



Estudios Avanzados

ISSN: 0718-5022

ISSN: 0718-5014

manuel.loyola@usach.cl

Universidad de Santiago de Chile

Chile

Castelán, Claudia; Matzner, Natalia
La metodología semiológica: límites heteronormativos e investigador oculto *
Estudios Avanzados, núm. 31, 2019, Julio-Diciembre, pp. 81-94
Universidad de Santiago de Chile
Santiago, Chile

DOI: <https://doi.org/10.35588/idea.v0i31.4280>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=435568236009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

La metodología semiológica: límites heteronormativos e investigador oculto*

The Semiological Methodology: Heteronormative Limits and Hidden Researcher

Claudia Castelán y Natalia Matzner**

Resumen

El presente trabajo aborda un análisis sobre la metodología semiológica y su aplicación a un caso de estudio: la imagen y el pie de imagen que acompañan la descripción *crossplay* en la enciclopedia virtual Wikipedia. A partir de dicha distinción las autoras reflexionan sobre los límites y posibilidades que esta metodología ofrece al aplicarla a la imagen y al texto, cuestionando el posicionamiento ideológico del investigador, el lenguaje heteronormativo y el potencial polisémico. El artículo se completa con un breve recorrido sobre los usos semiológicos en los estudios subculturales y los estudios de la performatividad del género en la teoría *queer*, junto a una reflexión sobre el conocimiento situado que repercute en el ámbito epistemológico en este tipo de método aplicados.

Palabras clave: metodología semiológica, estudios subculturales, heteronorma, *crossplay*, Wikipedia.

Abstract

This paper elaborates an analysis concerning semiological methodology and its application to a particular case study: the picture and footnote which accompany the description of “crossplay” found in the virtual encyclopedia Wikipedia (spanish version). The authors reflect on the limits and possibilities that this methodology offers in its application to the image and text, questioning the ideological position of the researcher, the heteronormativity of language and its polisemyc potential.

* El presente artículo forma parte de una serie de reflexiones en relación a temas de género, subculturas y cultura visual realizadas entre el 2009-2018 obteniendo por resultado el presente proyecto de investigación “La metodología semiológica: límites heteronormativos e investigador oculto” (2018) desarrollado en el marco del Máster en Estudios y Proyectos de la Cultura Visual y Doctorado de Arte y Educación de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona.

** Claudia Castelán: Universidad de Barcelona e Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Puebla, México, ORCID 0000-0003-1951-2076, claudia.castelan.garcia@gmail.com; Natalia Matzner: Universidad de Santiago de Chile, Santiago, Chile, ORCID 0000-0002-2552-9854, natalia.matzner@gmail.com

This paper traces a brief trajectory of the usage of semiology in subcultural studies and gender performativity studies in queer theory, with a reflection on situated knowledges that has an impact on the epistemological field in this type of applied method.

Keywords: semiological methodology, subcultural studies, heteronormativity, crossplay, Wikipedia.

Introducción

La semiología es un método que estudia los signos y pretende dilucidar la articulación del componente ideológico existente en un mensaje compuesto por cadenas de signos. La selección que el investigador efectúa al nombrar la cadena sintagmática y paradigmática requiere disponer de un cierto saber, como refiere Roland Barthes:

Como la semiología no ha sido edificada, es comprensible que no exista ningún manual acerca de este método de análisis; más aún: en razón de su carácter extensivo (puesto que será la ciencia de todos los sistemas de signos), la semiología no podrá ser tratada didácticamente hasta que esos sistemas hayan sido reconstituidos empíricamente. Sin embargo, para desarrollar paso a paso este trabajo, es necesario disponer de un cierto saber. Círculo vicioso del cual hay que salir mediante una información preparatoria a la vez tímida y temeraria: tímida porque el saber semiológico no puede ser actualmente más que una copia del saber lingüístico; temeraria porque este saber ya debe aplicarse al menos como proyecto a objetos no lingüísticos. (Barthes, 1976: 23)

De este modo, es importante observar las múltiples contingencias con las que el método se confronta: ¿son posibilidades o limitaciones? Escogimos la imagen que ilustra el concepto *crossplay*¹ en la enciclopedia virtual Wikipedia² activa desde el mes de abril año 2008³ hasta abril del 2012,⁴ junto a su pie de imagen, para someterlo al método semiológico y preguntarnos: ¿es

¹ La imagen analizada en la presente investigación estuvo cuatro años representando la definición de *crossplay* en Wikipedia. Luego de ser eliminada en mayo del 2012 no se subsituye por alguna hasta marzo del 2015, donde se coloca la de “crossplayer Rainbow Brite”. Hasta el momento la imagen “crossplay gothic lolita” es la que ha logrado mayor duración como definición y la que ha logrado mayor discusión de enfoque de género en el historial desde la creación de la definición de *crossplay*, que data del mes de noviembre del año 2005.

