

Código:	2	0	2	0
---------	---	---	---	---

2	2	3	9	
---	---	---	---	--

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**ESTUDIOS GENERALES LETRAS**

## **TRABAJO INDIVIDUAL**

Título: La magia de ser queer: Una sociedad inclusiva en The Owl House

Nombre: Valeria Nicolle Yesquén Mayanga

Tipo de evaluación: Entrega final monografía

Curso: Investigación Académica

Horario: 686

Comisión: C

Profesor: María de los Ángeles Fernández Flecha

Jefe de Práctica: Rafael García Roncalla

SEMESTRE 2021-2

Código:				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

## **La magia de ser queer: Una sociedad inclusiva en The Owl House**

Presentada como parte del curso Investigación Académica, EEGLL, PUCP

Nombre: Valeria Nicolle Yesquén Mayanga

*Código: 20202239*

*Horario: 686 y 686 C*

*Correo electrónico: [a20202239@pucp.edu.pe](mailto:a20202239@pucp.edu.pe)*

Diciembre, 2021

Código:				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

## Resumen

Esta monografía trabaja el tema de la resistencia y desafío de una dimensión mágica ante una realidad “lógica” y conservadora, como sustento de espacios de libertad e inclusión de disidencias sexuales, representado en la sociedad de *The Boiling Isles*, de la serie animada *The Owl House*, según la teoría performativa de Butler y la teoría de producción del espacio de Lefebvre. Se plantea que el sistema de magia presente en la sociedad, que posibilita la existencia de criaturas mágicas, permite desafiar las concepciones hetero-hegemónicas y argumento inicial de *Gravesfield*, – reino humano – donde la afición y creencia en la fantasía genera marginación. Se producen, entonces, espacios distintos a los de *Gravesfield*, pues las concepciones e interacciones entre los habitantes tendrán como núcleo a la magia. Por lo tanto, el sistema de segregación binaria, que limita la performatividad de género, se vuelve obsoleto en dicha dimensión. En consecuencia, el primer capítulo explica la producción de espacios públicos inclusivos – políticos y educativos – en base a la valoración de la excelencia mágica, y la reapropiación del espacio privado realizado por las familias mágicas no hetero-normativas. El segundo, la relevancia de la especialización mágica en la uniformización del sistema escolar y de *covens*, así como, la resistencia que el mismo sistema despierta en ciertos miembros de la sociedad, lo que será manifestado en su indumentaria. Finalmente, se concluye que la existencia de la magia, en dicha sociedad, contribuye a la producción de espacios libres de precariedades, brindando una mayor flexibilidad a los sujetos al momento de ejercer su performatividad de género, pues rompe con leyes biológicas, que en la realidad humana legitiman la ficción de los patrones “únicos” de género, proponiendo nuevas leyes “naturales” reguladoras de la vida, instaurando, a su vez, un nuevo sistema opresivo orientado a monopolizar la magia.

Palabras clave: Disidencias sexuales, Espacios inclusivos, Performatividad, Magia

Código:				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

## Tabla de contenido

Introducción.....	5
Capítulo 1. La sociedad mágica de <i>The Boiling Isles</i> : un espacio diferencial libre de precariedades performativa.....	8
Subcapítulo 1.1. Una mágica meritocracia inclusiva en los espacios políticos y educativos.....	8
Subcapítulo 1.2. Las familias no-heteronormativas: una reapropiación del espacio privado.....	14
Capítulo 2. La indumentaria performativa influenciada por el sistema mágico de <i>covens</i> .....	19
Subcapítulo 2.1. El uniforme sin género como indicador de la especialización mágica .....	19
Subcapítulo 2.2. La magia salvaje y la indumentaria de sus usuarias como desafío al sistema de <i>covens</i> .....	23
Conclusiones.....	29

## Introducción

*The Owl House* es una de las más recientes series animadas de Disney, cuya premisa presenta a Luz Noceda, una adolescente de quince años que tiene una afición especial por la magia y fantasía, lo que la lleva a ser objeto de burla y preocupación dentro de su ciudad, Gravesfield. Sin embargo, un día, al toparse con un portar, logra entrar a una dimensión totalmente distinta, donde la magia, y criaturas como los *witchers*, son reales. De esa manera, la serie cuenta las aventuras que Luz vivirá en *The Boiling Isles*, lugar principal en el que se desarrollan los hechos, con la compañía de Eda, *witcher* poderosa; King y Hooty, dos demonios; y Willow, Gus y Amity, *witchers* adolescentes y amigos suyos. Además, a parte del carácter fantástico de la misma, la serie es ampliamente valorada por los espectadores, por la amplia representación que brinda en la pantalla, pues sus personajes rompen con varios esquemas hetero-normativos, siendo la propia protagonista, una adolescente bisexual. En ese sentido, la presente investigación, en base a la teoría de la producción del espacio de Lefebvre y la teoría performativa de Butler, trata la resistencia y desafío que la existencia de una dimensión mágica presenta ante una realidad “lógica” y conservadora, como la de Gravesfield, pues, sustenta espacios de libertad e inclusión de disidencias sexuales, lo que será representado en la sociedad de *The Boiling Isles*.

Por un lado, existen diversos estudios que exploran el género fantástico, reconociendo su potencial para crear realidades alternas que rompen con las leyes que conocemos (Roslan y otros 2016, Sobchack 1997), desafiando todo razonamiento y lógica humana. Asimismo, otros análisis examinan las virtuales posibilidades de usar el género como herramienta en la movilización de una crítica política y social (Boaz 2020, Chaviano 2004), pues permite acceder a verdades que, de manera convencional, serían censuradas. Finalmente, se han explorado series con elementos fantásticos y sobrenaturales, que irrumpen en el espacio “normativo”, convencional y humano (Dhaenens 2013), con personajes queer que resisten a la hetero-normatividad que, a su vez conviven con la “normalidad”. Por consiguiente, la investigación que se realiza en esta monografía, resulta relevante, porque no se centra concretamente en el potencial del género para desafiar la racionalidad y despertar una crítica, sino, en uno de sus elementos, la existencia de la magia, dentro de una serie que no plantea una irrupción del elemento fantástico en la normalidad, sino que este crea una dimensión totalmente alterna. Además, plantea el análisis de una serie animada que aún no ha sido explorada como tal, desde dos teorías que resultan complementarias y, si bien han sido empleadas para plantear lecturas queer de otros objetos artísticos, estos han sido principalmente novelas, y en la mayoría, empleadas por separado.

