



***Representaciones virtuales de “masculinidad hegemónica”:
Gaydar, entre interfaces invisibles y la identidad cyborg***

Por: Francisca Luengo

*“Los límites entre lo físico y no físico son muy imprecisos para nosotros... las máquinas modernas son la quintaesencia de los aparatos microelectrónicos, están en todas partes pero son invisibles”
(Haraway, 260: 1991)*

Cuando Donna Haraway planteó su *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX*, analizó cómo la actual tecnología desafía el dualismo humano/máquina, se centró en hacer visible la confusión de fronteras, el trastocamiento del pensamiento binario que impuso la modernidad. En el marco de esta propuesta, quiero problematizar la construcción y representación de identidades virtuales que se da dentro de la red social para hombres homosexuales *Gaydar*¹, en Ecuador.

Este trabajo propone analizar las representaciones de “masculinidad hegemónica”² que se generan en una comunidad que tiene como escenario el ciberespacio y, a partir de ahí, las

¹ Es una red virtual para hombres homosexuales, pensada como una plataforma que posibilite a los usuarios realizar contactos en línea y acordar citas personales. Fue fundada en 1999, por los sudafricanos Gary Frisch y su compañero Henry Badenhurst; actualmente cuenta con, aproximadamente, cuatro millones de integrantes en 23 países de Europa y América, uno de ellos Ecuador. Esta comunidad se maneja desde Reino Unido y factura anualmente alrededor de un millón y medio de euros. (Datos obtenidos de el Portal Gay Ecuador)

² Categoría utilizada en este ensayo solamente en función de visibilizar las características y comportamientos que hacen específico un tipo de masculinidad que se legitima y privilegia en la plataforma virtual que se analiza. Se la entiende desde la propuesta de Bederman, como una construcción que se genera en un contexto y momento determinados. (Bederman, 1995). Por tanto, quedan fuera los esencialismos.

dinámicas e interacciones que se originan, mediadas por las características y posibilidades que ofrece la virtualidad. Dentro de este proceso, se abordará la invisibilidad de las interfaces, específicamente de la pantalla del ordenador, y desde allí la necesidad de repensar al “cuerpo” que traspasa la errónea división entre lo real y lo virtual.

Empezaré haciendo referencia a las características del ciberespacio y dentro de él a las comunidades virtuales, como actores no humanos, con sus lógicas que posibilitan y configuran la representación de “identidades virtuales”, a partir de las cuales se generan procesos de interacción que serían impensables en otros espacios. Abordaré las dinámicas de atracción y relacionamiento que se dan en las comunidades en línea y de forma específica en *Gaydar*.

Luego, me centraré en los procesos de representación de “masculinidad” que se dan en esta plataforma en línea, una comunidad con configuraciones políticas específicas, que explicita una forma específica de concebir el “deber ser” del “hombre homosexual”; para esto se tomarán imágenes que son parte de la página de inicio de *Gaydar*, así como las características que se les pide especificar a los miembros a la hora de construir su perfil, que finalmente termina siendo la representación de su identidad, y que hace juego al imaginario legitimado de una “masculinidad hegemónica” (producto del discurso heteronormativo³) específica en este espacio. Además, se analizará “la invisibilidad de las interfaces” dentro de estas dinámicas y cómo, a partir de allí, se puede problematizar la idea de ser y construirse en y a través de la pantalla, desde donde la separación usuario humano y artefacto queda anulada.

Finalmente, se establecerá relación entre el proceso de representación y la noción de “performance” que propone Butler, que permite pensar y ver que, además de la

³ El discurso heterodominante se funda en la heterosexualidad: la relación social obligatoria entre “hombre” y “mujer” como categorías universales y universalizantes, que determina que todo lo que se aleja de este binario resulte socialmente inconcebible. (Wittig, 1978). En el mismo sentido, Butler afirma que la heterosexualidad es un discurso restrictivo de género que insiste de forma permanente en el binario del hombre y la mujer “como la forma exclusiva de entender el campo del género... que naturaliza el caso hegemónico y reduce la posibilidad de pensar en su alteración”. (Butler, 2006:70)

configuración política de las redes sociales, de la “norma” que está presente en ellas, es posible observar en estos espacios performances que visibilizan las tensiones que se viven dentro del sistema, juegos de roles y cambios de identidades que terminan con la idea de lo natural e inamovible. Y, en el mismo sentido, se plantea hasta qué punto es posible encontrar y construir en *Gaydar* “identidades *cyborg*” que permitan llevar a un nivel político la noción de “híbrido” y de identidades móviles, nunca esenciales.

