

El cuerpo bidimensional: aproximaciones al cuerpo-imagen y los erotismos disidentes en *Grindr*

The bidimensional body: approaches to the body-image and the dissident eroticism on *Grindr*

Carlos Viscaya¹

Resumen: Esta investigación ofrece distintas aproximaciones al cuerpo-imagen como categoría analítica acerca de las corporalidades en entornos digitales, es decir, al cómo podemos entender el cuerpo en su nivel de interacción fuera de la co-presencia física. Esta investigación recupera el análisis de entrevistas realizadas a usuarios de Grindr, aplicación móvil cuyas particularidades son la geolocalización, su uso para la interacción homoerótica y la presentación de los perfiles en forma de catálogo de imágenes; estas aproximaciones permiten la problematización en torno a los estudios del cuerpo y de las sexualidades y placeres no hegemónicos.

Abstract: This research offers different approaches to the body-image as an analytic category about corporalities in digital environments, i.e, the way we are able to visualize the body at its level of interaction outside of physical co-presence. This study retrieves the analysis of interviews conducted to Grindr users, a mobile application, characterized by its geolocation system, use for homoerotic interaction and the presentation of profiles in the form of an image catalog; these approximations allows the problematization surrounding the studies of the body, sexualities and non-hegemonic pleasures.

Palabras clave: Cuerpo-Imagen; Cuerpo bidimensional; Sexualidad; Interacción; *Grindr*

Introducción: agendas de investigación sobre las corporalidades

El cuerpo, el propio y el ajeno, se vuelven las membranas entre nosotros y el mundo, lo que nos acerca a la experiencia y la vivencia de las realidades, múltiples y polisituadas; la corporalidad se vuelve la primera herramienta de interrelación, la fachada, el escenario y el actor; el objeto de investigación para las Ciencias Sociales.

La coyuntura global de interconexión, de pluralidad de identidades, expresiones y confrontación a las normatividades ofrece la posibilidad de análisis multidisciplinares, de líneas

¹ Licenciado en Sociología, UNAM, Sociología del Cuerpo, Estudios de Género, Teoría Queer, Feminismos, Derechos Humanos. viscaya@outlook.com

de investigación en relación a la forma en que estos contextos establecen un diálogo de cuerpos que les modifica, les descompone y reconstruye desde otros horizontes; el cuerpo se transforma y adquiere otros significados, el cuerpo se ofrece como un campo para distintas agendas de investigación, toda vez que la multiplicidad de apropiaciones amplía las posibilidades epistemológicas sobre El Cuerpo.

No son pocos ya las y los autores que se ha preocupado y dialogado con contextos actuales para ofrecer distintas líneas de investigación sobre las corporalidades en escenarios contemporáneos (Sabido Ramos y Cedillo Hernández, 2014; Mejía R, 2015; Yehya, 2015; Monreal, 2015, Ramírez Ibarra, 2017; Muñiz, 2014; Parrini, 2012; Le Breton, 2012; De la Garza, 2012), autores que han discutido sobre el ciborg, lo queer, lo trans, la videopolis, la sociedad sin cuerpos, el cuerpo imagen, el cuerpo fragmentado, el posporno, etcétera, a fin de ofrecer una serie de agendas que más allá de cerrar la capacidad epistemológica de El Cuerpo, amplían los escenarios, niveles analíticos y disciplinas que permitan entender la corporalidad como objeto de investigación inacabado.

Esta investigación se enfocará en la corporalidad en su nivel de interacción para ofrecer distintos acercamientos al cuerpo fuera de la copresencia física, punto nodal de la corriente de pensamiento microsociológica, de tal forma que podamos poner en movimiento la herencia teórica de Goffman y Collins a fin de acercarnos al “¿Puede haber interacción sin cuerpo?”, esto a través de la comprensión del cuerpo comprimido en dos dimensiones -cuerpo bidimensional- que ofrece la imagen en la dinámica de *Grindr* por su interfaz que permite la presentación de perfiles en forma de catálogo de imágenes. *Grindr* es una aplicación geosocial que permite la ubicación en tiempo real de los usuarios más cercanos entre sí con el fin de establecer encuentros erótico-afectivos entre personas socializadas como hombres, así, podremos acercarnos a la corporalidad enunciada desde las sexualidades en resistencia.

Los resultados aquí presentados y discutidos son el producto de dos meses de trabajo de campo en el Estado de Aguascalientes, que arrojaron 10 entrevistas semiestructuradas a usuarios de esta aplicación¹, resultados que hacen énfasis en cómo el cuerpo, desde las lógicas propias de la aplicación, permite la interacción más allá de la copresencia, el cuerpo ha transitado, al menos en este caso, al sentido bidimensional, a un cuerpo imagen que sin embargo, permite la interacción entre los usuarios.

Metodología: el campo de investigación en *Grindr*

Grindr es una aplicación de teléfonos celulares inteligentes para encuentros erótico-afectivos, esta aplicación tiene como población objetivo a hombres gay, bisexuales y trans; fue lanzada en 2009 y se caracteriza por su sistema de geolocalización (*geosocial*) que permite a sus usuarios establecer contacto con las personas más cercanas a su ubicación, el diseño de interfaz de la aplicación presenta los perfiles en un formato de catálogo de imágenes, por lo que los usuarios al ingresar reciben contenido visual. Actualmente la aplicación, de acuerdo con datos de la compañía (www.grindr.com), cuenta con más de tres millones de usuarios activos diariamente, distribuidos en 234 países.

