



TRABAJO FIN DE GRADO

MICRO-AGRESIONES Y TEMÁTICA “QUEER”  
ESTUDIO Y EFECTOS EN EL DESARROLLO DE PERSONAS  
“QUEER”

GRADO EN BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
CURSO:2020-2021

Autor: Fernando Contreras Pérez  
Tutor: Manuel Castro Cobos

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 OBJETIVOS

# 2. DESARROLLO TEÓRICO:

## 2.1 IDENTIDAD "QUEER"

## 2.2 REPRESENTACIÓN "QUEER" EN EL ARTE

## 2.3 MICRO-AGRESIONES Y CÓMO AFECTAN AL DESARROLLO DE PERSONAS "QUEER"

## 2.4 TECNOLOGÍAS COMO APOYO AL AUTODESCUBRIMIENTO PERSONAL

# 3. DOSSIER ARTÍSTICO:

# 4. PROPUESTA FINAL

# 5. CONCLUSIÓN

# 6. BIBLIOGRAFÍA

## 1. INTRODUCCIÓN:

Aunque en la España más tradicional, la palabra "QUEER"<sup>1</sup> nunca ha llegado a existir; actualmente esta palabra está en aumento su uso para designar a una educación y un entorno apto para todo tipo de Géneros y Orientación Sexuales. Aunque actualmente esté muy en uso, su nacimiento fue alrededor del siglo XVIII dentro de la literatura y del entorno angloparlante. Esta palabra era un insulto ya que, la traducción de esta palabra significa "inútil", "mal hecho" o incluso "excéntrico" en relación con las expectativas y funcionamiento de una persona en un entorno social. Esto conllevaba al uso de esta palabra para definir a ladrones, prostitutas, borrachos... Esta palabra ha evolucionado a un entorno contemporáneo (50s) para declinar a las personas con una orientación sexual y/u orientación de género poco normativo.

Gracias a las trifulcas de Stonewall<sup>2</sup> y todas las manifestaciones que acarrearón estas revueltas, cambiaron el significado de todas las palabras peyorativas que se usaban en su momento (faggot, ladybug, etc), reapropiándose de ellas y dándole un valor positivo además de visibilización.

Este término, aun siendo anglosajón, en España también se ha hecho uso de este tipo de palabras para discriminar a las personas cuya identidad de género y/u orientación de género no son normativos; y como también ocurrió en zonas anglosajonas, la cultura LGTBQ también se reapropió de todos los términos que antiguamente se usaban como un ataque y le han dado un uso positivo.

Las personas "QUEER" siempre han existido, aunque en periodos donde la religión y el entorno castigaba a este tipo de personas; los artistas y escritores representaban personajes "QUEER" de tapadilla, representando momentos, relaciones o ideología LGTB a través de escenarios y mitologías específicas.

Este tipo de comportamientos y factores se han utilizado hasta la actualidad, manteniendo un "SAFE PLACE"<sup>3</sup> entre las personas "QUEER"; desde el arte y la literatura, llegando hasta la actualidad. A parte del arte y la literatura, en estos momentos hay muchos factores donde estos "SAFE PLACES" se ven implicados donde principalmente podemos verlos en: RRSS, películas y música.

<sup>1</sup>El término "QUEER" designa a toda persona cuya sexualidad no pertenece a una normativa hetero-cis. Se refiere a toda persona: Lesbiana, Gay, Bisexual y Transexual.

<sup>2</sup>La **Revolución de Stonewall** consistió en una serie de manifestaciones espontáneas y violentas en protesta contra una redada policial que tuvo lugar en la madrugada del 28 de junio de 1969, en el pub conocido como Stonewall Inn, ubicado en el barrio neoyorquino de Greenwich Village. Frecuentemente se citan estos disturbios como la primera ocasión, en la historia de Estados Unidos, en que la comunidad LGBT luchó contra un sistema que perseguía a personas no normativas (LGBT, personas racializadas...) con el beneplácito del gobierno, y son generalmente reconocidos como el catalizador del movimiento moderno pro-derechos LGBT en Estados Unidos y en todo el mundo"

<sup>3</sup> SAFE PLACE: La idea de "espacios seguros" suele referirse a garantizar ciertos contextos específicos en los que las personas que son violentadas en otros ámbitos (por ejemplo, personas trans que enfrentan a diario a la transfobia en la calle, en el trabajo, en la escuela o la universidad o en la familia) puedan sentirse a salvo de esas violencias.

En el caso de las juventudes "QUEER", presentan diagnósticos poco favorables, ya que un gran porcentaje de este colectivo presenta grandes probabilidades de padecer enfermedades mentales como la depresión y la ansiedad.

Este tipo de sucesos son causados por varios factores; éstos son sociales, pudiendo ver: relaciones intrapersonales, interpersonales y social/cultural.

Para ser más exactos, el factor universal que consideramos ocurre en un entorno familiar, en él podemos ver entornos donde los hogares de crecimiento y desarrollo están repletos de escenas conflictivas y de maltrato infantil. Este factor universal causa en niños "QUEER" un nivel crítico en probabilidades a causar riesgos en la salud mental derivando a dependencias de sustancias estupefacientes además de conflictos con familiares.

Aun siendo parámetros fijos, podemos facilitar su transformación a través de cambios jurídicos, institucionales y clínicos; ya que con este tipo de apoyo se facilita al reconocimiento del bienestar de estas personas en sus entornos.

Aunque este tipo de palabras poco a poco están desapareciendo del entorno, aún siguen apareciendo pequeños ataques (microagresiones<sup>4</sup>) hacia personas "QUEER", ya pueden ser con una intención pasiva o intencionadamente. Usando como referentes este tipo de palabras, además de la interpretación y la visibilización a este tipo de agresiones; quiero estudiar como afecta al desarrollo y a la personalidad de una persona "QUEER".

Ya que para ello, he realizado una animación que gira alrededor de la evolución de una persona "QUEER" dentro de un entorno, donde este tipo de microagresiones se ven visibles. Empezando con un momento de natalidad y llegando a una madurez adulta; pasando por expectativas y comentarios que unos padres que van sumándose y forzando la personalidad de una persona que en esos momentos no es consciente. Añadiendo un punto de vista del personaje personal en transiciones donde interactúa consigo mismo y reflexiona sobre su propia identidad.

Esta animación está inspirada en la "Generación Z"<sup>5</sup>, representando en este caso, las relaciones sociales a niveles de comunicación físicas tanto como online.

Por ello, la representación y la estética de este proyecto están inspirados en el mundo cibernético, las nuevas tecnologías y la aparición de internet; para ello, está realizado a través de un estilo artístico basado en Pixelart<sup>6</sup>, todo esto está basado en un entorno realizado en 3D con una animación en 2D realizada y colocada encima de éste.

<sup>4</sup>Microagresiones: son las mínimas expresiones de racismo y sexismo que utilizamos para discriminar. Al tomarlas como naturales contribuimos a la sensación de estar de acuerdo, y por ende estamos discriminando. se trata de un conjunto de prejuicios que adquirimos culturalmente.

<sup>5</sup>La **generación Z**, también conocida como Zillennials, comprende a aquellos nacidos en los últimos años de los 90's e inicio de los 2000 (1995-2000) aunque aún no se encuentre bien definido.

<sup>6</sup>El "arte de píxel", más comúnmente llamado Pixel Art consiste básicamente en una disciplina artística que utiliza una computadora y diversos programas gráficos de edición de imágenes rasterizadas para la creación de obras de arte digital, las cuales son realizadas pixel a pixel. El Pixel Art proviene de las antiguas videoconsolas, primitivos juegos para celulares y para computadoras, sin embargo en aquellos tiempos no eran consideradas obras de arte, eran las únicas formas de crear imágenes para este tipo de implementaciones disponible para los desarrolladores y el hardware de aquella época.

## **1.1 OBJETIVOS**

Por ello la intención principal de este proyecto es la de dar visibilidad y concienciar sobre las consecuencias y las secuelas que provocan las micro-agresiones; y como un entorno difícil puede llegar a afectar de forma mayor a una persona QUEER., además de centrarnos en las personas QUEER con una intención de representar el malestar de estas personas y como en este tipo de circunstancias el entorno y la familia de ésta puede llegar a ser peligroso siendo mortal los resultados de estas.

Además de cómo el uso de redes sociales puede beneficiarles a nivel emocional y social, ayudándoles a comprender y descubrir cosas sobre ellas mismas haciéndolas sentirse más conscientes y menos solas, arrojando un poco de luz para muchas personas que están en estas circunstancias.

## **2. DESARROLLO TEÓRICO**

### **2.1 IDENTIDAD "QUEER"**

En este apartado en la identidad "QUEER" comentaré donde comenzó este término y la reapropiación de éste. Además, comentaré hechos que han afectado a estas personas y cual es el pronóstico de su futuro.

En este apartado como ya he comentado en la introducción anterior, realizaré un breve recorrido de la evolución de la palabra "QUEER". Como ya mencioné en el apartado anterior, el término "QUEER" se empezó a usar a partir del siglo XVII, el escritor escocés Walter Scott<sup>6</sup> describió en su novel Woodstock<sup>7</sup> a uno de sus personajes con un aspecto "descuidado" como "QUEER" en este caso, "como vulgarmente se llama raro"; Este caso Walter se refería a un personaje afeminado.

