relación cuerpo-objeto, sobre la que se funda el *cyborg*, permite a las plataformas capturar las energías productivas y consumativas de las corpo-subjetividades, al tiempo en que establece los flujos de comunicación y modelos de interacción entre *cyborgs*: de un lado una *camgirl* que es vista, que muestra y es representada como imagen, del otro, un *viewer* que observa, evalúa y conquista su potencia sexual a través de su potencia económica. Un *cyborg* solitario, rodeado de objetos y rebasado por ellos, soterrado en su propia habitación —que le sirve de escenario—, que más allá de cualquier mítica en torno a la co-presencia, lejos de vincularse y mantener una relación íntima con otros *cyborgs*, se conecta con dispositivos que lo ponen bajo captura. El *cyborgsex* supone así una relación sexual reificada entre *cyborgs* que se ven intermediados por tecnologías que escinden la relación intersubjetiva y la convierten en una mera transacción de valores. El *cyborg* en el ciberespacio es una corpo-subjetividad tan individualizada como fragmentaria, pero sus energías productivas y consumativas están interconectadas por medio de la infraestructura digital de las plataformas. Del mismo modo en el que el capitalismo, aún en su fase más temprana, emprende un proceso de abstracción en el que las energías del cuerpo no se “conectan” entre sí pero se hallan unidas a través de un *continuum* productivo —las relaciones sociales son reificadas y suplantadas por relaciones de producción—, con la llegada del ciberespacio, esta misma operación se vuelca incluso sobre las relaciones sexuales. Si antes la relación sexual heterosexual implicaba un contacto cuerpo a cuerpo, un acto reproductivo entre dos sujetos que “se conectaban” íntimamente, corporalmente, tal vez incluso afectivamente, el *cyborsex* en su fase codificada conlleva una conectividad a través del dispositivo y luego de la plataforma, una conectividad que reifica la relación social en virtud de la extracción de los valores que pueden desplegarse de esta transacción. La relación sexual es así un momento productivo antes que reproductivo, un juego de negociación entre dos desconocidos que se produce en pos de la generación de semiomercancías pornólicas.

La corpo-subjetividad *cyborg* codificada no puede escapar de su existencia orgánica y menos aún de su deber de entregar sus energías productivas y consumativas que siguen siendo imprescindibles en este espacio supuestamente “virtual”. Sin embargo,

la noción de virtualidad puede llevar a una mistificación que no hace más que perpetuar la repulsión del cuerpo que caracterizó la concepción del Hombre-máquina —heredera de la imaginería religiosa del cristianismo—. Bajo la perspectiva de la virtualización, el cuerpo puede ser entendido como representación infinitamente reproducida por el ciberespacio, un simple dígito: pura generación semiótica. Más allá de estas suposiciones, el ciberespacio de las plataformas ha tomado la forma de una maquinaria tecnosocial que muestra el estadio último de la subsunción del espectro orgánico del cuerpo. Sin llegar a prescindir de él —y mucho menos de sus fuerzas productivas y consumativas— pretende “virtualizarlo”, codificarlo, escribirlo y, al mismo tiempo, someterlo en un nuevo ambiente que no es ya apropiado bajo los típicos patrones coloniales de despojo territorial que operaron en la modernidad, sino producido bajo movimientos privatizadores que pretenden definir el código ciberespacial —igualmente en su fase algorítmica y en el código de la interfaz— y, por lo tanto, tener incidencia en la codificación de los *cyborgs*.

II. Hacia una corpo-subjetividad *cyborg* decodificada

En un esfuerzo de reivindicación del *cyborg*, y desde una perspectiva semiótico-material —que en esta investigación compartimos—, Donna Haraway afirma: “A finales del siglo XX —nuestra era, un tiempo mítico—, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos ciborgs. Este es nuestra ontología, nos otorga nuestra política.”¹⁵⁹. Para la autora, el *cyborg* se sitúa en el desdibujamiento del punto limítrofe entre ficción y realidad material, mientras se reconfigura —o des-configura— en la superación de dicotomías tales como cultura/naturaleza, mente/cuerpo, máquina/organismo, constructor/construido, hombre/mujer¹⁶⁰. Como figura emancipatoria, el *cyborg* permite trazar un horizonte post-humano y post-género en el que nuevos frentes de asociación política se dibujen más allá de la conformación de un sujeto político homogéneo, universal o esencial. Se parte de una problematización —que para la autora aplica igualmente en el feminismo que en lo que define como “socialismo”— hacia todo tipo de tentativa que pretenda erigir categorías centralizadoras como “mujeres” o “proletariado”, pues éstas han sido usadas para favorecer prácticas coloniales de exclusión hacia la gente “de color”¹⁶¹. Así, sostiene

¹⁵⁹ Donna Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, p. 254.

¹⁶⁰ Cfr, *Idem*, p. 304.

¹⁶¹ Con esta acepción parece referir a las mujeres negras, hispanas, asiáticas y, básicamente, de todas las etnicidades no blancas.

que el *cyborg* puede permitirnos eludir este tipo de determinaciones en torno a la subjetividad. El *cyborg*, al ser un híbrido que rehuye a cualquier tipo de territorialización, está en un estado de reescritura permanente.

Como anteriormente se desarrollaba, en esta investigación se considera que los orígenes del *cyborg* están en la figura del Hombre-máquina y para poder ver en el *cyborg* una figura potencialmente emancipadora, es necesario denunciar su uso como figura de opresión. La corpo-subjetividad *cyborg* codificada, en su hibridación con la máquina, ha sido sufriente, negada, fragmentada, insuficiente, un mero monolito político, sujeto histórico de opresión. El *cyborg* fue constituido, y sigue siendo sostenido, como un cuerpo carente, inconcluso, que debe insertarse en la gran maquinaria tecno-capitalista para encontrar su lugar en el mundo y cumplir con su papel de alimentarla. Un deseo construido como falta y no como potencia es el insumo energético del *cyborg* como figura de opresión y es, tal vez, muy pronto para celebrar que esto ha quedado en el pasado. Como escribe Judy Wajcman:

