

## Tutorial para chat gay: un video posporno a la interfaz

Por Felipe Rivas San Martín \*

**Resumen:** El texto reflexiona en torno al video *Tutorial para chat gay* de 2010. Se analiza el concepto de “ciberformance” o performance cibernética con que fue conceptualizado originalmente. Además, se problematiza el sistema de grabación utilizado para concebir el video, la técnica de Screencast o video de pantalla como un tipo de medio o género audiovisual. Más adelante se reflexiona sobre las diferentes tecnologías de *cruising* gay y finalmente se aborda la cuestión de la pedagogía homosexual.

**Palabras clave:** tutorial, chat gay, performance, *cruising*, pedagogía.

**Resumo:** O texto reflete sobre o vídeo *Tutorial para chat gay* (2010). Analisa-se o conceito de “cyberformance” ou performance cibernética com o qual foi originalmente conceituado. Além disso, o sistema de gravação utilizado para conceber o vídeo, a técnica de Screencast ou o vídeo de tela como um tipo de meio ou gênero audiovisual é problematizado. Mais tarde, refletimos sobre as diferentes tecnologias de *cruising* gay e, finalmente, a questão da pedagogia homossexual é abordada.

**Palavras-chave:** tutorial, chat gay, performance, *cruising*, pedagogia.

**Abstract:** This text analyzes the concept of “cyberformance” or cybernetic performance, as used initially to define the video *Tutorial para chat gay* (2010). Then, it problematizes the recording system used to conceive the video, as well as the Screencast technique or screen video, as an audiovisual genre. Subsequently, it reflects on the different gay cruising technologies shown, and it concludes by addressing the issue of homosexual pedagogy.

**Key words:** tutorial, gay chat, performance, cruising, pedagogy.

El video *Tutorial para chat gay* (Fig. 1) fue producido en 2010, hace ya ocho años. Su título explicita literalmente el contenido del mismo: se trata de un video tutorial, consistente en el registro comentado de una sesión de chat o cibercharla<sup>1</sup> en la plataforma [www.gaychat.cl](http://www.gaychat.cl).<sup>2</sup> Por el hecho de ser un tutorial, la sesión fue grabada para ser a la vez una *demostración*, una *guía* y una *clase*, donde describo la interfaz de usuario de la plataforma y explico paso a paso la correcta utilización del software, sus protocolos y convenciones.

Hice este video cuando estaba en segundo año de la carrera de Arte en la Universidad de Chile, como ejercicio para un curso de videoarte. Había sido usuario del chat gay, por lo tanto, el video era también una forma de exponer mi propia experiencia en un formato audiovisual. Además, fue un periodo en el que estaba desarrollando proyectos de videoperformance, algunas acciones en Internet y también el año que comencé la serie de *Pinturas de interfaz*.<sup>3</sup>

El video exhibe todo lo que ocurre en la pantalla del ordenador, el encuadre coincide con la pantalla. Al inicio se aprecia un documento de Word abierto, una página blanca que incluye el título del video y la firma de autor. Mi voz en *off* hace la presentación y sirve de guía en todo el tutorial. El ritmo es pausado. Junto al ruido del teclado y los *clicks* del *mouse* serán los únicos sonidos incluidos en el video. Se aprecia también el movimiento del cursor que se ha intensificado gracias a un círculo amarillo transparente que lo destaca. El círculo amarillo cumple una función similar a la del puntero de la pizarra, es un elemento pedagógico. Luego de la presentación hay una breve descripción general de lo que es un chat gay y su función. También una breve reflexión

---

<sup>1</sup> Una cibercharla o chat digital es una conversación escrita entre dos o más personas de forma instantánea y teniendo a la red de internet como soporte.

<sup>2</sup> Se trata de una web de citas gay, creada en 1999 y que fue muy utilizada durante la década del 2 mil y parte de la década actual. Según el sitio [WebArchive.com](http://WebArchive.com), la última actualización registrada es del 6 de diciembre de 2017. Actualmente no se encuentra operativa.

<sup>3</sup> La serie *Pinturas de interfaz* corresponde a cuadros generalmente de mediano y gran formato, donde se traduce pictóricamente la imagen de capturas de pantalla de sitios web e interfaces de softwares de medios. La primera pieza de esa serie fue "Google", una pintura en óleo sobre tela de 300 x 300 cm donde se aprecia el sitio web de Google desenfocado. Ver en: <http://www.feliperivas.com/pintura-de-interfaz.html>.

sobre el desplazamiento y las transformaciones que ha experimentado la práctica del *cruising* gay desde el espacio físico hacia el digital.



Fig 1. Tutorial para chat gay. Ciberformance. Video. 11'30". 2010.

Captura de pantalla del video en la plataforma de Vimeo.

