

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



La manifestación de la performatividad de género en los programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas digitales de video-streaming: Los casos de 'La Más Draga', 'DRAGULA', 'Camp Wannakiki' y 'Reina Drag: El Reality

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en
Comunicación Audiovisual que presenta:

Martin Rengifo Davalos

Asesor:

Carlos Andres Zevallos Trigoso

Lima, 2021

Resumen:

El ámbito académico actual en torno a la representación del arte drag en medios de comunicación se ha visto mayormente delimitado al referente por excelencia de estos casos: 'RuPaul's Drag Race'. Sin embargo, producto del impacto de la tecnología en nuestra sociedad, aparecieron nuevos medios que permitieron el desarrollo de contenidos alternativos a los ofrecidos por los tradicionales. Entre ellos encontramos los programas de competencia drag descritos en la presente investigación: 'La Más Draga', 'DRAGULA', 'Camp Wannakiki' y 'Reina Drag: El Reality'. Estos toman lugar en plataformas de video-streaming actuales, las cuáles permiten su total difusión y acceso a los y las interesadas. Así, funcionan como una suerte de respuesta ante la necesidad de una mayor visibilización en torno a los conceptos que desarrollan y la manera en que establecen el formato a lo largo de sus respectivas temporadas. Ello se debe a una búsqueda por una representación equiparadamente diversa de todas las variantes del arte drag. En este contexto, esta investigación tiene como objetivo principal analizar la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de las competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video. Para ello, el estudio tiene un enfoque cualitativo y es de carácter descriptivo. Se emplea el método de análisis de contenido planteado por Gillian Rose (2016) para rescatar los valores y elementos necesarios de los episodios seleccionados como parte de la muestra. Además, se tiene en consideración a autores como Judith Butler (1990) y Henry Jenkins (2008) para la aplicación teórica, se señala que la performatividad de género es manifestada a través del marco de las reglas internas de cada programa, considerando las utilidades de las plataformas de video-streaming en que se encuentran para establecer una oferta diferente a la de los medios tradicionales.

Palabras clave: Performatividad, género, plataformas de video-streaming, drag.

Abstract:

The current academic environment around the representation of drag art in the media has been largely limited to the reference par excellence of these cases: 'RuPaul's Drag Race'. However, as a result of the impact of technology on our society, new media allowed the development of alternative content to those offered by traditional ones. Among them, we find Drag competition shows described in this research: 'La Más Draga', 'DRAGULA', 'Camp Wannakiki' and 'Reina Drag: El Reality'. These take place on current video-streaming platforms, which allow their full dissemination and access to interested parties. Thus, they function as a kind of response to the need for greater visibility around the concepts they develop and how they establish the format throughout their respective seasons. This is due to a search for an equally diverse representation of all variants of drag art. In this context, the main objective of this research is to analyze the manifestation of gender performativity in digital media based on drag competitions carried out on video platforms. For this, the study is descriptive and has a qualitative approach. The content analysis method proposed by Gillian Rose (2016) is used to rescue the values and necessary elements of the episodes selected as part of the sample. In addition, authors such as Judith Butler (1990) and Henry Jenkins (2008) are taken into consideration for the theoretical application, it is pointed out that gender performativity is manifested through the framework of the internal rules of each show, considering the utilities of the video-streaming platforms they are on to establish a different offer from traditional media.

Keywords: Performativity, gender, video-streaming platforms, drag.

Contenido

Introducción	i
Capítulo 1. El problema de investigación	1
1.1. Planteamiento del tema de investigación y justificación	1
1.2. Estado de la cuestión	4
1.3. Matriz básica: Preguntas, objetivos e hipótesis de la investigación	7
Capítulo 2. Marco teórico	9
2.1. El fenómeno drag desde la teoría queer y la performatividad de género	9
2.1.1. La teoría queer	9
2.1.2. La performatividad de género	13
2.1.3. El fenómeno “drag”	16
2.2. El impacto de la era digital y las plataformas de video-streaming en la evolución de la performatividad de género drag	24
2.2.1. La era digital	25
2.2.2. La performatividad de género en los nuevos medios	37
2.2.3. La normalización del acto performativo drag en los medios actuales.....	43
2.3. El fenómeno de los programas de competencias drag en plataformas de video	45
2.3.1. RuPaul’s Drag Race: El antecedente de las competencias drag en medios masivos.....	45
2.3.2. El formato audiovisual de competencia en los medios digitales actuales	47
2.3.3. Casos contemporáneos de competencias drag en plataformas de video	49
Capítulo 3. Diseño metodológico	52

3.1.	Tipo de Investigación	52	
3.2.	Objeto de estudio	52	
3.3.	Fuentes de información	52	
3.4.	Población y muestra	53	
3.5.	Variables de investigación	53	
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos	54	
3.7.	Matriz de diseño de la investigación:	56	
3.8.	Proceso de investigación:.....	58	
Capítulo 4. Análisis de la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video			60
4.1.	Carácter identitario de los programas de competencia drag seleccionados..	60	
4.1.1.	‘La Más Draga’	60	
4.1.2.	‘DRAGULA’	66	
4.1.3.	Camp Wannakiki	71	
4.1.4.	Reina Drag: El Reality	77	
4.1.5.	Contraste identitario de los casos de estudio	82	
4.2.	Carácter performativo los programas de competencia drag seleccionados ..	87	
4.2.1.	Propuestas performativas	87	
4.2.2.	Descripción del repertorio performativo de los participantes	90	
4.2.3.	Valores normalizados y no normalizados presentes en los actos performativos de los casos de estudio	128	
4.3.	Funcionalidad de las plataformas de video utilizadas.....	133	
Conclusiones y recomendaciones			138

Bibliografía.....	143
ANEXOS.....	151
ANEXO 1: Herramientas metodológicas.....	151
1.1. Matriz de identificación del repertorio de acciones asociadas a la performatividad de género aplicada a participantes de competencias drag en plataformas de video.	151
1.2. Matriz de identificación de propuestas performativas e identitarias de los programas de competencia drag en plataformas de video.....	153
1.3: Guía de entrevistas.....	157
1.4. Guía de focus group	161
ANEXO 2. Relación descriptiva de episodios analizados por programa.	163
2.1. Relación descriptiva de episodios de ‘La Más Draga’	163
2.2. Relación descriptiva de episodios de ‘DRAGULA’.....	163
2.3. Relación descriptiva de episodios de ‘Camp Wannakiki’.....	164
2.4. Relación descriptiva de episodios de ‘Reina Drag: El Reality’	165
ANEXO 3. Relación descriptiva de participantes de entrevistas y focus groups.....	166
3.1. Relación descriptiva de entrevistados.....	166
3.2. Relación descriptiva de los participantes de los focus groups	166

Introducción

Conocí 'RuPaul's Drag Race' hace un par de años atrás, cuando todavía no tenía conocimiento siquiera de lo que era el drag. Había escuchado buenas referencias del programa por parte de varias amistades, así que decidí ver la primera temporada. Una vez que acabé, seguí inmediatamente con la segunda y así sucesivamente hasta ver todas las que había hasta ese entonces. Me di cuenta que se trataba de un fenómeno que poco a poco se iría expandiendo cada vez más. El tiempo me dio la razón: la serie, actualmente, cuenta con trece temporadas regulares concluidas y seis spin-offs internacionales. Sin embargo, al verlo, aún se sentía como algo lejano para muchas personas que nos llegó a interesar el drag gracias a este show. No se veía como algo que pudiéramos alcanzar por lo elaborado de la propuesta y en donde se transmitía, que en su localidad de origen se da en el canal televisivo VH1. Fue eso lo que hizo que se tuviera tanta expectativa de los que fueron seleccionados como casos de estudio: 'La Más Draga', 'DRAGULA', 'Camp Wannakiki' y 'Reina Drag: El Reality'.

La premisa mantenida en cada uno de ellos, a primera vista, era similar a 'RuPaul's Drag Race'. Aun así, el contraste con este se mantenía bien delimitado por la manera en que presentaban la competencia y el como los participantes llevaban a cabo los diferentes retos propuestos en torno a una identidad definida. Asimismo, los espacios en que se encontraban, YouTube y Netflix, los hacían accesibles. De la misma forma, estaban circunscritos a diferentes maneras de entender el drag, y eso permitía que algo nuevo tomara protagonismo. Producto de esto, me interesó abordar las intenciones de los nuevos medios frente al tratamiento que brindan los tradicionales con respecto a este tipo de performatividad de género.

Es así como surge el objetivo principal de la presente investigación, que es analizar la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de las competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video-streaming. Para ello, el estudio tiene un enfoque cualitativo y es de carácter descriptivo. Se emplea el método

de análisis de contenido planteado por Gillian Rose (2016) para rescatar los valores y elementos necesarios de los episodios seleccionados como parte de la muestra de temporadas por programa.

El presente documento se divide en cinco partes o secciones. El primer capítulo contiene el planteamiento del problema, el estado de la cuestión y la matriz básica con las preguntas, objetivos e hipótesis de la investigación. El segundo capítulo lo compone el marco teórico, que se divide en tres subcapítulos. El primero parte definiendo el drag como un fenómeno que ha ido evolucionando conceptualmente de la mano de la teoría queer, la cual tomó esta expresión artística como ejemplo clave en el planteamiento de la performatividad de género originalmente desarrollada por Judith Butler (1990). El segundo subcapítulo desarrolla el impacto de la tecnología en la sociedad y los elementos que componen la era digital. Esta última provee el contexto y los espacios actuales bajo los que se manifiesta la performatividad de género, que era previamente delimitada únicamente por los medios tradicionales. En el tercer subcapítulo, se definen los programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video-streaming desde un carácter tanto audiovisual como performativo. Son ambos los que componen la diferenciación entre estos y los medios/productos tradicionales.

El tercer capítulo plantea el diseño metodológico de la investigación, cuya sección incluye lo siguiente: el tipo de investigación; el objeto de estudio; las fuentes de información; la población y muestra; los métodos, técnicas e instrumentos a ser utilizados y el proceso de investigación.

El cuarto capítulo contiene el análisis de lo recogido, que se divide en tres partes. Primero, se describe el carácter identitario de los programas de competencia drag seleccionados. Seguido a ello, se describe el carácter performativo de cada uno de ellos. En esta sección se reconocen las propuestas performativas planteadas por el formato, el repertorio performativo de los artistas drag participantes y su respectiva valoración dentro de lo normalizado o no normalizado. La última parte abarca las plataformas de

video-streaming utilizadas, y el como su carácter funcional permite la manifestación de la performatividad de género, a partir de todo lo expuesto anteriormente. Finalmente, se presentan las conclusiones generales y recomendaciones de la investigación en el quinto capítulo.



Capítulo 1. El problema de investigación

1.1. Planteamiento del tema de investigación y justificación

La presente tesis se inscribe en el marco de “Comunicación y medios digitales”, dentro de la línea de apropiación de medios digitales en la vida cotidiana. Tiene como objetivo principal analizar la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas digitales de video-streaming. Se espera probar si estos actos performativos drag se ven condicionados por los espacios digitales en los que son presentados y la manera en la que fluyen bajo el marco competitivo en que se desarrollan. Asimismo, se tomará en cuenta la normalización como categoría para diferenciar la representación drag en estos nuevos medios en relación a los tradicionales. La investigación se sostendrá en la relevancia que será explicada a continuación y la base teórica que será presentada más adelante.

A nivel personal, considero importante este tema porque los programas de competencia drag han aumentado su nivel de producción con respecto al contenido que presentan. No se limitan a la realización audiovisual de cada episodio que estrenan, sino que expanden su propuesta con material complementario. Ejemplos de ello son la música exclusiva que componen, la línea gráfica utilizada en redes sociales, el merchandising de la marca que manejan, la promoción de eventos presenciales ligada a los formatos propuestos originalmente, entre otros. Además, en la actualidad no se circunscriben solamente a YouTube, sino también a otras plataformas o servicios que buscan proveer de entretenimiento a sus usuarios con el fin de que sigan consumiendo estos productos audiovisuales. Se trata entonces de algo a los que estamos cotidianamente expuestos día tras día, un fenómeno contemporáneo.

Desde la perspectiva académica es importante señalar que conceptos como el del fenómeno drag y la performatividad de género han proveído de diferentes trabajos de investigación, pero no muchos se escapan de la cultura de los medios tradicionales o

de programas 'mainstream' como 'RuPaul's Drag Race'. Se evidencia la necesidad de visibilizar los casos que toman lugar en las plataformas digitales contemporáneas, como lo son las de video-streaming, y la diversidad de actos performativos drag que estas exponen.

Se trabajará tomando como base la teoría de performatividad de género desarrollada por Judith Butler en su texto "El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad" (1990). En este, la autora describe al género como una identidad que no cuenta con una esencia preexistente que la defina, sino que se construye a través de la repetición estilizada y performativa de actos. No se trata entonces de un concepto que puede interpretarse como un hecho, sino de un fenómeno que se produce y reproduce todo el tiempo. Butler utiliza el fenómeno drag para evidenciar la posibilidad de transformar el género a través de los actos subversivos y paródicos que este tipo de artistas ofrecen. Es así como se mofa de la idea ontológica del origen innato del código binario que establece que los únicos géneros son el de hombre y mujer, siendo esto algo que limita cualquier otro tipo de expresión. Para fundamentar todo ello, Butler se sostiene de autores como Monique Wittig, Simone de Beauvoir, Michel Foucault, entre otros. De estos, utiliza sus concepciones distintivas entre sexo y género, la feminidad, el feminismo, el deseo y la heteronormatividad a la que, según ella, nos encontramos sujetos.

Dicha teoría será revisada bajo el contexto de los programas de competencia drags llevados a cabo en diferentes plataformas de video y servicios de streaming que funcionan de la misma manera. Este es un fenómeno que se ha concretado como resultado de la nueva era en la que vivimos, en la que la comunidad drag recurre a este tipo de plataformas para construirse a sí misma. Ello les ha permitido no solo difundirse de manera extraterritorial, sino que también ha visibilizado más la versatilidad el concepto de "drag queen".

Según Graham Bell (2015), en su trabajo llamado “Operaciones Transgéneros: drag, performance y representación en la época de las pantallas”, inicialmente bastaron trabajos como “Paris is Burning”, “Divine David Presents” o “Pink Flamingos” para mostrar como sus respectivos protagonistas van más allá del simple hecho de travestirse, sino que también le añaden un entorno conceptual a su performance que se adapta a la era digital. Sobre esto, el mismo autor recoge todo el proceso evolutivo por el que pasaron los travestis, transexuales y demás artistas transgéneros en el ámbito del entretenimiento y teatralidad.

Entonces, la performatividad de género podría verse manifestada a través de todos estos nuevos espacios de los que habla Bell (2015) por el mismo hecho de tratarse de un fenómeno que se ha visto exotizado y adaptado a las circunstancias en las que se presenta. Un claro ejemplo de ello es como ha traspasado brechas entre las alteridades que son desprendidas de la misma comunidad LGBT, ya que hay en los casos mencionados presencia de mujeres cisgénero que hacen drag tanto masculino como femenino e incluso hombres heterosexuales que también se envuelven en este arte.

Estos se ven ejemplificados en los casos elegidos para la presente investigación, los cuales comprenden cuatro programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas digitales, siendo tres de ellos extranjeros y el restante una producción nacional. El primer grupo mencionado consta de los programas ‘DRAGULA’ (USA), ‘Camp Wannakiki’ (USA) y ‘La Más Draga’ (México). Mientras tanto, en lo que respecta al caso local, se trata del reality “Reina Drag”.

Finalmente, es importante destacar la manera en la que el drag ha dejado de ser solo una práctica, y las ventanas que ha tenido para mostrarlo son las pantallas que forman parte de nuestra vida digital. El presente trabajo de investigación busca exponer los programas de competencia que ahí se desarrollan y la influencia que tomaron de los medios que los precedieron, de manera que se pueda ofrecer una nueva perspectiva alrededor de la concepción de este tipo de contenidos.

1.2. Estado de la cuestión

En relación al tema a investigar, se han encontrado diversos estudios y fuentes académicas que contextualizan e interpretan los conceptos a ser trabajados de diferentes maneras. Con respecto al fenómeno “drag queen”, se encontró como punto de partida que, a mediados de la época victoriana, hombres jóvenes empezaban a aparecer cada vez más frecuentemente en escenarios populares como seductoras mujeres jóvenes (Senelick, 2000). Esto se debía a que existían prohibiciones en varias culturas en contra de la aparición de las mujeres en lugares públicos, por lo que se dictaba que los hombres interpretaran sus papeles en obras y producciones teatrales (Schacht y Underwood, 2004). En Alemania, dicha especialidad era conocida con el término “Damenimitator”; en América, “male soprano”; y en Inglaterra, “female impersonator” (Senelick, 2000). Carlson (2018) señala que, si bien Senelick ha trazado bien la aparición del drag moderno y la imitación femenina hasta el punto de convertirse en una subcultura homosexual, es dentro del contexto cultural masivo del burlesque o vaudeville que ello evoluciona y deja de ser meras mímicas o interpretaciones caricaturescas de mujeres que escapan de los estándares sociales.

Según Jayme (2001), el fenómeno del “crossdressing” puede ser considerado dentro del grupo social denominado transgénero, en el sentido en que desarrolla diferentes tipos de experiencias, tanto masculinas como femeninas. Entre estas se encuentran las de los travestis, artistas drag, drag queens y transexuales (como se citó en De Oliveira et al. y otros, 2018). Asimismo, es importante recalcar que estas categorías no son estacionarias ni están completamente dissociadas, sino que poseen puntos en común entre ellas y sería poco realista limitarlas, debido a que su carácter va más allá de los parámetros de la perspectiva heteronormativa (De Oliveira et al., 2018).

Graham Bell (2015) atribuye lo transgénero a “las personas cuya identidad rompe con las normas convencionales de género masculino o femenino, las combina o se encuentra entre ellas” (p.2). Entre los artistas que encajan en esta categoría

encontramos a Mario Montez, Jackie Curtis, Holly Woodlawn, Candy Darling, Leigh Bowery, Divine David, entre otros. Sobre ellos, el autor menciona que cada uno creó su propio 'alter ego' drag a través de espacios en los que el género fluye y alrededor de sus respectivos mundos internos. Tal como él lo menciona, sus vidas eran un teatro vivo, sus personajes drag eran como avatares que navegaban en un mundo virtual en el escenario o en la pantalla (Bell, 2015).

Desde la teoría queer, la performatividad que realizan estos artistas se ha visto sujeta a relaciones que le han sido atribuidas con conceptos como sexo y género, los cuáles han sido estudiados en conjunto desde diferentes perspectivas y autores. En el caso del término "queer", este ha sido definido por Greer (2012) como el respaldo de identidades y prácticas performativas que están definidas por una perspectiva disidente o alterna. La teoría en sí trata de lograr un acercamiento más general a la identidad y su relación con el sexo, el cual fue inicialmente instituido por la obra de Michael Foucault y más actualmente representado por Judith Butler (Gauntlett, 2008). Es justamente esta última quien sentó las mayores contribuciones a la teoría de género feminista a partir de su obra más representativa "El género en disputa". Producto de este texto es que se desarrolla el concepto de performatividad de género, el cual es la base de este trabajo.

Lo que postula Butler al respecto parte de lo expresado por Simone de Beauvoir: "No se nace mujer, se llega a serlo" (1949, p.207). La primera autora rescata que el llegar a ser mujer involucra la adquisición de ciertos caracteres preestablecidos que determinan cierta significación corporal y cultural (Butler, 1990). Es así como, para ella, el género se convierte en "un proceso corpóreo de interpretación dentro de una red de normas profundamente establecida" (Butler, 1990, p.304).

Producto de todo lo mencionado, Jagose (1996) señala que para Butler el género se encuentra reconfigurado a manera de una ficción cultural o de un efecto performativo de actos reiterados. Con esto, da a entender que no existe nada auténtico acerca del género ni está de acuerdo con la idea de un núcleo originario que produzca los signos

atribuidos al mismo, sino que este fue instituido por determinadas normas sociales que se repiten de manera ritualizada (Butler, 1990).

En lo que concierne al drag, la autora ha rescatado el aporte de la antropóloga Ester Newton (1979), quien en su texto "Mother Camp: Female Impersonators in America" llegó a sugerir que la estructura de la imitación femenina revela uno de los puntos claves en los que la construcción social del género se posiciona. Butler (1990) afirma que el drag o travestismo revierte la distinción entre el físico interno y externo, así como cumple la función de 'burlarse' del modelo expresivo del género y su respectiva noción de una identidad nata que lo acompaña. Nahir (2013) describe esto último al hablar de la parodia como una acción transformativa y subversiva capaz de desestimar la autoridad de las normas heterosexistas establecidas en la sociedad.

Continuando con la línea de los conceptos utilizados en el presente trabajo, la manera en la que lo drag/'queer' y este tipo de performances ha interactuado con los nuevos medios digitales ha sido estudiado desde diferentes perspectivas. Bell (2015), por ejemplo, expresa el cómo los performers transgéneros están utilizando estos medios para evitar el control de un sistema que censura sus alteridades. De esa forma, se convierten en los protagonistas de sus propias historias, integrando imágenes y discursos que les dan un rol más activo ante la cámara (Bell, 2015).

Asimismo, Birringer (1998) señala que lo nuevo que proveen estas plataformas es el impacto que han generado por el lado humano de las producciones que ahí se realizan, considerando la psicología y la autopercepción de los propios performers en su desempeño. Dixon (2007) añade que estos se retratan como 'seres ficticiales' a través de las performances que han adaptado para que funcionen en el ámbito moderno de las redes. Es aquí donde tienen la capacidad de construir y representar una identidad más orgánica a favor de la pluralidad y diversificación de las mismas. Un ejemplo de esto es el reconocido programa reality 'RuPaul's Drag Race', el cual ha servido de inspiración y ha sido tomado como antecedente representativo en la creación de contenido que

visibilice el trabajo de esta comunidad a través de las nuevas pantallas que existen actualmente (Van Kessel, 2016).

1.3. Matriz básica: Preguntas, objetivos e hipótesis de la investigación

Preguntas de Investigación	Hipótesis o supuestos de Investigación	Objetivos de Investigación
<p>Pregunta principal: ¿Cómo se manifiesta la performatividad de género en los medios digitales a partir de las competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video-streaming?</p>	<p>Hipótesis principal: La performatividad de género en los medios digitales se ve manifestada en actos determinados que toman lugar en el contexto de las competencias drag por este medio, los cuales se ven atribuidas a los géneros que estos artistas interpretan dependiendo del drag que evoquen.</p>	<p>Objetivo general: Analizar la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de los programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video-streaming.</p>
<p>Pregunta específica 1: ¿Cómo son los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en plataformas de video?</p>	<p>Hipótesis específica 1: Los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag son todos los que parodian diferentes interpretaciones de lo que significa pertenecer a determinado sexo, dependiendo del drag que se realice y el concepto del programa en el que se encuentren.</p>	<p>Objetivo específico 1: Identificar y describir los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en plataformas de video-streaming.</p>
<p>Pregunta específica 2: ¿Cómo se manifiestan los valores normalizados y no normalizados sobre lo drag en los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género?</p>	<p>Hipótesis específica 2: Producto de los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en las competencias drag digitales se desprenden determinadas jerarquías que buscan normativizar estos espacios sin necesariamente conseguirlo.</p>	<p>Objetivo específico 2: Identificar los valores normalizados y no normalizados sobre lo drag presentes en los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género.</p>
<p>Pregunta específica 3: ¿Cuáles son las características de las plataformas de video-streaming que pueden contribuir a la manifestación de diversos repertorios de las acciones</p>	<p>Hipótesis específica 3: Las plataformas de video rompen con los límites que brindan otro tipo de medios de comunicación al proveer de espacios variados y conceptualizados a favor</p>	<p>Objetivo específico 3: Explorar las características de las plataformas de video que pueden contribuir a la manifestación de diversos repertorios de las acciones asociadas a la</p>

asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en dichas plataformas?	de la expansión de la interpretación drag en el espacio digital.	performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en dichas plataformas.
--	--	---



Capítulo 2. Marco teórico

El marco teórico de la presente investigación se divide en tres subcapítulos. El primero parte definiendo el drag como un fenómeno que ha ido evolucionando conceptualmente de la mano de la teoría queer, la cual tomó esta expresión artística como ejemplo clave en el planteamiento de la performatividad de género originalmente desarrollada por Judith Butler. Luego, el segundo subcapítulo desarrolla el impacto de la tecnología en la sociedad y los elementos que componen la era digital. Esta última provee el contexto y los espacios actuales bajo los que se manifiesta la performatividad de género, la cual previamente era delimitada solo por los medios tradicionales. Finalmente, en el tercer subcapítulo, se definen los programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video-streaming desde un carácter tanto audiovisual como performativo. Son ambos aspectos los que componen la diferenciación entre estos y los medios/productos tradicionales.

2.1. El fenómeno drag desde la teoría queer y la performatividad de género

El presente subcapítulo tiene como objetivo describir históricamente el fenómeno del 'drag' en el marco de la teoría queer y la performatividad de género. Para ello se divide en tres secciones. La primera se centra en definir la teoría queer. La segunda distingue la performatividad de la performance de género. La tercera describe el origen, evolución y clasificación de los artistas drag, con el fin de interpretarlo como un acto performativo.

2.1.1. La teoría queer

2.1.1.1. ¿Qué significa “queer”?

'Queer' puede ser definido como un sustantivo, adjetivo o verbo que siempre remite a una oposición de lo considerado 'normal' o 'normalizado' (Spargo, 1995). Asimismo, puede entenderse como un sinónimo de todo a lo que se le atribuye la categoría de gay o lesbiano, con el fin de identificar las identidades que no entran en el espectro de lo

heterosexual, tomando en cuenta las identidades y prácticas performativas que forman parte de perspectivas disidentes (Greer, 2012). Esta sería la manera en que se autodenominaron los hombres homosexuales de la década de 1910, bajo el contexto de pertenencia a las subculturas que constituían el mundo gay complejo y visible de la etapa previa a la segunda guerra mundial, precediendo así al término 'gay'. Este último no se popularizó sino hasta la década de 1930, llegando a consolidarse durante la guerra previamente mencionada (Chauncey, 1994 como se citó en Jagose, 1996). En la actualidad, lo 'queer' incluye a otras figuras identitarias construidas en diferentes espacios marginales, tal como sucede con los transexuales, transgénero, bisexuales, entre otros (Córdoba, 2005).

Cabe destacar que, en un primer punto, todo lo que se denominaba 'queer' era interpretado de manera negativa y provocaba reacciones consecuentes a ello. Esto sucede porque se ha utilizado la palabra como un insulto por parte de la sociedad heterosexual que violentaba y discriminaba a las diferencias (Córdoba, 2005). Sin embargo, dicho discurso se revierte al utilizar el término en primera persona a manera de empoderamiento y rebeldía, con el fin de reivindicar la diversidad y rechazar la tiranía de lo considerado natural (Córdoba, 2005). Esto se circunscribe, por ejemplo, en los casos de las mujeres que han decidido subordinar su feminidad, las mujeres masculinas; en un hombre afeminado en el que predomina más la sensibilidad que el carácter dominante y en personas vestidas con ropas del género opuesto (Fonseca y Quintero, 2009).

2.1.1.2. ¿En qué consiste la teoría queer?

Según señalan Fonseca y Quintero (2009), si lo 'queer' es entendido como las sexualidades que traspasan fronteras aceptadas socialmente y normativizadas, la teoría que lo abarca busca dar una respuesta a la marginación hacia ellas, presente en todas las instituciones sociales. A partir de ello, se enaltece a la diferencia como algo digno de ser estudiado, tornándose así una categoría de análisis que sirve como denuncia frente

a los abusos que se ven manifestados desde la misma ciencia. Su intención es diversificar las voces en torno a este tipo de entornos académicos, otorgándole espacio “a estas identidades que han sido acalladas por el androcentrismo, la homofobia, el racismo y el clasismo de la ciencia” (Fonseca y Quintero, 2009, p. 44).

La primera referencia académica que se tiene del uso de las palabras ‘teoría queer’ juntas como un solo concepto fue un artículo de Teresa De Lauretis en la revista ‘Differences’ del año 1991 (Sierra, 2008). La autora señala que todo empezó cuando organizó un workshop o working conference titulado ‘Queer theory’, el cual describe como “un proyecto crítico cuyo objetivo era deshacer o resistir a la homogeneización cultural y sexual en el ámbito académico de los estudioslésbicos y gays” (De Lauretis, 2015, p. 109). Para esto, su intención al cohesionar las dos palabras fue encontrar un punto de cruce entre la crítica social, y lo conceptual y especulativo de la producción de un discurso; finalmente, lo que quería era encontrar una nueva manera de pensar lo sexual (De Lauretis, 2015).

Uno de los conceptos claves rescatados por la teoría queer es el de la identidad, interpretada como una categoría fija que tiene el fin de cuestionar otras, tales como el sexo o el género, ambas socialmente construidas (López, 2008). Dichos términos fueron inicialmente introducidos por antropólogas feministas, quienes los utilizaron como un marco bajo el que “analizaron la definición socio-sexual de la mujer como divergente del estándar universal que era el hombre” (De Lauretis, 2015, p. 107). El género no le pertenecía a los hombres, era la marca de las mujeres y de su respectiva subordinación frente a la que se encontraban en las familias y en la sociedad, debido a las características que se les atribuyen anatómica y fisiológicamente. Es bajo este contexto del que se desprenden los ‘gender studies’, los cuales se desarrollaron “como una crítica al feminismo y al énfasis separatista que en aquel tiempo tenían los estudios de la mujer” (De Lauretis, 2015, p. 108). Asimismo, los estudioslésbicos y gays se sumaron tiempo después a diferentes programas universitarios por su interés por la sexualidad, mientras

que los estudios queers no aparecieron como tal hasta mediados de la década de 1990 (De Lauretis, 2015).

El planteamiento original que hizo De Lauretis sobre el carácter constructivo del género fue inicialmente denominado como la 'tecnología del género' en la década de 1980. En este se identificaba al género como una construcción sociocultural y semiótica, que iba más allá de una derivación del sexo anatómico. Para ello, se sostuvo de la idea de representación y su respectivo efecto en los discursos visuales, siguiendo el camino de los estudios que Michel Foucault y Luis Althusser habían realizado con respecto a instituciones como la familia, la religión, el sistema educativo, entre otros. La autora advirtió además que, a pesar de tratarse de una representación, no dejaba de lado que esta tuviera efectos reales y concretos, sociales y subjetivos en los individuos (De Lauretis, 2015). De esta manera concluye que "el género es tanto una atribución como una apropiación: otros me atribuyen un género y yo lo asumo como propio –o no–" (De Lauretis, 2015, p. 108). Sobre esto explica que

(...) la realidad del género consiste precisamente en los efectos de su representación: el género se "real-iza", llega a ser real, cuando esa representación se convierte en auto representación, cuando uno lo asume individualmente como una forma de la propia identidad social y subjetiva (De Lauretis, 2015, p. 108).

Así, autores como Foucault, Monique Wittig y Simone de Beauvoir fueron los que sentaron las bases para llegar a conclusiones como estas, en las que se reflejaba una clara "des-ontologización de las políticas y de las identidades y discutir las operaciones discursivas que construyen la normalidad sexual observables en el funcionamiento de la cultura disciplinadora" (Sierra, 2008, p. 29). El verdadero aporte de sus trabajos, sin embargo, no son los conceptos que dejaron establecidos, sino más bien la resignificación de estos.

Las nuevas interpretaciones buscan deslindarse del feminismo como disciplina para poder referirse a los nuevos sujetos sociales que han desplazado a la mujer como el nuevo relato emancipador. Es así como la teoría queer define a un nuevo sujeto al que le otorgan legitimidad discursiva, por medio de “relatos menores” de despreciados, desechados y desperdiciados. De esta manera, la teoría aparece como una expresión política basada en “personajes malos” o “sujetos perversos” de la modernidad, como en algún momento se catalogó a las prostitutas por su oficio, al representar el mal de la feminidad. Bajo este nuevo objeto de estudio han surgido las exponentes más representativas de esta teoría, entre las que podemos encontrar a Donna Haraway, Judith Butler y Eve Sedgwick (Sierra, 2008).

2.1.2. La performatividad de género

2.1.2.1. Performatividad y performance

Parker y Kosofsky (1995) introducen las preguntas “¿Cuándo decir algo equivale a hacer algo?” y “¿Cómo es que decir algo implica hacer algo?” para dar inicio a su explicación de los conceptos de performatividad y performance. Para ellos, dichos términos han sido estudiados originalmente desde las bases del pensamiento filosófico europeo, pero sus bases teóricas no se establecieron del todo hasta la publicación del texto “Cómo hacer cosas con palabras” (1962) de J.L. Austin. En este, el autor buscaba encontrar entre los conceptos ya mencionados el equilibrio entre el carácter teatral y tradicional que estos poseen.

