

Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez / Alejandro Mercado Celis coords.

LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

2



HM851
C741

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea /
Coordinadores Georgina Araceli Torres Vargas, Graciela Martínez-
Zalce Sánchez, Alejandro Mercado Celis. - México : UNAM. Instituto
de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2024.

2 v. (Uso de la información: procesos y medios)

ISBN: 978-607-30-9251-7 (Obra completa)

ISBN: 978-607-30-9252-4 (v. 1)

ISBN: 978-607-30-9253-1 (v. 2)

1. Tecnología de la Información. 2. Internet. 3. Información -
Aspectos sociales. I. Torres Vargas, Georgina Araceli, coordinadora. II.
Martínez-Zalce Sánchez, Graciela, coordinadora. III. Mercado Celis,
Alejandro, coordinador. IV. ser.

Diseño de la portada: Editorial Albatros

Primera edición: julio de 2024

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOTECOLÓGICAS Y DE LA INFORMACIÓN
Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades,
pisos 11, 12 y 13, Ciudad Universitaria, C. P. 04510,
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México
Impreso y hecho en México

ISBN (obra completa): 978-607-30-9251-7

ISBN (volumen 2): 978-607-30-9253-1

El artículo “El uso de Discord para la creación de comunidades en línea durante la pandemia por COVID-19” de Georgina Araceli Torres Vargas y Hugo Alberto Guadarrama Sánchez se realizó gracias al Programa de Apoyo a la Investigación e Innovación Tecnológica UNAM-PAPIIT IG300724.

Publicación dictaminada

Contenido

Introducción

Alejandro Mercado Celis	vii
-------------------------------	-----

Comunidades virtuales en diferentes plataformas

EL USO DE DISCORD PARA LA CREACIÓN DE COMUNIDADES EN LÍNEA DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19 Georgina Araceli Torres Vargas Hugo Alberto Guadarrama Sánchez	3
---	---

COMUNIDAD VIRTUAL E INVESTIGACIÓN DE HISTORIA POLÍTICA LOCAL: FUNDACIÓN INTERNACIONAL MARCELO QUIROGA SANTA CRUZ Hugo Rodas Morales	19
---	----

EL SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN SOBRE METADATOS COMO COMUNIDAD VIRTUAL Ariel Alejandro Rodríguez García Berenice Baeza Escobedo	39
--	----

EL CONCEPTO DE VIDA EN CO-PRESENCIA (<i>ONLIFE</i>) COMO UNA RESPUESTA A LOS NUEVOS PARADIGMAS SOCIALES ENTRE LO <i>OFFLINE</i> Y <i>ONLINE</i> . UN ESTUDIO DESDE LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO SOCIAL Ana Laura Pérez Aparicio	59
--	----

Diversidad y representaciones en comunidades digitales

INVESTIGACIONES DIGITALES Y PANDÉMICAS EN TORNO A LAS <i>DRAG QUEENS</i> DE MÉXICO Deborah Faudoa Rodríguez	77
---	----

LOS JÓVENES LGBT+ Y LA SOCIALIDAD DIGITAL Raúl Anthony Olmedo Neri.....	95
LA FORMACIÓN DE COMUNIDADES DIGITALES EN INSTAGRAM: LAS @VETERANAS_AND_RUCAS, UN CASO SOBRE MEMORIA E IDENTIDAD NARRATIVA ENTRE CHICANOS Y LATINOS EN ESTADOS UNIDOS Alfonso Vázquez Pérez	111
EMPRENDIMIENTO DESDE UNA SOLA PIEZA: LA COMUNIDAD VIRTUAL DE LA BELLEZA EN MÉXICO Leticia Fuentes Vera.....	131
LA REPLICACIÓN DESTRUCTIVA EN LAS COMUNIDADES VIRTUALES: FANDOM DE LOS VIDEOJUEGOS Aarón Cid Ramírez.....	145

