

# Del homoerotismo del arte antiguo al movimiento *queer* de los nuevos medios, ambientes virtuales y videojuegos

JUAN SEBASTIÁN OSPINA ÁLVAREZ<sup>1</sup>

**RESUMEN:** Este texto pretende mostrar diversas representaciones visuales que han abordado el homoerotismo y a partir de esto hacer un llamado a la inclusión desde la exclusión, es decir, invitar a diseñadores y artistas visuales para que desde sus disciplinas aporten a una construcción social más incluyente para comunidades relegadas, como la LGBTI. Se recurre a algunos momentos históricos de interés para el desarrollo del tema, iniciando con representaciones homoeróticas del arte antiguo y finalizando con construcciones audiovisuales basadas en el movimiento *queer*.

**ABSTRACT:** This text attempts to show various visual representations that have explored homoeroticism. On the basis of these, it makes a call for inclusion from the point of view of exclusion. In other words, it invites designers and visual artist to provide a more inclusive social construction for relegated communities, such as LGBTI. The artist examines certain historic moments of interest to the issue, beginning with homo-erotic representations from ancient art and ending with audiovisual constructions based on the queer movement.

*Palabras clave:* homoerotismo, interaccionismo simbólico, género, movimiento queer, LGBTI.

*Keywords:* Homoeroticism, symbolic interactionism, gender, queer movement, LGBTI.

<sup>1</sup> Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Diseñador Visual de la Universidad de Caldas. Investigador Grupo Innov-acción Educativa Universidad de Caldas. Dirección: Calle 9c # 1 A 32 Urapanes – Villamaría, Caldas, Colombia. Teléfono: (6) 8770594. Correo electrónico: <diseno.sebas@gmail.com>.

D.R. © 2012. Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Sociales. *Revista de Investigación Social*, año VII, núm. 11, invierno de 2010. México, D.F., pp. 79-98. ISSN: en trámite (folio núm. 295/08).

## INTRODUCCIÓN

Las imágenes, a lo largo de la historia de la humanidad, además de ser un instrumento de representación, han sido un importante medio de comunicación con el que se rompen barreras como el idioma, porque a pesar de que elementos como el color y su significado tienen variaciones de acuerdo a cada contexto, las formas y las expresiones se mantienen para muchas culturas. Para comprender la influencia de lo icónico en el imaginario social y la construcción del interaccionismo simbólico es necesario hacer un acercamiento a la definición de símbolo.

La Real Academia de la Lengua define al símbolo así: “Representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada”. Huizinga presenta la transmisión de información por medio de imágenes así: “El simbolismo convierte el fenómeno en idea y la idea en imagen, de tal suerte que la idea permanece siempre infinitamente activa e inasequible en la imagen” (Huizinga, 2001: 291).

La interacción entre símbolos y observadores, dada a lo largo de toda la historia, empezó a cobrar tal importancia que no sólo creadores de imágenes, sino también sociólogos, filósofos y antropólogos, entre otros, decidieron estudiar lo que ellos definieron como “interaccionismo simbólico”, de este grupo se destaca Herbert Blumer, sociólogo americano quien en 1938 acuñó el término. El interaccionismo simbólico funciona como una manera para comprender la asignación de símbolos con significado al lenguaje visual o escrito y a los comportamientos propios de las interacciones sociales.

Como lo explica Gabriel Gallego,<sup>2</sup> el interaccionismo simbólico inicia como una construcción de identidad, continúa con una deconstrucción de algunos parámetros identitarios y finaliza con una reconstrucción social de la identidad. Los humanos interiorizan los símbolos que se ubican en su contexto y exteriorizan lo que traducen de ellos; así por ejemplo, hace algunas décadas las mujeres sólo usaban faldas, hasta que se arriesgaron a usar una prenda que estaba diseñada sólo para hombres, el pantalón, e incluyeron esta prenda como una de sus favoritas, sin abandonar su identidad femenina.