Otro caso donde podemos ver los primeros registros de esta palabra es en 1894, cuando el noble John Douglas describió a Oscar Wilde<sup>8</sup> como "Snob ""QUEER"" tras saber de la relación de su hijo con el escritor; más tarde Wilde fue condenado por sodomía en la cárcel de Reading a 2 años de trabajos forzados.

Este término se siguió usando para la representación y denotación de personas "raras", con esto me refiero a personas que no cumplían con un comportamiento que la sociedad indicaba. Este tipo de personas eran homosexuales, bisexuales y personas trans, aunque también pasaba con mujeres lesbianas; la invisibilización de las mujeres en esta época, también afectaba a este tipo de parámetros.

Se mantuvo el uso de este término durante décadas hasta que tras las revueltas de Stonewall, el propio colectivo empezó a usar este término y muchos más para referirse entre ellos; estas palabras cambiaron de connotación, llegando a usarse como algo positivo dentro del colectivo. Actualmente, este tipo de palabras con connotaciones negativas están desapareciendo; aún quedan muchos grupos de edad donde se usan estas palabras para atacar y menospreciar a personas "QUEER" conllevando a muchos trastornos que dificultan el crecimiento y maduración de una persona "QUEER".

En este momento, el término "QUEER" se usa como función paraguas, quiere decir que se usa con la función de designar a un gran grupo de personas cuya orientación y género, no pertenecen a el concepto de persona heterosexual y se siente identificada con el género que se le ha asignado en su nacimiento.

Actualmente con la evolución generacional, ha habido un crecimiento y unos principios de normalización de las personas "QUEER"; en este caso, la Generación Z (adolescentes y jóvenes adultos) son muchos más abiertos con su orientación y género que otras generaciones. Como podemos ver en el estudio realizado por Ipsos MORI a 1.127 británicos donde podemos ver que el 73 y el 74 por ciento de personas Millennials y Generación Z, son conscientes de las dificultades que tiene el colectivo LGTB; incluyendo también un apoyo mayor sobre nuevas normativas apoyando al colectivo, además de tener una orientación sexual más diversa con el resto de otras generaciones (siendo solo un 76% heterosexuales).

Además de tener muchos más recursos educativos e informativos, esto ayuda al conocimiento personal de los individuos; facilitando y normalizando las personas "QUEERS". Todos estos avances y cambios de mentalidad están ayudados por el apoyo de Redes Sociales y Medios de comunicación ya que, representan y dan visibilidad a las personas "QUEER" normalizando la diversidad; además de dar facilidad en el viaje por el tienen que pasar las personas "QUEER" en su adolescencia.

Con estos avances a nivel ideológicos, las instituciones intentan implementar nuevos recursos en sus sistemas, con la intención de facilitar y dar visibilidad a las personas "QUEER". Como por ejemplo la Teoría "QUEER", que en este caso consiste en restituir las ideas preconcebidas de género y orientación; valorándolas como un constructo social.

Como ya hemos mencionado antes, esta teoría rompe con los constructos sociales sobre el género y la orientación sexual, conllevando en un estudio donde todo género existente (hombre, mujer, no binario, etc) y orientación sexual (lesbianas, bisexuales y homosexuales) tienen el mismo valor en la sociedad, eliminando prejuicios de género y orientación; liberando a todas estas personas de realizar cualquier acción en la sociedad sin depender de dichas etiquetas mencionadas anteriormente.

Aunque esta teoría simplifica demasiado la idea de la persona y la identidad, es un conjunto de ideas que actualmente no podemos implementar en una sociedad; ya que, esta teoría no es compatible con la sociedad y el conocimiento actuales, por el cual aún siendo buen referente ideológico, es más una idea distópica. Ya que, la propia Teoría "QUEER" está basada en la abolición y del estudio de la Heteronormatividad<sup>9</sup>; aún no disponemos de los suficientes datos que respalden este movimiento.

<sup>9</sup>La heteronormatividad actúa como régimen compulsivo que establece relaciones desiguales entre géneros, y además, las reproduce y perpetúa mediante diversos mecanismos, sin necesidad de justificación por vía racional, sino con un carácter impositivo y contingente

## **2.2 REPRESENTACIÓN "QUEER" EN EL ARTE**

Tanto en el arte actual como en el arte más clásico, las personas "QUEERS" siempre han estado presentes: desde el icono al erotismo gay de San Sebastián, las figuraciones de Francis Bacon, el erotismo de Tom Of Finland hasta los artistas más jóvenes de la actualidad.

Aunque, en el arte clásico, los artistas aún queriendo expresar sus intenciones sobre su sexualidad o género, el entorno y el momento les obligaba a dejar pequeños "guiños" en sus obras. Algunos de estos guiños consistían en:

- La representación a través de la mitología griega: En el arte del renacimiento y posteriores, podemos ver un auge de representación de mitología griega. Este tipo de representación consistía en, además de recrear sucesos generales, podíamos ver la representación de personajes cuyas historias tienen tintes LGTB o en sus casos menos censurados, son historias completamente LGTB. Historias como la de Patroclo y Aquiles donde muy "fieles compañeros" de batalla lucharon en la batalla de Troya, donde Patroclo es asesinado. Aquiles cae en un círculo de oscuridad perdiendo la razón de vivir, reanuda la batalla con la intención de vengar a Patroclo asesinando a Héctor (heredero de Troya). Aunque esta historia no tenga connotaciones homoeróticas a primera vista, hemos descubierto que en la tragedia de Esquilo Los Mirmidones, el dramaturgo presenta a Aquiles llorando la pérdida de Patroclo "echaba de menos la belleza de su cuerpo y la ternura de sus besos".

Otras historias que podemos ver es la relación entre Orestes y Píldes donde Orestes se refugia y es cuidado por Píldes como una figura paterna, llegando a llamarle "hermano". En este caso, la historia es más que un apartado secundario, ya que la importancia de esta historia es la de poder relacionar la historia entre dos hombres; representándolos casi siempre semidesnudos o con desnudos completos. Elogiando la sensualidad de sus curvas, en vez de ser representados como normalmente se hacían con los hombre de una forma hierática.

En otras historias donde realmente hay un romance implícito son, las historias de Júpiter dónde en relatos expresados en cuadros como el Rapto de Ganímedes donde Júpiter rapta a un joven con el que tener una relación sexual. Pero una de las historias más características es la de su romance con Jacinto, donde este dios, aún habiendo tenido tantos números de amantes (mujeres como hombres), Saturno se enamora de un hombre normal. Esta relación con un final dramático, Júpiter pierde a su amante por un accidente, siendo casi siempre representada por el dios llorando la pérdida de Jacinto mientras sujeta su cuerpo inerte en sus brazos; cabiendo destacar que ambos son casi siempre representados casi desnudos.

También encontramos situaciones reales como los relatos de Safo, donde en 600 líneas que actualmente tenemos, Safo relata relaciones sexuales y románticas con muchas mujeres. Estas líneas describen a través de los poemas sus romances con otras mujeres, aunque tenemos entendido de que Safo también tenía relaciones con hombres, principalmente se dirige en describir a las mujeres en su vida.

Esta poetisa fue representada principalmente por el movimiento artístico del Romanticismo, ya que Safo representaba en sus poemas su amor a Afrodita y a la

naturaleza, puntos en común con el movimiento mencionado anteriormente. Afro siempre estará representada de mujeres a su alrededor, mirándola con una mirada suave y enamoradiza, mientras que ella siempre se le representaba con una postura fuerte y con confianza; algo que muy pocas veces hemos visto en la representación de mujeres.

También podemos ver las representaciones de personas trans como Afrodito representado por Bonucelli o en Aquiles travestido por Rubens. En este caso podemos ver la representación de dos figuras a través de las formas; por ejemplo, en la escultura de Bonucelli, el cuerpo de Afrodito, sensuales serpenteantes y femeninas rompen con el pene que el artista talla. En el otro apartado, Aquiles se coloca en el centro de la obra protagonizando y dividiendo la escena en dos segmentos; el lado de las mujeres y en el otro el de los hombres. Estas dos obras representan la volatilidad del género y cómo éste es cambiante.

Representación de otra persona "QUEER":

- La representación de otros puede acercarnos a la representación más personal de uno mismo, por ello, muchos artistas "QUEERS"



*La barbuda de Peñaranda*

representaban situaciones donde las personas "QUEERS" eran las protagonistas.

Este tipo de representaciones se hacían muy a menudo a partir del periodo de Goya, ya que los retratistas de la época representaban a todo de individuos como personajes con un mismo valor que el resto de personas que solían representar (El maricón de la tía Gila)(La Barbuda de Peñaranda). Estas obras representaban personajes extraños, que normalmente estaban representados a nivel pictórico, ya que la sociedad de esta época no los veía como personas funcionales.



*El maricón de la tía Gila*

Por ello, la representación de estos personajes demostraba que los artistas de la época, se tomaron su tiempo y centraron su atención para poder representarlos con la mayor fidelidad posible dando, como hemos dicho antes, el mismo valor en la sociedad.