El cuerpo y la inexistente línea que separa lo real y lo virtual

Las concepciones de lo virtual tienen un papel central en la conformación de la cibercultura, Lévy señala que distinguir conceptualmente entre: tecnología, cultura y sociedad como entidades separadas no es más que una ficción intelectual (Lévy, 2007). Además, señala que la oposición entre real y virtual es arbitraria y afirma que lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual:

... el término virtual se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible.” Lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del «tú lo tendrás», o de la ilusión, lo que generalmente permite utilizar una ironía fácil al evocar las diversas formas de virtualización...este enfoque tiene una parte de verdad muy interesante, pero es demasiado burda para establecer una teoría general...

Desde la propuesta de Hine, la distinción entre lo virtual y lo real se pierde finalmente, se replantea con la distinción entre “lo cultural” y “artefacto cultural”. Desde su perspectiva, resulta necesario entender a la tecnología en la producción de sentido de contexto (*offline*) o las circunstancias en las que se emplea el Internet. Y también como espacio *on line* donde emergen los usos sociales de Internet. Estos dos contextos se conectan entre sí, el primero, donde se puede decir que se puede observar a Internet como cultura (online-entorno virtual) y el segundo, cuando puede ser estudiado como artefacto, en base a los usos que se le da (off line- entorno físico). (Hine, 2000) Esta distinción es factible para fines analíticos, sin embargo ambos contextos se configuran mutuamente.

De todas maneras, queda claro que lo real y lo virtual coexisten y no pueden ser objeto de una división binaria, esto se aclara más si pensamos en el cuerpo, en aquella relación entre

cuerpo y máquina que se hace cada vez más estrecha en medio de las dinámicas de los mundos virtuales, donde los límites se pierden.

El binarismo real/virtual ha generado la idea de que el ciberespacio es incorpóreo, sobre esto De Derckove asegura que en cierto sentido es verdad que el cuerpo está ante la pantalla y no dentro de ella, pero no se puede negar que el cuerpo construye el ciberespacio: “Lejos de ser olvidados cuando entramos al ciberespacio nuestros cuerpos no están menos involucrados en la construcción de la virtualidad que en la construcción de la vida real” (De Derckove, 1999: 74). Esta idea se centra en que los cuerpos participan de forma activa en el proceso de dar sentido a los mundos virtuales.

Este autor afirma que esto se da en varios niveles, mencionaré solamente los que me parece que pueden ser aplicados al análisis de las dinámicas de representación e interacción que se dan al interior de *Gaydar*:

Se refiere a la invisibilidad de las interfaces, la pantalla desaparece, los límites entre humano y máquina se borran. Habla de “Expansión” cuando se produce una sensación de pérdida de los límites personales, es una sensación en la que los miembros de comunidades y mundos virtuales en general sienten que se expanden los límites concretos de su cuerpo; otro de los niveles que suele ser común en la plataforma virtual que aquí se analiza es la “Múltiple personalidad”, de hecho algunos usuarios mantienen varios perfiles a la vez “las redes presentan otro reto para la noción de personalidad porque distribuyen a la persona, extendiendo con ello el alcance y el rango del cuerpo” (De Derckove, 1999: 72).

En *Gaydar* no se puede pensar en “representar” sin la idea de la presencia del cuerpo, ya sea en imagen, interactuando o en las conversaciones a través del chat, el cuerpo está ahí como idea, como objeto y sujeto de quien se habla, como la parte más visible, ya sea descrita de forma textual o en fotografías, de la identidad virtual que siempre recurre y se centra en el cuerpo como imaginario de masculinidad, de estética, de características étnicas, entre muchas otras.

