

sexo
sexua

MÍRAME pero no me toques

Chico conoce chica, chica conoce chico, nada nuevo, historia conocida por todas y todos, solo que aliñada con una variante significativa: no hay contacto, no hay físico, sólo el poder de la imaginación y de la inventiva. Allá vamos.

Maite Garrido Courel

Navegamos en el mundo de lo irreal, de lo virtual; nada existe pero todo puede ser. En este nuevo contexto donde se interrelacionan las personas, sin importar género, raza o condición, las reglas del cortejo se amplían y se multiplican. El juego ancestral de la conquista ha cambiado de tablero e incluso de fichas. Ahora gana quien tenga mayor capacidad de inventarse a uno mismo.

Y es que es imposible cuestionarse el hecho de que las nuevas tecnologías, con Internet a la cabeza, han conseguido transformar los sentimientos o, por lo menos, adecuarlos a un nuevo espacio.

Los códigos de comunicación cambian; el lenguaje escrito es el más usado porque ello proporciona la seguridad de escudarse en las palabras sin exponerse del todo. “Hablar con la cabeza tapada”, protegerse de un posible rechazo a través de la expresión

escrita, pero obviando con ello el poder del lenguaje gestual, todas esas cosas que decimos sin ser conscientes de que lo hacemos. Sin embargo, no por ello hay una carencia de emociones y cualquiera que haya tenido este tipo de relaciones lo sabrá: las lágrimas, las decepciones, los mimos, la ternura, la risa... todo ello se da a través de la red.

No se cuestiona la capacidad de sentir todo esto, pero lo cierto es que de algún modo son sensaciones platónicas, debido a la imposibilidad de culminar el sentimiento amoroso, al menos en la red, a pesar de que entra en juego el elemento perturbador del deseo. Podemos ver y oír pero no

tocar y oler. ¿Qué tipo de códigos se utiliza con una persona que no se puede palpar, ni olfatear, ni (de)gustar? La cantidad de información que transmitimos mediante los olores, las feromonas, la selección natural que hacemos a través del olfato, todo ello queda anulado en las ondas cibernéticas. Aunque toda esta dificultad de expresar determinadas emociones y estados de ánimo ha contribuido a la creación de vías alternativas como la creación de símbolos llamados emotions, que no son más que interfaces gráficas para humanizar la pantalla y acercar al interlocutor esa información.

Todo vale. Y es que hay un factor poderoso que puede fren-

te a estos contras y que hace que proliferen cada vez más este tipo de relaciones y que la doten de una magia especial; esto es, el anonimato. El desconocimiento del físico, de la edad, de la procedencia social, de las circunstancias personales del participante, por lo menos en los primeros contactos, hace que se allane el camino de la seducción. En la vida real, ¿cuántas veces no nos acercamos a alguien porque creemos que están a un nivel superior al nuestro en el terreno que sea? En la red todo queda olvidado porque todos somos iguales. En una relación presencial cuentan las personas además de la relación; en una virtual sólo cuentan las relaciones.

Y este es el futuro que nos aguarda, a saber qué será lo siguiente. ¿Procrear en Internet? En Second Life, ese “nuevo juego” que gana cada vez más adeptos, ya existe una no vida, unos no amigos, muy reales para quien participa.

Ya nada es imposible. Hemos oído de gente cercana a nosotros que encontraron el amor así, por qué no, pero recordando que el objetivo final es el contacto, la cercanía, para no deshumanizar un mundo ya de por sí rápido e impersonal. Aumentamos las posibilidades de un encuentro sin olvidar el propósito del mismo. Conocer a alguien y lograr el cariño deseado sin ser antinatural, porque bastantes cosas están cambiando ya como para dejarnos llevar por esta falta de identidad, por ese miedo a dar la cara, a ser una misma, sin adornos, sin trabas, sin computadoras, ni teclados, ni pantallas, ni web cams, sólo nuestras voces y nuestra piel. ¿Qué máquina podría superar eso? **F**