A partir de estos datos podemos dimensionar la relevancia de *Grindr* (y de otras formas de comunicación e interacción mediadas por tecnologías de la información) para analizar los procesos de interacción social y la forma en que estos entornos digitales ofrecen campos de investigación para las ciencias sociales, ya Hine (2015) piensa en esta coyuntura planteando la necesidad de establecer análisis más profundos en los procesos de investigación, haciendo uso de las herramientas proporcionadas por los mismos entornos digitales, de manera que se pueda dar cuenta de la forma en que lo digital se ha adherido a las formas de interacción social, así como en la serie de estrategias de estas realidades polisituadas, que escapan a la copresencia y los entornos físicos, para colocarles en el campo online.

¿Cómo, desde la multiplicidad en el desarrollo en las tecnologías de la información y comunicación, a través de softwares y hardware más complejos de interrelación sujeto-espacio, la etnografía, y todas las ciencias sociales y humanas, pueden construir-incidir en el replanteamiento de sus campos de investigación? ¿Cómo re-pensar el campo desde una lógica on y off line? ¿Cómo pensamos lo virtual desde esta perspectiva de re-planteamiento?

Ryan (2015) y Gómez Cruz y Ardèvol (2013) en tanto, problematizan estas preguntas, por un lado, Cruz y Ardèvol plantean la necesidad de pensar el campo de estudio desde las dinámicas de la interacción sujeto-sujeto a través de las tecnologías de la información y comunicación, trayendo de nuevo la noción de los campos multisituados y las lógicas de análisis online/off-line, por otro lado, Ryan invita a pensar en la dimensión del imaginario de la virtual en su relación con la tecnología digital, es decir, en los entornos digitales productos de la potencia que ofrece lo virtual.

Es decir, *Grindr* configura un entorno digital que permite el análisis de la reconfiguración de la interacción social con relación a la sexualidad y el erotismo de los usuarios, lo que implica un movimiento epistemológico y metodológico desde la Sociología para problematizar el objeto de investigación.

Los sitios de internet para citas abrieron el mercado para un propósito más específico: cruising online. Internet en definitiva ha tenido un gran impacto sobre la sexualidad contemporánea [...] estos sitios [aplicaciones] ofrecen una experiencia más “real” en el sentido que fuerza a los usuarios a crear una descripción visual al incluir una fotografía, en lugar de sólo una auto descripción en palabras” (Phillips, 2015)

Para los fines de esta investigación se planteó como estrategia metodológica principal un total de 10 entrevistas semiestructuradas a usuarios de *Grindr*, la entrevista, en su generalidad, no es sólo una conversación, es una conversación formal entre el investigador y el informante,

con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando. (Murillo Torrecillia, et al, 2015:6)

Así, la batería de preguntas de la entrevista semiestructurada permitió profundizar en la experiencia de los informantes en relación con las implicaciones del uso de la aplicación de teléfono celular en su interacción con fines sexuales, eróticos y afectivos

El instrumentó se dividió en tres: 1) Percepción de la corporalidad propia y de los demás, 2) Uso general de *Grindr* y 3) la forma de interacción social a través de *Grindr* en tanto la dimensión del cuerpo en fotografías (bidimensional).

El contacto con los informantes se logró a través de un perfil diseñado exclusivamente para la investigación donde se ofrecía información referencial académica y el objetivo general de la entrevista, todos los informantes hicieron el primer contacto para colaborar con la investigación.

El lugar de las entrevistadas fue puesto a consideración de los informantes, que eligieron, por comodidad, confidencialidad o seguridad, lugares públicos (café, parques y Universidad) y espacios privados, cada entrevista inició con la firma de un acuerdo de confidencialidad y manejo de datos personales a fin de garantizar la objetividad y ética de la investigación, así como la confidencialidad de cada uno de los entrevistados.

La microsociología: interacción y copresencia

En este apartado recuperamos el enfoque microsociológico, éste entendido como una corriente de pensamiento dentro de las Ciencias Sociales que recupera lo relacionado con la tradición microinteraccionista que, de acuerdo con Randall Collins, nos muestra cómo “la sociedad está en la mente misma. Nuestras conversaciones y los encuentros prácticos en la vida de todos los días edifican nuestro sentido de la realidad”. (Collins, 1996:4) Esta perspectiva, busca en los rincones de la sociedad los significados de la vida, las estructuras elementales, la construcción de nuestra realidad desde la mente del sujeto, desde su vivencia, desde su interpretación, desde su acción y su interacción, es decir, el mundo subjetivado:

se trata de una tradición que se centra en el tema humano y edifica el mundo social a partir de la conciencia y la agencia humanas. Se opone a la dura imagen estructural de la sociedad propuesta por los durkheimianos y también al materialismo de la teoría del conflicto. Contra la rígida previsibilidad de la ciencia, aquí se exalta la fluidez y todo el sentido del humanismo. (256-257)

