Artefactum
Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia

# CORPOS (RE)CRIADOS E (NÃO)NORMATIVOS NO FACEBOOK

Juan Sebastián Ospina Álvarez
diseno.sebas@gmail.com
http://lattes.cnpq.br/2488041768187365

**RESUMO**

Este artigo deriva da minha dissertação de Mestrado em Design e Criação Interativa na *Universidad de Caldas* na Colômbia intitulada "*PIXELS QUE IDENTIFICAM". Etnografia digital sobre as identidades digitais de gênero e sexualidade nas interfaces do grupo GAY COLOMBIA*[1]".Esta pesquisa versou sobre compreender através do uso das interfaces gráficas do grupo GAY COLOMBIA de Facebook, a construção das identidades digitais de gênero e sexualidade. Para isto, usei como método de pesquisa a etnografia digital; nas observações não participantes analisei o uso das ferramentas do grupo e posteriormente nas observações participantes e entrevistas examinei os processos de construção identitária online onde a corporeidade tem muita relevância.

**Palavras-chave**: identidades digitais; corpos; visualidades

Pesquisar através do design é uma proposta e uma linha metodológica que no caso de ser aplicada de maneira ciente colocaria o design no mesmo patamar de outros campos como os estudos da cultura visual, além de possibilitar-lhe um entendimento abrangente dos interatores, as imagens, objetos e espaços que surgem desta atividade projetual. A identidade dos sujeitos corresponde a construção cultural que estes fazem com seus corpos e suas atuações, inscrições que determinam a diferença e a similitude entre os e as integrantes dos diversos contextos. A identidade de gênero e sexualidade, porém, tradicionalmente tem sido relacionada com as estruturas biológicas de nascimento, fazem parte das construções culturais que estão presentes nos costumes, mitos, instituições e obviamente nos artefatos provenientes de disciplinas como o design.

---

1 GAY COLOMBIA é um grupo do Facebookintegrado principalmente por pessoas quem procuram concretizar encontros sociais e/ou sexuais com pessoas do mesmo sexo. O título original da pesquisa é "*PIXELES QUE IDENTIFICAN. Etnografía digital sobre las identidades digitales de género y sexualidadenlas interfaces del grupo GAY COLOMBIA".*

**VISUALIDADES, CORPOS E IDENTIDADES**

As identidades na atualidade não são mais elementos fixos, na palavras de Stuar Hall (2006)na pós-modernidade os sujeitos tem libertado-se das identidades que eram impostas desde o nascimento e hoje usam a própria fragmentação da contemporaneidade para arquitetar suas identidades de maneira criativa e fluida. Longe das análises dos primeiros anos da internet, a identidade nos entornos digitais não corresponde a um engano, mas sim a uma oportunidade que encontram quem se inscrevem nas redes sociais digitais para mostrar-se, comunicar-se e obviamente (des)identificar-se.

Judith Butler (2007) apoiada na teoria da performatividade linguística, desenvolvida pelo também filósofo Jacques Derrida, propõe a performatividade como um modelo de agenciamento para subverter os modelos identitários tradicionais, sobretudo aqueles que consideram a heterossexualidade como eixo norteador das identidades de gênero e sexualidade. Construir, desconstruir e reconstruir são as estratégias culturais que dotam de poder aos sujeitos para se movimentarem nos âmbitos que lhes exigem estarem vinculados aos setores que culturalmente advogam pela tradição heteronormativa. De acordo com Norberto Chaves (2009), a identidade não é uma imagem fixa mas sim o vidro de um caleidoscópio em constante movimento, nunca se perdem nem se ganham cristais, mas também nunca aparecem imagens iguais. A identidade, sem duvida, é influenciada pela cultura e determinada, tanto pela linguagem escrita quanto pela linguagem visual que aparece desde e nos corpos.