² Cuando comenzamos a estudiar la emergente práctica *cosplay*, hacia 2009, Wikipedia era la única fuente que nos podía dar una definición de un concepto tan reciente y poco abordado en términos académicos. Wikipedia destaca por ser una plataforma donde las definiciones son realizadas por diversos usuarios, y en constante redefinición. Este aspecto nos resulta de vital importancia pues dichas definiciones también son elaboradas por quienes tienen una correlación a la práctica que vincula el concepto, por lo que dichas redefiniciones se convierten en un espacio activo en la manera en que el concepto se depura a través de diferentes voces. En relación a los conocimientos situados que subrayamos en este trabajo, evidenciamos la importancia de usuarios activos que actualizan y revisan la definición muy nueva del concepto *cosplay* así como *crossplay*.

³ Imagen añadida por usuario “Nami”, en <<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Crossplay&direction=prev&oldid=19715470>>

⁴ Día de eliminación y discusión, en <<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Crossplay&direction=next&oldid=50125724>>

en la imagen donde radica el mensaje ideológico? ¿Es cierto que esa imagen puede tener una significación única y homogénea?

Para responder a estas cuestiones realizamos primero un análisis semiológico siguiendo cada uno de los pasos señalados por Barthes. Luego cuestionamos las aportaciones y limitaciones del análisis, señalando finalmente otras perspectivas que permiten afrontar el proceso de interpretación desde otros lugares situados.

Estudio de caso: análisis semiológico de imagen y texto

Figura 1. Imagen que acompaña definición *Crossplay* en Wikipedia



Fuente: Wikipedia (2019).

A partir de la relación entre imagen (Figura 1) que muestra y el pie de página “un crossplayer en el distrito de Harajuku vestido a la moda Gothic Lolita” (Wikipedia, 2019) establecemos premisas para el análisis denotativo y connotativo, con su mensaje literal y mensaje icónico correspondientes, desplegados a continuación.

Análisis denotativo

Para el análisis denotativo son considerados los elementos que conforman la imagen (Tabla 1).

Tabla 1. Análisis denotativo

Sintagma	Paradigmas	Paradigmas	Paradigmas	Paradigmas
un	ser humano	hombre	persona	sujeto
que viste	vestido con puntilla en color negro y blanco	faldón y camisa con encajes color negro y blanco	blusa y falda con calado color negro y blanco	camisa y falda con bordado color negro y blanco
	tocado color negro y blanco con puntilla	gorro color negro y blanco con encaje	mitra color negro y blanco con calado	sombrero color negro y blanco con bordado
	medias negras con figuras blancas	mallas negras con bordado blanco	pantimedias negras con líneas blancas	elásticos negros con adornos blancos
su gesto	brazos flexionados, puños cerrados suavemente; piernas flexionadas con la derecha en apoyo y la izquierda doblegada ligeramente hacia un lado. No mira hacia la cámara	extremidades dobladas, puños cerrados dócilmente; piernas dobladas, la derecha en apoyo, la derecha doblada ligeramente hacia un lado	miembros doblados, puños cerrados bonachonamente; piernas dobladas, la derecha en apoyo, la izquierda doblada ligeramente hacia un lado	brazos flexionados, puños cerrados apaciblemente; piernas torcidas, la derecha en apoyo, la izquierda flexionada ligeramente hacia un lado
cara	mirada hacia su derecha, boca entreabierta, levemente sonríe, muestra sus dientes. Cabello corto con flequillo, tono oscuro	mirada esquiva hacia la derecha, boca entreabierta, esboza sonrisa, entreabre la boca. Cabello corto con flequillo, tono oscuro	atisbo hacia su derecha, boca entrecerrada, risa, muestra sus dientes. Cabello corto con flequillo, tono oscuro	observa hacia su derecha, labios contorneados, muestra sus dientes. Cabello corto con flequillo oscuro

Fuente: elaboración propia.

Análisis connotativo

- Elementos masculinos

Hombre (masculino) con un vestido de mujer. Por metonimia se podría reconocer que es hombre, ya que sus facciones no son delicadas, el cabello es corto, no hay aretes, joyería o maquillaje. Carece de lo que simbólicamente se atribuye a rasgos faciales y gestuales femeninos.