#### HOMOEROTISMO EN EL ARTE ANTIGUO Y CLÁSICO

Las representaciones de amor y placer entre dos personas del mismo sexo por medio de imágenes o textos en ocasiones suelen confundirse con pornografía; sin embargo, el homoerotismo como movimiento artístico busca hacer hincapié en las relaciones amorosas y no en la relación sexual, dado que su esencia es la de las representaciones psicoafectivas.

Las imágenes nacidas bajo el arte homoerótico han generado todo tipo de comentarios a favor y en contra, pero por cuestiones políticas y sociales, éstas se han ocultado, impidiendo tener mayor difusión de este tipo de prácticas de pensamiento y de expresión. Sus inicios datan de culturas prehistóricas donde cultos homosexuales eran recurrentes en las representaciones visuales de la época.

Grabados en piedra del paleolítico con 12 000 años de antigüedad encontrados en la cueva de La Marchè dejan ver a dos hombres teniendo relaciones sexuales; dicha pieza fue uno de los

<sup>2</sup>Docente del Seminario “Género y creación” de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas

elementos que conformaron la exposición “Sexo en Piedra” que estuvo abierta en 2010 en España y que tenía como finalidad mostrar que en este periodo de la historia ya existían el erotismo, la homosexualidad y la zoofilia, entre otras manifestaciones, y que los comportamientos sexuales no han cambiado mucho hasta la época actual.



“Grabado en piedra de La Marchè”

Exposición “Sexo en Piedra”. Imagen tomada de: <[http://4.bp.blogspot.com/\\_85cHTjkuQPU/TPUi90f6pQI/AAAAAAAAABi8/\\_j7TcuJFdcA/s1600/20100806\\_Plaquette\\_de\\_La\\_Marche\\_Marcos\\_Garcia\\_Diez2.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_85cHTjkuQPU/TPUi90f6pQI/AAAAAAAAABi8/_j7TcuJFdcA/s1600/20100806_Plaquette_de_La_Marche_Marcos_Garcia_Diez2.jpg)>.

En el arte griego y romano se personificaban las transmisiones de poderío de los hombres mayores con otros hombres menores, como se observa en “La Copa de Warren”, una pieza de plata del primer siglo después de Cristo; en un lado están dos hombres practicando sexo anal, un hombre mayor está sentado y sobre él yace otro hombre un poco más joven, quien se sostiene de una cuerda, como muestra del placer que le producía la penetración. En el otro lado de la copa aparecen dos hombres practicando sexo anal, el hombre que penetra al más joven tiene una corona de hojas de laurel, lo cual indica que poseía un mayor estatus social. Cuando la pieza fue descubierta, muchos museos se negaron a exponerla; no fue sino hasta 1980 cuando se exhibió públicamente.



“Copa de Warren”. Imagen tomada de:  
<[http://2.bp.blogspot.com/\\_YAOzb\\_2W274/TQgI34My\\_HI/AAAAAAAAASK/3ADT7P8wCc4/s1600/warren.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_YAOzb_2W274/TQgI34My_HI/AAAAAAAAASK/3ADT7P8wCc4/s1600/warren.jpg)>.

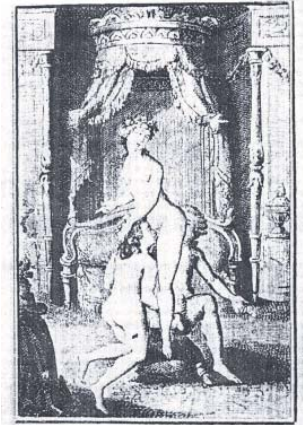
En 1795, época de la Revolución francesa, aparecieron unos grabados de María Antonieta, esposa de Luis XVI, que ilustraban el libro *Filosofía para tocador*, el cual se le atribuye al Marqués de Sade. En una imagen se le ve teniendo relaciones sexuales con una de sus ayudantes, mientras su hijo se masturba al ver tal escena.