Activismo digital

LA INFORMACIÓN EN REDES SOCIALES. ASPECTOS ÉTICOS EN EL ACTIVISMO CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN MÉXICO Mariana González Sánchez	163
ACTIVISMO DIGITAL INDÍGENA POR LA DEFENSA DEL TERRITORIO EN AMÉRICA LATINA: ESTUDIO DE CASOS EN FACEBOOK Daniel Alfonso Debo Armenta José Guadalupe Rivera González.....	181
RADIOGRAFÍA DE LA TECNOPOLÍTICA FEMINISTA EN MÉXICO DURANTE EL CONFINAMIENTO POR LA PANDEMIA DE COVID-19: DENUNCIA, PROTESTA, ACUERPAMIENTO, PEDAGOGÍAS Y ESPIRALES DEL SILENCIO Alejandra Nallely Collado Campos	201

Investigaciones digitales y pandémicas en torno a las *drag queens* de México

DEBORAH FAUDOA RODRÍGUEZ
Centro de Estudios Antropológicos, UNAM

INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se presenta una investigación alrededor de las consecuencias artístico-políticas de la masificación de la cultura *drag* en México. El contenido relevante se centra en las estrategias digitales que retomaron las *drag queens* a raíz de la pérdida de espacios de trabajo por el cierre de establecimientos nocturnos durante la etapa más crítica por COVID-19 en el 2020, y los resultados obtenidos por modalidad en línea.

Aunque desde un periodo anterior a la pandemia ya existían intentos por trasladar al *drag* a espacios diurnos y para todas las edades, estos no eran frecuentes ni exitosos, por lo que la práctica se refugiaba casi únicamente en antros y bares, con lo que fue grandemente afectada por el cierre de comercios a propósito de disminuir los contagios de coronavirus. Según la Asociación Mexicana de Bares, Discotecas y Centros Nocturnos,

tras 15 meses de la suspensión de actividades, ocho de cada diez establecimientos habían cerrado de manera permanente y se habían perdido aproximadamente 200 000 empleos de la industria nocturna, incluyendo realizadores de espectáculos, meseros, personal de limpieza, entre otros (Navarrete 2021).

El cierre de comercios nocturnos no solo provocó que fueran afectados los empleos que dependen de esta industria, sino que, como mencionan Hollands y Chatterton (2003), este tipo de espacios resultan sumamente trascendentes para las corporalidades LGBT, ya que en ellos se pueden expresar identidades y sexualidades alternativas. Por esto, la comunidad se quedó con una falta de recintos para su esparcimiento y, en el caso del *drag*, también de lugares para mostrar su expresión artística. La mayoría de las *drag queens* no obtienen de esta práctica su ingreso económico principal, por lo que la dimensión monetaria de sus vidas no fue necesariamente alterada; aunque, por otro lado una parte esencial de su identidad comenzó a ser más difícil de realizarse. Al sufrir la ausencia de lugares donde transmitir su arte, las *drags* decidieron refugiarse en el mundo digital, por medio de concursos y espectáculos virtuales, que son el foco de este capítulo y en los que se profundizará.

Asimismo, se expondrá un análisis de la práctica del *drag* enmarcada en los mundos digitales a través de un esbozo sobre lo que es y no es el *drag*; después, se explicará la metodología para investigar el traslado del *drag* a espacios digitales durante los meses más complicados de la pandemia, así como la consecutiva reincorporación de la práctica a los antros y bares de México; posteriormente, se expondrán los resultados de la investigación y, finalmente, se desplegarán las conclusiones en torno al uso de la etnografía digital como herramienta metodológica.

NO-DEFINICIONES DEL *DRAG*

Para comenzar a enmarcar al *drag* dentro de una suerte de definición, resulta significativo mencionar que no existe un consenso acerca de qué es o cuáles son los elementos que le conforman. Sin embargo, es posible crear un esbozo general y recuperar algunas características que suelen estar presentes, para así llegar a comprenderlo e investigarlo de una mejor manera. Cabe resaltar que esto no pretende ser una definición final de la práctica, puesto que la propia naturaleza del *drag* y los debates dentro de este demuestran su versatilidad y ambigüedad.