Se cierra la página de Word y accedemos a un explorador de Internet (Mozilla) que estaba previamente abierto en la barra de inicio. Se ingresa a Google y ahí se busca el chat gay de Chile. Accedemos al home del sitio web. Una ventana emergente se abre, se trata de una incompatibilidad de JAVA. La voz en *off* va describiendo cada uno de los elementos del sitio web: la imagen del chico semidesnudo en el centro de la pantalla, los links al chat de texto y video, los anuncios de productos para gays. Se ingresa al chat gay haciendo *click* en el botón de acceso. En la pantalla se despliega una ventana donde se escoge la zona geográfica de Santiago, se incluye un nombre y una descripción de perfil. La voz en *off* realiza algunos comentarios sobre este sistema y sus características. Hay una breve revisión de los perfiles presentes en la sala de chat y se contacta a uno para iniciar una charla. El video termina con el saludo del otro usuario, una descripción final de los pasos a seguir luego de establecer el contacto y un saludo de despedida a los espectadores.

## Ciberformance

La vida humana está repleta de acciones, nos desenvolvemos en el mundo a través de ellas. Gracias a nuestros actos ocupamos el espacio y desplegamos nuestro cuerpo en ese espacio. Lo que hacemos nos constituye, por eso podemos afirmar que somos lo que hacemos. Eso implica que los actos tienen un aspecto productivo, porque producen sujetos y también relaciones de poder. Y esos actos están, a su vez, sujetos a una normalización (Foucault, 2000: 38), a ritualizarse y volverse pesados, densos, normativos. Las jerarquías, violencias y desigualdades del mundo están sustentadas en actos que se han vuelto ley. La lógica del *statu quo* nos dice: el mundo es así porque así es como deben ser las cosas, como deben hacerse. Por eso entiendo el rol político de la performance artística como un compromiso con la interrupción de la rutina de nuestros actos humanos. Un desvío hay en la performance, un distanciamiento del hacer habitual, haciendo, provocando una nueva experiencia. A veces se trata de desvíos muy notorios, polémicos o transgresores. Otras, de desvíos menores, muy sutiles, casi imperceptibles, pero sí subversivos. Y, ya sea a través de la elocuencia de la transgresión o de la profundidad de la subversión, esos desvíos insinúan algo fundamental: que experimentar otra forma de hacer las cosas es posible.<sup>4</sup>

Por eso para mí, una definición mínima de performance artística sería la siguiente: un acto realizado por un cuerpo en el espacio, que produce una experiencia de desvío. Cuando realicé este video lo entendí como un tipo de performance particular que he nombrado como *ciberformance*. Este término correspondía a una contracción que vinculaba el espacio cibernético con la performance. No pretendo defender ese concepto como uno ideal para

---

<sup>4</sup> Utilizo aquí una distinción operativa entre *transgredir* y *subvertir*. Mientras la transgresión es el acto que va en contra de una norma, la subversión consiste en hacer que algo deje de tener su orden normal. Por eso pienso que la subversión opera a un nivel más profundo y radical que la transgresión, aun cuando la transgresión pueda tener mayor efecto inmediato.

categorizar esta pieza, sino más bien utilizarlo como una clave inicial para reflexionar sobre el video y sobre los diferentes aspectos que involucra.

En primer lugar, decir que el video registra un cierto tipo de performance implica que lo que hacemos en la red son acciones, podrían ser entendidas como realizaciones similares a las que hacemos en el mundo físico. Los actos realizados en Internet pueden adquirir sus propios protocolos, ciertas acciones se ritualizan y se vuelven normativas. Desde su masificación en la década de los '90 del siglo pasado, Internet comenzó a ser utilizada por muchos artistas. Las primeras aproximaciones artísticas a Internet, la ocuparon y comprendieron como un *espacio* diferente del mundo material y físico que estábamos acostumbrados a habitar. Este nuevo territorio que emergía de la interacción en red de dispositivos electrónicos, usuarios y programas informáticos, se encontraba aparentemente sometido a lógicas propias y también a potencialidades estético-políticas inimaginables fuera del entorno virtual.

Es por eso que la definición más rigurosa del *net.art* —el nombre que recibió el primer movimiento de arte relativo a Internet—<sup>5</sup> es de carácter espacial.<sup>6</sup> Aun cuando la conceptualización sobre este movimiento no es unívoca, comprenderemos aquí a las obras de *net.art* como aquellas que se realizan específicamente en y para la red, no teniendo sentido o posibilidad de existencia por fuera de ese espacio virtual.<sup>7</sup> Se trata de obras mayoritariamente interactivas y que podrían considerarse como *site specific* de la red. El *net.art* se justificaba en cuanto tal debido a la existencia de un “ciberespacio”.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Para una perspectiva más amplia acerca de las diferentes acepciones del término y los debates acerca de otras opciones denominativas, ver: Prada, Juan Martín (2012).

<sup>6</sup> Habría que aclarar que en el caso del *net.art*, esta noción de Internet como *espacio*, se superpone a la idea de Internet como *soporte* de obra.

<sup>7</sup> Esa manera de entender Internet ha quedado ciertamente obsoleta. Desde su masificación, hemos sido testigos de un tránsito desde la noción de Internet como espacio cerrado y autónomo, al entendimiento de Internet como una tecnología integrada en todos los ámbitos de la vida, desmontando la brecha entre lo físico y lo digital.

<sup>8</sup> *Ciberespacio* es un término acuñado por William Gibson en su novela *Neuromante* de 1984. Aunque no es un término sustituible por el de Internet, ambos están estrechamente relacionados.