En 1886 el artista francés Gustave Courbet, quién además de ser un pintor muy destacado del realismo hacía parte del activismo democrático, pintó *Las durmientes* como forma de plasmar una escena común en las mujeres de la época, donde las muestras de afecto entre el sexo femenino eran algo tan común como la vida misma.

“Las durmientes”  
Imagen tomada de:  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Courbet\\_Sleep.jpg](http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Courbet_Sleep.jpg)>.



JUAN SEBASTIÁN OSPINA ÁLVAREZ



“María Antonieta,  
su amante femenina y su hijo”

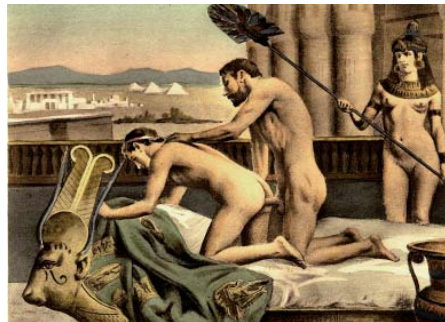
Imagen tomada de:

<[http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4050041/lecciones/Capitulo%206/images/clip\\_image006.jpg](http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4050041/lecciones/Capitulo%206/images/clip_image006.jpg)>.

Una representación homoerótica del arte moderno corresponde a “Adriano y Antínoo” del pintor francés Édouard Henri Avril, quien en 1906 publicó una escena del periodo romano donde se observa a una pareja homosexual formada por el emperador Adriano y su amante; no hubo reparo a la hora de presentar la acción sexual de manera explícita, adelantándose a imágenes provocadoras de las últimas décadas del siglo pasado y que hacen parte de un movimiento contestatario denominado arte *queer*.

“Adriano y Antínoo”

Imagen tomada de: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/%C3%89douard-Henri\\_Avril\\_\(18\).jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/%C3%89douard-Henri_Avril_(18).jpg)>.



Entre los artistas latinoamericanos que hicieron su acercamiento al homoerotismo está la pintora mexicana Frida Kahlo con su obra *Dos desnudas en el bosque*; en esta obra están dos mujeres que se brindan afecto y un animal que hace las veces de voyerista.

## DEL HOMOEROTISMO DEL ARTE ANTIGUO AL MOVIMIENTO *QUEER*



“Dos desnudas en el bosque”

Imagen tomada de: <<http://www.blogodisea.com/wp-content/uploads/2010/03/frida-kahlo-dos-desnudos-en-un-bosque-o-la-tierra-misma-1939.jpg>>.

## MOVIMIENTO *QUEER* O MOVIMIENTO DE LO RARO

Atendiendo a políticas de resistencia se creó la teoría *queer*, la cual desde diversas disciplinas busca incluir las manifestaciones vistas como “raras” o “indebidas” en todos los sectores sociales. Las comunidades LGBTI se apropiaron del término “*queer*” como provocación a las personas que no aceptan sus construcciones de identidad.

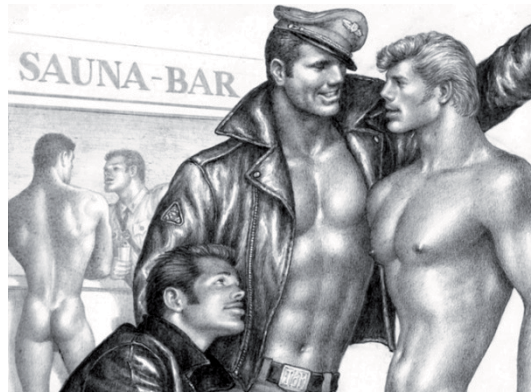
Halperin (2004) considera la teoría *queer* como un mecanismo para oponerse a la domesticación identitaria impuesta por los sistemas sociales. Esta teoría se basa en dos lineamientos que le dan soporte y que borran las desigualdades hetero/homosexual:

- La apropiación y teatralización como parte de las políticas *queer*.
- Apropiación creativa y resignificación.