De esta tradición surgirá una corriente de pensamiento que nos permite dimensionar la cuestión microsociológica de la vida, el interaccionismo simbólico, término acuñado por Herbert Blumer, que persigue estas pautas epistemológicas en las que la humanización de lo social llevará a plantearse los dilemas de la mente, los símbolos, el significado y el aprendizaje del sujeto en el proceso de la acción y la interacción social, de tal manera que

la gente no encuentra sus roles listos para usarse: los crea y recrea sin cesar, al pasar de una situación a otra. Las instituciones que llamamos sociales –el Estado, la familia, la

economía- sólo existen cuando la gente se reúne realmente en ciertas situaciones. Podemos actuar en conjunto porque construimos acciones en forma mancomunada. Esto se realiza mediante un mecanismo que Mead ya había descrito: cada individuo se proyecta a sí mismo (es decir, el aspecto del yo que corresponde al “mí”) en diversas posibilidades futuras; cada uno asume el papel del otro para ver qué tipo de reacción provocará su acción; el resultado es que cada uno decide su actuación en función de las consecuencias previstas de acuerdo con las reacciones de la otra persona. La sociedad no es una estructura sino un proceso. Las definiciones de las situaciones surgen de esta continua negociación de perspectivas. La realidad se construye socialmente. Si adopta la misma forma una y otra vez es porque las partes de la negociación llegan a la misma resolución, pero nada garantiza que no puedan hacerlo de otro modo la próxima vez. (276-277)

Hablamos de un encuadre teórico que nos permite entender lo social desde el sujeto, su cotidiano, sus relaciones cara a cara y su cuerpo; así como de la acción social en particular. Apuesta epistemológica por lo microsocioal para entender y explicar los procesos mediante los cuales los sujetos se determinan a sí y a su entorno, generan prácticas y significados, y actúan en correspondencia; el enfoque microsocioal es fundamentalmente concreto en tanto parte del sujeto en sus relaciones inmediatas, es en este sentido que la acción y la interacción son el núcleo fundamental para el desarrollo de esta línea de pensamiento.

Ya Max Weber, con su primer capítulo de *Economía y sociedad* sobre el esbozo de una sociología comprensiva, colocaría como uno de sus ejes centrales la categoría *acción social*, con ello centra el proceso interpretativo de lo social en la forma en que los individuos deciden actuar, desde las causas y a través de la ejecución de sus acciones.

Otro de los aportes teóricos con relación a esta corriente de pensamiento en la Sociología fue lo hecho por el sociólogo Erving Goffman, quien aportará grandes elementos en relación con la acción social, la interacción y la presentación del sujeto en la vida cotidiana; Goffman define de manera general la acción social como el proceso en el que el sujeto se sitúa ante otros y establece un proceso comunicativo de presentación. Es decir, para Goffman:

La primera característica de la acción social es su naturaleza esencialmente ubicada, la segunda es que siempre posee una dimensión comunicativa de <<presentación de sí mismo>>. (Herrera Gómez, Soriano Mira, 2004:62)

Para una perspectiva sociológica como ésta, la vida social puede ser estudiada desde el cotidiano a través de los encuentros de los sujetos, que guardan para sí la significación del mundo en esos momentos específicos: “los incidentes, por fugaces que sean, conforman a quienes les ocurren; los encuentros hacen a quienes se encuentran.” (Collins, 2009:19)

En este seguimiento teórico, se han plantado la noción del cuerpo, la acción, la interacción y las situaciones sociales que ocurren en el cotidiano, sin embargo, en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación, y los entornos digitales, ahora cabe problematizar el asunto de la copresencia física para lograr la interacción, fundamentos iniciales de la corriente de pensamiento que hemos planteado: ¿Cómo podemos pensar el cuerpo en su nivel de interacción fuera de la co-presencia física? Es decir, cómo podemos repensar la acción y la interacción social en otros niveles analíticos que incluyan la comunicación mediada por tecnologías en entorno digitales.

Porque a pesar de que autores como Goffman no tuvieron la experiencia de las coyunturas de interconexión a través de la red, la “fecundidad analítica de sus postulados teóricos son fácilmente aplicables a los estudios de la cibercultura” (Phillips, 2015:71), porque es también a través de estas herramientas que los sujetos o usuarios de aplicaciones como *Grindr* generan para sí discursos y presentaciones que les permiten la interrelación digital con otros usuarios

Esto postulados, en la experiencia de los usuarios, permite entender que, a partir de lo obtenido en las entrevistas, todos consideren que la interacción ha traspasado lo físico y en casos como *Grindr* empieza desde el chat en la aplicación, en el siguiente fragmento, el informante reconoce una coyuntura importante en los procesos de interacción relacionados con encuentros erótico afectivos, en la que la coyuntura de “internet” significó un cambio en la forma de relacionarse con otros, mientras que en un primer momento de su experiencia, para lograr un encuentro o un “ligue” era necesaria la presencia física en lugares específicos, a través de *Grindr* esto ya no es necesario:

