



# Drag/Technologías de la esponja

Benjamín José Manuel  
Martínez Castañeda<sup>1</sup>



Recibido: 14/7/2022 - Aceptado: 16/1/2022 -  
Publicado: Abril/2023

Candidato a Doctor por el INBAL con la investigación *peDRAGogía: educación artística y travestismo*; docente de la Facultad de Artes y Diseño (UNAM). Forma parte del Seminario de Creación, Diseño y Gestión de Exposiciones Patricia Real Fierros, donde desarrolla la investigación *Museologías LGTTTIO+*. Cuenta con publicaciones en *Hysteria! Revista*, *la Agenda Kuir*; así como en libros editados por la UNAM, la UAM y la Universidad Alberto Hurtado. Es director del Museo Digital de la Insurrección Sexual, y es co-curador del Instituto de Investigaciones Noa Noa.

Profesor Ordinario de Carrera Asociado "C" de  
*Tiempo Completo*.

## Resumen

En este ensayo presento una serie de reflexiones alrededor de la figura del *Drag* como un cuerpo queer que busca la desnaturalización del género y el cuerpo a través de una serie de tecnologías de resistencia a los discursos y verdades hetero centradas; siendo las tecnologías de la esponja, término que propongo a título personal como estrategia política, en la que se materializan corporal, estética y plásticamente toda una serie de devenires políticos del deseo, la imaginación y la identidad. Para tales efectos partiré de las tecnologías del yo (Foucault, 2008) y las tecnologías del género (Lauretis, 2000) como técnicas que oprimen a los cuerpos para producir verdades universales; posteriormente remitiré a las tecnologías del *cyborg* (Haraway, 1991), del oprimido (Sandoval, 2004), *Drag* abstracto (Lorenz, 2012), y contrasexualidad (Preciado, 2020 b), como técnicas de resignificación y desnaturalización de dichas verdades. Y así poder definir las tecnologías de la esponja, como técnicas de oposición para el acuerpamiento desde el fallo al sistema de verdades.

**Palabras clave:** *Drag*, teoría *queer*, género, cuerpo, política.

## [en] Drag/Technologies of the Sponge

### Abstract

In this essay I present a series of reflections around the figure of *Drag* as a queer body that seeks the denaturation of gender and the body through a series of technologies of resistance to discourses and heterocentric truths; being the technologies of the sponge, a term that I propose in a personal capacity as a political strategy, in which a whole series of political becoming of desire, imagination and identity materialize bodily, aesthetically and plastically. For such purposes, I will start from the technologies of the self (Foucault, 2008) and the technologies of gender (Lauretis, 2000) as techniques that oppress bodies to produce universal truths; Later I will refer to the technologies of the *cyborg* (Haraway, 1991), the oppressed (Sandoval, 2004), *Abstract Drag* (Lorenz, 2012), and *contrasexuality* (Preciado, 2020 b), as techniques of resignification and denaturation of said truths. And thus, to be able to define the technologies of the sponge, as techniques of opposition for the body from the failure to the system of truths.

**Keywords:** *Drag*, queer theory, gender, body, politics.



1. Universidad Nacional Autónoma de México,  
México

[bmartinezc@fad.unam.mx](mailto:bmartinezc@fad.unam.mx)

ORCID: 0000-0001-6624-0099

El presente ensayo parte de las reflexiones de mi tesis doctoral *peDRAGogía: educación artística y travestismo*; la cual está compuesta por tres apartados, donde en el primero realizo una genealogía de la figura del *Drag Queen* en manifestaciones artísticas y de la cultura popular, en el segundo elaboro un análisis entre la formación que debe tener un *Drag Queen* y la importancia de las casas *Drag* como productoras de agencia colectiva, y en el tercero propongo estrategias de formación *Drag* para travestir las aulas y planes de estudio de la educación artística universitaria. Para llevar a cabo dicha investigación, encontré dos etapas, la primera constituye lo que he denominado *tecnologías de la esponja*, y la segunda refiere a la *peDRAGogía* como el acto pedagógico del *Drag*. De tal forma, aquí se disertarán las tecnologías de la esponja, para poder atender a la pregunta: ¿Qué sujetos, alteridades, entidades y zonas geográficas disfrutaron de la tecnología?