JUAN SEBASTIÁN OSPINA ÁLVAREZ

Lo *queer* es claramente una identidad que ha surgido en respuesta a una urgencia, y no debemos criticar que no resuelva todos los problemas que rodean las políticas de las identidades sexuales. Al contrario, la pasión con que la identidad *queer* se afirma debería obligarnos a pensar seriamente acerca de la larga crisis de epistemología sexual, y las categorías de la moderna identidad sexual, que parecen cada vez más incapaces de ofrecer una expresión idónea a las creencias y comportamientos sexuales contemporáneos (Watney, 1991, citado en Aliaga).

El arte no ha sido ajeno a la exploración de la “imagen de lo raro”, en aras de iniciar una búsqueda de aceptación real y no una discriminación positiva donde se “permiten” estas expresiones, pero no a la luz pública, situación que en nuestro contexto se conoce como “doble moral”. A continuación se presentan algunos abanderados del arte *queer*, el cual se aleja del arte homoerótico por ser más explícito y contestario:



“Ilustración Tom de Finlandia”

Imagen tomada de:

[http://www.notodo.com/v4/fotos/tops/top\\_gr\\_256.jpg](http://www.notodo.com/v4/fotos/tops/top_gr_256.jpg)

Touko Laaksonen, más conocido como “Tom de Finlandia”, se ha convertido en emblema de la comunidad gay; sus obras se caracterizan por presentar policías, leñadores, vaqueros y hombres



vestidos de cuero, estos últimos símbolo de una masculinidad que se heredó de la segunda guerra mundial, donde los hombres usaban gorra, chaqueta de cuero y un particular bigote. Dicha tendencia también se hace visible en los videos del grupo musical Village People, quienes marcaron toda una corriente en la indumentaria *queer*.

El fotógrafo Anthony Gayton hace una fuerte crítica a los cánones de belleza del arte clásico y los convierte en piezas de arte *queer*, utiliza pinturas de famosos artistas como Caravaggio y recrea escenas similares donde se hacen más evidentes las demostraciones de erotismo, vanidad, amaneramiento y homosexualidad.



“Éxtasis San Francisco de Asís por Caravaggio”  
Imagen tomada de:  
<<http://img120.imageshack.us/img120/5513/extasisdesanfranciscov9.jpg>>.

“Éxtasis San Francisco de Asís por Anthony Gayton”  
Imagen tomada de:  
<<http://www.artchic.com/photographe/anthony-gayton/gayton1.htm>>.



## CONSTRUCCIÓN DE GÉNERO

En 1964, el psiquiatra Robert Stoller usó el término “género” para referirse a las personas que sentían tener un cuerpo con el que no se identificaban; el trabajo de este médico se centraba en estudios con personas tildadas de pacientes psiquiátricos debido a su orientación sexual. Así, el concepto “género” nace como oposición a la dicotomía biológica que categoriza a las personas como hombres o mujeres según sus órganos genitales, pues la diferenciación hombre-mujer obedece a una construcción social.

Además del rechazo social que las personas pertenecientes a las comunidades LGBTI debían soportar, existía una lucha con sus principios al no poder exteriorizar sus sentimientos. “Si la identidad entendida como coherente es la identidad de sexo, entonces la persona deberá alterar su subjetividad y por tanto, sus deseos, a fin de adecuarlos a su cuerpo” (Gil Rodríguez, 2002: 33).

Sin duda, para hablar de género en la actualidad es necesario hacer referencia a Judith Butler, una filósofa estadounidense precursora de la teoría de la performatividad, relacionada con la construcción de género. Esta pensadora afirma que el género —masculino/femenino—, al igual que el sexo como práctica corporal, son construcciones sociales. Según Butler, el ser es un efecto del lenguaje, con lo cual hace referencia a la interacción y apropiación de símbolos para la cimentación de la identidad de género.