La propia Haraway es totalmente consciente de la naturaleza ambigua de los *cyborgs*, de su lado oscuro, así como de su capacidad para emanciparse [...] Tal vez esté menos en sintonía con la historia turbia del concepto de hibridez, vinculado como dicho concepto está a los proyectos científicos coloniales del siglo XIX [...] Lamentablemente, las imágenes del *cyborg* no siempre están a la altura de su afán por romper los límites entre el ser humano y la máquina, o entre las mujeres y los hombres. Las representaciones visuales del *cyborg* en las películas de ciencia-ficción de Hollywood raramente cuestionan los estereotipos tradicionales occidentales con respecto a la diferencia de género o racial de los cuerpos.¹⁶²

El *cyborg*, como continuidad del Hombre-máquina o como su ruptura, es una figura ambivalente que puede actuar de forma codificada o decodificada. El cada vez más creciente encadenamiento de lo humano y lo no humano, de lo artificial y lo orgánico, dista de ser ajeno al poder. A grandes rasgos, el campo de contienda sigue abierto y para poder pensar el *cyborg* como la potencia emancipadora, es crucial comenzar por *hackear* todo aquello que persiste del Hombre-máquina en el *cyborg* como figura codificada. Y para descodificar la corpo-subjetividad *cyborg*, llevarla más allá de los márgenes, es imperativo identificar aquellos movimientos de programación y codificación —de sus

¹⁶² Judy Wajcman, *El tecnofeminismo*, pp. 144-145.

componentes, energías, movimientos y usos— que buscan subsumirla políticamente en aras de aumentar sus fuerzas productivas y consumativas. Dado nuestro caso de estudio —las plataformas de *sexcam*—, y para no dejar de lado la inclinación etnográfica por cómo las pequeñas cosas pueden llevar a grandes revelaciones, se propone una serie de observaciones (e imaginaciones) en torno a cómo el *cyborg* es codificado, pero también se decodifica y reinventa permanentemente a sí mismx:

CORPO-SUBJETIVIDAD <i>CYBORG</i> CODIFICADA	CORPO-SUBJETIVIDAD <i>CYBORG</i> DES-CODIFICADA
El <i>cyborg</i> como figura distópica de opresión. Hereda la codificación del Hombre-máquina.	El <i>cyborg</i> como figura utópica de emancipación. Reniega la codificación del Hombre-máquina,
Captura del deseo	Liberación del deseo
Cuerpo amputado: genitalizado, parcializado, seccionado, vuelto objeto de poder en virtud de un modelo anatomopolítico. La noción de falta e incompletud como insuficiencia. Despotencialización política a través de la desposesión de la mismidad. El <i>cyborg</i> como autómeta.	Corpo-subjetividad que reclama su ser suficiente. Existe desde un conocimiento y apropiación de sí mismx. Suyo es su deseo, tanto como su potencia. Resuena con la consiga: <i>mi cuerpo es mío, yo soy míx, tengo autonomía, yo soy míx</i> ¹⁶³ . El <i>cyborg</i> con autonomía.
Cuerpo modelizado: responde a un ideal de conducción.	Corpo-subjetividad híbridx: se conduce más allá de su idealización.
Cuerpo que no se habita: se habilita. Abstraído de sí mismo en su devenir representación.	Corpo-subjetividad que no se habilita: se habita. Situadx como cuerpo sintiente, sapiente y presente.
Mutilación sensorial en aras de la vista como sentido predominante. En esta misma línea, la óptica como instrumento político de vigilancia y dominación.	Potencialización sensorial en aras de que la corpo-subjetividad, al ser una totalidad, experimenta su existir con toda su sensibilidad.
Placer sexual localizado, erogenia genital.	Placer sexual des-localizado, erogenia total.
Representaciones sexuales desrostrificadas propias de la pornografía, sin identidad, en las que el cuerpo se muestra incompleto y genitalizado.	Representaciones sexuales en las que la corpo-subjetividad se expresa ampliamente, incluyendo el rostro como símbolo de identidad.
Captura fotográfica como captura política-energética del cuerpo bajo un modo de semiotización productivista que impone un	Captura fotográfica como potencia política de autoexpresión bajo ejercicios artísticos y experimentales en los que el encuadre ilumina

¹⁶³ Consigna feminista que resuena por toda Latinoamérica.

encuadre de cámara que amputa el cuerpo tanto como la creatividad.	diversas situaciones que emprenden un hackeo semiótico-discursivo.
Respecto al <i>sextoy</i> : la prótesis tecnológica es de quien ostenta los capitales para controlarla. Instrumento político de opresión que concentra y arrebatata el conocimiento, el deseo y el placer. Ritmo productivo, acelerado. El dildo conduce la corpo-subjetividad más allá de su voluntad. Perpetuación del sistema sexo-género en la ampliación del falo orgánico a través del falo electrónico. Relación entre la potencia económica del <i>viewer</i> y la potencia vibratoria del <i>sextoy</i> .	Respecto al <i>sextoy</i> : la prótesis tecnológica es de quien la usa. Instrumento político de emancipación del deseo/placer, autoconocimiento y apropiación de sí: descubrimiento del propio ritmo. La corpo-subjetividad conduce el dildo a voluntad. Ironización del sistema sexo-género bajo la plasticidad morfológica de la corpo-subjetividad <i>cyborg</i> no generizada, que configura los ritmos de vibración y direcciona el juguete a complacencia, sea de forma remunerada o no remunerada.
Sujeto individualizado, encadenado a los dispositivos pero desconectado de otros individuos. Gestión algorítmica de la masa cifrada, en detrimento de la comunidad. Imposibilidad de vinculación afectiva-emocional-política. Transacciones económicas antes que intersubjetividad. Reificación de la relación social. Repartición de estatutos y poderes que gestan relaciones de dominación de <i>cyborgs</i> /masculinos y <i>cyborgs</i> femeninos.	Corpo-subjetividad entrelazadx con otrxs corpo-subjetividades a través de la conexión con los dispositivos. Nuevas posibilidades de confluencia y encuentro. Vinculación afectiva-emocional y política. Creación de redes comunitarias a través de redes cibernéticas que incentivan nuevas formas de organización y disidencia política en aprovechamiento de la tecnología. Abolición de las relaciones de poder: las redes sobre los nodos.
<i>Cyborgs</i> generizados. Dicotomía Hombre/Mujer como narrativa fundacional. La dominación del <i>cyborg</i> masculino (en todos los niveles capitalizado) sobre el <i>cyborg</i> femenino, codificado para servir. Asignación de roles y funciones que afianzan este proceso productivo-consumativo. Naturalización del género.	<i>Cyborgs</i> no-generizadx, o que problematizan las consecuencias de la generización al nivel de la instauración de relaciones de poder bajo la premisa del género. Ruptura de la dicotomía Hombre/Mujer en búsqueda de nuevas claves en la subjetividad que abracen la no-definición, el ser híbridx. Desnaturalización del género