La base metodológica de este ensayo parte de la Teoría *Queer* propuesta por Paul Preciado; en su artículo *Multitudes queer. Notas para una política de los «anormales»* (2004) menciona que el cuerpo no es pasivo sino un espacio de creación donde se interrelacionan políticas feministas, homosexuales, trans, postcoloniales, es decir, todas aquellas identificaciones que el Estado llama minorías, pero que ahora son vistas como un monstruo multitudinario con la encomienda de desterritorializar al sistema heterosexual como resistencia a su proceso de normalización. Por otro lado, en su artículo *Queer: historia de una palabra* (2012) Preciado menciona que el término *queer* en el siglo XXI deja de ser una identidad, y ha de ser comprendido como una postura crítica a los procesos de marginalización (sexual, racial, económica, geográfica, etc.); esto implica que la cuestión *queer* ya no se vincula a la producción de discursos homosexuales, sino a disidentes sexuales que resisten y cuestionan los procesos de normalización y exclusión del patriarcado en la sociedad heterosexual que construyen ficciones identitarias blancas dominantes.

Por esta razón, me gustaría recuperar la idea que Renate Lorenz plantea en *Queer Art. A Freak Theory* (2012) sobre la figura del *Drag*, la cual se comprende como una serie de conexiones productivas entre lo natural y lo artificial, lo animado y lo inanimado (p. 21); para Lorenz, el *Drag* no hace referencia a los individuos, las identidades, al género, al cuerpo o a la raza, sino más bien, a aquello que busca deshacerse de todo eso. Por lo que, en este ensayo no busco hacer una genealogía del *Drag*, sino una lectura tecnopolítica de este entre el género y la tecnología.



Figura 1. Martínez, B. (2019). *Walpurgis Gara* [Apoyo fotográfico de Roberto Martínez]. Ciudad de México. Archivo Personal.

Cabe aclarar que el concepto *Drag* tiene múltiples acepciones, desde su traducción teatral como vestido que arrastra una cauda, hasta como la interpretación de las siglas *Dress As a Girl* (vestido como mujer); sin embargo, y de acuerdo con el teórico trans, Susan Stryker (2017), lo *Drag* ha de ser visto como una representación artística, escénica y paródica del género, que está atravesado por el travestismo lúdico o identitario. El primero se considera como el acto de vestir desde un género concreto con fines de entretenimiento, por ejemplo, las *queenerets*, transformistas, cabareteras y *gogos/hostess* de bares; mientras que la segunda, remite a los procesos de vestimenta en la identificación de género (no binario, género fluido, trans) a modo de ruptura con los modelos dominantes. Por tal motivo, es que a lo largo de este ensayo se diserta la idea de *Drag* como tecnología y concepto.

### **Tecnologías de la esponja**

Para comenzar, y retomando lo anterior, es necesario mencionar que el *Drag* es un devenir en el mar de las tecnologías. Primero, entiendo el concepto de «tecnología» como una serie de códigos y dispositivos que controlan y moldean al cuerpo y la subjetividad; tales como tecnologías de producción, de signos y de poder (Foucault, 2008, p. 48). Dichas tecnologías no son independientes y funcionan en conjunto, y los sujetos las utilizan para compren-

derse a sí mismos; estas pueden ser comprendidas como biotecnología, pues dependen de los ideales del capitalismo con relación a cuerpos y subjetividades dóciles, productivas y útiles al sistema.

En ese sentido, aquí se reconocen dos tipos de tecnologías semióticas: las del yo, propuestas por Michel Foucault, y las del género, propuestas por Teresa de Lauretis. Las tecnologías semióticas son las que se incrustan en los cuerpos y las subjetividades en la medida en que el poder se materializa en estos. Sobre las tecnologías del yo, Foucault menciona que: «permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad» (2008, p. 48).