Otra pensadora destacada en cuanto construcción de género es la filósofa francesa Simone de Beauvoir, quien hizo parte del feminismo constructorista. Esta escritora afirmaba que una mujer no nace, sino que se hace, dando punto de partida a lo que más tarde Butler potenció. Las feministas pasaron de un determinismo biológico a un constructorismo social, pues los movimientos feministas eran en un principio excluyentes con las personas

que se definían como mujeres a pesar de que su cuerpo fuera el de un hombre.

#### SOMOS LO QUE SABEMOS Y LO QUE QUIEREN

Existe una fuerte relación entre los binarismos razón/locura y heterosexualidad/homosexualidad, también se confrontan las sexualidades con los binarismos adentro/afuera, mal/bien, normal/anormal, entre otros. El homosexual, el transgenerista o el bisexual, entre otros, es visto como el infame de la sociedad, un sujeto que actúa de manera incoherente, mientras que el heterosexual parecería ser el único que tiene razón.

Las normas que han determinado la vida de las sociedades hacen que las personas tengan que mostrarse como no son, reprimiendo su deseo de ser y haciendo que dichos sujetos día tras día actúen bajo un guión que no les corresponde o que se aprendieron y repiten día a día para dar gusto a unas comunidades que ya no los aceptarían de otra manera.

La performatividad no es un acto único, sino una repetición y un ritual que logra su efecto mediante su naturalización en el contexto del cuerpo, entendido, hasta cierto punto, como una duración temporal sostenida culturalmente (Butler, 1999: 15).

El *performance* de una persona que usa rasgos físicos y comportamentales de lo que culturalmente se tiene como del otro sexo, es decir, los hombres que actúan o visten como mujeres y viceversa, es rechazado por varios sectores sociales. Existen unas condiciones muy retrógradas para las minorías y comunidades LGBTI, convirtiendo a estas personas en población vulnerable que está expuesta a la exclusión y a todo tipo de abuso verbal, psicológico, físico, laboral, entre otros. “¿No habría que introducir

una diversificación distinta de la que se debe a las clases sociales, a las diferencias profesionales, a los niveles culturales, una diversificación que sería también una forma de relación, el ‘modo de vida?’” (Foucault, 1994, citado en Durán, 2005).

Marta Lamas (1996) propone cuatro elementos que son fundamentales en la construcción de género:

- los símbolos y los mitos
- los conceptos normativos, doctrinas religiosas, educativas, científicas, legales y políticas
- las instituciones y organizaciones sociales
- la identidad

Foucault proponía la ética del cuidado y del placer como estrategia de empoderamiento —política de la resistencia *queer*— y normalización del deseo. Dicha ética plantea comunidades alternativas y no marginadas, que se mueven dentro de contextos resignificados. Este autor buscaba, mediante sus planteamientos, que las minorías no fueran vistas como antiéticas, sino como comunidades fundamentales en la construcción de sociedad, además de que la violencia simbólica que los mantiene escondidos en “el closet”, como se denomina la condición de las personas que no asumen públicamente su identidad de género y orientación sexual, desaparezca y éstas exterioricen libremente su identidad para no ser atacadas con burlas y rechazos. “Al subvertir las jerarquías del conocimiento los movimientos gay pasaron de ser objeto social y científico de estudios a sujetos empoderados y productores de discurso” (Durán, 2005).

Los espacios virtuales no se han escapado, sin ser tan radicales como los reales, de la discriminación y ataques a las minorías, pues se ve la red como un “ciberespacio homoerótico” donde los homosexuales y las minorías son objetos de placer, tanto de personas que pertenecen a estas comunidades como de personas heterosexuales que no son capaces de entablar relaciones

emocionales y sexuales con personas de su mismo/diferente sexo en su vida real.

#### INTERACCIONISMO SIMBÓLICO

Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen (Belting, 2002, citado en Luengo, 2010).