Los procesos de representación dentro de esta red virtual se dan en medio de la pérdida de los límites entre humano y máquina, en medio del proceso antes mencionado en el que la

interfaz aparece o se concibe como “transparente” y se naturaliza. Sin embargo, me parece pertinente considerar la propuesta de Scolari sobre lo que llama “la ilusoria transparencia de las interfaces”, se trata de diseños centrados en el usuario que promueven la sensación de que el interfaz no existe, que solo se concentre en lo que hace con él y a través de él. (Scolari, 2004). Desde la perspectiva de este autor, esta transparencia si bien se relaciona con el debilitamiento de los límites humano/máquina, puede generar también la no problematización de los artefactos como actores, que puede llevar finalmente a entender a las interfaces como neutras y no configuradas políticamente pero, sabemos de sobra que no es así.

Ciberespacio, comunidades virtuales: Gaydar

Cuando Lévy se refiere a ciberespacio, lo define como al conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías digitales (Lévy, 1999). Dentro del ciberespacio se encuentran un sin número de lo que Quéau describe como mundos virtuales:

Un mundo virtual es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen. En sus formas más complejas, el entorno virtual es un verdadero 'espacio de síntesis', en el que uno tiene la sensación de moverse 'físicamente'. Esta sensación de 'movimiento físico' puede conseguirse de diferentes formas; la más frecuente consiste en la combinación de dos estímulos sensoriales, uno basado en una visión estereoscópica total y el otro en una sensación de correlación muscular, llamada 'propioceptiva', entre los movimientos reales del cuerpo y las modificaciones aparentes del espacio artificial en que está 'inmerso' (Quéau, 1995:15-16)

En esta misma línea, para hablar de Gaydar, debo empezar por hacer referencia a lo que algunos autores y autoras entienden por comunidad social virtual, para esto me parece importante hacer referencia a Izarga cuando habla de *Lifestreaming*, que desde su perspectiva, resume el concepto de la vida en continuo, o “la vida compartida en continuado” (Izarga, 2009: 173). Esta es una de las dinámicas centrales de las redes sociales, se trata de que los usuarios mantengan contacto fluido y permanente entre ellos, como afirma este autor: “La actividad consiste en que cada vez que el usuario

interviene -el modelo invita a hacerlo en continuo -comparte online su actividad” (Izarga, 2009:173).

En el caso de la construcción de perfiles en redes sociales como *Gaydar* esto se ve claramente, a través de fotos, textos y videos los miembros comparten y dan cuenta de lo que hacen, se trata de visibilizarse y a partir de allí lograr éxito dentro de esta red, que en este caso implica lograr invitaciones virtuales de otros miembros, sumar contactos virtuales a su lista de chat y lograr encuentros o citas presenciales.

Para hablar del origen y conceptualización de las comunidades virtuales tomaré la propuesta del texto *Virtual Community Attraction*, en él se cuenta la historia de las redes sociales y se afirma que éstas han sido parte de Internet hace más de un cuarto de siglo, se aclara que tradicionalmente la palabra “comunidad” es preferida para un área geográfica en común, como si fuera su vecindario. (Wellman & Gulia, 1999), la parte virtual de “comunidad virtual” indica ser virtual sin el espacio físico de un hogar. (Handy, 1995). Se toma la propuesta de Rheingold (1993)

El término virtual en sí mismo significa que la interacción primaria es electrónica o habilitada por la tecnología. Este tipo de comunicación mediada por computador (CMC) permite a la gente localizar y hablar con otras personas de intereses similares, razón por la cual, forman y sostienen las comunidades virtuales y, creando agregaciones sociales que emergen desde la red, cuando suficientes personas recogen en las discusiones lo más extenso posible, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones en el ciberespacio

Otro punto importante para la definición de comunidad virtual es la frecuencia con la cual, los miembros participan en ella. Típicamente, los miembros se vuelven cercanos a sus comunidades y las visitan frecuentemente. (Hiltz & Wellman, 1997)

Por otro lado, el autor de este texto, recopila estudios que se centraron en saber por qué las personas se unen a redes sociales virtuales y dentro de las razones principales se encuentra el establecimiento de amistad y relaciones interpersonales en general, así como la búsqueda de información:

Investigaciones muestran que la gente usa Internet para contactar a otras personas con intereses similares simplemente por hacer amistades o salir juntos (Parks & Floyd,

1995; Rosson, 1999). Establecer amistades y relaciones personales a través de la comunidad virtual es la razón principal por la que la gente se une a grupos en línea (Horrigan et al., 2001).