Si bien, las tecnologías del yo son una autoconstrucción y desciframiento del sujeto, no hay que olvidar que, también, refieren a la forma en la que los sujetos se relacionan con las normas. Por otro lado, Teresa De Lauretis menciona que las tecnologías del género son «el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, los comportamientos y las relaciones sociales (...) para pensar el género como el producto y el proceso de un conjunto de tecnologías sociales y de aparatos bio-médicos» (2000, p. 35); es decir que, las tecnologías del género son las formas en que el género aparece como discurso cultural/institucional para otorgar y controlar su significación social desde la heterosexualidad.

Ahora bien, estas tecnologías semióticas dependen de dispositivos sexopolíticos disciplinarios, que buscan enderezar a los sujetos desde arquitecturas totalizantes (hospital, prisión, escuela, casa), ortopedias políticas (cirugías, antidepresivos, viagra, hormonas, vibradores, etc.) y tecnologías multimediales (cine, televisión, fotografía, internet) (Preciado, 2020 a, pp. 57-66); de tal forma que, las tecnologías semióticas, aunque son exteriores, se convierten en nuestro cuerpo para afianzar, aún más, las relaciones cuerpo-poder. Es decir, según Preciado, las tecnologías semióticas toman la forma del cuerpo que van a controlar.

Por otro lado, es importante acotar que el poder tiene dos facultades, una potestas y otra poiética; la primera, es la que refiere a los dispositivos y tecnologías que ejercen control sobre nosotros, y es ahí donde intervienen la biotecnología y las tecnologías semióticas; la segunda, es la facultad creativa de uno mismo para subvertir los dispositivos y tecnologías que nos controlan. Es ahí, en la facultad

poiética, donde ubico a la figura del *Drag*, como una práctica para deshacer el cuerpo-género-sexo-identidad-raza; al respecto, Renat Lorenz propone tres tipos de *Drag*. El primero, *Drag* radical, anula las dicotomías y produce imágenes corporales que no son inteligibles. El segundo, *Drag* transtemporal, es un acuerpamiento cronopolítico; es decir, busca hacer intervenciones en conceptos con representaciones temporales específicas, para contrarrestar su uso de una forma heterosexista. Por último, el tercero, *Drag* abstracto, es la visualización de cuerpos que no muestran un cuerpo humano, y en su lugar, usan objetos, situaciones o huellas, para hacer referencia a la historia de los cuerpos (Lorenz, 2012, p. 23). De esta manera, se puede decir que el *Drag* es la construcción de imágenes en las que se puede imaginar el futuro.

Así pues, el *Drag* es una ironía y una ficción que busca una posibilidad para la transformación histórica, es una utopía sin géneros; con esto, se puede pensar que, se apela por la idea de un cuerpo *queer* que desmonte las tecnologías que operan en nuestros cuerpos. Es aquí donde aparecen las tecnologías de la esponja como dispositivo de lo *cyborg* y lo monstruoso para la autopoiesis del *Drag*. María José Puente menciona que el monstruo «sería algo más que el mero límite de lo imaginable y su más allá: aquello que se desborda hacia la otredad, demarcando la silueta de lo humano» (2011, p. 51). Lo monstruoso va más allá de lo humano al tener la capacidad de modificar y variar los cuerpos; y se relaciona con lo *cyborg*, al tratarse de «realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios» (Haraway, 1991, p. 263). Lo que nos permite ser más consientes en materia de género, raza o clase. La monstruosidad del *cyborg* radica en sus posibilidades políticas y ficticias; el monstruo *cyborg*, así como el *Drag*, son ficciones políticas para sobrevivir y crear conciencia opositiva a cualquier forma de dominación.

Por lo que, las tecnologías de la esponja son máquinas de guerra acuerpadas por las identidades desplazadas de las narrativas universales; la modificación corporal del *Drag* es un montaje visual de una serie de elementos reconocibles, que tras su ensamble parecen mutaciones, monstruosas o aberrantes. Así pues, las tecnologías de la esponja reapropian y otorgan nuevas significaciones a las arquitecturas totalizantes, ortopedias políticas y tecnologías multimediales de las tecnologías semióticas del capitalismo.

