

opción

Revista de Antropología, Ciencias de la Comunicación y de la Información, Filosofía,
Lingüística y Semiótica, Problemas del Desarrollo, la Ciencia y la Tecnología

Año 32, diciembre 2016 N°

81

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

ISSN 1012-1537 / ISSN-e: 2477-9385

Depósito Legal pp 198402ZU45



Universidad del Zulia
Facultad Experimental de Ciencias
Departamento de Ciencias Humanas
Maracaibo - Venezuela

Simulaciones sexo genéricas, bebés reborn y muñecas eróticas hiperrealistas

Isabel Tajahuerce Ángel

isabeltj@ccinf.ucm.es

Cristina Mateos Casado

cristina_mateos@hotmail.com

Universidad Complutense de Madrid

Resumen

La investigación analiza las simulaciones sexo genéricas desde dos fenómenos contemporáneos: los bebés reborn y las muñecas eróticas hiperrealistas. Se contextualiza principalmente en el marco de la sexualidad y la maternidad desde el hiperrealismo posmoderno y las lógicas del capital, con el objetivo de estudiar la construcción de los roles y estereotipos asignados a la feminidad, a la masculinidad, a la maternidad y a la sexualidad en un contexto de ciencia y tecnología. Se profundiza en los fenómenos desde la Teoría Feminista, específicamente desde la obra Dialéctica del sexo (1970) de Shulamith Firestone, y las aportaciones del Manifiesto Ciborg (1985), de Donna Haraway.

Palabras claves: Feminismo; Violencia de género; Medios de Comunicación; Ciencia; Tecnología; Biotecnología; Simulaciones.

Sexual and gender simulations, re-born babies and hyper-realistic erotic dolls

Abstract

The research analyzes sexual and gender simulations in two contemporary phenomena: reborn babies and hyper-realistic erotic dolls. Within a theoretical framework of sexuality and maternity, and

in the context of postmodern hyperrealism and the logic of capital, the objective of the research was to study the construction of roles and the assignment of stereotypes to femininity, masculinity, and sexuality in the realm of science and technology. The phenomena are explored from Feminist Theory, specifically from The dialectic of sex (1970) of Shulamith Firestone as well as those of Donna Haraway in A cyborg manifest (1985).

Keywords: Feminism; Gender Based Violence; Communications Media; Technology; Science; Bio-Technology; Simulations.

A medida que nos adentremos en el siglo XXI, nos preguntaremos una y otra vez qué significa ser humano. Si reemplazas las cuatro extremidades de un humano con máquinas, ¿es esa persona todavía humana? Este siglo tendrá que enfrentarse a cuestiones filosóficas muy interesantes sobre la naturaleza de lo humano.

Hugh Herr (Entrevista ABC.es, 2 de junio de 2016)

INTRODUCCIÓN

El campo de investigación de los Estudios de Género y de la Teoría Feminista se ha ido ampliando considerablemente desde los años 60, con multiplicidad de voces desde la Tercera Ola del Feminismo, contribuyendo a configurar un feminismo contemporáneo plural que analiza los problemas presentes que comprometen el futuro. La multiculturalidad, la ecología y el medio ambiente, la política de los cuerpos, la representatividad política, la ciencia y la tecnología han sido campos de análisis fundamentales.

El *ciberfeminismo*, un nuevo “buscador a través del cual se ve la vida” como se manifestó en la Primera Internacional Feminista en Kassel, en septiembre de 1997, vino a constatar las nuevas ópticas sobre las que construir la vida y las relaciones. Se ha desarrollado un amplio trabajo sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC’S) pero se han desatendido algunas de las cuestiones que ya apuntaba Donna Haraway en su *Manifiesto Ciborg* (1985), como por ejemplo, de qué manera las nuevas tecnologías afectan de forma diferenciada a los géneros, tanto en la

sexualidad como en la reproducción, o cómo se producen las formas de placer, cuidados o poder en las sociedades tecnológicas.

No sabemos en estudios longitudinales de qué manera determinados avances científicos como implantes, prótesis, reasignaciones sexuales, miembros biónicosⁱ, domótica, y un largo etcétera, afectan a la vida de las mujeres, de los hombres, y de las diversidades. Tampoco en qué medida la biotecnología, la bioética, la robótica, y una gran variedad de simulaciones científicas siguen siendo herramientas de reproducción social hegemónica, dominación y control, más allá de la posibilidad de consolidar un nuevo tipo de sociedad fuera de las categorías tradicionales, el mundo postgenérico que avanzó Haraway.

Nos preguntamos también quién está detrás de la ciencia y cuáles son sus intereses. Si un *ciborg* como señaló Haraway es “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”, en qué medida el híbrido sigue estando impregnado de los roles, los estereotipos y prejuicios de las sociedades hegemónicas y colonizadoras. También nos preguntamos, como lo hacen otras investigaciones cuáles son los riesgos del proceso de hibridación (Sánchez y Andrade, 2013: 52)

Estas preguntas y otras sobre las nuevas utilidades que la ciencia le da al cuerpo a través de la ingeniería genética, la biónica o las tecnologías reproductivas nos ha llevado a constituir un Seminario de Investigaciónⁱⁱ que nos permita analizar las simulaciones desde los avances tecnológicos, en el marco de las teorías feministas y de la comunicación con perspectiva de género.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

Mary Wollstonecraft Shelley, escritora mundialmente conocida, hija de Mary Wollstonecraft (filósofa y escritora inglesa, autora de *Vindicación de los derechos de la mujer*, 1792) escribió *Frankenstein*, la que sería considerada la primera obra en la historia de ciencia ficción. Un humanoide creado en los inicios de la

Revolución Industrial que ha conformado el imaginario “monstruoso” de generaciones a lo largo de la historia.