Más tarde, en el siglo XIX, ocurrió un resurgimiento y una gran visibilización de pintoras Lesbianas y Bisexuales causados por movimientos como Expresionismo<sup>10</sup> y el Art Deco<sup>11</sup>. Estos movimientos podían representar escenas cotidianas donde las artistas podían codificar su orientación sexual. Esta codificación consistió en representar escenas donde las mujeres eran el centro de atención, donde la importancia de éstas no era su cuerpo sino su figura como mujer; siendo un auge para la representación de amantes o mujeres con las que tenían un romance platónico. Berthe Morisot, Mary Cassatt, Georgia O'keeffe, llegando hasta Tamara de Lempicka; estas artistas representaban a sus "amistades" en sus día a día, remarcando como una gran valoración para las artistas.



Con el tiempo, tras un cambio significativo en nuestra sociedad, tras la desvalorización de las creencias religiosas a nivel social, los artistas de la época del siglo XX; empezaron a luchar contra los estereotipos y prejuicios a través de representaciones personales.

Este tipo de representaciones estaban marcadas por sutilezas que se presentaban entre las relaciones de los personajes representados. Pequeñas sutilezas como caricias, nudismos menos naturales o en casos más extremos actos sexuales, este tipo de comportamientos podemos verlos en obras como “Dibujos privados” de Guillermo Villalta, grabados en aguafuerte de David Hockney o incluso la visceralidad de las fotografías de Robert Mapplethorpe o las ilustraciones de Tom of Finland.

Un momento donde la homosexualidad todavía se consideraba una enfermedad mental<sup>12</sup> (1990), y penada en la totalidad de países, la pornografía o las imágenes con contenido homosexual era tabú. Por ello, la mayoría de estos artistas usaban como referentes las imágenes de revistas como *Physique Pictorial* (*Beefcake*<sup>13</sup>).

Este tipo de revistas, aunque no tuvieron una intención sexual, representaban cuerpos canónicos en la época, cuerpos musculosos y grandes, conllevando a ser vistos por el colectivo gay y bisexual como el objetivo de los deseos sexuales de hombres de ese momento.

Este tipo de cuerpo, ya se veía en obras realizadas por Botticelli, Leonardo y Guido Reni; ya que el canon de belleza en esta época estaba representado por un cuerpo musculoso, lampiño, envuelto en curvas, simbolizando la sensualidad del cuerpo de una mujer de la época. Esta sensibilización estaba marcada por las formas curvas de una “S”, facilitando el movimiento, marcando la volumetría y la anatomía del cuerpo.

Un ejemplo muy claro lo podemos ver en las representaciones de “San Sebastián” un relato bíblico donde Sebastián está atado a una higuera y está herido por múltiples flechas. Este contexto fue perfecto para representar a un hombre joven, blanco, con una musculatura marcada y una curva sensual que representa la agonía por el dolor de las flechas.

Este canon de belleza se volvió a seguir en las revistas ya habladas como *Beefcake*, ya que este tipo de cuerpo simbolizaban la juventud, lo naif y la salud; conllevando a ser un canon de belleza que ahora podemos seguir viendo a través de la moda, redes sociales y, en general, nuestra sociedad.

Gracias a estos artistas, ahora en el estudio del arte podemos encontrar estos detalles para ayudarnos a acercarnos al contexto de estos artistas y cómo les afectó.

<sup>10</sup>Movimiento artístico y literario de origen europeo surgido a principios del siglo XX que se caracteriza por la intensidad de la expresión de los sentimientos y las sensaciones.

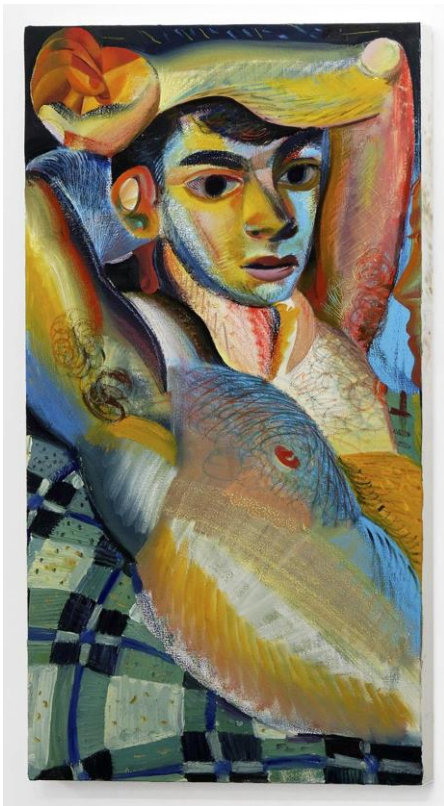
<sup>11</sup>Movimiento artístico que se empezó a desarrollar en los años veinte como reacción al art nouveau y cuyo campo fueron las artes decorativas y el diseño industrial; los objetos creados pretendían inspirar elegancia y sofisticación, para lo cual se utilizaban líneas definidas, contornos nítidos y formas elegantes y simétricas, colores primarios brillantes, cromados, esmaltes y piedras muy pulidas, y diseños de inspiración egipcia y griega.

<sup>12</sup>A partir de los 20 tras la despenalización de la sodomía por la Unión Soviética, muchos países empezaron a despenalizar la homosexualidad, este cambio sigue con continua actualización ya que aún quedan 70 países donde siguen penalizados. La despenalización de la homosexualidad fue y es un proceso muy lento ya que hasta el 75 no se quitó la homosexualidad como enfermedad mental en la Asociación Estadounidense de Psiquiatría conllevando un gran empuje a la sociedad de la época.

<sup>13</sup>*Beefcake* Traducción del inglés- *Beefcake* es una actuación o una forma de fotografía glamorosa que representa un cuerpo masculino grande y musculoso. *Beefcake* es también un género de publicación. Un papel que desempeña una persona en una actuación puede llamarse *Beefcake*.

Teniendo a estos artistas referentes además del auge de las nuevas tecnologías y RRSS; el incremento de artistas "QUEER" ha sido exponencial; Estos nuevos artistas están encontrando nuevas formas de representar este estilo de vida renovando el apartado artístico.

Con este nuevo tipo de artistas más abiertos con su orientación y género, estudian el hecho de ser "QUEER" y cómo les afecta según su entorno. Esta nueva ola artística se ve empujada con el uso de las RRSS y las nuevas tecnologías; ya que a diferencia de los artistas clásicos, estos artistas usan las redes como un método de conexión con otras personas "QUEER" y hacen un "activismo online" difundiendo la terminología "QUEER" ayudando a la representación de jóvenes .



*Louis Frantino*

Estos artistas de la generación trabajan con medios muy variados, desde la instalación y la escultura como Harriet Hornet o Alexander Glass; donde exploran la masculinidad y la sexualidad a través de instalaciones orgánicas usando materiales de su entorno, referenciando la cultura pop y reflexionando sobre sus consecuencias.

Otros discursos más personales dónde podemos ver relatos del día a día de una persona "QUEER" es en las fotografías de Laurence Philomène; estas fotografías retratan personas "QUEER" y Trans a través de retratos y proyectos autobiográficos

Claramente la pintura no es un medio anticuado, ya que se ve renovado por artistas como Louis Frantino y Jonathan Lyndon; ya que juegan con un estilo primitivo, reconsiderando el arte más arcaico y jugando con el valor de éste .

Estos artistas, renuevan y dan visibilidad a movimientos sociales como: Feminismo, Racismo, la identidad de género y la sexualidad. Teniendo una función de activismo

y de representación en medios, a través de los cuales son apoyados por jóvenes como éstos.



*Jonathan Lyndon*

### **2.3 MICRO-AGRESIONES Y CÓMO AFECTAN AL DESARROLLO DE PERSONAS "QUEER" .**

Comentaré en este apartado en qué consisten las micro-agresiones y que tipos existen; además de sus consecuencias en las personas "QUEER" en una temprana edad. Trastornos psicológicos y físicos relacionados con este tema y sus peores consecuencias trataremos cómo afecta dentro de un núcleo familiar.

Las micro agresiones son expresiones y comportamientos indirectos, a menudo involuntarias, de racismo, machismo y de orientación sexual.

Este tipo de agresiones son de valor heredado, en este caso, este tipo de ataques son obtenidos en el núcleo familiar y en el entorno de las personas.

Por ello, hay que tener en cuenta la salud mental en personas "QUEER" dentro de un entorno familiar; ya que el entorno donde este tipo de personas crece es determinante a su salud y su futuro.

En este caso, centrémonos en la cultura española; aunque seamos una cultura con muchas vertientes raciales (cultura Musulmana, Judía, Tartesios, Íberos, Celtas, Celtíberos, Cántabros y Vascones, Griegos, Fenicios y cartagineses. Romanos, Visigodos. Bizantinos...) sigue teniendo una gran cantidad de expresiones racistas, como pueden ser: "Es un trabajo de chinos", "Trabajar como un chino", " Hacer el indio "Es una persona de color" "mulata" "es como un Congito/ negrito del colacao" "meriendas de negros" "oveja negra" "mano negra de la familia"... Ya que éstos hacen referencia a la esclavitud, ya sea afroamericana o asiática y mostrar una imagen cómica de grupos racializados.