En el caso de Gaydar, y debido a lo conflictivo que resulta la “homosexualidad” en sociedades latinoamericanas como la ecuatoriana, esta red constituye un espacio privilegiado que representa para muchos de sus miembros una opción más directa para establecer contactos amistosos, amorosos y sexuales con otros hombres homosexuales del país; además, al estar mediado por la posibilidad del simulacro es un espacio en línea que posibilita la construcción de identidades virtuales que no tienen que corresponder necesariamente a quienes las construyen. Se convierte para muchos usuarios en un espacio de desinhibición, con posibilidad de interacciones que en otros espacios podrían resultar conflictivas o causar rechazo.

Al estar esta red social en un espacio virtual, que como mencioné antes, en teoría debería permitir múltiples rupturas de la norma y representaciones del sistema heterosexista, resulta interesante ver cómo el discurso heterodominante media, de forma mayoritaria, la construcción de las identidades virtuales de sus miembros y las interacciones que se dan a partir de ellas. Sin embargo, y como veremos más adelante, esa cita constante a la norma nunca es igual, genera quiebres que permiten ver cuán construida es la heterosexualidad, así como su límite estratégico: la homosexualidad⁴.

Dentro de esta red, la construcción del perfil juega un papel fundamental, esta representación virtual, en imagen y texto, asegura o afecta el número y la calidad de interacciones que los usuarios puedan tener. Esta plataforma está estructurada de forma similar a redes sociales como *Facebook* o *Hi5*, aunque las dinámicas son diferentes, los miembros tienen que registrarse con un correo electrónico y crear su perfil, a partir del cual

⁴ La homosexualidad surge como categoría en el siglo XIX, la descripción de cómo fue concebido el término fue realizada por Foucault, y Tamsin Spargo la recoge en el texto *Foucault y la Teoría Queer*. Para el autor francés, la homosexualidad surge en la década de 1870, es una categoría construida y no descubierta que propone a los homosexuales como “una especie: un tipo aberrante de ser humano definido por la sexualidad perversa” (Spargo, 2004:28).

pueden establecer contactos. Este espacio se convierte sobre todo en un motor de búsqueda, que produce resultados según las características físicas, edad, intereses, fetiches, entre otros datos, que los miembros hayan publicado en su perfil.

A continuación, se abordarán las pautas que establece esta red social para que sus miembros sean parte de este espacio y cómo a partir de aquí se da paso a dinámicas de inclusión y exclusión que tienen que ver con el imaginario de hombre homosexual que promueve o privilegia esta plataforma virtual.

Representaciones del “hombre” virtual en Gaydar

El análisis de esta comunidad en línea ocupa mi atención desde enero de 2009, cuando creé mi perfil masculino falso, con la finalidad de interactuar con otros usuarios e investigar cómo se representan en este espacio las masculinidades y hasta qué punto los discursos y las prácticas sociales que se dan aquí se enmarcan o rompen la heteronormatividad; planteada por Butler, como un discurso restrictivo de género que insiste en el binario del hombre y la mujer “como la forma exclusiva de entender el campo del género... que naturaliza el caso hegemónico y reduce la posibilidad de pensar en su alteración”. (Butler, 2006:70)

Me centro en los procesos de representación que los miembros de *Gaydar* llevan a cabo de forma constante, éstos se dan en el ciberespacio, producto de lo que Manovich describe como los nuevos medios, que se enmarcan en la informatización de la cultura que va a transformarlo todo (Manovich, 2006: 48). Desde la perspectiva de este autor surgen con los nuevos medios características y lenguajes específicos que posibilitan y hasta cierto punto determinan las formas y posibilidades de interacción.

Si seguimos la idea de la imposibilidad de dividir “lo real” de “lo virtual”, entenderemos que las representaciones de “masculinidad” que llevan a cabo los usuarios de *Gaydar* con la creación de su perfil personal en línea no puede pensarse alejada de una primera representación o imaginario generado socialmente alrededor de la categoría “hombre” y de la homosexualidad como su límite necesario. De hecho, el análisis de fotografías que los

miembros de *Gaydar* cuelgan en su página nos remite a la idea de imagen como construida y codificada socialmente: “Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva” (Belting, 2002:14).