Tenemos una acción y un espacio. Un tercer elemento tendría que ser el del cuerpo. ¿Dónde está el cuerpo en Internet? ¿hemos experimentado la superación de la materia y de los cuerpos?

A diferencia tanto de la performance como del videoperformance entendidos tradicionalmente, en este registro audiovisual no se ve la imagen del cuerpo del artista realizando una acción. Al menos no en un sentido literal. En el marco de su proyecto de investigación sobre el videoperformance iberoamericano, el performer mexicano Pancho López, ha comentado que en *Tutorial para chat gay* “no se ve el cuerpo del artista” pero que ese cuerpo sí estaría presente, en la modalidad de un “cuerpo-máquina” que se evidenciaría en la voz en off y también en “el control del cursor” que se visualiza en la pantalla (López, 2018).

Efectivamente, tanto la voz en *off* como el cursor funcionan como indicios de la presencia de un cuerpo. Se trata de un cuerpo pedagógico, pues ambos están ahí para enseñar el funcionamiento del software. Pero más allá de la ausencia o presencia de la imagen del cuerpo del artista, o de los indicios de su presencia, el video exhibe —fuera de toda duda— una relación entre usuario y ordenador, donde la pantalla es el escenario de esa interacción. Y, a la vez, se trata de una relación que anticipa otra relación física: el posible encuentro de los cuerpos homosexuales.

Eso que vemos en la pantalla es —en primer término— la interacción entre un usuario y su ordenador (Manovich, 2017). La visibilidad de esa interacción es un acontecimiento que se ha hecho posible desde los años '80 del siglo pasado, cuando comenzó la masificación de un tipo de paradigma hoy hegemónico para las tecnologías de comunicación: la interfaz gráfica de usuario (Scolari, 2004). Se trató de una revolución. Mientras la pantalla de cine o de televisión convencional supone un *espectador* inmóvil que recibe unilateralmente la información visual, las pantallas de los ordenadores son superficies que no solo se miran, también se tocan o se activan con el uso de

otras interfaces físicas (un *mouse* o un lápiz digital). La interactividad de la interfaz ha desplazado al espectador y ha hecho surgir al *usuario*. Quiero aclarar en este punto que mi descripción de esta transformación implicada en la masificación de las interfaces gráficas de usuario, no es en absoluto entusiasta o contaminada por nociones de progreso o evolución.<sup>9</sup> A lo que quiero apuntar es a que la imagen de la pantalla del ordenador es un tipo de imagen singular, pues es una imagen-herramienta que nos sirve para hacer funcionar el dispositivo, no es solo imagen, también es panel de control. Incluye fotografías, videos, gráficas, banners, menús, textos, hipervínculos, zonas interactivas y zonas insensibles. El chat gay incluye prácticamente todos estos elementos.

El cuerpo se dispone para la interacción con la pantalla. Mi cuerpo se encontraba sentado en una silla ante un escritorio con un teclado y una pantalla. Mi mano derecha movía el ratón y el dedo índice presionaba el dispositivo para activar algunas zonas de la interfaz. También tecleaba algunas palabras. Esas acciones quedaron registradas, recodificadas o traducidas como efectos corporales que modificaban la pantalla. En el video efectivamente hay un cuerpo, pues sin el cuerpo del usuario homosexual no habría interacción con la interfaz del chat gay.

Un cuarto elemento que hemos definido como relevante para la performance es el de la experiencia. La noción de experiencia es vasta y compleja. Por eso nos centraremos en solo dos aspectos, que han cobrado fuerza recientemente y que —a la vez— se relacionan más directamente con el video. Por un lado, la experiencia de usuario y por otro, la experiencia como realidad encarnada para los sujetos minoritarios.

---

<sup>9</sup> Este entusiasmo interactivo es el que ha marcado la época de las pantallas computacionales desde que en 1984 hiciera su aparición la Macintosh. El spot de 1983 que anunciaba la creación de este nuevo ordenador hace una directa referencia orwelliana: una rubia y atlética mujer corre por los pasillos de un mundo retrofuturista gris e hipertecnológico. Sostiene un pesado martillo y la persigue un contingente policial armado. Accede a un gran auditorio similar a una sala de cine donde se encuentran hileras de espectadores uniformados que escuchan pasiva y disciplinadamente el mensaje de un gran hermano en la pantalla. La chica hace un giro sobre su propio eje, toma impulso y lanza el martillo que golpea certero la pantalla

Para Donna Haraway la experiencia es una *ficción* y al mismo tiempo, es un “hecho político de gran importancia” (Haraway, 1991: 253). Que la experiencia sea una ficción, no significa que no sea importante, todo lo contrario. Ella las sitúa en el mundo de las ficciones tan solo para advertirnos que esas experiencias no son ineludibles, sino una más entre una pluralidad de posibilidades. A eso nos referimos en el contexto del activismo de disidencia sexual chileno cuando insistimos en la necesidad de politizar la ficción: desde nuestra propia experiencia podemos imaginar otras realidades. La experiencia homosexual en red es una ficción, pero es una ficción significativa que también tiene su política y su necesidad de imaginar otras ficciones.