Esto son algunos casos de racismo, aunque hay muchos más, pero en este caso centrémonos solo en expresiones lgtbfóbicas como: "Más vueltas que un maricón en una feria" "más maricón que un palomo cojo" "Más pluma que un pavo real" "marica loca" ...Y en este caso, son solo haciendo referentes a personas homosexuales, pero crece en número el caso de estas expresiones cuando referenciamos a otras personas "QUEER". En este caso, podemos ver en estas expresiones una sociedad que usa a estas personas como algo negativo, llegando en un uso cultural y social, llegando a afectar a la perspectiva de una sociedad como pueden ver a este tipo de personas mencionadas.

Este tipo de microa-gresiones, aparte de estar referenciadas en nuestras expresiones, podemos verlas implementadas a través de nuestra forma de actuar con otras personas. Estos tipos de actos podemos verlos causados por varias razones: desde la forma de expresar de una persona, ya puede ser por su vestimenta, sus expresiones físicas o sus gustos (sin hacer referencias a su orientación sexual). Como por ejemplo, negar/juzgar la apariencia de una persona por el propio hecho de que su correspondencia no sea la más apta para su rol de género<sup>14</sup> o el contexto socio-cultural en el que se encuentre.

La denominación de colores para ciertos géneros es un tema que no trataremos, pero sigue siendo una causa de burla; como contexto actualmente el azul es un color que a niveles generales se le asigna a niños y el rosa a las niñas. Con ello podemos ver cómo el hecho de llevar algunos de estos colores sin que te "pertenezca" puede llegar a conllevar comentarios externos.

<sup>14</sup>Rol de Género: El rol de género alude al conjunto de normas sociales y comportamentales generalmente percibidas como apropiadas para los hombres y las mujeres en un grupo o sistema social dado en función de la construcción social que se tiene de la masculinidad y femineidad.

A parte de este tema muy amplio a la par de interesante, en el caso de la vestimenta, actualmente la generación "QUEER" está apropiándose de la libertad de vestimenta: esto conlleva que, sin importar tu género, puedes llevar cualquier tipo de ropa sin importar que a un nivel social, ésta esté pensada para llevar mujeres u hombres. Este tipo de movimiento ha llevado a incrementar el número de acoso callejero y el aumento de micro-agresiones o incluso agresiones graves a personas que forman parte y forman parte en este movimiento.

En el caso de expresión física causados por los mismos roles de géneros y los estándares de comportamientos atribuidos a los géneros.

Estos tipos de comportamientos son actuar de una forma más masculina en el caso de una mujer y por ello ser tachada de "Marimacho", "Bollerra" " Machorra", etc. Además de su forma de expresarse también pueden ser las acciones que realice, como realizar deportes de fuerza, ya que a un nivel social , éstos se ven "masculinos".

Por parte contraria, en el caso de los hombres, tienen que seguir unos roles de géneros como: ser fuerte, masculino, no mostrar sentimientos, ser el rey de la casa, etc.

Aunque en estos casos, estos roles se aplican en una sociedad, también afectan en entornos familiares. En este caso, empezando en un término de que la familia uniparental y monoparental todavía se puede percibir como algo "extraño"; la familia genérica cuenta de un rol masculino y otro femenino, estos roles creados por la sociedad y que la mayoría llevamos a cabo. En un entorno familiar donde ambos roles de géneros se perpetúan, suelen crear una familia tóxica<sup>15</sup> para el desarrollo de sus hijos.

Este tipo de entornos pueden ser más dañinos en el caso de que este hijo forme parte del colectivo LGTB. Ya que conllevado de comportamientos de maltrato psicológico/físico, este tipo de situaciones puede poner en riesgo a la salud mental y física de una persona "QUEER", conllevando a un aumento en casos de suicidios y trastornos mentales en jóvenes "QUEERS". Siguiendo los siguientes porcentajes basados en un estudio (Kessler et al. 2012) podemos ver un 10% en desarrollo de trastornos emocionales, un 25% en ansiedad y un 10% en trastornos de abusos de sustancias; siendo el suicidio la 3º mayor causa de muerte en jóvenes "QUEERS".

Por ello, en un entorno familiar tóxico puede provocar que el número de casos ya mencionados anteriormente aumenten. Aún sin ser un maltrato físico podemos ver que las micro-agresiones afectas a estas personas, como por ejemplo, negación de la sexualidad de ésta o comentarios indirectos hacia su forma de expresarse (vestimenta o socialmente) . Podemos ver cómo estos comportamientos cuando estas personas desarrollan relaciones sentimentales, ya que inhiben todo tipo de comentario sobre su vida para intentar "acomodarse" al entorno. Por ejemplo, la mayoría de personas "QUEERS" mencionan a su pareja como "pareja", neutralizando el género de ésta, en vez de elegir la opción de presentarla como "novi@" ya que podría poner en peligro su relación con el entorno.

Este tipo de convivencias familiares pueden crear mecanismos de supervivencia en pacientes jóvenes o problemas de retrospectiva, relacionándolos con problemas basados en prejuicios o discriminación. Hatzenbuehler y sus compañeros demuestran (2008 b) que las parejas del mismo género tenían atributos negativos como puede ser la falta de conciencia emocional hacia sus cónyuges, comparándolos con relaciones heterosexuales.

Aunque en el caso de estas personas "QUEER" puedan salir del "armario", podemos ver que las relaciones familiares pueden ser muy distintas a lo que estaban experimentando anteriormente. Por otra parte, los jóvenes actualmente tienen miedo por cómo será la reacción de sus padres, ese miedo podemos verlo en relación al caso de jóvenes LGTB que ahora mismo están sin hogar. Un total del 40% de estos jóvenes llegan a convertirse en sin-hogares a causa de ser repudiados por su familia (Durso & Gates 2012); este es un gran número de personas con la mayor cantidad de riesgo a vivir enfermedades mentales. El número de riesgo a padecer estas enfermedades disminuyen una vez estos jóvenes están en un entorno familiar donde se les acepta, ya que aún sin haber salido del armario, pueden padecer un gran riesgo a padecer depresión y ansiedad (D'Augelli 2002). Todos estos problemas pueden ser resueltos a través del conocimiento y el estudio de los padres hacia el tema; además, el uso de Redes Sociales puede ser un "safe place" para los jóvenes, ya que pueden tener un lugar en el que comentar sus existencias y encontrar personas con las que les puedan comprender.

#### **2.4 TECNOLOGÍAS COMO APOYO AL AUTO-DESCUBRIMIENTO PERSONAL**

El uso de tecnología y Redes Sociales como una forma de escape, alivio emocional y auto descubrimiento en los jóvenes "QUEER".

Cuando un núcleo familiar no es funcional a nivel emocional para una persona "QUEER" una de las opciones que tiene es la de buscar apoyo y socialización a través de las redes sociales.

Al momento de incorporarse a estas redes sociales, las personas (españolas y LGTB) tienen un gran muro intelectual y cultural iniciándose en ellas, ya que constan de la globalización del inglés y de la cultura estadounidense predominando en estos entornos. Al principio, estas personas ven un incremento en la comprensión de esta lengua extranjera, además de mejorar su nivel social ya que al estar enfrentadas a nuevas culturas (Andrew Gorman-Murray 2020). En este caso, puede afectar a sus patrones sociales dificultando sus relaciones entre otras personas hispanohablantes.

Aunque a la vez de ayudar, también pueden crear conflictos internos con ellos mismos y su entorno de pertenencia; causado por las diferencias comunicativas y el uso prolongado de éstas.

<sup>15</sup>En una familia tóxica, lo más frecuente es que cada uno de sus miembros mire por sus propios intereses, y no tengan una madurez emocional adecuada. Otros factores que pueden causar familias tóxicas son: Adicción. Los padres son los principales agentes socializadores de los niños, mala comunicación, exceso de control, abusos, falta de coherencia en las normas. Perfeccionismo, padres excesivamente exigentes. Autoritarismo y tolerancia baja.

La facilidad que le da Internet a estos jóvenes para mostrar a todos rasgos su forma de actuar y de expresarse; como también poder realizar todo lo contrario y en este caso, mantenerse en el anonimato. Gracias a esta forma de mecanismo terapéutico, internet puede ser un “SAFE PLACE” para estos jóvenes.

Si estos jóvenes “QUEERS” tiene un entorno social sano (grupo de amigos, familia, etc) donde pueden hablar sobre su sexualidad e identidad, muchos de éstos empiezan este camino de descubrimiento de forma individual.

Ya una vez en estos espacios seguros, esta persona sigue su auto descubrimiento usando su entorno a la vez del uso de RRSS para rellenar estos huecos educacionales. En un caso contrario, si una persona LGTB no tiene un apoyo o un entorno cercano donde descubrirse, se pueden centrar principalmente al uso de las redes y pornografía. En este caso, igual que ocurre con personas cis y/o heterosexual, esto modo de aprendizaje puede ser dañino a la hora de relacionarse. Ya que puede a concebir ideas erróneas al momento de comunicarse o al momento de mantener relaciones (afectivas como sexuales) con otras personas que compartan su orientación o género.