Algunos siglos después, en 1970, Shulamith Firestone escribe con veinticinco años *La dialéctica del sexo. En defensa de la revolución feminista*, abriendo en la Teoría Feminista los lineamientos de lo que posteriormente se denominó ciberfeminismo, en un contexto de posmodernidad. La revolución feminista propuesta es una revolución del cuerpo y la sexualidad de las mujeres, alejada del sistema reproductor patriarcal, y de la familia tradicional o “familia-tipo” en palabras de Firestone. Defiende la liberación a través de la investigación y avances en técnicas de reproducción asistida, como las matrices artificiales, la selección del género y la fertilización in vitro. Conocida, junto a otras mujeres fundadoras del Colectivo de Mujeres Radicales de Nueva York (NYRW), creado en 1967, defendió la anticoncepción y el aborto libre, haciendo histórica la consigna utilizada hasta nuestros días, “Yo aborté”. A lo largo de toda su obra apuesta por superar los límites de lo natural que no ha permitido a las mujeres tener la libertad para elegir su sexualidad y su maternidad.

Es así como el feminismo de la Tercera Ola se fue nutriendo hasta llegar al concepto ciberfeminismo, definido como una “cooperación entre mujer, máquina y nuevas tecnologías”, y afirmando que la “relación entre la tecnología de la información y la liberación de la mujer viene de antiguo”, en palabras de Sadie Plant (E-mujeres.net)

El impulso definitivo de la Teoría Feminista, vinculado a la ciencia y a la tecnología, surge en los años 80 con *Manifiesto Cyborg*, publicado en 1985, por Donna Haraway, en donde propone un mundo “postgenérico” que acabe con los binarismos y las fronteras entre la ciencia ficción y la realidad social, o lo que es lo mismo, entre la máquina y lo humano. Para ello, construye la idea de lo *ciborg* como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, 1984: 1).

A principios de los noventa es significativo el surgimiento del grupo de activistas culturales “VNS Matrix” que redactan el primer Manifiesto Ciberfeminista para el siglo XXI:

Somos el virus del nuevo
desorden mundial, rompiendo lo
simbólico desde dentro
Saboteadores del ordenador
central del gran papá, el clítoris
es una línea directa a la matriz
VNS MATRIX exterminadoras
de los códigos morales
mercenarias del fango nos
follamos el altar de lo abyecto
sondeando el templo visceral
hablamos en lenguas infiltrando,
trastocando, diseminando
corrompiendo el discurso
Somos el coño del futuro

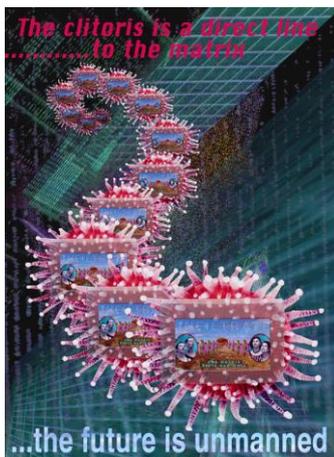


Figura 1. Poster de los años 90 de grupo de activistas culturales VNS Matrix, de Josephine Starrs

BEBÉS REBORN

Reborn significa “renacido”, un concepto que implica todo un imaginario de la “vuelta a la vida” o de “nueva vida”. Nacidos bajo el signo de la nueva era tecnológica, los *reborn* son muñecos hiperrealistas, surgidos en Alemania durante la II Guerra Mundial, que se extendieron hacia 1990 en Estados Unidos y recientemente en América Central y Sudamérica, con un potencial desarrollo en México y Chile. Los *bebés reborn* no se compran, se adquieren a través de un proceso de “adopción”, principalmente realizado por mujeres.

Los bebés responden a los gustos y características de “las madres adoptivas”. La mayor parte de los muñecos y muñecas que aparecen a través de internet, por ejemplo, en

(<https://www.bebesreborn.eu>), son blancos y de rasgos occidentales, además de reproducir los estereotipos asignados al sexo en cuanto a los nombres, colores (rosa, azul y blanco), adornos (lazos, diademas, gorros...), tamaño del bebé en función de sus sexo, accesorios (chupetes rosas, biberones azules...).



Figura 2. A la derecha, *bebé reborn* que se presenta como “agotado” en la página Web brasileña “Ana Reborn”

(<https://www.anareborn.com.br/honey>), en mayo de 2016. A la izquierda, imagen de *reborn* que ilustra una opinión sobre *bebés reborn* en la Web “Madre hoy” (<http://madreshoy.com/bebe-reborn/>).

La Web ofrece sus bebés como si fuera un hada madrina que cumple un deseo, un sueño, construyendo imaginarios de maternidad (adopción) y/o de “infantilización” (remitidas a su infancia y sus deseos y sueños). “Si deseas un muñeco en concreto, nuestra misión será... concedértelo!!”. Un deseo que es presentado por la empresa a medio camino entre un hijo o hija “de tu sangre”, o el muñeco de tu infancia que siempre quisiste tener. La reproducción del eterno imaginario de la niña que cuida muñecos y la mujer que cuida hijos o hijas; la satisfacción propia en el cuidado del otro en lugar del autocuidado. Por otro lado, hay en los mensajes de “venta” un aspecto muy vinculado a las mujeres: el ámbito de lo artesanal, lo único, lo especial, así se trata de “enamorar con sus pequeñas obras de arte” para encontrar “el bebé perfecto” o “el muñeco de tus sueños”, la exclusividad. Esa exclusividad llevará a convertir a ese “muñeco” en un ser especial

al que hay que dedicar mimo, afecto, cuidados y consumo. Esto último es fundamental ya que los foros de *bebés reborn* insisten en dar un valor específico a canastillas (canastillas niños y canastillas niñas como por ejemplo se presentan en la Tienda del Bebé Reborn <http://www.latiendadelbebereborn.com>), ropa, zapatos y adornos diversos, en el mismo imaginario que un “bebé real”, para el que el “adorno” es fundamental.