El *drag* se enmarca dentro de los performances subversivos del género y, para comprenderlos, cabe retomar a Butler, cuyas teorías sobre el género explican que este constituye un conjunto de actos que no son determinados biológicamente, sino que se construyen de forma performativa, por medio de la cual se crea la ilusión de una identidad femenina o masculina. Al respecto, Solana menciona el concepto de *ocultismo*, por medio del cual el género se manifiesta como algo natural, debido a lo cual se ignora el hecho de que es artificial y una construcción social. Entonces, un performance disruptivo es aquél que conforma una subversión ante “[...] las normas del dispositivo de género que, a pesar de citar sus mecanismos y sus ideales, mina su poder opresivo y abre las posibilidades hacia nuevas configuraciones de género” (Solana 2013, 64).

Dentro de las teorizaciones en torno a los performances disruptivos de género, se ubican las identidades trans,¹ el travestismo,² el *drag*, entre otros términos. A pesar de ser distintos

1 Individuo que se identifica con un género distinto al asignado en el nacimiento.

2 Individuo que utiliza indumentaria asignada a un género distinto al asignado al nacer, sin necesariamente identificarse con este.

entre sí, cada uno cuenta con sus propias características, agenda política y maneras de provocar una disrupción en el género. Vale decir que estas teorizaciones y conceptualizaciones sobrepasan esta investigación, por lo que el enfoque continuará en la definición del *drag*.

Ilustración 1
Pixie Pixie



Fuente: *Pixie Pixie* (2022). Tomado de Instagram.

El término *drag* suele utilizarse para nombrar una práctica subversiva conformada por un hombre cisgénero que acuerpa características y comportamientos normalmente atribuidos a la feminidad, alterando su apariencia mediante vestimenta, maquillaje, pelucas, modificaciones corporales temporales, etcétera. Sin embargo, esta definición limita al *drag* a una crítica

masculina de los roles impuestos a la mujer por el género binario y excluye otro tipo de críticas, corporalidades e identidades que conforman a la práctica. La realidad reside en que cualquier persona puede realizar el *drag*: si bien en su mayoría son hombres cisgénero, también hay hombres transgénero, mujeres cisgénero y transgénero, personas no binarias, entre otros.

Asimismo, existen variantes dentro de la misma práctica que conforman estéticas distintas a las *queen*, como los *drag kings* que buscan apegarse a una estética masculina, o las *drag creatures* cuya expresión visual no se apega a uno u otro género, y en ocasiones ni siquiera asemejan a un actante humano. Una característica importante de la práctica del *drag* radica en que desborda lo binario, por lo que sería contradictorio utilizar términos como “hombre” y “mujer” dentro de su definición. Las críticas que provienen del *drag* son igual de diversas y no se limitan a exponer la performatividad del género, sino que también consisten en, por ejemplo, críticas a la belleza hegemónica, a personajes políticos, a la religión, etcétera.

El escribir una definición concreta y cerrada del *drag* constituye una tarea complicada y prácticamente imposible, ya que tiene una naturaleza que no puede estandarizarse, pues para cada persona que se identifica con este representa algo distinto y se compone de elementos diferentes. Con el propósito de que el lector comprenda a qué tipo de fenómenos artísticos refieren al *drag*, se presentará un esbozo descriptivo construido a partir de dos años de trabajo de campo digital *in situ*, con alrededor de treinta entrevistas realizadas a las *drag queens* mexicanas, y sumado a lecturas bibliográficas dedicadas al tema.