- Elementos femeninos

Por sinécdoque, la indumentaria es asociada a prácticas femeninas. Si es hombre puede haber una hipérbole del gesto corporal correspondiente a las mujeres: las piernas recuerdan por asociación a la postura de la fémina adolescente, con sus rodillas flexionadas y hacia dentro. Esta postura señala coqueteo y fragilidad. De la misma manera los brazos, por asociación, corresponden a un comportamiento femenino que, al percibir la mirada que capta la imagen, el protagonista de la fotografía pareciera adoptar con un estado de pudor.

- Elementos de cruce de géneros sexuales

Teniendo en cuenta el análisis connotativo hasta el momento, en un plano simbólico el sujeto de la imagen es un sujeto travestido, es decir, está asumiendo a nivel visual un rol femenino.

Por su parte, el mensaje literal, considerando la información de bajada de la fotografía, es que se está travistiendo: “Un crossplayer en el distrito de Harajuku vestido a la moda Gothic Lolita” (Wikipedia, 2019).

Mensaje icónico y mensaje literal: relevo y anclaje

Roland Barthes señala en *Retórica de la imagen*:

En todos los casos de anclaje, el lenguaje tiene evidentemente una función de elucidación, pero esta elucidación es selectiva. Se trata de un metalenguaje aplicado no a la totalidad del mensaje icónico, sino tan solo a algunos de sus signos [...] el anclaje es un control; frente al poder proyectivo de las figuras, tiene una responsabilidad sobre el empleo del mensaje. (Barthes, 1976: 26)

La palabra *crossplayer* en el mensaje lingüístico, a nivel de anclaje, apunta al mensaje connotado icónico de hombre (pelo corto, sin maquillaje), vestido (ornamento femenino), travesti (persona que se enviste con ornamentos del género opuesto), pero ahora, con el “anclaje”, ya no se denomina “hombre con vestido de mujer”, es decir travesti, sino como un “*crossplayer* disfrazado de un personaje *Gothic Lolita*”.

En este sentido, aquí actúa lo que Barthes denomina como un mensaje que responde estrictamente a un código cultural (Barthes, 1976). Revisemos algunas de las posibilidades de la relación entre mensaje icónico y mensaje literal: nosotras, las investigadoras, tenemos en este caso conocimiento sobre las definiciones de la cultura popular sobre *crossplay* y *Gothic Lolita*. Por esta razón, nos es posible en primer lugar reconocer el nivel del “mensaje simbólico, el lingüístico como el que guía no ya la identificación, sino la interpretación”

(Barthes, 1976: 23) de un mensaje icónico denotado; por consiguiente, el mensaje lingüístico en relación al mensaje icónico actúa como anclaje del signo visual denotativo de la locación donde se ubica el *crossplayer*: el distrito de Harajuku. Es relevante recalcar que todos los otros elementos visuales del mensaje icónico ya son connotativos, en relación a la denominación “significante” de *crossplay* y *Gothic Lolita*.

Ahora bien, si fuese un lector sin conocimiento de la práctica cultural *crossplay* y *gothic lolita*, pero proveniente de un entorno cultural donde hay conocimiento del travestismo, los significantes *crossplay* y *Gothic Lolita* son un anclaje para la lectura icónica, ya que le permite a este tipo de decodificador sustituir su código cultural de “travesti” por *crossplay* y “vestido femenino” por un atuendo específico “a la moda *Gothic Lolita*”. De esta manera, en una primera instancia de lectura icónica, el sujeto en cuestión habría decodificado a nivel connotativo la imagen de manera diferente (travesti), y una vez leído el mensaje lingüístico, hubiese tenido que recodificar ciertos códigos visuales que anteriormente parecían como connotativos (antes travesti, ahora *crossplayer*).

Comparación de imágenes y textos: contexto de exhibición

En *Decoding Advertisement*, Judith Williamson (2007) propone que buscar relaciones entre signos de diferentes publicidades tiene efectos significativos. Con ello se puede ver el “propósito ideológico” del anuncio. Es necesario observar imágenes que están construidas “en contraposición a” o “en relación a”. Como los avisos deben crear diferencias entre productos que son básicamente similares, es necesario considerar otros casos.

Si bien el objeto de estudio en el presente artículo pertenece al medio de comunicación Wikipedia y no uno estrictamente publicitario, como propone Williamson, consideramos útil aplicar el análisis de relaciones entre el objeto de estudio y la imagen que anteriormente acompañaba al término *crossplay* del mismo portal.