El mercado de los *bebés reborn* está completamente dirigido a las mujeres porque como afirmaba Shulamith Firestone a “las mujeres y a los niños se los menciona siempre juntos” (Firestone, 1976: 93) y en este mercado, bebés y mujeres, aparecen de la mano, reforzando el tradicional y “especial vínculo”, madre- hijo o madre-hija, afectivo, pero también acompañado de consumo (del que tampoco están exentas las relaciones reales), especialmente potenciado.

Los *bebés reborn* son hoy un producto artesanal, pero si la demanda es grande se convertirán en breve en un producto en el que la tecnología logrará que se acerquen más y más a la realidad imaginaria de bebé “perfecto”, ese que pueda crecer hasta donde cada cual decida para la simulación adecuada de la “felicidad”, cumpliendo por ejemplo, ese deseo contenido en una frase y transversal a toda cultura “si los hijos no crecieran y se quedarán así...”. No es ya ciencia-ficción, es tecnología, una tecnología que permitirá la simulación perfecta de los roles atribuidos por el sistema patriarcal a las mujeres, impidiendo la superación de los imaginarios construidos en el proceso de socialización. La tecnología sigue sin superar lo que Firestone denominó “opresión mutuamente compartida entre niños y mujeres” (Firestone, 1976: 93) porque mujeres, niñas, y niños reciben una mirada desde el concepto masculino de autoridad, que les impide crecer y desarrollarse plenamente como seres libres y autónomos, que superan sus deseos imposibles para desarrollar la tolerancia a la frustración desde el crecimiento personal y el aprendizaje de la libertad de elegir desde la conciencia.

Todo parece indicar que aunque hayamos superado la dicotomía moderna sujeto *versus* objeto, no sé han superado otras divisiones

del mundo, completamente entretejidas por los prejuicios y estereotipos tradicionales de la división sexual. La ciencia está dando nuevas respuestas, una ciencia y una realidad en proceso (Latour B., 2001), lo que ocurre es que esa ciencia no es ajena al contexto en el que se hace ciencia, ni a los sujetos, ni a los usos que se le da en manos de los usuarios y las usuarias, ni a los procesos de socialización de la propia la ciencia.

En tiempos del auge y debate abierto sobre la maternidad subrogada, que podría entenderse como una maternidad simulada dentro del contexto biotecnológico (en la que no se tiene en cuenta lo que implica de agresión a los cuerpos de las mujeres y de mercantilización de esos cuerpos), es bueno recordar que Firestone ya intentó encontrar el modo en el que el mundo pudiera seguir con su reproducción, al margen de violentar la vida y los cuerpos de las mujeres. Mientras los cuerpos de las mujeres son comprados en una sociedad capitalista para satisfacer deseos de paternidad y/o maternidad de élites económicas, se extiende la simulación de la maternidad como un juego sin límites éticos.

Profundizar sobre este fenómeno desde la Teoría Feminista nos lleva a plantearnos complejas preguntas: ¿Los *reborn* son un nuevo modo de reproducción, son un nuevo modo de cuidados?; ¿Son un canal para proyectar afectos y emociones?; ¿Por qué los hombres que buscan ser padres eligen preferiblemente la reproducción biológica?; ¿Por qué se crea un producto como el *bebé reborn* destinado a las mujeres y no a los hombres?

Hay empresas que intentan diferenciarse y mejorar el mercado de los *reborn*, no sólo en cuanto al producto sino también respecto al tipo de clientela.

Los denominan *babyclon* y aseguran que el proceso se aleja de la artesanía para acercarse a la ingeniería, sentenciando "Nosotros no somos un útero, somos una fábrica" (Productora VICE, 2016).



Figura 3. A la izquierda, Cristina Iglesias, directora de Clon Factory sostiene una de sus creaciones para un reportaje de la productora VICE. A la derecha, mujeres trabajadoras de la única fábrica en España, situada en el pueblo Leioa, Bilbao. Imágenes tomadas del artículo de la Productora VICE “Un día en la fábrica de bebés vascos de silicona”, publicado el 16 de febrero de 2016.

Bruno Latour afirma que “la realidad total de nuestro mundo, se convierte entonces en una especie de conglomerado formado por humanos y no- humanos que interactúan entre sí, que construyen lazos y complejas formas de relación, de una forma acorde con el devenir del tiempo: no se construyen tramas estables, sino tramas que se transforman continuamente en y con el tiempo” (Espuny, 2002: 14-15). Es el camino que se abre hoy con las simulaciones que rompen las fronteras tradicionales de realidad y ficción lo que abordamos en este trabajo.

MUÑECAS ERÓTICAS HIPERREALISTAS

Las muñecas eróticas hiperrealistas nacen a la luz de los avances biotecnológicos y caminan hacia el horizonte de la robótica y la inteligencia artificial, convirtiéndose para algunos en los futuros andróides que acompañarán nuestras vidas, deseos y necesidades.