As tecnologias da informação e a comunicação – TIC –, quase do mesmo jeito que as tecnologias anteriores baseadas na industrialização, tem chegado nas sociedades para influir todas as ações que acontecem nos círculos sociais e culturais. Na década de 1980, devido ao apogeu que tiveram os computadores e outros dispositivos eletrônicos, pensou-se que em poucos anos nós seres humanos perderíamos nossa essência e seriamos substituídos parcial e/ou totalmente por máquinas.

Donna Haraway, representante dos feminismos, em contraposição a noção anterior, postulou outra visão dessa hibridação entre as máquinas e os humanos; para esta historiadora estadunidense, as tecnologias são uma oportunidade para que os grupos que tem estado as margens dos sistemas de produção econômica e cultural, ganhem importância e não limitem sua existência a um corpo composto por material orgânico, mas também aproveitem a imaterialidade

dos mundos digitais para interagir de maneira menos limitada e é desse modo como nasce a figura do cyborg que Haraway apresenta no seu manifesto de 1985.

Duas décadas depois de dito manifesto cyborg, Susana López Penedo (2008) considera que esta figura de agenciamento é uma ótima representação para os estudos *queer*[2], aqueles que de maneira transversal analisa categorias de acesso a tecnologia, gênero, raça, etnia, classe social, sexualidade, entre outras categorias de identificação.

A discriminação não só acontece nos termos de violência física, verbal e/ou psicológica, esta também acontece através da "invisibilização cultural" de determinados movimentos ou agrupações humanas. As imagens do homossexual, da lésbica, o ou a transgênero, o ou a travesti, entre outras, tem sido encobertas com o intuito de modelar os diferentes regimes escópicos que fazem parte das sociedades heteronormativas.

O corpo é o maior portador dos atributos e construções identitárias dos seres humanos, este é moldado pelos gêneros e as sexualidades, isto é, grande quantidade de homens e mulheres mostram-se e agem de acordo ao sexo e ao gênero assignado desde seus primeiros anos. A imagem do corpo, o que este represente e como é registrado, resulta relevante na consecução de contatos e posiciones sociais. Os estereótipos determinados pelas mídias, baseados na heterossexualidade como norma, convertem-se em imagens padronizadas que influenciam nas construções corporais.

A imagem, vista como construção tanto de quem a produz quanto de quem a vê, no caso de ser tratada de um jeito mais crítico e como ferramenta de análise contextual, pode convertesse em um objeto realmente favorável para o design, pois as imagens neste campo não só deveriam ser produtos, mas também objetos de pesquisa e de compreensão de quem, após de materializada uma peça visual/espacial/objetal, entra em contato com ela.

O interesse particular da pesquisa da qual deriva este artigo, não são os fatores estéticos nem de usabilidade das interfaces de GAY COLOMBIA, mas sim os processos comunicativos e culturais que sucedem nelas. Pelos anteriores motivos o foco de análises foram as visualidades,

---

[2] O termo queer provem originalmente de um xingamento alemão para qualificar pessoas ou objetos esquisitos, controvérsias e subversivos. Logo, as comunidades homofôbicas recorreram ao uso deste termo para estigmatizar aos homossexuais. Com o ânimo de transgredir os padrões e gerar resistência, foram os próprios movimentos de homossexuais quem se apropriaram desta palavra para fazer uma chamada de atenção sobre sua construção identitária.

isto é, as narrativas visuais trabalhadas a partir de uma perspectiva das políticas de agenciamento estabelecidas por meio do visual (MARTINS, 2006). Elegi os estudos da cultura visual como campo de pesquisa daquelas narrativas, isto atendendo os apontamentos de Alice Fátima Martins (2012), para quem dita área considera a imagem como a principal ferramenta para com bater algumas situações de iniquidade e também para instalar novos sentidos sociais.