Una definición en Wikipedia puede ser introducida (creada), discutida y editada por sus colaboradores inscritos gratuitamente, mas cualquier usuario de internet y del portal, puede acceder al historial de cada término desde su introducción al portal web. El concepto *crossplay* se agregó en diciembre de 2005 en Wikipedia, pero es en febrero del 2006 cuando un colaborador activo de la web anexa una imagen al término en cuestión (Figura 2).⁵

En la Figura 2, a nivel denotativo se encuentran factores parecidos a la actual imagen y texto de *crossplay*. Es un ser humano, con vestimenta femenina. Pero como hay varios personajes en la fotografía, a nivel connotativo, solo gracias “al mensaje lingüístico” se puede advertir de quién se está hablando. Se señala a pie de imagen: “Crossplayer en Taiwan vestido como Marilyn Monroe”. Para un lector, proveniente de un entorno cultural donde se tiene conocimiento del aspecto visual de Marilyn Monroe, el “mensaje lingüístico” le funciona como “anclaje” para detectar quién es el *crossplayer* entre todos los sujetos de la imagen.

⁵ Imagen para definición de *crossplay* en español, extraído de la enciclopedia virtual Wikipedia. Imagen activa como definición desde febrero de 2006 hasta abril de 2008. Inserción de imagen en historial: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Crossplay&direction=next&oldid=2318652>

Figura 2. Imagen que acompaña definición *Crossplay* en Wikipedia



Fuente: Wikipedia (2019).

Ahora bien, surgió una discusión en el portal web sobre el término *crossplay*, la que se podría catalogar a nivel simbólico y cultural por parte de más de siete colaboradores, durante alrededor de 18 meses, ya que se pone en duda si esa imagen es una buena ilustración icónica, por un lado, para denominar visualmente esa práctica cultural, y por otro, para complementar la descripción puramente lingüística que había al inicio del anexo del término *crossplay*.

En octubre del 2007 el mismo colaborador que anexó la imagen de *crossplayer* Marilyn Monroe la elimina y la sustituye seis meses después por la que se analiza semiológicamente en este informe. La explicación del colaborador que se puede encontrar en el historial es: “Elimino imagen, no refleja lo que es un *crossplay*”.

Si retomamos la función que cumple el anclaje del mensaje lingüístico “*crossplayer* Marilyn Monroe” en relación a la imagen, y la situamos en una lectura que implica conocimiento cultural y visual de Monroe y *crossplayer*, es importante destacar que el fenómeno de anclaje lingüístico sobre *crossplayer*: “hombre con vestido de mujer”, funciona en bastantes sentidos: en primer lugar la lectura de la imagen de *crossplayer* *Gothic Lolita* fue para nosotras posible de detectar no solo porque dicha imagen se detecta un sujeto en primer plano, sino porque además coincide culturalmente y simbólicamente en el conocimiento visual sobre el *crossplay* que se transmite en el portal Wikipedia. En cambio en la imagen de “*crossplayer* Marilyn Monroe” no es difícil detectar a quién se le está adjudicando el término *crossplay* por la cantidad de sujetos de la imagen y sus atuendos festivos sino porque, de manera similar con la discusión en el historial del portal del término, la imagen “no refleja lo que es un *crossplay*”. Esto es sumamente importante en el caso de un portal web donde el objetivo es informar, y si el sujeto de la fotografía no tiene aspectos

connotativos visuales de hombre, por lo tanto, parece más bien una práctica *cosplay*: una mujer disfrazada del personaje de sexo femenino (Marilyn Monroe).

Gillian Rose, en *Visual Methodologies*, señala que es realmente importante el contexto de exhibición de la imagen para los significados posibles en sus lectores (Rose, 2007). De esta manera, la imagen de *crossplayer Gothic Lolita*, junto a su mensaje lingüístico, que se preserva en el portal desde hace dos años, se anexó finalmente para acompañar la explicación lingüística de un portal informativo como Wikipedia; pero vale destacar que es una imagen que no ha traído nuevas discusiones en el historial, y a su vez es una imagen que ilustra de manera evidente, si se quiere incluso hiperbólica, la práctica cultural del *crossplay*.

Posibilidades y límites del análisis semiológico a la imagen de *crossplay* en Wikipedia

La crítica desplegada en torno al método semiológico, desde su atención sobre el significado más que en el significante, nos lleva a reflexionar sobre la importancia que recae en la selección de palabras al describir en un nivel denotativo.