Las muñecas sexuales hiperrealistas (y en menor medida los muñecos sexuales) se han convertido en un producto de lujo, que oscila entre los 5.000 y los 35.000 euros. Se fabrican con técnicas avanzadas de silicona que simulan la piel humana, los gestos y las

actitudes de mujeres reales. Se trata de un mercado personalizado de hombres y para hombres, en donde la clientela puede elegir el tipo de piel, el color del pelo o de los ojos, el tamaño de los senos y la vagina, entre otros aspectos, y tal simulación puede corresponder a personas conocidas por el cliente, se “puede encargar también una muñeca o un muñeco parecido al ex, pero para empezar a dar vida a este avatar, la empresa exige el consentimiento de la persona a la que se va a parece. Algunos sueñan también con maniqués que sean el doble de algún famoso o *celebrity*” (El País, 15 de Septiembre de 2015).



Figura 4. Varias imágenes tomadas del documental *Honey Pie*; de la Web de la empresa *Dreamdoll*; de la empresa *Mi muñeca sexual* y de imágenes libres en búsqueda a través de Google

Dentro del mercado de las muñecas eróticas hiperrealistas existen diversas empresas que muestran de forma bien diferenciada sus productos. Algunas como *Synthetics* (<http://synthetics.com/>) o *Abyss Creations* (<https://www.realdoll.com/>) (Figura 7), especialmente ésta última, intentan alejar sus productos del mercado puramente sexual para acercarlo a una visión mucho más “científica y técnica”, intentando que las muñecas evolucionen a robots en lo que han denominado proyecto *Realbotix* (El Mundo, 15 de Septiembre de 2015). Los productos de estas empresas, se diferencian de las muñecas sexuales realistas “chinas”, como por ejemplo las producidas por la empresa *Mi muñeca Sexual* (<http://www.mimunecasexual.com>), con sede en Hong Kong. Las empresas más avanzadas ofrecen las muñecas y los muñecos bajo la denominación de “maniqués”; “artefactos” mediados por la ingeniería; “sofisticados juguetes sexuales”; “robots sexuales”; “humanoides”; o “artículos de lujo”, lejos del mundo conocido de la industria del sexo, y más cerca de propuestas como la de *Persona Synthetics* (<http://www.personasynthetics.com/>). Ésta empresa lanzó en 2015 una línea de androides de servicio doméstico,

presentando a una de ellas con el nombre de *Sally*, acortando así las fronteras entre lo humano y la máquina con el eslogan: “Más cerca de los seres humanos que nunca”. Un año después también se presenta en sociedad a *Nadine*, el primer robot “acompañante social” creado por investigadores e investigadoras de la Universidad Tecnológica de Nanyang, en Singapur (Agencia EFE Bangkok, 17 de enero de 2016). Criaturas de mundos ambiguos que interaccionan en la realidad social, tal y como se muestra en la serie de televisión *Humans* (2015), adaptación de la sueca *Real Humans*, con ocho capítulos emitidos en su primera temporada, en donde se colocaba en el mismo plano de relaciones y emociones a máquinas y humanos.



Figura 5. Imagen tomada de Vanity Fair Cultura (Mayo, 2015). En la que aparece el creador de RealDoll, Matt McMullen, en su oficina, en la fábrica Abyss Creations, San Diego. Fotografía de Jonathan Becker.

Japón es conocido como uno de los imperios de la tecnificación sexual, pero California se desmarca como sector de más alto nivel. En la serie de documentales *California Is a Place*, podemos encontrar en *Honey Pie*, dirigido por Zackary y Drea Cooper, la descripción gráfica de un negocio dirigido por hombres. Tal y como aparece en el documental, las muñecas eróticas hiperrealistas

desplazan en la imagen a los muñecos eróticos, quienes tienen (como en la prensa y en la oferta de las páginas web) un papel secundario como si la demanda también lo fuera.

El negocio no es ajeno a las diversidades sexo genéricas y a variadas fantasías sexuales (vaginas para insertarse en tobillo, torsos de mujer sin brazos ni piernas, trozos de mujer adaptados a la demanda) como se muestra entre líneas en las páginas web oficiales de las empresas del sector, y en los reportajes en medios de comunicación “Synthetic es también sensible a otros colectivos con diferentes orientaciones sexuales, especialmente el de los transexuales y ofrece maniqués trans y hermafroditas” (El País, 15 de septiembre de 2015). Sin embargo, la demanda marca la norma genérica de estas empresas: cuerpos esculturales (según versión de la moda del momento actual), grandes senos, penes dimensionados exclusivamente con forma de falo (recordemos que los *dildos* han conseguido mostrar que no todo lo fálico necesariamente tiene la forma y el sentido de un pene), mujeres blancas en su mayoría; o muñecos y muñecas adoptando las actitudes propias de la reglas tradicionales de masculinidad y feminidad.

La empresa francesa Dreamdoll (<http://www.dreamdoll.de/dreamdoll-gallery/>), es una de las compañías interesadas en crear las “muñecas de amor” más reales del mercado. Para ello no sólo invierte en tecnología para la construcción de las muñecas que se asegura sean novedosas, sino que a través de su Web les intentan dar vida, no sólo asignándoles nombres como Lolita, Ángela, Scarlett o Desiree, sino también creando secuencias de imágenes que van desnudando a las muñecas mientras construyen una historia de vida de la muñeca con un guión “pornográfico” estereotipado (Figura 8), ofreciendo así creaciones que denominan: “DDC Ferrari”; “DDC Deportista”, “DDC Ama de casa”; “DDC Estudiante”, “DDC Dominatrice”, “DDC Restaurante”; “DDC Mujer trabajadora”, y un largo etcétera.



Figura 6. Serie “DDC Restaurante” tomada de la web de la empresa Dreamdoll (<http://www.dreamdoll.de/dreamdoll-gallery/>).