En esta medida, una decodificación del *cyborg* puede llevarlo a pensar en nuevos horizontes del deseo y el placer, a habitarse a sí mismo como corpo-subjetividad sintiente, sapiente y presente. Asumirse como suyo: sujeto autónomo, autosuficiente y entero, capaz de decidir sobre sí. Una corpo-subjetividad que se apropia de la prótesis tecnológica, que lo reclama bajo sus propios usos, que se permite pensar en otras formas de vinculación política, emocional y afectiva en aras de generar redes comunitarias a través de las redes cibernéticas. Algunas de estas de-codificaciones pudieron ser comprendidas durante la etnografía misma, como cuando ABR problematiza los roles de género y efectúa un performance profundamente simbólico, creativo y artístico, discordante con la discursividad dominante de la plataforma, o como cuando ELK se niega a asumir su ser

“latina” bajo el estereotipamiento racista de la plataforma, también cuando MFF reclama que la prótesis es, de hecho, suya, y utiliza el dildo para generarse placer y auto-explorarse, asimismo cuando BRS se vincula con otras *camgirls* y genera redes de cuidado y apoyo con ellas, mientras procura mantener una vinculación más honesta, profunda e íntima con sus *viewers*. Esta de-codificación también la viven los *viewers*, como GRB que cuestiona cómo el consumo excesivo de representaciones pornográficas le llevó a mantener un ritmo masturbatorio que le provocó no poder controlar su eyaculación y le impidió mantener relaciones sexuales satisfactorias cuerpo a cuerpo, o RDG, que luego de un largo proceso de terapia pudo recuperar el dominio de su propio cuerpo y sentirse seguro de sí mismo siendo que antes pesaba sobre él la exigencia de ser un cuerpo sexualmente potente bajo los estándares de la masculinidad, se dio la oportunidad experimentar su sexualidad en el tacto, con los olores y sabores, vinculándose también afectiva y emocionalmente. Todo esto, que a veces se fragua como mera diferenciación de sentido, otras tantas como problematizaciones directas a las plataformas y lo que instituyen, es lo que nos ha servido de inspiración para conformar el imaginario del *cyborg* de-codificado.

No obstante, habría que ser cautos con no asumir que basta con que el *cyborg* se limite a emprender luchas, resistencias o agencias sobre su propia corpo-subjetividad o en sus relaciones afectivo-sexuales con otras corpo-subjetividades, pues esto puede hacernos perder de vista que se necesita algo más para contrarrestar las coerciones de las plataformas. La agencia discursiva puede ser un poderoso instrumento para reescribir el código de la interfaz y al *cyborg*, pero cabe recordar que este código también se conforma en todas sus concreciones. Una corpo-subjetividad híbrida que está en un proceso constante de reescritura de sí misma y toma agencia de los discursos que produce puede ser muy significativa al nivel de la experiencia, pero no reescribe al código mismo en su totalidad: no atenta contra la concentración de poder y capital cognitivo/económico del algoritmo, no impide a las plataformas llevar las riendas de la codificación de la interfaz, no quiere decir que las condiciones laborales mejoren para las *camgirls*.

Más aún, cabría plantearse si el *cyborg*, aun como figura de emancipación, reproduce una inercia “progresista” que va demasiado rápido como para escuchar todas aquellas voces que se quedan rezagadas de su avanzada hacia el futuro. ¿Realmente podemos esperar que todas, todos —todxs— puedan verse igualmente representados en una acepción que, desde cierta óptica, lleva sobre sí una carga histórica poderosísima de

despojo y dominación? Asimismo, en contextos en los cuales prima el analfabetismo tecnológico, figuras como el *cyborg* no representan nada realmente significativo para el ancho de la población, ¿será entonces suficiente un agente político de estas características para comprender una lucha social articulada igualmente por la raza, la clase y el género, transterritorial y transversal? Es posible que incluso acepciones tales como “trabajadores” o “proletarios” tengan más peso y capacidad de concentración política que el abstracto y poco común *cyborg*. Tal vez el *cyborg* sea más prometedor como categoría explicativa que nos permita comprender las implicaciones del avance tecnológico y los efectos que produce en los sujetos y las relaciones sociales que como sujeto político que reniega del ser sujeto.

Especialmente, la apuesta por la abolición del género y la raza puede significar que se están dando pasos demasiado agigantados y la imaginación va más rápido que las realidades vividas en el presente. Que no se malentienda, este es un ideal sumamente vanguardista que cambiaría de forma significativa —y de tajo— la forma en que se organiza el mundo, pero actualmente las luchas antirracistas y feministas se estructuran bajo territorializaciones tales como “indios”, “negros”, “mujeres”, etcétera. Tales categorías, con lo ficticias y problemáticas que son, con lo mucho que pueden utilizarse para ejercer un poder sobre quienes no acceden a éstas, fungen como catalizadores identitarios y políticos sumamente poderosos. Tal vez es más fácil referir a la renuncia de una territorialidad simbólica, identitaria, ontológica a través del *cyborg* —como lo sugiere Haraway—, cuando siempre se ha gozado de un territorio, cuando se es blanco, “primermundista” y se poseen abundantes capitales económicos, culturales y sociales. Muchas mujeres blancas, feministas o no feministas, pueden renunciar a la categoría “mujer” y aun así estar bien paradas en el mundo. Incluso es posible que esta decisión, más que como transgresión, pueda ser tomada como algo valentísimo, inspirador, vendible como historia de éxito —especialmente ahora que hay toda una producción cultural *queer* y numerosas celebridades declarándose no-binarias, *gender fluid* (género fluido), etcétera—, pero en el caso de las *camgirls*, por ejemplo, renunciar a esa categoría puede significar la pérdida de un medio para subsistir. Ellas performan el rol de la feminidad en *shows* eróticos y sexuales, y puede que no les agrade del todo, o no se sientan bien representadas, pero igual lo reproducen como forma de subsistencia, porque esto les proporciona ganancias. Los sujetos colonizados, los nadies y los nadas, los que no tienen territorio, no tienen tantas opciones. La estrategia de aferrarse a estos pequeños

atisbos de poder, a estas territorialidades simbólicas instauradas por el capitalismo colonial, es en muchos niveles cuestionable, pero actualmente es lo único que muchas personas tienen para sostener lo que “son”. No podemos suponer que las tentativas por la abolición de género o la raza serán igualmente favorecedoras, aplicables y liberadoras para todo mundo. Tal vez el *cyborg* como figura utópica de la imaginación feminista sea el nuevo universal de la no universalidad, igualmente empeñado, pero incapaz, de englobar la totalidad de la experiencia humana.