El devenir desde las tecnologías de la esponja como máquina de guerra, considera el ser parasitario de la esponja misma y su capacidad de adaptación; sobre esto, Peter Sloterdijk (2006) menciona que la espuma es un tejido de huecos que al primer contacto puede abandonar su forma o reventar. Para que la esponja pueda existir se requiere de aire dentro de una espuma, así, el aire es el «elemento incomprendido, encuentra medios y caminos para infiltrarse en lugares en los que nadie cuenta con su presencia (...) por su propia fuerza acondiciona lugares extraños allí donde antes no había ninguno» (Sloterdijk, 2006, p. 28); dicha condición del aire como elemento esponjoso es la subversión del cuerpo y se le considera sospechoso y perverso al alterar el orden de la naturaleza.

Entonces, las tecnologías de la esponja del *Drag* son dispositivos de oposición para el agenciamiento, goce político y reconstrucción de nuestra identidad. Se deconstruyen las arquitecturas totalizantes, la casa deja de ser ese espacio coercitivo donde la familia te vigila, o te expulsa por ser homosexual, lesbiana o trans, y la escuela ya no será el lugar donde se enseñen el productivismo del sistema y sus normas; en pos de espacios afectivos donde hay libertad para ser, y se enseñe en colectividad técnicas de sobrevivencia y resistencia. Las ortopedias políticas de resignifican, así el corsé no será para hacer un cuerpo deseable al sistema, sino para explorar la plasticidad del cuerpo en compañía de las prótesis (pelucas, plataformas, vendajes, montajes, esponjas, telas, maquillaje). Y las tecnologías multimediales se transforman, ya no para producir íconos del *star-system hollywoodense* que nos controlen para ser igual de esbeltos, blancos y atractivos que ellos, sino para ensalzar el glamour de la precariedad y la fantasía.

Lo anterior puede ser apreciado de mejor manera en la organización de las familias *Drag*, donde ésta ya no es de sangre sino de afectos, es decir, madre no es la que pare sino la que cuida, acompaña y da herramientas para sobrevivir en un mundo lleno de machismo, homofobia, transfobia y otros tipos de violencia; la casa deja de ser un espacio coercitivo y se transforma en una pista de baile, donde puedes ser libre a través de la creación artística y del movimiento; la escuela acompaña no como edificio, sino como heterotopía donde se enseñan las artes del camuflaje del género y los manierismos del cuerpo, imprimiendo en los cuerpos el sello de «La Casa», es decir, el yo no sé qué estético de la organización afectiva que recoge al marginado y le dota de herramientas para diseñar su propia identidad dentro de una familia *Drag* (House of Xtravaganza, House of LaBeiija, House of



Figura 2. Leigh Bowery. <https://acuriousinvitation.com>

Banana, *Dragas* en la Calle, House of Inventadas, entre muchas otras más). Por otro lado, el acto del travestismo es una ilusión que moldea la imagen exterior donde el menos es más y el más es más; así, esta fantasía se convierte en agencia, es decir, la falsificación desde el estigma, la periferia y la precariedad como glamour que pone en jaque a los modelos hegemónicos de belleza. Se trata de la subversión de la alta costura a través del *Drag* de los países empobrecidos por el colonialismo, donde siempre se sabe que estamos viendo fantasía, falsedad y simulacro; aquí, el *Drag*, se hace con lo que se tiene y con lo que se puede.