Dentro de este marco, la hipótesis planteada la idea de la existencia de un sistema complejo de magia como el elemento que permite desafiar las concepciones de una realidad hetero-hegemónica, pues vuelve tangible la existencia de criaturas mágicas, rompiendo con el argumento inicial de Gravesfield, el reino humano, donde Luz va a ser marginada por su afición y creencia en la fantasía. De esa manera, se logran producir espacios distintos a los de Gravesfield, pues las concepciones e interacciones entre sus miembros son diferentes, en tanto tienen por núcleo a la magia.

Para la investigación, se han empleado diversas fuentes, que adicionalmente a la serie, han aportado a su análisis. En esa línea, La Producción del Espacio, de Henri Lefebvre supuso un gran aporte, al brindar las bases para la nueva concepción del espacio como una realidad social que es generado sobre las interacciones de sus miembros, lo que permitió hablar de espacios distintos, que, dependiendo del contexto, se van a diferenciar unos de otros, dependiendo de los fundamentos sobre los que se construyan. Asimismo, artículos como: La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración, y, Estrategias queer para reapropiar y resignificar el espacio urbano en la narrativa de Gerardo González y Facundo R. Soto, de David Baringo y Assen Kokalov, respectivamente, ayudaron al esclarecimiento de los conceptos, propuestos por Lefebvre sobre la naturaleza del espacio, y a relacionarlos con lo queer.

De igual forma, El género en disputa, de Judith Butler, sentó las bases de la performatividad del género y la identidad, contribuyendo a explicar la concepción de los mismos como construcciones sociales y situadas. En relación a ello, la investigación, “Ropa Queer: cuerpos que se visten para romper estereotipos de género”, realizada por María Alvarado, ofrece una perspectiva amplia sobre el papel que la ropa presenta al momento de construir identidad y performar el género, que se complementará con conceptos como los de critical mascara, abordado por Madison Moore, en su artículo “Critical Mascara: On Fabulousness, Creativity and the End of Gender”, planteando a la ropa como una potencial herramienta de critical política y social.

En ese sentido, en el primer capítulo, se analiza el papel que tendrá la magia dentro de la sociedad de *The Boiling Isles*, como productora de espacios diferenciales donde la relación entre la performatividad de género y la precariedad deja de ser sostenible. Por esa razón, se explica la producción de espacios inclusivos de disidencias sexuales, en el ámbito educativo y político, en base a una meritocracia valorativa de las habilidades mágicas. Asimismo, luego se explica la reapropiación que las familias mágicas no-heteronormativas harán del espacio

<b>Código:</b>				
----------------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

privado familiar. En ambos casos, se emplean ejemplos concretos, con personajes de la serie, que explican los puntos desarrollados. Por otro lado, el segundo capítulo analiza el rol que cumple el sistema de *covens* en la performativa de género, en relación a la ropa, de los habitantes de *The Boiling Isles*. Para ello, se explica la relevancia de la especialización mágica, antes que el género y la especie, en la uniformización del sistema escolar y de cada *coven*. Seguidamente, se aborda la resistencia opuesta por Eda y Luz al sistema regulatorio de *covens*, en defensa del uso de la magia salvaje que será manifestada en su indumentaria.

No obstante, a lo largo de la investigación se presentaron ciertas limitaciones que dificultaron su realización. Por ejemplo, dado el carácter reciente de la serie, no se pudo encontrar análisis de la misma que ofrecieran una guía concreta para el presente, más allá de columnas de opinión y reseñas, no se logró obtener material netamente académico. Sin embargo, con esta investigación, se espera comenzar una línea de análisis, concretamente académico del propio objeto de estudio.

## Capítulo 1

### **La sociedad mágica de *The Boiling Isles*: un espacio diferencial libre de precariedades performativas**

En este primer capítulo se analizará cómo la estrecha relación existente entre la performatividad y precariedad que plantea Judith Butler, la cual tiende a limitar los derechos de las disidencias en la realidad humana, dejará de ser sostenible en los espacios de *The Boiling Isles*. En ese sentido, se argumentará que dicha ruptura será posible gracias a la presencia de la magia; por ello se ofrecerá una explicación que plantee el papel que tiene la misma al momento de crear espacios dentro de esta sociedad. Además, concibiendo a los espacios como realidades sociales que son producidas por las diversas interacciones y formas de sus miembros (Lefebvre 1991: 16), se planteará que la magia le permitirá a la sociedad de *The Boiling Isles* generar espacios diferenciales. Por lo tanto, en primer lugar, se explicará cómo la magia generará bases sociales distintas que permitirán el surgimiento de espacios políticos y educativos inclusivos, que no discriminarán a sujetos disidentes al momento de acceder a los mismos y ejercer derechos. Al ser núcleo de la sociedad, la alta valoración sobre la magia permitirá que sea un sistema meritocrático el que regule el acceso a dichos espacios, dejando de lado limitaciones en torno al género o la performatividad del mismo. En consecuencia, se analizarán los roles de liderazgo que dos personajes disidentes, Raine Whispers, persona no-binaria, y Amity Blight, adolescente lesbiana, van a ejercer en estos espacios y cómo su destreza en la magia será el parámetro bajo el cual obtendrán reconocimiento dentro de los espacios políticos y educativos respectivamente. En segundo lugar, se explicará el proceso de reapropiación del espacio privado que las familias no-heteronormativas llevarán a cabo en *The Boiling Isles*. En este caso, nuevamente, la magia sustentará la existencia de otras formas de creación de vida y constitución familiar, lo que permitirá el surgimiento de dichas familias, pues ocurre una desestabilización en las concepciones reproductoras-procreadoras de vida que en la realidad humana restringían el acceso al espacio familiar únicamente al modelo heteronuclear. A partir de ello, se presentarán a la familia de Willow, cuyos padres son dos *witchers* homosexuales, y a la de Eda, compuesta por seres de diferentes especies. La exploración de ambos casos permitirá explicar la reapropiación que se plantea, reforzando la idea de la existencia de una ruptura en la relación de la precariedad y performatividad.

#### **1.1. Una mágica meritocracia inclusiva en los espacios políticos y educativos**



En este primer subcapítulo, se explicará la producción de espacios públicos inclusivos, en el ámbito político y educativo, que realizará la sociedad de *The Boiling Isles*, en base a la valoración de la excelencia mágica. De esa forma, el acceso a los espacios políticos y educativos, por parte de las disidencias, será menos “arbitrario”, a comparación de la realidad humana, pues dicha accesibilidad estará guiada por un sistema meritocrático, el cual reconocerá la destreza de sus miembros para la magia. De esa manera, parámetros como la performatividad de género e identidad van a pasar a segundo plano, lo cual, en su conjunto, será explicado a partir de los planteamientos de Lefebvre sobre la naturaleza dialéctica del espacio, la cual, de tener bases distintas, explica la producción de espacios distintos.