III. Conclusiones en torno a las respuestas de comportamiento

Las plataformas de *sexcam* producen una serie de respuestas de comportamiento y, más aún, implementan una producción corpo-subjetiva que en esta investigación se ha explorado a través de la figura del *cyborg* codificado. A lo largo de esta tesis se destacó la puesta en acción de complejas tecnologías que tienen por objeto disciplinar, controlar y, directamente, producir un determinado tipo de corpo-subjetividad. Se trata de una corpo-subjetividad que se produce para ser productiva y guarda una serie de características. En primer lugar, es posicionada estratégicamente dentro de una cadena de mando (de producción y consumo) que facilita tanto su gobernanza como la extracción de sus energías. En segundo lugar, y como consecuencia de lo anterior, es una corpo-subjetividad que está descentrada, se le orilla a desconectarse de sí misma y cumplir con regímenes imperantes del cuerpo, el deseo, la representación, etc. Responde a un deber ser puesto que, al ser supuestamente “insuficiente”, debe estar en una constante mejora y perfeccionamiento de sí misma. En esta medida, su entrelazamiento con la maquinaria tecnológica parte de, por un lado, su supuesta insuficiencia y, por otro lado, de una despotencialización política en aras de la perpetuación de un determinado tipo de gobernanza. El uso de la prótesis tecnológica vendría a fugir como dispositivo de opresión más que de emancipación y, así mismo, vendría a suplir las relaciones intersubjetivas en tanto la intermediación tecnológica en este contexto socava el tejido social.

El *cyborg* codificado, continuando con la tradición descartiana del Hombre-máquina, es objeto de poder. No rompe con las determinaciones del sistema sexo-género ni con el ímpetu productivo del capitalismo, antes bien, los operacionaliza desde sus componentes más elementales: las corpo-subjetividades.

En contraste con lo anterior, surge la posibilidad de pensar en un *cyborg* decodificado y aprovechar su ser híbrido no únicamente para desdibujar dicotomías tales

como “lo humano” y “lo artificial”, sino para problematizar las determinaciones del sistema sexo-género y su binarismo. Este *cyborg*, más que insuficiente, se declara potente, y más que autómata, se declara autónomo. Un *cyborg* decodificado que utiliza las prótesis tecnológicas no para remediar su falta de poder, sino para expandirlo. Que permite ampliar los horizontes del deseo y el placer partiendo de que la corpo-subjetividad *cyborg* no solo es suficiente, sino que es enteramente erótica. Por esta razón, se ha vuelto importante trazar vías concretas a través de las cuales es posible decodificar al *cyborg* en las plataformas de sexcam, pero bien puede decirse que también más allá de ellas. Con todo, aun como figura de emancipación, vale la pena ser prudente respecto a la valoración de las posibilidades y limitaciones del *cyborg*.

CONCLUSIONES GENERALES

El trabajo que efectúan las *camgirls* lanza algunas claves para comprender una serie de transformaciones que se han suscitado en el marco del capitalismo contemporáneo, el cual se caracteriza, entre otras cosas, por configurar nuevas morfologías del trabajo, por implementar una continua sofisticación tecnológica de dispositivos y plataformas digitales, así como por emprender una producción de mercancías (que en esta investigación se han definido como semiomercancías digitales) que, aun sin ser tangibles, condensan una serie de valores sígnicos y económicos. Respecto a estas últimas, resulta además sugerente que se alineen con nuevas formas de valorización económica en las que el valor de cambio no está claramente definido en tanto que el valor real del *token* es incierto. Estamos frente a un nuevo paradigma en el que las mercancías, además de ser intangibles, no poseen un costo claramente delimitado, al menos desde la perspectiva de los consumidores y trabajadores.

En principio, es destacable que esta forma de trabajo —que es deslocalizado, flexibiliza los horarios y traslada los costos de producción a los trabajadores— invisibiliza el trabajo mismo, mientras implementa nuevas formas de control y disciplinamiento que se instauran desde el tipo de programación que se produce en la interfaz gráfica. Estas nuevas formas de control y disciplinamiento van desde métricas, membresías u otros sistemas de distinción y recompensa, hasta tácticas que individualizan, modelizan, parcializan y masifican a los cuerpos/sujetos.

Sin embargo, estas plataformas no sólo impactan en la manera en que se concibe y organiza el trabajo, sino que producen una serie de transformaciones cuyo alcance es ontológico. Las mercancías se vuelven intangibles, lo que conlleva una ruptura en el modo en que se percibe a los objetos. Se observan, además, transformaciones radicales en la percepción que se tiene del espacio, la corpo-subjetividad y el discurso. Dicotomías que sostuvieron nuestra comprensión del mundo se han ido desdibujando: “lo real” y “lo digital”, el “espacio público” y el “espacio privado”, “lo económico” y “lo semiótico”, “lo material” y “lo discursivo”, “lo natural” y “lo artificial”, “lo maquinal” y “lo humano”, “el objeto” y “el sujeto”. En las plataformas de *sexcam*, como en otras plataformas digitales, se juegan desplazamientos que ponen en jaque nuestra realidad misma.