Austin definía la performatividad como los enunciados capaces de hacer cosas por medio de la palabra misma y que justamente realizan lo que enuncian. Por ejemplo, en el momento en el que un juez cierra un matrimonio con las palabras ‘Los declaro marido y mujer’, se produce una alteración que permite que esto en concreto suceda (como se citó en Pérez, 2008). Al suceder esto, las palabras se escapan de los límites de la competencia literaria para ser utilizadas como armas que seducen o justifican su carga

con los actos que realizan (Parker y Kosofsky, 1995). Sin embargo, la performatividad pierde su efecto cuando el acto que se supone debe realizar no ha sido ya institucionalizado por la memoria y la repetición, que es justamente lo que le da poder a las palabras (Bal, 2002). Esto es algo que rescata Derrida en sus estudios, quien centra su atención en “el carácter citacional, iterable, o incluso ritual que requiere toda ‘marca’ para dar cuenta de su propio carácter significativo” (Pérez, 2008, p. 54).

Mientras tanto, la performance, el sustantivo natural para indicar que la performatividad está siendo llevada a cabo, se ha originado en un contexto totalmente diferente. Se aleja del lenguaje y la lingüística, para ser un término que apunte más al lado estético de lo que representa. La “performance” es, entonces, la ejecución de una variedad de actos artísticos y culturales que priorizan el ser realizados solo una o limitadas veces, más no ser repetidos constantemente. Esto es porque se da en un tiempo y lugar ya establecido, lo cual también la diferencia de, por ejemplo, un cuadro realizado por un pintor que puede verse cuantas veces lo quiera el público de un museo (Bal, 2002).

La discusión que inicia Bal gira en torno al punto de encuentro entre ambos conceptos, que para ella resulta ser la memoria. Como bien lo señaló, lo performativo está basado en la repetición social a la que se expone un enunciado para atribuirle una carga que produzca un efecto real; en contraste, la performance requiere de la memoria para que el espectador pueda entender lo que se trata de representar y pueda generar un cambio. Asimismo, la autora hace hincapié en la teatralidad involucrada en ambos procesos, puesto que para que una performance sea interpretada como práctica artística, debe haber un público y ser representado en un espacio en concreto bajo un tiempo determinado. Esto también ocurre en el mencionado ejemplo de Austin en el que hace referencia al juez que casa a una pareja luego de decir “los declaro marido y mujer”, puesto que no basta con que lo diga, sino que tiene que ocurrir en el lugar indicado para ello y frente a testigos e invitados. Esta idea de la teatralidad fue recogida por Judith

Butler al desarrollar su teoría performativa del género, en la que sostiene que el género es algo de lo que puedes desprenderte (Bal, 2002).

2.1.2.2. Performatividad desde la teoría queer

Beauvoir establece en su texto, 'El segundo sexo' (1949), que "no se nace mujer, se llega a serlo" (p. 207). En dicha cita señala que no existe coincidencia entre la identidad natural y la del género, sino que esta última se halla desalojada del sexo. Producto de esto es que puede decirse que lo que llegamos a ser, no es lo que somos ya; sino que nos construimos a nosotros mismos en nuestro entorno cultural. Este planteamiento es fundamental para entender la teoría de performatividad de género, originalmente recogida por Judith Butler (2009). Lo que ella se pregunta es "¿Cómo puede ser el género a la vez una cuestión de elección y una construcción cultural?" (Butler, 1996, p. 304). Su respuesta viene elaborada en dos cuestiones importantes en su estudio: el de la relación entre cuerpo y discurso, y la idea de actuación y repetición.

El primero de ellos se basa en lo estudiado originalmente desde los teóricos queer sobre la concepción de un cuerpo 'orgánico' que está limitado y binarizado por géneros institucionalizados en los discursos de poder heteronormativos. Mientras que, en lo segundo, se refiere "a la centralidad de la acción reiterada en el proceso de materialización de los cuerpos sexuados" (Fuentes, 2011). Es en torno a esto que Butler sostiene lo siguiente:

la performance es una parte crucial de la performatividad, sucede también algo más: la performance del género está también limitada por normas que yo no elijo. Opero dentro de las normas que me constituyen. Hago algo con ellas. Esas normas son la condición de posibilidad de mi agencia; son el límite y la condición al mismo tiempo. (Butler citada en Pérez, 2008, p. 42)

El género, para Butler, pasa a convertirse en el "locus corpóreo" de los aspectos culturales atribuidos a nosotros que recibimos e innovamos a nuestro modo (Butler,

1996). Bajo este contexto, “la elección pasa a significar un proceso corpóreo de interpretación dentro de una red de normas culturales profundamente establecida” (Butler, 1996, p. 304). Existe una diferenciación que la autora hace entre naturaleza y cultura, manifestando que el cuerpo no es la frontera entre ambos conceptos tal “como dicta el discurso normativo al determinar la ilegitimidad de aquellos cuerpos que se alejan de lo establecido” (Fuentes, 2011, p. 53).

De esta manera, se puede establecer que “es a través de la performatividad de género que se produce la diferencia sexual” (Fuentes, 2011, p. 53). El binarismo impuesto por la sociedad, en la que nuestros comportamientos son basados en normas estilizadas según lo heteronormativo y bajo las que podemos devenir solo en hombre o mujer, demuestran el carácter no natural de nuestro cuerpo. Asimismo, la repetición de dichos comportamientos categorizaría a algunos cuerpos como viables y otros como abyectos si es que no se apegan a lo institucionalizado. Con esto, Butler se opone a ciertas teorías feministas que establecen que el sexo es la superficie sobre la que el género se desenvuelve de manera fluida e innata (Fuentes, 2011). La autora concluye que la diferencia sexual es una construcción social producto de prácticas discursivas y que “la performatividad del género no responde a un acto singular consciente sino a una práctica regulada por el poder” (Fuentes, 2011, p. 54).

2.1.3. El fenómeno “drag”

2.1.3.1. Origen y evolución del concepto drag

A mediados de la época victoriana, hombres jóvenes empezaron a aparecer cada vez más frecuentemente en escenarios populares como seductoras mujeres jóvenes (Senelick, 2000). Esto se debió a que existían prohibiciones en varias culturas en contra de la aparición de las mujeres en lugares públicos, por lo que se dictaba que los hombres interpretaran sus papeles en obras y producciones teatrales (Schacht y Underwood, 2004). En Alemania, dicha especialidad era conocida con el término ‘damenimitator’; en

América, 'male soprano'; y en Inglaterra, 'female impersonator' (Senelick: 2000). Conforme fueron apareciendo alrededor del mundo diferentes maneras de reconocer este fenómeno, las vestimentas utilizadas empezaron a tomar significados y establecer relaciones con determinados géneros como una forma de travestirse (Schacht y Underwood, 2004). Ello permitió la aparición del drag moderno, el cual no solo se ha convertido actualmente en una subcultura homosexual, sino que también evolucionó para dejar de ser meras mímicas o interpretaciones caricaturescas de mujeres que escapan de los estándares sociales (Carlson, 2018).

El término 'drag', según Esther Newton (1979), puede entenderse como el adjetivo o sustantivo que se refiere al uso de la vestimenta designada a un sexo por parte del opuesto. Por su parte, Iván Villanueva (2017) señala que es posible que esta palabra sea el resultado de la abreviación de 'dress like a girl' o 'dress roughly as girls'. Sin embargo, añade que podría provenir de los eventos de Stonewall cuando los policías arrastraron ('dragged') a las 'queens' fuera de los bares u hoteles de dicha zona, donde ellas se encontraban. Mientras tanto, Jayme (2001) interpreta al mismo fenómeno como 'crossdressing' y lo presenta como el desarrollo de experiencias que se valen de la libertad de uso del espectro del género. En esta práctica, el mismo autor incluye no solo a los artistas drag, sino también a los transgénero, travestis y transexuales. De Oliveira et al. (2018) establecen que es importante recalcar como estas categorías no son estacionarias ni están completamente dissociadas, sino que poseen puntos en común entre ellas y sería poco realista limitarlas ya que su carácter va más allá de los parámetros de la perspectiva heteronormativa.

Por otro lado, Graham Bell (2009) atribuye lo transgénero a "las personas cuya identidad rompe con las normas convencionales de género masculino o femenino, las combina o se encuentra entre ellas" (p.2). Según el autor, este tipo de artistas "utilizan una variedad de estrategias que van desde lo puramente performativo hasta el travestismo en la vida diaria, el tratamiento hormonal y/o cirugías que modifican permanentemente el cuerpo"

(Bell, 2009, p.2). De igual manera, señala que la mayor parte de quienes performan este arte renuncian a su privilegio masculino y utilizan signos que representen su feminidad (maquillaje, pelucas vestimenta), ocasionando una invisibilización y exclusión hacia ellos por representar una amenaza para los valores patriarcales (Bell, 2009). Newton (1979) utiliza como ejemplo de esto último a las drag queens, puesto que al representar ellas el estigma del mundo gay su profesión puede llegar a convertirse en una fuente de deshonor en relación al trato que reciben por parte del mundo heterosexual. Si bien en la burbuja homosexual poseen habilidades reconocidas de manera positiva, tales como su facilidad verbal, ingenio y buen sentido del humor, es diferente la recepción que tienen de estas en el exterior (Newton, 1979).

Sobre lo último mencionado, Judith Butler (1993) comenta que el privilegio heterosexual opera, entre otras maneras, naturalizándose y representándose a sí mismo como el original o el que establece la norma. Es por ello que, para la autora, “hay dominios en los que la heterosexualidad puede admitir su falta de originalidad y naturalidad, pero aun así aferrarse a su poder” (Butler, 1993, p.126). Esto lo demuestra por medio de las formas drag que la cultura patriarcal produce por sí misma, tomando como referencia a Julie Andrews en *Victor/Victoria* o a Dustin Hoffman en *'Tootsie'* o Jack Lemmon en *'Some like it hot'*. A pesar de que estas películas son importantes de interpretar como “textos culturales en los que la homofobia y el pánico homosexual son negociados” (Butler, 1993, p.26), no podrían considerarse subversivos (Butler, 1993). Bell (2015), por su parte, realiza una cronología de artistas transgéneros que dan muestra de lo que sí podrían considerarse de esta manera. Ello puesto que son contenidos que enaltecen al mundo del espectáculo como forma de compensación por el rechazo que sienten buscando el reconocimiento del público. Entre los que el autor menciona encontramos a Mario Montez, Jackie Curtis, Holly Woodlawn, Candy Darling, Leigh Bowery, Divine David, entre otros:

Todxs estxs artistas trans crearon alter egos drags y nos han dado una idea de las posibilidades de mundos fantásticos: espacios en los que el género es fluido. Sus vidas eran un teatro vivo, sus personajes drag eran como avatares que navegaban en un mundo virtual en el escenario o en la pantalla (Bell, 2015, p.5).

2.1.3.2. Clasificación de los artistas drag

Drag queens

Schacht y Underwood (2004) señalan que ha habido diferentes interpretaciones de lo que significa ser “drag queen” a lo largo de la historia y la teoría planteada alrededor de ellas. Las han catalogado de temerarias luchadoras en la ‘batalla’ de Stonewall, de representantes del estigma asociado a todos los hombres gays, de provocadores dicotómicos de las nociones del género, de defensores de las políticas queer, de ‘gender-fuckers’ y anarquistas, de misóginos por la polémica que suelen atribuir a la identidad de sus personajes, entre otros adjetivos. Este es un concepto que se ha ido construyendo con el paso de los años, pero se ha vuelto más popular mediática y académicamente en la actualidad, sin perder el arraigo cultural innato que posee sostenido en limitaciones y posibilidades propios de nuestra sociedad misma. El interés se denota por las producciones audiovisuales que han involucrado a personajes de este tipo, tales como ‘Trilogía de Nueva York’, ‘La jaula de las locas’, ‘Medianoche en el jardín del bien y el mal’, ‘Wigstock’ y ‘Paris is Burning’. No solo eso, sino que también cuentan con figuras de peso en el entorno, entre las cuales encontramos a RuPaul Charles, la ‘supermodelo del mundo’; The Lady Chablis y Divine. Estas artistas demuestran que hay múltiples maneras en las que el género puede ser experimentado y puesto bajo ironías que permiten un desarrollo performativo diverso en los contenidos en los que las encontramos.

El ‘dragqueenismo’, término que surge con la intención de darle relevancia a la práctica drag queen y diferenciarla de las identidades trans, ha sido planteado como una

“práctica estratégica que conduciría a la subversión de la matriz heterosexual o heteronormatividad” (Villanueva, 2017, p. 100). Esto se debe a que rompe con diferentes paradigmas de la masculinidad tradicional al tratarse de un hombre usualmente gay vestido como mujer con el único propósito de actuar y realizar shows frente a una audiencia en vivo. Esto lo llevan a cabo en bares, clubs nocturnos y competencias organizadas en las que no tienen la intención de retratar física o estéticamente lo que sí retratan las mujeres transgénero, sino que se apoyan en recursos visuales más enfatizados que promueven una versión más extravagante y exagerada de la feminidad. De esta manera es que deconstruye la originalidad del género representado, reforzando los quiebres entre el sexo y género a través de una representación no heterosexista de los mismos (Moncrieff y Lienard, 2017).

La representación desde la perspectiva de Hall (1997) involucra una construcción de significados a partir de elementos o códigos compartidos por un grupo de personas, lo que, a su vez, permite que su validación en dichos círculos. Esto se debe a la estrecha relación entre los significados con los intereses de quienes los pusieron en práctica. Las drag queens crean esta relación en torno a su experiencia, brindando connotaciones específicas a lo que hacen para diferenciarse del resto; es así como constituyen una imagen propia cuyo significado las transforma. El dragqueenismo, entonces, se trata de “un trabajo de representación comunitario que resulta de la creación de procesos (...) a partir de las prácticas discursivas entre drag queens y la manera en la que se exhiben frente a un público” (Villanueva, 2017, p. 101).

Drag kings

En la cultura popular de los medios, tanto en películas, como en series televisivas u otros contenidos, se han mantenido presentes las figuras de las ‘fag hag’ (Halberstam, 2005). Este es un término originado en Estados Unidos que caracteriza a mujeres usualmente heterosexuales que se asocian, ya sea exclusivamente o en su mayoría, con hombres gays. Tradicionalmente era considerado un insulto, pero puede igualmente

ser interpretado libre de ofensas, dependiendo del contexto en el que se utilice. Representa, de alguna manera, la empatía por parte de estas mujeres hacia el rechazo que sufren los homosexuales por parte de la matriz heterosexual al sentirse ellas también víctimas de lo mismo (Moon, 1995). Con respecto a la relación entre hombres heterosexuales y gays, los medios han querido visibilizar este tipo de lazos en programas como “Queer eye for the straight guy” o “Boy meets boy”, los cuales son algunos precedentes a los contenidos de este tipo que tenemos en la actualidad. A pesar de que esto haya solidificado las contribuciones que han hecho los hombres homosexuales a la cultura popular, no se puede negar que hace falta un reconocimiento a la comunidad lésbica, que no posee el mismo nivel de representación de su respectiva relación con hombres o mujeres heterosexuales. En el caso de los primeros, lo dicho no quiere decir que no existan lazos entre las formas en las que las mujeres lesbianas y los hombres heterosexuales producen culturas de masculinidad, solo que se encuentran sumergidas socialmente o son difíciles de interpretar (Halberstam, 2005).

Así, la creación de formas de masculinidad alternativas por parte de la comunidad LGBT, en estos últimos años, han sido parte de una continua interrogación sobre lo que significa ‘ser hombre’ y que originalmente se catalogaba como natural, intachable e incluso inevitable. Estas alteridades han potenciado a su vez nuevas subculturas, que proporcionan un nuevo carácter y resignifican lo masculino en diferentes formas interpretativas (Halberstam, 2005). Sin embargo, no todas son igualmente reconocidas. Esto es lo que sucede en el caso de las denominadas “masculinidades femeninas”, las cuales suelen caracterizarse por la carencia de reconocimiento público. Entendemos, entonces, a estos personajes como mujeres que se visten con ropa de hombre y hacen actuaciones caracterizadas de esa manera. No hay que confundir este fenómeno con el de “imitación al hombre”, debido a que este último ha sido un género teatral que lleva ya más de doscientos años siendo llevado a cabo, mientras que los “drag kings” son más recientes (Halberstam y Sáez, 2008):

Mientras que la mujer que imita a un hombre intenta hacer una interpretación plausible como objetivo de su actuación, el drag king interpreta la masculinidad (a menudo de forma paródica), pero es la exposición de la teatralidad de la masculinidad lo que constituye el centro de su actuación (Halberstam y Sáez, 2008, p. 334).

Asimismo, mientras que el 'camp' se mantiene pendiente de la cultura popular para evocar feminidades drag que se revelan en ironía o sarcasmo a través de las 'queens', los 'kings' se basan en las masculinidades dominantes que explotan a través de la exageración, parodia y mímicas. En sus inicios, sin embargo, las imitaciones que se llevaban a cabo estaban más que nada orientadas a crear un efecto que brindara una hombría verosímil y creíble. Hoy por hoy, parece ser que la audiencia prefiere disfrutar de un machismo deconstruido y parodiado más que una reconstrucción fielmente masculina. Cabe destacar que, este humor se ve complementado por la estética de los drag kings, quienes hacen énfasis en la naturaleza prostética del atractivo sexual masculino con una entrepierna exageradamente rellena, vellos en el pecho y pelucas que vayan acorde (Halberstam, 2005).

Bio faux queens

Mientras que en el caso de las mujeres biológicas o transgénero que evocan la masculinidad en su performance se denominan 'drag kings', las que más bien evocan una 'hiperfeminidad' son llamadas 'bio queens' o 'bio faux queens'. Este último concepto es una abreviatura para 'biologically faux drag queens', nombre que ha sido construido valiéndose de términos tales como 'biológico' ('biologically') y 'falso' ('faux'). Ambos, sin embargo, han sido cuestionados por el cómo clasifican esta identidad drag. Por una parte, el categorizarlo como 'falso' podría sugerir que se está imitando un comportamiento verdadero y auténtico, cuando más bien eso es lo opuesto a lo que se busca representar. Añadido a esto, las mujeres transexuales prefieren denominarse 'fem queens' por considerar la palabra 'bio' discriminatoria. Aun así, al utilizar el último

término mencionado, también se pretendía retar las nociones preestablecidas de la biología sobre el sexo, por lo que se mantuvo de esa manera (Taylor, 2007).

Esta nueva clasificación dentro del arte drag cuestiona las creencias normativas sobre el género como una categoría estática y basada en la biología, para más bien explicarlo desde el lenguaje de la performatividad a través de las presentaciones que estas 'queens' llevaran a cabo en el escenario (Rupp, Shapiro y Taylor; 2010). Es importante destacar que las 'bio faux queens' se encuentran en una posición sin precedentes de exponer el género como performativo al demostrar que el drag no depende de una incongruencia entre el género 'original' y el 'performado' (Devitt, 2006):

Fijar la definición del drag tan ciegamente en un concepto de cruce basado en lo binario de la sexualidad, no solo contradice la riqueza de las identidades de género que caracterizan a la performance de género y al drag, sino que también naturaliza esa binariedad (traducción propia de Devitt, 2006, p. 30).

Las identidades que evocan cuando se presentan no se limitan a un solo tipo de feminidad, sino que van desde amas de casa heterosexuales hasta mujeres 'dominatrix' o sadomasoquistas. A pesar de que estas no sean equivalentes a la vida 'real' de las performers, sí se encuentran conectadas con la identidad de género que expresan en su cotidianidad, por lo que son igual de válidas que cualquier otra expresión drag (Rupp, Shapiro y Taylor; 2010). Lo diverso de esta propuesta de llevar a cabo el drag se sostiene en el hecho de que es capaz de minimizar y cuestionar el paradigma heterosexista del género, incluyendo también la dependencia humorística en la incongruencia de géneros presentes (Devitt, 2006).

2.1.3.3. El acto performativo de los artistas drag

Los términos de "drag" y "performance" son términos clave en la teoría contemporánea del género, y son utilizados en conjunto para describir el aspecto teatral de todas las identidades de género. Tal como señala Esther Newton, "lo drag describe las

discontinuidades entre género y sexo o aspecto y realidad, pero considera rechazar estas discontinuidades como disfunción” (como se citó en Halberstam, 2008, p. 263). Asimismo, también existe un punto de encuentro entre lo ‘camp’ y la parodia. El primero se refiere a la práctica del humor que utilizan los homosexuales, mientras que el segundo es justamente la parodia de una noción de una identidad de género original, al ser la acción del género una performance que solamente está en constante repetición (Halberstam y Sáez, 2008).

En lo que respecta a la performance drag en concreto, cabe resaltar que esta juega con el género del ‘performer’ y el género interpretado. Bajo estas categorías se establecen tres dimensiones que evocan el trabajo corpóreo de estos artistas: el sexo anatómico, la identidad de género y la performance de género; entre estos se establecen disonancias cuando son opuestos entre sí, tal como sucede cómo los hombres que interpretan mujeres pero que por ejemplo difieren de lo “femenino” para caracterizar a su personaje. Esto devela que el género se encuentra falsamente naturalizado como una unidad pareja y revela su estructura imitativa. La parodia del género, entonces, muestra que la identidad original con la que juegan los ‘performers’ es una imitación sin una ontología definida; es decir, imitan el mito de que hay originalidad en la construcción social de los géneros (Butler, 1990).

2.2. El impacto de la era digital y las plataformas de video-streaming en la evolución de la performatividad de género drag

El presente subcapítulo tiene como finalidad explorar el rol que toman las plataformas de video-streaming en la evolución de la performatividad de género drag ante la presente era digital. Para ello, se divide en tres secciones. La primera define el impacto de la tecnología en la sociedad a través de la convergencia mediática y la cultura participativa; la web 2.0 y el ciberespacio; y las plataformas de video. La segunda describe la evolución de la performatividad de género en estos nuevos medios de manera histórica, llegando al contexto digital actual, en el que se reproducen la

corporeidad e identidad digital y la representación virtual del género. La tercera evidencia la normalización del acto performativo de los artistas drag en los medios actuales.

2.2.1. La era digital

2.2.1.1. El impacto de la tecnología en la sociedad

En su libro de 1995 llamado "Being Digital", Nicholas Negroponte elabora una introducción en la que describe su percepción con respecto al futuro al que nos veremos sujetos en los años siguientes. En este, describe cómo no es disparatado pensar que artículos accesorios como los gemelos que se ponen en las mangas de las camisas masculinas o los aretes que utilizan las mujeres puedan comunicarse el uno al otro por medio de pequeños satélites y que estos tengan más aptitudes que una computadora actual. Añade que los teléfonos podrían también dejar de sonar indiscriminadamente, para responder por su cuenta las llamadas o mensajes pendientes tal como lo haría un mayordomo inglés. Todo esto, menciona, será debido a que los medios masivos se verán redefinidos por sistemas tecnológicos que provean el intercambio de información personalizada y de diferentes tipos de entretenimiento para nosotros.

Estas ideas preconcebidas de lo que sería el futuro partieron mucho antes de que Negroponte (1995) las planteara. Hubo oportunidades de este tipo que estimulaban la imaginación cultural, tal como lo fue la feria mundial de Nueva York del año 1932. En esta, diferentes corporaciones participantes presentaban sus concepciones de lo que sería el futuro imaginario ideal para cada una. Carros aerodinámicos, edificios angulares y conveniencias modernas para el hogar no podían faltar. Los segundos, menos aún, puesto que las construcciones de ese tipo, tales como rascacielos o edificios de altura descomunal, eran considerados monumentos representativos del triunfo de la modernidad y la civilización. La continua carrera por tener el edificio o la estructura de

pie más alta del mundo es un ejemplo de cómo la tecnología expresa el futuro en sus formas contemporáneas (Burnett y Marshall, 2003).

Al respecto, Pierre Lévy (2001) compara la tecnología con un proyectil, y señala a la sociedad como su blanco vivo principal. El primero de estos, señala el autor, no solo se encuentra fabricado o reinterpretado por la humanidad, sino que el uso intensivo de las respectivas herramientas que proveen son las que la constituyen como tal. La tecnología es una manera de analizar sistemas globales sociotecnológicos, concepto que relaciona con los de cultura y sociedad. Además, entre ellos establece algunas relaciones bajo las que concluye que la evolución general de la civilización se sienta en ellos y si bien no determinan la manera en la que vivimos o viviremos, sí las condicionan (Lévy, 2001).

Como ejemplo de esto utiliza la invención de los estribos, que son las piezas metálicas colocadas en la silla de montar para que el jinete pueda colocar sus pies de manera que se sienta más cómodo y sea más seguro que cabalgue.

Estos desarrollaron nuevas formas de llevar la caballería pesada, lo que sirvió como base para la emancipación de estructuras sociales y políticas de la sociedad feudal. Aun así, como un accesorio material, no es la causa del feudalismo europeo. (...) A pesar de ello, sin los estribos, es difícil imaginar cómo un caballero pudiera haberse mantenido firme en su caballo y poder sujetar su lanza a la vez. El estribo en efecto condicionó la caballería e, indirectamente, al feudalismo, más no lo determinó. (Traducción propia de Lévy, 2001, p. 7).

La convergencia mediática

Con el fin de darle sentido inicial al concepto, la convergencia base puede entenderse como “un encuentro, un cruce de caminos, un destino común” (Velásquez, 2013, p. 121). Asimismo, la Real Academia Española la define como “dirigirse a dos o más líneas a unirse en un punto o concurrir dos o más personas al mismo fin de dictámenes, opiniones e ideas” (García, 2009, p. 104). De la misma forma, este término ha venido

siendo utilizado desde la década de los ochenta para hacer referencia a una “variedad de asuntos relacionados con la transformación tecnológica introducida por la digitalización en el desarrollo de las telecomunicaciones” (García, 2009, p. 104).

Si bien ha habido diferentes interpretaciones de lo que significa la convergencia en torno al contexto que ofrece la cita anterior, la más resaltante es la de Jenkins (2008), quien la cataloga como un intercambio entre los medios pasivos y nuevos medios interactivos. Para esto, no considera solamente la transformación tecnológica, sino que incluye sus efectos en la industria de medios y en la audiencia, al interpretar este fenómeno como un proceso continuo cuyos productos mediáticos se encontrarían sujetos al cambio permanente (Drula, 2015). Aun así, es importante señalar que el encuentro tecnológico de dicho tipo de plataformas no es el núcleo del presente concepto, sino únicamente su detonante, ya que “a partir de estas características adquiridas por los medios digitales se ha originado el proceso cultural, social y mediático que hoy llamamos convergencia de medios” (Velásquez, 2013, p. 121).

El punto de inicio de la convergencia mediática fue su primera denominación como ‘convergencia de modos’ por el politólogo Ithiel de Sola Pool, quien la señalaba como “una fuerza de cambio en el seno de las industrias mediáticas” (como se citó en Jenkins, 2008, p. 21). En su teoría, el autor enfatiza la manera en la que este concepto difuminaba y erosionaba la relación que existía de uno a uno entre un medio y su uso. Por ejemplo, es así como ahora un solo medio físico puede transmitir servicios que en el pasado se proveían por caminos separados. De la misma manera, un servicio provisto en el pasado por un medio determinado hoy puede ofrecerse en diferentes vías físicas diferentes (Pool como se citó en Jenkins, 2008). Esto sucede con la radio, televisión, prensa y telefonía actual; las cuales se encuentran entrelazadas por los dispositivos modernos contemporáneos, entre los que encontramos al celular como el más representativo de todos. Jenkins (2008) comparte su testimonio de querer adquirir un celular con fines comunicativos, para terminar encontrándose con un aparato que ofrecía además otras

opciones tales como cámara de video y fotográfica, conexión de red, reproductor de música, consola de juegos, entre otras (p. 16). Sobre esto, se denota que

[la convergencia mediática] no se limita a la interconexión de los canales de distribución y a las tecnologías, sino que está ligado a un proceso de transformación cultural que afecta de modo inmediato a los medios de comunicación. A raíz de ello, surgen nuevas posibilidades de acción y participación de los ciudadanos, que han generado la digitalización de los medios (De-Casas-Moreno y Ramírez-Alvarado, 2019, p. 678).

Es así como, finalmente, Jenkins (2008) deja claro que vivimos en un mundo regido por este fenómeno en el que “se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas” (p. 14). Sobre estas últimas, se establece que son el resultado de un proceso evolutivo entre las tecnologías que posibilitan la comunicación, y el conjunto de protocolos asociados a prácticas sociales y culturales que se han desarrollado en torno a ellas. Tal como lo interpreta la historiadora Lisa Gitelman, “los sistemas de distribución son única y exclusivamente tecnologías; los medios son también sistemas culturales” (como se citó en Jenkins, 2008, p 24). La manera física de distribución varía constantemente, pero los medios como tal son definidos en un espectro de información y entretenimiento que se vuelve poco a poco más complicado.

Cada uno de los viejos medios fue obligado a coexistir con los emergentes, esta es la razón por la que “la convergencia se antoje más plausible como un modo de comprender las últimas décadas de cambios mediáticos de lo que fuera el viejo paradigma de revolución digital” (Jenkins, 2008, p. 25). No solo esto, sino que resalta el hecho de que la manera de consumo se vio alterada por la llegada de estas nuevas facilidades y dispositivos, al darle oportunidad a los usuarios de estos para ser multifocales, apropiándose además del contenido que les llega. Al respecto, Jenkins (2008) establece que

La convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios (p. 26).

La cultura participativa

Siguiendo la línea del concepto anterior, y habiendo dejado establecido que la cultura digital y su correspondiente convergencia “emergen con nuevas prácticas de comunicación que reconfiguran muchos de los aspectos de nuestras vidas” (Flores, 2013, p. 28), cabe destacar otro de los puntos claves en la teoría de Jenkins. Centrándose esta vez en la audiencia que recibe las nuevas vías en las que se manifiesta la tecnología contemporánea, introduce la ‘cultura participativa’. Esta busca contrastar con los preceptos más antiguos que hablan del espectador mediático pasivo. Así, resalta la relación existente entre la accesibilidad que poseen los medios digitales, el contenido creado por usuarios y las dinámicas de poder entre industrias mediáticas junto con sus consumidores (Burgess y Green, 2009). Aun así, Jenkins (2008) enfatiza en el cómo no todos los participantes de este proceso continuo son creados en el mismo nivel. Las grandes entidades corporativas, e incluso los individuos dentro de ellas, ejercen un poder mayor que cualquier consumidor individual, siendo a la vez estos últimos quienes poseen mayor capacidad que otros para ser parte de lo que denomina cultura emergente.

Con respecto a los roles manejados, el autor mencionado establece que los participantes dejan de estar divididos en consumidores y productores, para pasar a desempeñar un único carácter en el proceso manejado por reglas de juego aún no establecidas de manera totalmente clara (Jenkins, 2008). Si bien este concepto buscaba originalmente describir la producción cultural e interacción social de los ‘fandoms’ y lo que distingue sus actividades de otras, terminó explicando la dinámica de la cultura

popular actual. En ella, es notorio el aumento de poder y la capacidad de control de usuarios en conjunto con los procesos de producción y consumo social (García y García, 2018). Son estos usuarios los denominados 'prosumidores' quienes utilizan redes sociales, crean contenido cultural, desarrollan softwares, entre otro tipo de material que terminan compartiendo. Se les reconoce ahora como nativos digitales al haber sucumbido su percepción al entorno digital y ser parte de una generación netamente prostética (Ruíz y Alcalá, 2016).

Nos encontramos, por lo tanto, ante un cambio de modelo cultural en el que el consumidor pasa de un parámetro pasivo a uno activo en el que es partícipe de la creación de contenidos de diferentes tipos. Es así como el acto comunicativo se transforma en una retroalimentación constante de información con respecto a lo que los usuarios se topan en las nuevas redes digitales, ya que el nuevo contexto participativo promueve una serie de exigencias sobre la cultura popular que las grandes corporaciones aparentemente no pueden satisfacer en su totalidad (Roig, 2011; Ruíz y Alcalá, 2016). Ello se ve manifestado en las producciones independientes de contenidos, tanto individuales como colectivos, de los procesos colaborativos de los usuarios participantes, lo que a su vez aumenta la influencia en la creación y distribución de productos comerciales (Roig, 2011). Todo esto se ve metaforizado en el suceso que para Jenkins marca el origen de la cultura participativa: la popularización de la fotocopiadora, la cual "permitía la reproducción y la difusión masiva de productos subculturales por parte de diferentes comunidades, dando a conocer sus perspectivas sobre la sociedad contemporánea" (como se citó en Roig, 2011, p. 43). La vigencia de esta funcionalidad se mantendría en posteriores generaciones, con la llegada de dispositivos como la videocasete, las cámaras domésticas y las tecnologías portátiles que incluyen laptops modernas o teléfonos móviles (Roig, 2011).

Finalmente, lo que Jenkins (2008) señala como las fuentes de prosperidad de la cultura participativa en la actualidad son cuatro clases denominadas afiliación, expresión,

resolución colaborativa de problemas y circulación. La primera se refiere a la pertenencia social a diferentes comunidades virtuales por parte de los usuarios; la segunda, a la producción de contenidos originales que fomenten el intercambio de ideas y el reforzamiento individual de intereses personales; la tercera es la creación colectiva de nuevos conocimientos; y la cuarta consiste en dar flujo de información mediática por plataformas que permitan actividades que alienten la dinámica entre usuarios, tal como el blogging o los podcasts. De esta manera, nos encontramos actualmente sujetos a un proceso colectivo en el que las reglas permiten una interacción a mayor escala y en el que el poder de los consumidores ha ido gradualmente aumentando hasta convertirse en los mismos productores o distribuidores que transforman activamente el contenido (García y García, 2018).