## INTERAGINDO COM CORPOS E IDENTIDADES DIGITAIS

Pelos alcances aguardados da pesquisa, os quais se concentravam na compreensão dos processos comunicativos que edificam as identidades digitais de gênero e sexualidade, optei por usar um enfoque de pesquisa híbrido. Trabalhei apoiado na *bricolagem*, abordagem metodológica proposta por Joe L. Kincheloe e Kathleen Berry (2007) e que consiste, na primeira medida, na opção de realizar a pesquisa de maneira criativa no que se refere ao uso das ferramentas metodológicas; em segunda instância ,pela inclusão da subjetividade do *bricoleur*–pesquisador orientado pela bricolagem – e por último, em afastar-se das metanarrativas e procurar as análises de pequenos grupos de interesse pessoal. O rigor desta abordagem ocorre pelas diferentes perguntas que se realizam em cada etapa da pesquisa.

O método principal que usei foi a etnografia digital, isto porque - conserva muitas das características da etnografia convencional, mas com o uso prevalecente das tecnologias da informação e da comunicação. Para a primeira fase, composta por observações não participantes criei uma conta no Facebook com um nome fictício. Logo, em setembro do ano 2012, solicitei a adesão ao grupo GAY COLOMBIA e registrei, através de capturas de tela, as interações dos e das participantes no mural do grupo e nos próprios perfis.

Em fevereiro de 2013, depois de ter participado de maneira discreta no mural do grupo, mas tendo interagido com alguns participantes, iniciei a etapa de seleção do grupo focal. Os critérios que levei em consideração para eleger os 5 participantes que contribuíram com seus relatos e acrescentando algumas imagens foram: a periodicidade com que escreviam nas interfaces da comunidade e os tipos de imagens que usavam para seus perfis e suas portadas, isto é, as estratégias visuais que empregavam para construir seus corpos e identidades digitais.

Com o intuito de proteger a integridade dos sujeitos da investigação, uma das questões éticas de maior cuidado na hora da difusão dos resultados, criei diferentes táticas: assinei um

color para substituir o nome de cada participante estudado/a; os rostos de quem aceitaram que suas imagens fossem usadas, através de consentimento informado, foram censurados por meio de pixelação. Só um dos participantes não concedeu diretos de uso sobre suas fotografias do Facebook, porém este criou a conta estudada só com finalidades de estabelecer contatos online e levá-los ao plano físico, considerou perigoso que alguém do seu círculo social o reconhecera, já que em algumas das suas fotografias aparecia seminu, na maioria das vezes, no ocultava o rosto. Amarelo, o participante citado adiciona o seguinte

> *tenho 2 facebooks, um pessoal e outro no qual tenho um mote de gente gay, neste escolho cuidadosamente minha foto de perfil, de tal maneira que me veja bem, que eu considere que de alguma maneira possa chamar a atenção com ela, que possa mostrar um pouco do meu corpo de uma maneira superficial, assim escolho minha foto de perfil.* Tradução minha.

De outro parte, alguns dos participantes exigiram que eu utilizasse a vídeo-ligação para fazer as perguntas ou enviar as fotos pessoais, eles disseram sentir-se mais seguros. As fotos que usei tanto para o perfil quanto para a portada da conta correspondem ao dançarino ucraniano Oleg Zhezhel, considerado comumente como um artista “queer” por usar sapatos de salto, este integrante da agrupação Kazaky é um dos meus artistas favoritos e além disso, visualmente, conserva os rasgos estereotípicos dos corpos representados pela maioria dos participantes da comunidade estudada.

Os resultados da investigação concentraram-se, como já foi dito anteriormente, em compreender a construção das identidades de uma comunidade no Facebook, GAY COLOMBIA e as dinâmicas de construção dos perfis e dos corpos, gêneros e sexualidades digitais. Os dados fornecidos pelos participantes foram mesclados com as observações no grupo focal e também com as teorias que suportam o corpo teórico da pesquisa–estudos da cultura visual, estudos de gênero, teorias queer, feminismos, materialidade digital, interfaces, entre outros –.

Pesquisar na internet converte-se em uma atividade multilineal, ao serem rastreadas as intervenções dos e das participantes percorri outros grupos e perfis. Realizar um estudo nas redes sociais digitais transforma a quem investiga em um *viajante pós-moderno* que desvanece a linearidade ao ser um sujeito quem se constrói a partir dos seus trânsitos e que deixa rastros das suas viagens através de imagens e textos que registram seu passo pelos entornos digitais. O objetivo deste viajante são os percorridos e não precisamente os destinos finais (LÓPEZ LOURO, 2008).