La mayoría de las teorizaciones en torno al *drag* se relacionan con el género. Por ejemplo Dougherty (2017), quien retoma

a Butler y sus tesis sobre los performances subversivos, y argumenta que el género no es un “ser”, sino un “hacer”, en otras palabras, representa un conjunto de acciones que los sujetos interiorizan a lo largo de su vida. Dougherty explica que el *drag* entra en estos performances, puesto que por medio de él se puede desnaturalizar el género y hacer evidente su artificialidad. Sin embargo, hay otro tipo de estudios que se enfocan en la teoría del *performance* como tal, por ejemplo, las de Lorenz (2012), quien considera al *drag* un set de métodos artísticos que desafían los fundamentos de las teorías sobre el arte, cuerpo, epistemología, entre otros.

Ilustración 2
Ssuculenta



Fuente: *Ssuculenta* (2022). Tomado de Instagram.

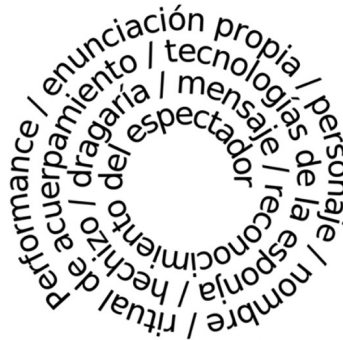
Por su parte, McGlotten (2015, 1-5) hace hincapié en que esta actividad no se reduce a un travestismo, y que constituye una forma de crítica social por medio de la expresión estética, aunque esta práctica “emerge de específicamente historias culturales *queer*”. Considerando lo anterior, se puede decir que el *drag* es:

Una práctica artística apegada al performance, donde los individuos se apropian de distintas corporalidades, usando el cuerpo como instrumento de arte. Sin embargo, lo que diferencia al *drag* de otros performances es que se juega con el cuerpo desde la disidencia genérica, que no necesariamente emula otro género, sino que se juega con las identidades que puede tener el ser humano: mujer, hombre, sin género, todos los géneros. Las posibilidades del *drag* son infinitas (Rodríguez 2022, 40-41).

De acuerdo con Faudoa Rodríguez (2022), hay diversos elementos que suelen constituir al *drag*, los cuales se presentan a continuación en forma de espiral, sin un orden o jerarquía entre ellos. Esta puntualización no es final, sino continua, y no pretende definir lo indefinible, sino ser una ayuda visual para comprender de mejor manera lo que significa el *drag*.

Ilustración 3

Las consecuencias estético-políticas de la masificación del drag en México



Fuente: Deborah Faudoa Rodríguez (2022).

ETNOGRAFÍA DIGITAL

Este estudio no busca indagar profundamente en cuestiones metodológicas acerca de las etnografías digitales, sin embargo, se abordarán algunas reflexiones sobre el tema. Un buen punto de apertura consiste en definir qué se entiende como *etnografía digital*, considerando la conceptualización de Pink *et al.*, quienes retoman la definición de etnografía de O'Reilly como: “[...] investigación iterativa-inductiva (que evoluciona en el diseño a través del estudio), basándose en una familia de métodos [...] que reconoce el papel de la teoría, así como el propio papel del investigador y que ve a los humanos como parte objeto/parte sujeto” (2016, 20 [traducción propia]).

Para los autores, esa definición resulta relevante por subrayar el hecho de que los métodos y la teoría son “[...] dos aspectos de la investigación y el análisis etnográficos que cambian cuando los llevan a cabo diferentes investigadores” (Pink *et al.* 2016, 21). Al extrapolar esta idea a la etnografía digital, se concluye la incapacidad de definirla como una lista de métodos o herramientas específicas de investigación digital, puesto que cada etnógrafo la retomaría de forma distinta. Entonces, en un enfoque digital el investigador establece contacto con el sujeto de estudio mediado por el mundo digital con herramientas diversas, ya sean innovadoras o clásicas.