### **Devenir *Drag*, devenir abstracción**

Desde el *Drag* se comprende la idea del cuerpo *queer* como propio, donde no se busca la mimesis de los ideales del género y la belleza como ocurre con el transformismo; sino que, se toman en cuenta todas las diferencias que uno acuerpo, además de reconocerse dentro de un imaginario ficcional. Visto de esta manera, las prácticas *Drag*: «Más allá de la resignificación o de la resistencia a la nor-



Figura 3. Young, A. (2011). *Tranimal Workshop* [Resultado de Tranimal Workshop entre Austin Young, Squeaky Blonde, Fade-Dra y público diverso, como parte de la programación en Machine Project Gallery en Los Ángeles]. <https://austinyoung.com>

malización, las políticas performativas van a convertirse en un campo de experimentación, en el lugar de producción de nuevas subjetividades y, por tanto, en una verdadera alternativa a las formas tradicionales de hacer política» (Preciado, 2020 a, p. 270).

Por lo que, en el *Drag* como dispositivo, lo importante no radica en haberse vestido como hombre (*Drag king*) o como mujer (*Drag queen*), «sino haber experimentado colectivamente la dimensión construida y arbitraria de nuestro género» (Preciado, 2020 a, p. 269). Lo que el *Drag* nos deja, es comprender las tecnologías de la esponja como una especie de laboratorio, o clínica, para la reprogramación política del género en lo público y lo colectivo.

Cuando se dice que el *Drag* es una reprogramación política, pública y colectiva del género, se hace desde la ruptura con las tecnologías semióticas que adoctrinan y somatizan los cuerpos en los flujos del capitalismo; es decir, la forma en la que nos enseñan a ser hombres y mujeres, que primero ocurre en lo privado del hogar, después en el salón de clases, para después insertarnos en los modelos de producción en serie de la vida pública. Entonces, la práctica *Drag* no busca los efectos de lo teatral y de los estereotipos del género, sino una transformación banal, que a través de lo *kitsch*, lo *camp*, lo cómico y lo grotesco exponen de una manera más realista las violencias y sometimientos que el género mismo y sus múltiples tecnologías ejercen sobre nosotros.

De tal forma que, cuando uno deviene *Drag*, lo hace desde el compartir las experiencias con alguien más que también está en devenir, se experimenta la facultad poética del propio deseo a través de la plasticidad del cuerpo y la prostética, pero, sobre todo, se experimenta en el espacio público; pues se busca reapropiar y resignificar el lugar donde uno existe, pero ahora con otro tipo de ritual social, uno en el que yo decido cómo ser leído. Así pues, en este laboratorio para la reprogramación del género, las tecnologías de la esponja son técnicas para ejercitar a la imaginación y el deseo para una revolución.

Ahora bien, lo que hasta aquí hemos expuesto han sido una serie de reflexiones entorno a las tecnologías de esponja para la realización del *Drag* como dispositivo de oposición y como laboratorio para la reprogramación del género. Pero la pregunta en este momento es: ¿Qué pasa con esos cuerpos *queer* que devienen *Drag* y se oponen desde el deseo y la imaginación a los flujos del capitalismo heterosexual? Una posible respuesta la encontramos en el concepto de contrasexualidad, la cual es definida «no como la creación de una nueva naturaleza, sino más bien el fin de la Naturaleza como orden que legitima la sujeción de unos cuerpos a otros» (Preciado, 2020 b, pp. 46-47); en otras palabras, es romper con los discursos biologicistas de la sexualidad, además de romper con el contrato social heterocentrado.

Dentro del nuevo orden contrasexual, «los cuerpos se reconocen a sí mismos no como hombres o mujeres sino como cuerpos hablantes, y reconocen a los otros como cuerpos hablantes» (Preciado, 2020 b, p. 47). Es decir, los cuerpos contrasexuales rompen con los binarismos (hombre/mujer/heterosexual/homosexual), pero sin perder el acceso a las prácticas significantes o tecnologías semióticas, con la finalidad de tener una localización y enunciación como sujetos y cuerpos deseantes. Entonces, el

*Drag* como parte de la sociedad contrasexual, rompe con el modelo de productividad en pos de formas alternativas del saber-placer; en palabras de Preciado, el *Drag* sería una contraproduktividad y una tecnología de resistencia al sistema del género. Donde el *Drag*, es un cuerpo *queer*, un cuerpo fallido, un cuerpo erróneo; un cuerpo que reafirma su desviación.