Laura Milano ha comentado que este video utiliza la táctica del “distanciamiento” (Milano, 2016), se trata de una de las modalidades de la guerrilla de comunicaciones, concepto acuñado por el colectivo a.f.r.i.k.a. para reunir una serie de prácticas y tácticas contraculturales que tienen por objeto la subversión de los sentidos estabilizados por la norma de la industria cultural. Estas tácticas van desde el *grafitti* a la intervención publicitaria o de medios de comunicación. De acuerdo al *Manual de Guerrilla de las Comunicaciones*, el distanciamiento es uno de los dos principios fundamentales de estas operaciones. Consiste en “cambios sutiles en la representación de lo habitual que sacan a la luz nuevos aspectos de lo representado, crean espacios para una lectura no habitual de acontecimientos habituales y producen, por medio de desplazamientos, unas significaciones no previstas ni esperadas” (Grupo autónomo a.f.r.i.k.a., Blisset, Brünzels, 2000: 46).

Cuando realicé el video me importaba mucho la idea de hacer pública una experiencia individual y privada, exponer una práctica que se mantenía aún oculta. Y me pareció que el formato pedagógico del tutorial podía agregarle al gesto una formalidad y seriedad útil para el objetivo ambiguo de ser, a la vez, una exposición y un ejercicio de análisis crítico del chat gay. Al mismo tiempo el tutorial aparecía como un formato aparentemente neutral que se estaba

poniendo al servicio de una inconfesada incitación a la homosexualidad. Imagino que toda esa ambigüedad de sentidos se podía leer con mucha más fuerza y sorpresa en el contexto y momento en que fue realizado el video, cuando las redes sociales no tenían la masividad y el desparpajo sexual que exhiben hoy.

### **Screencast: hacer un video de la interfaz homosexual**

La interfaz gráfica de usuario ha sido proyectada utópicamente como una superficie invisible: la mejor interfaz debe ser invisible al usuario. Se ha afirmado que toda tecnología pasa por dos etapas: en la primera, el dispositivo es muy evidente. En la segunda se interioriza hasta volverse invisible (Scolari, 2004). La ideología de la interfaz nos dice que ésta debe ser clara y transparente. Que la tecnología es solo una herramienta para que los usuarios logren sus fines, sus objetivos. La interfaz debe ser utilitaria. ¿Cómo sabemos si estamos ante una buena interfaz? Por su grado de “usabilidad” (Clarenc, 2011: 579). El fin de la interfaz es ser cada vez menos ella misma, es ser el acoplamiento perfecto entre el hombre y la máquina: el canal que los convierte en uno.

Paradoja de la interfaz: lo único que el usuario del sistema puede ver, ha sido definido como algo que debiera ser visto lo menos posible, que debiera desaparecer. La interacción con la interfaz, debiera ser un acto inconsciente. La interfaz: una imagen-instrumento que debe desaparecer en cuanto tal (como imagen), para hacer funcionar el sistema en forma eficiente. ¿Qué le pasa al sistema cuando uno decide hacer aparecer la imagen?

*Tutorial para chat gay* es una pieza en que la interfaz ha sido *capturada* y en ese mismo proceso, anulada y desnaturalizada. La captura en video convierte a la interfaz en una imagen y así, deja de ser interfaz. Ya no se puede interactuar con esa imagen que aparece en el video, es un procedimiento de

regresión o repliegue tecnológico. Algo similar ocurre en la serie *Pinturas de interfaz*, que vengo trabajando desde 2010.<sup>10</sup> La imagen de la interfaz deviene objeto de contemplación estético-reflexivo, ya no de interacción. La captura es la frustración de la interfaz. Entre el cuadro pintado, el video y la interfaz del ordenador se podría establecer una relación de genealogía de las pantallas: imagen fija, imagen movimiento, imagen interactiva.

Este video corresponde a la grabación de una sesión de chat registrada en tiempo real gracias al programa *Camstudio*,<sup>11</sup> que transforma la imagen que aparece en la pantalla del ordenador en un producto audiovisual independiente. Estos programas computacionales son usados habitualmente para crear video tutoriales que enseñan a usar diferentes herramientas digitales, explican el funcionamiento de un software, etc.

Los videos de *software* son objetos de los nuevos medios. Y no se trata solo de un registro de la pantalla. Más bien, son videos del *software* donde éste es el protagonista. Lo que vemos es el registro de los cambios en el tiempo de todos los *softwares* visibles en la pantalla. Esos cambios pueden ser los del sistema operativo, los anuncios imprevistos de una incompatibilidad de formato, los que operan en un video puesto en *play* o los GIF, esas breves imágenes animadas condenadas a repetirse sin fin. También otros objetos animados de la interfaz y los que se activan por acción del usuario sobre la pantalla.

Lo importante aquí —pienso— es que se trata de registros del propio proceso del dispositivo (su funcionamiento autónomo e interactivo), realizado por el dispositivo, como una especie de auto-registro audiovisual, una video-*selfie* del ordenador. Ese sería el aspecto autónomo. Pero también está presente la instancia interactiva, la presencia de un cuerpo humano, el usuario. Si tenemos en cuenta que la relación entre usuario y ordenador es mucho más cercana y

---

<sup>10</sup> <http://www.feliperivas.com/pintura-de-interfaz.html>.