En los últimos años, las aproximaciones metodológicas digitales han tomado cada vez más fuerza, lo cual se intensificó durante la pandemia del COVID-19 debido a la imposibilidad o dificultad de realizar trabajo de campo *in situ* durante ese lapso. Las herramientas digitales también permiten tener otra mirada a esta problemática de estudio, ya que ayudan a complementar, contrarrestar o contradecir la información obtenida

por otros medios. Para esta investigación, no se empleó la etnografía digital como un reemplazo del trabajo de campo *in situ*, que pudo llevarse a cabo parcialmente meses antes de que comenzara la emergencia sanitaria en antros y bares de la Ciudad de México, sino que los datos recopilados de manera digital fueron articulados con aquellos encontrados en la vida *offline*. Asimismo, se siguieron procesos que parecían ocurrir enteramente en el mundo en línea, pero que también tenían sus efectos en la realidad fuera de lo digital, como se observa en el trabajo de Bárcenas y Presa, quienes señalan que “[...] al situarse epistemológicamente en la perspectiva de la etnografía digital/online, es importante asumir que tanto la dimensión en línea (*online*) como la fuera de línea (*offline*) están integradas en el entramado de diversas prácticas sociales” (2019, 136).

EL DRAG EN EL MUNDO DIGITAL

El cierre de establecimientos nocturnos imposibilitó que la práctica del *drag* sucediera de la forma en que antes se realizaba, por lo que fue necesario migrar a los espacios digitales, como Facebook y Youtube. Esto tuvo un crecimiento exponencial: primero, con algunos espectáculos digitales a nivel nacional de algunas *drags* destacables para la escena mexicana, como Margaret y Ya con su iniciativa *Corona Dragital*, o Kuir Bit, organizado por Kanvas Li-On. Después de esto surgieron iniciativas regionales, como *Draguitas con lugar*, *Drag CUUins* y *Drag Digital CUU* en Chihuahua, organizados por Aurora Vo-Real, Mónica Woods y la *Haus of Fanteasy*; de manera posterior, nacieron espectáculos digitales más especializados, como *Story Hour Drag Fest*, organizado específicamente para niños.

Todas estas propuestas consistían en un número variado de *drags*, desde cinco hasta 30; cada una enviaba un video realizando un espectáculo, ya fuera baile, canto, doblaje, etcétera. La condición para estos proyectos era emplear solo lo que sus realizadores tuvieran al alcance, dentro de su hogar, para cumplir con la petición gubernamental de “Quédate en casa”; sin embargo, al expandirse más el número de propuestas digitales y, con esto, la competitividad, las *drags* comenzaron a invertir más dinero y esfuerzo al rentar locaciones y contratar bailarines para sus participaciones.

El estudio de este material reveló que no solo aparecían *drags* de una ciudad, sino también intervenían participantes nacionales e internacionales. Con esto, se logró mapear la red de actores que se formó a través de la práctica del *drag* digital, que era mucho más compleja y amplia que en el mundo *offline*. A partir de dicho conocimiento se realizaron entrevistas, que permitieron profundizar en sus experiencias al migrar al mundo digital, así como sus vivencias ante la reconfiguración artística y laboral generada por la pandemia.

En un segundo momento, la comunidad *drag* encontró una segunda solución ante la falta de establecimientos nocturnos; esta consistió en realizar *shows* en comercios con autorización para abrir durante la pandemia, con muy pocos asistentes. Esto fue especialmente relevante después de que en la Ciudad de México se implementara el programa REABRE, que permitía la reapertura a antros y bares en la modalidad de restaurantes. Los espacios LGBT que participaron de esta iniciativa del gobierno dieron la oportunidad a un reducido número de *drags* de realizar espectáculos en sus establecimientos, y algunos les ofrecieron empleo como meseras caracterizadas en *drag* como atractivo principal.