¿Por qué RRSS y no los medios de comunicación cotidianos? Un problema que presentan las personas LGTB es que, en estos tipos de medios de comunicación más comunes, podemos ver que la representación de este tipo de personas es mínima llegando a ser casi nula. Ya que, en el caso de estar representados, se muestran como personajes ficticios con un fin cómico o dramático donde los estereotipos prevalecen a la naturalidad de desarrollar personajes. En todo caso podemos ver una representación de personas “QUEER” en entornos comerciales, como podemos ver en casos de anuncios de productos. Estos tipos de anuncios podemos verlos casi siempre en temporada del mes de junio, ya que este mes, desde las revueltas de Stonewall, ha sido representativo como el mes del orgullo LGTB. Este tipo de circunstancias son momentos perfectos para que empresas, que en ningún momento hayan hecho representación de estos tipos de personas durante el resto de las temporadas publicitarias, presentándose como la empresa/producto representativo de hombres, homosexuales y blancos, olvidándose completamente del resto de personas “QUEER”. Este tipo de comercialización se le ha dado el nombre de Capitalismo Arcoiris<sup>15</sup>.

En otro caso existe la falsa representación de personajes QUEER donde podemos ver intenciones, comportamientos y aspectos de estos personajes nos hagan pensar que pueden serlo, pero en realidad, no lo son. La intención de estos personajes es la de hacer que personas que sí son en la realidad QUEER pueden verse atraídas por el contenido pero realmente lo son. Este tipo de comportamiento empresarial se le ha llamado por el nombre de QUEERBAITING<sup>16</sup>.

<sup>15</sup>Capitalismo Arcoiris: “Mercantilización de las cosas relacionadas con la cultura LGTB, especialmente con el orgullo gay”- Karen Tongson

<sup>16</sup>QUEERBAITING: Reclamo LGBT o cebo queer es una técnica de mercadotecnia en medios de ficción y entretenimiento de sugerir, pero después no representar abiertamente, a un personaje LGBTI o una relación romántica homosexual, como en el cine, la televisión o la literatura.

### **3 DOSSIER ARTÍSTICO.**

Durante mis estudios, he trabajado este tema en cuestión; aunque siempre enfocándolo a una introspección personal y como este tipo de agresiones me han afectado.

Durante estos últimos cursos, he ido orientándolos a una perspectiva más general con la función de facilitar su lectura y así poder trabajar con el método de expresión y su forma. La intención de este apartado es la de dar visibilidad a trabajos anteriores y cómo éstos (aún estando relacionados) van variando y madurando llegando a el proyecto actual.



Título: Into The Woods

Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Fotografía Instantánea

Medidas: 8'5 x 12 cm

Año: 2017

Temática: LGTB





Título: Caos

Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Fotografía digital Impresa en papel de 300 gr Ingres

Medidas: 24 x 24 cm

Año 2016

Temática: LGTB





Título: Sapphic Story

Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Digital Medidas: 2048 x 2048 px

Año 2021

Temática: LGTB Y SCI-FI



Título: Las plantas del jardín.

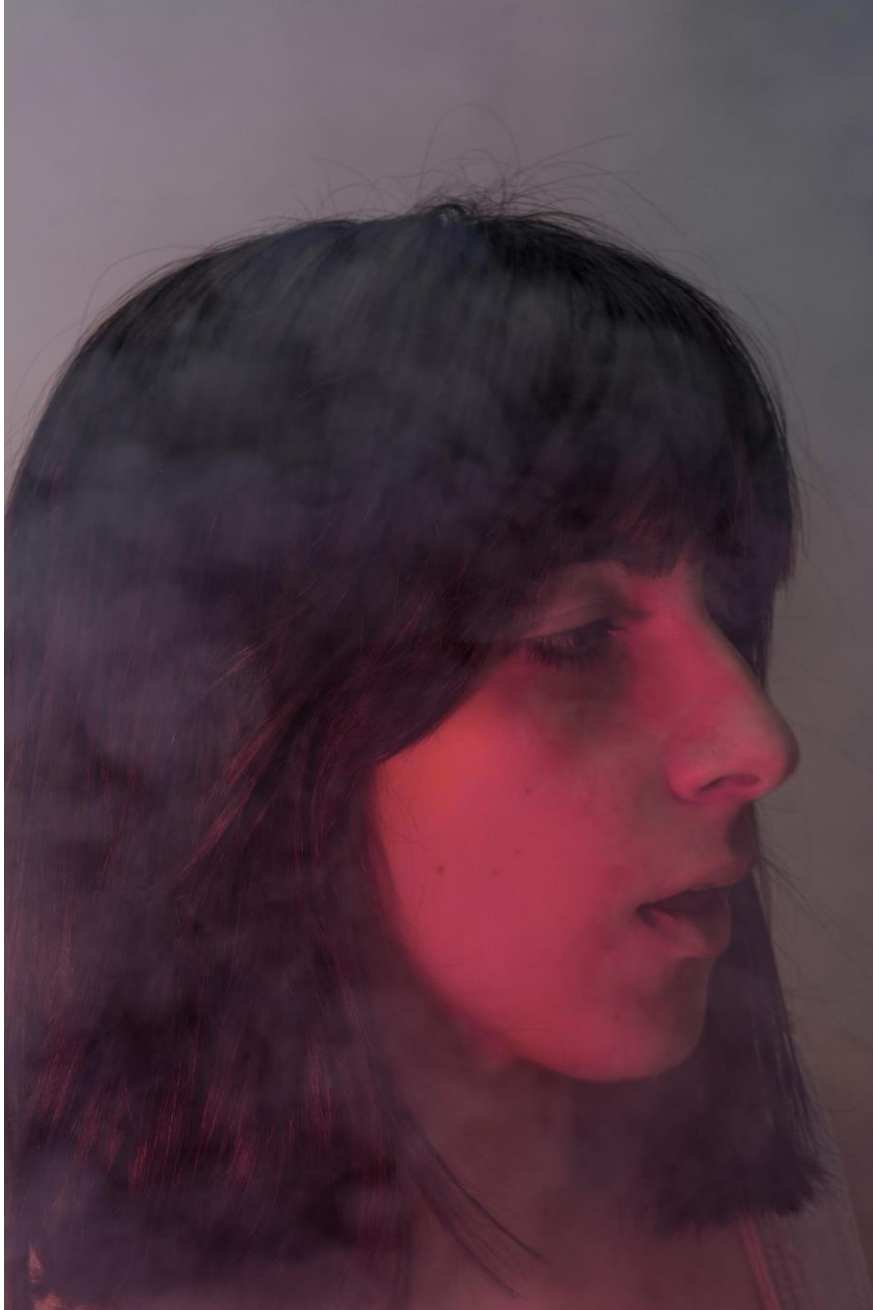
Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Óleo sobre lienzo

Medidas: 90 x 50 Cm

Año 2020

Temática: Familiar, entorno e identidad.