Respecto al espacio, es cada vez más difícil discernir entre lo que se produce en el ciberespacio y lo que se produce en los espacios tangibles. En realidad, ambas esferas

están profundamente imbricadas. En principio, se observa una desestabilización de la separación entre el espacio privado/íntimo y el espacio público/ciberespacial. En las plataformas de *sexcam* observamos que las habitaciones de las *camgirls* se transforman en *sets* de grabación que se harán visibles en los *rooms* ciberespaciales, por lo que espacios que antes eran meramente reproductivos devienen espacios productivos. Hay una tendencia creciente que apunta al traslado de las actividades productivas al espacio doméstico —siendo los trabajadores quienes deben absorber los costos— y esto sucede gracias a la inserción del ciberespacio en él. Incluso los objetos que componen nuestra cotidianidad en el hogar están conectados a Internet, es decir, los *hardwares* se conectan y son configurados a través de los *softwares*. No sólo computadoras y celulares, también televisores y otros electrodomésticos. El *sextoy* es, tal vez, la máxima demostración de cuán íntimamente se ha insertado el ciberespacio en nuestras vidas y de cuán profundamente el capitalismo se ha expandido a través de sus circuitos. Pero, asimismo, bien puede pensarse, de cara al futuro, que el espacio público se verá eventualmente transformado por el ciberespacio, al modo de los imaginarios típicos de la ciencia ficción que ilustran ciudades en las que se vuelve imposible distinguir entre el edificio y el holograma. Hoy puede afirmarse, sin miedo a equivocarse, que lo digital es lo real. La mítica construida en torno a la virtualidad idílica del ciberespacio, que elude las determinaciones materiales y políticas del resto de los espacios sociales, es ya insostenible.

La corpo-subjetividad, por su parte, está siendo codificada de tal modo en que implica una resignificación de la propia condición humana. En el *cyborg* vemos un nuevo paradigma de relación con los objetos que supone la inserción cada vez más profunda de éstos en el cuerpo, ya no digamos como objetos a los que solo se les da un uso, sino como dispositivos que se introducen en lo profundo del cuerpo y parecieran diluirse con la voluntad de quienes los toman como suyos. La prótesis tecnológica transforma lo que se concibe como humano y, asimismo, se ve en medio de un campo de contienda entre voluntades de poder. Por esta razón es relevante preguntarse a quién pertenece la prótesis, o lo que es equivalente, a quién pertenecen las tecnologías, cómo se codifican, bajo qué intereses, a través de qué mecanismos, qué efectos producen y qué se juega en todo esto. En la relación que el *cyborg* tiene con las prótesis —que forman parte de su mismidad— podemos comprender al *cyborg* mismo y las lógicas a las que responde, qué modelo corpo-subjetivo lo moldea. Así, por ejemplo, el *cyborg-viewer* reclama su poder al

depositar *tokens*, tomar el control del *sextoy* y usarlo como una ampliación de su falo orgánico, con esto reproduce un modelo androcéntrico de la sexualidad y obedece los estatutos del género que le fue asignado. Por su parte, la *cyborg-camgirl* que recibe el *sextoy* bajo este contexto, puede tener la prótesis inserta en el cuerpo, pero no la tiene bajo su control. De esta forma, el uso que se le da a la prótesis contribuye a la formación de la corpo-subjetividad, cambia radicalmente la concepción que se tiene de lo humano e incluso define un determinado tipo de relación entre *cyborgs* —el *cyborgsex*—.

Otra transformación relevante también puede observarse en la cuestión del discurso. Como ya se ha visto, las plataformas de *sexcam* configuran una nueva forma de producción discursiva. En principio, esto es así debido a que constituyen una sintaxis en la que los distintos lenguajes que es posible condensar en la interfaz se interconectan de maneras muy específicas, lo que genera también modelos de interacción e incluso formas de percibir el mundo también muy específicas. Tomemos como ejemplo el hecho de que se privilegia la imagen sobre el sonido. Lo anterior reproduce un estadio sensorial —típico de occidente— que da más importancia a la vista que a la escucha, así como otorga a la óptica y a la escritura (de los *viewers*) un papel predominante sobre las *camgirls*, quienes deben conducirse en tanto están produciendo una representación visual de sí mismas. El modo en que circulan las materias significantes en las plataformas digitales es novedoso, en ningún otro momento de la historia habían podido condensarse y organizarse de forma tan controlada y estratégica distintos lenguajes. La mediación tecnológica que emplean las plataformas y, por ende, su administración de la comunicación humana ha conllevado una transformación radical en los términos en que se da la interacción social (ahora y siempre repleta de desigualdades) y se experimenta el mundo. Pero, asimismo, las nuevas formas de producción discursiva se ven reflejadas en la reificación del performance y su eventual conversión en una semiomercancía digital. Se trata de una semioeconomía en la que el discurso produce valor y mecanismos de sujeción, por esta razón es tan importante el papel del código como instancia que articula lenguajes, regula producciones discursivas y produce respuestas de comportamiento.

A lo largo de todos los capítulos de esta tesis ha tratado de demostrarse que todas estas transformaciones no son simples casualidades de una avanzada tecnológica hacia el futuro, sino parte de un proyecto de producción tecnosocial que puede pensarse en relación con distintos momentos de la historia con los que resuena y hace sentido. La finalidad última de este proyecto es, por un lado, la gobernanza y, por otro lado, la

generación de riqueza. Con todas las resistencias y decodificaciones que tratan de subvertir este orden, en los hechos las plataformas de *sexcam* componen una nueva forma de trabajo que es precario e incierto, afianzan los estatutos del género y gobiernan a través de la tecnología. Como se ha visto, y a grandes rasgos, el poder que se ejerce es simultáneamente político, económico y discursivo, y esto puede entenderse como parte de un fenómeno más amplio que atraviesa toda nuestra contemporaneidad.

El reto de estudiar este nuevo panorama es significativo. No existe un marco teórico único y autocontenido capaz de abarcar una realidad tan compleja. Por esta razón, y aún con el riesgo de producir herramental teórico demasiado ecléctico, se optó por una perspectiva interdisciplinaria. Lo que se ha definido como una epistemología híbrida es, en todo caso, el reflejo de un determinado momento histórico en el que, por un lado, el investigador (también *cyborg*) experimenta una ansiedad frente a la infinidad de vertientes conceptuales a las que puede acceder (en parte gracias a su inmersión en el ciberespacio) y, por otro lado, es reflejo del contexto cambiante y escurridizo al que se enfrenta. Con todo, esto puede ser recibido con optimismo cuando se piensa que grandes cosas han sucedido en la historia del conocimiento cuando se deja atrás el hermetismo positivista y se permite a las disciplinas mutar entre sí. Hoy en día, con pandemias continuas como trasfondo y haciendo eco de una metáfora que cobra un nuevo sentido en la informática, las disciplinas pueden mutar y superar la inmunología disciplinaria que expulsa fuera de sí, cual virus a combatir, todo aquello que no concibe dentro de su campo o que no encaja dentro de sus marcos teóricos.