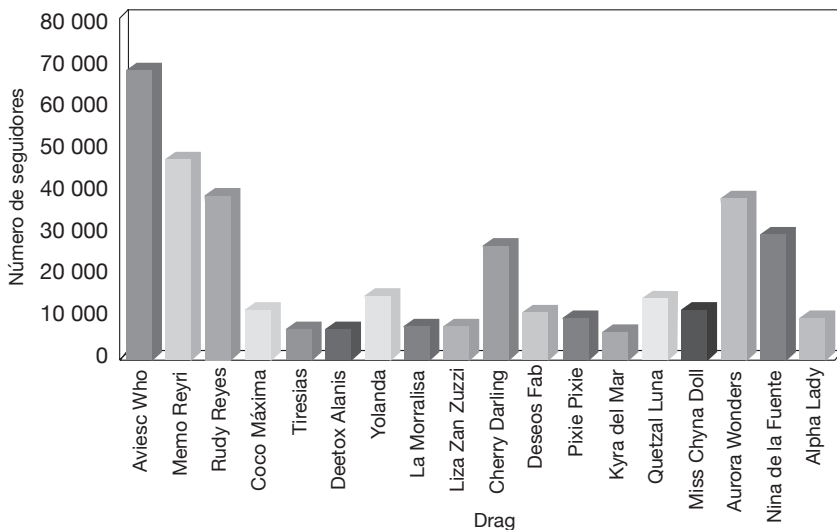
Con el objetivo de contar con un mejor análisis sobre la situación que pasaba el *drag* durante la pandemia, se agruparon a los actores clave en tres categorías y se crearon guiones de entrevista específicos para cada uno: primero, las *drags* con la oportunidad de ofrecer su espectáculo en cafés y restaurantes; después, las que se enfocaron en las iniciativas digitales; finalmente, las que fueron contratadas como meseras *drag*. Con ello, se elaboraron fichas informativas de los grupos documentados a fin de que fungieran como diario de campo digital. En ellas se incluye información relevante de cada uno de los sujetos de investigación: sus redes sociales, el tipo de *show* que ofrecen, si existía oportunidad de contactarlas de forma virtual para realizar una entrevista, etcétera. Por último, se colocó una variedad de códigos a las fichas con información referente a la familia *drag*³ a la que pertenecen, el antro en donde solían trabajar, las iniciativas digitales donde participaron, entre otras. Estas etiquetas sirvieron para el mapeo y para entender de una mejor manera cómo se formaron los entramados de apoyo.

La investigación digital arrojó resultados interesantes sobre los procesos vividos por las *drag queens* durante la pandemia, así como efectos inesperados en la comunidad. Al escuchar que los espacios nocturnos LGBT cerrarían en 2020, la hipótesis fue que el número de *drags* sería reducido por falta de espacios; sin embargo, sucedió lo contrario. Las iniciativas digitales eran espacios amables para las *baby drags* (término usado para referirse a alguien que recién comienza la práctica), por lo que una gran cantidad de personas se animó a incursionar

3 La familia *drag* es una manera en la que se crea comunidad dentro de esta práctica. Consiste en grupos de apoyo en donde se transmiten capitales sociales, económicos, culturales y simbólicos. Para más información, revisar a Faudoa Rodríguez (2022).

en este arte, ya fuera ofreciendo *show* o participando en concursos digitales. Esto significó un cambio a las dinámicas que se vivían en el mundo *offline*, puesto que las neófitas no suelen tener facilidad para encontrar puestos de trabajo en antros o bares, y se le suele dar preferencia a quienes cuentan con experiencia y una gran cantidad de seguidores, lo que se vio reflejado en el pequeño grupo contratado para realizar *shows* en restaurantes y cafés durante la pandemia, como puede verse en la siguiente gráfica.

Gráfica 1
Seguidores de drags que dieron show en la pandemia



Fuente: F. Rodríguez (2022).