A partir de allí, los miembros de esta comunidad en línea se construyen con las posibilidades que la virtualidad como escenario les otorga, con la opción de representar "el deber ser" que les permita legitimarse como masculinos en este espacio. Se generan identidades que son posibles en lo que Belting denomina como “espejos electrónicos”: “Los espejos electrónicos nos representan tal como deseamos ser, pero también como no somos”. (Belting, 2002:32)

Queda claro que esta red explicita, a través de las imágenes que publica en su portada, el prototipo de hombre homosexual que se privilegia en este espacio, que se convierte automáticamente en el legitimado, en el representante de la masculinidad hegemónica que determina, dentro de esta red, qué hombre homosexual se puede considerar “masculino” o “más masculino” frente a los otros.

A continuación se exponen tres fotografías que son parte de la página inicial de *Gaydar*. En ellas se puede leer la fuerza de una estética: “la masculina heteronormada”, que se traduce en una sola forma de ser y de “verse” como hombre gay, atravesada por características de etnia, clase social, edad, entre otras. Este es un elemento determinante que incide en los usuarios de esta red para la construcción de sus perfiles y, posteriormente, para la generación de juegos de inclusión y exclusión.

Estas imágenes muestran siempre cuerpos atléticos, con la estética tradicionalmente relacionada a “lo masculino universal y universalizante”. No importa si están solos o en pareja, su mirada, su presencia y actitud es siempre de fuerza, de lo legítimamente “macho”.

Fotografía No. 1



Si nos fijamos en la primera foto, los únicos elementos que podrían leerse como, de alguna manera, transgresores de la masculinidad hegemónica son: el *piercing* en la tetilla y el arete en la oreja de uno de ellos, claro que esto resulta muy subjetivo y puede solo ser parte de una moda. Su postura e interacción física reproduce la lógica binaria, son dos hombres, sin duda, pero su postura es una representación clásica de los roles sexuales: activo/pasivo (masculino/femenino).

En las fotografías dos y tres (que aparecen más adelante) las representaciones se repiten, cuerpos más o menos musculosos pero siempre masculinos. Ninguno de ellos tiene vellos en el dorso, sin embargo, creo que esa ausencia que podría ser indicio de algún viso de feminidad, es inmediatamente contrastada con la barba y sobre todo con la actitud.

En las imágenes que proyecta esta página, jamás se propone, por ejemplo, un hombre gay con rasgos físicos que indiquen o sugieran “feminización” explícita, mucho menos uno que escape a los estereotipos de la norma de ese binario. No se trata de buscar imágenes que refuercen una repetición de los estereotipos heteronormativos, pero sí de dar cuenta del rechazo implícito a todo lo que rompa con un tipo específico de masculinidad hegemónica y cómo esto configura y limita, de muchas maneras, las autorepresentaciones de los miembros de este circuito virtual.

Fotografía No. 2



Fotografía No. 3



Por motivos éticos, no puedo mostrar imágenes de alguno de los perfiles de los miembros ecuatorianos, sin embargo, complementaré el análisis del proceso de representación que los usuarios realizan en *Gaydar*, con las matrices que tienen todos los perfiles, donde se publica información según los parámetros que solicita la página.

Información General

Soy	Hombre Gay Solo
Interesado en conocer	Hombre Solo
Para	Relación, Amistad, Sexo con 1
Entre	19 & 40 años

Información Personal

Profesión	Contador	
Altura	6' 0" (183 cm)	
Tipo de Cuerpo	Definido	
Raza	Hispano	
Pelo	Castaño	
Ojos	Marrones	
Estilo de ropa	Informal	
Fuera del armario	Si	
Tamaño del pene	Prefiero no decir	
Circuncidado / No Circuncidado	Prefiero no decir	
Velludo	Algo	
Orientación	Gay	
Rol	Activo/Versátil	
Sexo Seguro	Prefiero no decir	
Fuma	Socialmente	
Bebe	Socialmente	
Drogas	Nunca	

La descripción de estas características junto a las fotografías, configuran el perfil de cada miembro, que en su conjunto viene a ser “la imagen”, “la representación” que cada uno de ellos proyecta a los demás usuarios y de la que depende su interacción.

Retomo a Belting para recordar que el medio fija los límites de la imagen, es decir que no se puede entender a la imagen separada del medio que la materializa, por lo tanto en el caso de *Gaydar*, esta plataforma virtual es el medio que determina los límites de la representación que los miembros construyen de sí.