En plaza satélite era antes muy divertido interactuar, tú llegabas a la plaza en la tarde, te estacionabas por ahí y había una escalinata y había como una placita, y esa era la zona de ligue, pero todo era discreto, pero entonces era cosa de que llegaras y te sentaras y el juego de las miraditas, si tú querías platicar, conocer, interactuar, como ahora serían en las aplicaciones estas, era sentarse ahí y la miradita a ver quién te hacía caso, si tú lo que querías era otra cosa, un rapidito o algo, era irnos a la casa, era en el coche, adentro del estacionamiento de plaza satélite a dar vueltas, si querías chatear ibas y te sentabas ahí, si tú lo que querías era un rapidito, un encuentro más íntimo, entonces era en el coche, y dabas la vuelta hasta que coincidías en las vueltas, o también esperando sentado, porque no había otra ¿de dónde conocías? O conocías en los antros, pero no ibas el sábado en la tarde, no había aplicaciones, no había internet, no había nada y esto [*Grindr*] te facilita la vida. (Informante 1, 2017)

Desde su experiencia existe un marcado cambio en el que la interacción guarda ciertas continuidades, pero ahora se ha movido del espacio físico, de la copresencia, a una conversación a través de *Grindr*, lo que también amplía la capacidad para interrelacionarse, al menos así lo concluye otro de los usuarios que destaca la forma en que este tipo de socialización e interacción a partir de *Grindr* le da más seguridad para platicar con alguien:

El uso de estas aplicaciones está bien, porque ayuda mucho a las personas, como yo, que en persona no te atreverías a hablarle, porque ahí mandas el hola para ver si pega, porque aunque te bloquea o no te habla, ya no sientes la agresión, así que siento que son buenas. (Informante 2, 2017)

Mientras que para otro usuario el uso de *Grindr*, el que la interacción no sea cara a cara le es más fácil:

Me ha facilitado, porque soy un poco tímido, entonces sí me ha ayudado a eso. Por ejemplo, cuando voy a un bar o un antro, no soy de acercarme, porque me da pena. No puedo. (Informante 8, 2017)

Es decir, la interacción en entornos digitales se ha movido de lo físico o de la necesidad de la copresencia, sin embargo, no deja de tener elementos revisados por la corriente de pensamiento microinteraccionista, e incluso, al problematizarlo, notamos desde la experiencia de los usuarios que la interacción se potencia a través de estas tecnologías de la información y la comunicación, en tanto, siguiendo a Goffman, la presentación es más amplia y llega a más público.

Antes de finalizar, también es de destacarse las conclusiones de algunos informantes, en el siguiente fragmento el usuario destaca la forma en que pese a que la interacción se multiplica, también podría estar contraviniendo en ignorar a los copresentes, lo que, en la dinámica de ganancia para el encuentro erótico-afectivo, podría resultar también un obstáculo:

Me sorprende de *grindr* la cantidad de personas, tú vas por la calle y no te imaginas que el de a lado es gay o está buscando un encuentro sexual, simplemente no te lo imaginas, y en la CDMX la cantidad de contactos a 5 metros, a 13 metros, a 50 metros a 100 metros, wey no mames, prácticamente todos los que estamos aquí estamos en la aplicación y no nos damos cuenta, por estar en la aplicación no le tiramos el perro al chavo que tenemos enfrente y que probablemente si se los tiráramos tendríamos mejores resultados que en la aplicación. (Informante 9, 2017)

Y para otro usuario, podríamos incluso hablar de dos tipos de interacción, la física (offline) y la de *Grindr* (online) y donde la física sigue contando más.

Creo que hay dos tipos de interacciones, la que es desde la aplicación y la que es en persona, para mí cuenta más la que es en persona. (Informante 6, 2017)

Es innegable la adhesión de los entornos digitales en nuestras formas cotidianas de interacción, y esta realidad obliga a problematizar los postulados y corrientes de pensamiento que han teorizado al respecto, como el microinteraccionismo; la experiencia cotidiana en estos contextos urge a reflexionar alrededor de como las dinámicas cotidianas han forjada nuevo niveles que les permiten a los sujetos interrelacionarse y generar dinámicas con las que

experimentan sus mundos y generan prácticas de sentido. En el caso de *Grindr*, la experiencia de los usuarios marca una extensión del espacio físico y la interrelación cara a cara, a un chat que les ha permitido generar y expandir experiencia de interacción con objetivos claros en los que encuentran beneficios. Así, podemos hacer referencia a que hay un nivel analítico en el que la interacción y la acción social se han movido a un espacio epistemológico en el que el cuerpo, entendido en su copresencia, ya no fundamental para la práctica -al menos inicialmente-.

El cuerpo bidimensional

Estudiar el cuerpo desde la sociología plantea distintas posibilidades teóricas, metodológicas y disciplinares de análisis, en este sentido, son diversas las perspectivas que se han aproximado al estudio de las corporalidades, por ejemplo, la propuesta de Olga Sabido (2013) en la que diferencia la corporalidad generadora de sentidos y la corporalidad atribuida con significados; así, ya no sólo nos referiremos al cuerpo desde su composición biológica, desde el cúmulo de órganos putrescibles y de las partes que nos dan soporte, que comunican los sistemas y generan respuesta a los estímulos externos; ni del cuerpo desde los procesos químicos que nos erizan la piel, trituran la comida y nos hacen sudar, sino también podremos hablar del cuerpo desde lo social, es decir, desde de las normas y regulaciones sociales hechas cuerpo, adheridas a la piel, expuestas en nuestras relaciones e interacciones cotidianas, hacemos referencia a un cuerpo con el que recorreremos nuestra realidad, un cuerpo que existe y está determinado por estructuras específicas, construidas histórica y socialmente; de la acción corpórea modulada por los manuales sociales.

