



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



## **PIXELES QUE IDENTIFICAN. ETNOGRAFÍA DIGITAL SOBRE LAS IDENTIDADES DIGITALES DE GÉNERO Y SEXUALIDAD EN LAS INTERFACES DEL GRUPO GAY COLOMBIA**

**Autor: Juan Sebastián Ospina Álvarez**

### **Resumen:**

Objetivo central de investigación, comprender la construcción de las identidades digitales de género y sexualidad en entornos digitales, específicamente en el grupo GAY COLOMBIA. Este colectivo de Facebook fue creado con la intención de que personas con géneros y sexualidades diferenciadas tuvieran un espacio para establecer contactos. Para participar en el grupo se creó un perfil y se usó como método de investigación la etnografía digital, lo cual llevó a reconocer factores fundamentales en la creación de las identidades digitales como las fotografías del cuerpo, la participación en grupos de contacto, las publicaciones en el muro de la comunidad elegida y por supuesto en los propios muros de los y las participantes. La materialidad de los cuerpos digitales proviene de las fotografías y textos compartidos en la red; las imágenes mostradas son determinantes a la hora de la consecución de encuentros que en ocasiones se llevan al plano análogo. Cuerpos estereotipados a nivel físico y gestual crean dentro del grupo algunas islas basadas en la “discriminación de la diferencia” dentro de un grupo diferenciado; son los mismos participantes quienes establecen las políticas de interacción. El diseño en esta pesquisa se ubica como disciplina desde la cual se abordaron hábitos y afectos en el uso de los objetos y no propiamente como campo de análisis de la construcción objetual, espacial o visual.

Finalmente, se estableció la necesidad de que el diseño, además de tener en cuenta los factores estéticos y de usabilidad, considere las imágenes del cotidiano para estudiar a los interactores que dan sentido a aquellos artefactos producidos mediante ejercicios proyectuales. A lo anterior se añade el problema del diseño al estereotipar los sujetos y sus necesidades a nivel comunicativo.

**Palabras Clave:** Modelo didáctico, educación tipográfica, curiosidad.