<sup>11</sup> <http://camstudio.org/>.

personal que la existente entre un espectador y la pantalla de cine o de TV, podemos afirmar también que estamos ante el registro de un proceso muy íntimo, incluso erótico, entre el yo y el tú de la relación humano-máquina. El paradigma de la interfaz gráfica de usuario —de tipo instrumental— ha hecho perder de vista esa relación entre usuario y ordenador, que era mucho más clara con el paradigma anterior, de tipo *conversacional*, en que el operario debía conocer un código para *conversar* directamente con el ordenador. En las versiones de pantalla, esa relación se visualiza como un texto en blanco o verde sobre un fondo negro. Hay un exhibicionismo en el video. Y un *voyeurismo* del espectador. Exhibicionismo y *voyeurismo* son dos características del audiovisual. Hay una cierta condición pornográfica en el video de los *softwares*, al develar el funcionamiento del programa. Y esa condición se acentúa por el contenido o tipo de *software* del que estamos hablando, un *software* y una plataforma creados para el contacto homosexual.

En 2004 se bautizó a estas grabaciones digitales con el nombre de *screencast*. El columnista Jon Udell había estado experimentando esta nueva técnica. Resultado de su fascinación, decidió publicar un post titulado “Name that genre”, donde invitaba a los lectores de su blog a poner un nombre para este emergente tipo de objetos mediales.<sup>12</sup> En respuesta, el nombre fue propuesto a la vez por Joseph McDonald y Deeje Cooley.<sup>13</sup> En ese momento se definieron ciertas características y también se puso acento en la ambigüedad de su naturaleza. ¿Se trataba de un nuevo medio o de un nuevo género audiovisual?

En una de las columnas de Udell, reafirma su fascinación con este nuevo género audiovisual, mucho más idóneo —afirma él— para la venta de productos de *software*. Las *Screencast* surgen inicialmente con una implicación a la vez comercial y pedagógica. Los usuarios y consumidores de *softwares*

---

<sup>12</sup> <https://web.archive.org/web/20080616182527/http://weblog.infoworld.com/udell/2004/11/15.html%20#a1114>.

<sup>13</sup> <http://jonudell.net/udell/2004-11-17-name-that-genre-screencast.html>.

realizaban videos de su propia experiencia con el producto, comentaban sus aspectos positivos y negativos. Producían cercanía con el espectador, convirtiéndose así en promotores y vendedores del *software*. El post de Udell termina con una recomendación a las empresas: “Dejen que sus clientes vendan su *software*”.

Hoy por hoy, la relación de complicidad entre las tecnologías tecno-afectivas del mundo digital y las dinámicas neoliberales del mercado está más que clara. En el video *Tutorial para chat gay* el botón de acceso al chat se acompaña de la foto de un chico a torso desnudo al centro de la pantalla, rodeado de banners publicitarios que ofrecen diferentes productos asociados al consumo gay.

### **La historia pornográfica de las capturas de pantalla**

En palabras de Udell, una *screencast* o video de pantalla es más fidedigno y más real que una *screenshot* (fotografía digital de la pantalla). La diferencia entre una *screenshot* y una *screencast* es la que existe entre una fotografía y un video, una distinción ya habitual entre imagen fija e imagen movimiento. Pero en esta disputa medial en que el video es presentado como “más real” que la fotografía, se cuele también otro aspecto: el de la tradición pornográfica y su reclamo de autenticidad, verdad y realismo. La imagen pornográfica al igual que la imagen de un asesinato, estaría más allá de la representación. Curiosamente, este aspecto pornográfico de la representación está presente en la misma historia de las capturas de pantalla, desde su primera aparición en la década de los ‘50 del siglo pasado.

Según Matthew Allen, las primeras capturas se hicieron a fines de la década de 1950 y consistieron literalmente en fotografías de la pantalla, realizadas con cámaras fotográficas que se instalaban frente a la máquina (Allen, 2016). Un hecho descrito hasta ahora como “anecdótico”, es que la primera fotografía de una pantalla computacional exhibía una chica *pin-up*. Un ingeniero anónimo de

IBM programó esta imagen-movimiento en una de las computadoras del proyecto SAGE, desarrollado por la Fuerza Aérea norteamericana, IBM y el MIT. SAGE tenía por misión interceptar posibles ataques de misiles durante la Guerra Fría. Se trataba de una red conformada por radares, centros computacionales, estaciones de comunicación y aviones interceptores. Las computadoras, llamadas “AN/FSQ-7” eran enormes centros que ocupaban varios pisos, las más grandes construidas hasta hoy y llegaron a ser más de 30 edificios repartidos por todo EEUU. Se trataba de las primeras computadoras con interfaces gráficas interactivas que incorporaban una pistola con la que se intervenía directamente en la pantalla.

Las imágenes que se visualizaban habitualmente en esas consolas correspondían a mapas y a la trayectoria de objetos que sobrevolaban el espacio aéreo norteamericano. En esos centros existían protocolos ante errores o problemas en el funcionamiento de las máquinas: cualquier anomalía se registraba en fotografías polaroid. De todas esas imágenes protocolizadas del error tecnológico, solo dos lograron salir de los centros SAGE y hacerse públicas: una es la del Primer Piloto Lawrence Tipton, posando con un cigarrillo frente a la consola de mantenimiento de la computadora AN/FSQ-7. La otra, es la foto de la chica *pin-up*, tomada por el mismo Tipton.