En este apartado hacemos referencia a un enfoque “cuyo campo de estudio es la corporeidad humana como fenómeno social y cultural, materia simbólica, objeto de representaciones y de imaginarios” (Le Breton, 2002a:7), enfoque que busca en el cuerpo el análisis de la estructura social y de las formas en que éste habla mediante sus gestos, que dirige su cotidiano mediante actos seleccionados para cada momento y que se mira a sí e interpreta el mundo a través de estas conexiones; “es decir, una mirada sociológica no toma al cuerpo tal y como éste se presenta en la vida cotidiana, sino se aproxima a él desde una perspectiva analítica y desde ciertas definiciones conceptuales y categorías.” (Sabido Ramos, 2013:23)

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española, *bidimensional* es un adjetivo que significa “de dos dimensiones”, es decir, que presenta sólo altura y anchura y no

profundidad, esto en referencia al cuerpo implica pensar en cómo la dimensión digital a través de aplicaciones móviles ha comprimido el cuerpo a través de la presentación de éste en forma de imagen (bidimensional), logrando establecer procesos de interacción a partir de un cuerpo-imagen, de un cuerpo bidimensional, fuera de la copresencia, pero en necesaria relación sujeto-sujeto.

Aquí haremos énfasis en el análisis del cuerpo en su interacción a través de lo bidimensional que logra la acción sujeto-sujeto en *Grindr*, es decir, hablaremos del cuerpo-imagen como una categoría que convierte la corporalidad en un plano que logra la interacción fuera de la dimensión física (offline) y de la espacialidad y temporalidad compartidas.

En otros espacios (Viscaya, 2016) he recurrido ya al análisis logrado por David Le Breton, que al respecto de una de las transiciones epistemológicas de los imaginarios sobre la corporalidad entre sociedades tradicionales y sociedades modernas, donde refiere que

en las sociedades tradicionales el cuerpo no se distingue de la persona. Las materias primas que componen el espesor del hombre son las mismas que le dan consistencia al cosmos, a la naturaleza. Entre el hombre, el mundo y los otros, se teje un mismo paño, con motivos y colores diferentes que no modifican en nada la trama común. (Le Breton, 2002b:8)

Sin embargo, existe un cambio en el significado e imaginarios y ya para las nuevas sociedades

el cuerpo moderno pertenece a un orden diferente. Implica la ruptura del sujeto con los otros (una estructura social de tipo individualista), con el cosmos (las materias primas que componen el cuerpo no encuentran ninguna correspondencia en otra parte), consigo mismo (poseer un cuerpo más que ser su cuerpo). (2002b:8)

Para el autor es importante resaltar que el cuerpo ha cambiado de significado a través de los distintos momentos históricos y de las distintas sociedades, el cuerpo no es pues un significado físico totalitario, ni una norma cultural general, es una subjetivación objetivada a

partir de estas especificidades sociohistóricas; pero especificidades que marcan la carne y estructuran nuestro andar. Él mismo, al reflexionar en los paradigmas de las sociedades contemporáneas ha también problematizado las cuestiones de la sexualidad, la identidad y la cultura queer, y sus implicaciones en la corporalidad, refiriéndose a un cuerpo “siempre inacabado”,

La reivindicada obsolescencia de la identidad implica la de un cuerpo promovido para un morphing permanente. La identidad de género como la identidad personas hoy es maleable. El cuerpo es el habitáculo de una identidad que rechaza cualquier fijación y escoge una forma de nomadismo para su presencia en el mundo. (Le Breton, 2012:40)

Este puntalaje del antropólogo nos permite posicionarnos en otras líneas sobre la discusión del cuerpo, algo que Amanda de la Garza refiere como el “cuerpo roto”, es decir, el cuerpo como objeto y depositario inacabado, donde se pluraliza la experiencia y la piel, desde y en donde emergen otras experiencias, otras identidades, “la pregunta no sólo debe dirigirse a *qué es el cuerpo* sino que debe orientarse a *cómo* se inserta el cuerpo en diferentes campos” (2012:265).

Hay cuerpos desagregados, yuxtapuestos, enfermos, cuerpos en potencia, pero cuerpos que generan prácticas y almacenan experiencias, cuerpos que son el mundo nodos comunicativos. El cuerpo también es una experiencia visual, el cuerpo es imagen: un cuerpo-imagen.

Este posicionamiento analítico desde la imagen ha sido especialmente abordado por los estudios culturales (De la Garza, 2012) a través del cine y la fotografía, entendida esta como la práctica técnica, pero, desde el análisis sociológico, podemos llevar la dimensión del cuerpo-imagen a los procesos de interacción que permiten a los sujetos relacionarse, identificarse, generar prácticas y construirse una imagen de sí y de los otros.