2.2.1.2. La web 2.0 y el ciberespacio

La web surge como parte de una de las tantas innovaciones ocurridas dentro de lo que muchos denominan marco tecnológico. Este último es la combinación de elementos culturales con los dispositivos modernos contemporáneos, permitiendo así interpretar tanto un problema determinado como desarrollar su respectiva solución (Pérez, 2011). Todo sucede en la sociedad actual, catalogada como la de redes, que se ha desarrollado tomando como base la movilidad de información utilizada para operativizar organizaciones interconectadas de gran escala. Ejemplo de esto es la complejidad de la manufactura de zapatos actual, que se da por el flujo de información de una parte del mundo para su producción en otra. Los cambios que situaciones como estas generan en la cultura y el trabajo no son resultados de la web, sino que esta es producto del intercambio de datos entre unos y otros. Es así cómo puede establecerse que nos encontramos bajo un contexto en el que predomina la proliferación o producción de información disponible para ser vista o leída. Son estas dos acciones en las que participan de manera masiva individuos y agrupaciones con el fin de encajar o mantener

activas las necesidades generales del movimiento de la información (Burnett y Marshall, 2003).

De esa forma, el internet facilita las dinámicas de exportación e importación de contenidos de la cultura de masas, lo que, a su vez, permite a los usuarios apropiarse de ellos para producir su propia cultura construida en y para este medio (García y García, 2018). Es así como surge la web 2.0 en respuesta al contexto participativo actual, en el que se deja atrás la mera pasividad receptora del usuario para dejar marcas propias e incluir contribuciones que promueven la interacción mutua en una misma plataforma (Flores, 2013). Este término fue acuñado en el año 2004 por una empresa californiana relacionada a los negocios en redes de cómputo llamada O'Reilly Media; se dedicaba en su mayoría a la organización de eventos como congresos o conferencias en línea, publicación de materiales impresos y sitios web. Tuvo un importante papel en el desarrollo comercial de la web, al haber creado el primer sitio web comercial del mundo llamado GNN (Global Network Navigator) e introducir por primera vez banners publicitarios en internet.

El presente concepto fue introducido como una propuesta de nombre para una conferencia co-organizada por la mencionada empresa en la que se discutiría la evolución de la world wide web. No sería sino con el paso del tiempo que sería así bautizada la web que hace más inmediatas las acciones de sus participantes, así como también se reafirmaría como un espacio interactivo en el que las personas pudieran relacionarse entre sí. Esto lo confirman las afirmaciones de Tim Berners-Lee, el inventor de la web, al respecto:

Me agrada la idea de que haya personas construyendo en torno al hipertexto, su sentido general y que se generen ideas que lleven al estado actual de las cosas. Creo que esto es muy importante. Y me parece que los blogs y los wikis son divertidos y que han conseguido colocarse porque administran parte de la navegación y te permiten agregar contenidos. Pero creo que aún hay mucho más

por venir, diferentes maneras en las que la gente podrá trabajar junta. (Laningham como se citó en Pérez, 2011, p. 60).

Todo lo mencionado es parte de una nueva dimensión de la cultura participativa de Jenkins, ya explicada, que explora a través del internet y la web. Esta corriente moderna “proviene de una tradición de creación y apropiación cultural vinculada a la cultura del ‘do it yourself’ o ‘hazlo tú mismo’” (García y García, 2018, p.9). Dicha práctica no rechaza directamente la producción comercial, sino que reivindica las posibilidades expresivas al desarrollar procesos artísticos que tradicionalmente se encontraban bajo la potestad de instituciones profesionales. Esto no hace que los productos resultantes pierdan su esencia, por el contrario le otorga una autenticidad y fidelidad a la identidad, gustos o creencias de sus respectivos creadores; cuya labor puede recaer en individuos o en comunidades unidas por intereses comunes. En el campo de la producción mediática esta es una oportunidad en la que demuestra su componente social y colaborativo al máximo para con estos procesos (Roig, 2011).

Estas relaciones fomentadas por la web se llevan a cabo en el ciberespacio, cuyo término nace cuando el escritor de ciencia ficción William Gibson lo utiliza en su novela ‘Neuromante’ para referirse al escenario espacial ubicado al interior de las computadoras y sus respectivas interconexiones (Martínez et. al, 2014). Su nuevo término viene de la composición entre ‘cibernética’ y ‘espacio’. Ambas palabras son características descriptivas del entorno digital. La primera caracteriza la infraestructura tecnológica que hace posible la comunicación global, mientras que la segunda se refiere a la experiencia psicológica de la comunicación a través de la computadora.

El ciberespacio nos hace cuestionar el papel limitante que ofrecen los espacios físicos, eliminando la distancia entre los mismos usuarios y entre la simulación y realidad (Downes, 2005). Así, se entiende como un espacio antropológico basado en una red informática, donde todos sus usuarios se conocen como cibernautas, conformando así una cibernautas, conformando así una cibernautas que se caracteriza por sus formas alternas de socialización mutua e

interacción (Martínez et. al, 2014). De esta manera, “el ciberespacio es un elemento definidor del espacio virtual de relación entre los usuarios de internet y de otras redes telemáticas o de computadoras” (Valdés como se citó en Martínez et. al, 2014, p. 45).

Para Pierre Lévy (2001), sin embargo, es importante destacar que este espacio es accesible gracias a la interconexión global de computadoras y sus memorias. No existiría si no fuera por todo tipo de sistemas de comunicación electrónica, tales como redes inalámbricas o teléfonos convencionales; la razón de ello es que se trata de dispositivos que transmiten información desde fuentes digitales o con la capacidad de digitalización ya incluida. Además, el autor insiste en la importancia de la codificación digital porque provee de condiciones plásticas, fluidas, calculables, inmediatas, hipertextuales, interactivas y virtuales a la información ahí compartida. Asimismo, la manera en la que experimentemos el ciberespacio representa una negociación entre elementos simbólicos y materiales, porque podemos hacerlo de la manera más ordinaria por medio de un dispositivo como una computadora o de manera más inmersiva interpretándolo como una manera de hacer que nuestros cuerpos e identidades físicas reales desaparezcan (Bell, 2001).

2.2.1.3. Las plataformas de video-streaming

Tanto la producción como el consumo de música y video se han visto alteradas por la llegada de la web, así como también la digitalización de dispositivos que permiten su respectiva realización, distribución y desarrollo (Arcila-Calderón et al., 2019). El nuevo negocio en torno a esta coyuntura ha sido la disrupción de la tradicional difusión de contenidos. Los grandes estudios y productoras ya no concentran el poder de los productos mediáticos al no ocupar ya una posición hegemónica al respecto. El internet ha favorecido la desintermediación que, a su vez, tiene como resultado una nueva posición de dominio para las plataformas de distribución online de dichos contenidos. Se enfatiza, por sobre otras cosas, la satisfacción del usuario. Algunos factores que diferencian el esquema inicial con el escenario convergente generados de estos

espacios son que los circuitos de intercambio del contenido no se ciñen a un solo sector, sino que se articulan en torno a lo que se ofrece; se produce un proceso de empoderamiento por parte de la audiencia activa y que el control deja de pertenecer únicamente a productores hegemónicos de la industria (Izquierdo-Castillo, 2015).

La clave del éxito de estos nuevos espacios de entretenimiento es que los mismos usuarios “imponen sus gustos y preferencias como parte del machine learning que se establece a través de contenidos audiovisuales” (Arcila-Calderón et al., 2019, p. 650). Además, lo que plantean es romper con el tradicional ‘broadcasting’ a través de una irrupción al paradigma comunicativo usual por medio de modelos de distribución con el de ‘day and date’, en el que el mismo espectador elige por su cuenta todos los detalles de su experiencia en plataformas de video; desde qué ver hasta el lugar en que verlo o en qué dispositivo (Arcila-Calderón et al., 2019). Todo es producto de la fusión de las telecomunicaciones y la industria tecnológica, y responde a la convergencia a la que se han visto sujetos. Esta es una herramienta retórica para describir los cambios más significativos en el entorno mediático que sucumbe ante la era de la digitalización (Mikos, 2016, p. 155), cuyas características principales son “la masificación del internet, la revolución tecnológica y la multiplicación de pantallas en la vida cotidiana de las audiencias” (Heredia, 2017, p. 279).

Las plataformas audiovisuales son resultado de lo mencionado anteriormente y sus servicios son definidos como “aquellos que se ofertan sobre internet sin mediar control alguno ni gestión específica por parte de los operadores de red” (García, 2019, p. 76). Pueden también entenderse como espacios en los que diferentes usuarios comercializan e interactúan con una oferta diversificada de contenidos. Estos últimos pueden ser tanto producidos o adquiridos por las mismas plataformas, como también ser libremente agregados por los usuarios. Ejemplo de la primera clasificación encontramos a Netflix; mientras que, de la segunda, a YouTube. Ambos son los ejemplos más significativos y con mayor audiencia en la actualidad (García, 2019). De

cualquier manera, en ambas situaciones, el usuario tiene un poder que no le era atribuido en el modelo de la televisión tradicional. Estos nuevos espacios le permiten a uno qué ver, cuándo y dónde sin restricción alguna; además de poder elegir seguir reproduciendo o pausar el video cuando nos sea necesario (Heredia, 2017). Este fenómeno es una demostración de como la convergencia y transmedialidad son capaces de encontrar un punto de encuentro en el que hagan coincidir la aparición de estas plataformas con el paso al modelo integrado del internet y los nuevos medios (Vilches, 2013).

El caso de YouTube se caracteriza por ser un espacio que funciona a manera de repositorio del contenido que los usuarios suban, lo cual se demuestra en el slogan que se encuentra en la página web: 'Broadcast yourself' o 'transmítete a ti mismo'. No fueron capaces de tomar el papel de productor de contenidos hasta recién estos últimos años, sino que más bien inicialmente beneficiaron con exposición a quienes lo hagan por ellos (Burgess y Green, 2009). De esta manera, nuestra sociedad se ha ido eventualmente convirtiendo en una que se encuentra en constante estado de emisión o 'broadcast' (Varona, 2018). Los usuarios que son partícipes de esta dinámica son capaces de crear sus propias historias a través de los videos que publiquen, de manera que puedan llegar a otros con quienes compartir su afición por determinados temas o gustos (Raigada como se citó en Varona, 2018).

Netflix, por otra parte, se encarga de exhibir producciones adquiridas por medio de terceros y contenido propio desde el 2013, que va desde series hasta películas y documentales. Estos son distribuidos mediante el sistema de streaming a través de la modalidad SVOD, que quiere decir 'subscription video on demand' (Heredia, 2017). Con ello, se refiere al cómo plataformas como estas "comercializan catálogos generalistas a través de modelos de negocio muy bien definidos" (García, 2019), tales como el de tienda online o el de suscripción. Consecuentemente, crea nuevos hábitos de consumos para con los usuarios, lo cual es característico de las nuevas figuras propuestas por la

convergencia en el espacio digital (Scolari, 2009). Cabe destacar que, la apuesta de Netflix por contenidos propios es lo que le ha jugado a favor como eje diferencial en comparación al resto, impactando así el sector cinematográfico y televisivo tradicional (Heredia, 2017).

2.2.2. La performatividad de género en los nuevos medios

2.2.2.1. El rol de los medios de comunicación en la evolución de la performatividad de género

La manera en la que es representado el género en los medios tiene una influencia notoria en cómo percibimos sus roles en un contexto cotidiano. Algunos atributos específicos mostrados en estos contenidos pueden contribuir a las ideas preconcebidas de lo que significa ser un hombre o una mujer, y la manera en la que relacionarse para que sean interpretados de la mejor manera (Popa y Gavriľiu, 2015). Esto no solo sucede en estos casos, sino que también puede ser aplicado a artistas transgéneros que llevan a cabo una construcción identitaria lista para ser difundida a través de diferentes espacios mediáticos, tal como ha sucedido a lo largo de la historia. Es necesario señalar que, se caracterizan por forjar la manera en que se muestran rompiendo con normas convencionales binarizadas con respecto al género. De esta manera, señala Bell (2015), demuestran “la naturaleza performática de construcciones tales como la masculinidad y feminidad” (p. 2) valiéndose de estrategias que rescatan no solo su aspecto puramente teatral y real a través del travestismo diario o tratamiento hormonal que modifica su cuerpo. Dichas acciones no siempre se realizaron con un fin artístico, sino que originalmente funcionaban como método de protesta frente a la heteronormatividad, siendo justamente lo ‘queer’ lo que transgrede normas y políticas que inmovilizan a la comunidad (Kesic, 2017).

Este tipo de protestas performativas fueron originadas en espacios como los mostrados en el documental “Paris is Burning” de Jennie Livingston, que se ubica espacial y

temporalmente en el Nueva York de finales de la década de los 80. Los 'balls' o pasarelas eran caracterizados por estar divididos en categorías bajo las cuales se debía ofrecer una 'realidad', por la cual se ofrecía la oportunidad de poder "sobrevivir a un ambiente hostil y definir una identidad positiva" (Bell, 2015). Para esto se utilizaba la estrategia del 'camp', definida como una manera de mofarse o parodiar la idea de un género puro y ontológico (Butler, 1990). El 'ballroom' era un espacio en el que se replanteaban normas aniquiladoras y mortíferas de lo que significa verdaderamente el sexo y la raza, más aun tratándose de que los involucrados eran personas afrodescendientes y parte de la comunidad LGBT. Ellos tenían la oportunidad de convertirse en un hombre de negocios, en una diva, en una persona perteneciente a la aristocracia, un colegia o un soldado; de alguna manera, el vestirse y comportarse de esas maneras los convertían en esas personas (Butler, 1993).

El referente mencionado es de los más conocidos, pero no es el único en el mundo audiovisual que visibilizó este tipo de 'actuaciones' por partes de las diferentes disidencias de la época. En la década de 1960, la escena del cine 'underground' marcaba tendencia al basarse en un círculo alternativo de intercambio filmico en el que se experimentaba con una estética y formas de hacer películas que daba apertura a contenidos sexualmente explícitos. Ejemplo de esto fue la película 'Flaming Creatures' de 1963 del polifacético performer Jack Smith, en el que el protagonista era un artista drag puertorriqueño llamado Mario Montez. Fue prohibida en Estados Unidos, pero esto no impidió que fuera un éxito de todas maneras, puesto que exploraba mediante un collage de imágenes cuerpos disueltos y genitales masculinos saliendo de vestidos, utilizando así elementos del drag para revertir las expectativas del público (Bell, 2015).

El teatro no se quedó atrás, apareciendo un movimiento denominado 'downtown' o "Teatro del ridículo" en la misma década. Incluyeron a artistas drag en obras como "The life of Lady Godiva", estrenada en 1966. Jackie Curtis, artista transgénero del momento y parte del elenco, representó a una mujer "con sus medias desgarradas y vestidos

rasgados y la actitud de una diosa” (Bell, 2015, p. 3). Esto le valió ser posteriormente de las primeras mujeres de su tipo en escribir, producir y protagonizar sus propias obras musicales, empezando con la estrenada en 1967 llamada ‘Glamour, Glory, Gold’. Se apoyaba de otros performers ‘downtown’ que no tenían miedo de aparecer en el escenario con falos gigantes o interpretando el género opuesto del propio, tales como Robert de Niro, Patti Smith y Holly Woodlawn. Esta última sería la que protagonizara a su vez la película ‘Trash’ de Paul Morrissey en 1970 que resultó ser un éxito descomunal.

El poder de la performance de Woodlawn radica en la fuerza de convicción que ella dio al personaje retratado en pantalla. Vemos a Holly construyendo su propio mito. Para una drag queen puertorriqueña (en ese punto Holly no había comenzado a tomar las hormonas y el término transgénero con el que se describe a sí misma todavía no existía) la validación dada por la cámara para su vida marginal fomentó el desarrollo de su propia subjetividad transgénero. (Bell, 2015, p. 4).

Entre los 80 y 90, la efervescencia punk inspiró a artistas queer en su estética y la manera en que se presentaban ante determinadas audiencias. El diseñador de moda y performer Leigh Bowery creó atuendos que le atribuían un carácter andrógino y un espectro difuso del género que sea que representara. ‘Transformer’ fue otro que incorporaba elementos de la escultura y el drag en su personaje, y que eventualmente se convertiría en un referente para lo que en la actualidad se conoce como ‘ciberdrag’. En ambos casos, se extendían a sí mismo partes de su cuerpo de manera grotesca, pareciendo prótesis corporales grabadas en video, lo cual se podría interpretar como una perspectiva única y surreal de la cibernética basado en la teoría de la autora Donna Haraway.

La televisión fue el último gran medio de la época al que pudieron acceder artistas transgéneros. El caso más representativo tomó lugar a finales de los años 90 por parte del performer ‘Divine David’, quien presentó dos formatos innovadores en ese entonces

por el canal 4 del Reino Unido. Estos eran 'Divine David Presents' y 'The Divine David Heals'. Se presentaba a sí mismo con un maquillaje tan cargado y grotesco que parecía una máscara, la crítica que representaba era provocativa con respecto a la idea de los 'cuerpos perfectos' y la heteronormatividad. Las imágenes que lo acompañaban eran obras contemporáneas de video-arte y eran editadas a un ritmo muy rápido apoyado en efectos gráficos y colores muy brillantes que solo eran utilizados en ese entonces en videoclips musicales (Bell, 2015).

En los años 60 estxs artistas eran los objetos de la mirada de la cámara, a menudo como protagonistas, pero enmarcadxs y controladxs por la cámara y el directos, mientras que en los años 90 ellxs han tomado un papel más activo en la producción de sus propios discursos. Pero, ¿cómo ha cambiado su rol con la proliferación de las pantallas en la era de las tecnologías móviles? (Bell, 2015, p. 5)

2.2.2.2. La performatividad de género en el contexto digital actual

Las dinámicas performativas de todo tipo se han adaptado y recurrido al desarrollo tecnológico para crear nuevos contenidos; drama; significados; impacto estético; efectos psicológicos y fisiológicos; relaciones entre los mismos artistas y sus espectadores; entre otros. Las computadoras, y cualquier otro dispositivo mediante el que se difundan estas performances, son nuevas arenas para experimentar un nuevo tipo de interacción, diálogo y conversación; debido a que se utilizan como un agente para la remediación de formas artísticas establecidas como esta, más que originar un nuevo proceso o inventar un fenómeno que ya está predispuesto (Dixon, 2007).

Lo que ofrece el internet es la inmediatez y expansión de la producción audiovisual que involucre este tipo de manifestaciones. Además, provee de una mayor independencia por parte de los artistas que la llevan a cabo, dándoles el protagonismo de sus propias historias. Tal como hemos visto en la conceptualización de la cultura participativa y

desde la perspectiva panóptica de Foucault, somos los usuarios los que nos vigilamos a nosotros mismos por medio de producciones independientes en estos espacios dinámicos y compartidos (Bell, 2015). La presente cultura gira en torno a las auto referencias, que definitivamente se distinguen de las nociones tradicionales de representación menos personalizadas y más auténticas (Darley, 2000).

Corporeidad e identidad digital

Burnett y Marshall (2003) señalan que al permitir que una interfaz sea el puente para el intercambio entre uno mismo, el otro y el mundo exterior; esta simultáneamente se hace parte de dichas variables por ser partícipe de lo que ahora conocemos como una construcción social de la realidad. Es así como las diferentes formas de comunicación existentes modelan una conciencia individual y colectiva, siguiendo la línea de determinadas redes de percepción, experiencias y posibilidades interpersonales que repercuten en las de nosotros mismos. De aquí parte un debate sobre la clasificación de identidades que plantea Hall citado en Bell (2001), en el que establece cómo las antiguas a las que estabilizaban el mundo social que conocemos se ven trasladadas por unas nuevas que fragmentan al individuo moderno. Consecuentemente, son dislocadas las estructuras centrales tradicionales y reforzadas las que socavan los marcos que atribuían un orden comunitario establecido. Y es que el internet ofrece una oportunidad de autorreconocimiento a la que no teníamos acceso antes, bajo la que podemos experimentar con nosotros mismos e interactuar de manera más activa por medio de una profunda implicación (Prada, 2012).

El cuerpo es parte de esta nueva identidad que, si bien no puede acompañarnos físicamente sino digitalmente, se sigue encontrando presente en estos nuevos medios. La corporeidad por su cuenta ha sido conceptualizada de diferentes maneras en la teoría cultural contemporánea. Según Dixon (2007), el cuerpo ha dominado las áreas de literatura, feminismo y el ciber criticismo desde una perspectiva nueva, gracias al posmodernismo que ubica a este fuera de sí mismo cuando se encuentra sujeto a

mediaticidades. Sin embargo, Stone citado en Bell (2001) enfatiza en el hecho que no debemos dejar de lado que la virtualidad empieza y debe regresar a lo físico por más que parezca estar en segundo plano, ya que sin este espacio no seremos capaces de existir en el otro. Se destaca, además, el cómo solemos dejar 'la carne de lado', idea propuesta por el movimiento ciberpunk y ciberculturas, la cual se forja a la realidad de experiencias corporales a través del uso de dispositivos como la computadora. Asimismo, de esta surgen tres tipos de 'ciber cuerpos': el post humano, el ciborg y el humano visible. A pesar de que suelen superponerse unos sobre otros, cada uno de ellos poseen sus propias cuestiones, lo que implica que debemos ser atentos con los tipos de cuerpos con los que llenamos el ciberespacio (Bell, 2001).

Reproducción virtual del género

O'Brien (1999) señala que en el ciberespacio las categorías que suelen proveernos de una identidad en el mundo real dejarán de ser importantes. Entre estas encontramos el sexo, la raza, la edad y el género. Dichos atributos, considera la autora, no funcionarán más como la base de los primeros sistemas diferenciales en nuestra sociedad. Perderán su enganche cognitivo y psicológico por la simple razón que no pueden ser discernibles en el ciberespacio y serán reemplazadas por otro tipo de representación individual o ajena libre de ellas. Esto es producto de la dificultad que se produce al tratar de separar al género de su propio logro como manifestación física de un sexo determinado. Los dispositivos propios de la era digital en la que vivimos proponen una incorporeidad facilitada por plataformas o espacios web en los que desarrollan identidades con las que la teoría queer se asocia, haciéndoles perder importancia y poniendo el énfasis más bien en la performatividad de género (Bell, 2001).

En la web, así como soltamos el cuerpo en parte, también lo hacemos con el género al no estar atados a él. Esto promueve la anonimidad, que puede asemejar su versión virtual a la seducción del mundo real; es de esta manera que la reconstrucción de una nueva identidad es esquiva y en la que podemos disfrutar de lo que ofrecemos sin

necesidad de exponer totalmente nuestras características. El ciberespacio ha fomentado transformaciones que evocan nuevas líneas de género en búsqueda de reconocimiento, tal como sucede con las modalidades del 'queerness' moderno, para desarrollarse bajo la movilidad que ofrecen estos nuevos medios:

Se presenta como una clase de 'hyperqueering' análogo a la noción de Basset de 'hypergendering' en videojuegos. 'Modem Boy' lo muestra, con casilleros escolares como escenarios; Thomas Foster lo nota también, escribiendo que el ciberespacio solo permite un tipo de homosexualidad espectacularizada – la performance textual de sexualidad tiene que intercambiar estereotipos tanto como lo tiene que hacer la performance del género. (Bell, 2001, p. 130)

2.2.3. La normalización del acto performativo drag en los medios actuales

Michel Foucault desarrolla el concepto de normalización en la década de los 70 a lo largo de diferentes escritos académicos, de los cuáles el más importante que hizo al respecto es llamado 'Vigilar y Castigar'. En este, describe al fenómeno mencionado como un poder producto de prácticas disciplinarias, cuyo objetivo es delimitar y controlar las capacidades de los cuerpos humanos que conforman nuestra sociedad (Lawlor y Nale, 2014). Para ello, se toma como punto de partida la distinción entre 'ley' y 'norma', siendo lo primero todo aquello expresado en torno a reglas jurídicas o códigos legales que distinguen lo permitido de lo prohibido. Bajo este contexto, cuando las leyes son trasgredidas, entran a tallar tribunales y aparatos judiciales que buscan excluir a los infractores (Castro, 2005).

Mientras tanto, las normas son producto de aquello que representa lo 'estándar' en cuanto a las funciones biológicas, psicológicas o identitarias que cada uno ejerce. Es así como, en el presente caso, el equivalente de la 'transgresión' vendría a ser la 'desviación'. Consecuentemente, afecta los comportamientos de cada individuo o grupo

al buscar estos sentirse incluidos en el sistema de comparación y diferenciación constante bajo el que se encuentran (Castro, 2005). Asimismo, quienes no se adecuen a lo 'normalizado', asumen como consecuencia una sanción calificativa que lo único que busca es efectuar una corrección, de manera que la diferencia sea reintegrada a sus límites. Se trata entonces de una iniciativa de intervención y transformación a favor de una homogeneización social que se instituye en sí misma (Hernández, 2013, p. 83).

La normalización emergió gracias a la difusión de tecnologías destinadas al registro de prácticas de diversos tipos para evaluar su efectividad social. De esta manera, era posible llevar a cabo un análisis que permitiera validar determinados caracteres en un determinado espacio, configurando así las normas que posteriormente clasificaran a todo aquel que busque ser incluido. Sin embargo, Foucault señala que la 'desviación' y 'anormalidad' son igualmente útiles tanto para darle sentido a la disciplina establecida como también para mantenerla, de manera que pueda expandirse (como se citó en Lawlor y Nale, 2014). Es por ello que los mecanismos de poder que determinan los estándares mantienen una dinámica constante con lo 'diferente', ya sea para tomarlo como punto de comparación o simplemente de manera que permita su propia modificación (Nogales y Urraco, 2013).

Las nuevas pantallas, los medios contemporáneos, son un ejemplo de aquellas tecnologías que sirven como un punto de referencia para establecer un juicio con respecto a lo que ahí se muestra. Esto se debe a la visibilización que ofrece a los grupos como el de personas 'queer', quienes lo utilizan con el fin de obtener una significativa representación. Asimismo, no se limita a un tipo definido de personaje, sino que se expande a los variados nichos y subculturas existentes dentro de la misma comunidad. Ejemplo de ello son las 'drag queens', quienes a través de su presencia en programas que se han vuelto cada vez más populares, moldean su imagen ante los consumidores de dichos contenidos. Sin embargo, ello puede terminar proponiendo una normalización que limite su actuar en posteriores formatos, lo cual sería causado por la repetición

constante de determinados valores ahí expuestos (Lawlor y Nale, 2014; Ouellette, 2014).

2.3. El fenómeno de los programas de competencias drag en plataformas de video

El presente subcapítulo se centra en el fenómeno de los programas de competencia drag en las plataformas de video-streaming donde se desarrollan. Para ello, se divide en tres secciones. La primera expone a 'RuPaul's Drag Race' como el antecedente más representativo de este tipo de programas de competencia drag en medios masivos. La segunda describe el tratamiento audiovisual que se da a este formato de competencia en los medios digitales actuales. La tercera identifica los casos contemporáneos de competencias drag en plataformas de video-streaming que serán utilizadas para la investigación.

2.3.1. RuPaul's Drag Race: El antecedente de las competencias drag en medios masivos

Desde su debut en el 2009, el programa estadounidense producido por Logo TV llamado RuPaul's Drag Race ha hecho del arte drag un fenómeno más visible y popular, contando en la actualidad con 12 temporadas regulares culminadas hasta el 2020. El cast de participantes consta de tanto queens jóvenes y novatas como también de otras que llevan tiempo perfeccionando sus personajes para obtener reconocimiento por ello. El premio para la ganadora consta de una corona enjoyada, cierta cantidad significativa de dinero y el título de la siguiente superestrella drag americana. Este reality show creció con el paso del tiempo en los Estados Unidos y en el exterior, lo cual se demuestra en las cuatro versiones internacionales de su formato que tiene confirmadas (Tailandia, Inglaterra, Canadá y Australia) y el estreno cuatro spin offs de las cuáles el más exitoso lleva ya 5 temporadas transmitidas (Untucked, Drag U, RuPaul's Drag Race: All Stars y RuPaul's Celebrity Drag Race). Además, los ratings no son lo único en lo que se prueba

su éxito, sino también en la cantidad de 'posts' y contenido que genera en redes sociales sobrepasando en popularidad online a otros programas del mismo corte queer (Van Kessel, 2016).

El anfitrión del programa es RuPaul Andre Charles, quien despliega su larga y exitosa carrera como artista drag con el fin de posicionarse entre los más reconocidos íconos y voceros de la comunidad LGBT. Asimismo, en su programa se referencian a otros artistas o proyectos del mismo alcance, cuyas prácticas favorecieron o inspiraron de alguna u otra manera el desarrollo de este arte. Entre las más reconocidas se encuentra el documental "Paris is Burning" de Jennie Livingston, que retrataba el 'ball culture' del Nueva York de finales de los años 80; al referenciarlo cuando establece 'categorías' de pasarela o elabora determinados retos, RuPaul establece un intercambio entre este largometraje y Drag Race, lo que legitima a este último como una continuidad a las propuestas visuales en torno a la diversidad. Además, también expone las diferentes maneras existentes de articular el género como no lo ha hecho otro reality que involucre cambios de look o personajes bastante bien diversificados. El programa lleva consigo la intención de extender el concepto de drag a algo más que un hombre con un vestido puesto; no busca coronar a quien se parezca más biológicamente a una mujer, más bien presenta una constelación variada de performances que involucran todo tipo de valores y narrativas sin límite alguno de ese tipo (Edgar, 2011).

En el show, la performance drag es manifestada desde una perspectiva que enfatiza el emprendimiento basado en como toda actividad humana ha sido introducida al mercado mediático. Drag Race explota publicitariamente a sus competidores al utilizarlos para patrocinios y promoción de productos ligados al programa, lo que consecuentemente mercantiliza y altera su desenvolvimiento en la pantalla. Solo el llegar a ser aceptados en el cast de cualquier temporada del show aumenta la exposición y popularidad de las queens presentadas para participar. La mayoría de ellas lo aprovecha para convertirse en cantantes, actores o comediantes; lo cual es justamente lo que RuPaul espera de las

que corona cómo siguientes “superestrellas drag de américa”: que sigan sus pasos y sean capaces de crear sus propias marcas. A pesar de ello, y de la libertad que tienen las participantes para interpretar las actividades que les encargan, su desempeño es enmarcado en lo que RuPaul espera y lo que sus productores quieren: el drag homogeneizado (Buck, 2019).

Finalmente, cabe destacar la manera en la que Drag Race se adecua al formato que plantea, que es el de reality de competencia. En este, plantea una secuencia de imágenes y narrativas que sirven para que la audiencia se sienta atraído por el contenido del programa y las acciones que ahí se realizan. De esta manera, la serie también promueve una noción más cotidiana de la cultura drag y queer a un nivel popular para todo tipo de espectadores. Este no solo se trata de las propuestas performativas que ofrece, sino que transmite valores y códigos encriptados en su propuesta visual como producto de la cultura de convergencia y transformación cultural planteada por Henry Jenkins:

Las maneras en las que un medio comparativamente antiguo como la televisión se ha comprometido con plataformas digitales han garantizado un cambio en la relación entre la audiencia y dichos medios. RuPaul’s Drag Race se apoya fuertemente en los medios digitales al promocionarse a través de redes sociales y múltiples vías de difusión moderna. Los productores de las series por ejemplo, hacen uso de estas para promover su visibilidad online (...). (Traducción propia de Van Kessel, 2016, p. 114)

2.3.2. El formato audiovisual de competencia en los medios digitales actuales

La era digital actual permite la implementación de nuevos paradigmas comunicacionales que fragmentan la relación de la audiencia de contenidos audiovisuales con los medios tradicionales, promoviendo así opciones modernas que son producto de la cultura de convergencia. Es así como los diferentes programas y formatos que estamos

acostumbrados ver en la televisión han tomado el reto de adaptarse a las circunstancias contemporáneas, sobre las que las tecnologías de información tienen gran influencia.

Cabe destacar que, si bien ya se expuso a las plataformas de video como parte de una nueva generación de espacios para la difusión de producciones variadas, también debe reconocerse la importancia de los dispositivos móviles o portables que se han tenido que considerar para la presente adaptación (Ruano, 2013; Hidalgo-Marí y Sánchez-Olmos, 2016; López y Gómez, 2012). Entonces, se reconfiguran totalmente las estructuras propuestas inicialmente para equipos clásicos en otros más dinámicos que “permiten al usuario la profundización en los temas y el acceso aleatorio en los contenidos” (Jódar Marín en López y Gómez, 2012, p. 260).

Bajo el amplio espectro de la revolución tecnológica en la que nos encontramos, se fomenta la innovación de contenidos y nuevas fórmulas que apuestan por una remediación de lo tradicional. Esto es logrado a través del empoderamiento de sectores que solían encontrarse marginados del imaginario convencional alrededor de la realización de productos audiovisuales (Ruano, 2013). En estos últimos, la audiencia asume un rol más protagónico al desarrollar proyectos inspirados en lo que ya han visto, pero no sin antes darle un giro propio y auténtico.