Título: Night Out

Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Fotografía Digital

Medidas:4096 x 2048 px

Año 2019

Temática: LGTB





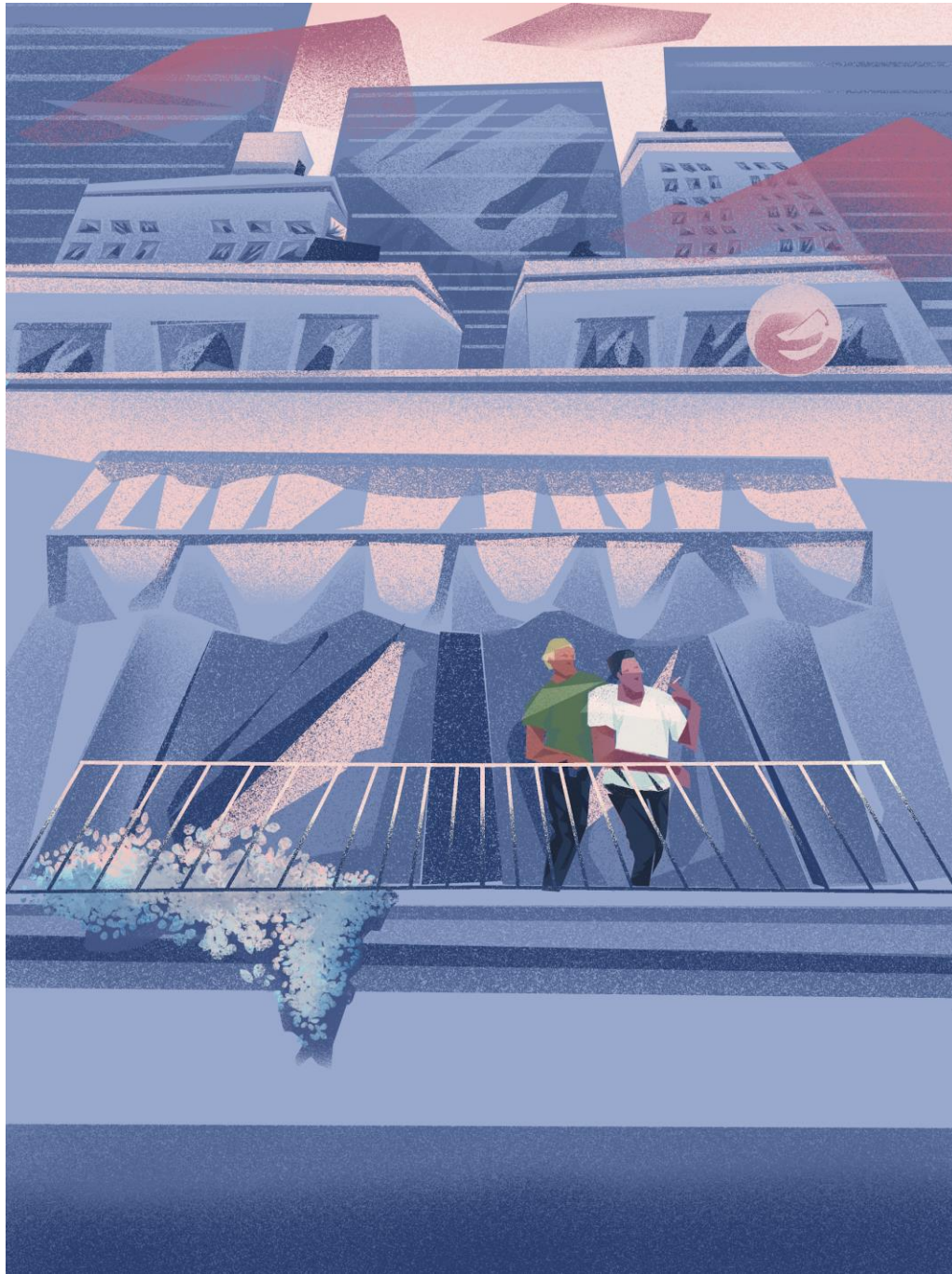
Título: Rest Stop

Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Digital

Medidas: 2048 x 2048 px

Año 2020 Temática: LGTB Y SCI-Fi



Título: Watching Sunsets´s Doomsday

Autor: Fernando Contreras Pérez

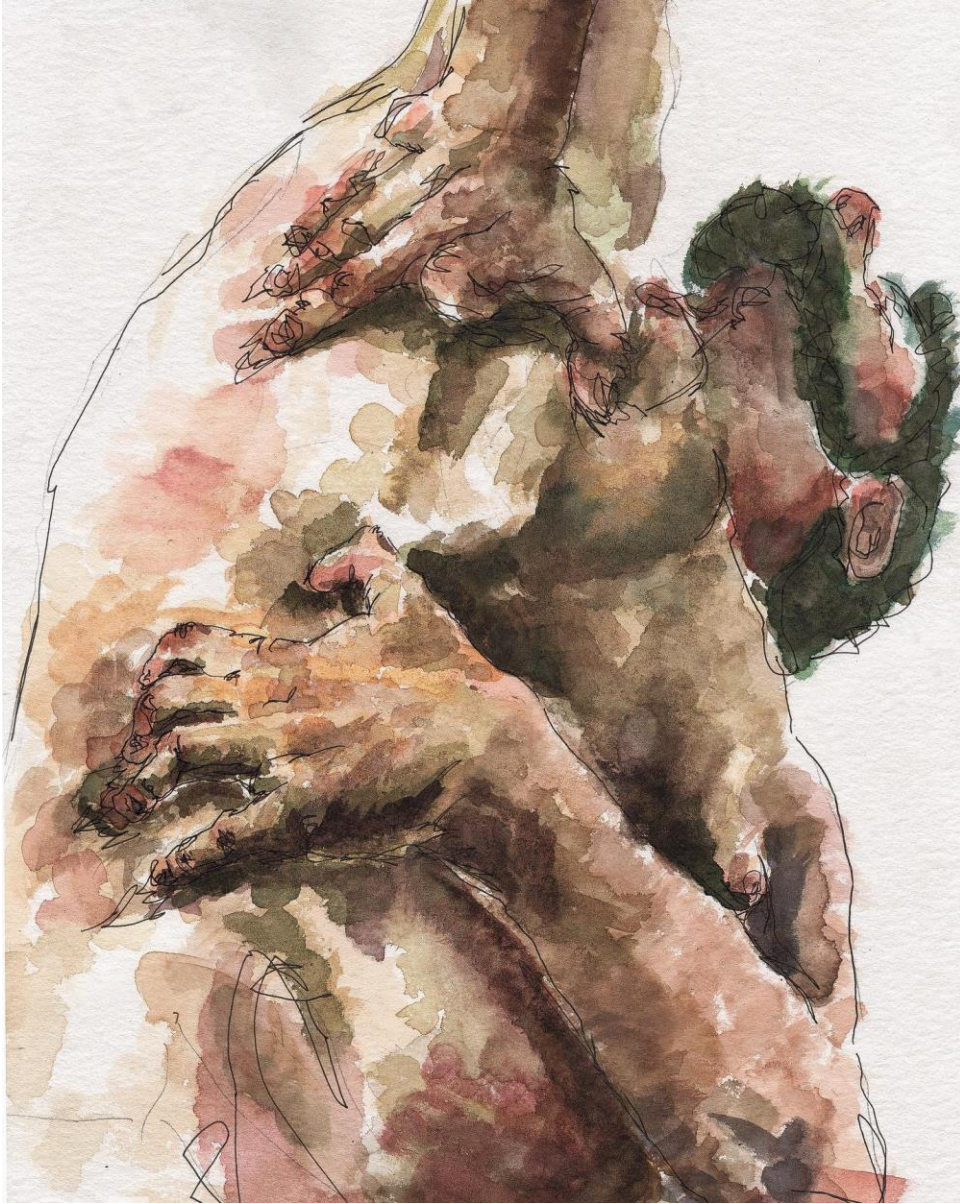
Técnica y soporte: Digital

Medidas: 2048 x 2048 px

Año 2020

Temática: LGTB Y SCI-Fi





Título: Autorretrato

Autor: Fernando Contreras Pérez

Técnica y soporte: Acuarela sobre papel

Medidas: 34 x 20 cm

Año 2019

Temática: LGTB

#### 4. PROPUESTA FINAL

Video y desarrollo del proyecto a través de imágenes y textos.

Para la realización de esta obra, he barajado la propuesta siguiente:

Una animación 2D donde se hace el seguimiento de una persona QUEER durante tres períodos de su vida (Bebé, infante y joven-adulto), mostrando comportamientos tóxicos en su familia y cómo le afecta a esta persona durante su crecimiento.

Para ello, he realizado tres distintos escenarios donde ocurrirán las acciones, en este caso estarían localizados en el cuarto de este personaje durante las etapas ya indicadas. En ellas hay una evolución estética, donde podemos ver en los dos primeros escenarios; dos estilos predestinados para un niño. Estos estilos están contruidos con la idea básica de género y sus actitudes y gustos básicos que conlleva esta idea. Por ejemplo: la predominancia de azules y rojos, juguetes basados en maquinaria con apariencia robusta.

Por el lado contrario, en el último escenario (Joven-adulto) podemos ver la representación más “limpia”, en el que no se percibe ninguna representación de masculinidad en ésta.

Paredes blancas donde están colocados muebles de madera natural y procesada dando una imagen de neutralidad al escenario.

Concept-arts digitales para la visualización de la habitación además de los diferentes estados y estilos en los que se materializa.

Concept-art:  
Cuarto Bebé



Concept-art:  
Cuarto Infante

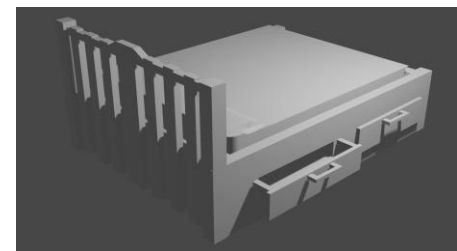
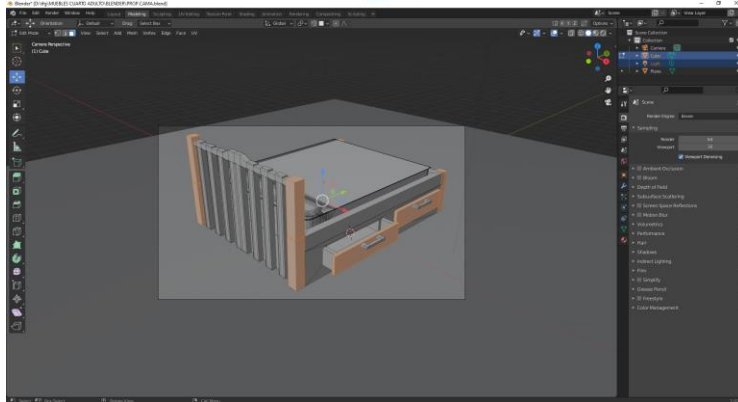
Concept-art:  
Cuarto Adulto



Una vez realizados los concept-arts para la visualización de los escenarios, realicé dichos cuartos con sus correspondientes muebles y decoraciones en Blender.

Opté por realizar estos elementos en el software de modelado 3D llamado Blender, principalmente por mi interés por aprender a usar este tipo de herramientas. Además, me interesaba la combinación de una imagen basada en una renderización del escenario; ya que la imagen adquiere un gran valor fotográfico y una gran riqueza visual.