Allen nos advierte de un hecho importante: no estamos simplemente ante “la imagen de una chica *pin-up*, sino una imagen de una chica *pin-up* que se muestra en una pantalla de computadora interactiva” (Allen, 2016: 655). En efecto, la imagen de la pantalla establece una relación con el dispositivo que permite su emergencia. La chica *pin up* en la pantalla militar de los años cincuenta anticipa la actualidad de la interfaz: una superficie visual sexy, erótica, atractiva, dispuesta como panel de control, un dispositivo pornográfico de entretenimiento y de guerra.

### El chat gay como tecnología de *cruising*

En mi propuesta artística e investigativa he abordado recurrentemente las tecnologías de encuentro y comunicación entre personas homosexuales. Para ello me he servido de la noción de *cruising* homosexual.<sup>14</sup> Ejemplo de ese interés han sido la instalación *CABINA* (2012), que replicaba en escala 1:1 la cabina de un cibercafé para encuentros homosexuales.<sup>15</sup> También algunos acercamientos a Grindr, como la pieza *Poéticas de Grindr* (2017), donde reproduzco en neón algunas frases típicas que se repiten en la comunicación de esa red geosocial.<sup>16</sup> Asimismo, el proyecto *QueeRivas Code* (2012), incluyó códigos QR, performance y experiencias de *cruising* en cibercafé gay de Santiago.<sup>17</sup> Y finalmente la propuesta de residencia *Cruising Quito* (2017) en que relacionaba las técnicas de *cruising* físico (analógico) con las más recientes tecnologías de encuentro por aplicaciones (digitales), y que se materializó en la pieza *Post SIDA*, un código QR de condones que enlazaba al sitio web con la información de esos encuentros.<sup>18</sup> El video *Tutorial para chat gay* hace parte de ese conjunto de proyectos.

Los espacios de *cruising* o ligue homosexual se han constituido como emplazamientos antinormativos y provisorios. Se trata de tácticas de ocupación, reapropiación y resignificación de ciertos fragmentos urbanos que se transforman ocasionalmente en territorios de despliegue anónimo e ilegal del deseo. Aun cuando un espacio se convierta en un lugar habitual de *cruising*, esa habitualidad no está nunca asegurada del todo.

---

<sup>14</sup> *Cruising* es un término en inglés que refiere a la práctica de búsqueda de encuentros sexuales ocasionales en lugares públicos, parques, plazas, playas, etc. También existen lugares específicos donde se puede desarrollar *cruising*, como bares y locales de sexo.

<sup>15</sup> <http://www.feliperivas.com/cabina.html>

<sup>16</sup> Esa pieza fue incluida en la muestra *Internet mon amour* de 2017, Sala Juan Egenau, Santiago de Chile.

<sup>17</sup> <http://www.feliperivas.com/queerivas-code.html>.

<sup>18</sup> <https://cruisingquito.weebly.com/>.

Plazas, parques, callejones, umbrales, terrenos baldíos, bordes de ríos, pasos bajo nivel, baños públicos, esquinas donde la claridad iluminista del alumbrado callejero no alcanza a llegar. Esos han sido los sitios privilegiados del *cruising*. ¿Por qué existe el *cruising*? Pues habría que aclarar que éste es un efecto de la exclusión social. Al no poder acceder de manera igualitaria a los espacios de presentación y representación tradicionales o hegemónicos (televisión, prensa, mercado,<sup>19</sup> instituciones, espacios públicos), lxs sujetxs marginadxs producen otros canales, vías y códigos de existencia, que se caracterizan por no ser legibles para la mayoría. En español existen varios proyectos que han abarcado este tema de investigación desde las prácticas artísticas. Entre los más relevantes se encuentran *Geografías del morbo*, proyecto de cartografía de espacios de *cruising* desarrollado por el artista y académico Pepe Miralles, de la Universidad Politécnica de Valencia.<sup>20</sup> El segundo es el catálogo de la muestra *The Gendered City*, (Navarrete, James, 2004). Definiremos ese conjunto de producciones como *tecnologías del margen*. El *cruising gay* es una de ellas.

Pensar la realidad desde su condición tecnológica, implica no solo reconocer la importancia de la política —y la poética— de los soportes técnico-materiales. Consiste principalmente en introducir una dimensión material-materialista que sirva para desmontar las formaciones ideológicas asociadas a los modos de producción contingentes. Soy de aquellxs para quienes ha sido importante explicitar la relación entre tecnología y sexualidad. Uno de aquellxs para quienes entender la sexualidad como algo mediado por tecnologías, o comprender la sexualidad como un cierto tipo de tecnología en sí, ha sido una posibilidad emancipadora. Esto se debe a que cuando la sexualidad aparece como una tecnología, podemos resistir la naturalización de la sexualidad, es

---

<sup>19</sup> Es probable que en el sector del mercado sea donde mayor incorporación experimenten las identidades no heterosexuales, especialmente por el carácter diversificado de la actual economía neoliberal.