Para empezar, dicha naturaleza supone la existencia de tres dimensiones: las representaciones del espacio, los espacios de representación y las prácticas espaciales. Respecto a la primera, Lefebvre señala: “[Is the] conceptualized space, the space of scientists, planners, urbanists, technocratic subdividers and social engineers, as of a certain type of artist with a scientific bent- all of whom identify what is lived and what is perceived with what is conceived. [...] This is the dominant space in any society (or mode of production). Conceptions of space tend, [...] towards a system of verbal (and therefore intellectually worked out) signs” (Lefebvre 1991: 38-39). En ese sentido, esta dimensión será la de los espacios concebidos, donde el dominio lo tendrán los especialistas y políticos, que van a construir y dar forma a los espacios imaginarios. Por lo tanto, se tratarán de los espacios físicos y concretos donde los sujetos van a interactuar.

Asimismo, al tratarse de espacios supeditados al accionar de los especialistas, las representaciones del espacio se sedimentarán sobre bases intelectuales. En tal sentido, estas podrán ser conocimientos o ideologías, por lo que, implicarán el uso de un lenguaje técnico especializada para concretar dichas representaciones, ya sean en mapas, planos, discursos, etc. (Baringo 2014: 124, Sudré 2013: 52). De esa manera, los espacios pasan de un plano imaginario-abstracto, hacia uno tangible y concretamente concebido. Sin embargo, esta intelectualización de los mismos, al estar dominado por políticos y técnicos, involucra también el establecimiento de parámetros y limitaciones, que serán mediadas por un discurso específico. Por esa razón, tal como Lefebvre señala, no se tratarán solo de simples edificaciones, sino que las mismas van a responder a un proyecto específico que los especialistas van a concebir dentro de un contexto espacial (1991: 42). De esa manera, los espacios concebidos, si bien implica construcción concreta de espacios, estos van a responder a un proyecto concreto que estará dirigido, en su mayoría por políticos, que los usarán para poder sustentar su discurso. Por este motivo, de existir parámetros que limiten el

acceso a los mismos, podrán ser identificados como parte del proyecto social que se busca establecer o perpetuar.

En la serie, dichas representaciones dominantes serán reconocidas como los diversos edificios principales dentro de la sociedad de *The Boiling Isles*, que estarán dominados por un discurso político específico que incurre en la clasificación de la magia. Dentro del archipiélago, el máximo exponente de lo que Lefebvre entiende por especialistas-burócratas o intelectuales, será el Emperador Belos. Él buscará, a través de los espacios concebidos, concretar un proyecto social específico, que responderá al discurso de la clasificación de la magia. En el episodio “Young Blood, Old Souls” se hará referencia al mismo, y se explica que el Emperador trata de proteger a la magia y los habitantes con dicho sistema, ya que de practicarse de forma libre y sin restricciones, la sociedad incurriría en tiempos oscuros, pues podrían perder el acceso a la misma. Por ese motivo, bajo la supuesta razón de mantener el equilibrio y la armonía entre la sociedad y el Titán, de cuyo esqueleto emana la magia del archipiélago, Belos busca imponer dicho sistema (Terrace, Vine, y Sandoval 2020a). En consecuencia, los principales espacios concebidos de la sociedad estarán regulados por el sistema de *covens*.

Al mismo tiempo, este nuevo discurso, que regula la vida en *The Boiling Isles*, será el que establezca parámetros distintos a los de la realidad humana, donde las restricciones de accesibilidad sobre los espacios concebidos están guiadas por concepciones hetero-patriarcales. En este nuevo marco discursivo, las restricciones hetero-binarias que vetan el acceso de disidencias sexuales a lugares públicos o importantes para el mantenimiento del proyecto en cuestión, dejan de ser sostenibles. Esto se debe no solo al discurso distinto planteado por el Emperador, sino también al hecho de que la magia *per se* constituye el núcleo vital de la sociedad, siendo parte de la naturaleza de todos sus miembros. En consecuencia, dada la alta valoración que existirá sobre la misma, los habitantes de *The Boiling Isles* estarán dispuestos a seguir este orden impuesto que parece ofrecerles la manera más eficiente y respetuosa de hacer y honrar la magia. Por lo tanto, se trata de un sistema diferente que producirá espacios concebidos distintos a los de *Gravesfield*, y si bien también resultan restrictivos, la existencia de la magia y su importancia en esta sociedad, genera que su enfoque regulador pase a enfocarse en este elemento, antes que en el género y la identidad. Esto sustentará el surgimiento de espacios inclusivos, respecto a las disidencias sexuales, que en la realidad humana son marginadas.

En ese sentido, serán dos los edificios más relevantes que, en tanto espacios concebidos, sustentarán el discurso de la clasificación de la magia, y permitirán el acceso y reconocimiento

de disidencias sexuales, pues privilegian la excelencia académica por sobre cuestiones performativas relacionadas al género, sexualidad o identidad. Por un lado, se encuentra el Castillo del Emperador, el cual va a servir al constante adoctrinamiento de la sociedad, al estar lleno de pinturas y reliquias que le recuerdan a la sociedad su “historia”. Tal y como se vio en “Agony of a Witch”, el pasado de la isla implicó periodos crueles, cuando la magia era manipulada de manera “salvaje” por todos los *witchers* y demás criaturas (Bailey y Dhaliwal 2020a). En ese sentido, va a servir al proyecto del Emperador, porque su construcción misma implica un antes y un después en la historia de *The Boiling Isles*. Asimismo, a este tendrán acceso los miembros del *coven* Imperial y los líderes de los nueve *covens* principales, todos *witcher* élites que están a cargo del resguardo del Imperio y mantenimiento del sistema.

Uno de estos líderes será Raine Whispers, personaje no binario que está a cargo del *Barb Coven*. Para el Imperio, su género será irrelevante, lo que importa son sus habilidades para controlar la magia, específicamente, para canalizarla a través de la música e instrumentos. Estas serán las que le ayudarán a alcanzar tal rango, y el derecho de acceder a espacios públicos como el político, pues resulta en una especie de burócrata necesario para el gobierno y mantenimiento del sistema; por ello, no se le restringirá el acceso a un espacio concebido como lo es el Castillo o a ocupar puestos de políticos de importancia.