¿Cuántas palabras pueden mostrarse como homónimas ante nuestros ojos? ¿Qué recursos lingüísticos debe tener un semiólogo para definir un nivel denotativo? Al realizar el ejercicio de descripción denotativa encontramos que, al referir la posibilidades paradigmáticas que componen el sistema sintagmático de una imagen, nos confrontamos hacia un nivel ideológico, con palabras sinónimas que contienen significados incluso jerarquizados. ¿Sabemos entonces nombrar las cosas? ¿Cómo podemos tener la certeza de la descripción de un atuendo? Lo que al semiólogo le parece un vestido podría ser una combinación entre faldón y camisa, quizá nombrado por una costurera. En este nombrar las cosas existe también una asociación al repertorio cultural del investigador. No solo en su posibilidad de activación hacia las connotaciones, sino desde las relaciones establecidas entre significado y significante, esa aparente relación arbitraria, al ser nombrada nos demanda una selección de significantes.

El recuadro realizado en el análisis denotativo muestra las múltiples posibilidades que tenemos de selección, desde el punto de vista del semiólogo, para nombrar la cadena sintagmática que conforma una imagen. Pero las aparentes múltiples posibilidades se ven acotadas al repertorio cultural, lo que sesga la interpretación desde el semiólogo a lecturas connotativas, pero también para los usuarios de Wikipedia. La discusión que se puede consultar en el historial, sobre el cambio de ilustración de un *crossplayer* fue determinada por alrededor de siete colaboradores activos de los posibles veinte millones de usuarios que acceden diariamente esta web. Cabe destacar, frente al repertorio cultural, que en la página, a pesar de estar unificada por un mismo idioma (castellano), las posibilidades de las miradas pueden variar según todas las posibles diferencias identitarias y subjetivas existentes.

Estudios de subcultura: límites de la semiología e investigador cuestionado

Uno de los puntos débiles a observar en un análisis semiológico es la postura del investigador y la justificación al acercamiento del caso de estudio. Si se pasa por alto que la decodificación semiológica corresponde también a la ideología y al entorno cultural del cual procede, la

semiología permite reflexividad, pero carece de un autoanálisis reflexivo que evalúe aquello que se selecciona, omite y visibiliza como lectura. Los estudios culturales han realizado diversos acercamientos a fenómenos subculturales, mas la posición del investigador hoy en día se puede problematizar en algunos aspectos.

La subcultura ha sido objeto importante de análisis en los estudios culturales. Uno de los libros fundamentales es *Resistance Through Rituals* (Hall y Jefferson, 1975) en donde los autores parten de la premisa fundamental de que el estilo podía ser leído empleando el concepto gramsciano de hegemonía. Interpretaron la sucesión de estilos culturales juveniles como formas simbólicas de resistencia, que caracterizó al periodo de la posguerra. Si el estilo es leído desde su aspecto más externo por vía de la ropa, los estilismos del cabello, los accesorios e incluso el maquillaje, ¿podríamos considerar que la imagen que ilustra el concepto *crossplay* en Wikipedia sería una práctica de resistencia a las normas de género? Es posible; sin embargo nos quedarían elementos sueltos que no son resueltos a partir de asumir elementos exteriores.

Hall proponía que para hacer emerger la dimensión ideológica de los signos había que desentrañar los códigos empleados para organizar el significado, específicamente poniendo atención en el nivel connotativo, pues afirmaba que “cubren el rostro de la vida social y la vuelven clasificable, inteligible, significativa” (Hall citado en Hebdige, 2004: 56). Los códigos serían mapas de significado, producto de una selección que recorre transversalmente una serie de significados potenciales, tomando unos y excluyendo otros dentro de un sistema paradigmático y sintagmático. El dominio de la ideología coincide con el dominio de los signos, cuando un signo también está presente en una ideología. Todo lo ideológico reviste un valor semiótico (Volosinov citado en Hebdige, 2004: 71).

En relación a la práctica cultural *crossplay* deberíamos tener en cuenta a Hebdige (2004) cuando refiere a la subcultura como centro de disputa y al estilo como área donde el conflicto entre definiciones reviste mayor dramatismo. Pero en este caso, el dramatismo es considerado por su cualidad hipervisible, cualidad que es nuevamente un punto que conflictúa la manera de acercamiento y elección de un grupo subcultural. El estilo se lee en sus condiciones más externas y debido a que un grupo subcultural se autodenomina de tal forma, aunque debemos tener en cuenta que existen factores diferenciales más profundos.