La visualidad no puede ya interpretarse como ocularcentrismo, como ojo racional y distante, sino en sus implicaciones profundas en torno a la imagen, es decir, al cuerpo como imagen, en lo que podría constituirse como una metáfora comprensiva: el cuerpo-imagen. (De la Garza, 2012:273)

De esta forma podemos hablar del cuerpo bidimensional como la forma en que, a través de la imagen, el cuerpo, con todo su anclaje histórico-social, es capaz de emerger y ser punto central de la interacción, aún fuera del mismo cuerpo físico y temporal de los mismos sujetos.

Cuando el cuerpo se transforma en imagen bidimensional algo aparece y algo se esconde detrás de esa imagen, algo se revela al mismo tiempo que se oculta. Hay en este proceso de transición de un cuerpo en movimiento, tridimensional, hacia el espacio material o virtual, bidimensional y paralizado, una transformación absoluta del cuerpo; se ejerce entonces un proceso de traducción medial y perceptual y se entra en otro horizonte de sentido. (De la Garza, 2012:275)

Es decir, la bidimensionalidad del cuerpo hace referencia a la representación visual de sí que los sujetos hacen de su experiencia para establecer procesos de interacción en distintos niveles, sobre todo los relacionados a entornos digitales, como en el caso de *Grindr* que además tiene la característica de presentar los perfiles de sus usuarios en una especie de catálogo de imágenes en las que los cuerpos y los rostros permiten la interacción entre sí.

Esta experiencia del cuerpo bidimensional como parte importante de la interacción dentro de esta aplicación resulta también importante en los usuarios, para quienes resulta importante como elemento que les aliente a establecer contacto con otro perfil depende mucho de la impresión visual que genere, a través de su cuerpo o su rostro.

Para establecer contacto, en primer lugar es para mí la foto, dices “ay, este chavo se ve acá”, luego es ya la descripción, porque desde la descripción te dan a entender lo que buscan, pero sin duda las fotos de cuerpo son el aspecto más importante de la app porque es lo primero que ves, vas viendo y es el menú, y si la foto y el perfil hacen clic ya es la conversación, la foto juega el principal papel en la app y como siempre te piden, ya debes tener ésta de cara cuando te piden de cara y ésta de cuerpo, pues mandas esa, las que más me tomo o comparto es donde salen mis vellos y a muchos les llama la atención eso. (Informante 2, 2017)

En este relato, es clara la dimensión del cuerpo fijo, estático como el punto principal para iniciar la interacción en Facebook, desde estas lógicas, el cuerpo en movimiento, tridimensional pasa a un segundo plano para la dinámica de *Grindr*, el cuerpo en este plano permite la interacción, además que la condiciona para lograr los objetivos de encuentros erótico-afectivos entre los usuarios.

Tener una foto de rostro es primordial, porque, aunque se prioriza en *grindr* el mostrar cuadritos, nalgas, espalda, pero poca gente pone la foto de su rostro, eso me llama la atención, porque eso habla más de la persona. Aunque definitivamente es la fotografía lo que me lleva a interactuar, luego la descripción general. Así que, si estamos hablando de que es una app para encuentros sexuales, si no tienes foto, es difícil que quieras platicar. Así que es válido que digan que sin foto no hay chat, una petición cada vez más frecuente. (Informante 4, 2017)

Otros usuarios entienden esta dinámica bidimensional del cuerpo, es decir, de que la imagen, lo visual, permiten la interacción, pero también enmarcada en lógicas de presentación de la persona, de lo que Goffman refiere a la presentación de sí, al performance.

La imagen vende y vende muchísimo, salvo que tengas un perfil interesante sin fotografía que logre captar la atención de otros usuarios, de lo contrario descartamos los perfiles que no tiene fotografía, a no ser que tengan en su encabezado algo interesante. (Informante 9, 2017)

Finalmente, la dinámica de *Grindr* ha generado formas específicas de presentación y de interacción a través de un cuerpo bidimensional, de la presentación visual, de un cuerpo estático que sin embargo se vuelve motor para detonar la acción, para alentar la interacción, para explorar el erotismo, el sexo y la piel. Desde este acercamiento, podemos tentativamente responder que al menos para esta aplicación, los entornos digitales nos llevan a ver el cuerpo más allá de su posición espacio temporal y darle significado en su extensión online.

La foto de rostro es importante porque te da una primera impresión, que sé que no debería ser lo más importante, pero es como lo que se basa la aplicación en ponerte imágenes, es lo primero que ves. Si quieres sexo puedes poner una foto desnudo, si quieres una plática normal sales tú y ya la otra persona se da cuenta qué es lo que quieres o buscas. (Informante 10, 2017)

Sexualidades y erotismos en resistencia

Un enfoque aplicado desde la sexualidad en relación con la experiencia de usuarios en *Grindr* permite dimensionar el sentido de las sexualidades en resistencia, toda vez que su ejercicio está subordinado aún a sobrevivir ante discursos opresores heterosexuales, retomar los erotismos que se ejercen desde la clandestinidad y los cuerpos bidimensionales, fungiendo, estos, también como estrategia de supervivencia y de exploración del placer.