Por otro lado, se encuentra la Escuela de Magia y Demonios Hexide, una de las escuelas más importantes en *The Boiling Isles*. Este espacio concebido contribuirá, igualmente, al sostenimiento del discurso, presentando banderolas distintivas de los *covens* y aulas separadas, que serán empleadas para un tipo de magia específico. Asimismo, además del hecho de que no existirán espacios donde se pueda practicar diversos tipos de magia a la vez, la admisión en el colegio implica una posterior e inmediata asignación a una de las nueve clases de magia. De esa manera, no solo se perpetúa el proyecto que el Emperador lidera, sino que, a través de la especialización se esperan mejores resultados de los alumnos y futuros miembros activos de la sociedad para con el sistema mágico. Por esa razón, nuevamente, el acceso a la escuela estará ligado a la excelencia y destreza mágica, al igual que el reconocimiento académico de los alumnos. En ese sentido, no existirá una segregación o exclusión al momento de buscar el ingreso en la institución que esté dirigida hacia el género, la sexualidad o identidad, sino que, como se podrá apreciar en “Adventures in the Elements”, la segregación dependerá del número de hechizos que se dominen al momento de postular. Esto va a determinar si se pertenece a una clase regular o para “bebés-principiantes” (Terrace, Bailey y Cotugno 2020).

En ese sentido, Amity Blight, adolescente lesbiana, será una de las alumnas reconocidas por su excelencia académica y destreza en la magia. Ella no solo tendrá acceso a la escuela, sino que será una de sus miembros más prometedores, independientemente de su sexualidad. Los diversos elogios que recibirá como estudiante estrella, como se ve en el episodio “I Was a Teenage Abomination”, por su destreza en su campo de estudio: Abominaciones (Terrace, Bailey y Sandoval 2020), sustentan su posterior nombramiento como reina del baile, lo cual implica derrotar a una criatura peligrosa que vive debajo de la escuela, tal como se menciona en “Enchanting Grom Fright” (Ostertag y Livingston 2020). Ciertamente, el acceso y reconocimiento que recibirá Amity le servirá al sistema para demostrar que el mismo funciona, y lo hace porque se apoya en espacios-instituciones como la escuela Hexide, donde los parámetros que regulan su acceso están basados por estas nuevas regulaciones que surgen dado el carácter nuclear de la magia. Por esa razón, el espacio escolar resulta en uno de carácter inclusivo en comparación con la realidad humana, pues los parámetros restrictivos de accesibilidad son distintos.

Estos nuevos parámetros de accesibilidad a los espacios sostendrán el planteamiento inicial de Lefebvre, respecto a que la producción de espacios concebidos, al servir a un proyecto, en este caso político, van a establecer límites con bases intelectuales o técnicas para reforzar el mismo. En consecuencia, a pesar de la inclusión de disidencias sexuales, surgen nuevos parámetros de exclusión, que trasladan el veto a sujetos que no se alineen con el sistema de *covens*, impidiéndoles el acceso a estos nuevos espacios concebidos. En los episodios “The First Day” (Terrace y otros 2020a) y “A Lying Witch and a Warden” (Terrace, Vine y Sandoval 2020b), se revela la existencia de un aula especial y un Conformatorium, lugares en los que son retenidos aquellos alumnos y habitantes que se niegan a practicar y aprender un solo tipo de magia. De esa manera, surgen nuevos parámetros de exclusión, por la diferencia discursiva.

En relación a la segunda dimensión, los espacios de representación, Lefebvre señala: “[Is the] space as directly lived through its associated images and symbols, and hence the space of 'inhabitants' and 'users' [...] This is the dominated – and hence passively experienced – space which the imagination seeks to change and appropriate. It overlays physical space, making symbolic use of its objects” (1991: 39). Estos serán los espacios vividos, que serán apropiados por los miembros de la sociedad, en tanto serán ellos quienes interactúen y habiten en estos. Además, Baringo señala que, en dichas interacciones, los individuos los cargaran de emociones, sugiriendo un posible cruce entre la primera y segunda dimensión (Baringo 2014: 125). Es decir, en tanto los espacios serán vividos por sus miembros, estos podrán

otorgarles un significado emocional especial, el cual muchas veces estará ligado a un espacio concebido específico. De esa manera, se establece una conexión más personal con el espacio, donde cada uno puede apropiarse de estos bajo sus propias concepciones.

Un ejemplo de espacio vivido es *The Knee*, una parte del archipiélago, nombrada así por ser la rodilla del titán. En el episodio “Adventures in the Elements”, Eda lleva a Luz a *The Knee* con el propósito de enseñarle un segundo hechizo, necesario para ingresar a Hexide. Sin embargo, Eda no empleará ningún método tradicional de enseñanza, sino que buscará que Luz conecte con la Isla, pues para Eda, todo el archipiélago está compuesto por magia, por eso, eventualmente podrá acceder a la misma. Así, Eda expresa la conexión especial que tiene con la isla como un todo, pues considera que la magia fluye a través y desde ella, y solo se puede acceder a la misma si se logra entender a la Isla como un ente viviente (Terrace, Bailey y Cotugno 2020). De esta manera, se entiende la conexión emocional que tiene con el archipiélago, como un todo, al ser parte esencial de la relación que ha desarrollado con la magia, que a su vez sostiene su postura anti-sistema de practicar la magia salvaje. En otras palabras, ella apropiará este espacio vivido, actuando bajo sus propias concepciones anti-sistemas.

Paralelamente, a través del espacio vivido, personajes como Amity y Raine son capaces de ejercer su performatividad de género y sexualidad libremente, dentro de espacios como el escolar y político, porque bajo sus propias concepciones, estas son irrelevantes para conseguir aceptación dentro de los mismos, por lo que no se limitarán a sí mismos al momento de interactuar dentro de estos. De esa manera, se puede plantear una relación sentimental, porque tanto la escuela como el castillo significan para ambos, lugares en los que son capaces de demostrar sus habilidades y asegurar su futuro, uno no condicionado por el género o la sexualidad, pero sí por la magia. Incluso, eventualmente para Raine ese simbolismo cambiará, y empezará a ver al Castillo como una representación de aquel sistema que ahora encuentra opresor, desarrollando odio hacia el mismo, ante el cambio en sus concepciones.