La relación entre los conceptos juventud, subcultura y estilo han sido ampliamente estudiadas, poniendo énfasis exclusivamente en una genealogía de subculturas, creando un catálogo de referentes significativos relativos a las prácticas del estilo que, si bien se relacionan al ámbito social, empobrece el entendimiento en complejidad del fenómeno. Como resultado surgen estudios subculturales repetitivos, que arrojan datos idénticos o similares, discutiendo y debatiendo quién tiene los datos históricos más acertados. Lo problemático no recae en la reiteración de temas investigados sobre el estilo sino en las variadas miradas puestas en un mismo lugar, que lejos de proponer un panorama más rico en temáticas y entendimiento en su complejidad, terminan legitimando prácticas de miradas y maneras de hacer de investigadores. Sus componentes significativos son tomados por el mercado, donde objetos codificados y bien identificados se envuelven para regalo y se venden en un escaparate al mejor postor. Lo interesante para enriquecer las miradas respecto del fenómeno sería entonces visitar tanto el fenómeno como las herramientas de entendimiento desde otro emplazamiento.

Otro problema, que aún queda pendiente, son las consideraciones de los estudios subculturales y las prácticas femeninas. Al respecto Judith Halberstam, en *Pretty in Punk: Girl's Gender Resistance in a Boy's Culture*, reflexiona en torno a los pocos estudios existentes sobre chicas en relación al estilo fuera de posturas heteronormativas, donde las chicas son vistas como una extensión de un mundo masculino (Halberstam, 2005).

Tratar de entender una subcultura mediante un estudio semiológico podría limitarnos a una visión reduccionista en la que los elementos “significativos” se entiendan en un plano exclusivamente de un estilo que pueda ser repetitivo, denunciante y atractivo a los medios. Tendremos que buscar nuevos métodos para acercarnos a fenómenos e instaurarlos en un contexto histórico pertinente, buscando rebasar las descripciones de subculturas visibles.⁶ Conjunotar diversos acercamientos metodológicos que nos den pistas para arrojar luz hacia aquellos rincones aún no indagados. ¿Qué sucede con aquellas subculturas que no son espectaculares? ¿Hay menos signos entretenidos que leer?

El libro *Wannabes, Goths, and Christians. The Boundaries of Sex, Style, and Status* de Amy Wilkins (2008) es un buen ejemplo de combinación de herramientas metodológicas que sobrepasan la descripción del estilo. El uso de etnografía, la observación participante y el análisis del discurso, que permiten centrar las prácticas como espacio de manifestación significativa, son metodologías que colaboran a visibilizar las contradicciones dentro de la subcultura, redes más complejas de relaciones, miradas y estrategias. Wilkins describe el estilo de los góticos para problematizarlo con las relaciones sociales de los miembros adscritos a esta subcultura. La utilización del estilo gótico es representado como mediación para transitar de un estado de invisibilidad incómoda (*geek*) en la sociedad estadounidense específicamente en el espacio escolar —considerando como *geek* a chicos estudiosos, aplicados y a menudo adictos a la tecnología, sufrientes de *bullying* como ineptos sociales y estilísticos y, por consecuencia, solitarios, con tendencia a manifestar valores inversos a los adultos de clase media (Wilkins, 2008)—; pasa entonces el *geek* a una visibilidad que permite a sus miembros competir en el escenario social juvenil y ser reconocidos desde de una visibilidad extravagante (*freak*) —donde *freak* es una estrategia que mueve a los góticos de la invisibilidad *geek* hacia la visibilidad *cool* (Wilkins, 2008).

Las limitantes del análisis semiológico aplicadas a la subcultura se presentan demasiado condescendientes con la mirada del investigador, quien solo se enuncia implícitamente en la selección de elementos que conforman su estudio. Frente a la manera que se acerca a su objeto de estudio, en algunos casos ocurre con una mirada curiosa y exotizante sobre el otro; en otros, mediante demandas desde perspectivas dicotómicas.

¿Cómo podemos referirnos al otro? ¿Cómo podemos entender su contexto? Aún tenemos que prestar atención en los límites que se nos presentan en los estudios subculturales, desde las metodologías hasta diversas categorías relacionadas con el investigador. Judith Halberstam propone una serie de puntos a considerar para el acercamiento como investigador de las prácticas subculturales, desde su relación con la temática *queer*—aunque bien valdría tomarlo en cuenta en otros estudios subculturales:

- La necesidad de cambiar los entendimientos de las subculturas en diferentes maneras con el fin de direccionar las especificidades de las culturas *queer* y sus terrenos.
- Repensar la relación entre teóricos y participantes subculturales.
- Numerosas teorías subculturales son creadas para describir y explicar las actividades masculinas heterosexuales en adolescentes y que son ajustados solo cuando la actividad femenina heterosexual adolescente entra en foco.
- Se necesita teorizar sobre el concepto de archivo y considerar nuevos modelos de memoria *queer* e historia *queer*, capaces de recordar y rastrear escenas subterráneas.

⁶ Aquí hacemos hincapié en la diferencia de subculturas altamente visibles por el estilo, por ejemplo un *punk* (socialmente visible) por la calle en contraposición a un *geek* (socialmente invisible) en la biblioteca.