El mundo que nos ofrece la ciencia es un mundo híbrido pero bajo las mismas categorías sociales, dejando constancia de las inercias científicas y las sociales en un mismo plano de acción y construcción/ transformación del mundo. David Levy, campeón de ajedrez y experto en inteligencia artificial, publicó el libro *Amor y sexo con robots* (2008), en donde asegura que para el año 2050 existirían androides diseñados para satisfacer las necesidades sexuales y afectivas de personas que no pueden acceder a otros tipos de relaciones ni de sexo en la sociedad.

Amor y sexo con robots explora esta fascinación en la historia cultural y la psicología de la inteligencia artificial. Levy muestra cómo han evolucionado los autómatas a androides electrónicos en la edad moderna y también cómo han cambiado las interacciones humanas con la tecnología. Necesidades afectivas que se han visto cumplidas con aparatos como el Tamagotchi o las relaciones sexuales satisfechas a través de muñecas u otros aparatos. El

concepto de lo que es normal ha cambiado. (Reseña del libro *Amor y sexo con robots*, 2008. Editorial Paidós Ibérica)

El amor, el sexo, el género y los cuidados son categorías cargadas de significados tradicionales que conviven e interaccionan en éste mundo con lo *ciborg*, *lo híbrido* o *la robótica*, con aquello que se presenta en una transformación permanente, y tal vez eso permita que se produzca en un futuro la diferenciación de la “unidad original”, para “imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizás, sin fin” (Haraway, 1984: 3).

LA DIFUSIÓN EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Un primer sondeo en los medios de comunicación nos permite comprender que en la prensa escrita en España comienzan a interesarse por los *bebés reborn* desde el año 2014, cuando aparece un artículo en el periódico El Mundo titulado *Un muñeco en lugar de un hijo* (11 de mayo de 2014), en donde se deja entrever de forma constante en la descripción del fenómeno que las personas que optan por el cuidado de un *bebé reborn* tienen problemas mentales y emocionales.

El fenómeno se recoge también en dos documentales de gran impacto mediático, uno de la productora Vice Alemania titulado *Living Dolls (Muñecas vivientes)* (2014) y otro de Cuatro TV, en el Programa Conexión Samanta, *Bebés reborn* (30 de Enero de 2015). En ambos documentales aparecen testimonios de mujeres que conviven con *bebés reborn*, manteniendo imaginarios de “segunda vida”. Es muy interesante el hecho de que son siempre mujeres las que “adoptan”, dando a los hombres (cuando aparecen) lugares secundarios de acompañamiento o de crítica. El reportaje navega entre la aceptación de un juego y la terapia afectiva: ternura, afecto, “el valor del tacto y del abrazo”... Muchos son los debates que podemos abrir partiendo de las reflexiones de mujeres que han sufrido situaciones de estrés o de dolor, de mujeres que coleccionan compulsivamente y desarrollan un juego, una simulación que no deja de recordarnos a otras simulaciones como las que se

desarrollan en los videojuegos, pero que tiene el componente género profundamente marcado. Son las mujeres “jugando” a ser madres o simulando la maternidad impuesta, mientras en el videojuego las simulaciones se desarrollan dirigidas a la construcción de masculinidades, como la guerra, con ausencia de presión o sanción social.

No queremos en nuestro estudio entrar a evaluar componentes vinculados a las carencias emocionales o afectivas, que implican también roles de género y comportamientos estereotipados propios de los procesos de socialización. Nos interesa la reflexión sobre la simulación desde una crítica de la heteronormatividad y la autoridad patriarcal, que se reproduce también en los enfoques de los medios de comunicación a la hora de abordar las simulaciones tecnológicas. Todo aquello que está vinculado a universos femeninos como la maternidad y sus simulaciones en el juego es inmediatamente “demonizado” y tratado fuera de la norma, mientras lo masculino se enfoca desde otros ámbitos: es juego, entretenimiento, ocio, o placer, sin más.

En cuanto a largometrajes es indispensable mencionar la película “H” (Sundance Film Festival, 2015) que inspiró esta investigación. La trama desarrolla la vida de dos mujeres llamadas Helen; una con un falso embarazo y otra madre de un *bebé reborn*, ambas intentan mantener el control de sus vidas después de la caída de un supuesto meteorito en la ciudad de Troya (Nueva York). El hiperrealismo se entrelaza con el surrealismo de forma constante en toda la película, al igual que la crítica social a una maternidad impuesta, o la demostración de límites difusos entre el día y la noche, lo animal y lo humano, la realidad y la ficción, la vida y la muerte.

El informe *Biotecnología Aplicada a la Comunicación, 2015* destaca como uno de los principales valores la percepción positiva sobre los avances biotecnológicos “como contribución al desarrollo de la sociedad”. Señala que las noticias negativas respecto al sector de la biotecnología se concentran en los transgénicos, o en determinados avances que no son considerados éticos como es el caso de las células artificiales. Por otro lado, el informe *La*

Sociedad de la Información en España 2014, evidencia un imparable aumento de la digitalización de la vida. La población española “se encuentra a la cabeza en cuanto al acceso a Internet multiplataforma (desde distintos tipos de terminales) con un 66% de los internautas que acceden de esta manera, por encima de Estados Unidos y de Reino Unido”. Es decir, que la mayoría de usuarios y de usuarios han incorporado variados dispositivos (*Smartphone, tablet...*) en el desarrollo de la vida y sus actividades diarias. Internet, la mensajería instantánea, las redes sociales han pasado a formar parte de la vida cotidiana. Las fronteras que antes separaban el mundo *online* y el mundo *offline* se difuminan. Sin embargo, a pesar de la demanda, los datos que arroja el uso de la tecnología, y la transformación de las relaciones sociales, los medios de comunicación siguen la estela de la jerarquización y lo binario, de los mundos opuestos y enfrentados.