López (2010) señala las afinidades entre las producciones que son llevadas a cabo en los nuevos medios y los que se usaban antes; entre estas encontramos que los espectadores de ambos tipos comparten la atención con la realización de otras tareas, se compite por conseguir fidelidad ante la contraoferta de otras páginas y el tamaño de la pantalla es la que determina el del plano. Esto último se nota en como las series transmitidas vía web consideran el tamaño de los monitores y la proporción de la plataforma en que se alojan. Asimismo, estas series son sus propias “websites” al aprovechar el potencial hipermedial de los nuevos medios y sus servicios; sucede por ejemplo con las que se publican en YouTube, el cual no solo les brinda un espacio de

distribución sino también la oportunidad de crear un canal a su nombre en el que pueden reforzar los lazos con sus suscriptores.

Uno de los formatos que ha sido acoplado para encajar en el molde de lo que ofrecen espacios digitales contemporáneos es el de competencia. Para empezar, el término “formato” se refiere a una estructura o armazón básico que se le otorga a cualquier tipo de programa para que pueda ser dividido en las partes que haga falta para que siga su curso por episodio y a lo largo de los mismos hasta llegar al último. Los elementos presentes en su elaboración son el “el concepto, el título, la secuencia de acontecimientos, los efectos escénicos y de luz, las frases de enganche o ‘catchphrases’, el tono de la presentación, entre otros” (González y López, 2001, p. 35). Retomando en concreto con el aspecto competitivo mencionado, este es uno de los formatos que gira en torno al entretenimiento y posee cualidades lúdicas atractivas para quienes participen en ella y para los mismos espectadores. Comprende juegos y retos en los que los competidores, de manera individual o grupal, ocupan roles bajo los que deben probar tener el mejor desempeño para ganar según las normas internas previamente establecidas (Gordillo, 2009). Esta línea es la que han seguido diferentes proyectos en variadas plataformas de video con el fin de darle continuidad a formatos similares bajo el marco de los nuevos medios.

2.3.3. Casos contemporáneos de competencias drag en plataformas de video

2.3.3.1. “Dragula”

Según los Boulet’s Brothers, productores ejecutivos y anfitriones del programa llevado a cabo en Youtube, ‘Dragula’ fue creado con la intención de “celebrar todo lo que es ridículo, salvaje, oscuro, gay y subversivo” (Traducción propia de Jones, 2019). Esto lo ponen claro al momento de establecer la premisa del show, el cual gira en torno a encontrar al siguiente ‘supermonstruo drag americano’, y a los preceptos que establece

para llevarlo a cabo: suciedad, horror y glamour. Estas son, asimismo, las aptitudes que buscan en quien tome el título, por lo que ponen a las participantes en retos que las prueben no solo como artistas, sino también su valentía. El corte de sus actividades sigue la línea 'underground' y el lado 'monster' de lo drag, empujando al elenco a someterse a pruebas físicas y psicológicas. Owens (2019) lo describe en su nota: "Algunos comieron insectos vivos, fueron electrocutados o saltaron de un avión en movimiento para probar que tienen lo suficiente para seguir en la competencia" (traducción propia). Su primera temporada fue transmitida en YouTube para luego estrenar la segunda en Amazon Prime y finalmente, llegada la tercera, publicar las dos últimas en Netflix US. No solo es el primer reality de este corte queer en dar un salto mediático de este tipo, sino también en incluir personajes no binarios, drag kings y faux queens en su cast (Owens, 2019).

2.3.3.2. "La Más Draga"

El programa explora un formato de competencia drag tradicional desde la perspectiva de la cultura mexicana, en el que los conocimientos populares e históricos de dicho país deben estar presentes a través de las performances de las queens participantes. Tal como señala Cullel (2019) en su nota, "los concursantes han tenido que ajustar su estilismo a temáticas diversas y dar vida a villanas, mujeres piadosas y a personajes de la cultura mexicana como el cantante Juan Gabriel, icono LGTB". El programa se lanzó en mayo del 2018 vía Youtube, donde se ha mantenido hasta ahora con dos temporadas culminadas y una pendiente por estrenar. Asimismo, ha tenido episodios de hasta un millón de vistas. Nació con la intención de desestigmatizar a la comunidad drag relegada socialmente con el mensaje del nacionalismo que ofrece, empezando así a ver sus interpretaciones como un arte digno de la atención de todo tipo de espectadores (Ávila, 2019).

2.3.3.3. “Camp Wannakiki”

Este es un reality show transmitido por YouTube e inspirado en los campamentos y scouts norteamericanos. Se ubican a diferentes artistas drags bajo este contexto para llevar a cabo actividades diarias y presentar atuendos en torno a esta temática. Nació con la intención de darle más exposición a las ‘campy queens’, quienes llevan su comedia física y discursiva al límite, al no ser representadas lo suficiente en otros medios de comunicación masiva (Seyler, 2018). El objetivo es que las ‘Sugarbaker Twins’, anfitrionas y conocidas drag queens en el medio, coronen a la siguiente ‘queen of camp’, que será la que supere los retos y gane la mayor cantidad de insignias probando su valentía. Además, enfatizan la necesidad de crear contenido positivo para la comunidad, en vez de solamente generar drama manufacturado con el único fin de llamar la atención como creen sucede en sus símiles más ‘mainstream’ (Jackson, 2018).

2.3.3.4. “Reina Drag: El Reality”

Este show fue creado y lanzado en el año 2019, en el canal de YouTube de la discoteca de ambiente ValeTodo DownTown. Se encuentra inspirado en las galas presenciales de la competencia del mismo nombre que, por temas de promoción y diversificación de contenidos, tuvo la necesidad de adecuarse al molde digital actual, creando así un programa complementario en el que apoyarse para dar a conocer de manera más íntima a sus participantes. Se ha caracterizado por ser el primer reality de este tipo en Perú, creado exclusivamente para ser difundido por plataformas de video valiéndose de una estética y formato propio. Su objetivo es ofrecer puntos extras que las queens ganadores de los retos transmitidos puedan usar en los eventos que la discoteca organiza para escoger a su siguiente “Reina Drag”. La ganadora se llevará ese título y se le ofrecerá un contrato de trabajo para ser parte de las performers drag exclusivas del ValeTodo DownTown.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación es de carácter cualitativo al “utilizar la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Hernández et al., 2010, p.7). Asimismo, se enmarca en el común denominador del patrón cultural que poseen todos los trabajos de este tipo al presentar un modelo flexible para llegar a entender un sistema social a través de situaciones o eventos concretos. Esta investigación posee, además, un alcance descriptivo teniendo como fin denotar las propiedades, características y perfiles de personas, colectividades, objetos o cualquier otro fenómeno para ser posteriormente analizados. Por último, también tiene una carga exploratoria, puesto que el tema es poco estudiado y no ha sido abordado de la manera en la que es presentado en este trabajo.

3.2. Objeto de estudio

El objeto de estudio es la performatividad de género manifestada a través de las competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video-streaming.

3.3. Fuentes de información

Las primeras son los episodios de determinadas temporadas de las cuatro competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video seleccionadas: “La Más Draga” (segunda temporada), “DRAGULA” (tercera temporada), “Camp Wannakiki” (segunda temporada) y “Reina Drag: El Reality” (primera temporada). Las segundas son algunas participantes, los usuarios espectadores y productores realizadores de los programas mencionados. Por último, también se tomarán en cuenta las páginas en las que se llevan a cabo (YouTube y Netflix).

3.4. Población y muestra

La primera población son los programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video, mencionados en el punto anterior. Para conformar la muestra se consideró seleccionar una temporada por programa y entre tres o cuatro participantes de estas con los que llevar a cabo el recojo de información.

La elección fue considerando las temporadas que mejor se prestasen para el corte de la presente investigación; en el caso de los participantes, se escogieron a los participantes que más lejos llegaron en la competencia para tener una data amplia y variada. De este primer punto se desprende la muestra en torno a la población de plataformas de video utilizadas para la difusión de los contenidos mencionados, en la que se cuenta con YouTube y Netflix como dichos espacios.

Finalmente, para la población de personas relacionadas de alguna u otra manera con los formatos, se tuvo contemplado establecer contacto con uno o dos productores de cada programa, entre 4 o 5 espectadores de los mismos y a la misma cantidad de participantes de las temporadas señaladas.

3.5. Variables de investigación

Se plantearon las siguientes variables:

- Los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en plataformas de video
- Los valores normalizados y no normalizados sobre lo drag presentes en los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género
- Las características de las plataformas de video que contribuyan a la manifestación de diversos repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencias drag seleccionadas

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

En torno al carácter cualitativo de la presente investigación y con el fin de responder a los objetivos se utilizó el método planteado por Gillian Rose (2016) denominado análisis de contenido. Es este el que moldea las herramientas elaboradas en torno a los conceptos y variables descritos en el trabajo. Asimismo, para recolectar información de primera mano por parte de los participantes y productores de los programas de competencia drag seleccionados se utilizó la técnica de entrevista semiestructurada; mientras que, para los espectadores, se realizaron grupos focales. A continuación, se procederá a describir de manera teórica las metodologías que fueron empleadas.

Con respecto al análisis de contenido, Rose (2016) señala que se trata de un método que “analiza imágenes visuales que fueron originalmente desarrolladas para interpretar textos escritos y hablados” (p. 85). Añade que este es ideal para estudiar diferentes tipos de medios masivos, ya que provee como resultados información objetiva en torno a los fenómenos que siguen esta línea. El proceso que propone para llevarlo a cabo se encuentra basado en la frecuencia con la que ciertos elementos visuales toman lugar en una determinada población de imágenes de manera que puedan ser posteriormente analizados. Este consta de cuatro pasos: encontrar las imágenes, dividir las categorías con las que codificar la información, llevar a cabo el recojo de la misma y finalmente analizar los resultados (Rose, 2016).

A continuación, y con las metodologías ya explicadas teóricamente, serán presentadas las herramientas que las tomaron como base para así poder responder a los objetivos planteados. Sus respectivas estructuras, descripciones y especificaciones independientes se encuentran en los anexos respectivos señalados luego de cada uno de sus nombres; los cuales se encuentran ubicados al final del documento.

N° de herramienta	Métodos o técnicas empleadas	Nombre de la herramienta
1	Análisis de contenido (Basado en Gillian Rose, 2016)	Matriz de identificación del repertorio de acciones asociadas a la performatividad de género aplicada a participantes de competencias drag en plataformas de video
2	Análisis de contenido (Basado en Gillian Rose, 2016)	Matrices de identificación de propuestas performativas e identitarias de los programas de competencia drag en plataformas de video
3	Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista
4	Focus group	Guía de focus group

Cabe señalar la dependencia existente entre cada una de las herramientas al compartir conceptos entre sí y categorías similares, siendo su eje diferencial el tipo de información que recoge cada una. También, es importante destacar la secuencialidad con la que deben ser aplicadas para una correcta interpretación y posterior análisis. Por ejemplo, en la primera herramienta se detalla de manera extensiva el carácter y propuestas performativas que ofrece cada participante que llegó hasta el final de su respectivo programa para poder establecer un repertorio más concreto en la segunda, que a su vez rescata la identidad de las diferentes competencias por medio de los retos y dinámicas a los que se vieron sujetos los artistas a lo largo de los episodios de los que fueron parte.

Seguido a esto, y luego de rescatar un punto de vista producto de mera observación externa, se procedería a aplicar las entrevistas a las performers drags seleccionadas en el estudio para ahondar en conceptos como el carácter hegemónico de sus personajes y la razón por la que evocan determinados valores en sus actos. Finalmente, las entrevistas hechas a los productores y los focus groups a espectadores de las competencias drags referenciadas en la presente investigación complementan la información obtenida en la segunda y quinta herramienta. En el caso de los primeros, brinda una visión más concreta del por qué los programas que realizaron manejan sus estructuras y formato. Por último, en el caso de los segundos, complementa con detalles en torno a las plataformas de video en las que se transmiten los programas y la manera en cómo quienes los ven se relacionan con dichos objetos visuales, siguiendo lo planteado por Gillian Rose (2016).

3.7. Matriz de diseño de la investigación:

Objetivo general	Objetivos específicos	Fuentes de información	Métodos o técnicas empleadas
------------------	-----------------------	------------------------	------------------------------

<p>Analizar la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de las competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video.</p>	<p><u>Objetivo específico 1:</u> Identificar y describir los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en plataformas de video.</p>	<p>Episodios de las temporadas seleccionadas de los programas de competencia drag: Dragula (T3), La Más Draga (T2), Camp Wannakiki (T2) y Reina Drag (T2).</p>	<p>Análisis de contenido (Basado en Gillian Rose, 2016).</p>
	<p><u>Objetivo específico 2:</u> Identificar los valores normalizados y no normalizados sobre lo drag presentes en los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género.</p>	<p>Episodios de las temporadas seleccionadas de los programas de competencia drag: Dragula (T3), La Más Draga (T2), Camp Wannakiki (T2) y Reina Drag (T1).</p>	<p>Análisis de contenido (Basado en Gillian Rose, 2016).</p>
		<p>Participantes de las temporadas seleccionadas de los programas de competencia drag.</p>	<p>Entrevista semiestructurada</p>

<p style="text-align: center;"><u>Objetivo específico 3:</u></p> <p>Explorar las características de las plataformas de video que pueden contribuir a la manifestación de diversos repertorios de las acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en dichas plataformas.</p>	<p>Usuarios consumidores de las temporadas seleccionadas de los programas de competencia drag.</p>	<p>Focus group</p>
	<p>Productores/creadores de los programas de competencia drag seleccionado.</p>	<p>Entrevista semiestructurada</p>
	<p>Plataformas de video utilizadas en las temporadas seleccionadas de los programas de competencia drag.</p>	<p>Análisis de contenido (Basado en Gillian Rose, 2016).</p>
		<p>Focus group</p>

3.8. Proceso de investigación:

En términos de metodología, el proceso de investigación del presente trabajo se llevó a cabo de la siguiente manera. Primero, se delimitó el universo de episodios de los cuatro programas de competencia drag seleccionados de una temporada por cada uno de ellos, considerando las que poseen mayor contenido útil y accesibilidad para aplicar las herramientas. Acto seguido se procedió a aplicar la primera herramienta tomando en cuenta los episodios señalados, usando una tabla por cada uno, sumando así 32 de estas en total. Estos constaron en 8 de “La Más Draga” (segunda temporada), 9 de “Dragula” (tercera temporada), 9 de “Camp Wannakiki” (segunda temporada) y 6 de “Reina Drag: El Reality” (primera temporada). La relación descriptiva de cada uno de ellos puede encontrarse en el Anexo 2. Cabe señalar que, solo se rescataron episodios

competitivos, en los que hubiera retos que involucraran actos performativos. La siguiente parte del proceso fue concretar los repertorios performativos de cada uno de los participantes previamente observados en la segunda herramienta metodológica, así como establecer el carácter normalizado de los personajes que representan en los escenarios de sus respectivos formatos.

Para la tercera parte del proceso se contactó vía web con las personas necesarias para llevar a cabo las entrevistas. Se trata tanto de los competidores como de los productores de los programas de competencia drag seleccionados. Con respecto a los focus groups realizados con los espectadores de los casos de estudio, se hizo una búsqueda en las redes de los mismos con el fin de confirmar que sean fans de los contenidos y así poder responder convenientemente a las preguntas. La relación de personas que integraron ambas dinámicas pueden ser encontradas en el Anexo 3. Una vez se completaron todos estos puntos, fue posible realizar el análisis para continuar con los hallazgos y conclusiones definitivas que respondan a las preguntas planteadas al inicio de la investigación.

Capítulo 4. Análisis de la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video

4.1. Carácter identitario de los programas de competencia drag seleccionados

4.1.1. 'La Más Draga'

La palabra 'draga' hace referencia a la manera coloquial en la que se conocen a las 'drag queens' en México, país del que proviene el presente caso de estudio. Este tiene como objetivo encontrar a un artista drag que reúna las cualidades propias de una representación dignificada de cultura y raíces en torno a su identidad nacional (José, 2020). Para su concepción, fue importante como antecedente el concurso presencial "La Carrera Drag" que ha venido siendo llevando a cabo desde hace 8 años. Sus galas toman lugar en el teatro Garibaldi de la Ciudad de México, y tienen como anfitriona a la icónica drag mexicana Paris Bang, quien es una de las pioneras locales de este arte. Ella ha sido colaboradora de 'La Más Draga' en diferentes oportunidades, al haber sido invitada como conductora secundaria en diferentes segmentos de los episodios del programa.

"Ella lo inició (...). La gran mayoría de dragas de la capital y de otros estados han pasado por la 'Carrera Drag', por eso Paris las conoce a todas. Si quieres ser conocida o quieres explotar tu carrera como drag tienes que pasar por esa competencia sí o sí" (Nicolás, espectador de 'La Más Draga', 2020).

Cabe mencionar que, las 'dragas' que integraron el elenco de la primera temporada de 'La Más Draga' habían sido previamente parte de 'La Carrera Drag' como participantes y jurado. Este tipo de relaciones entre el programa y los formatos de competencia presenciales se hicieron eventualmente más notorios. Por ejemplo, en el primer episodio de la segunda temporada se señaló que un puesto de su respectivo cast participante le

fue dado a la ganadora del 'Monterrey Drag Project 2019', quien en ese entonces fue la drag queen Soro Nasty. De igual manera, se nota la colaboración entre los espacios físicos que promueven la visibilización del arte drag local con la producción de este caso de estudio, al utilizar sus establecimientos como puntos de casting con el fin de descentralizar el talento de la capital y sea una competencia verdaderamente nacional (Jessica, espectadora de 'La Más Draga', 2020).

Asimismo, 'La Más Draga' no se limita a exponer una disidencia 'queer', sino que le da la oportunidad de que esta se exprese bajo un marco nacionalista. Prueba de ello es la implementación de palabras en español que toman como referencia a las utilizadas en programas estadounidenses, al punto de no dejar utilizar inglés en el set bajo ninguna circunstancia. Sophia Jiménez, finalista de la segunda temporada, así lo señala:

Al principio no entendía porque no te dejaban hablar en inglés o usar sus palabras, no podíamos decir 'shade' sino 'hay mucha sombra'. No era 'look' sino 'atuendo' o algo así. Pero me encantó después que lo vi, porque era para levantar la cultura mexicana. Más a los europeos y a los gringos les gustaba porque es muy variado y versátil. (Sophia, drag queen participante de 'La Más Draga', 2020)

Además de las que menciona, son notorios el resto de reemplazos a determinadas palabras que se hacen: 'feedback' se convierte en retroalimentación, 'runway' en pasarela, 'lipsync' en doblaje, 'show' en 'chou', entre otros casos. Incluso se crearon palabras durante el programa, con el fin de darle una traducción directa a determinadas expresiones populares 'gays' en inglés. Tal es el caso de 'obtener', que utilizó por primera vez la drag queen Gvajardo, en el cuarto episodio de la segunda temporada. Ella lo describe como la alternativa latina a decir 'get her', lo cual en Estados Unidos alude a irse en contra de otra persona; en este caso, en contra de otra drag.

Que utilicen modismos mexicanos y ya no gringos o estadounidenses habla mucho porque se refiere a algo que hemos creado nosotros mismos, no que estamos tomando algo ajeno. Que sí, hemos traducido al español o a lo que entendemos las palabras que utilizan en programas como el de RuPaul (...), y aquí en La Más Draga las hacen parte de su esencia. (Edwin, espectador de 'La Más Draga', 2020)

Es muy rescatable el hecho de que se pida que no se hablen palabras en inglés, porque el asunto es exaltar nuestro lenguaje que tiene que ver con el '¡Eso mamona!', '¡Qué perra mi amiga!'. (...) La Más Draga tiene su estilo, su forma, hasta el punto de que sacan canciones propias para el programa con palabras como 'chingona'. Tiene que ver con el asunto de la apropiación, el drag no tiene que ver con Estados Unidos. El drag es aquí, lo tengo aquí en México y lo estoy desarrollando con mis propias palabras. (Jessica, espectadora de 'La Más Draga', 2020)

La alusión mexicana no solo se ve reflejada en el lenguaje utilizado en el programa, sino también en la estética y decorados que mantienen en su propuesta de arte. Como ejemplo tenemos al 'dragaltar' (Imagen 1), que referencia la tradición del día de muertos en la que se ponen las fotos de los familiares fallecidos en una mesa con velas y ofrendas. En este caso, las imágenes de las participantes eliminadas se van colocando conforme va pasando cada episodio.



Imagen 1. 'Dragaltar'

Por otra parte, el espacio en el que se ubica y delibera el jurado (Imagen 2) está inspirado en una embarcación marítima tradicional mexicana llamada “trajinera” de Xochimilco. Estos acostumbran a ser decorados por flores y tul, además de ubicar el nombre de los barcos en la parte superior de los mismos (Nicolás, espectador de ‘La Más Draga’, 2020). Esta característica fue imitada por la producción con el nombre de cada uno de los jurados en dicho espacio.



Imagen 2. Panel de jurados 'La Más Draga'

Ello se ve replicado en la presentación de participantes de la segunda temporada durante el primer capítulo, al tener también cada una de ellas trajineras con sus nombres (Imagen 3).



Imagen 3. Trajinerera de Alexis 3XL

De igual manera, los visuales hechos digitalmente también cargan con símbolos de la cultura mexicana. Tal es el caso de la introducción de cada episodio, en el que se muestra tanto al jurado y a la conductora como a las participantes (Imagen 4).



Imagen 4. Animación introductoria 'La Más Draga'

En las esquinas se puede notar a la deidad prehispánica Quetzalcóatl, también conocida como la famosa 'serpiente emplumada'. Asimismo, lo que cuelga de una esquina superior a la otra son cadenas tradicionales del día de los muertos, hechas usualmente de papel maché. Este recurso es utilizado también como un membrete para el nombre de quienes van apareciendo, y se repite en los 'confesionarios' de los participantes (Imagen 5)



Imagen 5. Confesionario de Nina de la Fuente.

En cuanto a la estructura de los episodios del programa, cada uno empieza con las indicaciones de Johnny Carmona, jurado principal, sobre la temática que corresponda para las respectivas pasarelas. Lo complementa con una reseña histórica de lo que significa a nivel cultural e identitario para ellos como mexicanos.

Creo que también el educarnos se hace presente, que haya una razón para cada reto es importante. De esta manera se realiza bien y se entiende. Porque de igual manera hay cosas que damos por hecho, como lo de las piñatas, que las rompemos en fiestas o celebraciones, por ejemplo, pero que nos den una explicación al respecto lo lleva más allá y educa tanto a las dragas como a quienes lo ven. (Edwin, espectador de 'La Más Draga' 2020)

Es importante porque le mostramos a otros lugares como se hace este arte aquí en México y como se piensa, de manera más profunda; y que no nos quedemos con el estereotipo de los estadounidenses o europeos, demostrar que damos buen manejo de nuestra historia. (José, espectador de 'La Más Draga', 2020)

No solo se les da un reto por hacer, lo explican antes, te comentan como viene, la historia y el por qué. Creo que ayuda a que nosotros como espectadores veamos que las dragas no solo se dedican a hacer show y ya, sino que también

tienen un lado humano y mexicano. (Nicolás, espectador de 'La Más Draga', 2020)

Seguido a esto, las participantes conviven y conversan mientras que se arreglan y preparan para su presentación. Una vez que termina ese segmento, se las muestra individualmente haciendo lo que hayan preparado. Posterior a esto, se realiza una crítica y deliberación por parte del jurado, que vota por quien fue 'La Más' del episodio y quienes fueron 'Las Menos' para que se vayan al 'chou de doblaje' (Imagen 6). Esto lo deciden mediante un sistema de puntos que van comentando mientras ofrecen la retroalimentación. Finalmente, luego de la dinámica entre 'Las Menos', el jurado vota por quien cree que debería quedarse. La que sea que obtenga menos votos es despedida y acompañada al 'dragaltar' para que deje su foto en la mesa, siendo así eliminada de la competencia.



TABLA DE PUNTOS LA MÁS TÍPICA						
LA+	SOPHIA JIMENEZ	5	4	5	5	19
LA+	GVAJARDO	5	5	4	5	19
2	ALEXIS 3XL	4	3	3	4	14
3	SORO NASTY	3	3	3	3	12
4	NINA DE LA FUENTE	1	3	3	4	11
5	LEANDRA ROSE	3	2	2	3	10
6	RED RABBIT DUO	3	2	2	2	9
CHOU DE DOBLAJE	AMELIA	2	2	2	2	8
CHOU DE DOBLAJE	JOB STAR	3	1	1	1	6

Imagen 6. Tabla de puntos 'La Más Draga'

4.1.2. 'DRAGULA'

Este programa se desarrolla en torno a la idea de encontrar al siguiente 'supermonstruo' drag estadounidense. Para esto, se vale de 'freaks' y 'weirdos' que interpretan el drag de una manera menos convencional a través de recursos inspirados en los tres preceptos principales establecidos en el programa: Glamour, suciedad y horror. Estas, a su vez, son las características atribuidas a los denominados 'monster' queens y kings

(Malaika, espectadora de 'DRAGULA', 2020; Acee, espectador de 'DRAGULA', 2020). Sus anfitriones y jurados, los 'Boulet Brothers', llevan más de 7 años haciendo drag orientado hacia lo 'spooky' y lo 'underground', llevándolo al límite sin preocuparse por cargar consigo una imagen o estética más tradicional. Además, saben verse coordinados y profesionales al momento de presentarse en cualquier tipo de performance, ya sea tratándose de un 'lipsync' o de una actuación como las que hacen al inicio de cada episodio de su programa (Malaika, espectadora de 'DRAGULA', 2020).

Ellos empezaron dirigiendo diferentes ediciones de un concurso presencial del mismo nombre, bajo el cual basaron el formato que usarían en su reality. A dos de los artistas drag ganadores del evento en clubes, Pinche Queen y Meatball, les dieron pase directo para ser parte del elenco de la primera temporada estrenada en YouTube. De todos los casos, es el que mayor salto a lo 'mainstream' ha dado con el paso de los años, ya que en la actualidad se le ha dado espacio en servicios de 'streaming' tales como Amazon Prime y Netflix. Este último es en el que pueden encontrarse la segunda y tercera temporada, manteniéndose la primera en su plataforma de origen (Matthew, espectador de 'DRAGULA', 2020).

'DRAGULA' crea una atmósfera basada en el terror y el suspenso, no solo gracias a los artistas drag que ahí participan, sino también gracias al discurso textual que utilizan en el show. El título del mismo hace referencia a la intersección entre el nombre de la reconocida novela de terror 'Drácula' y 'Drag'. Asimismo, los 'Boulet Brothers' llaman siempre a sus participantes 'uglies' (feos) y 'monsters' (monstruos). Son estos calificativos los que ellos enaltecen, pues es lo que caracteriza a su programa, en contraste a otras en las que predomina la idea de lo 'fishy' (femenino). Ello se ve demostrado también en la eliminación, a la cual tampoco se le designa como tal, sino que es reinterpretada como 'extermination' (exterminación). En esta parte del programa, se 'asesina' a los competidores conforme van fallando en los retos, siendo así eliminados episodio tras episodio (Malaika, espectadora de 'DRAGULA' 2020). Esta es

la ilusión narrativa a la que se sujeta 'DRAGULA', y es que son los mismos jurados quienes llevan a cabo los 'homicidios'. El humor que manejan en torno a esto es más oscuro, refiriéndose a quienes tuvieron que pasar por eso como las 'difuntas' o simplemente 'muertas' (Matthew, espectador de 'DRAGULA', 2020).

En lo que respecta a la propuesta visual, el peso recae en la utilización significativa del color rojo para resaltar determinados elementos del programa. Ello sucede, por ejemplo, con los preceptos del show en su introducción y en las frases que son presentadas para diferenciar el paso de los segmentos que conforman cada episodio (Imagen 7, Imagen 8, Imagen 9). Asimismo, los alternan con imágenes que representan el drag de sus anfitriones, 'The Boulet Brothers', orientados hacia el terror y lo oscuro. El escenario y espacios físicos en los que los competidores comparten, manejan la misma estética (Imagen 10, Imagen 11).



Imagen 7. Introducción 'DRAGULA'



Imagen 8. Introducción 'DRAGULA'



Imagen 9. Introducción 'DRAGULA'



Imagen 10. Escenario principal 'DRAGULA'



Imagen 11. The Boulets Brothers

Cada episodio inicia con un pequeño cortometraje de terror protagonizado por los 'Boulet Brothers', quienes terminan asesinando a varias personas en diferentes contextos. Seguido a esto, empieza el programa como tal, y se invita a los participantes a pasar al escenario principal para que reciban las indicaciones del video pregrabado según el reto que corresponda. Luego, toma lugar una convivencia en la que todos se encuentran fuera de drag y conversan sobre los conceptos que desarrollarán para la categoría que les hayan solicitado. Posteriormente empieza el 'Floor Show', donde se muestra en una edición simultánea e intercalada la performance de los participantes.

Finalmente, se lleva a cabo la deliberación por parte del jurado, que decide a quienes enfrentar en el reto de 'exterminación'.

Este último, el segmento de eliminación involucra actividades que ponen a prueba los mayores temores de los participantes. Van desde hacerse tatuajes o piercings extremos hasta comerse cucarachas u órganos crudos de animales. También, hay otros que no involucran un compromiso físico, pero sí psicológico. Una exterminación de este tipo, por ejemplo, es el que expone a las sentenciadas a recibir burlas e insultos de sus compañeros mientras hacen una pasarela. El participante que mejor desempeño y valor demuestre sobrevive a la exterminación, mientras que el que no lo hace, es eliminado. El cierre de cada episodio se da con un pequeño corto, en el que los 'Boulet Brothers' se graban asesinando a quien haya perdido. Ello lo hacen referenciando violentos actos para 'acabar con sus vidas', tales como ahogarlos, apuñalarlos, asfixiarlos, entre otros.

4.1.3. Camp Wannakiki

El título de este show estadounidense está basado en un juego de palabras sobre el doble sentido de la palabra 'camp', que puede referirse tanto a un campamento al aire libre como también al estilo drag caracterizado por lo exagerado y teatral (Tora, drag queen participante de 'Camp Wannakiki', 2020; Brandon, productor de 'Camp Wannakiki', 2020). El programa toma lugar en un club campestre verdadero, con su elenco realizando actividades al aire estando en drag. Su intención es coronar al final de cada temporada al participante que mejor interprete los valores a los que se encuentra sujeto el estilo 'campy', descrito bajo el contexto mencionado.

Brandon y Ashley Wright, los gemelos que encarnan a las coloridas 'SugarBaker Twins', anfitrionas del show y juezas permanentes en el mismo, llevan haciendo drag por alrededor de 20 años. Esto los llevó a animarse a abrir un local de comida rápida en el que pudieran realizar sus propias presentaciones y, a su vez, invitar a otros artistas drag para que hagan lo mismo. Desde siempre han mantenido una estética 'campy', que es

la que buscaron trasladar desde un inicio al formato de competencia a través de su programa. Al iniciar el mismo, es notoria la estrecha relación que mantiene con el establecimiento que manejan, ya que el 'cast' de la primera temporada fue seleccionada tomando en cuenta con quienes habían ya trabajado presencialmente.

Nos preguntábamos como hacer audiciones para un show que todavía no existía, así que contactamos a quienes conocíamos localmente. (...) Es por eso que los primeros participantes se refieren irónicamente a sí mismos como 'los ocho elegidos'. No diría que fueron seleccionados aleatoriamente, ya que a algunos si los conocíamos bien por sus performances en 'Hamburger Mary's', y a los que no simplemente se los proponíamos. (Traducción propia; Brandon, productor de 'Camp Wannakiki', 2020).

Brandon (productor de 'Camp Wannakiki', 2020) señala, sin embargo, que para la segunda temporada sí hubo oportunidad de llevar a cabo un casting a nivel nacional, gracias a la recepción positiva de la primera temporada, diversificando así los estados representados en la competencia. De igual manera, para llegar a dicho nivel de alcance se apoyaron en el 'Austin Drag International Festival', el cual tomaron como otra de sus fuentes de conexión en primera persona con diversos artistas drag. Así lo señala Diana Fire, una de las drag queens participantes de la segunda temporada, quien asistía regularmente a este evento cada vez que se daba.

Es un gran festival que lleva ya 5 años, empezó a la par de mi inicio como drag, he ido desde ese entonces. (...) Hice buenos amigos ahí y establecí contactos. Ellas [las SugarBaker Twins] tuvieron más acogida luego de estrenar el show, y vinieron el último año con la primera ganadora, ya que era parte del premio que obtuvo encabezar las presentaciones programadas. (...) Hicieron algunas audiciones ahí mismo; al inicio no quería, porque consideraba que un reality no era lo mío, pero me pidieron tantas veces que lo intentara que terminé

accediendo. (Traducción propia; Diana, drag queen participante de 'Camp Wannakiki, 2020).

Otro miembro del cast de la segunda temporada, el drag king Boris Tudeth, indica que fue parte del mismo proceso en el festival. La diferencia en su caso es que era su segunda vez asistiendo al evento y fue a pedido de los productores que pasara la prueba. Sabían de él porque les había mandado el video necesario para audicionar, pero querían complementar con una entrevista más personalizada en el 'Austin Drag International Festival'.

Tenías que mandar un video preliminar como audición, luego te hacían un segundo llamado presencial en el festival. Era un casting en el que estaban Cherry, Betty y Ruthie hablándome y haciéndome preguntas. No recuerdo exactamente que dije, salvo que no podía dejar morir un buen chiste, eso sí lo mencioné (...). Definitivamente pensé que lo había hecho bastante mal, había preparado bastantes cosas para decir, pero en el momento me quedé en blanco. (Traducción propia; Boris, drag king participante de 'Camp Wannakiki', 2020).