- Las subculturas *queer* permiten redefinir los conceptos binarios adolescencia y adultez que estructuran muchas de las investigaciones dentro de las subculturas (Halberstam, 2005).

Además, Halberstam habla desde una postura desde dentro de la subcultura, como integrante del *drag king*, lo cual le permite tener mayor conocimiento desde dentro del fenómeno.

Si bien la subcultura mantiene su poder significativo como “mecanismo de desorden semántica: una especie de bloqueo temporal en el sistema de representación” (Hebdige, 2004: 36), la tarea que nos queda por delante es entender que esos mecanismos son aún más complejos que solo entender la articulación de elementos de estilo que la configuran.

Efecto performativo del género: “verdad” bajo la imagen en la semiología

Cuando se declara en el historial de Wikipedia que la imagen del *crossplayer* Marilyn Monroe “no refleja lo que es crossplay”, se está operando ideológicamente, ya que el conocimiento visual de dicha práctica cultural ya ha entrado en el nivel de significación de grupos dominantes de la sociedad, por ejemplo el mercado, lugar por el cual se accede a atuendos e indumentarias para las *gothic lolitas*, y también para los *boy gothic lolitas* en tiendas y en webs con publicidad dirigida a aquel grupo y con vestiduras de tallas más grandes. Por otra parte, también se está operando dentro de lo ideológico, pero de una manera más bien subversiva, en torno a los sistemas de normas que regulan las conductas de género.

Para los colaboradores de Wikipedia, se legitima la práctica del *crossplayer boy Gothic Lolita* no ya como un tipo de travestismo que oculta plenamente los rasgos “masculinos”, por ello los colaboradores desestimaron la imagen del “*crossplayer* Marilyn Monroe”, ya que se visualiza como una fémina. Dentro de una metodología semiológica se podría decir que el *crossplay boy Gothic Lolita* vendría a representar un tránsito visual entre lo masculino y femenino, o bien un tránsito visual de la representación discursiva que se tiene por hombre y por mujer. El problema limitante es que allí se está descartando una denominación de “significante” sobre las múltiples posibilidades genéricas en una decodificación connotativa, es decir, este potencial polisémico en torno a las representaciones y quebrantaciones del género son imposibles en la estructura semiológica-lingüística.

Los estudios culturales, especialmente con los estudios de subcultura y estilo de Hebdige, reconocieron en los estudios de Barthes haber “encontrado una ideología anónima que ‘calaba todos los niveles posibles de la vida social’. Ideología inscrita en el más mundano de los ritos determinando la más azarosa de las relaciones sociales” (Hebdige, 2004). Pero como hemos visto, en el análisis semiológico de la imagen no se puede acceder al entorno de la práctica cultural (sujeto fotografiado y fotógrafo), como tampoco a una exhaustiva reflexión, ideológica y subjetiva, por parte del semiótico que decodifica.

Si se sobreentiende que el sujeto *crossplayer* fotografiado es un “él” por sus facciones y postura, y en parte un “ella” por su vestido, es por una imposición ideológica y también una de las grandes fallas de la semiología. En esta metodología aplicada a la imagen se presupone encontrar una verdad (Rose, 2007) que yace bajo la fotografía, una que supuestamente se accede a través de la decodificación. Dicha verdad tendría por resultado un análisis esencialista y determinista, un sujeto *crossplayer* con: facciones masculinas + vestido de mujer = genitalidad masculina debajo del vestido femenino. Bajo todo este mecanismo, la resolución final sería un estudio dentro de la clasificación hegemónica de género, clasificación heteronormativa que, por cierto, ya está explicitada en la

denominación de la práctica cultural del *crossplay*: se es de un género y se recubre indumentariamente del otro género, es decir, el opuesto y el único otro posible.

En el caso de los estudios de la teoría *queer* no se intenta dilucidar verdades sino analizar las situaciones donde se produce, subvierte y quebranta la ilusión de la correspondencia del género con el órgano sexual; una ilusión que es provocada por la repetición cotidiana de prácticas culturales, que naturalizan y aparentan ser originales y verdaderas. En el caso de la práctica del *crossplay*, cuando la matriz heterosexual—como norma e ideología— es quebrantada, las identidades genéricas son puestas en jaque y con ello se dilucida que no hay un juego de un interior/exterior. Es decir, no hay una esencialidad de la identidad genérica y un exterior que es expresión del primero. En el aspecto performativo del género en la práctica cultural visible de un *crossplayer boy Gothic Lolita*, es posible detectar un fracaso de la interpelación del género.