Esto mismo puede pensarse respecto a la metodología antropológica. Si se asume una actitud inmunológica frente a los fenómenos que resultan complejos o que no compatibilizan con los parámetros de cómo ha venido haciéndose antropología anteriormente, difícilmente podrá tenerse apertura respecto a métodos tales como la ciberetnografía y la etnografía digital, menos aún frente a la integración de métodos de otras disciplinas. La cuestión es que independientemente de que se esté de acuerdo o no con todas las transformaciones que están sucediendo luego del auge ciberespacial, el contexto contemporáneo ya no puede pensarse, y mucho menos estudiarse, más allá de sus circuitos. Ante esta inercia tecnológica, que es ya indetenible, vale la pena plantearse nuevas formas de hacer investigación. En esta medida, se propone articular una metodología híbrida, que sin llegar a ser “medio-céntrica” y sin pretender que las viejas formas de hacer investigación de campo son ya obsoletas, conciba las plataformas

digitales y el ciberespacio como medios de investigación, medios en los que se investiga y medios a los que se investiga.

Por supuesto, la dificultad de construir una epistemología y una metodología híbridas no es menor y no se pretende en absoluto haber llegado al fondo del asunto. Aún hay muchos problemas teóricos y limitaciones metodológicas que deben resolverse, pero es posiblemente el propio desarrollo tecnológico lo que pueda ampliar el margen de las prácticas de investigación. Tal vez sea también el investigador-*cyborg* el que eventualmente comenzará a usar prótesis tecnológicas que le permitan recabar y analizar información que de otro modo no podría o le tomaría la vida obtener. Cada vez más, abundan programas e inteligencias artificiales que pueden ser apropiadas como prótesis en virtud de la generación de un conocimiento capaz de contribuir a la construcción de perspectivas críticas en torno al mundo que nos rodea. Con todos los riesgos que habría que meditar en torno a su utilización, estas nuevas tecnologías de investigación pueden abonar al *hackeo* de todas aquellas formas de dominación y explotación que nos aquejan. Los horizontes del futuro están aún por ser escritos.

GLOSARIO

BBW: De las siglas Big Beautiful Woman (en español, mujer grande y hermosa). Es una categoría pornográfica que describe a mujeres con mucha grasa corporal y atractivas.

BDSM: De las siglas *Bondage*, Disciplina, Dominación, Sumisión, Sadismo y Masoquismo.

Blowjob: Sexo oral.

Camgirl: Trabajadora de plataformas de *sexcam*.

Bondage: Puede traducirse como “esclavitud” o “cautiverio”, refiere a un juego erótico/sexual en el que una persona es amarrada a través de distintas técnicas con el fin de inmovilizarla sin ocasionarle daños en el cuerpo.

Chat: Medio de comunicación digital en el que los usuarios intercambian mensajes por escrito.

Cookies: Archivos informáticos almacenados en el navegador que permiten a las plataformas obtener información sobre los usuarios.

Cyborg: Organismo compuesto por elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos.

Doxeo: Se define como *doxéo* al acto de publicar información personal de una persona en medios digitales.

Femdom: Rol sexual en el que una mujer asume características dominantes.

Gyno/Gynosex: Categoría pornográfica que refiere a *shows* eróticos en los que se utilizan instrumentos ginecológicos para manipular y/o observar los genitales femeninos.

Hardware: Conjunto de elementos físicos y materiales que constituyen un sistema informático.

Milf: De las siglas Mom I'd Like to Fuck. Se refiere a mujeres de edad madura.

Pis: Orina.

Pole dance: Tipo de baile que se caracteriza por movimientos eróticos realizados alrededor de un tubo o barra metálica.

Room: Habitación digital en la que se puede observar a la *camgirl* realizando su *show*.

Selfie: Autorretrato fotográfico.

Sexcam: Sexo por medio de cámara web.

Sextoy: Juguete sexual electrónico de largo alcance que puede enlazarse vía *bluetooth* y conectarse a Internet. Entre ellos se destaca la marca *Lovense*, que ofrece juguetes como el *lush*.

Show: Refiere a una escenificación de carácter performático que en el contexto de las plataformas de *sexcam* es erótico/sexual.

Software: Programa o conjunto de programas semióticamente conformados que permiten operacionalizar un sistema informático.

Squirt: Tipo de eyaculación femenina en la que se expulsa una abundante cantidad de líquido por medio de la uretra.

Tag: Etiqueta o categoría que funge como una porción de información que permite la gestión algorítmica de los contenidos.

Teen: Adolescente.

Token: Moneda digital empleada en plataformas de *sexcam*.

Viewer: Consumidor de plataformas de *sexcam*.

Webcam: Cámara web.

Nota: las definiciones presentadas son de mi elaboración.

BIBLIOGRAFÍA

- Amaya Velasco, Hermann Omar “Pornografía y erotismo. Reflexiones filosóficas sobre el sujeto de deseo en la era digital”, *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, vol. 1, núm 7, septiembre 2014-febrero de 2015, disponible en <<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/%20article/view/223/332>>
- Aquino Moreschi, Alejandra, “La subjetividad a debate”, *Revista Sociológica*, vol- 1, núm 80, septiembre-diciembre de 2013, pp. 259-278.
- Barthes, Roland, *Una aventura semiológica*. Trad. Ramón Alcalde. España: Paidós, 1993.
- Bataille, *El erotismo*, España: TusQuets editores, 2008.
- Baudrillard, Jean, *Crítica de la economía política del signo*. Trad. de Aurelio Garzón del Camino. México: Siglo XXI, 2016 [1974].
- Bourdieu, Pierre, *¿Qué significa hablar?: Economía de los intercambios lingüísticos*. Trad. de Esperanza Martínez Pérez. Madrid: Akal, 2008 [1995].
- ____ “The forms of capital” en John G. Richardson (ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, pp. 241–58, Nueva York: Greenwood, 1986.
- Bustelo, M., Suaya, A. y Viollaz, M, “El futuro del trabajo en América Latina y el Caribe. ¿Cómo será el mercado laboral para las mujeres?”, *Banco Interamericano de Desarrollo*, 2019.
- Butler, Judith, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*, Trad. de Alcira Bixio. Buenos Aires: Paidós, 2002.
- CAM4, “Página principal”, disponible en <<https://es.cam4.com/>>. [Accesado el 2 de febrero del 2020].
- CAM4, “Términos y condiciones de uso”, disponible en <<https://es.cam4.com/legal/termsfuse>>. [Accesado el 2 de febrero del 2020].
- Carcanholo, Reinaldo A, “La categoría marxista del trabajo productivo (II)”, *Economía y desarrollo*, vol. 150, núm. 2, julio-diciembre 2013, pp. 54-66.
- Ce, Cecilia, “La brecha orgásmica: por qué las mujeres heterosexuales son el grupo que menos orgasmos alcanza”, *Infobae*, 4 de febrero del 2021, disponible en <<https://www.infobae.com/tendencias/2021/02/04/la-brecha-orgasmica-por-que-las-mujeres-heterosexuales-son-el-grupo-que-menos-orgasmos-alcanza>>, fecha de consulta: 13 de enero del 2022.