Vemos que la representación está condicionada en gran medida por los parámetros que mantiene este sitio web y se rige mucho por una tendencia biologicista que encasilla a los miembros a pensarse y representarse en base a sus características físicas, principalmente. Además, se da gran espacio al sexo como mediador o base sobre la que se sostiene la interacción entre homosexuales. Esto es más evidente si se analizan las características que la página solicita detallar a los usuarios: tamaño del pene, presencia o ausencia de vello corporal, si optan por “sexo seguro” o no, especificar su rol sexual, entre otros factores que son la guía dentro del los procesos de búsqueda y selección que realiza el resto de miembros de esta red.

No es difícil ver cómo la “mente hétero” que “no puede concebir una cultura, una sociedad donde la heterosexualidad no ordene no sólo todas las relaciones humanas sino también la misma producción de conceptos e inclusive los procesos que escapan a la conciencia” (Wittig, 1978: 2) permea tanto en personas que se definen como heterosexuales y, quizá con más fuerza, en muchas identidades homosexuales que se leen, piensan y asumen a partir de ella.

En el caso de los miembros de *Gaydar*, ésta se constituye en una de las bases sobre las que se erige su representación, entendida por Hall como una práctica central de la cultura. Este autor nos recuerda que los significados culturales no se encuentran solo en nuestras mentes, sino que regulan y organizan las prácticas sociales y traen consigo efectos reales (Hall, 2001:3).

En medio de este panorama, las formas de representación que los hombres homosexuales construyen en su perfil, generalmente obedecen y se enmarcan en el límite de lo permitido, me refiero con esto a lo “gay masculino legitimado”. Muchos de ellos construyen representaciones “masculinizadas” falsas, con la utilización de fotografías de otras personas para tener mayor aceptación en esta red. Por otro lado, los pocos que proponen una representación más “feminizada” de sí mismos, no están exentos de comentarios ofensivos por parte de otros usuarios.

Finalmente, la masculinidad hegemónica que se construye y representa en *Gaydar* se basa en el enfoque normalizador de la sexualidad, que se alimenta de “...la producción regulada de versiones hiperbólicas de lo que es ser hombre y mujer” (Butler, 2002:333). El universal “hombre” construido como centro privilegiado y “mujer” como inferior y complementario al primero. A partir de allí, surge también la necesaria construcción de “la homosexualidad” como contraria a la “heterosexualidad, y de forma peyorativa lo “gay” como sinónimo de lo “femenino”, siempre como carencia.

El binarismo heterosexual/homosexual es una producción homofóbica... hay dos términos, el primero de los cuales no está marcado y no es problematizado: designa “la categoría a la cual se supone que todo el mundo pertenece”... mientras que el segundo está marcado y es problematizado: designa una categoría de personas que se diferencian en algo de las personas normales no marcadas (Halperin, 2004: 67)

Es necesario aclarar que en *Gaydar*, como en otros espacios, se legitima y privilegia un tipo específico de masculinidad que se puede considerar como hegemónica. Retomando las propuestas de autores como Connell, Gutmann, Kimmel, entre otros, sobre la posibilidad de identificar cierta versión de masculinidad que se erige en norma y se convierte en hegemónica, en un contexto y condiciones específicas. Fuller recalca la necesidad de entender que lo hegemónico y lo dependiente se definen y constituyen mutuamente "...para poder definirse como un varón logrado, es necesario contrastarse contra quien no lo es" (Fuller, 2001:24).

Desde esta perspectiva, la idea de "masculinidad hegemónica" resulta útil porque permite visibilizar que no existe una masculinidad hegemónica esencial e invariable, sino varias y que son el producto de momentos históricos, sociales y lugares específicos. La masculinidad hegemónica no es estable y, como afirma Ramírez: La formulación de una caracterización de la denominada "masculinidad hegemónica" resalta, desde su definición, la existencia de una otredad masculina que no cumple con un patrón exigido del "ser hombre" en un contexto sociocultural determinado". (Ramírez, 2005:52).

Solo el hecho de plantear su existencia se genera la idea de que existen otras masculinidades que quedan por fuera de esta clasificación, por tanto se trata de una campo de competencia constante, en el que se consideran la relación que establecen los hombres con otros hombres y mujeres.