Este ejercicio de resistencia, desde los erotismos y sexualidades no heterosexuales lo he desarrollado (Viscaya, 2016) desde la lógica de los dispositivos de sexualidad, apuesta teórica del filósofo francés Michel Foucault, que es el resultado conjugado de saberes, poderes y discursos, instituciones y actores que generan mecanismos para el control, vigilancia y castigo de la sexualidad, y sin embargo, ante este dispositivo ha habido resistencia, una resistencia que nos permite entender una sociedad donde los sujetos no son sujetos cerrados, ni dados, ni naturales, ni fijos, sino que están en movimiento, ofrecen respuesta, se resisten, sujetos que emergen desde las periferias, desde las prácticas, los placeres y las transiciones marginadas históricamente, como señala el mismo Foucault:

donde hay poder hay resistencia, y no obstante (precisamente por esto), ésta nunca está en posición de exterioridad respecto del poder [...] no puede existir más que en función de una multiplicidad de puntos de resistencia: éstos desempeñan, en las relaciones de poder el papel de adversario, de blanco, de apoyo, de saliente en el que sujetarse. (Foucault, 2010:89-90)

Esta resistencia dentro de la red de poder que produce el dispositivo de sexualidad nos permite entender que a lado del erotismo moral y normativo coexiste uno contestatario, uno en el

que los sujetos responden a la regulación, generando otro tipo de discursos, espacios y momentos donde ejercer y validarse como sujetos sexuales, como sujetos de deseo.

De esta manera, podemos ampliar el uso de *Grindr* como una estrategia, tanto tecnológica, como discursiva, de resistencia al dispositivo de sexualidad, en tanto permite a cualquier persona socializada como hombre, no importando su identidad, expresión de género u orientación sexual, ejercer su sexualidad lejos de la normativa heterosexual.

Esta relación de resistencia también queda clara para los propios usuarios que en sus relatos dan cuenta de la forma en que personalmente y para otros, el uso de *Grindr* les permite explorar su sexualidad o ampliar la forma de disfrute de su erotismo.

El uso de esta aplicación ha sido importante para mí porque sin la aplicación no hubiera conocido tantas personas o tener tantos encuentros, porque igual en el antro no hubiera podido hacerlo así, conocer tanta gente, en la app llegas y le dices directo, en personas en el antro, pues no. Además, esta aplicación te da la pauta para liberarte y ser tú mismo, porque te permite buscar y conocer partes de las personas que en contacto personal no tienes acceso, a lo mejor lo ves en persona dices está guapo, pero no su físico, y esta app sí te lo permite. (Informante 2, 2017)

También se reconoce esta característica online en la que es más fácil, y también más seguro, tanto por protección de su privacidad o para evitar actos de violencia, interactuar con alguien y establecer contactos o encuentros sexuales con más gente, sin el riesgo de ser violentado.

Está bien y lo veo bien y aquí en Aguascalientes la gente es de golpe de pecho y si quieres moverte en el ambiente gay aquí lo tienes que hacer desde estas aplicaciones, tú tienes el control, ya depende de ti a lo que quieras llegar. (Informante 3, 2017)

Estas sexualidades en resistencia lo son en tanto buscan los vacíos discursivos para que los sujetos se validen como sujetos sexuales, pese a los tipos de sociedad y patrones normativos que les rodean.

Definitivamente [Grindr] me ha ayudado a expandir el explorar mi erotismo, si no existieran esta aplicación sería más difícil explorar los cuerpos, desde el momento del intercambio inicial de fotos, donde puedes ser atractivo para otras personas, y eso también te ayuda a conocer tu propio cuerpo. (Informante 4, 2017)

El uso de Grindr también se asoma como una herramienta técnica de resistencia normativa, que histórica y socialmente ha anulado otras formas de erotismo y de ejercicio de la sexualidad.

Conclusiones

Hemos revisado una serie de acercamientos para tratar de dar cuenta de las nuevas formas de configuración de las corporalidades atravesadas con las coyunturas de interconexión y de comunicación global en entornos digitales, y la necesidad en las ciencias sociales de establecer diálogos y problematizar las herencias teóricas que brindan las bases de análisis de los procesos en que el cuerpo adquiere y da significado e interviene en el cotidiano.

También hemos revisado como al problematizar la noción del cuerpo desde otros enfoques, nos permite dimensionar la corporalidad como un objeto inacabado, como representación yuxtapuesta, en donde el cuerpo es algo roto, ruptura cargada de significados y reinterpretaciones, una de ellas relacionada con la relación entre cuerpo-imagen, que a través de la visual constituye otras formas de leer los cuerpos, pero que también permite dimensionar el cuerpo bidimensional, entendido como el cuerpo fijo online que escapada a su capacidad espacio temporal, para extenderse a entornos digitales y detonar la interacción, como en el caso de *Grindr*, aplicación para encuentros erótico sexuales entre personas socializadas como hombres.

Revisamos, a través de los relatos de 10 informantes, cómo, al menos para esta aplicación, la interacción es sin cuerpo y el cuerpo es bidimensional, y con ello, permite, favorece y concreta la relación entre usuarios. Y también, permite dimensionar también, cómo esta aplicación funge como una estrategia de resistencia a las normatividades sobre la sexualidad y erotismo de los sujetos.