Tora Himan, drag queen ganadora de la misma temporada en la que estuvieron Boris y Diana, comenta que las intenciones detrás de las dinámicas para conseguir participantes eran comprobar que tenías el carisma y la comicidad necesaria para seguir con la temática predispuesta que el show requería. En su caso, ella explotó su lado 'campy' en el video de audición que realizó presentando a su personaje.

Hice un video de entre 6 o 7 minutos, me vestí como si fuera una marinera y jugué con animales de peluche en el bosque. Ellos quieren verte interactuar con la naturaleza y el exterior. Luego de mandarlo, un mes o dos después, me pidieron que mandara otro y para este hice un traje de scout. Me grabé armando una tienda de campaña, luego cavando un hoyo en la tierra y haciendo una pequeña fogata en la que calentaba 'marshmallows'. De ahí paso un tiempo, y

me llamaron para ofrecerme ser parte, empecé a llorar de la emoción.
(Traducción propia; Tora, drag queen participante de 'Camp Wannakiki', 2020).

El concepto del campamento se ve expresado también en el discurso textual ofrecido por el programa, para mantener dicha ilusión narrativa. Las referencias de este tipo empiezan en el nombre mismo. La primera palabra, 'camp', como bien se mencionó en párrafos anteriores, se interpreta no solo de manera literal sino también en relación a lo 'campy' como un estilo de drag en el que resalta la ironía y exageración del género representado (Newton, 1979; Halberstam, 2005). 'Wannakiki' es una expresión popular utilizada por artistas drag en Estados Unidos. Se trata de una palabra compuesta que remite a 'Want to kiki', lo cual se traduce como querer 'chismear' entre 'queens'. Esta curiosa combinación es intencional, señala el productor Brandon Wright, y busca resaltar los dos valores que interactúan a lo largo del programa: la experiencia del campamento real y la comicidad que proveen los participantes (2020). El slogan que utilizan, 'Summer camp is a drag', funciona igualmente a base del doble sentido, refiriéndose a 'drag' como el arte mismo y el 'arrastre' que implican las actividades diarias de un campamento.

De igual manera, entre los participantes se hacen llamar 'campers' (campistas). Ruthie es la 'camp counselor' (consejera de campamento o mentora en el desarrollo de habilidades 'campy'), los premios son 'badges' (insignias de logro) y entre todas se definen mutuamente como 'squirrel friends' (super amigas, haciendo referencia a las ardillas de los bosques). Incluso, cuando un participante es eliminado de la competencia, más que reconocerlo como tal, se le invita a 'dar una caminata' ('to take a hike'). Además, a diferencia de otros casos, no utilizan 'runway' para el segmento en el que los participantes lucen sus atuendos, sino que lo llaman 'Talent show' (Show de talentos). Ello es lo que suele darse en los verdaderos concursos entre las tropas rivales de campamentos de verano que compiten entre sí. En este caso, el lenguaje es utilizado como un elemento complementario en la creación de la ficción que es llevada a lo largo del programa y es parte de la identidad diferencial del mismo.

En cuanto a la presentación visual, 'Camp Wannakiki' se vale de recursos de la naturaleza al tratarse de un formato en el que los competidores se encuentran en un campamento al aire libre (Imagen 12, Imagen 13, Imagen 14). Por lo mismo, su estética se basa bastante en colores vivos aplicados tanto en la introducción que utilizan, como también el espacio en el que llevan a cabo los 'Talent shows' en cada episodio. De la misma forma, la estética mencionada se ve presente en los elementos animados que complementan las grabaciones (Imagen 15).



Imagen 12. Introducción 'Camp Wannakiki'



Imagen 13. Introducción 'Camp Wannakiki'



Imagen 14. Introducción 'Camp Wannakiki'



Imagen 15. Carátula del 'Talent Show' de 'Camp Wannakiki'

En cuanto a su estructura, el programa maneja un prefacio narrativo para cada episodio antes de empezar la competencia, tal como el de 'DRAGULA'. Para estos, actúan las 'SugarBaker Twins' y Ruthie, la 'camp counselor'. Son sketches cortos en los que hacen sátira de sus roles en el campamento haciendo chistes al respecto. Luego, se presenta a los participantes despertando e interactuando como si estuvieran en un club de verano real. Cabe destacar que, estos siempre se encuentran en drag, por lo que no dejan su personaje de lado en ningún momento. Es ahí cuando se le dan las indicaciones de la actividad diaria designada y el 'talent show' correspondiente. En el caso de lo primero,

los retos van desde una carrera de botes o tiro al blanco hasta caminar por una cuerda floja o tener que hacer una hamburguesa original. Ponen a prueba su capacidad física, siguiendo la temática y manteniendo su identidad drag. Luego de acabadas las tareas de ese tipo procede el 'Talent show'. Los participantes deben llevar a cabo una performance y presentar un 'look' dependiendo de la temática que les corresponda. Una vez que pasan todos, el jurado delibera y toman la decisión de quien debe irse a 'dar un paseo' ('take a hike'). Finalmente, quien haya sido eliminado, se va por la noche y fuera de drag deja un mensaje para el resto de sus compañeras.

4.1.4. Reina Drag: El Reality

Este es un caso local que debutó como un programa piloto que complementaba al concurso presencial del mismo nombre llevado a cabo en la discoteca ValeTodo DownTown ubicada en Miraflores, Lima. El premio que ofrecen es un empleo como parte oficial del staff en su local, para lo que dan como ganadora a alguien que sepa entretener diariamente al público que atiende sus eventos (Lia, drag queen participante de 'Reina Drag: El Reality', 2020). Hace falta por lo mismo que tenga conocimientos de baile, pueda brindar estilo y se note pulida; siguiendo con la línea de anteriores ganadoras que han sido 'dancing queens' y la marca e imagen que la discoteca busca mantener (Adhara, drag queen participante de 'Reina Drag: El Reality', 2020).

Por los años que lleva realizándose se ha convertido en uno de los más voceados en Lima para la comunidad drag de Lima e incluso sus provincias. Las 'queens' interesadas en ser parte debían aplicar presentando un show corto en vivo ante un jurado especial, que es conformado por el staff de planta del ValeTodo. Cabe mencionar que este no es el primer concurso de este formato que se realiza en el local mencionado, sino que antes también se llevó a cabo uno llamado "Buscando a la reina de Babylon" que tenía una finalidad muy similar (Lia, drag queen participante de 'Reina Drag: El Reality', 2020). Este espacio es reconocido además por su labor constante en lo que respecta a la visibilización de la comunidad a través de oportunidades de este tipo, mediante las que

dan a conocer el talento en las diversas clases de 'performers' existentes (Adhara, drag queen participante de 'Reina Drag: El Reality', 2020).

En el presente caso, el formato presencial del concurso se llevó a cabo de manera simultánea con la competencia virtual. Mientras que cada jueves se estrenaba un video del reality, el domingo de la misma semana se realizaba el evento físico en la misma discoteca. De esta manera, se podían otorgar puntos a las ganadoras de los mini retos del programa grabado que le terminaban sirviendo para la puntuación final, lo cual inclusive evitaba que sean eliminadas de la competencia. Existía entonces una interacción constante entre ambos tipos de espacios que compartían un mismo elenco, pero bajo diferentes dinámicas.

Si bien se tomaban en cuenta referencias nacionales para los retos, el lenguaje utilizado en ellos no se encontraba igualmente adaptado. Se mantenían las referencias norteamericanas tal como fueron concebidas. La intersección entre lo tradicional y el drag era bastante limitado, al menos de esa manera lo percibió Adhara, una de las competidoras de este formato:

A mí me hubiese gustado que este programa se hubiese llevado a cabo como 'La Más Draga', totalmente peruano, en el que se realce todo sobre nuestra cultura. Me decepcioné un poquito porque creí que se iban a sostener de eso en algo siquiera, como en los 'lipsyncs' por ejemplo. Me hubiese gustado que fueran canciones peruanas o siquiera en español, pero no fue así. (2020)

Existe una exploración de la identidad nacional en cuanto a temáticas propuestas más no en el discurso presentado. Esto, según Lia (drag queen participante de 'Reina Drag: El Reality', 2020), se debe a la influencia de 'Rupaul's Drag Race' en la comunidad limeña, el cual ha definido determinados estándares y los ha dispuesto en categorías fragmentadas con nombres en inglés. Tal es el caso de las 'fishy queens' o las 'dancing queens', que se contrastan con las 'monster queens' o 'conceptual queens'. Se denota

de esto también el cómo las denominaciones hechas se limitan a lo 'queen', sin dar cabida a los 'kings' por ejemplo.

Este caso mantiene un tipo diferente de identidad a través de su estética presentada. En lo que respecta a la dirección de arte y decorados, el espacio en el que se dan las indicaciones al inicio de cada episodio es predominantemente rosado, y ello incluye los banners con el logo de la competencia y el de la discoteca (Imagen 16).



Imagen 16. Set de 'Reina Drag: El Reality'

Estos mismos recursos se adecuan dependiendo de lo que se necesite grabar. Para la toma de decisiones solo se añade una mesa en la que pueda sentarse el jurado y ver a las participantes, el entorno sigue siendo el mismo (Imagen 17).



Imagen 17. Panel de jurados 'Reina Drag: EL Reality'

En la introducción animada, nuevamente predomina el color rosado y similares. Se utiliza a manera de presentación de las participantes un montaje en el que representan muñecas en sus cajas (Imagen 18, Imagen 19), al jurado se le incluye de manera separada con sus respectivos títulos (Imagen 20).



Imagen 18. Introducción 'Reina Drag: EL Reality'



Imagen 19. Introducción 'Reina Drag: El Reality'



Imagen 20. Introducción 'Reina Drag: El Reality'

Se nota la referencia a una concepción de lo femenino a través de la paleta de colores utilizada y la temática de muñecas que han decidido usar para la presentación del elenco elegido. De igual manera, hay una constante presencia de la discoteca como marca, al mantenerse su logo en diferentes momentos de los episodios del programa, tanto de manera física en el set como también virtual manteniéndolo permanentemente en la esquina superior derecha de cada video.

Por último, en su estructura no hay método de eliminación alguno, ya que esto se decide de manera presencial mediante un 'lipsync' entre las perdedoras semanales que se da en el evento mismo. Lo que incluye el formato virtual es la presentación del mini reto semanal por parte de la anfitriona del concurso, la drag queen Egocéntrica, el ensayo para su respectiva presentación y el anuncio de una ganadora luego de la deliberación que corresponda. Estos retos son organizados para probar a las participantes de maneras que no podrían en los eventos presenciales, ya que involucran grabaciones y ensayos más arduos, como sucedió por ejemplo con el musical inspirado en cantantes peruanas y el infomercial para una sex shop. Además, quien sea que los gane, acumula puntos que terminan afectando la competencia en general hasta llegar a la final, por lo que hay diálogo constante entre ambos al llevarse a cabo de manera conjunta.

4.1.5. Contraste identitario de los casos de estudio

Se nota cómo de cada uno de estos casos se desprenden determinadas categorías y normas que funcionan para el desarrollo de las temáticas que presentan. Esto, a su vez, delimita los roles de los participantes involucrados con el fin de que estos puedan llegar lo más lejos posible dentro de la competencia según lo que esta pida. Gordillo (2009) afirma esto último, señalando que para avanzar más en dicho formato, es necesario cumplir con las normas establecidas por la identidad del mismo. Esta se ve definida por los elementos reconocidos en la descripción de cada programa, los cuáles según González (2001) son los que proveen de sus respectivos ejes diferenciales frente a los otros. Es así como lo señala en la siguiente cita:

En este sentido, el formato es una colección. Una colección de elementos que pueden o no ser individualmente protegibles y cuya integración en un producto audiovisual da lugar a un programa identificable como correspondiente a un grupo, más allá de las diferencias puntuales que entre los diversos programas realizados conforme a ese mismo formato puedan existir. (p.36)

Añadido a lo último mencionado, destaca también la necesidad de reconocer ciertos nichos y subculturas queer a través de productos audiovisuales como los 'realities', que a su vez terminan formando mundos particulares y delimitados según se caractericen (Ouellette, 2014). Esto es lo que Gonzáles y López (2011) denominan "contenidos fragmentados para audiencias fragmentadas" (p.37), lo cual se denota en los entornos que precedieron la creación de cada caso seleccionado. Todos se centran tanto en una audiencia como en un tipo de elenco que se sabe existe y busca ser representado a través de las plataformas que se lo permiten.

Sucede por ejemplo con las 'dragas mexicanas', quienes enaltecen la cultura y folklore nacional utilizando la plataforma de 'La Más Draga'. También, mientras 'DRAGULA' desarrolla conceptos como horror o suciedad en sus 'monster queens' a lo largo de la competencia, 'Camp Wannakiki' refleja la comicidad ejercida por las 'campy queens' en la suya. El caso de 'Reina Drag: El Reality', a su vez, elabora el concepto de las 'dancing queens' con la finalidad de adaptar a sus participantes al tipo de entretenimiento basado en el baile y los shows. El enfoque que estas delimitaciones ofrecen al formato son parte de lo que Gonzáles y López (2011) denominan personalización e individualización, siendo estas además características propias de los contenidos en nuevos medios.

Tal como señalan Gonzáles (2001) y Gordillo (2009), la delimitación mencionada afecta también, consecuentemente, a los elementos que componen cada programa al implementar ciertas normas que uniformizan sus respectivas identidades. Esto es notorio en la adecuación del lenguaje utilizado en cada uno de los casos, implementando ciertas palabras o 'catchphrases' como parte fundamental de la distinción entre ellos. Ouellette (2014) menciona que ello, al igual que el resto de valores adaptados, tienen la finalidad de encontrar una verdadera representación del grupo al que se visibiliza. En 'La Más Draga' persiste la idea del nacionalismo, por lo que no está permitido usar inglés en lo absoluto. 'DRAGULA' y 'Camp Wannakiki' basan su vocabulario en las narrativas que presentan, siendo estas las basadas en referencias al terror y a los campamentos

respectivamente. De la misma manera, 'Reina Drag: El Reality' se sostiene de aquello preestablecido por la cultura drag extranjera, demostrando así apego a sus más relevantes exponentes. Todo lo mencionado con anterioridad, se ve expreso en el siguiente gráfico (Gráfico 1):

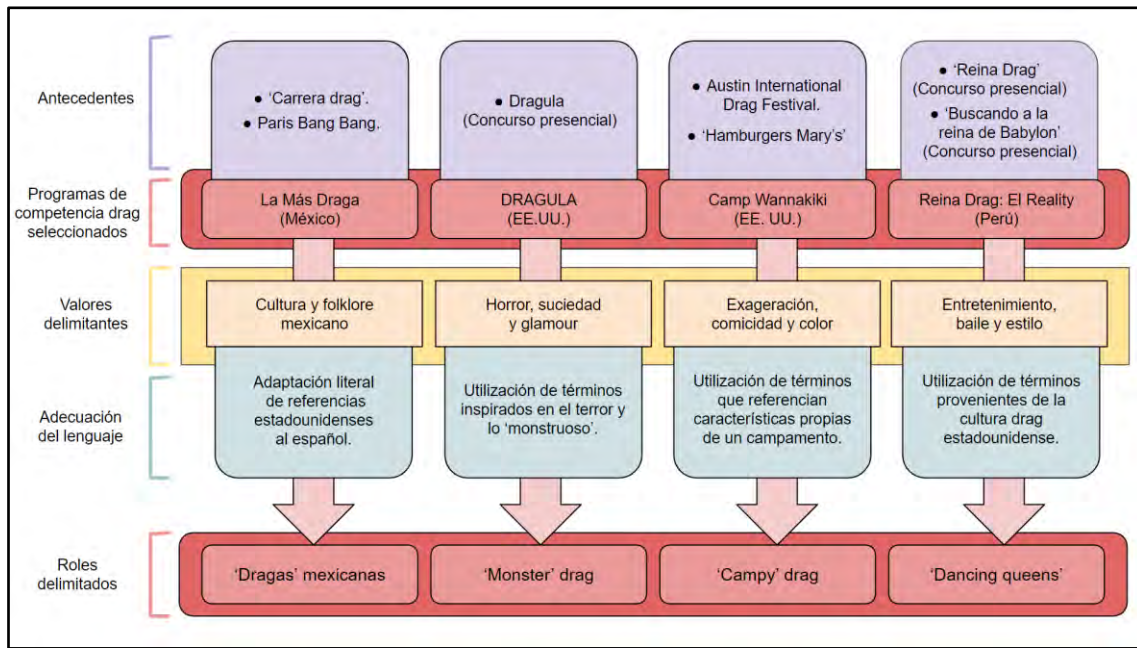


Gráfico 1. Contraste identitario de los casos de estudio. Elaboración propia.

Castán citado en Gonzáles (2001) pone en evidencia al formato de competencia como una guía de instrucciones para la producción audiovisual de todos los contenidos que vayan de acuerdo con ello, estableciendo así la presencia de un carácter seriado en los diferentes programas. Ello confirma lo señalado por Gordillo (2009), quien disecciona cada capítulo en partes tales como la convivencia, los confesionarios, la eliminación, entre otras. Sin embargo, afirma que las reglas bajo las que cada programa somete a sus participantes definen la estructura individual que estos tengan. Siguiendo dicha perspectiva, se pudieron reconocer las secciones claves de los episodios que forman parte de los casos de estudio presentes, descritos en el siguiente gráfico (Gráfico 2):

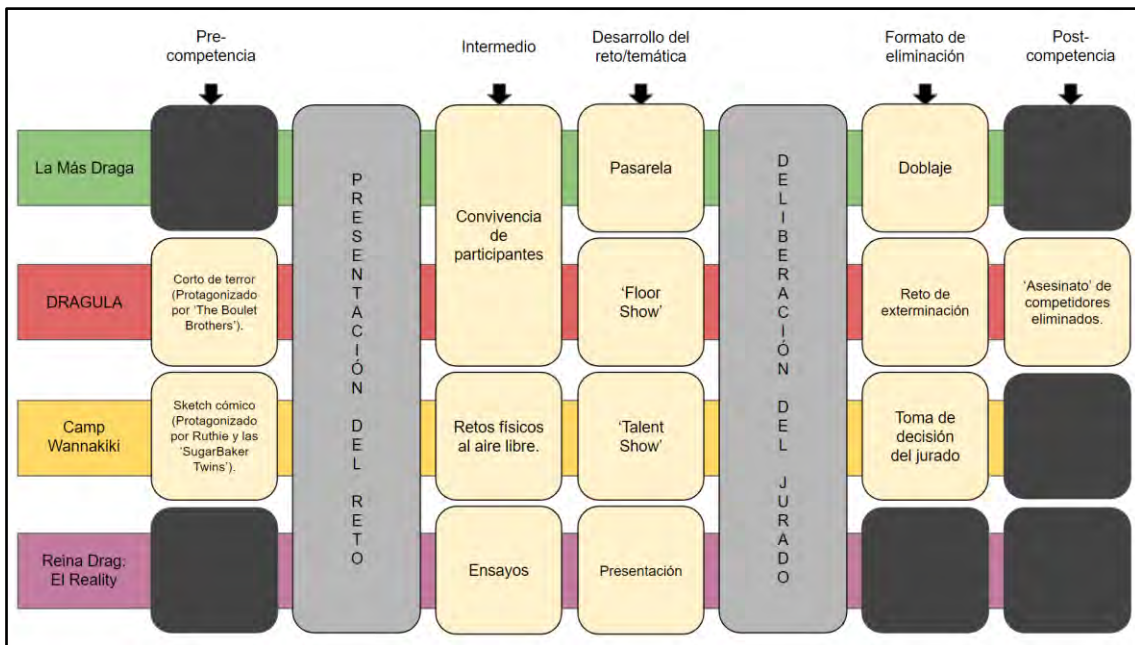


Gráfico 2. Contraste de la estructura narrativa de los casos de estudio. Elaboración propia.

Como puede notarse, si bien existen secciones comunes entre los programas seleccionados, se les reconoce de diferente manera tomando en cuenta la línea del carácter identitario que mantengan. Ello se demuestra, por ejemplo, tanto en el intermedio como en el desarrollo de reto o temática. En el primero mencionado, se refiere a la manera en que los participantes comparten o se preparan para llevar a cabo la performance que corresponda al episodio en que se encuentren. 'La Más Draga' y 'DRAGULA', por su parte, proponen una convivencia tradicional entre los participantes para motivar el intercambio de sus ideas u opiniones. Esta es una manera estándar de llevar a cabo la sección señalada, aprovechando la intimidad de los personajes presentes para poder acercarse lo más posible a lo que Gordillo (2009) denomina la "autenticidad de la vida real" (p.172).

Con eso, da a entender el cómo estas situaciones brindan la cuota de humanidad y caracterización al formato. Sin embargo, queda claro que no todos los casos desarrollan esos conceptos de dicha manera, sino que buscan alternativas para que se mantenga en línea con el resto de los elementos. 'Camp Wannakiki' aprovecha esta parte para complementar su narrativa de estar en un campamento de verano, al hacer que sus participantes realicen retos físicos al aire libre, tales como carreras de obstáculos o de

remo en bote, tiro a la diana, elaborar rutinas de porrista, entre otros. Por otro lado, 'Reina Drag: El Reality' se vale de los ensayos del reto que corresponda según el episodio. Estos muestran desde el cómo los participantes arman una coreografía para los retos de baile hasta la caracterización y detalles que implementan en su performance, todo sostenido por la interacción entre ellas al prepararse. La necesidad de mostrar sus habilidades en los retos refuerza este caso como uno que prioriza la necesidad de encontrar a la 'dancing queen' que busca la competencia.

El carácter identitario de los programas no solo se despliega en la sección que acaba de ser descrita, sino también en la que le sigue dentro de la estructura, que viene a ser la parte en que se presentan los participantes de acuerdo a lo requerido por las temáticas o retos designados. Cada caso tiene una manera característica de denominar este segmento, tal como se puede observar en el Gráfico 2. En 'La Más Draga' es denominado 'pasarela' por la traducción literal a la referencia estadounidense 'runway'. Ello reafirma la importancia de la previa adaptación del lenguaje a todos los elementos que componen al programa mexicano y una resistencia a copiar palabras extranjeras. 'DRAGULA' y 'Camp Wannakiki' utilizan 'floor show' y 'talent show' respectivamente. Este último hace referencia a los actos de talento que se hacen presente en las competencias entre campamentos norteamericanos, siguiendo su respectiva línea narrativa. Por último, 'Reina Drag: El Reality' solo lo llama 'presentación' de manera genérica, careciendo de identidad propia alguna.

El formato de eliminación no es ajeno a esta caracterización particular que se le da a cada una de las secciones, siguiendo más bien el patrón que hasta ahora se mantiene. Nuevamente, en el programa mexicano se utiliza el equivalente traducido de la referencia en inglés. En este caso, 'lipsync battle' se presenta como 'chou de doblaje', lo cual implica un enfrentamiento entre los dos peores participantes por episodio, haciendo ambos la performance de una misma canción simultáneamente. 'DRAGULA' propone más bien un giro más original a este segmento, llamándolo 'reto de

exterminación'. Para evitar ser eliminados, los participantes deben superar sin problemas situaciones que representen determinados miedos. Encontramos, por ejemplo, retos en los que deben aplicarse perforaciones, saltar de un avión en movimiento, comer insectos vivos o animales crudos, etcétera. Ello redondea el valor terrorífico que hace única su propuesta, a lo que se le suma el epílogo que muestran al final de cada episodio.

Es notoria entonces la personalización e individualización que exponen Gonzáles y López (2011) en los elementos descritos por Gonzáles (2001) y que se pueden encontrar en todos los casos de estudio. Eso va desde el concepto hasta el título, complementando con las 'catchphrases' y el tono de la presentación ofrecida a la audiencia. Se identifica también la estructura individual que posee cada episodio como una muestra de la adaptación a la secuencia de acontecimientos que los programas requieren para determinar por completo su carácter identitario (Gordillo, 2009).

4.2. Carácter performativo los programas de competencia drag seleccionados

4.2.1. Propuestas performativas

En cada uno de los episodios analizados, las temáticas solicitadas como parte de los retos varían por los conceptos involucrados y por la manera en que estos son presentados. Las propuestas performativas por programa han variado, encontrando similitudes y diferencias entre ellos. Cabe destacar que, en esta sección fueron tomadas en cuenta las modalidades bajo las que se llevaron a cabo las presentaciones de los participantes seleccionados en sus respectivas competencias.

Como punto de partida, es importante señalar que la performance individual en vivo se mantuvo presente de manera estandarizada en los cuatro formatos. Carlson (2018) reconoce este como el tipo de acto que se separa de la teatralidad al no apearse a la mimesis de un personaje o rol concreto. Más bien, quien desempeña esta performance

explora versiones alternativas, imaginarias o incluso míticas de sí mismo. Es por ello que, implica un carácter introspectivo de por medio, ofrecido por las mismas personas que lo ejecutan.

Lo mencionado se complementa con lo expuesto por Butler (1993) sobre el origen de las 'temáticas', que son ahora solicitadas por los programas de competencia a lo largo de sus respectivos episodios. La autora hace referencia al documental 'Paris is burning' como el antecedente de la demostración de 'autenticidad' en ciertas 'categorías'. El largometraje se centra en la cultura del 'ballroom' que tomó lugar en Nueva York a finales de los años 80, mostrando a las comunidades afroamericanas y latinas de la época evocando identidades que no les pertenecían a través de la performance. Durante estos eventos eran capaces de, al menos por un momento, interpretar a ejecutivos adinerados o a mujeres sofisticadas. Nada podía estar más alejado de su realidad, pero aun así dentro de esa 'fantasía' todo era 'auténtico'.

'La Más Draga', por su parte, es el único caso en el que se encuentran propuestas performativas originales que no fueron replicadas por ninguno de los otros programas. El reto de 'La Más Piñata', por ejemplo, implicaba realizar una performance en duplas entre una participante de la temporada analizada y otra de la anterior como invitada. Debía ser un acto que considere sus habilidades en conjunto y demuestre complicidad entre ambas. En 'La Más Independiente' no solo debían presentarse como personajes de la independencia mexicana, sino que también tenían que escribir y declamar una arenga política en torno al tema del orgullo LGBTQ+. Una última variación se dio en el episodio 'La Más Villana', cuya premisa era llevar a cabo la breve interpretación grupal de una telenovela creada por los mismos participantes. Lo rescatado del presente programa denota la originalidad en las variaciones de performance creadas de manera exclusiva para este espacio.

En paralelo, se reconocieron propuestas ajenas a la estándar compartidas por los programas. Tal es el caso de la performance pre-grabada, cuya finalidad es

complementar a la individual con un video que cumpla con las instrucciones del reto correspondiente. Un ejemplo de esto se dio en el episodio llamado 'Camp Spirit Badge' perteneciente al programa Camp Wannakiki, cuya temática era leyendas de espíritus del bosque. Si bien los y las participantes lucieron y desarrollaron sus conceptos en el 'talent show', en este se presentó simultáneamente un video narrando la historia de los personajes que crearon mientras deambulan por el bosque. Dicho recurso es también utilizado por 'Reina Drag: El Reality' en el episodio titulado 'Infomercial para sex shop'. En este, las participantes presentaron videos promocionales que realizaron de juguetes sexuales de la marca Foreplay. El reto implicaba que hicieran demostraciones sugestivas con los productos y grabaran además una voz en off divertida que sumara al resultado final.

'DRAGULA' es otro de los casos que compartió propuestas performativas con 'Reina Drag: El Reality'. Una de estas fue la performance musical grupal que se dio en los episodios 'Coreografía You Make' y 'Drag Monsters of Rock' respectivamente. En ambos, el elenco de participantes se dividió en dos equipos que presentaran coreografías grupales en los estilos que correspondían a las diferentes canciones utilizadas. La otra propuesta performativa que estos casos comparten fue el de sesión fotográfica, en el que las participantes debían posar siguiendo ciertos parámetros estéticos dependiendo del programa. 'DRAGULA', por su parte, realizó su sesión inspirándose en monstruos u horrores que pudieran habitar un hospital abandonado. En contraposición, 'Reina Drag: El Reality' llevó a cabo la suya con temática basada en muñecas de juguete famosas.

Entonces, tal como se señala en el siguiente gráfico (Gráfico 3), existen intersecciones entre las propuestas performativas de cada programa, así como variaciones propias que se dan dependiendo de la identidad cada programa y lo que quieran transmitir a través de sus retos:

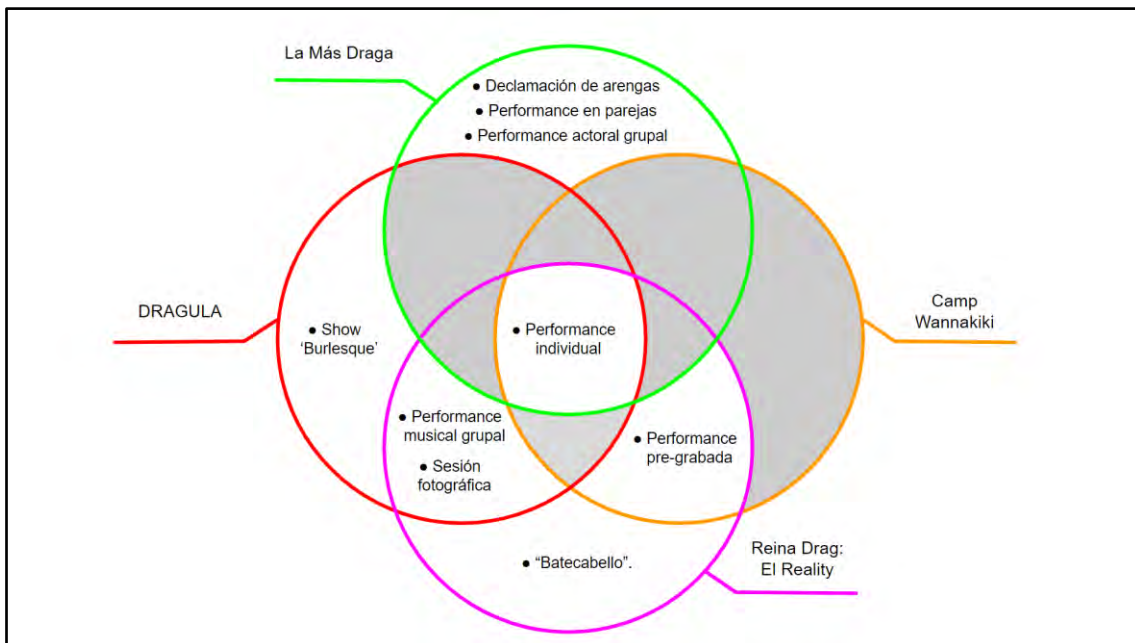


Gráfico 3. Gráfico comparativo de propuestas performativas por caso de estudio. Elaboración propia.

4.2.2. Descripción del repertorio performativo de los participantes

4.2.2.1. Tipos de drag representados

Los tipos de drag presentes en el elenco de los cuatro programas representan un factor importante en el desarrollo y la identidad de cada uno. Ello ofrece, además, una perspectiva general del trabajo de las nuevas plataformas en la construcción de un espacio más diversificado en cuanto a representación, a diferencia de los medios tradicionales. Para reforzar dichos contrastes, también intervienen los factores identitarios correspondientes a los conceptos y premisas de los casos. Asimismo, en un nivel individual por parte de cada participante, influye el género que evoquen en las performances que realicen. Considerando las temporadas seleccionadas como parte de la muestra, se elaboró el siguiente gráfico (Gráfico 4):

Drag Queens	Drag Kings	Faux/Bio Queens	
Sophia Jiménez, Gvajardo, Job Star, Soro Nasty, Amelia Waldorf, Red Rabbit Duo, Leandra Rose, Nina de la Fuente		Alexis 3XL	La Más Draga (Segunda temporada)
Dolly Black, Priscilla Chambers, Louisiana Purchase, Evah Destruction, Yovska, Maddelynn Hatter, Maxi Glamour, St. Lucia, Violencia!	Landon Cyder	Hollow Eve	DRAGULA (Tercera temporada)
Tora Himan, Miss Kitty Litter ATX, Diana Fire, Coco Jem Holiday, Clare Apparently, Vivica Galactica, Barbara Wyre, Carla Uninemclite, Ivanna, Paris Lurux, Debbie Fox	Boris Tudeth		Camp Wannakiki (Segunda temporada)
Dorkha Amanet, Mia Cocaine, Kendra Ross, Baleshka Price, Adhara Delou, Danux The Drag, Zinika Fox, Artemiza Delou, Vegas Carrier, Brihanna Beckett, Lia Simone			Reina Drag: El Reality (Primera temporada)

Gráfico 4. Tipos de drag representados en los casos de estudio. Elaboración propia.

A primera vista, y considerando el total de participantes entre los cuatro programas, se nota un claro desbalance en la exposición de drag queens comparada a la de drag kings o faux/bio queens. Mientras que 'Reina Drag: El Reality' incluye solamente drag queens en su elenco participante, los otros dos tipos de drag cuentan con al menos un representante en los casos de 'La Más Draga' y 'Camp Wannakiki'. 'DRAGULA' es el único que posee cada uno de ellos, teniendo así un cast totalmente diversificado en este aspecto.