Representación y "performance" en línea

Autores como Contreras, quien realiza etnografía virtual, proponen la necesidad de entender que en la red las identidades se construyen de manera distinta a como lo hacen en el mundo físico. Parafraseando al autor, la presentación de la persona en un entorno mediado por ordenador está sujeta siempre a normas diferentes de las que se dan en un contexto offline, puesto que aquellos elementos que son fundamentales en un entorno físico, tales como el aspecto externo o los indicadores de estatus convencionales, no son aplicables, por lo menos tal cual, en un territorio virtual. (Contreras, 2004)

Sin embargo, me parece importante analizar que en *Gaydar*, por ejemplo, si bien la construcción de identidades no se da de la misma manera que en otros espacios no virtuales, las representaciones consideran de hecho parámetros y características que les permitan lograr legitimidad en la red. El estatus es un factor clave, así como las características físicas, étnicas y económico-sociales de los usuarios. Claro que, todas estas características pueden formar parte de “identidades falsas”, pero es evidente que tienen importancia a la hora en que se establecen las interacciones entre los miembros de esta red.

Me parece importante pensar las representaciones en línea con la idea de “performance” que propone Butler. Esta autora reformula la totalidad performativa de Derrida, “de tal manera que la totalidad performativa se convierte en una citación derivativa más que un acto fundacional realizado por un sujeto originador. Una citación será a la vez una interpretación de la norma y una ocasión para exponer la norma en sí como una interpretación privilegiada” (López, 2008:125)

Es necesario mencionar que la teoría performativa de Butler parte de la propuesta de Foucault que plantea que el poder produce los sujetos que controla, por lo tanto ese poder funciona a través de los medios normalizadores que regulan a los sujetos y los forman a la vez. El poder aparece por tanto como una construcción que necesita operar, institucionalizarse, que tiene incidencia sobre los cuerpos y prácticas cotidianas.

Por su parte, Andrade toma la propuesta de Butler y la incluye en el marco de las discusiones sobre masculinidad: “Performance, por lo tanto, no significa meramente actuación o repetición de un guión preestablecido. En la puesta en escena, esto es, en la referencia pública, en el mínimo y máximo de detalles de cómo los hombres se relacionan con otros hombres y también con las mujeres, los significados precisos son tanto afirmados cuanto creados”. (Andrade, 2001: 115)

Este autor señala la ventaja de pensar la heteronormatividad como algo que requiere de una citación permanente, pues implica que no es “natural” sino una construcción que se impone sobre nuestros cuerpos. “Por un lado, en la disposición y el despliegue del cuerpo se

ejecutan las reglas que constituyen la heteronormatividad; por otro lado, tal ejecución altera lo que es citado” (Andrade, 2001:116).

Por lo tanto, todo tipo de representación que realicen los miembros de *Gaydar* se entenderá desde esta idea de performance, que pone en juego al sistema de género y permite problematizarlo. Para fines investigativos, esta propuesta requiere de una segunda mirada etnográfica que, como explica Andrade, “... se dirija hacia el discurso que constituye la norma heterosexual y hacia las formas y contextos en los que la heteronormatividad es actualizada” (Andrade, 2001: 116).

Lo interesante de relacionar la propuesta de performance de Butler con la noción de representación, en el caso de pensar comunidades virtuales, es considerar que en sí todo género constituye una representación de ciertos guiones preestablecidos; esto se reproduce mediado por la virtualidad y con posibilidades de simulación en la búsqueda de acercarse o alejarse de aquella “masculinidad hegemónica” que se configura en *Gaydar*. En palabras de De Derckove, cuando habla de identidades virtuales: “En la red, la identidad se hace muy flexible, puedes representarte a ti mismo como tú quieras” (De Derckove, 1999:84)

Desde este enfoque, es posible analizar las representaciones de forma no línea ni estática, sino envueltas en las tensiones de un sistema de género que busca imponerse como natural.

Identidades Cyborg, ¿desde dónde?

Cuando se piensa en el cruce de los límites entre ser humano y máquina, se puede plantear la no esencia, imaginar lo híbrido. Haraway (1991) afirma que desde finales del siglo XX tod@s somos *cyborgs*, criaturas de un mundo postgenérico, configuradas en las relaciones con la ciencia y la tecnología, que indican transformaciones fundamentales del mundo. Ella propone esto como una escapatoria necesaria para dejar de pensar en arquitecturas naturales, entre ellas las de género.