#### *Modelado de los objetos.*

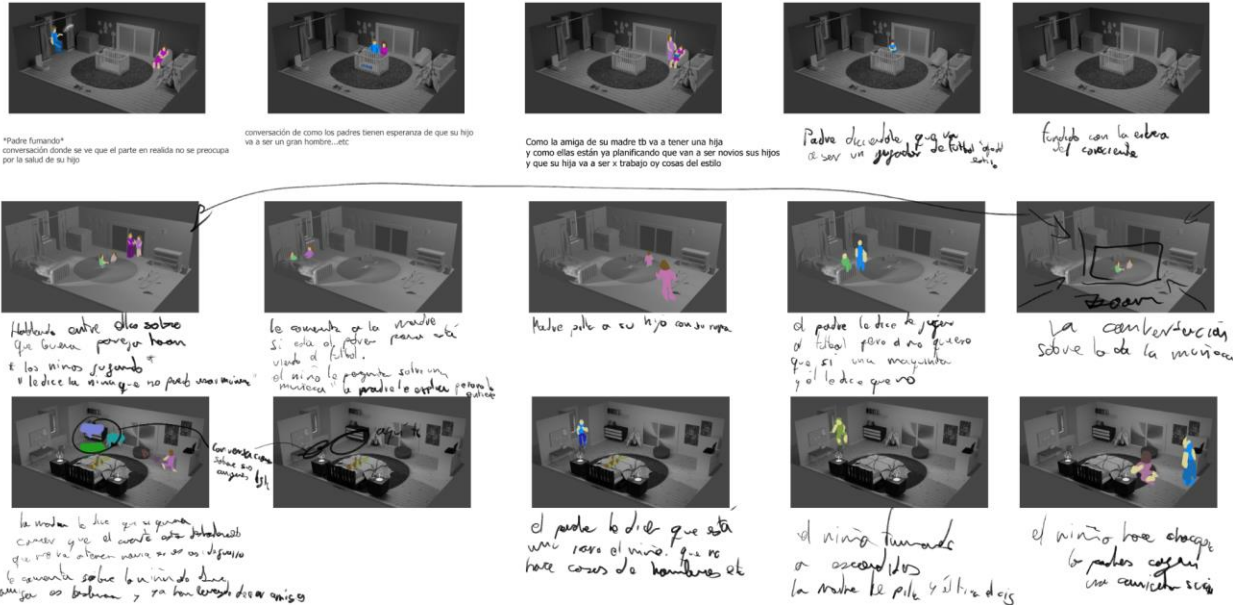


*Objeto modelado terminado.*

Este proceso fue uno de los que más tiempo me ha tomado, ya que tuve que aprender a usar este programa. Usando dicho programa ya mencionado anteriormente, coloqué dichos objetos siguiendo los estudios anteriores en la posición y vista para estudiar la forma de cómo animar las escenas.



Una vez puestos estos objetos en la disposición óptima, realizé una renderización de cada uno de estos escenarios, para luego realizar sobre ellos el storyboard de las escenas.

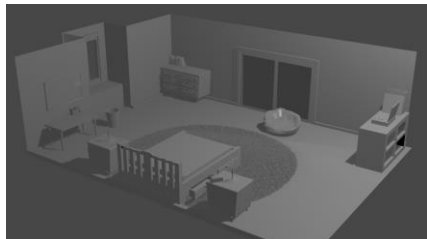


Storyboard finalizado donde podemos ver las imágenes ya renderizadas para la facilidad de planificación y montaje de las conversaciones.

Teniendo por finalizado el proceso de storyboard, empecé a estudiar las posibilidades lumínicas y cromáticas de los escenarios. Para ello, hice varias pruebas de texturización e iluminación del escenario para que el entorno pareciera un lugar habitado en vivo.

### Renders

Primera prueba de renderización del cuarto adulto, prueba de texturización e imagen final del escenario con el que luego se usará como entorno para la animación.



Render para visualizar iluminación.

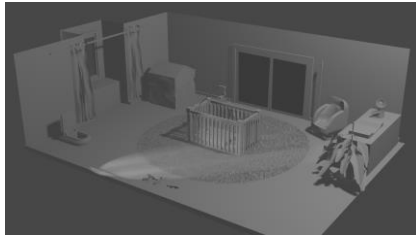


Render de prueba de texturización.



Renderización final.

Cuarto adulto.



*Render de iluminación*

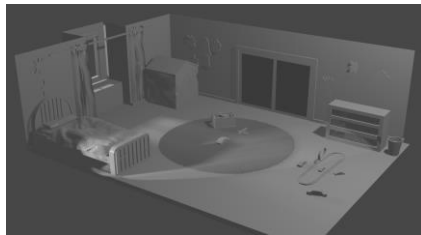


*Render de prueba de texturización.*



*Renderización final.*

### Cuarto bebé.



*Render para visualizar iluminación*



*Render de prueba de texturización.*

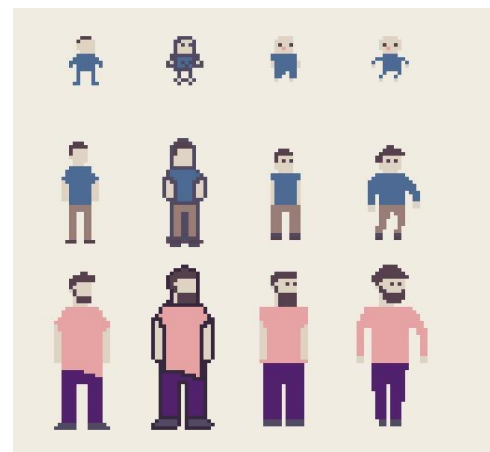


*Renderización final.*

### Cuarto infante.

Una vez definido el estilo y la iluminación de los escenarios, empecé a realizar el estudio de personajes. Para ello, me quería basar principalmente en el estilo artístico del "Pixel art" que consiste en realizar obras caracterizadas en el estilo de videojuegos retros, donde se prioriza el uso mínimo de píxeles para realizar el arte de éstos. Este estudio se basa en sintetizar la forma humana para la animación de ésta sin tener que perder rasgos característicos de los personajes.

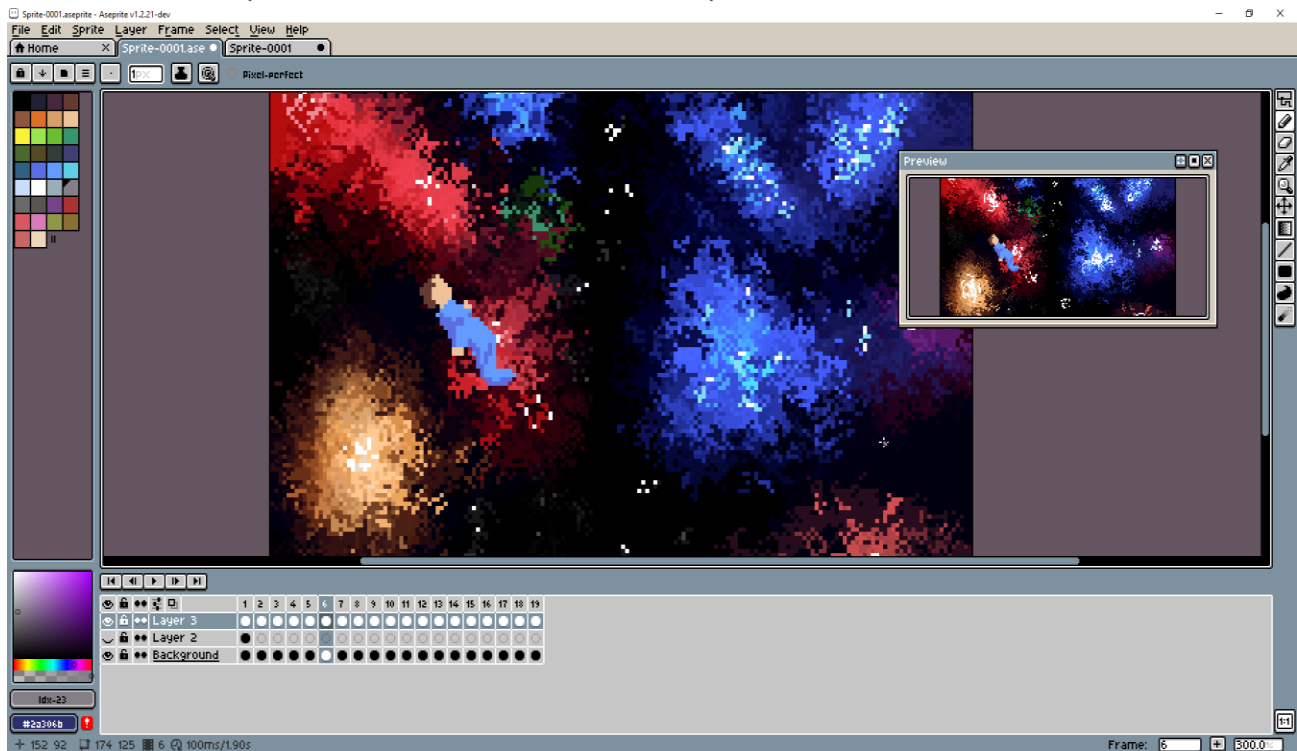
Por ello, realicé un estudio de cómo los personajes pueden estar representados con colores de su género (Hombre- Azul, Mujer-Rosa), recalcando el estudio teórico sobre la representación de género a través del color. Por ello, el personaje principal (X) tiene dudas sobre su género con el que fue asignado en su nacimiento; para que, con el transcurso de la animación, ese color vaya cambiando y adecuándose con su visión sobre sí. Una vez realizado el estudio de personajes, he usado el programa Aseprite para la realización de la animación.