Todo el tiempo se está frente a imágenes que permiten y condicionan la visión de las realidades, quienes las producen pueden establecer parámetros de comportamiento por medio de sus creaciones, la percepción de la realidad se hace según los esquemas sociales construidos y los *performances* que han sido impuestos y esos más nuevos que desafían las restricciones.

Hoy existe una estrecha relación de las personas con la tecnología y los frutos de ésta, como Internet, que puede ser visto como un producto socio-cultural donde se presentan numerosos juegos de identidad. Los ambientes virtuales aparecen como opciones de presentar un *performance*, por lo cual la noción visual de cuerpo tiene un desarrollo especial. No existen guiones que determinen las identidades, la convivencia en este tipo de espacios se debe basar en comprender la multiplicidad de identidades y respetar la diferencia, eliminando lo que se puede denominar violencia simbólica.

El concepto de *performance* social se basa en las representaciones del entorno cultural y cómo éstas determinan la identificación de cada quién como sujeto. Sin embargo, los constructos socio-culturales de comunidades heteronormativas persisten y no existe total libertad. “El poder aparece por tanto como una construcción

que necesita operar, institucionalizarse, que tiene incidencia sobre los cuerpos y prácticas cotidianas” (Luengo, 2010: 15).

Los nuevos lenguajes implican nuevas percepciones del otro. Hoy los participantes de las comunidades virtuales son significantes móviles, todo el tiempo se está comunicando cada acción y suceso. La semiótica tradicional ya no es tan efectiva para analizar lenguajes que van de lo real a lo no real, de lo escrito a lo gráfico, de la verdad a la mentira. Las interpretaciones lineales tendrán que transformarse y reconocer las nuevas oportunidades de reconstrucción que presentan las comunidades digitales.

Canevacci (2004) define la situación de los símbolos digitales como el *Morphing* o *Collage Digital*, pero no como un collage de yuxtaposición, sino como una mezcla de los productos de la cultura visual, disolviendo las dualidades tradicionales. Belting (citado en Luengo, 2010) propone los metaversos como los espejos electrónicos, que dan un reflejo de lo que se es, pero también de lo que no se es.

#### VIDEOJUEGOS Y METAVERSOS CON MUESTRAS DE ARTE *QUEER*

Una de las acciones que caracteriza los ambientes virtuales es la elección de un personaje o avatar que identifica al participante. En algunos de estos productos audiovisuales se han incluido personajes que por sus características físicas e historias buscan generar conciencia sobre una realidad que debe ser compartida con todo tipo de personas sin importar su género, posibilitando a las minorías estar presentes allí y no tener que jugar solamente con avatares masculinos y femeninos que sólo reflejen su sexo biológico.

En 1988 aparece “Birdo”, personaje del famoso juego “Super Mario 2”, un dinosaurio con cuerpo masculino que se asume como hembra. En la primera edición del manual de este videojuego apa-

recía lo siguiente: “Él piensa que es una chica y escupe huevos de su boca. Prefiere ser llamado Birdetta”; en Japón a este personaje se le conoce como Catherine.

En 1990 Sierra Online lanza el juego “La rebelión de los dragones” y hace homenaje a la película *Victor/Victoria* con el personaje de una mesera que se hace pasar por hombre.

En el videojuego “The Sims I” estaba permitido construir parejas homosexuales pero no se podía realizar ceremonias para celebrar la unión. En “The Sims III” las parejas homosexuales ya pueden casarse mediante celebración pública.



“Fotograma The Sims I”  
Imagen tomada de:  
<[http://www.gentedigital.es/upload/fotos/blogs\\_entradas/201009/sims1\\_grande.jpg](http://www.gentedigital.es/upload/fotos/blogs_entradas/201009/sims1_grande.jpg)>.