Desde su propuesta, la posibilidad de pensar en estos híbridos se da por tres importantes rupturas: la pérdida de los límites entre lo humano y lo animal; la anulación de la distinción

entre organismos animales-humanos y las máquinas; y, la ausencia de los límites entre lo físico y lo no físico.

Desde esta perspectiva, pensar en identidades *cyborg*, es pensar en identidad móviles, en el desafío del dualismo social. Lo llamativo de esta propuesta teórica es que plantea que estas dinámicas y procesos se posibilitan y se potencia con la tecnología. Esto implica pensar en el ser humano construido sociotécnicamente.

Si analizamos las identidades virtuales que se generan en *Gaydar*, en la imposibilidad de establecer los límites del cuerpo, es factible problematizar las representaciones que se dan dentro de esta comunidad virtual como una posibilidad de *cyborg* “una criatura extraña que es medio humana y medio mecánica “ (De Derckove, 1999: 87) Es cierto que, en el marco de la etnografía virtual que realizo en esta red, resulta evidente que la mayoría de identidades virtuales que aquí se construyen se piensan desde la esencia genérica, que citan a la norma del sistema binario de género de forma permanente pero, y como ya se mencionó antes, estas citas dejan ver rupturas, generan quiebres y abren, cada vez más, el pensar en múltiples posibilidades de representación.

Sobre este punto, De Derckove plantea que “En el ciberespacio, centenares de usuarios crean personajes online que viven en grupos diversos de comunidades virtuales en las que la formación cotidiana de identidades socava cualquier noción de un yo real y unitario...” (De Derckove, 1999:90)

Esto finalmente nos lleva a la ruptura de las identidades únicas y fijas, a concebir seres humanos atravesados y conjugando varias identidades en el mismo momento, reconstruyéndose de forma permanente de acuerdo al espacio en el que se encuentren.

La idea de identidad *cyborg* obedece ante todo a un posicionamiento político, que en el caso de *Gaydar*, y en relación con la construcción y representación de masculinidades, solo es posible de pensar si se entiende a esta plataforma como un espacio no neutro, que es parte de una lógica que se pretende imponer como natural, sin embargo, esta lógica, este sistema, es una construcción que está en permanente tensión.

Desde aquí la representación de un tipo de masculinidad hegemónica en este espacio es algo que de múltiples maneras los usuarios negocian y luchan de forma permanente.

Bibliografía:

Andrade, Xavier (2001). “Homosocialidad, Disciplina y Venganza”. En X. Andrade y Gioconda Herrera eds. *Masculinidades en Ecuador*. Quito: Flacso.

Bederman, Gail (1995). "Remaking Manhood Through Race and "Civilization". En *Manliness and civilization: A cultural history of gender and race in the United States, 1880-1917*. Chicago: University of Chicago Press.

Belting, H. (2002). *Antropología de la imagen*, Buenos Aires: Katz Editores.

Butler, Judith (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. México: Paidós

Butler, Judith (2006). *Deshacer el Género*, Barcelona: Paidós

Contreras, Pau (2004). *Me llamo Kohfam. Identidades Hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Editorial Gedisa

De Derckove, Derrick (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Editorial Gedisa

Fuller, Norma (2001). *Masculinidades: Cambios y Permanencias*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Hall, S. (2001). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage Publications.

Halperin, David (2004). *Saint Foucault para una Hagiografía Gay*. Argentina

Haraway, Donna. (1991). "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX", En Donna Haraway; *Ciencia, Cyborgs y Mujeres*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Hine, Christine (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.

Izarga, Roberto (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones

Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Editorial Paidós

López, Susana (2008) *El laberinto queer. La identidad en tiempos de neoliberalismo*. Madrid: Editorial Egales

Manovich, Lev (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Ramírez, Juan Carlos (2005). *Madeiras Entreveradas: Violencia, Masculinidad y Poder*. México: Plaza y Valdéz.

Scolari, Carlos (2004). *Hacer Clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales*.
Barcelona: Editorial Gedisa

Spargo, Tamsin (2004). *Foucault y la Teoría Queer*. Barcelona: Editorial Gedisa

Wittig, Monique (1978). *La mente hetero*.

<http://www.zapatosrojos.com.ar/pdg/Ensayo/Ensayo%20-%20Monique%20Wittig.htm>