*Estudio de estilo artístico.*

En este caso las animaciones eran individuales para cada uno de los personajes y acciones que realizasen. Terminadas estas animaciones, realicé una última animación que sirviera como transición entre los escenarios sin tener que perder valor del proyecto en general.

Teniendo en cuenta esta idea, animé un escenario basado en el espacio, donde el personaje tuviera conversaciones con el “narrador” de la obra. Estas conversaciones funcionan para añadir profundidad y un valor de autorreflexión para el espectador, presentando el concepto estudiado a cómo pueden afectar al bienestar de una persona QUEER.



*Captura del proceso de animación, donde la animación se muestra en 8 frames por segundo, manteniendo un estilo característico de los juegos retro.*

Una vez terminada estas animaciones, monté todas diferenciadas por escenas; con la idea de facilitar la lectura y su montaje posterior.

El montaje de estas animaciones consiste en la exportación individual de cada fotograma en png para luego ser cosido en After Effects. Una vez cosida cada fotograma de las animaciones, se colocan con sus correspondientes fondos y el resto de las animaciones de otros personajes que vayan a salir en la escena.

Una vez toda escena montada con sus correspondientes animaciones, importo la tabla de diálogo donde serán proyectadas las conversaciones que tienen los personajes entre ellos. Todo ello también teniendo en cuenta como serán representados los diálogos, ilustré un cuadro de diálogo y usé una fuente para las letras mostradas, con la intención de reflejar la idea que he estudiado en este trabajo sobre el uso beneficioso de las RRSS y otras artes digitales como los videojuegos.

Una vez completadas las escenas, las monté en Premiere en su orden cronológico. Por último, coloqué audios Royalty Free para que ayudaran en la representación de la estética Pixel Art y el concepto de la virtualidad que he realizado.

Animación Final.

[https://drive.google.com/file/d/1Cl63ohNYtY8y64m0ISC4FBnx7d7m\\_k7D/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Cl63ohNYtY8y64m0ISC4FBnx7d7m_k7D/view?usp=sharing)

## **5. CONCLUSIÓN**

Tras este estudio que hemos realizado a través de la recopilación de datos; podemos ver que en muchos aspectos, las personas QUEER, están sometidas a muchos riesgos psicológicos causados por un entorno que aún no está adecuado para ellas; además de estar en una sociedad en la que todavía hay muchos conceptos que no están normalizados.

La mayoría de estas personas pasan por un gran número de problemas psicológicos, entre ellos: trastornos depresivos, ansiedad, etc. De los cuales puede provocar grandes problemas de salud en muchos aspectos. De los cuales pueden tener grandes problemas de socialización, problemas de dependencia alcohólica, abuso de drogas llegando al punto de la muerte, causada por suicidio o consecuentes del abuso de sustancias.

Un entorno familiar en el que no tenga idea de este concepto facilitará el malestar de las personas QUEER, dificultando su desarrollo como persona; por suerte, gracias al uso de RRSS y de Internet podemos educarnos para facilitar la existencia de estas personas; además de deconstruir los conceptos anticuados que como sociedad seguimos acarreado.

Aunque hay que tener en cuenta que el uso de RRSS a la vez de poder educar, crear interacciones y poder conocer personas con las que sentirse apoyado; tenemos que conocer que el uso excesivo o el uso inapropiado de ésta puede causar varias desventajas llegando a tener una función negativa. Ya que un mal uso de las redes sociales para las personas QUEER pueden causar problemas en los ámbitos sociales e incluso crear aumento en el malestar emocional que al principio la persona podría padecer.

Por ello, al realizar este proyecto, nuestra idea principal era la de visibilizar un escenario, aunque ficticio, llegase a reflejar algunos casos reales que hemos investigado. Además de representar estas escenas, la idea de éstas a la par de dar visibilidad al concepto de las micro-agresiones y sus consecuencias; es la de tener presente que en lugares cómo los que vivimos, podremos estar afectando a la salud mental de un ser querido sin darnos cuenta de que lo estamos haciendo.

El proyecto audiovisual, ha dado un resultado positivo, cumpliendo con todas las ideas que se tenían en cuenta, representando a las personas QUEER en todo momento como personas, sin hacer uso de ellas como en ocasiones con el QUEERBAITING; como ocurre en el entorno comercial. Además de representar la crudeza del maltrato que pueden llegar a experimentar y el estrés psicológico y físico que llegan a experimentar.

Un entorno que ya previamente esté educado y tenga en mente las existencias de las personas QUEER y cómo pueden ayudar a crear un entorno apto para ellas es fundamental, pero siempre hay que tener en cuenta la legislación del país donde se encuentre; ya que es la opción más fácil para que la educación del entorno y de la sociedad mejore exponencialmente.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

*About.* (n.d.). Laurence Philomene. Retrieved June 3, 2021, from

<https://www.laurencephilomene.com/about>

*Acerca de las microagresiones y “unir los puntos.”* (2018, February 17). Pensamiento Queer.

<https://tallerdeteoriqueer.wordpress.com/2018/02/17/acerca-de-las-microagresiones-y-unir-los-puntos/>

*Alexander Glass.* (n.d.). Alexander Glass. Retrieved June 3, 2021, from

<https://www.alexanderglasssculpture.com/about>

Assink, M., Rothblum, E. D., Wilson, B. D. M., Gartrell, N., & Bos, H. M. W. (2021). Mental health of Lesbian, bisexual, and other-identified parents and non-parents from a population-based study. *Journal of Homosexuality*, 1–25.

<https://doi.org/10.1080/00918369.2021.1892401>

Balsam, K. F., Molina, Y., Beadnell, B., Simoni, J., & Walters, K. (2011). Measuring multiple minority stress: The LGBT People of Color Microaggressions Scale. *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, 17(2), 163–174. <https://doi.org/10.1037/a0023244>

Contributors to Wikimedia projects. (2021). Physique magazine. In *Wikipedia*.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Beefcake\\_magazine](https://en.wikipedia.org/wiki/Beefcake_magazine)

*Editorial, 6: Los “espacios seguros.”* (2014, August 29). Pensamiento Queer.

<https://tallerdeteoriqueer.wordpress.com/2014/08/29/editorial-6-los-espacios-seguros/>

Fox, J., & Ralston, R. (2016). Queer identity online: Informal learning and teaching experiences of LGBTQ individuals on social media. *Computers in Human Behavior*, 65, 635–642.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.009>

*Harriet Horton.* (n.d.). Harriet Horton. Retrieved June 3, 2021, from

<https://harriethorton.com/about>

① *Tamara de Lempicka, también conocida como Tamara Łempicka, n.* (n.d.). Ww.Bluerock.Es.

Retrieved June 3, 2021, from <https://amp.www.bluerock.es/161047/1/tamara-de-lempicka.html>

*Jonathan Lyndon Chase is a Philadelphia based artist.* (n.d.). Jonathan Lyndon Chase Is a Philadelphia Based Artist. Retrieved June 3, 2021, from <https://www.jonathanlyndonchase.com/>

*La representación de la diversidad. La experiencia escénica LGTB (Q) – AVAE.* (n.d.). AVAE. Retrieved June 3, 2021, from <http://archivoartea.uclm.es/textos/la-representacion-de-la-diversidad-la-experiencia-escenica-lgtb-q/>

Littler, C., & Joy, P. (2021). Queer considerations: Exploring the use of social media for research recruitment within LGBTQ communities. *Research Ethics*, 174701612110030. <https://doi.org/10.1177/17470161211003021>

Lombardi, O.-V. (2020, September 1). *“Arte Queer 2.0”: Una aproximación a las prácticas artísticas del post-internet desde una perspectiva de género.* <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171910>

Lucientes, G. y. (1823, January 1). *El Maricon de la tia Gila.* Museo Del Prado. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-maricon-de-la-tia-gila/c68a4756-d0c1-4e38-a467-e807c30cb298>

Lykens, J. E., LeBlanc, A. J., & Bockting, W. O. (2018). Healthcare experiences among young adults who identify as genderqueer or nonbinary. *LGBT Health*, 5(3), 191–196. <https://doi.org/10.1089/lgbt.2017.0215>

Russell, S. T., & Fish, J. N. (2016). Mental health in Lesbian, Gay, bisexual, and transgender (LGBT) youth. *Annual Review of Clinical Psychology*, 12, 465–487. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-021815-093153>

Sesé, T. (2020, July 28). ¿Por qué San Sebastián es un icono gay? *La Vanguardia.* <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200728/482548577841/san-sebastian-icono-gay-reto.html>

Shrimpton, H. (2020, June 26). Sexual orientation and attitudes to LGBTQ+ in Britain.

*Www.Ipsos.Com*. <https://www.ipsos.com/ipsos-mori/en-uk/sexual-orientation-and-attitudes-lgbtq-britain>

*Sikkema Jenkins & Co.* (n.d.). Sikkema Jenkins & Co. Retrieved June 3, 2021, from

<https://www.sikkemajenkinsco.com/louis-fratino>

Stella, F. (2020, December 9). *Social networks, language and identity negotiations among queer migrants in Scotland*.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369183X.2020.1863203>

Suñer, B. P. (2017, June 14). El amor homosexual a través del arte. *Cadena SER*.

[https://cadenaser.com/ser/2017/06/14/cultura/1497448929\\_417899.html](https://cadenaser.com/ser/2017/06/14/cultura/1497448929_417899.html)