En lo que respecta al caso local, cabe destacar que lo limitado de la diversidad del tipo de drag de sus participantes perpetua el aspecto tradicional que lo caracteriza. Ello queda demostrado al ser el único caso que no interpreta a su manera referencias ajenas como las que aparecen en 'RuPaul's Drag Race', basándose más bien en una repetición de su lenguaje y fragmentando la comunidad drag local de la misma manera que se hace en Estados Unidos. Entonces, es factible señalar que la composición de su elenco tiene la misma fuente de inspiración, restringiendo consecuentemente la manera en que este pueda interpretar las propuestas performativas planteadas por el formato.

Por otro lado, entre los participantes de 'DRAGULA' no solo hay drag queens, sino también un 'drag king' y una 'faux/bio queen'. Esto se complementa con la narrativa transgresora y poco común que manejan, deslindándose de esta manera de los elencos estereotípicos que se suelen mostrar en otro tipo de medios. En cuanto a las mujeres que ejercen la masculinidad en sus personajes, es importante denotar el rol secundario o de apoyo que las ha caracterizado a lo largo de la historia afectando el cómo son representadas. Moon (1995) no solo señala ello, sino que también las identifica como víctimas de rechazo producto de la matriz heterosexual que afecta de igual manera a los hombres heterosexuales. Justamente es lo que Halberstam (2005) rescata con respecto al rol que cumplen contenidos como los casos presentes en una verdadera visibilización.

La admisión de un 'drag king' demuestra una predisposición por parte del formato a permitir la representación de un género diferente al femenino, pero sin desentenderse del marco que provee el concepto general de este caso, basado en el terror y lo monstruoso. Lo mismo sucede en 'Camp Wannakiki', pero con la diferencia que la masculinidad ejercida por este tipo de drag debe girar en torno a la comicidad y la exageración para seguir con el concepto de dicho caso. Las masculinidades evocadas son entonces parte de la deconstrucción de la que hablan Halberstam y Sáez (2008), al exponer un humor con énfasis en la teatralidad de la interpretación que cada uno le da al hecho de 'ser hombre'.

Finalmente, encontramos solo dos participantes 'faux/bio queens' en los cuatro casos de estudio, Alexis 3XL y Hollow Eve. La primera ha señalado en diferentes episodios de 'La Más Draga' el cómo se ha sentido discriminada dentro de la comunidad LGBT+ por no ser un hombre personificando la feminidad, como sucede con las populares drag queens. Hollow Eve, por su parte, constantemente defiende a capa y espada su validez como artista dentro del círculo competitivo de 'DRAGULA' para ser aceptada.

Devitt (2006) indica que lo mencionado puede deberse al cómo se ha delimitado la perspectiva del drag a una binariedad cruzada en la que solo un hombre interpretando a una mujer o viceversa puede ser considerado válido. La autora concluye, además, que este arte no depende de una contraposición entre el género original y el performado, sino que se interpreta de esa manera por el molde que ofrecen las drag queens como referentes más representativos en la cultura popular de este tipo (Devitt, 2006; Ouellette, 2014). Lo descrito en el presente y anteriores párrafos demuestran las nuevas oportunidades de representación en las plataformas utilizadas, más para su funcionalidad dentro de ellas deben aún considerar los roles delimitados por cada uno de los formatos.

4.2.2.2. Tratamiento estético por parte de los participantes

Los diferentes participantes de los cuatro programas seleccionados demuestran la extensión de sus personajes a través de diferentes aspectos individuales, entre los que se encuentra su identidad visual. Para que estas pudieran ser descritas, fueron divididas en tres componentes: maquillaje, peinado y vestuario. A su vez, cada uno de ellos fue desagregado en categorías que describen las interpretaciones que se les dio a través de los retos y temáticas planteados episodio tras episodio. Cabe señalar que, dichos valores fueron concebidos luego de que se establezcan como patrones al aparecer constante y repetidamente en la muestra delimitada. Son descritos en el siguiente gráfico (Gráfico 5):

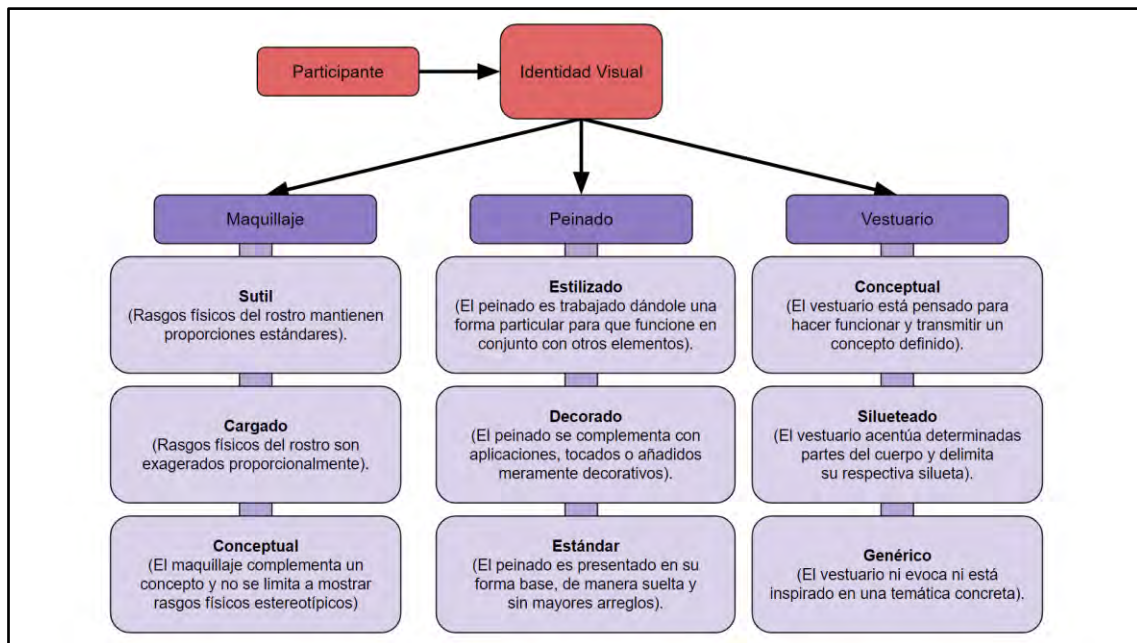


Gráfico 5. Valores desagregados de la identidad visual de artistas drag. Elaboración propia.

Además, al momento de categorizar la identidad visual de cada uno de los participantes de la muestra en base a esos valores, se elaboró la siguiente tabla que toma en cuenta el consolidado de la interpretación que hace cada una de las temáticas propuestas a lo largo de sus respectivas temporadas (Tabla

		MAQUILLAJE			PEINADO			VESTUARIO		
		Sutil	Cargado	Conceptual	Estilizado	Decorado	Estándar	Conceptual	Siluetado	Genérico
La Más Draga	Alexis 3XL		X	X	X	X		X		
	Gvajardo		X	X	X	X		X	X	
	Sophia Jiménez		X	X	X	X	X	X	X	
DRAGULA	Priscilla Chambers			X	X	X		X	X	
	Dollya Black		X	X	X	X		X	X	
	Landon Cyder		X	X	X		X	X		
Camp Wannakiki	Tora Himan	X		X	X	X		X	X	
	Diana Fire		X	X	X	X		X	X	
	Miss Kitty Litter ATX			X	X	X		X		
	Coco Jem Holiday	X		X			X	X	X	
Reina Drag: El Reality	Artemiza Delou	X					X		X	X
	Adhara Delou	X					X		X	X
	Kendra Ross	X					X		X	X
	Lia Simone	X					X		X	X

Tabla 1. Matriz de identificación del tratamiento estético de los participantes de 'La Más Draga', 'DRAGULA', 'Camp Wannakiki' y 'Reina Drag: El Reality'

Puede notarse en la Tabla 1 una clara separación entre 'Reina Drag: El Reality' y el resto de los casos en cuanto a la variedad de estilos visuales presentados por las participantes. Las cuatro participantes del presente programa mantienen los mismos valores, lo cual no sucede en otros casos. Sobre este puede decirse, entonces, que todas las finalistas brindaron maquillaje convencional y tradicional que no acentuaba ningún rasgo físico de sus rostros, peinados estándares con arreglos limitados, y vestuarios que no manejan conceptos determinados pero que realzan ciertas 'curvas' suyas.

Lo último puede deberse al carácter de los retos que el programa local provee, los cuáles en su mayoría requieren demostrar habilidades físicas o para el baile, en el que no suelen haber temáticas o categorías en concreto. Ello sí sucede en la pasarela de las galas presenciales, pero no dentro del formato estudiado. Otra de las razones para la falta de diversidad en la manera en que se muestran las 'queens' del cast es el miedo a tomar riesgos que involucren un cambio de imagen diferente al estereotípico. Adhara, por ejemplo, indica que a pesar de quiso involucrar referencias asiáticas en su estética, prefirió evitar hacerlo por temor al rechazo del público:

Aquí en el Perú no sirve mucho ser diferente, la gente no lo aprecia mucho, sino que prefieren lo de siempre, a una drag que baila y que se tira al piso o se ve de determinada manera. Yo también lo hago, pero a veces creo que me metí mucho a eso, y siento que pude haber hecho más con mi drag. No lo he moldeado como he querido, sino como lo ha querido el público; no está mal, porque al final uno se debe a ellos, pero hubiera tenido otras intenciones con mi personaje. (2020).

El tema del público reaparece en el testimonio de Kendra, bajo un contexto similar en el que es importante gustarles mostrándote de la manera más pulida y 'fishy' que puedas:

Para llegar a ser como estoy ahora me ha costado bastante ganarme a un público y verme bonita, porque de qué te sirve que te maquilles y te veas mal y

al público no le guste. Es por eso que he aprendido a verme bien, y hay que gastar para eso. Mi personaje asume bastantes retos, pero más que todo me gusta verme bien 'fishy' (2020).

Como ejemplo de lo señalado en la tabla, vale destacar lo sucedido en el episodio 4 llamado 'Batecabello'. En este reto, no hubo temática solicitada para ninguno de los componentes de la identidad visual previamente mencionados. Las participantes asistieron con lo que consideraran más conveniente para llevar a cabo el reto. En cuanto al maquillaje, si bien Adhara (Imagen 21) y Artemiza (Imagen 22) implementaron algunos colores llamativos en los suyos, no cuestionaron la posición o tamaño de los rasgos de su rostro ya preestablecidos. Lo mismo sucede con Lia (Imagen 23) y Kendra (Imagen 24); salvo que ellas utilizaron colores más apagados e incluso en menores proporciones. De igual manera, los peinados que llevan puestos son sencillos y mantienen un estilismo simple.



Imagen 21. Confesionario 'Batecabello' de Adhara Delou



Imagen 22. Confesionario 'Batecabello' de Artemiza Delou

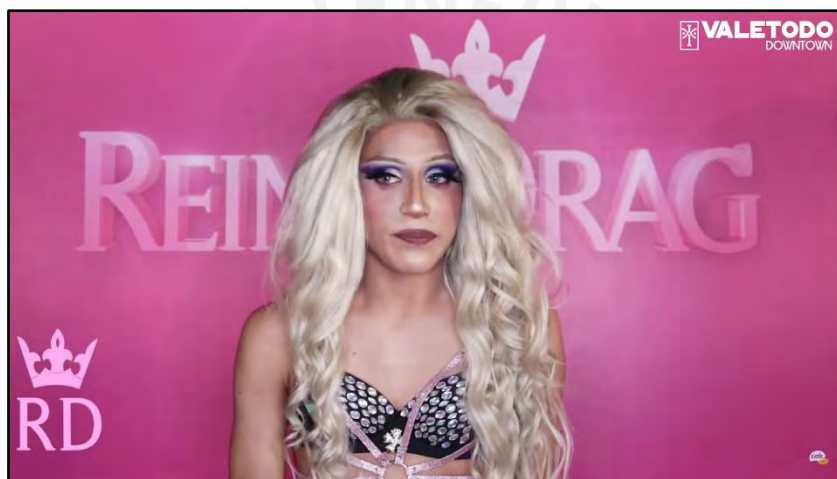


Imagen 23. Confesionario 'Batecabello' de Lia Simone



Imagen 24. Confesionario 'Batecabello' de Kendra Ross

Los vestuarios correspondientes (Imagen 25, Imagen 26, Imagen 27, Imagen 28) no siguen una línea específica, sino que fueron elegidos dándole importancia a la ejecución del reto del baile denominado 'batecabello':



Imagen 25. Look 'Batecabello' de Adhara Delou



Imagen 26. Look 'Batecabello' de Artemiza Delou



Imagen 27. Look 'Batecabello' de Lia Simone



Imagen 28. Look 'Batecabello' de Kendra Ross

Es notoria la similitud de siluetas utilizadas en este caso particular por parte de las cuatro participantes, teniendo todas como base un corsé que define su cintura y deja sus piernas libres. Ya sea por el carácter de los retos que ofrece 'Reina Drag: El Reality' o la decisión propia de los participantes de tomar un camino seguro hacia la aprobación del público, el tratamiento estético que brindan para sus propios personajes se encuentra uniformizado.

El resto de los casos se relacionan de manera más notoria, al contar con una diversificación visual más representativa pero enmarcada por los conceptos que cada uno de ellos maneja. Por ejemplo, con respecto al maquillaje cargado, en cada uno de los programas restantes hay al menos un participante que lo ha utilizado para la temática

que le haya correspondido. Tales son los casos de Dolly Black ('DRAGULA'), Alexis 3XL ('La Más Draga') y Diana Fire ('Camp Wannakiki'). La primera se valió de este recurso acentuando sus ojos en los episodios 'The Lesser Of Two Evils' (Imagen 29) y 'Le Freak' (Imagen 30) en los que las categorías eran supervillanas y fenómenos de circo, respectivamente.



Imagen 29. Maquillaje de Dolly Black para la categoría 'Supervillanas'



Imagen 30. Maquillaje de Dolly Black para la categoría 'Fenómenos de circo'

Alexis 3XL hizo lo mismo en 'La Más Draga' para el episodio llamado 'La Más Religiosa' en el que personificó al Santo Niño de Atocha (Imagen 31).



Imagen 31. Maquillaje de Alexis 3XL para la categoría 'La Más Religiosa'

Diana Fire también agrandó sus ojos, pero utilizando delineador en la parte superior de los mismos. También, desproporcionó sus labios, pintándolos sobre su barba en un exagerado tamaño (Imagen 32). Todo ello para el episodio 'Mile High Club', cuya temática para el 'talent show' era 'fuera de este planeta'.



Imagen 32. Maquillaje de Diana Fire para la categoría 'Fuera de este planeta'

Los tres utilizan la misma 'desproporción' bajo sus propias perspectivas y limitaciones dentro de cada uno de sus programas. Además la Imagen 32 sirve para ejemplificar el maquillaje conceptual, ya que no funciona de manera independiente, sino que se sostiene del resto de componentes incluidos en la visualidad del participante para transmitir correctamente un personaje. Ello es demostrado por Landon Cyder

(‘DRAGULA’) en el episodio ‘No Throw Aways, Not Recycled’, cuyo reto era tener que crear un ‘look’ utilizando basura verdadera.

En su ‘floor show’, el drag king se presentó vistiendo nada más que una cola de sirena y unos arneses enredados en su cuerpo, todos decorados con elementos de plástico desechados (Imagen 33). Como base para la parte superior de su cuerpo utilizó un top desnudo verde, color que tuvo continuidad en su rostro y manos gracias al maquillaje utilizado (Imagen 34). Tenía pintura negra en la boca y en los labios, que era el mismo color de las lágrimas caídas que se había puesto debajo de los ojos (Imagen 34). Su peluca, además, estaba cubierta de restos de papeles y cartones pintados de negro; lo mismo con la barba blanca que llevaba puesta (Imagen 35). Claramente, la idea detrás de todo ello era la contaminación marítima.

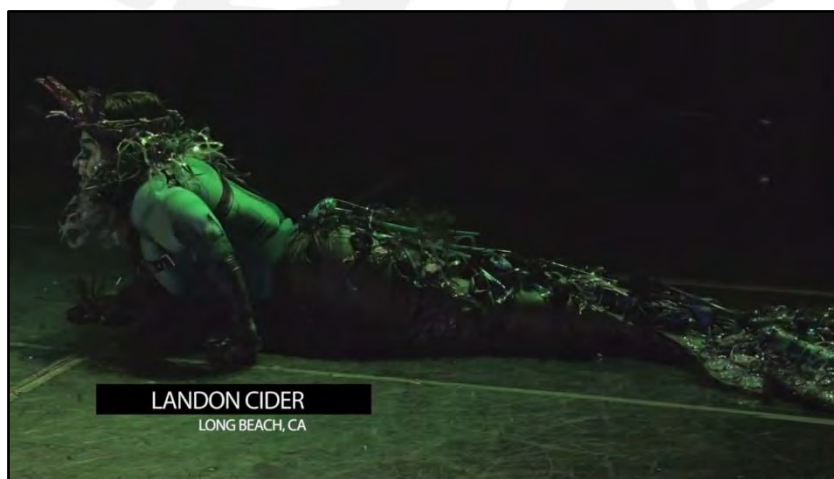


Imagen 33. Traje de Landon Cyder para la categoría ‘Reciclaje’



Imagen 34. Maquillaje de Landon Cyder para la categoría 'Reciclaje'



Imagen 35. Maquillaje de Landon Cyder para la categoría 'Reciclaje'

Otra participante que utilizó de similar manera los componentes visuales de una presentación suya fue Alexis 3XL ('La Más Draga') en el episodio 'La Más Independiente', en el que se presentó como el ángel de la independencia mexicana. Para esto, se pintó de pies a cabeza de plomo metalizado, complementado con un vestido del mismo color en una tela que daba la misma sensación (Imagen 36). Si bien su peluca no fue la más elaborada, servía como referencia al monumento original que sirvió de inspiración en la realización de esta estética (Imagen 37). Las alas que lleva puestas en la parte posterior de su vestuario justifican el resto de los elementos y deja claro el mensaje a transmitir (Imagen 36).



Imagen 36. Atuendo de Alexis 3XL para la categoría 'La Más Independiente'



Imagen 37. Atuendo de Alexis 3XL para la categoría 'La Más Independiente'

En otros casos, no es tan textual o literal el tomar un concepto ya preexistente, sino que también puede ser creado por los propios participantes. Ello sucede con Miss Kitty Litter ATX ('Camp Wannakiki') en el episodio 'Queen of camp!'. El 'look' del 'talent show' ensambla todos los componentes de su identidad visual, basándose en una paleta de colores definida e interpretada de manera no tradicional. Tanto su maquillaje (imagen 38) como su vestuario (Imagen 39) son conceptuales, y su peinado (Imagen 38) se encuentra decorado con flores de las mismas tonalidades. Todos los elementos se encuentran en armonía unos con otros. Cabe recalcar que, por tratarse del final de temporada, no hubo categoría definida; aun así, Miss Kitty fue capaz de brindar un carácter visual uniformizado.



Imagen 38. Maquillaje de Miss Kitty Litter ATX para la categoría 'Reina del Camp'



Imagen 39. Atuendo de Miss Kitty Litter ATX para la categoría 'Reina del Camp'

Estos tres últimos casos mencionados contrastan con respecto al tipo de interpretación que se le da a los retos de los formatos a los que pertenecen. Sin embargo, el patrón de utilidad que le dan a sus elementos visuales es similar en cada uno; todos desarrollan conceptos distintivos a su propio estilo. Otra de las funciones comunes de estos componentes es el de cuestionar los límites de los géneros representados, al extender el espectro de lo que se espera de ellos por medio de personajes que así lo requieren. En 'DRAGULA' ello se aprecia por parte de Dollya Black en el episodio 'Drag Monsters Of Rock'. Siendo una 'drag queen', la premisa que se tiene al respecto de ella es el carácter 'femenino' propio de evocar a una mujer. Sin embargo, en el 'floor show' mencionado, esa no es su prioridad. Se demuestra en el maquillaje, poniendo en la parte

inferior de cada uno de sus ojos triángulos alargados de colores verde y blanco (Imagen 40). Este último es el color de los pupilentes que lleva como añadido, dando la ilusión que es un desgarro al combinarlo con la pintura de esa parte de su rostro (Imagen 40). De la misma forma, las hombreras que lleva en la parte superior de su traje son enormes, y traen calabazas encima de estas y de su casco (Imagen 41). Asimismo, su vestuario consta de unas tiras que dejan ver su cuerpo original (Imagen 42).



Imagen 40. Maquillaje de Dolly Black para categoría 'Monstruos del Rock'



Imagen 41. Maquillaje de Dolly Black para categoría 'Monstruos del Rock'

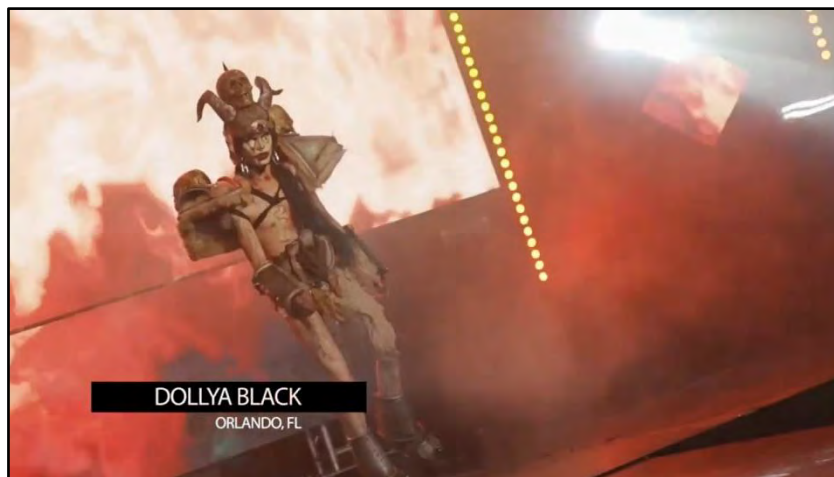


Imagen 42. Atuendo de Dolly Black para categoría 'Monstruos del Rock'

Sophia Jiménez ('La Más Draga'), por su parte, se pinta una barba en el episodio 'La Más Independiente' para caracterizar al político mexicano Vicente Guerrero. Resaltan también sus pestañas más acentuadas y gruesas en comparación a otras oportunidades en las que manejó dichos elementos de su rostro de forma más sutil. Asimismo, se nota el sombreado en el mentón, con la finalidad de dar la ilusión de que se trata de una barbilla masculina (Imagen 43). El vestuario que utiliza tiene corte silueteado, pero maneja elementos del traje original del personaje que transmite en la pasarela, tal como los botones y cadenas (Imagen 44). Si bien en el caso interior se trataba de una interpretación libre y dispersa de la feminidad de Dolly, en esta queda claro que Sophia evoca a un hombre, siendo ella una 'drag queen'.



Imagen 43. Maquillaje de Sophia Jiménez para la categoría 'La Más Independiente'



Imagen 44. Maquillaje de Sophia Jiménez para la categoría 'La Más Independiente'

Un caso en el que no queda claro género alguno, lo cual es parte también de deconstruirlo, es el 'look de Miss Kitty Litter ATX ('Camp Wannakiki') en el episodio 'Squirrel Friends'. La temática correspondiente era criaturas mágicas, para lo que la 'drag queen' quiso reflejar el conejo del cuento de 'Alicia en el país de las maravillas'. Para esto, utilizó una máscara que cubría la parte superior de su rostro, dejando entrever solamente sus ojos (Imagen 45). La mitad descubierta estaba pintada de color blanco que contrastaba con el rosado de una gran nariz que se había colocado. Su traje conceptual funciona con el personaje y el resto de los componentes (Imagen 46).



Imagen 45. Maquillaje de Miss Kitty Litter ATX para la categoría 'Criaturas mágicas'



Imagen 46. Atuendo de Miss Kitty Litter ATX para la categoría 'Criaturas mágicas'

El corte distintivo de cada uno de los programas permite la versatilidad del tratamiento estético de los participantes en torno a las categorías y retos que propongan, considerando las limitaciones de cada uno en cuanto a los valores que deben resaltar. Aun así, se demuestra el cómo a pesar de ello hay una intención de tomar riesgos con respecto a lo mostrado en los escenarios por parte de 'La Más Draga', 'DRAGULA' y 'Camp Wannakiki'; cosa que se encuentra aún muy limitada en 'Reina Drag: El Reality'.

4.2.2.3. Tratamiento performativo por parte de los participantes

La puesta en escena por parte de los artistas 'drag' de la muestra puede verse descrita por un repertorio de actos performativos que cargan consigo determinados valores evocados en sus presentaciones, los cuales tienen como objetivo transmitir una sensación o concepto determinado.

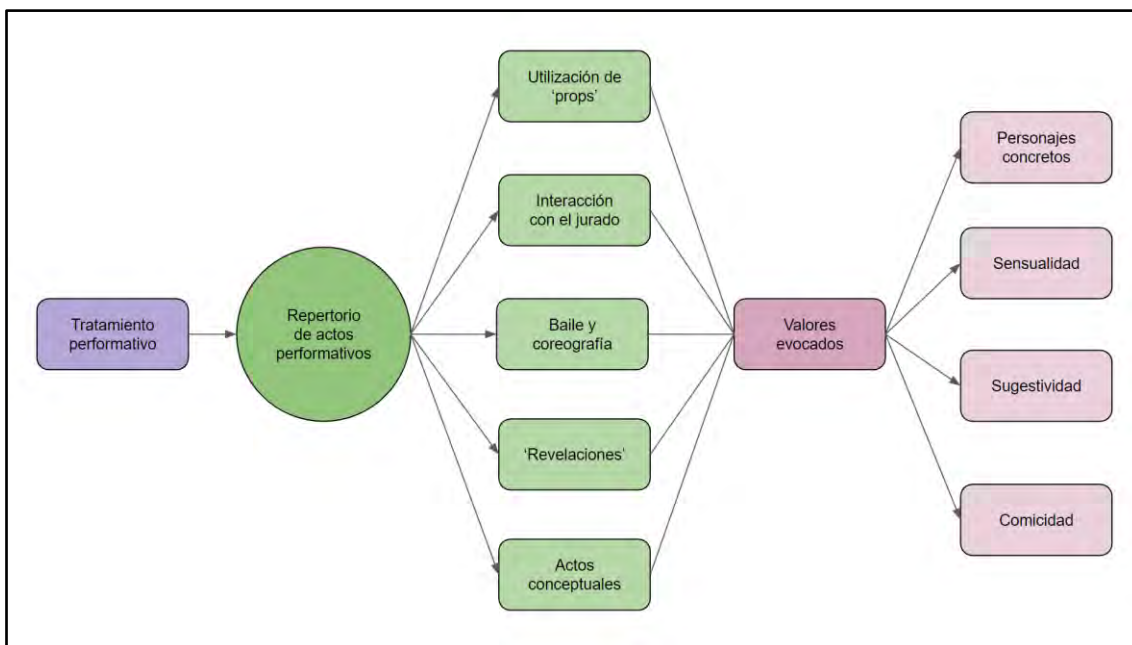


Gráfico 6. Descripción del tratamiento performativo propuesto por artistas drag. Realización propia.

Tal como se señala en el Gráfico 6, y considerando los cuatro casos de estudio, pudo notarse puntos en común entre las acciones realizadas por los participantes de cada programa. Estos serían la utilización de 'props' o accesorios, interacción física con el jurado, coreografías ensayadas, 'revelaciones' y actos conceptuales. Si bien la mayoría se define por sí solo, cabe señalar que el penúltimo se refiere a la utilización de un factor sorpresa en el que se 'revelen' elementos físicos nuevos durante una misma performance. Mientras tanto, los 'actos conceptuales' se dan cuando los movimientos utilizados refieren a una narrativa en torno a una idea concreta. Por otro lado, fueron distinguidos cuatro valores evocados como producto del repertorio de acciones señaladas: personajes concretos, sensualidad, sugestividad y comicidad.

La aplicación de cada una de las variables indicadas por parte de cada participante de la muestra fue tomada en cuenta para la realización de la siguiente tabla:

		REPERTORIO DE ACTOS PERFORMATIVOS					VALORES EVOCADOS			
		Utilización de 'props'	Interacción con el jurado	Baile y coreografía	'Revelaciones'	Actos conceptuales	Personajes concretos	Sensualidad	Sugestividad	Comicidad
La Más Draga	Alexis 3XL	X			X	X	X			
	Gvajardo	X		X	X	X	X	X		
	Sophia Jiménez	X		X	X	X	X	X		
DRAGULA	Priscilla Chambers	X				X	X			
	Dollya Black	X				X	X	X	X	
	Landon Cyder	X				X	X		X	
Camp Wannakiki	Tora Himan	X	X		X	X	X		X	X
	Diana Fire	X	X		X	X	X	X	X	X
	Miss Kitty Litter ATX	X	X			X	X		X	X
	Coco Jem Holiday	X	X			X	X		X	X
Reina Drag: El Reality	Artemiza Delou	X		X				X	X	X
	Adhara Delou	X		X				X	X	X
	Kendra Ross	X		X				X	X	X
	Lia Simone	X		X				X	X	X

Tabla 2. Matriz de identificación del tratamiento performativo de los participantes de 'La Más Draga', 'DRAGULA', 'Camp Wannakiki' y 'Reina Drag: El Reality'

De la Tabla 2 pueden desprenderse ciertos hallazgos a primera vista. En cuanto al repertorio de actos performativos, se nota como todos los personajes se valieron de 'props' o accesorios en algún momento de la competencia para sus respectivas 'performances'. Asimismo, los 'actos conceptuales' toman lugar en tres de los cuatro casos de estudio, dejando fuera a 'Reina Drag: El Reality'. Ello podría justificarse por el formato que manejan y el hecho de que las temáticas o categorías se llevan a cabo en las galas presenciales, donde si habría oportunidad de desarrollar una línea conceptual en base a las acciones que realicen. En lo que si toman presencia es en el aspecto de 'baile y coreografía', lo cual confirma el rol delimitado por dicho programa, que vendría a ser el de 'dancing queen'. Asimismo, hay una necesidad de, mediante los retos, empujar a las 'drag queens' a mostrar esa parte suya para probarse en el marco de lo que solicita la discoteca en la que buscan trabajar.

'Camp Wannakiki' y 'La Más Draga', por otro lado, son los que más variedad de actos performativos han presentado a lo largo de sus respectivas temporadas. Al primero solo le faltó implementar 'baile y coreografía' para contar con todos; mientras que, al segundo, 'interacción con el jurado'. A pesar de ello, se notan diversificadas las acciones realizadas por parte de los participantes. Esto podría deberse a que son los programas más detallados conceptualmente entre los cuatro, buscando ambos mantener ciertas 'ilusiones' vivas; tanto la del espacio totalmente mexicano libre de referencias extranjeras, como también la del campamento de verano dirigido por dos drag queens gemelas. Ello se replica en los retos que poseen, a su vez, ejes diferenciales propios y, consecuentemente, resuenan en la interpretación que se les da cuando son realizados. 'DRAGULA' no se queda atrás, puesto que las categorías solicitadas giran en torno al rol delimitado del 'monster drag'. Sin embargo, para dejarlo claro se valen solamente de trabajar conceptos en torno a recursos físicos que los complementan o justifican.

Con respecto a los valores evocados, todos los participantes de los tres primeros programas en algún momento hicieron referencia a personajes concretos. De igual

manera, en cada caso de estudio se tuvo la intención, al menos por parte de solo uno de los finalistas, de expresar sensualidad. Queda claro que ninguno de los roles delimitados se cierra a ello, sino más bien en la forma en que lo interpreten. La manera en que se evoque este valor en 'DRAGULA', por ejemplo, no funcionaría en 'Cam Wannakiki'. Este último resalta además por ser el único programa que contó con todas las variables de ese rubro. A este le sigue 'DRAGULA' por dejar fuera 'comicidad' y luego 'La Más Draga', en el que hubo ausencia de lo mismo y de la sugestividad. 'Reina Drag: El Reality' fue capaz de jugar con los tres últimos valores, más no el de personajes concretos por la falta de actos conceptuales, como se mencionó anteriormente.

A continuación, se procederá a detallar casos concretos que demuestren lo mencionado en párrafos previos. En cuanto la utilización de 'props' en cada uno de los programas se notó que todos lo incluyen de alguna u otra manera, para complementar su presentación y hasta darle una identidad más clara a los personajes que desarrollan en el escenario. Tal es el caso de Landon Cyder ('DRAGULA') en el episodio 'Don't Suck', cuyo 'floor show' tenía temática de vampiros. Para llevarlo a cabo, Landon se presentó como uno que fue mariachi en vida, valiéndose en su performance de tres accesorios claros: un abanico con una trompeta pintada, un taco y cerveza. El primero lo utiliza al inicio, colocándose en la boca como si fuera real y en verdad estuviera tocándola (Imagen 47). El segundo lo saca de su ropa interior, haciendo referencia a un falo, para comérselo (Imagen 48). La botella de vidrio del tercer elemento lleva una inscripción visible en la etiqueta que dice 'Fuck Your Wall' que se traduce como 'A la mierda tu muro' (Imagen 49). Al tomársela, nos damos cuenta que realmente tiene sangre y no cerveza (Imagen 50).