**QUAIS CORPOS? QUAIS IDENTIDADES?**

Os entornos de socialização digital, do mesmo jeito que os espaços de interação analógica, limitam a construção das identidades de gênero e sexualidade dos seus participantes, por exemplo, quando alguém se inscreve em Facebook tem poucas opções para identificasse. A materialidade dos corpos digitais, propiciada pelas redes sociais digitais, possibilita que nos movimentemos com mais facilidade e possamos subverter algumas normas de construção identitária, nem sempre com a intenção de enganarmos mas sim com a necessidade de usar um artefato, neste caso as interfaces gráficas, como dispositivo de agenciamento.

> Os espaços virtuais questionam o conceito de identidade que originalmente estava atrelado a ideia do corpo como uma unidade fechada deixando em dúvida a existência de condiciones biológicas fixas e unânimes sobre os corpos, tirando as mascaras daquelas variáveis construídas culturalmente (BUCHMÜLLER e JOOST, 2010, p. 51, tradução minha)

*Azul*, um dos participantes questionado, ao respeito aponta que:

> *Eu só uso esta ferramenta para conhecer gente nova e ter um campo onde possa ser eu mesmo.* Tradução minha.

As fotografias usadas para identificar-se na rede, próprias ou descarregadas de sites na internet, falam dos interesses mais do que de uma relação direta dos corpos físicos com os corpos digitais. Em GAY COLOMBIA as fotos que com maior frequência são usadas, correspondem a abdomens malhados, pernas e braços exercitados, glúteos e peitos proeminentes, genitais mostrados total ou parcialmente. Ditas fotografias levam a que os demais interatores cheguem a se sentir atraídos por quem as publica e além disso estabelece limites de relacionamento.

Quando perguntei pela escolha da foto para o perfil da conta, a maioria dos interrogados respondeu que procuram ver-se bem, ostentar sensualidade e ser desejados por quem visita seus perfis e/ou os adiciona. *Azul*, quem não usa imagens próprias e faz declarações sobre isto no seu perfil, diz ao respeito que as fotografias que usa as escolhe:

> *simplesmente levando em conta o que chama a atenção das pessoas, um corpo gostoso.* Tradução minha.

*Rojo*, também assegura que o que mais lhe atrai de um perfil é:

> *Sinceramente seu corpo.* Tradução minha.

De outro lado, *Verde*, assegura que as fotografias lhe atraem, mas não cria vínculos com elas:

> *Até que eu não veja uma foto real.* Tradução minha.

De igual maneira que *Verde* constrói sua identidade com fotos de personagens públicos, ele considera que alguns perfis são de :

> *pessoas que se ocultam trás de uma foto.* Tradução minha.

Fazer pesquisas de uma comunidade na qual seus integrantes se determinam como LGBTTTTI[3] leva, além de indagar sobre as questões que fizeram que esta fosse criada de maneira diferenciada, também há de pensar as políticas de poder que são visíveis nas interações que acontecem neste espaço. Alguns problemas de discriminação no interior do grupo se definem pelos papeis sexuais que se estabelecem entre personas homossexuais, de tal modo que quem se define como passivo ou homem penetrado de forma anal na suas práticas sexuais é considerado um sujeito fraco, afeminado, conflitivo e todas aquelas concepções negativas que proveem de regimes patriarcais, machistas e heterosexistas. Com imagens que definem os papeis homossexuais: ativo, passivo e/ou versátil, prescrevem-se aos participantes que entram em contato e em alguma ocasiões se geram discussões.

Devido ao uso das ferramentas que compõem as interfaces do Facebook -chat, vídeo-ligações, mensagens no mural, mensagens privadas - todas estas desenhadas sob algoritmos de programação, foi possível ver que as identidades são criadas a partir das possibilidades de comunicação entre seus participantes. A maioria dos participantes entrevistados coincidiram em que este objeto de desenho, Facebook, além de ser um artefato de entretenimento, é uma possibilidade de socializar e quebrar com medos instaurados pelas sociedades heteronormativas nas sexualidades e gêneros diferenciados.