- Chaturbate, “Terms and Conditions”, disponible en <<https://es.chaturbate.com/terms/>>. [Accesado el 2 de febrero del 2020]
- Chul-Han, Byung, *La sociedad del cansancio*. Trad. de Arantzazu Saratxaga Arregi. España: Herder, 2012.
- Coriat, Benjamin, *El taller y el cronómetro. Ensayos sobre el fordismo y la producción en masa en la era de la electrónica*. Trad. de Rosa Ana Domínguez Cruz. España: Siglo XXI, 2004.
- Cornejo, Sasha “La relación naturaleza y ser humano, tecnología y biología bajo la luz del posthumanismo”, *Revista Antropologías del sur*, vol. 1, núm. 8, 2017, pp. 115-132.
- Cristina Peñarín, Beatriz Amman y Elizabeth Parra, “Presentación. Semiosis y feminismos”, *DeSignis*, vol. 1, núm. 36, pp. 11-13.
- Deleuze, Gilles, “Post-scriptum sobre las sociedades de control”, *Polis* [En línea] vol. 5, 2006, p. 1-13, disponible en <<http://journals.openedition.org/polis/5509>>. [Accesado el 19 de septiembre del 2023].
- Del Fresno, Miguel, *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*, Barcelona: Editorial UOC, 2011.
- Descartes, René, *Tratado del Hombre*, Madrid: Alianza Editorial, 1990.
- Echeverría, Bolívar, *Definición de la cultura*, México: Fondo de Cultura Económica, 2010.
- ____ “La ‘forma natural’ de la reproducción social”, *Cuadernos Políticos*, núm. 41, p. 34.
- Editec, “Pierce. El pensamiento está destinado a alcanzar una opinión final, que será la verdad”, España: EDITEC, 2015.
- Eco, Umberto, *Tratado de semiótica general*. Trad. de Carlos Manzano. México: Penguin Random House, 2018.
- Fayanás Escuer, Edmundo, “Historia de los consoladores”, *Nueva Tribuna*, 3 de agosto del 2020, disponible en <<https://www.nuevatribuna.es/articulo/cultura---ocio/historia-consoladores-sexualidad-sexo-cultura/20200831200833178685.html>>, fecha de consulta: 1 de octubre del 2022.
- Faulkner, Wendy “The technology question in feminism: a view from feminist technology studies”, *Women’s Studies International Forum*, vol. 21, núm. 1, 2001, pp. 79-05.

- Foucault, Michel, *El orden del discurso*. Trad. de Alberto Gonzáles Troyano. Argentina: TusQuets Editores, 2005.
- _____. *Estética, Ética y hermenéutica*. Trad. de Ángel Gabilondo. España: Paidós, 1999.
- _____. *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*. Trad. de Ulises Guinazú. México: Siglo XXI, 2011.
- _____. *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Trad. de Mercedes Allende Salazar. Barcelona: Paidós, 1990.
- _____. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Trad. de Aurelio Garzón del Camino. Argentina: Siglo XXI, 2002 (1976).
- Fraiman, Juan, “Algunas consideraciones sobre el concepto de trabajo en Karl Marx y el análisis crítico de Jürgen Habermas”, *Trabajo y Sociedad*, vol. 1, núm. 25, invierno de 2015, pp. 235-245.
- García Osorio, Sebastián, María Alejandra Fajardo, “El *sexcam* como ritual de interacción contemporáneo”, *Revista de Estudios de Antropología Sexual*, vol. 1, núm. 9, enero-diciembre de 2018, pp. 86-102.
- Giménez Gatto, Fabián, “Retratos vúlricos”, *Revista de estudios de antropología sexual*, vol. 1, núm. 7, enero-diciembre de 2016, pp. 5-15.
- Goldin, Adrián, “Huida, desestandarización y debilitamiento del trabajo. Ensayo sobre un itinerario”, *Derecho del trabajo*, vol. 1, núm. 12, diciembre de 2017, pp. 1-20.
- Guattari, Félix, *Caosmosis*. Trad. de Irene Agoff. Argentina: Ediciones Manantial SRL, 1996.
- _____. Suely Rolnik, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Madrid: Traficantes de sueños, 2006.
- Haraway, Donna, *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Universidad de Valencia, 1991.
- _____. *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*, USA: Routledge, Chapman and Hall, 1989.
- Leach, Edmund, *Cultura y comunicación. La lógica de la conexión de los símbolos*. Trad. de Juan Oliver Sánchez Fernández. Madrid: Siglo XX, 1976.
- Le Bretón, David, *Antropología del cuerpo y modernidad*. Trad. de Paula Mahler. Buenos Aires: Nueva Visión, 2002.