La noche temática en una serie bajo el título *Mundos virtuales*, emitió los documentales *Game over*, una producción francesa de 2013, dirigida por Hervé Martín- Delpierre, y *Login 2 Life*, producción austriaco- alemana de 2011, dirigida por Daniel Moshel que trata de reproducir la vida conectada a mundos virtuales. Ambos documentales insisten en denominar a ese mundo “mundo virtual” o difundir la idea de una segunda vida.

Cada día 50 millones de personas se conectan a mundos virtuales a través de los videojuegos en red. Aquí es donde ellos se ganan la vida, hacen realidad algunos de sus sueños o simplemente experimentan lo que se les niega en la vida real debido a enfermedades o minusvalías, como moverse, viajar, hacer amistades o mantener relaciones sexuales. Ésta no es su segunda vida, pero sí que es mucho más que su vida real, nos habla del impacto de los videojuegos en nuestra vida (La Noche Temática, 27 de abril de 2016).

Siguiendo con datos del Informe *La sociedad de la información en España* 2014, la tecnología es una extensión más de nuestro cuerpo y nuestras vidas ya que el 87% de la población española tiene el móvil en la mano las 24 horas del día, y el 80% admite que

lo primero que hace por la mañana es coger su teléfono “inteligente”.

Lejos de entender el fenómeno y sus implicaciones, en cuanto a la deconstrucción de un mundo que ya no se rige por los mismos códigos de comunicación ni de interacción, se ha comenzado a *patologizar* el uso de la tecnología sobre todo en jóvenes - nacidos en la era tecnológica, denominados “nativos digitales”- a través del concepto tecno adicciones, fomentando un mundo binario entre los tecno adicciones y la tecno fobia.

Pero no sólo la idea de patología ronda el uso y consumo de *bebés reborn*. Ya en 2005, por ejemplo, las “Supremas de Móstoles” avanzaban la patologización por ejemplo del cibersexo cuando el tema les dio la fama y el reconocimiento, y las dejó a las puertas del Festival Eurovisión con la canción *Eres un enfermo*:

Eres un enfermo, eres un enfermo, eres un enfermo,
del ciber sexo.

Me pones los cuernos, me pones los cuernos,
www.tiasbuenas.com

Mira vida mía esto es un infierno, mira vía mía quiero
la separación.

Eres un enfermo, eres un enfermo, eres un enfermo,
del ciber sexo.

Me pones los cuernos, me pones los cuernos con el
disco dura la pantalla y el ratón.

Mira vida esto es un infierno, mira vida mía dame la
separación.

La misma idea estructuralista, de lo que es sexo y de lo que no es sexo, en un contexto de jerarquización sexual que definió Gayle Rubin (1984) y que enfrenta dos mundos “el del sexo bueno y el del sexo malo”, consideraciones vinculadas a la norma que varía o no en función de intereses concretos. Esta idea se puede desprender del documental *El Imperio de los sin sexo* emitido en Documentos TV, en el año 2012, y que recoge en una de sus partes el uso de las muñecas eróticas hiperrealistas. A pesar de que el documental se

titula “los sin sexo” lo que muestra en realidad es el sexo por otros medios, las relaciones sexuales entendidas en otros códigos de consumo y relación. No es que no exista sexo, sino que existe por otros medios, lejos de la idea tradicional de sexo, y de las teorías de amor romántico. Se reafirma la abstinencia sexual de los japoneses, pero la industria del sexo representa el 1% del producto interior bruto del país. Sin embargo, aunque el sexo es entendido en un tiempo contemporáneo, no logra subvertir los estereotipos y patrones sexistas en cuanto al uso y abuso del cuerpo de las mujeres, y de un sexo normativo, basado principalmente en el deseo masculino. Aunque se pueda pensar que el actual es un modelo de sexo tecnificado, no ha cambiado lo que Rachel P. Maines (2010) recoge en su investigación titulada *La tecnología del orgasmo: la histeria, los vibradores y la satisfacción sexual de las mujeres*, en donde revela la visión androcéntrica de la sexualidad y la patologización de la insatisfacción sexual de las mujeres a lo largo de la historia.

En relación a las muñecas eróticas hiperrealistas, el periódico El País (15 de septiembre de 2015) recoge un reportaje titulado *El increíble negocio de las muñecas sexuales hiperrealistas*, en donde narra básicamente el negocio de las muñecas, sin dar apenas visibilidad al hecho de que esas mismas empresas que cita también comercializan con la misma técnica y éxito muñecos eróticos. Ilustra el reportaje a todo color con diversas muñecas y con un solo muñeco, sin explicar las características de la demanda de éste último.

La filmografía ha recogido ampliamente el fenómeno de las muñecas, desde el clásico “juguete sexual” de la muñeca hinchable hasta la muñecas biónicas. La primera película registrada es la película española *Tamaño Natural* (1973), dirigida por José Luis García Berlanga, que trata la soledad emocional y los deseos de un hombre con dificultades para relacionarse y que recurre a una muñeca hinchable como compañera. Posteriormente, *A tamaño Natural* (2000), película estadounidense, dirigida por Mark Rosman, relata la historia de la muñeca de una niña que se convierte en una mujer de carne y hueso, tras la pérdida de su madre. En los años siguientes destacan *Lars and the Real*

Girl (2007), de producción estadounidense-canadiense, escrita por Nancy Oliver y dirigida por Craig Gillespie que describe la vida de Lars (Gosling), un joven peculiar que desarrolla una relación romántica con una muñeca sexual, llamada Bianca, cuya relación acaba siendo aceptada por la familia y la comunidad, y finalmente, la última película que registra la temática investigada, *Air Doll* (2009), película japonesa, de Hirokazu Koreeda, cuya trama gira alrededor de Nozomi, una muñeca hinchable de tamaño natural que a lo largo de la película comienza a cobrar sentimientos y se enamora un hombre al que conoce en un video club. En todas ellas, el sexismo y el androcentrismo se hacen patentes.