## CONCLUSÕES

Subverter as fronteiras epistemológicas do design digital, fazê-lo menos funcional, menos estético e pelo contrário centrado realmente no interator e não no objeto, permitirá que esta área e

---

[3] A sigla LGBTTTTI corresponde as orientações sexuais e algumas construções genéricas e se constrói com as iniciais das palavras: lésbicas, bissexuais, gays, transgênero, travestis, transformistas, transexuais e intersexuais.

em geral o design seja visto como uma disciplina realmente interessada nas questões sociais. Quebrar com os estereótipos visuais normalizadores dos gêneros e as sexualidades, mas sobretudo evitar a normatização dos processos comunicativos, é uma das tarefas que é requerida com suprema urgência principalmente por quem se dedica ao design de informação.

Usar visualidades populares antes de imagens estereotipadas, permitirá aos designer compreender o visual em um sentido mais crítico e político, fazendo com que se abram espaços de reivindicação daqueles setores sociais marginalizados devido ao poder exercido pelos centros dominantes e os regimes do "bem visto". Não devemos esquecer que os corpos digitais são criados a partir das imagens e textos que são compartilhados nas interfaces das redes sociais. A materialidade destes não é mais a sangue e os ossos, mas sim os pixels e os caracteres que relatam as viagens dos cidadãos dos dias de hoje nas ciberculturas.

Em GAY COLOMBIA, os afetos originados transcendem o design visceral e condutual, apontados por Norman (2005), pois quem usam seus interfaces reconhecem neste espaço digital uma oportunidade para liberar-se de algumas imposições heteronormativas. Porém, o digital não é uma panaceia, nos ambientes que compõem o chamado ciberespaço tem se instaurado quase as mesmas disciplinas e concepções heteronormativas que violentam e caracterizam as sociedades contemporâneas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUCHMÜLLER, S.; JOOST, G. Las consecuencias del "giro icónico" en las representaciones de género virtuales - ¿la traición de la utopía feminista? In: ZAFRA, R. **X0Y1 #ensayos sobre género y ciberespacio**. Tradução de Natalia Pérez-Galdós. Madrid: Briseño Editores, 2010. p. 49 - 65.

BUTLER, J. **El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad**. Tradução de Maria Antonia Muñoz. Barcelona: Paidós Ibérica S.A, 2007.

CHAVES, N. **La homosexualidad imaginada. Vigencia y ocaso de un tabú**. Madrid: Maia, 2009.

HALL, S. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KINCHELOE, J. L.; BERRY, K. **Pesquisa em Educação - Conceituando a bricolagem**. Tradução de Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2007.

LÓPEZ LOURO, G. **Um corpo estranho - ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

LÓPEZ PENEDO, S. **El laberinto queer**. Madrid: Editorial EGALES, S.L., 2008.

MARTINS, A. F. Arena aberta de combates, também alcunhada de cultura visual. - anotações para uma aula de metodologia de pesquisa -. In: MATINS, R.; TOURINHO, I. **Cultura das imagens:** Desafios para a arte e para a educação. Santa María: Universidad Federal de Santa María, 2012. p. 207 - 229.

MARTINS, R. Sobre textos e contextos da cultura visual. **Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Arte e Cultura Visual**, Goiânia, v. 4, n. 1, p. 5-12, 2006.

NORMAN, D. A. **El diseño emocional:** Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. 2ª edición. ed. Barcelona: Paidós Transiciones, 2005.

**SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:**

Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás, mediante bolsa CAPES PEC-PEG. Mestre em Design e Criação Interativa pela Universidad de Caldas em Colômbia. Possui graduação em Diseño Visual - Universidad de Caldas (2009). Foi jovem pesquisador e inovador 2011 - Universidad de Caldas. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: design digital, gênero, homoerotismo, teorias queer, identidades digitais e cultura visual.