- _____. *El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos*. Trad. de Heber Cardoso. Buenos Aires: Nueva Visión, 2007.
- Linhart, Robert, *De cadenas y de hombres*. Trad. de Stella Mastrangelo. México: Siglo XXI, 2013.
- Lovense, “Página principal”, disponible en <https://es.lovense.com/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=black%20friday%20es&gclid=Cj0KCQjwyt-ZBhCNARIsAKH11756it7DYDIZSOsSOzp0aJdyot8cdtrA_fgcc1vagT2BDA7iROenttsaAqapEALw_wcB>, fecha de consulta: 1 de octubre del 2022.
- Maines, Rachel, *La tecnología del orgasmo. La histeria, los vibradores y la satisfacción sexual de las mujeres*. Trad. Jesús Ortiz Pérez del Molino. Barcelona: Milrazones, 2010.
- Margulis, Mario, “Ideología, fetichismo de la mercancía y reificación”, *Estudios Sociológicos*, vol. XXIV, núm. 1, enero-abril de 2006, pp. 31-64.
- Marx, Karl, “Subsunción formal y subsunción real del proceso de trabajo al proceso de valorización”, *Cuadernos políticos*, vol. 1, núm. 38, julio-septiembre de 1983, pp. 4-14.
- Mera Ruiz, Claudio Andres, *El concepto de tiempo en el taylorismo*, Editorial Politécnico Grancolombiano, 2017.
- Myfreecams, “Terms and Conditions”, disponible en <https://wiki.myfreecams.com/wiki/Terms_and_Conditions/>, [Accesado el 2 de febrero del 2020].
- OCU, “El 88% de los usuarios acepta los términos y condiciones en internet sin leerlos, según OCU”, OCU, 7 de marzo del 2018, disponible en <<https://www.ocu.org/organizacion/prensa/notas-de-prensa/2018/privacidad070318>>, fecha de consulta: 8 de agosto del 2022.
- Organización Internacional del Trabajo, *Las plataformas digitales y el futuro del trabajo. Cómo fomentar el trabajo decente en el mundo digital*. Ginebra: Oficina Internacional del Trabajo, 2019, pp. V, XV-27.
- Oliver, Stephanía, “Programación, actividad que empodera a las mujeres”, *El Universal*, 4 de octubre de 2019, disponible en <<https://www.eluniversal.com.mx/techbit/programacion-actividad-que-empodera-las-mujeres>>, fecha de consulta: 23 de noviembre del 2021.

- Peirce, Charles Sanders, *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires: Nueva Visión, 1973.
- Peñamarín, Cristina, Beatriz Amman y Elizabeth Parra, “Presentación. Semiosis y feminismos”, *deSignis*, vol. 1, núm. 36, enero-junio de 2021, pp. 11.13.
- Peña Sanchez, Edith Yesenia, “La pornografía y la globalización del sexo”, *El Cotidiano*, núm. 174, julio-agosto de 2012, pp. 47-57.
- Pereira Da Silva, Ana Sofía, *La intimidad de la casa. El espacio virtual en la arquitectura doméstica en el siglo XX*, tesis doctoral, disponible en <https://oa.upm.es/16773/1/ANA_SOFIA_PEREIRA_DA_SILVA_A.pdf>
- Pink, Sarah, Heather Horst, John Postill et al, *Etnografía digital: principios y práctica*. Madrid: Morata, 2019.
- Preciado, Paul, *Manifiesto Contrasexual*, Barcelona: Anagrama, 2020.
- Rodríguez Yaben, Andrea, “Una visión evolutiva del trabajo femenino hasta su lugar actual en el capitalismo de plataformas”, *Revista Derecho del Estado*, vol. 1, núm. 53, septiembre - diciembre de 2022, pp. 253-277.
- Rubin, Gayle, “Reflexionando sobre el sexo: notas para una teoría radical de la sexualidad” en Vance Carole. *Placer y peligro: explorando la sexualidad femenina*. Madrid: Revolución, 1989.
- Ruiz Grajales, Dafne, 2020, *Cyborg*, acuarela sobre papel, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364333244750/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.
- Ruiz Grajales, Dafne, 2020, *Espectros anatómicos*, acuarela sobre papel, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364333244756/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.
- Ruiz Grajales, Dafne, 2020, *La juguetera*, acuarela sobre papel, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364336155249/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.
- Ruiz Grajales, Dafne, 2021, *Metáfora onanista*, acuarela sobre papel, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364333244758/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.

Ruiz Grajales, Dafne, 2022, *Drama pandémico*, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364338154963/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.

Ruiz Grajales, Dafne, 2022, *Selfies genitales*, ilustración digital.

Ruiz Grajales, Dafne, 2022, *Zorra mutante*, bolígrafo sobre papel, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364338982062/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.

Ruiz Grajales, Dafne, 2023, *Anatomopolítica*, bolígrafo sobre papel, disponible en <https://www.pinterest.com.mx/pin/431149364338982062/?nic_v3=1a40WdUpx>, fecha de consulta: 19 de septiembre de 2023.

Saussure, Ferdinand, *Curso de lingüística general*. Trad. de Amado Alonso. Buenos Aires: Losada, 1976 (1916).

Segato, Rita Laura, *Contra-pedagogías de la crueldad*, Buenos Aires: Prometeo Libros, 2018.

Sibilia Paula, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2005.

_____. *La intimidad como espectáculo*. Trad. de Paula Sibilia y Rodrigo Fernández Labiola. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.

Silva Urday, Christian, “Ni tanto que queme al santo ni tanto que no lo alumbre: la (in)viabilidad económica de la protección laboral completa en el caso del trabajo en plataformas digitales”, *Universidad Católica de Santa María*, vol. 40, núm. 1, mayo de 2021, pp. 102-116.

Srnicek, Nick, *Capitalismo de plataformas*. Trad. de Aldo Giacometti. Buenos Aires: Caja Negra, 2018,

Trilnik, Carlos, “Lilian y Frank Gilbreth”, *Proyecto Idis*, disponible en <<https://proyectoidis.org/lillian-y-frank-gilbreth/>>, fecha de consulta: 12 de agosto de 2022.

Urry, John, *Offshore, La deslocalización de la riqueza*, Madrid: Capitán Swing, 2017 [2013].

Vega Baeza, Rita, José Alfredo Soto Vargas, “Metáforas del humanismo cyborg. El cuerpo humano como texto. ¿Violencia o posibilidad?”, *Confluencia*, vol. núm. 2, 2008, pp. 93-102.

Verón, Eliseo, *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Trad. de Emilio Lloveras. Barcelona: Gedisa, 1993.

VNS Matrix, *Manifiesto de la zorra mutante*. Trad. de Carolina Díaz Soto. Australia, disponible en <https://e-mujeres.net/wp-content/uploads/2016/07/Manifiesto-de-la-zorra-mutante.pdf>, fecha de consulta: 1 de octubre de 2022.

Wajcman, Judy, *El tecnofeminismo*, Trad. de Magalí Martínez Solimán. Madrid: Ediciones Cátedra, 2006.

4cam, “Terms and Conditions”, disponible en <https://4cam.com/docs/terms-and-conditions>, [Accesado el 2 de febrero del 2020].