Pero además de éstas películas, centradas en la muñecas eróticas, es importante señalar como lo hace Santiago Koval en su libro *La condición poshumana* (2008) el interés del cine por generar mundos híbridos y representar la relación humano- máquina, desde principios del siglo XX con películas como *Metrópolis* (Lang, 1926), hasta otras más conocidas como *Matrix* (Wachowski, 1999), o *Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001). El *Manga* japonés también guarda relación con lo tratado en ésta investigación pero consideramos que es necesario analizarlo en exclusiva.

Mirar la socialización de los más jóvenes es siempre un ejercicio de futuro. Podríamos pensar que en un marco más sofisticado de tecnificación es más fácil superar los límites impuestos, sin embargo ese futuro no parece muy alentador. Las series de dibujos animados no contribuyen a generar nuevos y transgresores imaginarios, un ejemplo es la serie de dibujos *Futurama* (Matt Groening, 1999) que discurren en el siglo XXXI sin trascender en absoluto el mundo conocido y sin deconstruir las jerarquías y binarismos sexo genéricos sobre los que se asienta nuestra sociedad. La historia de *Futurama* pese a las naves, los robots o la cíclope, sigue estando plagada de las actuales “miserias sexistas”.

CONCLUSIONES

La imagen de la Agencia Reuters, de 2014, publicada por El País en Junio de 2016, a raíz de la concesión del premio Princesa de

Asturias al científico Hugh Herr abre un debate sobre la construcción del androcentrismo en el futuro tecnológico, y en la transmisión de esos mensajes por parte de los medios de comunicación social a la ciudadanía. Las simulaciones sociales siempre construyeron imaginarios basados en estereotipos y en roles de género, contribuyendo a la reproducción del sistema. Las simulaciones basadas en el desarrollo de la ciencia y la tecnología, lejos de superar los esquemas tradicionales generan nuevas desigualdades y perpetúan las ya existentes. La proyección mediática de la imagen de Herr referida en éste artículo, sería cuestionable en una mujer por lo que implica de empoderamiento del cuerpo *biónico*.

Los avances tecnológicos están reproduciendo la imagen de personas *ciborg* desde el binarismo y la sexualidad heteronormativa, algo que va en contra la ciencia misma. Hay una permanente agresión a los cuerpos a través de un imaginario estereotipado de “perfección” que es en sí mismo una simulación de “ser” humano. En el caso de las mujeres especialmente, ya que ese cuerpo “construido” no se ajusta a las diversas realidades. Los cuerpos de las mujeres en la sociedad del siglo XXI, son la reproducción de los antiguos maniqués de madera utilizados para mostrar ropa, que han pasado a ser los cuerpos de las modelos de la industria de la moda, una industria del capitalismo que ha implicado el sometimiento de las mujeres a una norma estética, construida por una simulación del cuerpo, y que la ciencia como una industria más, sigue reproduciendo como real.

El *ciberfeminismo*, a pesar de haber contribuido en un primer momento con novedosos planteamientos sobre el significado de la tecnología para producir cambios y llevar a cabo una revolución social desde el género, se ha anclado en el espacio virtual, olvidando el impacto de las tecnologías más innovadoras en la vida de las personas desde un análisis desagregado por sexos y desde una crítica feminista. La crítica debería tener en cuenta, necesariamente, la reproducción de los elementos más tradicionales en los imaginarios construidos a través de la ciencia y la tecnología, que implicará nuevos paradigmas de vejez, seguridad, salud, etcétera.

Para prever los riesgos de los avances tecnológicos en la construcción del “ser” es fundamental incorporar el análisis de género en el desarrollo tecnológico, desde una visión del mercado y del capital. Los avances científicos son absorbidos por el mercado en la fabricación de productos para los cuales hay que crear demanda. En función del producto y del coste se incorporan elementos propios de cada grupo social (especialmente de las *élites*), reforzando estereotipos para aumentar la demanda. Así la industria del cuerpo, del cuidado y del sexo se redefinen en la “ciencia- ficción” y en la difusión de la “pseudo- ciencia” a través de los medios de comunicación social para reafirmar los valores tradicionales, y en el caso del estudio realizado, valores propios de la maternidad y del amor romántico para las mujeres, mientras que para los hombres se siguen asignando valores vinculados a la economía y al sexo.

La tecnología visibiliza nuevos productos que dan paso a fenómenos sociales que tienen un impacto de género, y que deben analizarse desde una metodología feminista. En el caso de los *bebés reborn* y las muñecas eróticas hiperrealistas (que no son los únicos productos en sociedades complejas mediadas por la tecnología) hemos comprobado que representan los dos extremos tradicionales de las construcciones de género: la maternidad y el sexo. Madres frente a guerreros (sociales) con impulsos sexuales incontrolados. Los *bebés reborn* se ofrecen como productos creados en espacios artesanales dirigidos por mujeres y se ofrecen a un público exclusivamente femenino, reproduciendo imaginarios estereotipados: son blancos (en su mayoría) y claramente diferenciados por elementos y colores vinculados a su sexo. La proyección pública (en medios de comunicación) de las consumidoras deja entrever permanentemente desequilibrios psicosociales, sin plantear otras posibilidades en positivo relacionadas con la libre elección o con el juego en la vida de las personas adultas, como ocurre, por ejemplo, con los videojuegos. Las muñecas eróticas hiperrealistas son en cambio una industria de lujo dirigida por hombres en donde se destacan sus títulos académicos, sobre todo el de ingeniería. A pesar de producir también muñecos eróticos no se visibilizan y en cualquier caso el