En este sentido, la práctica *Drag* que aquí se propone es lo que Renat Lorenz denominó como *Drag abstracto* (2012, pp. 131-135), la cual parte del cuerpo *queer* como error en lugar de las representaciones humanas del cuerpo, lo que le da más movilidad y capacidad de agencia, así como nuevos lazos con otro tipo de cuerpos (Lorenz, 2012, p. 133); en otras palabras, el *Drag abstracto* parte de la idea de un cuerpo que no tiene representación sino acuerpamiento, esto es que no tiene una identificación en «lo natural», pero que tiene su origen en la afectividad, pues lo que está en juego no es el cuerpo humano en sí mismo, sino todo lo que le afecta, tal como la raza, la localización, la salud, el género, la sexualidad. Ya que se espera que falle en al menos uno de estos rubros para ser considerado «extraño»; por lo que, es en esta «fragilidad» de lo extraño, que el cuerpo pierde su naturalidad para entrar en diálogo con otras abstracciones como la muerte, la enfermedad, o las experiencias de otros cuerpos en devenir.

### **¿Qué sujetos, alteridades, entidades y zonas geográficas disfrutan de la tecnología?**

Ahora debemos atender la pregunta que nos trae hasta aquí: ¿qué sujetos, alteridades, entidades y zonas geográficas disfrutan de la tecnología? Cabe aclarar que dicha pregunta es una de las tantas que se proponen resolver para el número de esta revista. En primer lugar, se ha desarrollado el concepto de tecnología como técnicas y herramientas para la fabricación de la heterosexualidad y sus instituciones médicas, jurídicas y educativas desde sus dispositivos semióticos (arquitecturas totalizantes, ortopedias políticas y tecnologías multimediales); por lo que, los sujetos que disfrutan de esta tecnología, suelen ser hombres, blancos, euronorteamericanos, heterosexuales y con poder adquisitivo.

Con lo anterior la pregunta toma otra ruta, ¿en verdad disfrutamos de esa tecnología? Siendo críticos, la respuesta es no, pues la tecnología nos es impuesta y ejerce poder sobre nosotros; desde el sistema del género, dicha tecnología nos obliga a construir una sexualidad pulcra, nos somete a la cisnormatividad, es decir, podemos ser transexuales y homosexuales siempre y cuando nos vea-

mos y nos comportemos como heterosexuales. Lo que implica reiterar una vez más las normas del género en cuerpo propio. Desplazándonos a lo geográfico, solo el centro (como primer mundo) disfruta de esa tecnología, porque acá en los países empobrecidos por el colonialismo e imperialismo, ese que ha sobrevivido al saqueo, devenimos monstruos: «no necesitamos de manos sino de garras, no de dientes sino colmillos, no de piel sino pelaje, no caminamos, andamos en cuatro patas (...) porque ante la mirada de lo civilizado somos primitivxs, somos exóticxs e incivilizadx» (Cervantes, 2022, p. 39). En estos países empobrecido por el colonialismo, esa tecnología no se disfruta porque la idea de lo humano y la civilización no son posibles; lo que esa tecnología puede hacer lleva el nombre de desigualdad social, explotación laboral, feminicidio, homofobia y discursos transodiantes.

Nuevamente la pregunta gira: ¿las alteridades disfrutan de la tecnología? Sí, pero más allá de disfrutarla la subvierten; ya sea como tecnología *cyborg* (Haraway, 1991), tecnología del oprimido (Sandoval, 2004), *Drag abstracto* (Lorenz, 2012), contrasexualidad (Preciado, 2020 b); o bien, lo que yo he denominado como tecnologías de la esponja. Entonces, esa tecnología de la verdad los cuerpos *queer* no las disfrutan, sino que la resisten y la manipulan para romper la cadena de producción saber-poder en beneficio del saber-placer. Así pues, el *Drag* es la suma de estas tecnologías de resistencia; es tecnología *cyborg*, en tanto que organismo híbrido de máquina y realidad social de ficción, sin género, sin génesis y sin fin (Haraway, 1991, p. 254); es tecnología del orpimido, en cuanto se reconoce como conciencia diferencial, y busca la reapropiación, rearticulación y resignificación de los signos culturales; es *Drag abstracto* al entablar relaciones afectivas y corporales entre lo humano, lo no humano, lo animal, lo enfermo, lo muerto; es contrasexual al apelar a la *queerización* de la naturaleza que ve a las tecnologías semióticas como metáforas políticas que deben ser expropiadas al Estado y dejarlas fluir en el deseo.