La teoría de Judith Butler retrata cómo la sexualidad se produce discursivamente, cómo se naturaliza para el sujeto en el discurso repetitivo y activo la relación del órgano sexual respecto a su género respectivo (Butler, 2006). Para ello Butler se fundamenta en la visión de ideología de Althusser, donde comparece como una ‘representación’ producto de la correspondencia imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia:

Sin embargo, aún admitiendo que no correspondan a la realidad, y por lo tanto que constituyan una ilusión, se admite que aluden a la realidad, y que basta con “interpretarlas” para encontrar en su representación imaginaria del mundo la realidad misma de ese mundo (ideología = ilusión/alusión). (Althusser, 1988: 46)

A pesar de que los estudios culturales (Storey, 2002) han reconocido en Barthes un concepto de ideología (mito) desde Marx y Althusser, en una metodología semiológica de una imagen como la del *crossplay* no es posible denominar lingüísticamente el repliegue genérico/órgano-sexual y la puesta en escena de la ilusión interior/exterior de la identidad genérica. En la decodificación, renegando de cualquier cualidad cultural polisémica, lo que se hace es repetir en un lenguaje logofalocéntrico denominaciones binarias que son pertenecientes y complacientes con la ideología de la matriz heterosexual.

Consideraciones finales

El análisis semiológico aplicado a la imagen y texto de la definición de Wikipedia de *crossplay* nos ha ayudado a generar reflexiones en torno a sus posibilidades y límites. Sin embargo, demanda un trazo reflexivo entre estudios subculturales, ideología y performatividad del género. Al respecto, el método semiológico ayudó a detectar elementos naturalizantes en el momento de decodificación de la imagen en el nivel denotativo, donde encontramos el elemento ideológico que sospechábamos, pero el análisis lo comprobó con su justificación de lógica interna como metodología.

Por otro lado, la relación de los estudios culturales y su particular manera de utilizar la semiología en las prácticas del estilo subcultural permitió dilucidar su gran aporte, el cual, desgraciadamente, se queda en una visión parcial del fenómeno; al no tomar en cuenta la reflexividad sobre la participación del investigador en relación a la subcultura, y por otro lado, por no poner atención en elementos de género.

Otra línea de fuga que encontramos en relación a la ambigüedad ideológica con la que los datos pueden ser leídos e interpretados, de acuerdo al concepto de Donna Haraway “conocimientos situados”, es importante tener en cuenta que el saber “siempre procede de alguna parte” (Haraway, 1988). Con esta idea deseamos finalizar este texto, que persigue entender que bajo ciertos modelos de análisis se puede encubrir la ideología de quién indaga y produce conocimiento. Dar cuenta desde dónde estamos situadas permite ir más allá de lo que se conoce epistemológicamente como el “truco divino”, aquella noción relacionada con la persecución de objetividad. La propuesta de Haraway sobre los conocimientos situados permite imaginar que poner en evidencia las posiciones de poder desde las que nos manejamos epistemológicamente no solo será una manera política y comprometida de producción de conocimiento, sino que además permitirá evadir la condición de universales para entender procesos de producción de conocimiento en el tiempo, mediante los cambios de fenómenos sociales (como vimos con la definición de *crossplayer*), así como su aceptación en diversas comunidades.

Bibliografía

- Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos ideológicos de estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Barthes, R. (1976). *La Semiología. Retórica de la imagen*. Barcelona: Tiempo Contemporáneo.
- Butler, J. (2006). *Desbacer el género*. Barcelona: Paidós.
- Halberstam, J. (2005) *In a Queer Time & Transgender Bodies, Subculture Lives*. Nueva York: NY University Press.
- Hall, S. y Jefferson, T. (eds.). (1975). *Resistance through Rituals. Youth Subcultures in Post-War Britain*. Londres/Nueva York: Routledge.
- Haraway, D. (1988). “Situates Knowledges: the Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective”. *Feminist Studies* 14(3): 575-599.
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós.
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. California: SAGE.
- Storey, J. (2002). *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Octaedro-UEB.
- Wikipedia. (2019). “Crossplay” [en línea] Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Crossplay> (consultado el 4/05/2019).
- Wilkins, A. (2008). *Wannabes, Goths and Christians. The Boundaries of Sex, Style and Status*. Chicago: University of Chicago Press.
- Williamson, J. (1978). *Decoding Advertisements: Meaning and Ideology in Advertising*. Londres: Marion.

* * *

VERSIÓN ORIGINAL RECIBIDA: 06/08/18

VERSIÓN FINAL RECIBIDA: 04/05/19

APROBADO: 07/06/19