La última dimensión es el de las prácticas espaciales, el cuál es entendido como “el espacio percibido (perçu) que integra las relaciones sociales de producción y reproducción, en especial la división del trabajo, la interacción entre gente de diferentes grupos de edad y género, la procreación biológica de la familia y la provisión de la futura fuerza de trabajo [...] y está directamente relacionado con la percepción que la gente tiene de él con respecto a su uso cotidiano: sus rutas de paseo, los lugares de encuentro (Baringo 2014: 124)”. En otras palabras, se tratarán de las diversas interacciones cotidianas que los miembros van a

establecer entre ellos mismos y con el espacio en el que viven, teniendo en cuenta aspectos económicos, urbanos, sociales, culturales, etc.

En la serie, esto va a estar presente de diversas maneras, si nos centramos en un plano productivo económico-laboral, en el primer episodio “A Lying Witch and a Warden”, se puede apreciar la dinámica económica de la Isla y cómo Eda participa dentro de un mercado en el que vende objetos humanos (Terrace, Vine y Sandoval 2020b). Además, en relación a esta idea de hacer los espacios materiales suyos, se va a poder apreciar la apropiación que hace Eda de una parte del bosque, lejos del centro de la ciudad, en la que establece su “hogar” y escondite, el cual será una casa demonio, llamada Hoody. De igual forma, a lo largo de la serie se verán los recorridos y caminos con los que Luz se va a familiarizar luego de su llegada a *The Boiling Isles*, caminos que la llevarán de *The Owl House* hasta la escuela, el centro de la ciudad o la biblioteca, y serán recorridos ya sea por aire o tierra. En ese sentido, las prácticas espaciales estarán siempre ligadas a la magia, cada aspecto de la vida en la isla será dirigida por esta, incluso la creación de la vida, punto que será tratado a profundidad en el siguiente subcapítulo. Por esa razón, cuestiones como la sexualidad o el género rompen su relación con la precariedad de libertades y derechos, pues la complementariedad biológica que sustenta dicha relación en la realidad, en esta sociedad mágica pierde fundamento.

En definitiva, se nota cómo las diversas dimensiones de la naturaleza de los espacios van a subyacer y regirse por fundamentos mágicos. Primero, el discurso político que regula los espacios concebidos estará enfocado en el control de la magia. Luego, los espacios vividos tendrán una carga sentimental fuerte y latente con varios personajes, debido a que resultan fundamentales para sus concepciones sobre la magia. Finalmente, las criaturas mágicas que van a participar en el mercado, transformar los espacios materiales con magia, o apropiarse de caminos que conectan diversos lugares relevantes para el aprendizaje y la práctica de la magia de la protagonista – incluso el transporte usado: un palisman para viajar por los mismos -, van a formar parte de las prácticas espaciales. Estas tres dimensiones en su conjunto van a producir espacios inclusivos, cuyos fundamentos mágicos brindarán bases distintas a las de *Gravesfield*, centrando los límites y parámetros de las interacciones en las habilidades mágicas antes que en el género y la identidad de los sujetos y en este caso, criaturas diversas. Así, esta relación planteada por Butler entre performatividad y precariedad deja de ser sostenible dentro de *The Boiling Isles*. A diferencia de la realidad humana, en donde la performatividad determina si los sujetos son o no elegibles para acceder a determinados derechos civiles y políticos (Saxe 2015: 11), en esta sociedad, regulada por la magia, será la

destreza que sus miembros muestren en su uso la que determinará el reconocimiento que se merecen.

**1.2 Las familias no-heteronormativas: una reapropiación del espacio privado**

En este segundo subcapítulo, se explicará la reapropiación del espacio privado que las familias mágicas no-heteronormativas realizarán en *The Boiling Isles*. Esta será explicada recurriendo, nuevamente, a la naturaleza del espacio, enfocándose en las dos primeras dimensiones. Asimismo, se aborda la idea de Butler sobre la sexualidad y el género como constructos sociales, develando la ficción hetero-hegemónica de los patrones de género naturales, que en la realidad humana restringe el acceso al espacio familiar a las disidencias.

En primera instancia, según los planteamientos de Lefebvre, se ha establecido que las representaciones del espacio serán espacios concretos que van a servir a un proyecto político (1991: 42). En el caso de *The Boiling Isles* estos tendrán fundamentos mágicos que darán lugar a edificios y discursos distintos a los de *Gravesfield*. En la realidad humana, “la sexualidad es [y funcionará como] una herramienta política de mantenimiento del orden social establecido desde el poder, a través del discurso cultural, para perpetuar el equilibrio social impuesto. Responde, por lo tanto, a condiciones sociales determinadas por un contexto” (Sánchez 2013: 181). Además, la naturalización que surge en torno a las morfologías del sexo, va a generar la producción de normativas violentas y excluyentes; por ello, la necesidad de desnaturalizar el género a través de una perspectiva performativa (Butler 1999: 24). Por esa razón, y entendiendo a la sexualidad como herramienta política, perpetuadora de un determinado discurso excluyente, es que se puede entender la apertura y reapropiación de espacios como el privado. Regresando a lo propuesto en la primera sección de este capítulo, el discurso que producirá las diversas representaciones del espacio será distinto, por lo que la magia va a desplazar a la sexualidad y su performatividad, para reemplazarla como la herramienta política que va a dirigir un discurso cultural determinado, en este caso, el de la clasificación de la magia. Por lo tanto, las distintas restricciones que puedan surgir en torno a los derechos civiles y familiares (matrimonio, adopción, etc.) en la realidad humana para las disidencias, desaparecen en *The Boiling Isles*.

En segunda instancia, se tendrán a los espacios vividos, que según Kokalov, serán la principal dimensión que les permitirá a los sujetos, en este caso familias no-heteronormativas, reapropiar espacios como el privado familiar, especialmente dentro de un contexto de ficción. De esa manera, estos sujetos colectivos van a poder acceder a espacios concebidos que usualmente en la realidad humana les son negados (2018: 38). Recapitulando los puntos

mencionados sobre los espacios vividos, se recordará que son aquellos que refieren a símbolos, imágenes y en general, al carácter emocional que determinados lugares despierten en los miembros de la sociedad. Además, van a ser posibles de encontrarse y entrelazarse con las representaciones del espacio. En ese sentido, estos espacios privados nuevos o la reapropiación de los mismos van a ser producto de una interacción entre los miembros de la sociedad y el espacio físico como tal. Es decir, se tratará de una transformación de las representaciones del espacio (edificios, casas, lugares físicos) que sirven a un discurso dominante determinado – en el caso de la realidad humana a uno de control binario – en espacios representacionales.