<sup>20</sup> La información de ese proyecto de investigación se encuentra en el sitio web <http://www.geografiasdelmorbo.com>.

decir, resistir aquella formación ideológica que ubica la sexualidad en el ámbito de lo natural, esencial, no modificable ni politizable. Preciado dedica un capítulo de su libro *Manifiesto contra-sexual* a este punto, señalando que: “comprender el sexo y el género al modo de tecnologías permite zanzar la falsa contradicción entre esencialismo y constructivismo. No es posible aislar los cuerpos (como materiales pasivos o resistentes) de las fuerzas sociales de construcción de la diferencia sexual” (Preciado, 2002: 126).

Los medios de comunicación también han sido una vía para el contacto homosexual. Pero hay que puntualizar que las características de los medios de comunicación convencionales y hegemónicos, los han hecho menos apropiables para las minorías excluidas. La radio, los periódicos o la televisión se encuentran mayormente sometidos a líneas editoriales conservadoras.<sup>21</sup> Por eso, cuando surge Internet se abre un territorio posible de apropiación, sin las mediaciones autoritarias o restrictivas de la lógica editorial, y además, bajo el resguardo semi-anónimo de la web. Esto queda en evidencia cuando verificamos los modos en que los homosexuales han aprovechado intensamente el surgimiento de espacios virtuales como modos de expresión y relación. Es el caso del chat gay, las plataformas web o las aplicaciones geosociales de contacto.

En otro texto propuse una distinción analítica entre las diferentes modalidades de *cruising*: la dimensión espacial y comunicacional. También la modalidad analógica frente a la digital (Rivas San Martín, 2018). En un caso muy tradicional, dos chicos gays masturbándose en un parque o en un baño público, estarían practicando un tipo de *cruising* a la vez espacial y analógico. En base a esta metodología de análisis, el chat gay correspondería principalmente a un

---

<sup>21</sup> Habría que señalar que tanto los periódicos como la radio sí han dado posibilidad a una apropiación contracultural marica, que se ha manifestado en medios independientes y autoagenciados. En Chile, por ejemplo, existió el programa radial *Triángulo Abierto*, en la década de los '90 y principios de los años dos mil, que se transmitía en radio Tierra, un proyecto feminista del espacio La Morada. En dicho programa también hubo espacios de contacto, o se entregaba información sobre lugares de *cruising*.

tipo de *cruising* comunicacional y digital. Pero al mismo tiempo incorpora una dimensión espacial, dada por la capacidad de elegir una sala de comunicación territorial: en el registro de video se exhibe el chat de una sala de Santiago de Chile. Este cruce entre lo espacial y comunicacional se replica en los sitios web de contacto como Manhunt.com y se agudiza hasta volver obsoleta esa distinción en las aplicaciones como Grindr que son comunicacionales/digitales y a la vez funcionan con tecnología de geolocalización satelital, participan directamente de las nuevas formas de control espacial.

Es muy probable que esas mismas tecnologías funcionen como un cierto espacio en sí. La noción de *espacio virtual* atraviesa todos los tipos de *cruising*, independientemente de si utilizan o no la red, si son físicos o digitales. Y esto se debe a que el *cruising* virtualiza el espacio porque lo abre a otras posibilidades, más allá de las que le son propias. Lo pluraliza. Un parque o un baño público pueden ser solo un parque y un baño público. Una esquina poco iluminada podría ser solo eso. Pero también podrían ser espacios de encuentro sexual. Con el *cruising*, otro espacio es posible, virtualmente hablando.

### **Pedagogía homosexual**

Cuando hice este tutorial no pensaba que fuese un *verdadero* tutorial con intención pedagógica. Creo que lo imaginaba más bien como una suerte de enmascarada pedagógica, que se apropiaba de la gramática del tutorial como un recurso o un medio para exponer una experiencia reflexiva en torno a la práctica de ser un homosexual en red. Apostaba a que la relación entre el tema —el chat gay—, y el medio o género en que se exhibía —video tutorial— funcionaran como un dispositivo tal vez crítico, irónico o paródico. En cualquier caso, me parecía que había un cierto descalce o impropiedad en realizar el videotutorial de un chat gay. A pesar de eso, he recibido algunos comentarios que me han señalado la ambigüedad de ese gesto y el estatuto incierto de su resultado. Esos comentarios coinciden en que el video tutorial podría,

efectivamente, funcionar como un tutorial convencional dependiendo del contexto en que circule. En ese sentido, por ejemplo, no sería lo mismo ver este video en la plataforma de Vimeo o en Youtube. En el primer caso, quedaría claro su estatuto de pieza experimental, artística. En el segundo, su estatuto sería más opaco, pues Youtube es el medio por excelencia donde se pueden encontrar videotutoriales. Lo mismo ocurriría con el video presentado en un museo o una galería, espacios que provocan la “artistificación” de todo lo que ingrese en su interior.