Por último, el *Drag* como tecnología de la esponja recurre al fallo y al fracaso como estética, «se interesa por lo imposible, lo inverosímil, lo improbable y lo ordinario. Pierde de forma silenciosa, y al perder imagina otros objetivos para la vida, para el amor, para el arte y para el ser» (Halberstam, 2018, p. 98); con esto, el fallo y el fracaso han de ser considerados una oportunidad ontológica y plástica. Desde ahí, se reconoce la cosmética performativa del género para burlarse de ella, ya sea desde lo *camp*, lo *kitsch* o lo grotesco; lo que se busca es hacer de la prostética una plasticidad y materialidad del deseo, y no un mandato de

ortopedia política. En otras palabras, se moldea el cuerpo con esponjas, el maquillaje funciona como una máscara que borra el rostro natural y dibuja uno nuevo, es la anulación de la genitalidad con cinta adhesiva, es buscar la monstruosidad en el alargamiento del cuerpo con ayuda de plataformas. Del mismo modo, el *Drag* como tecnología de la esponja, es revertir el efecto de las tecnologías semióticas; no se busca la belleza ni la ropa de diseñador, sino que se de apela al glamour de la piratería y la fealdad. En suma, las tecnologías de la esponja son las técnicas de desnaturalización del cuerpo y del género.



Figura 4. Acosta, F. (2022). *House of Inventadas* [Activación fotográfica]. Maternidades disidentes para la exposición *Maternar*. Entre el síndrome de Estocolmo y los actos de producción. Museo Universitario Arte Contemporáneo, Ciudad de México, 2022. Archivo Hysteria! Revista y <https://www.instagram.com>

### Referencias

- Cervantes, T. (2022). Manifiesto Transchanga. En L. Misterio, T. Cervantes, U. Pardo y A. Xab (Eds.). *Manifiestxs Cuir. Antología de escrituras sexodisidentes latinoamericanas 2013-2021*. (39-40). UAM.
- De Lauretis, T. (2000). *Diferencias. Etapas de un camino a través del feminismo*. horas y HORAS.
- Foucault, M. (2008). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Paidós.
- Halberstam, J. (2018). *El arte queer del fracaso*. Egales.
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- Lorenz, R. (2012). *Queer Art. A Freak Theory*. Transcript.
- Preciado, P. B. (2020 a). *Testo yonqui. Sexo, drogas y biopolítica*. Anagrama.
- \_\_\_\_ (2020 b). *Manifiesto contrasexual*. Anagrama.
- \_\_\_\_ (2012). *Queer: Historia de una palabra* <https://paroledequeer.blogspot.com/2012/04/queer-historia-de-una-palabra-por-paul.html>
- \_\_\_\_ (2004). *Multitudes queer. Notas para una política de los anormales* [https://antroposmoderno.com/antro-version-imprimir.php?id\\_articulo=1028](https://antroposmoderno.com/antro-version-imprimir.php?id_articulo=1028)
- Puente, M. J. (2011). La injerencia de los Transformers en los triunfos estéticos de la narrativa argentina reciente. *Anclajes*, 15(2), 49-64.
- Sandoval, C. (2004). Nuevas ciencias. Feminismo cyborg y metodología de los oprimidos. En *Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras*. (pp. 81-106). Traficantes de sueños.
- Sloterdijk, P. (2006). *Esfemas III. Espumas. Esferología plural*. Siruela.
- Stryker, S. (2017). *Historia de lo trans*. Continta Me tienes.