“The Sims III”  
Imagen tomada de:  
<[http://2.bp.blogspot.com/\\_tUsg4205\\_xs/TGN-8RIekltI/AAAAAAAAABIQ/UkPsfY3wpnY/s1600/holding+and+grasping+gay+couple.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_tUsg4205_xs/TGN-8RIekltI/AAAAAAAAABIQ/UkPsfY3wpnY/s1600/holding+and+grasping+gay+couple.jpg)>.



Hoy día, los videojuegos y ambientes virtuales son un mercado incluso más grande que el cine; muchos comportamientos actuales y apropiación de símbolos se da por medio de estos productos digitales. La investigación en este campo debe tener en cuenta las necesidades de resignificación de algunos grupos sociales —entre ellos la comunidad LGBTI— y valerse de documentos que fortalezcan la construcción de un mundo diverso.

A la hora de diseñar un ambiente virtual se debe permitir que cualquier grupo social se sienta incluido e identificado; existen mundos que no posibilitan a sus usuarios construir sus propios personajes sin limitaciones, por ejemplo, ocurre en algunos metaversos que los avatares hombres no pueden usar ropa diferente a la masculina y las historias solo permiten relaciones hombre-mujer (entendido desde lo biológico).

En acercamientos realizados al metaverso Second Life, se han entablado conversaciones con diferentes participantes cuyas identidades de género son alternas y afirman que a pesar de sentir mayor libertad en mundos virtuales, también existe discriminación y algunas acciones son limitadas. La siguiente es una fracción de una entrevista realizada a Katpeace, una mujer lesbiana quien tradujo su vida a un metaverso donde no teme a ser juzgada.

[08:50] juansebas Chrome: ¿cuáles son las posibilidades que ofrece Second Life a las mujeres lesbianas?

[08:51] EÇBEP1BK: dependiendo de donde vayas

[08:51] EÇBEP1BK: y no hay muchas animaciones para las lesbianas

[08:52] juansebas Chrome: ¿qué tipo de animaciones?

[08:52] EÇBEP1BK: besos.

[08:53] juansebas Chrome: aahh ok

[08:55] juansebas Chrome: pero se puede besar a otra mujer?

[08:55] EÇBEP1BK: mhmmm

[08:58] juansebas Chrome: quién hace estas animaciones?

[08:59] EÇBEP1BK: no tengo ni idea



[09:01] juansebas Chrome: mi investigación intenta hacer la vida mejor en esta segunda vida para las personas LGBTI

[09:01] ΕϙεβΕρτεκ: este es el mejor lugar:)

[09:01] ΕϙεβΕρτεκ: creo

[09:01] ΕϙεβΕρτεκ: la no competencia

[09:01] ΕϙεβΕρτεκ: pasar el rato a puro.

A pesar de existir un gran número de personas de las comunidades LGBTI, sin contar las que no se atreven a asumir su sexualidad, no es necesario pensar en diseñar un metaverso para esta comunidad, pues aunque se trabaje de la mano con las minorías, éste podría entenderse como un tipo de exclusión. Personas relacionadas con la producción de imágenes y de discursos sociales tendrán que hacer un alto en su quehacer y repensar la manera con la que han contribuido a la estandarización de la construcción de género.

## CONCLUSIONES

Con las referencias a momentos históricos, que abarcan desde las expresiones homoeróticas del arte antiguo hasta el movimiento *queer*, de las actuales expresiones audiovisuales se muestra que las orientaciones sexuales alternas a la heterosexual, única aceptada socialmente en países donde se conservan costumbres religiosas y conservadoras, son tan antiguas como la humanidad misma. Hombres prehistóricos, griegos, romanos, egipcios, entre otros, no tuvieron reparo a la hora de representar escenas entre personas del mismo sexo, pues era algo que los identificaba y, al igual que las escenas familiares, políticas y religiosas, formaban parte de su realidad. ¿Por cuestiones de suerte estas imágenes no habían sido descubiertas o estaban escondidas para que las personas no sintieran respaldo histórico y repitieran ciertas acciones que determinados grupos sociales no permiten?