De esa manera, las disidencias logran acceder a estos espacios concebidos que en la realidad humana se les son negados, pues al vivir en ellos, al vivirlos propiamente van a cargarlos de una simbología emocional y cultural distinta. Tal como señala Kokalov, espacios que normalmente en una sociedad hetero-normativa no podrían ser concebidos como queer, pueden llegar a serlos, gracias a la forma en la que son vividos por sus miembros. Además, resalta el hecho de que dicha dinámica puede ser mejor apreciada en contextos ficticios, como las novelas, donde cualquier espacio puede ser queer. Esto solo depende de la manera en la que los personajes decidan reapropiarlos (2018: 39-40). Es por eso que, en el caso de la serie, las familias no-heteronormativas logran surgir libremente en estos espacios, porque con su propia performatividad y forma de vivirlos, van a cambiar las concepciones que se tenían sobre el espacio privado familiar en la realidad humana. Esto va a ocurrir principalmente, no solo por la alta valoración que se tiene sobre la magia en *The Boiling Isles*, al ser núcleo de la sociedad y de la naturaleza de todas de las criaturas, sino también por las diversas posibilidades de creación de vida que van más allá de la biología humana. Por lo tanto, se puede establecer que la magia va a permitirles a las disidencias vivir los espacios concebidos, que en sí ya tienen un discurso cultural distinto, de manera que puedan ejercer libremente su performatividad, reapropiando espacios que en una realidad distinta serían difíciles de acceder.

Para entender esta reapropiación del espacio privado por las familias no-heteronormativas, se recurrirá a dos ejemplos concretos que ilustrarán este proceso en *The Boiling Isles*. La familia de *witchers* de Willow, cuyos padres son un matrimonio homosexual, constituyen el primer ejemplo. En el episodio “Understanding Willow”, a través de un viaje que Amity y Luz emprenden dentro de las memorias de Willow, se podrá conocer a su familia, el matrimonio Park, y ver lo unidos que son (Bailey y Dhaliwal 2020b). A pesar de no ofrecer muchos detalles sobre las ocupaciones de ambos, o el *coven* al que pertenecen, en general, comparten las



características particulares que toda familia posee. En episodios como el de “Escaping Expulsion” se va a lograr ver la relación que Willow mantiene con sus padres, quienes están dispuestos a dejar de trabajar para darle tutorías en casa y cubrir los conocimientos necesarios de su especialidad, *Plants Coven*, dada su repentina expulsión (Terrace, Ostertag y Coburn 2021). Se van a preocupar por su futuro, como cualquier padre, aunque en este caso, teniendo en cuenta fundamentos mágicos, pues como Willow expresa en el episodio “I Was a Teenage Abomination”, ellos la enrolaron en la especialidad de Abominaciones porque consideraban que había mucho más futuro en ese campo-coven, aunque, eventualmente le permitirán cambiar, luego de que el director mismo reconozca su potencial para el *Plants Coven* (Terrace, Bailey y Sandoval 2020). En ese sentido, a través del “vivir” de los espacios como el familiar, familias no-heteronormativas no solo podrán ser incluidas, sino que demostrarán que poseen los mismos problemas y preocupaciones que la mayoría. Además, piensan y se proyectan en tanto padres y proveedores de mano productiva para esta sociedad mágica.

Por otro lado, se explorará la familia que Eda, *witcher* “salvaje” y poderosa, va a conformar con Luz, una humana; King y Hooty, dos demonios; y Owlbert, un palismán. En este caso, en un primer momento se observará cómo la magia hará posible la existencia de nuevos métodos de creación de vida. En “Escape of the Palisman”, Eda revela cómo creó a Owlbert a base de un viejo tronco de *palistrom*, un árbol conocido por su poderosa magia y concurrente peligro de extinción. Tal y como se aprecia a lo largo de la serie, y en este capítulo en especial, además de la estrecha conexión que Eda posee con Owlbert, no solo por ser la “herramienta” que canaliza su magia, sino por ser amigo y familia. Asimismo, se ve que Owlbert no es un mero objeto, sino que tiene conciencia y sentimientos. Esto se verá reflejado al momento de su huida, tras sentirse amenazado y desprotegido por lo descuidada que había sido Luz al manipularlo. Además, se revela que todos los palismanes poseen estas características, pues en el episodio, Owlbert será protegido por la Reina Murciélago, quien solía ser también un palismán, pero que ahora, una vez “desechada”, se dedica a cuidar de otros palismanes abandonados. Cabe recalcar, que el que la Reina tenga hijos hace suponer que los palismanes también tienen capacidades reproductivas (Terrace y otros 2020b). En ese sentido, la magia que fluye en la isla va a generar nuevas formas de crear vida, que no necesariamente estarán ligadas a la complementariedad reproductora humana, pero igualmente estarán dirigidas a crear seres mágicos que contribuyan a la continuación de su uso y del discurso a cerca del control de la misma.

En un segundo momento, la adopción no va a estar restringida a los seres de tu misma especie, es decir, *witchers* van a poder adoptar legalmente como hijos a seres de especies distintas a la suya, como los demonios. Este va a ser el caso de Eda y King, ella va a adoptarlo legalmente, como se ve en el capítulo “Eda’s Requiem”, donde King oficialmente cambia su nombre a King Clawthorne, tomando el apellido de ella. Igualmente, al principio del episodio se ve a Eda organizando las cosas que necesita comprar y hacer para Luz, King y Hooty, y en un momento expresa: “Oh, you’ve changed Owl Lady. It’s worthy”, mientras contempla una fotografía en la que se encuentran todos juntos (Terrace y Lorenz 2021). En ese sentido, la magia será entendida como la fuente que ha permitido el establecimiento y fortalecimiento de los lazos familiares que estos personajes han ido construyendo. En principio, porque Eda encontró a King en una parte alejada del archipiélago mientras escapaba de la Guardia del Emperador, para así poder seguir practicando magia “salvaje”, pues es parte de su conexión con la isla e inherente a su naturaleza. Su afán por proteger esa libertad y concepción en torno a la magia, es la que la llevará a encontrar a King. De igual manera, su portal mágico y la fascinación de Luz por la magia, llevará al posterior encuentro de los tres. Por lo tanto, se puede decir que, con sus interacciones a lo largo de la serie, las cuales remiten a sentimientos familiares, van a reapropiar estos espacios vividos, que de por sí, van a estar dominados por la magia.