Imagen 47. Atuendo de Landon Cyder para la categoría 'Vampiros'



Imagen 48. Atuendo de Landon Cyder para la categoría 'Vampiros'



Imagen 49. Recurso utilizado por Landon Cyder para la categoría 'Vampiros'



Imagen 50. Recurso utilizado por Landon Cyder para la categoría 'Vampiros'

La utilización de todos los recursos en conjunto hace referencia a la 'xenofobia' atribuida al presidente Donald Trump por parte de la comunidad latina y, específicamente, la mexicana. Así, la lectura que se hace en la botella remite al famoso muro que iba a construir para delimitar la frontera territorial de Estados Unidos. En cuanto a la sangre, funciona como parte de la categoría, pero implementada de manera creativa a través del accesorio que la contenía. Estos sirven para contar una historia, establecer un personaje concreto, que queda clara junto al resto de elementos que involucre el participante en su performance, como sucede con Landon.

En 'La Más Draga', resalta la importancia de los 'props' en dos presentaciones por sobre las otras. El primero es de Gvajardo en el episodio 'La Más Típica', cuya categoría era vestir trajes de una región mexicana a elección propia. La participante mencionada evoca a una aguadora de Michoacán. Para esto, no solo usa su exageradamente larga trenza con moños como elemento importante de su performance (Imagen 51), sino que también lleva un jarrón blanco en la cabeza (Imagen 52). De este caen papeles azules que simulan agua cuando ella inclina la cabeza (Imagen 53), dándole vida al concepto que buscaba transmitir.



Imagen 51. Presentación de Gvajardo para la categoría 'La Más Típica'



Imagen 52. Presentación de Gvajardo para la categoría 'La Más Típica'



Imagen 53. Presentación de Gvajardo para la categoría 'La Más Típica'

En este caso también entra a tallar la 'revelación', puesto que Gvajardo se desprende de su falda negra larga (Imagen 54) para mostrar que debajo trae un 'bodysuit' (Imagen

55). Con este, a su vez, evoca sensualidad al realizar movimientos que realzan su silueta y su lado coqueto (Imagen 56).



Imagen 54. Presentación de Gvajardo para la categoría 'La Más Típica'



Imagen 55. Presentación de Gvajardo para la categoría 'La Más Típica'



Imagen 56. Presentación de Gvajardo para la categoría 'La Más Típica'

Otro de los ejemplos en el mismo programa es la presentación de Alexis 3XL en el programa 'La Más Villana'. Para esto, ella se presenta como el villano de la novela infantil 'Serafín'. En su performance, lleva consigo una pequeña jaula que contiene el muñeco de un hombre con las características del protagonista de la novela (Imagen 57). Primero, lo 'atterra' con una serpiente falsa que tiene en la otra mano (Imagen 57), y luego lo deja en el piso para apuntarlo con chispas artificiales que salen de su bastón (Imagen 58). Originalmente, esto es lo que intenta hacer el personaje que Alexis representa a su opositor en la ficción de la que son parte. Nuevamente, se evoca a un personaje en concreto, lo cual se refleja no solo en las acciones ya mencionadas, sino también en los gestos que hace la participante mientras las aplica (Imagen 59).



Imagen 57. Presentación de Alexis 3XL para la categoría 'La Más Villana'



Imagen 58. Presentación de Alexis 3XL para la categoría 'La Más Villana'



Imagen 59. Presentación de Alexis 3XL para la categoría 'La Más Villana'

Por otra parte, en 'Reina Drag: El Reality', Lia Simone hace lo propio en el episodio 'Infomercial para Sex Shop'. El reto era llevar a cabo un video como el que señala el título mencionado, utilizando juguetes sexuales de la marca 'Foreplay'. Considerando esta premisa, la presencia de la sugestividad es casi innegable, más Lia utilizó la oportunidad para añadirle comicidad. Esto lo hizo al presentarse pelando y comiendo un plátano (Imagen 60), que luego dejó al 'percatarse' que la estaban grabando (Imagen 61). A los gestos le sumó la frase que utilizó al inicio de manera satírica, la cuál era 'Soy Lia, soy mujer'. Posterior a ello, al explicar el producto (Imagen 62), le dio incluso un nuevo nombre que se prestaba para la comedia. En conjunto, es un buen ejemplo de la intersección entre los dos valores evocados mencionados.



Imagen 60. Infomercial de Lia Simone



Imagen 61. Infomercial de Lia Simone

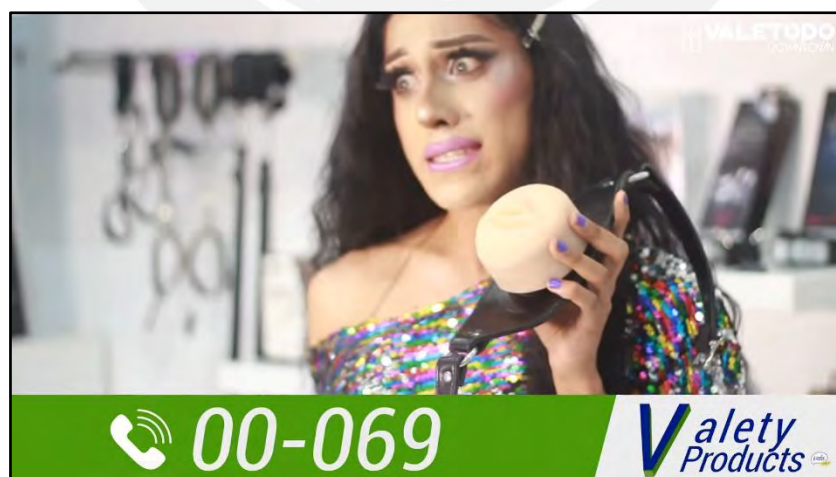


Imagen 62. Infomercial de Lia Simone

Diana Fire ('Camp Wannakiki') une también la comicidad y sugestividad en el episodio 'Crafty Beaver', cuyo reto era elaborar un atuendo navideño con materiales caseros. Ella

lo desarrolla a través de 'revelaciones' que hace conforme va avanzando su performance. Al aparecer en el escenario, se nota un bulto en su entrepierna que tiene un nudo con cinta brillante encima (Imagen 63), como si fuera un regalo. Al caminar lo va desanudando (Imagen 64), hasta llegar al jurado (Imagen 65) y mostrar que se trata de una pequeña caja de regalo que destapa frente a ellos, sin encontrar nada dentro (Imagen 66). Hace referencia tácita a un falo, pero de manera cómica por medio de la categoría navideña de ese 'talent show' y la gestualidad que propone (Imagen 63).



Imagen 63. Presentación de Diana Fire para la categoría 'Atuendo Navideño'



Imagen 64. Presentación de Diana Fire para la categoría 'Atuendo Navideño'



Imagen 65. Presentación de Diana Fire para la categoría 'Atuendo Navideño'



Imagen 66. Presentación de Diana Fire para la categoría 'Atuendo Navideño'

Si bien en este caso la interacción con el jurado es limitada, ya que solo les muestra lo que sucedía, ha habido oportunidades para los participantes del mismo programa de interactuar físicamente con ellos. Tal es el caso de Tora Himan, en el episodio 'Beef Cake', que tenía como temática usar una vestimenta que remita a alguna comida. La 'drag queen' en mención no solo se vistió como plátano, sino que llevó algunos como 'prop' que se comió ella misma (Imagen 67) y otro que puso en la boca de Ruthie, 'camp counselor' y jurado fijo del programa (Imagen 68).



Imagen 67. Presentación de Tora Himan para la categoría 'Comida'



Imagen 68. Presentación de Tora Himan para la categoría 'Comida'

Los actos conceptuales también se hicieron presentes en los casos de estudio como parte del presente repertorio performativo. Ello sucede por ejemplo en el episodio 'The Operate Theatre' por parte de Priscilla Chambers. El 'floor show' en dicha oportunidad estaba basado en la temática de hospital de horrores. Para este, Priscilla se transformó en un animal no definido (Imagen 69) que dio a luz a su cría en el escenario (Imagen 70). Luego de esto, lo cargó y levanto varias veces (Imagen 71), además de darle besos (Imagen 72), ejerciendo una cruda y retorcida versión de la maternidad no humana, llevando dicho personaje al máximo a través de su performance. Su acto conceptual gira en torno al hecho que es una especie muy diferente al que ella es en realidad, pero comparte el concebimiento de un hijo y eso la hace una madre, que es como actúa.



Imagen 69. Presentación de Priscila Chambers para la categoría 'Hospital de Horrores'

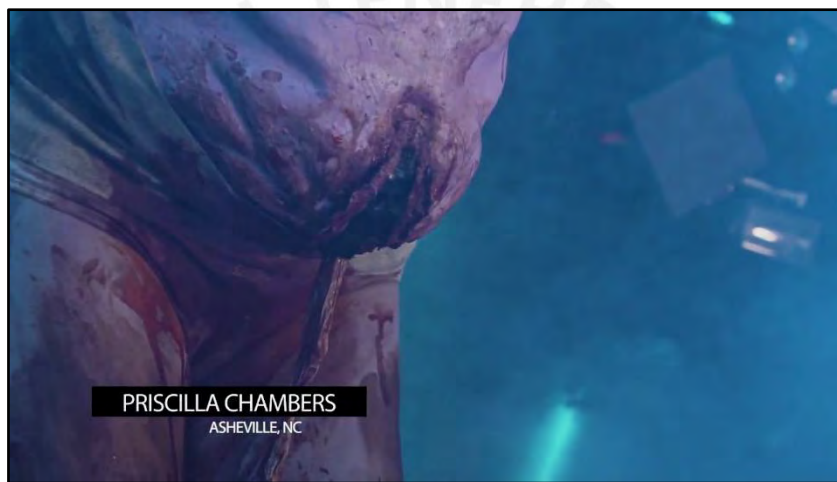


Imagen 70. Presentación de Priscila Chambers para la categoría 'Hospital de Horrores'

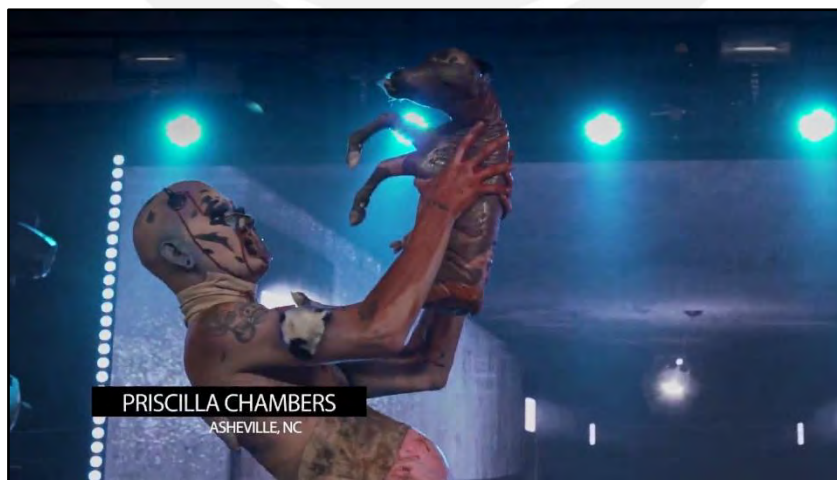


Imagen 71. Presentación de Priscila Chambers para la categoría 'Hospital de Horrores'



Imagen 72. Presentación de Priscila Chambers para la categoría 'Hospital de Horrores'

Por otro lado, en 'La Más Draga', Sophia Jiménez plantea desde otra perspectiva la reidentificación de su personaje con otro tipo de ser. Al tratarse del episodio 'La Más Piñata', ella no escoge interpretar a un animal, sino más bien a ese objeto. Se vale de un cambio que lleva a cabo con revelaciones, con movimientos acordes a la situación. En esta pasarela contaron con el apoyo de una competidora de la primera temporada, por lo que fue una presentación entre ella y Deborah La Grande (Imagen 73). Hacen una rutina en la que esta última simula golpear a Sophia con un bate, mientras que ella se mueve de lado a otro como si fuera una piñata colgando de una cuerda (Imagen 74). Llegado un punto, Deborah le quita a Sophia la peluca y el vestuario de papel maché que lleva puesta para revelar que trae otro maquillaje y atuendo debajo (Imagen 75). Cierran la presentación con Sophia sujeta por Deborah, como si hubiera logrado romper la piñata y quedarse con ella (Imagen 76). Como vemos, este objeto inanimado cobra vida a través de los movimientos y gestos que la 'drag queen' mencionada propone para realizar el reto encargado.



Imagen 73. Presentación de Sophía Jiménez para categoría 'La Más Piñata'



Imagen 74. Presentación de Sophía Jiménez para categoría 'La Más Piñata'



Imagen 75. Presentación de Sophía Jiménez para categoría 'La Más Piñata'



Imagen 76. Presentación de Sophía Jiménez para categoría 'La Más Piñata'

A partir de ello, se puede señalar que el tratamiento performativo desarrollado por cada uno de los participantes no solo se ciñe a la narrativa que tenga cada uno de los programas, sino también a las condiciones de los retos presentados por episodio y el estilo de drag que sea requerido para los mismos. Así, es necesaria una adaptación por parte de los participantes a dichos estándares para que puedan sobresalir competitivamente en el formato y sean criticadas positivamente, tal como lo señala Gordillo (2009). Los anfitriones de 'DRAGULA', por ejemplo, señalan siempre al momento de iniciar la deliberación lo siguiente: 'No estamos aquí para juzgar su drag. El drag es arte, y el arte es subjetivo. Lo que estamos juzgando es su drag en lo que respecta a la competencia'. Es así como los actos performativos se subordinan a las reglas antepuestas por la competencia para que sean llevados a cabo según lo esperado.

4.2.3. Valores normalizados y no normalizados presentes en los actos performativos de los casos de estudio

En la parte anterior del presente trabajo se sentaron las bases de lo que determinaron los diferentes programas seleccionados en torno al tipo de drag presente en la competencia, el tratamiento estético y el performativo. A continuación, se procederá a determinar el carácter normalizado o no normalizado de estos, tomando como eje de lo

'normal' al antecedente más representativo de este tipo de contenidos en medios masivos, 'RuPaul's Drag Race'. Ello se debe a la notoria influencia que ha demostrado tener en la realización de los casos de estudio y la respectiva concepción identitaria de cada uno.

Es importante señalar también el cómo este programa ha instituido sus propios parámetros en la escena drag internacional gracias al alcance que tiene dentro de la cultura mainstream popular. Diana Fire (2019), participante de la segunda temporada de Camp Wannakiki, así lo establece:

RuPaul's Drag Race te ofrece algo que es bastante digerible. Lo podemos ver todos los días y disfrutarlo sin problemas, ha hecho bastante porque la gente se sienta cómoda con el drag y lo acepte. Sin embargo, gracias a eso ahora nos hacemos una idea de lo que un buen drag se supone que es. Ha hecho bastante bien, pero también creó una caja limitada para lo que hacemos. (Traducción propia).

Esta cita va en la línea de lo que menciona Buck (2019) con respecto al 'drag homogeneizado' que busca este formato en particular, que se debe al mercado mediático y la producción de mercancía a través de su respectiva marca. Utiliza para el mismo fin promocional a las participantes, valiéndose de identidades drag automáticamente reconocibles y apegadas a lo que la producción busca en su 'próxima superestrella drag'. Además, Lawlor y Nale (2014) señalan que la validación de estos valores en espacios de encuentro con tanta exposición como este hace que sean consecuentemente instituidos como la norma diferenciadora a seguir. Tomando dichos puntos en cuenta, la normalización ejercida por este caso ha sido clara, ya que es avalada por el registro de prácticas performativas en las que realzan maneras concretas de llevarlas a cabo para así poder ganar toda la competencia.

Producto de las entrevistas realizadas y el recojo de información, se establecieron determinados valores como los que pertenecen a la 'norma' diferenciadora, planteados en el Gráfico 7, para posteriormente utilizarlo como el punto de comparación a tomar en cuenta al catalogar los programas de la muestra.

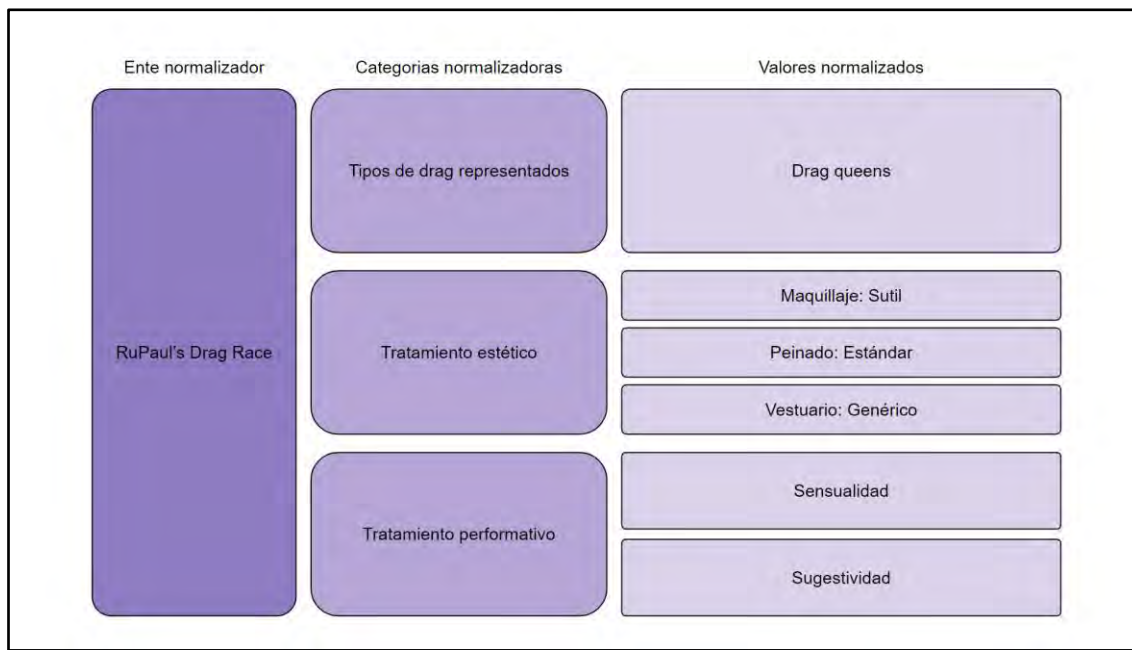


Gráfico 7. Valores del ente normalizador. Realización propia.

Se procederá a contrastar lo descrito del carácter performativo de cada programa con lo 'normalizado' por el programa de RuPaul, comenzando con 'La Más Draga'. Se destaca como primera diferencia el hecho de que en el 'cast' de la temporada utilizada como muestra incluyó a una 'faux/bio queen' que terminó siendo la ganadora de la misma. Ello no ha sucedido hasta el momento en las 13 temporadas regulares que lleva, por lo que marca una diferencia definida entre ambos.

Con respecto al tratamiento estético, el presente caso de estudio sí funciona en torno a temáticas que se especifican episodio tras episodio, tal como lo señala la norma. Sin embargo, la interpretación que se le da, como se ha podido notar, no necesariamente obedece a la norma en cuanto a maquillaje o vestuario. Con el simple hecho de ponerse una barba o vestirse imitando un personaje del género opuesto al femenino, lo normalizado se ve transgredido. Tal es el caso de Sophia Jiménez y Alexis 3XL, por

ejemplo. Gvajardo, por otra parte, sigue más la propuesta 'editorial' en línea con la estética de 'RuPaul's Drag Race' al ser frecuentemente sutil y tradicional con cómo se pinta o los ostentosos trajes que usa. Hay una tendencia por parte de los dos primeros a arriesgarse, mientras que la última no lo lleva tan lejos, al menos en este aspecto.

Por otra parte, el tratamiento performativo se lleva a cabo de manera más conceptual de lo que se haría bajo la norma. Aun así, la comicidad no se encuentra explícita y es casi inexistente, por lo que bajo esa perspectiva se mantiene en lo promedio. Hay oportunidades de sensualidad, pero son aprovechadas dependiendo del participante en concreto. Nuevamente, Gvajardo parece ser la única del grupo de la muestra que cumple con ello y lo pone a prueba cuando le toca hacer bailes en los que se expresa de manera coqueta o mostrando sus piernas usando un 'bodysuit' que le define el cuerpo. Este no es el fuerte de Alexis, quien tuvo al inicio de la temporada problemas en cuanto a la demostración de seguridad en el escenario. Sophia, si bien baila, no lo hace con énfasis en su cuerpo, sino que se destaca por las acrobacias que realiza. Además, la utilización de recursos físicos es algo de las que todas se valen para transmitir sus conceptos. Por las razones mencionadas, la tendencia se repite. Gvajardo es la persona más apegada a la norma, mientras que Sophia Jiménez y Alexis 3XL se encuentran lejos de ella.

El segundo caso, 'DRAGULA', desde su respectiva premisa de buscar al siguiente 'supermonstruo drag', marca un muy definido contraste con la norma, ya que no se basa en ese tipo de conceptos, sino en unos más apegados a lo 'fishy' o estereotípicamente más femenino. El punto de partida vendría a ser el 'cast', y es que este es el más diverso de entre todos los programas seleccionados, ya que aparte de contar con drag queens, también incluyen a un drag king y a una faux/bio queen. Cabe resaltar que, el primero es quien resulta ganador, siendo este y el caso previo los únicos en los que un tipo de drag no 'normalizado' llega a ser coronado. Los retos y temáticas, además, no se prestan para que la norma establezca una continuidad, puesto que se tratan todos de

categorías inspiradas en el horror que no recurren para nada a lo estéticamente proporcionado o distinguible en cuanto al género la mayoría de las veces.

Tanto Dollya como Priscilla, las drag queens de la muestra, suelen expresar la feminidad requerida pero no de una manera tradicional. Hay siluetas y maquillaje presentes que refieren a la interpretación de una mujer, más esto viene acompañado muchas veces de conceptos retorcidos y crudos. No podría decirse que hay una congruencia visual presente tampoco, ya que interpretan hasta las criaturas más remotas posibles. Lo mismo sucede con Landon, quien lleva la masculinidad de su personaje a una estética grotesca y sucia. A partir de ello, es válido señalar el tratamiento estético que se maneja como excluido de la norma. Los conceptos performativos que presentan se ven limitados por ello, concluyendo en un caso de estudio no normalizado en totalidad.

'Camp Wannakiki', el tercero de los programas, juega tanto con lo 'normalizado' como lo 'no normalizado'. Para empezar, el cast incluye al drag king Boris Tudeth; sin embargo, este no llegó tan lejos en la competencia como si Landon en su formato. En cuanto al tratamiento estético, depende de cada uno de los personajes. Tora Himan, ganadora de la temporada, y Coco Jem Holiday fueron las que más se adecuaron a la norma. Su identidad visual era siempre apegada a los estándares y nunca fueron tan lejos como si lo hicieron Diana Fire y Miss Kitty Litter ATX. La primera, además, implementaba su propia barba en los conceptos desarrollados durante su turno del 'talent show'. Miss Kitty, tendía más a jugar con colores y proporciones menos delimitados.

En lo que respecta a vestuarios, sí había mayor presencia de la exageración y comicidad, cosa que no llega a esos niveles en la norma. En este caso Tora, Diana y Kitty lo representaban más efusivamente que Coco. Esta última limitaba sus conceptos a algo más 'normalizado', cosa que no se trasladaba necesariamente a su tratamiento performativo. Esto si fue una constante, y es que los participantes usaban cualquier recurso físico o visual posible para generar interacción entre ellos y el jurado. Factores

como el de la sensualidad solo era ejercido por una de ellas, Diana, y no se lo tomaba muy en serio, sino que jugaba con la idea de. Kitty, por otra parte, jugaba bastante con la fantasía, lo cual no necesariamente delimitaba el género de quienes representaba. Puede percibirse algo dispereja la atención a la norma en este programa, ya que funciona más en concreto por cada personaje.

Por último, el caso de 'Reina Drag: El Reality', es el que más apegado a lo normalizado se encuentra por compartir la mayoría de sus características con RuPaul's Drag Race. Primero, es el único 'cast' de la muestra que cuenta enteramente con drag queens en ella. Su premisa y rol delimitado sigue una línea dentro de la norma, que se demuestra con lo que llevan a cabo sus participantes en la competencia. Cabe señalar que, hay un carácter estándar y uniformizado que se encuentra en las cuatro finalistas de la muestra. Todas cuentan con un maquillaje sutil que se apega a los rasgos básicos y femeninos del rostro; además, no trabajan conceptos muy elaborados que lleguen a ser reconocibles, sino que se delimitan a sí mismas en ese aspecto. La sensualidad es recurrente, y algo que ellas quieren alcanzar constantemente. Por lo mismo, este sería el programa 'más normalizado' entre los cuatro.

En vista de lo mencionado hasta el momento, puede notarse el como la normalización se ve desafiada de diferente manera en cada uno de los casos, siendo que cuentan con sus respectivos marcos competitivos. Habiendo dicho ello, se evidencia como hay casos en los que se ha incorporado un registro más amplio de opciones para transgredir la norma, mientras que en otros aún sigue presente por medio del apego al ente normalizador mencionado inicialmente.

4.3. Funcionalidad de las plataformas de video utilizadas

Tal como se rescató en el carácter identitario de los casos de estudio, cada uno cuenta con un antecedente presencial que sentó las bases para la competencia en espacios virtuales, tal como lo son las plataformas de video. Ello puede verse explicado por lo

que establece Jenkins (2008) alrededor del concepto de convergencia mediática. En este, destaca el carácter migratorio de las audiencias mediáticas, las cuales se encuentran dispuestas a buscar experiencias de entretenimiento determinadas dependiendo de lo que deseen. Además, los consumidores de estos contenidos se ven atraídos por la diversidad de opciones presentadas para disfrutar de las historias o narrativas que les resulten importantes. Los programas analizados en la presente investigación no son la excepción, puesto que son reconocidos por sus mismos espectadores como una extensión del arte de las diferentes comunidades a las que van dirigidas. Así lo comenta Jessica (espectadora de 'La Más Draga', 2019):

Yo ya había ido a La Carrera Drag de la Ciudad de México por Paris Bang y había ya visto como un show drag en vivo, había estado muy inmiscuida en ir cada jueves. (...) Si no me equivoco, hubo un tiempo donde no hubo Carrera y yo extrañaba ir los jueves. Un amigo me dijo que había un programa en YouTube también con dragas y ahí voy. Ya estaba anunciada la segunda temporada, así que me puse a ver la primera de todo un jalón y luego la segunda conforme fue pasando.

Si bien en el caso mencionado se trata de un programa independiente a su referente presencial, en el de 'Reina Drag: El Reality' varía la situación. La versión virtual del mismo era un complemento directo a las galas en vivo de la misma competencia. Aun así, el contenido se sigue presentando como uno que nutre la experiencia del espectador o usuario:

En las galas son los bailes, la sentencia, la eliminación y la final. Siempre lo repiten al inicio de cada episodio en YouTube así que siento que no me he perdido del todo, pero creo que se hizo como en otros concursos. Se graba para transmitirse en un mismo formato, en un video para el programa. (Bruno, espectador de 'Reina Drag: El Reality', 2019)

Yo más que nada siento que a través del contenido digital me enteré de más cosas. De como era la convivencia entre las participantes, por ejemplo. En las presentaciones en vivo no se nota eso del todo. (César, espectador de 'Reina Drag: El Reality', 2019)

Tal como se buscan contenidos que extiendan el tipo de experiencias que encontramos en diferentes espacios, también entre ellos coexisten o se desplazan mutuamente como mera consecuencia del proceso evolutivo de los medios emergentes. Para Jenkins (2008), sus respectivos status varían conforme van ingresando opciones al mercado que compiten por mantenerse relevantes. Esto, sin embargo, no significa necesariamente que uno vaya a hacer desaparecer al otro. Por ejemplo, al tomar en consideración la vigencia de RuPaul's Drag Race como ente normalizador es factible señalar que las alternativas actuales con mayor diversificación no le piden nada a cambio, estando aún presentes en las nuevas plataformas. Así lo manifiesta Malaika (2019), seguidora del programa 'DRAGULA':

Siempre me llamó la atención el drag. Intentamos ver yo y mi hija el programa de RuPaul de vez en cuando, pero no llegó a...lo que pasa es que en su momento era progresivo, pero ahora resulta algo básico. Es la parte bonita, que lindo, pero no es suficiente. Nos gusta la oscuridad e inclusión de DRAGULA a ambas. (...) En la última temporada hay drag no binarias, el drag King Landon Cyder ganó incluso, nos encanta. (Traducción propia).

Si bien la cita hace referencia a una comparación entre lo que ofrece como contenido cada uno de programas estadounidenses, también hay un contraste entre las plataformas utilizadas en ambos casos. Las de video-streaming se contraponen a un medio tradicional como lo es la televisión. En ese sentido, 'DRAGULA' supone un caso particular, puesto que sus temporadas han sido albergadas en diferentes espacios desde que fue estrenado. Gary (espectador de 'DRAGULA', 2019) identifica cada uno de ellos al contar su experiencia viendo este caso:

Me topé con la temporada 1 en YouTube hace casi un año. Me enamoré del programa, de los 'freaks' y 'weirdos', del lado oscuro del drag. Ví la temporada 2 también, y conseguí Amazon Prime exclusivamente para ver esa y la 3. Una vez que todo se movió a Netflix volví a ver toda la serie desde ahí (...). Creo que cualquiera de las plataformas está haciendo un buen trabajo, permiten que todo sea más accesible y global. Nos da opción a ver algo diferente a Drag Race y puras drag queens. (Traducción propia)

Algo importante que se desprende del testimonio es el libre albedrío que se le otorga al usuario para escoger lo que quiera ver cuando sea, a diferencia de la televisión en que se tiene una programación ya existente con anterioridad al que uno debe adaptarse. Tal como señalan Heredia (2017) e Izquierdo-Castillo (2015), se pone en primer lugar la satisfacción de quien consume estos contenidos, lo cual le otorga total accesibilidad. El último autor mencionado indica, además, que el poder contemporáneo de la audiencia no solo se expresa de esa manera, sino que también se activa frente al control de los productores hegemónicos que manejan la industria. Tomando el caso de Gary como muestra, es notorio su rechazo inicial a RuPaul's Drag Race por no ser lo suficientemente subversivo o diferente. Para él, 'DRAGULA' cumple mejor estas expectativas y es por ello que recurre a dicho programa a través de las plataformas que lo ofrecen.

Cada uno de los casos de estudio, asimismo, posee sus propios objetivos diferenciados en lo que respecta a la representación del tipo de drag que defiende. Según Roig (2011), estas situaciones toman lugar por las exigencias provenientes de la cultura popular que las grandes corporaciones o mercados establecidos tradicionalmente no podrían satisfacer. En respuesta a estos inconvenientes, surge lo que Jenkins (2008) denomina cultura participativa, poniéndole énfasis al nuevo rol activo que toman los espectadores en la constitución de sus propias narrativas. Brandon Wright (2019), productor y anfitrión

de 'Camp Wannakiki', hace eco a esto al describir su programa como una oportunidad nueva para quienes hacen drag de una manera diferente a la normalizada.

Obviamente RuPaul's Drag Race resulta bastante popular aquí en los Estados Unidos y el mundo, presentan básicamente un solo lado del drag que la mayoría de personas reconocen como tal. Muy elegante, glamoroso y típica imitación femenina. Unos años después, DRAGULA presentó la versión alternativa de ello, una versión oscura en torno al horror. (...) Junto a mi hermano notamos que no había un show para el lado 'camp' del drag. El lado divertido, tonto y exagerado del drag. Esa es la razón por la que lo creamos, para exponer este tipo de drag que no era tan visible, (Traducción propia)

Queda claro entonces el cómo los nuevos espacios de distribución para este tipo de contenido han tomado como referencia los eventos presenciales de interés a su audiencia mediática y también han formado antítesis del ente normalizador que es 'RuPaul's Drag Race'.

Conclusiones y recomendaciones

La presente investigación tuvo como objetivo general *Analizar la manifestación de la performatividad de género en los medios digitales a partir de las competencias drag llevadas a cabo en plataformas de video*. Para ello, se formularon los siguientes objetivos específicos. En primer lugar, *Identificar y describir los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en plataformas de video*. En segundo lugar, *Identificar los valores normalizados y no normalizados sobre lo drag presentes en los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género*. Y, por último, *Explorar las características de las plataformas de video que pueden contribuir a la manifestación de diversos repertorios de las acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en dichas plataformas*. Tomando lo mencionado en cuenta, se presentarán las conclusiones por objetivo, iniciando con los específicos para terminar con la conclusión general.

Con respecto al primer objetivo específico, se puede señalar que la performatividad de género ejercida por artistas drag se manifiesta a través de elementos propios de la performance y la identidad visual presentada cuando es llevada a cabo. Esto se ve reflejado en los diferentes valores desprendidos de la manera en que son interpretados los retos por parte de las participantes en los retos propuestos en sus respectivas competencias. De igual manera, el tipo de drag establece el género evocado, lo que a su vez delimita los factores previos. Es así como se conforma el repertorio de actos performativos en las temporadas seleccionadas de cada caso de estudio. Entre ellos pudo identificarse un notorio contraste que corresponde al carácter identitario que manejan individualmente.