público al que se orienta es masculino. Se destaca que se dirigen a un consumidor “sano”, que tiene interés por la “anatomía humana”, o que le gusta experimentar sexualmente. Pero del análisis realizado en esta investigación se deduce que la elección reproduce estereotipos sexistas y racistas entre otros, y muy moldeados por los imaginarios de la industria pornográfica hegemónica. Las diferencias, por tanto, entre productos destinados a mujeres y hombres están claramente marcadas por las concepciones sociales de la norma.

La simulación es igualmente reproducción social y acabará produciendo “norma”. El avance tecnológico, especialmente en el ámbito de la robótica y de la biotecnología, convertirá en norma la interacción y convivencia entre humano y máquina, haciendo realidad el proyecto de sociedad *ciborg*. Es, por tanto, indispensable incorporar la perspectiva de género al impacto tecnológico. Hasta el momento, el proceso de tecnificación de las vidas y de los cuerpos no ha logrado superar las divisiones binarias, las visiones androcéntricas y la lógica tradicional patriarcal, a pesar de las innovadoras teorías de Firestone y Haraway. Creer en el poder de transformación social de las pedagogías feministas y de la igualdad, nos ha llevado en ésta investigación a tener confianza en la cultura científica, en la capacidad de la ciencia para desprogramar las desigualdades y programar mundos y relaciones diversas. Pero todo depende de la incorporación de la perspectiva de género en la formación científica, de poner fin al androcentrismo en el conocimiento, para abrir nuevas miradas al mundo real y al futuro.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

Abundancia, Rita. El País, 15 de Septiembre de 2015. *El increíble negocio de las muñecas sexuales hiperrealistas.*

BBC Mundo, 26 diciembre de 2015. *¿Podrías llegar a amar a un robot?*

Ansorena, Javier. ABC.es, 2 de Junio de 2016. *Hugh Herr: La biónica nos hará cuestionarnos lo que significa ser humano.* [Fecha de consulta: 5 de junio de 2016]. Disponible en:

http://www.abc.es/ciencia/abci-hugh-herr-bionica-hara-cuestionarnos-significa-humano-201606020910_noticia.html

Dallo, Eva. El Mundo, 11 de Mayo de 2014. *Un muñeco en lugar de un hijo.*

De Grande, Pablo. *Constructivismo y sociología. Siete tesis de Bruno Latour.* Revista Mad. Universidad de Chile, N° 29, Septiembre de 2013, pp. 48- 57

EFE Bangkok. *Me alegro de verte; soy un acompañante social.* La Voz de Galicia, 17 de febrero de 2016.

EL PAIS, 1 de Junio de 2016. *Hugh Herr, el hombre biónico, premio Princesa Asturias de Investigación.*

Escribano, Mercedes y Quintanilla, Miguel Ángel. *La biotecnología y los medios de comunicación en España.* Revista CTS, nº 4, vol 2, Enero de 2005 (pp. 21- 39).

Espuny Gutiérrez- Solana, Javier. *Bruno Latour, los estudios de la Ciencia y la comprensión.* Revista A Parte Rei, 22, Julio de 2002, pp. 1- 16

Firestone, Shulamith (1976). *La dialéctica del sexo. En defensa de la revolución feminista.* Editorial Kairós.

Haraway, Donna (1984). *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado.* Traducción de Manuel talens con pequeños cambios de David Ugarte. [Fecha de consulta: 1 de junio de 2016]. Disponible en.:

http://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf

Informe (2015). *Biotecnología Aplicada a la Comunicación, ibac 3.0.* Grupo Zeltia.

Informe (2014). *La sociedad de la información en España. Telefónica.*

Latour, Bruno (2001). *La esperanza de Pandora, ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia.* Ed. Gedisa, Barcelona.

Levy, David (2008). *Amor y sexo con robots.* **Paidós Ibérica.**

López de Pariza, Sara y Tejada, Macarena. *Un día en la fábrica de bebés vascos de silicona.* **Productora VICE, 16 de Febrero de 2016.**

Rachel P. Maines (2010). *Tecnología del orgasmo: La histeria, los vibradores y la satisfacción sexual de las mujeres.* **Milrazones.**

Sánchez Perera, Paula y Andrada de Gregorio, Gloria. *Dispositivos, prótesis y artefactos de la subjetividad ciborg.* **Revista de Estudios de la Juventud. Jóvenes, tecnofilosofía y arte digital. N° 102, Setiembre, 2013, pp. 41- 53.**

-
- i. Durante el desarrollo de ésta investigación, el científico estadounidense Hugh Herr, investigador del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), fue galardonado con el Premio Princesa de Asturias de Investigación Científica y Técnica por el desarrollo de prótesis biónicas.
- ii. Seminario de Investigación *Biotecnología, bioética, robótica y simulaciones, desde una perspectiva de género y de la comunicación*, vinculado al Instituto de Investigaciones Feministas y al Departamento de Historia de la Comunicación Social de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid.



**UNIVERSIDAD
DEL ZULIA**

opción

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

Año 32, N° 81, 2016

Esta revista fue editada en formato digital por el personal de la Oficina de Publicaciones Científicas de la Facultad Experimental de Ciencias, Universidad del Zulia.
Maracaibo - Venezuela

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

produccioncientifica.luz.edu.ve