En conclusión, a lo largo del capítulo se explora el fundamento desestabilizador de la magia sobre concepciones biológicas y procreativas propias de la realidad humana. De esa manera, como se ha explicado, la magia en tanto núcleo vital de la isla ofrecerá leyes “naturales” distintas a las concebidas en *Gravesfield*. Por esa razón, las disidencias sexuales logran ser incluidos en espacios públicos y privados, pues la existencia de la magia propone concepciones que no contemplan a las mismas como disidencias *per se*, pues los criterios utilizados para catalogarlas como tal resultan inexistentes en *The Boiling Isles*. Además, las leyes de procreación de la vida serán transformadas, abriendo posibilidades diversas para la creación de la misma, nunca limitándose a la complementariedad biológica de los sexos. De esa manera, se logra la producción de espacios inclusivos y libre de precariedades performativas, donde los derechos, deberes y dinámicas sociales serán regidas por fundamentos mágicos, que desplazan a la sexualidad y el género como herramientas y núcleos socio-políticos.

## Capítulo 2

### La indumentaria performativa influenciada por el sistema mágico de *covens*

En este segundo capítulo se analizará el rol que el sistema de *covens* cumplirá en la performativa de género, en relación a la ropa, de los habitantes de *The Boiling Isles*. Se abordará la estrecha relación que la ropa va a mantener con la performatividad, la misma que se verá reflejada en la indumentaria de los miembros de dicha sociedad. Por esta razón, en un principio se trabajará con el planteamiento de Butler sobre el género y la identidad como construcciones maleables, que resultan de una serie de actos socioculturales que cada individuo ejecutará, ya sea siguiendo el discurso regulador hetero-binario o no (1999: 275). En otras palabras, no existirá un modelo o patrón único a seguir en torno al género e identidad. De esa manera, como Sánchez señala, se volverá tangible la posibilidad de romper con las limitaciones en torno a la corporalidad que el discurso hetero-hegemónico establece (2013: 182). Esto gracias a que no se tratan de concepciones cerradas e inflexibles. Dentro de este marco, la ropa tendrá un rol importante al momento de construir identidades que nos permitan enmarcarnos a ciertos colectivos y distinguirnos de otros (Alvarado 2020: 68), de manera que, será entendida como elemento performativo; por ello, se argumenta que en tanto el discurso de *The Boiling Isles*, será distinto al de la realidad humana, las regulaciones sobre la indumentaria seguirán otros patrones.

Por lo tanto, primero se explicará la relevancia que va a cobrar la especialización mágica, antes que el género y la identidad, en la uniformización del sistema escolar y de cada *coven*, con un énfasis especial en el *Coven Imperial*. Esta explicación, será planteada desde los fundamentos regulatorios que el Sistema de *Covens* van a imponer en torno a la magia, clasificándola en diferentes tipos. Luego, se explicará la resistencia opuesta por Eda, *The Owl Lady*, y Luz Noceda ante este sistema, en defensa de la magia salvaje, lo que será manifestado en su indumentaria. Esta resistencia será tratada desde los códigos de vestimenta que van a romper, en torno a la regulación sobre la magia. De esa manera, se demostrará que la ropa no es más que una herramienta performativa que está involucrada en el proceso de construcción de identidades, aunque puede servir a la reproducción de determinados discursos.

#### 2.1. El uniforme sin género como indicador de la especialización mágica

En este subcapítulo se explicará la relevancia que cobra la especialización mágica en la sociedad de *The Boiling Isles*, superando cuestiones en torno al género y la identidad, de

manera que, será la principal influencia en la uniformización del sistema escolar y de cada *coven*. Dicha relevancia será explicada principalmente sobre la base de los planteamientos de Butler en torno a la maleabilidad del género y la identidad, así como su función política dentro de una sociedad.

Por un lado, Butler plantea la idea de un género e identidad fija y “verdadera” como una ilusión creada por el sistema hetero-binario, la cual surge por la misma naturaleza social de estos constructos, que se fundan sobre la repetición de determinados actos socioculturales regulados por un discurso específico, a través del tiempo (1999: 275). Sin embargo, lo único que hace esta regulación hetero-hegemónica es revelar la condición performativa del género y la identidad. Por lo tanto, la normativa ofrecida por este discurso, basado en el sexo biológico, se devela como una posibilidad sobre la cual configurar la performatividad de los mismos, mas no como la regla, lo que vuelve posible el surgimiento de configuraciones diferentes, que no necesariamente van a seguir estos patrones. En *The Boiling Isles*, la existencia de la magia es lo que hará posible el surgimiento de estas configuraciones distintas, pues, al funcionar como núcleo de la sociedad, el discurso dominante y sus regulaciones respectivas se enfocarán en la misma, tomando forma en la especialización mágica. Esto permitirá que las regulaciones performativas sobre el género y la identidad se ablanden, e incluso, pierdan relevancia, pues la magia ocupa ahora, este papel central que el género y la identidad tenían en la realidad humana. De esa manera, no es que la magia genere el carácter performativo del género y la identidad, sino que brindará una mayor flexibilidad a los sujetos de esta sociedad para ejercer su performatividad, lo que permitirá ser más conscientes de esta característica inherente.

Por otro lado, la sexualidad será entendida como una “herramienta política de mantenimiento del orden social establecido desde el poder, a través del discurso cultural, para perpetuar el equilibrio social impuesto. Responde, por lo tanto, a condiciones sociales determinadas por un contexto” (Sánchez 2013: 181). En ese sentido, se presenta como un constructo social situado y determinado por un discurso específico, que servirá para perpetuar el mismo. En el caso de la realidad humana, la sexualidad va reproducir esta definición y será utilizada para legitimar el discurso hetero-binario, que ya establece regulaciones sobre la misma. Sin embargo, en *The Boiling Isles*, la sexualidad, en tanto constructo situado, va a pasar a segundo plano como herramienta política y su lugar será ocupado por la magia, más específicamente, por la especialización mágica. Esto se deberá a la relevancia que tiene dentro de esta sociedad, pues toda criatura contenida en el archipiélago va a poseer magia.