El *boom* de las *baby drags* y la popularidad de las iniciativas digitales fueron una parte importante de la trayectoria que ha llevado el *drag* en su camino a la masificación, pues esta

práctica no ha sido ajena a las lógicas utilitarias que imprime el capitalismo. De acuerdo con la tesis de Faudoa Rodríguez, y a raíz de la evidencia etnográfica de la comercialización de esta práctica, el *drag* se interpreta como una nueva industria cultural. García Arnau argumenta que el propósito de estas industrias es perpetuar el orden de las cosas, y que una valiosa herramienta para alcanzar este objetivo se debe considerar la diferencia dentro de su sistema de producción y reproducción cultural. Para controlarlo, “[...] es necesario incluir incluso aquella producción que surge en los márgenes, aquella que no está –al menos en origen– destinada a la masa” (García 2019, 52). Bajo este proceso, la cultura ya no conforma un vehículo de comunicación de ideas, sino que su propósito se vuelve la generación de un beneficio monetario. El *drag* ha sido objeto de esta transformación en México desde hace cinco años, al estrenarse la primera temporada de *La Más Draga*, un *reality show* digital que destaca en el país.

Los datos obtenidos de la etnografía digital confirmaron el supuesto de que el *drag* comenzaba a transformarse en una industria cultural, un objeto de consumo. Poco a poco, los personajes *drag* se convirtieron en una marca y las redes sociales sirvieron de espacio para hacerse publicidad con un fin utilitario, puesto que las personas con un mayor número de seguidores logran conseguir empleo en antros y bares de forma más fácil; la popularidad en aplicaciones como Instagram también significa que pueden capitalizar sus cuentas al hacer comerciales de productos o eventos a cambio de una remuneración. Por ello, ha sido invaluable la investigación digital para entender los procesos de masificación del *drag*, ya que en línea ocurre una gran cantidad de procesos e interacciones que resultan igual de importantes de las que se podrían observar *in situ*.

La supervivencia del *drag* durante la pandemia no solo sucedió por la capacidad de adaptación de sus practicantes ni por la masificación, sino también por la nostalgia. El cierre de establecimientos LGBT representó la pérdida de la vida nocturna, algo que afecta grandemente a la oportunidad de expresar su sexualidad, como se mencionó al inicio del capítulo; derivado de ello, los sujetos tendieron a recrearlos digitalmente y, siendo las *drag queens* uno de los mayores símbolos del ambiente LGBT. Como señala Davis (1979), la nostalgia es un anhelo por lo inalcanzable y lo perdido, pero también funciona como una alternativa para enfrentar el cambio. Se puede reconstruir la identidad al replicar imágenes que hacen posible que haya un reconocimiento a sí mismo y al colectivo, lo que ayuda a que el presente y el futuro sean menos aterradores. Los espacios digitales y los restaurantes que presentaban espectáculos *drag* funcionaron durante la pandemia como *lieux de mémoire*, definidos como:

Entidades tangibles (monumentos, museos, edificios, lugares, equipamiento urbano) o entidades intangibles (canciones, *performances*, refranes, prácticas) que sirven como símbolos para una herencia comunal en una era moderna en la que desaparecen los milieux de memoria colectiva (entornos de memoria colectiva basados en rituales sociales encarnados) (Nigam 2020, 169).

Los proyectos digitales como lugares de memoria sirvieron para que las *drags* construyeran amplias redes de apoyo. Estas iniciativas existieron solo en los primeros meses de la pandemia y tuvieron un intenso, pero corto periodo de vida, ya que con la reapertura de antros y bares en México durante el final de 2021 y principios de 2022 la comunidad LGBT volvió a acercarse a estos establecimientos, dejando de lado la necesidad

de recrearlos en medios digitales. Esto provocó que los proyectos digitales desaparecieran poco a poco, causando efectos paradójicos en el *drag*, como la pérdida de espacios digitales para las *baby drags*; sin embargo, esta situación también permitió que algunas volvieran a ser contratadas en los antros, aunque su pago fue reducido significativamente por causa del reducido aforo autorizado, llegando a ganar solo 30% de lo que obtenían antes de la pandemia.

Ilustración 4
Ank



Fuente: Ank (2022). Tomado de Instagram.