Jacques Rancière ha insistido en una crítica a la tradición pedagógica convencional tanto en el contexto educativo como en el campo del arte. Ha afirmado que la relación pedagógica utiliza la explicación como elemento productor del ignorante, como sujeto que se ubica en una situación de inferioridad ante el maestro:

Explicar alguna cosa a alguien, es primero demostrarle que no puede comprenderla por sí mismo. Antes de ser el acto del pedagogo, la explicación es el mito de la pedagogía, la parábola de un mundo dividido en espíritus sabios y espíritus ignorantes, espíritus maduros e inmaduros, capaces e incapaces, inteligentes y estúpidos (Rancière, 2003: 21).

Para él, la lógica de la comprensión es una ideología de poder que oculta una verdad: los sujetos aprendemos sin necesidad de explicación, sin la guía de un maestro. Lo hacemos todo el tiempo. Pienso que este razonamiento vale también en el caso del *Tutorial para chat gay*. Es muy probable que para aprender a usar un chat gay no sea necesario que te lo explique un maestro. Yo mismo no lo necesité, aprendí solo, por necesidad y deseo. También porque las interfaces contemporáneas están construidas como medios intuitivos, cuyas metáforas nos son familiares.

A la vez, cabría comentar el fenómeno de la enorme cantidad de videotutoriales hoy existente, creados para las más diversas funciones, muchas de ellas absurdas o mal realizadas: tutoriales inservibles, ruidosos, etc. Como efecto de su masificación, el tutorial se expone hoy como una suerte de pedagogía pervertida, a veces antipedagógica, *kitsch*, donde asistimos a la multiplicación de los maestros y —por tanto— a la disolución de la distancia entre maestro y alumno.

Pienso, de todos modos, que ese aprendizaje homosexual es parte de nuestra propia biografía. Quienes hemos experimentado la marginalidad simbólica y cultural ya sea por razones de clase, raza, género o sexualidad, no hemos tenido maestros que nos expliquen. Como un espectador emancipado (Rancière, 2010) a la fuerza, hemos debido aprender mirando a otros que pudimos conocer en la vida, esos otros iguales o parecidos a nosotros. Aprendimos de ellos imitando sus códigos de sobrevivencia, copiando las maneras que nos pudieran servir. Igual como lo hicimos cuando aprendimos a hablar.

### **Bibliografía**

- a.f.r.i.k.a, grupo autónomo; Luther Blisset y Sonja Brünzels (2000). *Manual de guerrilla de la comunicación*. España: Virus.
- Allen, Matthew (2016). "Representing Computer-Aided Design: Screenshots and the Interactive Computer circa 1960" en *Perspectives on Science*, volume 24, número 6, noviembre-diciembre. Estados Unidos: The MIT Press Journals.
- Clarenc, Claudio Ariel (2011). *Nociones de cibercultura y periodismo*. Argentina: Lulu.
- Foucault, Michel (2000). *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Haraway, Donna (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. España: Cátedra.

López, Pancho (2018). "Nuevas cordilleras: performance y video en Chile" en *Videoperformance*, 28 de marzo. Disponible en: <https://videoperformance.org/2018/03/28/chile/>. (Acceso: 01 de agosto de 2018).

Milano, Laura (2016). "Visualidades insurgentes: una aproximación a las representaciones de las sexualidades y las corporalidades disidentes en la pospornografía" en *Revista Textura*, volumen 18, número 38. Brasil: Universidad Luterana do Brasil. Disponible en: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/2232/1940>. (Acceso: 01 de agosto de 2018).

Navarrete, Ana y James Williams (eds.) (2004). *The Gendered City: espacio urbano y construcción de Género*. España: Universidad de Castilla-La Mancha.

Prada, Juan Martín (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. España: Akal.

Preciado, Beatriz (2002). *Manifiesto contra-sexual: prácticas subversivas de identidad sexual*. España: Prima.

Rancière, Jacques (2007). *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Argentina: Del Zorzal.

\_\_\_\_\_ (2010). *El espectador emancipado*. Argentina: Manantial.

Rivas San Martín, Felipe (2018). "Geolocalizar el *cruising*. Notas sobre Grindr y otras tecnologías del sexo gay" en Francisco Godoy Vega y Felipe Rivas San Martín (eds). *Multitud Marica: activaciones de archivos sexo-disidentes en América Latina*. Chile: Museo de la Solidaridad Salvador Allende.

---

\* Felipe Rivas es artista visual y activista de la Disidencia Sexual. Magister en Artes Visuales en la Universidad de Chile. Actualmente vive y trabaja en Valencia, España, donde realiza el Doctorado en Arte de la UPV, como becario de la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica, CONICYT. Ha participado en muestras colectivas de arte en Chile, Argentina, Alemania, España, Perú, Colombia, Estados Unidos, Ecuador, México, Suiza, Serbia, Nicaragua y Francia. Es co-fundador de CUDS (Colectivo Universitario de Disidencia Sexual), en 2002, espacio en el que participa hasta hoy. Fue editor de la revista digital *Disidenciasexual.cl* durante 2009. Dirigió la revista de estudios queer *Torcida* en 2005. Es coeditor (junto a Francisco Godoy Vega) del libro *Multitud Marica* (2018). Vincula la producción artística y el activismo con la investigación, la escritura y la curaduría, en asuntos relativos a arte, política y tecnologías, teoría queer, posfeminismo. E-mail: [frivas@gmail.com](mailto:frivas@gmail.com)