En cuanto al aspecto visual de los competidores analizados es factible señalar que tres de los cuatro programas a los que pertenecen variaron considerablemente las propuestas de maquillaje, peinado y vestuario a lo largo de sus respectivas temporadas.

Las drag queens de 'Reina Drag: El Reality' se mantuvieron al margen de una exploración a sus personajes que abarcaran estéticas menos sutiles. En contraposición, el resto demostró tener la predisposición a diversificar su estilo, apuntando a una caracterización más extravagante y alternativa.

El aspecto performativo, por su parte, repitió el mismo patrón que diferencia al caso local del resto. Si bien este último evocó diferentes valores (mencionar cuáles), dejó fuera al mencionar el valor que brinda oportunidad para explotar la teatralidad que sí reflejan los otros tres programas. 'La Más Draga', 'DRAGULA' y 'Camp Wannakiki' contaron con retos que promovieron la caracterización de personajes concretos basados en conceptos preestablecidos. En contraste, 'Reina Drag: El Reality' careció de este tipo de propuestas, lo que demuestra su rechazo a salir de una zona de confort bastante restringida.

Bajo el formato competitivo a las que las artistas drag se encuentran sujetas, se añade que el marco en el que se mantuvieron las participantes del caso local les permitió llegar a la final. Es decir, se adaptaron a la situación para 'sobrevivir' a las imposiciones del programa y, así, tener la oportunidad de ganarlo. Los extranjeros, sin embargo, no tuvieron necesidad de ello al contar con un espacio que les permitía flexibilidad al momento de desarrollar sus personajes y llevar a cabo los retos. Estos se vieron influenciados por el corte temático de los casos de estudio, siendo que definen lo que busca la competencia en términos del contenido de lo performado. La manera de performarlo es lo que desagrupa a 'Reina Drag: El Reality' de los demás casos, tomando cada uno lugar en sus respectivas plataformas de video-streaming.

Continuando con el segundo objetivo específico, gracias a las herramientas metodológicas, se identificó al show televisivo 'RuPaul's Drag Race' como el ente regulador de la norma que se impone ante los programas seleccionados de la presente investigación. Teniendo ello en consideración se encontró que 'DRAGULA' tiene la propuesta más arriesgada y menos normalizada de los cuatro casos de estudio, al

enfocarse siempre en premiar la diferencia. Esto queda claro, por ejemplo, al ser el único entre los cuatro que coronó como ganador de temporada al competidor que evocó un género distinto al femenino. Se trata de Landon Cyder, el drag king que salió victorioso de la tercera temporada.

Otro de los factores que confirman este caso como la antítesis del normalizador son las categorías solicitadas por el mismo. Al tener como precepto principal al horror, el tratamiento que le den los competidores a cada una de las temáticas es siempre llevado al extremo, lo cual desentona con la sutilidad que pretende imponer 'RuPaul's Drag Race'. Producto de ello, la interpretación que se le da al género femenino es completamente opuesto al que acostumbra el último programa mencionado. Por más que se trate de uno con mayor representación, este no se guía por los parámetros normalizadores establecidos. Asimismo, las secciones creadas como originales para el formato tampoco se prestan a ello, tal como sucede con el proceso de exterminación al final de cada capítulo.

Por otro lado, si bien 'Camp Wannakiki' y 'La Más Draga' no se alejan tanto de la normalización a la que se ven expuestas, tampoco la siguen al pie de la letra. En estos casos, las temáticas les permiten sacar ventaja de elementos no tradicionales siempre y cuando respeten el rol delimitado que les corresponde a las participantes de cada una: El programa mexicano busca a la mejor 'draga' de su país, y el estadounidense a la que demuestre ser más 'camp' que el resto. Otro elemento que aleja a estos casos de la norma es la manera en que ambos adecuan el lenguaje a su propio beneficio, haciendo que estos sigan la línea del concepto que cada uno maneja.

'Reina Drag: El Reality' cumple, sin embargo, con lo normalizado al verse totalmente uniformizado en torno a lo seguro y al prototipo de lo que significa evocar el género femenino. De igual manera, replican literalmente las frases que son parte de la cultura drag extranjera sin cambiarle siquiera el idioma. Alrededor de la performance, si bien se ejecutan actos cómicos, estos no llegan al nivel al que por ejemplo si llega 'Camp

Wannakiki'. Las participantes del caso local van siempre a lo seguro, mostrando entonces una total mimetización con 'RuPaul's Drag Race' en torno a sus elementos característicos.

En cuanto al último objetivo específico, se puede señalar que los cuatro casos de estudio son resultado de una necesidad de representación por parte de los diferentes nichos dentro de la comunidad drag, los cuales autogestionan su propia visibilización a través de estos espacios. Ello es demostración de los fenómenos de convergencia mediática y cultura participativa propuestos por Jenkins (2006) al ser los propios consumidores quienes utilizan los nuevos medios para contar sus propias narrativas. En este caso, se trata de las plataformas de video-streaming como los que albergan dicho contenido.

Cada uno de los programas funciona como una extensión del mundo real al mundo virtual para las varias comunidades que no tienen presencia en los medios tradicionales. Es clara la transición de uno a otro, puesto que se tienen en consideración los antecedentes presenciales. Estos requieren adaptarse a las nuevas circunstancias propuestas por la era digital y aparición de la web, las cuales otorgan mayor visibilización y la posibilidad de tener mejor control de la audiencia a la que se dirigen al brindarle todas las facilidades que correspondan. Esto según Heredia (2017) e Izquierdo-Castillo (2015), quienes enfatizan en el poder de esta nueva cultura mediática en la sociedad a favor de un constante flujo creativo de este tipo de contenidos.

Puede decirse a partir de lo anterior que 'La Más Draga' expone la interpretación que le dan sus 'dragas' locales al nacionalismo mexicano; 'Camp Wannakiki', el recurso de la exageración y teatralidad que ofrece el 'camp' para el drag; 'DRAGULA', las versiones alternativas y oscuras del drag; y 'Reina Drag: El Reality', la situación actual de la escena drag local. El factor competitivo también se encuentra presente, ya que el formato es capaz de ceder ante las particularidades identitarias de los programas utilizando plataformas más libres y accesibles como lo son YouTube o Netflix.

Considerando lo mencionado hasta el momento y tomando en cuenta el objetivo general, puede concluirse que la manifestación de la performatividad de género en programas de competencia drag llevados a cabo en plataformas de video-streaming toma lugar de manera reaccionaria ante el papel actual de los medios tradicionales. Como señala Jenkins (2008), es inevitable la coexistencia entre ambos tipos de espacios, pero si es posible aprovechar el rol activo que le brinda el más reciente a los usuarios para generar una correcta auto representación. Cada uno de los casos de estudio así lo refleja, tomando sus respectivas posturas frente a la normalización en la concepción identitaria de cada uno. Ello no solo se ve expresado a nivel individual por parte de los artistas drag participantes, sino también colectivamente por la interpretación que le den al formato dependiendo de lo que se busque en cada competencia.

Así, la hipótesis general planteada: “La performatividad de género en los medios digitales se ve manifestada en actos determinados que toman lugar en el contexto de las competencias drag por este medio, los cuales se ven atribuidas a los géneros que estos artistas interpretan dependiendo del drag que evoquen” se cumple parcialmente. Si bien lo mencionado es correcto, también producto del análisis pudo rescatarse el valor que aportan las plataformas de video-streaming en términos de comunidad y competencia a través el formato propuesto.

Esta investigación abre las puertas para otros trabajos académicos para que puedan explorar a detalle la normalización desde otras perspectivas igual de válidas que la que aquí se expone. Se podría tomar en consideración los mundos internos y nichos que conforman los programas seleccionados para comprobar el como se rigen a sí mismos dentro de la norma que cada uno posee sin tomar en cuenta un ente ajeno. Asimismo, ahondar en lo que viene ofreciendo cada uno de los casos de estudio en la actualidad para contrastar con la evolución de los propios medios que utilizan, y ver hasta donde llegan con ellos.

Bibliografía

- Arcila-Calderón et al. (2019). Las plataformas de entretenimiento on-demand: Detrás del machine learning de Netflix, HBO y Spotify. En *La comunicación en el escenario digital: Actualidad, retos y perspectivas*, pp. 649 – 669.
- Ávila, A. (2019). *Una drag queen para el resto del mundo*. Newsweek. <https://newsweek.espanol.com/2019/06/drag-queen-resto-mundo/?fbclid=IwAR3aAaWTAARCmuVUqJbA-H71ejODcxMbgprhGQ52D9Woqm6HspxW4F3DY>.
- Bal, M. (2002). *Travelling concepts in the humanities: A rough guide*. University of Toronto Press.
- Beauvoir, S. de. (1949). *El segundo sexo*. Debolsillo.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*. Routledge: London and New York.
- Bell, G. (2015). Operaciones Transgeneros: Drag, performance y representación en la época de la pantalla. En Editorial Universitat Politècnica de València (Ed.), *Libro de Actas—Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV* (pp. 762-768). <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1083>
- Birringer, J. (1998). *Media and performance: Along the border*. Johns Hopkins University Press.
- Buck, J. (2019). Et Tu Ru? Entrepreneurship and the commodification of Drag in RuPaul's Drag Race. *For(e)dialogue*, 2 (1), pp. 1–19.
- Burgess, J. y Green, J.(2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. USA: Polity Press.
- Burnett R. Marshall, D. (2003). *Web Theory: An introduction*. New York y London: Routledge.

- Butler, J. (1990). The drag act. En Counsell, C., y Wolf, L. (Eds). *Performance analysis: An introductory coursebook* (pp. 72-77). Routledge.
- Butler, J (1993). *Bodies that matter. On the discursive limits of sex*. Routledge: New York.
- Butler, J. (1996). Variaciones sobre sexo y género: Beauvoir, Wittig y Foucault. En M. Lamas (Ed.). *El género: La construcción cultural de la diferencia sexual* (pp. 301 - 327). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Carlson, M. (2018). *Performance: A critical introduction* (Third edition). Milton Park, Abingdon, Oxon; New York: Routledge.
- Castro, E (2005). El poder disciplinario: La normalización de los saberes y de los individuos. *Educación Física y Ciencia*, 7, pp. 9-17.
- Córdoba, D., Sáez, J., y Vidarte, F. J. (Eds.). (2005). *Teoría queer: Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas*. Egales.
- Cullell, J (2019). *Un concurso mexicano quiere descorchar el talento drag queen del país*. El País. https://elpais.com/cultura/2019/08/23/television/1566579701_402098.html?ssm=TW_AM_CM .
- Darley, A (2000). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. Routledge.
- De-Casas-Moreno y Ramírez-Alvarado. (2019). Nuevos medios y viejas retóricas: Arquetipos en ficciones transnarrativas. En *La comunicación en el escenario digital: Actualidad, retos y perspectivas*, pp. 671 – 697.
- De Lauretis, T. (2015). “Género y teoría queer”. Dossier, n. 21, pp. 107-118.
- De Oliveira et al. (2018). Identifying as a drag queen and the meaning of work. En *Revista de Administración Mackenzie* (19).

- Devitt, R (2006). Girl on girl: Fat Femmes, Bio-Queens, and Redefining Drag. En *Queering The Popular Pitch*. Routledge (pp. 27–40).
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A history of new media in theater, dance, performance art and installation*. The MIT Press.
- Downes, D. (2005). *Interactive Realism*. McGill-Queen's University Press.
- Drula, G. (2015). Formas de la convergencia de medios y contenidos multimedia: Una perspectiva rumana. *Comunicar*, 44, pp. 131–140.
- Edgar, E. (2011). "Xtravaganza!": Drag representation and articulation in RuPaul's Drag Race. *Studies in Popular Culture*, 34, pp. 133–146.
- Florencia, M. (2013). Convergencia y cultura digital en la industria del entretenimiento y de los medios. En *Palermo Business Review*, 8, pp. 25 – 69.
- Fonseca, C. y Quinteros, M. (2009). La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica*, 24(69), , pp. 43-60.
- Fuentes, M. y Taylor, D (2011). *Estudios avanzados de performance*. EDITORIAL?
- García, L. (2019). Plataformas en línea y diversidad audiovisual: Desafíos para el mercado español. *Cuadernos de información y comunicación*, (24), pp. 73–93.
- García, J. (2009). La comunicación ante la convergencia digital: algunas fortalezas y debilidades. *Signo y Pensamiento*, 28 (54), pp. 102 – 113.
- García R. y García, D. (2018). Una aproximación a la cultura de internet y participativa. *Sincronía*, 74, pp. 1–12.
- Gauntlett, D. (2008). *Media, gender and identity*. Routledge.
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: Géneros y formatos*. Editorial Quipus, CIESPAL.

- González P. y López, N. (2011). La generación digital ante un nuevo modelo de televisión: contenidos y soportes preferidos. *Análisi*, 42, pp. 31–48.
- Greer, S. (2012). *Contemporary british queer performance*. Palgrave Macmillan.
- Halberstam, J. (2005). *In a queer time and place: Transgender bodies, subcultural lives*. New York University Press.
- Halberstam, J., y Sáez, J. (2008). *Masculinidad femenina*. Egales.
- Hall, S (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Heredia, V (2017). Revolución Netflix: Desafíos para la industria audiovisual. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (135), pp. 275–296.
- Hernández et al. (2014). Metodología de la investigación. Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R. (2013). La positividad del poder: La normalización y la norma. *Teoría y Crítica de la Psicología*, 3, pp. 81-102.
- Hidalgo-Marí T. y Sánchez-Olmos, . (2016). Fanáticas en serie. Youtube, cultura participativa y series de televisión: Estudio comparativo de género. *CUADERNOS.INFO*, 38, pp. 149–164.
- Izquierdo-Castillo, J. (2015). El nuevo negocio mediático liderado por Netflix: estudio del modelo y proyección en el mercado español". *El profesional de la información*, 24 (6), pp. 819-826.
- Jagose, A. (1996). *Queer theory: An introduction*. New York University Press.
- Jackson, J. (2018). *Camp Wannakiki: Summer Camp for Drag Queens*. Papermag. <https://www.papermag.com/camp-wannakiki-interview-2593613150.html?rebellitem=1#rebellitem1> .

- Jayne, J. (2001). *Travestis, transformistas, drag queens, transexuais: personagens e máscaras no cotidiano de Belo Horizonte e Lisboa*. UNICAMP.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Ediciones Paidós.
- Jones, A. (2019). *The Boulet's Brothers queer horror empire*. Wussymag
<https://www.wussymag.com/all/2019/8/27/the-boulet-brothers-horror-empire>
- Kesić, S. (2017). Theory of Queer Identities: Representation in Contemporary East-European Art and Culture. *AM Journal of Art and Media Studies*, 14, pp.123-351. 10.25038/am.v0i14.211.
- Laningham, S. (2006). *Developer Works Interview: Tim Berners-Lee, Originator of the Web and director of the World Wide Web Consortium talks about where we've come, and about the challenges and opportunities ahead*. IBM.
<https://www.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206txt.html>.
- Lawlor, L y Nale, J (2014). *The Cambridge Foucault Lexicon*. Cambridge University Press.
- Lévy, P. (2001). *Cyberculture*. University of Minnesota Press.
- López, D. (2010). *Webseries: nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento*. EDITORIAL?
- López, N. y Gómez, L. (2012). Géneros, formatos y programas de televisión preferidos por los jóvenes: Análisis comparativo por comunidades autónomas. *ÍCONO* 14, 10 (3), pp. 258–283.
- López Penedo, S. (2008). *El laberinto queer: La identidad en tiempos de neoliberalismo*. Egales Editorial.

- Martínez, L et al. (2014). *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales*. Red Durango de Investigadores Educativos A.C.
- Mikos, L. (2016). Digital Media Platforms and the Use of TV Content: Binge Watching and Video-on-Demand in Germany. *Media and communication*, 4 (3), pp. 154–161.
- Moncrieff, M. y Lienard, P. (2017). A natural history of the drag queen phenomenon. *Evolutionary Psychology*, 15 (2), pp. 1–14.
- Moon, D. (1995). Insult and Inclusion: The Term Fag Hag and Gay Male Community. *Social Forces*, 74, pp. 487-515. 10.2307/2580489.
- Nahir, M. (2013). La teoría queer y las narrativas progresistas de la identidad. En *Revista de estudios de género: La Ventana*, pp. 70 – 105.
- Nogales, G. y Urraco, M. (2013). Michel Foucault: El funcionamiento de la institución escolar propio de la modernidad. *Anduli*, 12, pp. 153-167.
- Negroponte, N (1995). *Being Digital*. Mackays of Chatam.
- Newton, E. (1979). *Mother camp: Female impersonators in America* (Phoenix ed). University of Chicago Press.
- Pérez, G. (2011). La web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista mexicana de ciencias políticas*, 56 (212), pp 57 – 68.
- Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de redes sociales*. Colección Arte Contemporáneo.
- O'Brien, J (1999). Gender (re)production in online interaction. En Smith, M. A., y Kollock, P. (Eds.). *Communities in cyberspace* (pp. 76 - 103). Routledge.
- Ouellette, L. (2014). *A Companion to Reality Television*. Editorial Wiley Blackwell.

- Owens, P. (2019). *Boulet's Brothers 'Dragula' moves to Netflix following season 3 finale*. Altpress. <https://www.altpress.com/news/boulet-brothers-dragula-netflix/> .
- Parker, A., Sedgwick, E. K., y English Institute (Eds.). (1995). *Performativity and performance*. Routledge.
- Pérez Navarro, P. (2008). *Del texto al sexo: Judith Butler y la performatividad*. Egales Editorial.
- Popa D. y Gavriiliu D. (2015). Gender representations and digital media. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 180, pp. 1199-1206.
- Roig, A. (2011). *Trabajo colaborativo en la Producción Cultural y el Entretenimiento*. UOC.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An introduction to researching with visual materials*. Sage Publishing.
- Ruano, S. (2013). Los contenidos audiovisuales en internet y su impacto en la televisión. *Razón y Palabra*, 83, pp. 682 – 692.
- Ruiz, J.M. y Alcalá, J.R. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab. *Icono 14*, (14), pp. 95-122. doi: 10.7195/ri14.v14i1.904
- Rupp, L., Shapiro E. y Taylor, V. (2010). Drag Queens and Drag Kings: The difference gender makes. *Sexualities*, (13), pp. 275–294.
- Schacht, S. P., y Underwood, L. (Eds.). (2004). *The drag queen anthology: The absolutely fabulous but flawless customary world of female impersonators*. Harrington Park Press.
- Scolari, C. (2009). Alrededor de las convergencias. Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones del ecosistema de los medios. *Signo y Pensamiento*, (54), pp. 44–55.

- Seyler, L. (2018). *New YouTube reality show features Wisconsin and Illinois drag queens at summer camp*. Milwaukee Journal Sentinel. <https://www.jsonline.com/story/entertainment/television-radio/2018/07/17/wisconsin-drag-queens-summer-camp-featured-youtube-reality-show/788862002/>
- Sierra, A. (2008). Una aproximación a la teoría queer: El debate sobre la Libertad y la ciudadanía. En *Cuadernos del Ateneo*, 26, pp. 29 – 42.
- Spargo, T. (1999). *Foucault and queer theory*. Icon Books UK.
- Senelick, L. (2002). *Changing Room: Sex, Drag and Theatre*. Routledge.
- Taylor, J. (2007). The Music of Kings and Bio Queens. En *Kritikos*.
- Van Kessel, L. (2016). Digital Drag: Queer Potentiality in the Age of Digital Television. En *Queer TV in the 21st Century: Essays on Broadcasting from Taboo to Acceptance*. McFarland & Company Inc., Publishers.
- Velásquez, G. (2013). Convergencia de medios y nuevas formas de comunicación. *Revista Politécnica*, 9 (16), pp. 117–130.
- Varona, D. (2017). Streaming: La sociedad del broadcast. En *La metafísica de internet*. Universidad de Zaragoza.
- Vilches, L. (2013). El fin del modelo único de televisión. En *Convergencia y Transmedialidad. La ficción después de la TDT en Europa e Iberoamérica*. Editorial Gedisa.
- Villanueva, I. (2017). Yo soy una drag queen, no soy cualquier loco. Representaciones del dragqueenismo en Lima, Perú. *Península*, 12(2), pp. 95-118. 10.1016/j.pnsla.2017.06.005.

ANEXOS

ANEXO 1: Herramientas metodológicas

1.1. Matriz de identificación del repertorio de acciones asociadas a la performatividad de género aplicada a participantes de competencias drag en plataformas de video.

Especificaciones y objetivos de la herramienta:

Para el llenado de esta matriz se toman en cuenta sólo los momentos del programa en los que el competidor se encuentra caracterizado como drag. Por ende, se excluyen las entrevistas a los mismos y las partes en las que se preparan para ello. Los participantes elegidos para llevar a cabo este recojo de información fueron los 3 o 4 mejores de la competencia general, esto con el fin de establecer una narrativa de los mismos que sirva para el posterior análisis en torno al repertorio de acciones asociadas a la performatividad de género que los caracteriza.

<u>Programa</u>				<u>Temporada</u>			
<u># EP</u>		<u>Título</u>		<u>Reto</u>		<u>Categoría</u>	
Participantes / Valores							
Tipo de drag							
Maquillaje y peinado							
Outfit							
Performance							
Valores y conceptos evocados							
Carácter normalizado del género representado	Elementos normalizados						
	Elementos no normalizados						

1.2. Matriz de identificación de propuestas performativas e identitarias de los programas de competencia drag en plataformas de video

Especificaciones y objetivos de la herramienta:

Esta matriz busca rescatar los valores técnicos, identitarios y performativos de los programas de competencia drag en plataformas de video para la presente investigación. El objetivo es reconocer el aporte que brinda el programa en sí con respecto a la manifestación de la performatividad de género que ofrecen los competidores en cada uno de ellos. Para esto, se toman en cuenta factores como el tipo de formato/corte que propone cada uno (propuesta visual), los retos presentes a lo largo de sus episodios (propuestas performativas) y cómo funcionan/dónde se ubican en el espectro hegemónico del género tomando en cuenta la premisa e identidad que mantienen.

Programa	Temporada	Participante	Descripción general del repertorio performativo	Descripción general del carácter normalizado del género representado	
				Elementos normalizados	Elementos no normalizados
La Más Draga	Segunda	Gvajardo			
		Sophia Jiménez			
		Alexis 3XL			
Dragula	Tercera	Landon Cyder			
		Dollya Black			
		Priscilla Chambers			
Camp Wannakiki	Segunda	Tora Himan			
		Miss Kitty Litter ATX			
		Diana Fire			

		Coco Jem Holliday			
Reina Drag: El Reality	Primera	Adhara Delou			
		Artemiza Delou			
		Lia Simone			
		Kendra Ross			

Programas / Valores	La Más Draga	Dragula	Camp Wannakiki	Reina Drag: El Reality
Temporada seleccionada				
Premisa				
Concepto e identidad				
Estructura				

Características del reparto de competidores				
Propuesta visual				
Propuestas performativas				



1.3: Guía de entrevistas

Especificaciones y objetivos de la herramienta:

(1). Participantes de programas de competencia drag: Busca complementar y afinar lo obtenido de la primera herramienta, pero esta vez visto desde una perspectiva más de primera mano, al ser los mismos artistas los que eligen los conceptos que evocan y la manera en lo que lo hacen a través de sus diferentes performances.

(2). Productores/creadores de los programas: Complementar la segunda herramienta en lo que respecta al carácter identitario del programa y justificar la utilización de determinadas plataformas para la emisión de los programas de competencia drag. Asimismo, comprobar que estas hayan brindado facilidades para la difusión más dinámica y accesible de su contenido.

Aspecto / Entrevistado	Participantes de programas de competencia drag	Productores de programas de competencia drag
Ficha de datos	Nombre y apellido real: ____ Nombre drag: ____ Tipo de drag que hace: ____ Programa del que es parte: ____	Nombre y apellido: ____ Programa del que es parte: ____ Rol que cumple en el programa: ____
Objetivo al que responde	Identificar los valores normalizados y no normalizados sobre lo drag presentes en los repertorios de acciones asociadas a la performatividad de género. (O.E. 2)	Explorar las características de las plataformas de video que pueden contribuir a la manifestación de diversos repertorios de las acciones asociadas a la performatividad de género en los programas de competencia drag llevadas a cabo en dichas plataformas. (O.E. 3)
Preguntas introductorias	Explicar consentimiento informado, objetivo del estudio y por qué se le está entrevistando.	Explicar consentimiento informado, objetivo del estudio y por qué se le está entrevistando.

	¿Cómo te llamas? ¿Cuál es el nombre de tu drag? ¿Cómo empezaste haciendo drag? ¿Cuánto tiempo llevas haciéndolo?	¿Cómo te llamas? ¿De qué programa eres parte? ¿Cuál es el cargo que tienes dentro de él? ¿Cuánto tiempo llevas ahí?
Sobre el personaje drag	¿Cómo definirías el estilo de tu drag? ¿Cuál es su estética? ¿Cómo llegaste a él? ¿Qué es lo que hace a tu drag un (tipo de drag)? ¿Cómo consideras que tu drag interpreta el género?	
Sobre el programa	¿Cuál era tu intención al entrar a competir en (programa)? ¿Cómo fue tu experiencia ahí? ¿Sientes que pudiste expresar todo lo que representa tu drag? ¿Cuáles fueron tus principales intenciones al momento de llevar a cabo los retos y las pasarelas? ¿Cuáles fueron tus favoritos?	¿Cuál era la identidad que querían darle al programa? ¿Cómo surgió la idea? ¿El concepto que presentan es el mismo con el que empezaron? ¿Cuál era la intención de crear un programa con estas características?
Sobre la plataforma		¿Por qué eligieron la plataforma (plataforma) para la difusión del programa? ¿Cuáles son las características de esta que buscaban explotar al momento de lanzar su contenido? ¿Evolucionó la

		manera de usarla? ¿Adaptaron cosas del programa al ver que ofrecía ciertas herramientas?
--	--	--



1.4. Guía de focus group

Especificaciones y objetivos de la herramienta:

Apreciación más directa de la facilidad que brindan las plataformas para acceder a las diferentes competencias y al contenido de este tipo en general, así como también de los beneficios que brindan para la concepción de sus respectivas comunidades.

DATOS SOLICITADOS

Nombre y apellido: ___

País de procedencia: ___

Programa(s) que ve: ___

Plataformas que usa: ___

PRIMERA PARTE: PRESENTACIÓN Y SOLICITUD DE PERMISO.

Se explica el consentimiento informado, objetivo del estudio y la razón del tener que agruparse.

SEGUNDA PARTE: INFORMACIÓN PERSONAL (Para que cada uno se presente).

¿Cómo te llamas? ¿De qué país eres? ¿Qué programa(s) de los mencionados son los que tú ves? ¿Cuánto tiempo llevas viéndolos?

TERCERA PARTE: SOBRE EL PROGRAMA (Para el que desee participar)

¿Cómo te enteraste del programa? ¿Qué fue lo primero que te llamó la atención de él?
¿Cómo definirías la identidad del programa? ¿Qué opinas de los personajes? ¿Te llama la atención alguno en particular? ¿Qué es lo que te gusta y lo que no del programa?

CUARTA PARTE: SOBRE LA PLATAFORMA (Para el que desee participar)

¿Qué te parece la plataforma usada para la emisión del programa? ¿Te parece la indicada? ¿Qué facilidades te ha brindado para poder seguir viendo el programa?



ANEXO 2. Relación descriptiva de episodios analizados por programa.

2.1. Relación descriptiva de episodios de 'La Más Draga'

Programa: La Más Draga / Segunda temporada		
# EP	Título	Reto/Temática
1	La Más Típica	Inspirado en los trajes típicos de las diferentes provincias y estados mexicanos.
2	La Más Religiosa	Inspirado en el arraigo católico mexicano.
3	La Más Luchona	Inspirado en la lucha libre mexicana.
4	La Más Piñata	Inspirado en la piñata mexicana.
5	La Más Juanga	Inspirado en el ídolo mexicano Juan Gabriel.
6	La Más Independiente	Inspirado en la Independencia de México.
7	La Más Villana	Inspirado en las villanas de telenovelas mexicanas.
8	Día de Muertos	Reunión de los participantes.
9	La Gran Final	Inspirado en los aspectos nacionales favoritos de las finalistas y la presentación de sus respectivos shows finales.

2.2. Relación descriptiva de episodios de 'DRAGULA'

Programa: DRAGULA / Tercera temporada		
# EP	Título	Reto/Temática
1	The Lesser of Two Evils	Diseñar un atuendo que haga referencia a un supervillano de creación propia.
2	Don't Suck	Diseñar un atuendo que haga referencia a los vampiros e incorporar un abanico en el mismo para una presentación burlesque.
3	Drag Monsters of Rock	Presentar atuendos inspirados en el rock n' roll y el heavy metal, utilizando este último en una performance grupal de bandas rivales de dicho género.

4	The Demon's Blood	Crear un atuendo inspirado en la raza y clase del videojuego 'Calabozos y Dragones' designados por el jurado para interpretar dichos papeles en un rodaje temático.
5	No Throw Aways, Not Recycled	Crear un atuendo propio de una 'trash queen' utilizando como recursos elementos sacados de la basura y usando como maquillaje nada más que cartón y plumones indelebles.
6	The Operating Theatre	Crear un atuendo propio de un hospital de horrores y modelarlos para una sesión fotográfica.
7	Le Freak	Crear un personaje circense y escalofriante para desarrollarlo mediante una performance en el escenario principal.
8	Halloween Haunt	Reinventar un disfraz arquetípico de Halloween utilizando los preceptos de Dragula para presentarlos más sofisticadamente junto a una performance.
9	Last Supper	Reunión de competidores eliminados y los finalistas.
10	The Grand Finale	Interpretar los preceptos de Dragula (Glamour, suciedad y horror) en tres atuendos diferentes.

2.3. Relación descriptiva de episodios de 'Camp Wannakiki'

Programa: Camp Wannakiki / Segunda temporada		
# EP	Título	Reto/Temática
1	Squirrel Friends (Parte 1 y 2)	Talent show basado en criaturas mágicas del bosque.
2	Mile High Club	Talent show basado en el espacio ('Out of this world')
3	Mirror	Talent show basado en la caracterización e imitación de personajes.
4	Water Sports	Talent show basado en el agua.
5	Camp Spirit Badge	Talent show basado en historias nocturnas de campamento.
6	Crafty Beaver Badge	Talent show basado en diseño de atuendos navideños.
7	Beef Cake	Talent show basado en atuendos inspirados en comida.
8	Ho-Down	Talent show basado en el rodeo americano.
9	Queen of camp!	Talent show basado en el mejor atuendo de las finalistas.

2.4. Relación descriptiva de episodios de 'Reina Drag: El Reality'

Programa: Reina Drag: El Reality / Primera temporada		
# EP	Título	Reto/Temática
1	Presentación	Introducción de las participantes.
2	Sesión de fotos	Las participantes lucen atuendos inspirados en muñecas de diferentes tipos para la sesión de fotos promocional de la temporada.
3	Coreografía "You Make"	Las participantes se separan en grupos para elaborar dos coreografías de la canción himno de la discoteca ValeTodo DownTown, "You Make".
4	Bate Cabello	Las participantes deben elaborar una coreografía que implemente la técnica del 'bate cabello'.
5	Reinas Peruanas	Las participantes realizan un mini musical caracterizándose como cantantes peruanas contemporáneas e interpretando sus éxitos.
6	Reinas Criollas	Las participantes realizan el 'lipsync' de una canción criolla en una peña armada dentro de la discoteca.
7	Make Up	Las participantes deben elaborar un maquillaje desde cero utilizando recursos proveídos por la marca patrocinante.
8	Infomercial para Sex Shop	Las participantes deben realizar un infomercial para la marca Foreplay de productos y juguetes sexuales.
9	Las Finalistas	Las participantes finalistas conversan de lo sucedido a lo largo de la temporada.
10	Reunión	Todas las participantes se reúnen para discutir los sucesos más significativos de la temporada.

ANEXO 3. Relación descriptiva de participantes de entrevistas y focus groups

3.1. Relación descriptiva de entrevistados

Categoría	Nombre del entrevistad@	Programa al que pertenece
Productores	Brandon Wright	Camp Wannakiki
Participantes	Adhara Delou	Reina Drag: El Reality
	Lia Simone	
	Kendra Ross	
	Sophia Jiménez	La Más Draga
	Tora Himan	Camp Wannakiki
	Diana Fire	
	Boris Tudeth	
	Clare Apparently	

3.2. Relación descriptiva de los participantes de los focus groups

Programa	Lista de participantes por focus group
La Más Draga	Jessica Itzel (32, México) Fabián Pérez (21, México) Francisco Constantín (25, México) Juan Diego Bernal (21, México) Iván Valadez (24, México) Oselotsin Álvarez (21, México) Gabriel López (20, México) Hugo Sánchez (24, México)
	Nicolás Mancera (22, México) José Martínez (28, México) Mario Garduño (35, México) Ángel Conroy (19, México) Eduardo Huerta (31, México) Edwin Alvidrez (21, México)

DRAGULA	Acee Wong (36, US) Malaika King (45, US) Matthew Bunyan (17, UK)
Reina Drag: El Reality	César Paucar (22, Perú) Bruno Fajardo (24, Perú) Renato Callupe (20, Perú)