CONCLUSIONES

A través de esta investigación durante la pandemia, se confirma que la práctica del *drag* modificó sus formas de existencia y logró adaptarse a los entornos digitales para conseguir expresar su arte. Desde los inicios del *drag*, sus practicantes se han comportado resilientes ante diversas situaciones adversas, por lo que sigue siendo relevante estudiar los procesos por los que pasa el *drag* post-pandémico, sobre todo desde la perspectiva de su masificación, para registrar su evolución, no solo con respecto a su formato sino también con la concepción misma del *drag*.

La etnografía digital como herramienta metodológica permitió comprender los procesos que estaban sucediendo dentro del *drag* durante la pandemia de COVID-19. Lejos de que el cierre de establecimientos nocturnos significara un impedimento para el estudio, esta situación permitió obtener datos a los que no se habría tenido acceso *in situ*. Los registros *offline* y *online* obtenidos antes de la pandemia en 2020 se complementaron los unos a los otros, lo que ayudó a comprender que el mundo virtual no está desvinculado del mundo real. Asimismo, el acercamiento digital extendió las indagaciones hacia entornos subnacionales, puesto que al mapear las redes de apoyo que surgieron con los *shows* virtuales, se entrevistaron a *drags* de Yucatán, Chihuahua, Ciudad de México, Jalisco, Oaxaca, entre otros.

Por último, esta investigación puede dar pie a futuros estudios sobre el *drag* con un acercamiento digital; la etnografía en esta modalidad probó ser una herramienta vital, ya que los mundos *online* han tomado gran relevancia para la comunidad *drag*. Si se realizara un análisis de esta práctica sin utilizar

herramientas del mundo *online*, se perdería una gran cantidad de datos y de interacciones importantes para los fenómenos estudiados.

REFERENCIAS

- Bárceñas B., K. y N. Presa C. 2019. "Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo *online*". *Virtualis. Revista de Cultura Digital* 1: 136.
- Davis, F. 1979. *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. Nueva York: The Free Press.
- Dougherty, C. 2017. *Drag Performance and Femininity: Redefining Drag Culture through Identity Performance of Transgender Women Drag Queens*. Tesis de maestría. Estados Unidos: Minnesota State University.
- Faudoa R., D. 2022. *Las consecuencias artístico-políticas de la masificación del drag en México*. Tesis de licenciatura. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- García A., A. 2019. "Adorno, Horkheimer y la 'industria cultural': La construcción de una crítica de la superestructura". *Tendencias Sociales. Revista de Sociología* 3: 48-59.
- Hollands, R. y P. Chatterlon. 2003. *Urban nightscapes: Youth cultures, pleasure spaces and corporate power*. Nueva York: Routledge.
- Lorenz, R. 2012. *Queer Art: A Freak Theory*. Bielefeld: Transcript Publishing.
- McGlotten, Sa. 2015. "The Political Aesthetics of Drag". *Metro-politics*, 13 de octubre.

- Navarrete, S. 2021. “La pandemia de COVID-19 ‘apaga la luz’ de 80% de los antros y bares de la CDMX”. *Expansión Política*, 3 de julio. <https://politica.expansion.mx/cdmx/2021/07/03/la-pandemia-de-covid-19-apaga-la-luz-de-80-de-los-antros-y-bares-de-la-cdmx>.
- Nigam, S. 2020. “Interpretando la ciudad: el renacimiento del burlesque de Montreal vs el Quartier des Spectacles”. En *Noche urbana y economía nocturna en América del Norte*, A. Mercado-Celis y E. Hernández G. (eds.), 177-94. México: Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM.
- Pink, S., H. Horst, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, y J. Tacchi. 2016. *Etnografía digital: principios y práctica*. España: Ediciones Morata.
- Solana, M. 2013. “Pornografía y subversión: una aproximación desde la teoría de género de Judith Butler”. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales* 20(62): 159-79.

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Volumen 2. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Sergio Sepúlveda; formación editorial y corrección de pruebas Editorial Albatros, S.A. de C.V. Revisión de pruebas Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Apoyo en la compilación: Diana Isela Hurtado González. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Editorial Albatros, S. A. de C.V. Se terminó de imprimir en julio de 2024.