Esta serie de acercamientos al cuerpo bidimensional como categoría analítica sirva para seguir problematizando alrededor de las preguntas relacionadas al qué pasa con el cuerpo en

entornos digitales, cómo funciona la interacción más allá de la copresencia y cómo la sexualidad es, pese a todos los dispositivos, ejercicio de resistencia para sujetos histórica y socialmente excluidos.

Bibliografía

- Collins, Randall. 2009. Cadenas de rituales de interacción. España: Anthropos.
- Collins, Randall. 1996. Cuatro tradiciones sociológicas. Ciudad de México: UAM Iztapalapa, México.
- De la Garza, Amanda. 2012. “Notas para la construcción de un cuerpo-imagen” pags. 265-287 en Parrini Roses, Rodrigo, coordinador, Los archivos del cuerpo ¿Cómo estudiar el cuerpo? Ciudad de México: UNAM.
- Gómez Cruz, Edgar y Ardèvol, Elisenda. 2013. Ethnography and the field in media(ted) studies: a practice theory approach. Westminster Papers.
- Herrera Gómez, Manuel; Soriano Mira, Rosa María. 2004. “La teoría de la acción social en Erving Goffman”, Papers de Sociología, Vol. 74 (2004): 59-79.
- Hine, Christine. 2015. Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday. Londres: Bloomsbury Publishing.
- Le Breton, David, 2002a. Antropología del cuerpo y modernidad. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Le Breton, David, 2002b. La sociología del cuerpo. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Le Bretón, David. 2012. “Personalizar el cuerpo” pags. 37-50 en Parrini Roses, Rodrigo, coordinador, Los archivos del cuerpo ¿Cómo estudiar el cuerpo? Ciudad de México: UNAM.
- Mejía R., Iván. 2015. “Movimientos de autodeterminación corporal o el triunfo de los anormales: un mapa de la cuestión” pags. 237-248 en Díaz Zepeda, Alejandra y Jiménez Gatto, Fabian, coordinadores, Ficciones del cuerpo. Ciudad de México: La Cifra, UAM.
- Monreal Ramírez, Fernando. 2015 “Las potencias del cuerpo. “Sensorium, medialidad tecnológica y subjetividad” pags. 77-97 en Díaz Zepeda, Alejandra y Jiménez Gatto, Fabian, coordinadores, Ficciones del cuerpo. Ciudad de México: La Cifra, UAM.
- Muñiz, Elsa. 2014. “Descifrar el cuerpo. Una metáfora para disipar las ansiedad contemporánea” pags. 279-315 en García Andrade, Adriana y Sabido Ramos, Olga, coordinadoras, Cuerpo

y Afectividad en la sociedad contemporánea. Ciudad de México: UAM.

Murillo Torrecilla, Javier, et. al, “La entrevista”, [en línea], México, [https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entrevista_\(trabajo\).pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entrevista_(trabajo).pdf), [consulta: 19/01/2017].

Parrini Roses, Rodrigo. 2012. “Introducción ¿Cómo estudiar el cuerpo?” pags. 11-33 en Parrini Roses, Rodrigo, coordinador, Los archivos del cuerpo ¿Cómo estudiar el cuerpo? Ciudad de México: UNAM.

Phillips, Christian. 2015. “Self-pornographic representations with Grindr”. *Journal of visual and media anthropology*, Vol. 1 (1): 65-79.

Ramírez Ibarra, Ramón. 2017. Videopolis, hacia una sociedad sin cuerpos. Ciudad de México: Fontamara.

Ryan, Marie-Laure. 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Estados Unidos de América: JHU Press.

Sabido Ramos, Olga. 2013. “Los retos del cuerpo en la investigación sociológica. Una reflexión teórico-metodológica” en Aguilar, Miguel Ángel; Soto Villagrán, Paula, et. al., coordinadores, *Cuerpos, espacios y emociones. Aproximaciones desde las ciencias sociales*, Ciudad de México: UAM.

Sabido Ramos, Olga; Cedillo Hernández, Priscila. 2014. “Miradas de las ciencias sociales al cuerpo en México: tendencias temáticas y abordajes disciplinares” pags. 347-391 en García Andrade, Adriana y Sabido Ramos, Olga, coordinadoras, *Cuerpo y Afectividad en la sociedad contemporánea*. Ciudad de México: UAM.

Viscaya, Carlos. 2016. *Técnicas corporales y rituales de interacción: cuerpos y erotismos, un acercamiento desde la dinámica del último vagón del metro de la ciudad de México*. Ciudad de México: UNAM.

Yehyah, Naief. 2015 “El ciempiés humano: de la fantasía de la mente colectiva a la pesadilla de los cuerpos colectivos” pags. 121-139 en Díaz Zepeda, Alejandra y Jiménez Gatto, Fabian, coordinadores, *Ficciones del cuerpo*. Ciudad de México: La Cifra, UAM.

Notas _____

¹ Las entrevistas se realizaron en el Estado de Aguascalientes, sin embargo, la particularidad de que sea una aplicación móvil da a los usuarios la posibilidad de conectarse desde cualquier sitio, por lo que los entrevistados no eran sólo de Aguascalientes, sino también de Zacatecas, Jalisco y Ciudad de México