- Una desgenitalización de los actores sociales hará que las condiciones de las minorías mejoren y que las diferentes manifestaciones de construcción de género no limiten a sus integrantes. Una fuerte responsabilidad tienen quienes crean imágenes y trabajan con éstas, las intenciones de sus mensajes pueden lograr que ciertas comunidades como la LGBTI sean resignificadas.
- Los ambientes virtuales o metaversos como herramientas de interacción tienen la responsabilidad de educar a las nuevas generaciones en cuanto al respeto por la diferencia y la libre construcción de género. No se considera pertinente cometer los mismos errores de los metaversos excluyentes para una comunidad que se mueve alrededor de las interacciones sociales alternas, puesto que la participación en lo “virtual” no es un juego, sino una manera de existir y habitar; por tanto, las imágenes y las interacciones generadas para estos espacios habrán de romper la brecha entre lo aceptado y lo no aceptado en aras de traducir estos adelantos a un mundo de interacción real.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Aliaga, Juan Vicente (s.f.). “¿Existe un arte *queer* en España?”. *Acción Paralela 3* [Disponible en línea:] <<http://www.accpar.org/numero3/queer.htm>> [consulta: 20 de octubre de 2009].
- Butler, Judith (1999). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Madrid: Paidós.
- Butler, Judith (2009). “Performatividad, precariedad y políticas sociales”. *Revista de Antropología Iberoamericana 4* (septiembre–diciembre): 321-336.

- Canevacci, Massimo (2004). "Etnografía web e identidades avatar". *Nómadas* 21. Bogotá: Universidad Central (octubre): 138-151
- Chuequita.com (s.f.). "Los gays paleolíticos salen de la caverna". [Disponible en línea:] <[http://www.chuequita.com/chuequiblog/category/pluma\\_chuequita](http://www.chuequita.com/chuequiblog/category/pluma_chuequita)> [consulta: 2 de abril de 2011].
- Durán, Manuel (2005). "Michel Foucault y su política *queer* de los placeres. Una mirada a las geografías del deseo homoerótico en Chile". *Cyber Humanitatis* 35 [Disponible en línea:] <<http://doctrina.vlex.cl/vid/politica-queer-placeres-geografias-56739179>> [consulta: 4 de mayo de 2010].
- Flusser, Vilém (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Editorial Trillas.
- Gil Rodríguez, Eva Patricia (2002). "¿Por qué le llaman género cuando quieren decir sexo? Una aproximación a la teoría de la performatividad de Judith Butler". *Athenea Digital* 2 (otoño): 30-41 [disponible en línea:] <<http://blues.uab.es/athenea/num2/Gil.pdf>>.
- Halperin, David (2004). *San Foucault*. Buenos Aires: Ediciones literales.
- Huizinga, Johan (2001). *El otoño de la Edad Media*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jiménez, Daniel (s.f.). "Sexualidad y homofobia en persona 4" [disponible en línea:] <<http://www.videojuegosysociedad.com/2011/01/17/sexualidad-y-homofobia-en-persona-4/>> [consulta: 14 de febrero de 2011].
- Lamas, Marta (1996). "Usos, dificultades y posibilidades de la categoría género". En *El género: la construcción cultural de la diferencia sexual*. México: Programa Universitario de Estudios de Género de la UNAM.
- Luengo, Francisca (2010). "Representaciones virtuales de 'masculinidad hegemónica': *Gaydar*, entre interfaces invisibles y la identidad cyborg". [disponible en línea:] <[http://www.flacsoandes.org/comunicacion/aaa/imagenes/publicaciones/pub\\_274.pdf](http://www.flacsoandes.org/comunicacion/aaa/imagenes/publicaciones/pub_274.pdf)> [consulta: 17 de julio de 2011].

JUAN SEBASTIÁN OSPINA ÁLVAREZ

Mínguez, Norberto, y Justo Villafañe (1996). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Sennet, Richard (1997). *Carne y piedra*. Madrid: Alianza Editorial S.A.