Código:				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

De manera general, se presenta a la magia como la fuente vital de la isla, es decir, de ella emergen todos los seres vivos. Asimismo, en “Young Blood, Old Souls” se revela que esta emanará de los restos de un Titán caído, cuyo esqueleto compone el archipiélago (Terrace, Vine, y Sandoval 2020). Por eso, la magia será entendida como el núcleo central de la generación de vida, por lo que no solo desestabiliza las concepciones de reproducción-concepción de la misma, rompiendo con la complementariedad de los sexos biológicos y la normatividad heterosexual, sino que también da lugar al surgimiento de un discurso nuevo. En “Agony of a Witch”, como se ha tratado, el discurso que el Emperador Belos plantea se centra en la clasificación de la magia, como un mecanismo de orden y paz, que obedece a los designios del Titán (Bailey y Dhaliwal 2020). Por esta razón, la sexualidad pierde su papel central al momento de perpetuar el orden social establecido, pues el contexto, uno en el que la magia es vital, y el discurso al que responde, es distinto al de *Gravesfield*.

Dentro de este nuevo marco contextual, la ropa también responderá ante códigos distintos. De acuerdo a Alvarado, “las prendas materializan la identidad y los valores a los que están adscritos los sujetos, pues al ser una forma de comunicación no verbal, la ropa se dispone para interpretar y en general nos invita a conocer aspectos generales de una persona” (2020: 68). La ropa servirá como elemento de comunicación y expresión, funcionando como herramienta performativa, en tanto las personas formarán una primera idea del otro en base a cómo se viste. No obstante, la indumentaria estará ligada a ciertos códigos y normativas que restringirán su potencial performativo, pues, en la realidad humana, “the ways in which gender is produced through a person’s clothing create assumptions about their sex” (Reilly y Barry 2020a: 2). Es decir, a pesar de ser una herramienta performativa, la ropa servirá al mismo discurso hetero-binario, en el que la identidad de una persona va a estar determinada, en gran parte, por su género y sexo biológico, por lo que la vestimenta tendrá que reflejar los parámetros determinados por las concepciones hetero-hegemónicas. Sin embargo, como se ha establecido, al ser la magia el núcleo de la sociedad y regulador de todos los aspectos de la vida de los habitantes de *The Boiling Isles*, se producirá un discurso distinto al de *Gravesfield*, en el que predominará la clasificación de la magia, antes que regulaciones sobre el género y sexualidad. Por lo tanto, la indumentaria pasará a ser normada por este nuevo discurso, estableciendo la distinción entre especialidades por medio de la asignación de colores determinados a cada una de ellas.

En ese sentido, el portar colores distintos en la vestimenta, especialmente en los uniformes, será la única distinción establecida entre los habitantes, lo que ayudará a reforzar el discurso que el Emperador trata de mantener, porque, “style and fashion are always political choices”

(Moore 2020: 194). Por lo tanto, el portar determinada ropa, y el seguir o no códigos específicos, tendrán un impacto político dentro de una sociedad. En este caso, en *The Boiling Isles*, el respetar el código de uniformización indicará concordancia con el Sistema de *Covens*, y, por lo tanto, con la limitación de la magia, que especializa a los sujetos en un único campo. Por esta razón, los uniformes van a desligarse de las normativas que en la realidad humana se veían sobre el género o el sexo biológico, pues la existencia de la magia proporcionará fundamentos nuevos y mucho más relevantes que estos otros conceptos, al ser no solo reguladora de la vida de los habitantes, sino también fuente principal de ella. Así, se podrá apreciar cómo los uniformes serán estándar, sin prendas especiales o determinadas por el género, siendo la única distinción el color de las demás prendas que van a portar, indicador de la especialización mágica.

Por consiguiente, se explicarán dos ejemplos dentro de la serie en la que se verá esta estandarización en los uniformes, la cual se deriva de esta relevancia que tiene la especialización mágica por sobre conceptos de género y sexo. En primer lugar, se recurrirá a los códigos de vestimenta escolares existentes dentro de la Escuela de Magia y Demonios Hexide. En dicha institución el uniforme será estándar; no habrá prendas específicamente masculinas y femeninas asignadas a los sujetos dependiendo de su género, por el contrario, consistirá en portar una túnica gris con botas, capucha y cinturón de una tonalidad más oscura. Sin embargo, como se ve en episodio “I Was a Teenage Abomination”, además se llevará una camiseta con mangas largas y leggings debajo de la túnica, cuyos colores van a variar (Terrace, Bailey y Sandoval 2020), pues, como se confirma más adelante en “The First Day”, estos indicarán la clase a la que se pertenece, es decir, la especialidad mágica que se está estudiando (Terrace y otros 2020). En este caso, los estudiantes, una vez escogida la clase a la que desean pertenecer no solo deberán cumplir con los códigos de vestimenta, que exigen el portar los colores que identifican a la especialidad, sino que, además, no podrán atender ninguna otra clase o hacer otro tipo de magia. Asimismo, dichas restricciones serán selladas a través de un hechizo limitante y perpetuadas por el uniforme, contribuyendo a legitimar el discurso en torno a la clasificación de la magia, cuya relevancia se deberá a la existencia de la magia misma, que permite superar límites sobre el género y la identidad, al presentar nuevos fundamentos sociales.

En segunda instancia, los códigos de vestimenta dentro de cada *coven*, específicamente, dentro del *Coven Imperial*, seguirán los mismos fundamentos aplicados en Hexide, permitiendo reforzar la idea de una uniformización estándar, que supera limitaciones sobre el género. En este caso, dependiendo del *coven* al que se pertenezca, se portarán ciertas

Código:										
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

prendas con los colores correspondientes al mismo, es decir, los colores de las prendas permitirán que se adscriban dentro de un determinado colectivo, porque contribuirán a la categorización de grupos determinados y distintos entre sí (Alvarado 2020:70). En este caso, este colectivo al que se pertenecerá, será el *coven*, y la categorización será sobre la magia.

Asimismo, regresando propiamente a la uniformización, los máximos exponentes de cómo se dará dentro de los *covens*, serán los líderes de cada uno. En “Eda’s Requiem”, se muestra que cada uno de ellos va a llevar prendas del color correspondiente a su *coven*, sin embargo, aquello que los uniformizará será la capa blanca que porten sobre sus ropas (Terrace y Lorenz 2021). De igual forma, dentro del *Coven Imperial*, el más importante y que no está adscrito a la limitación de la magia como tal, sus miembros portarán un uniforme estándar respecto al género, pero distintivo de los demás habitantes y *covens*. Este consiste en una camisa larga de color gris oscuro; guantes, botas y cinturón marrón; pantalones negros y una capa blanca, pero lo que va a resaltar más serán las máscaras grises en forma de pájaro que van a portar. Nuevamente, estos códigos de vestimenta y uniformización van a permitirles ser identificados dentro de un determinado colectivo o *coven*, y en algunos casos señalarán su rango y poder. Así, la ropa no responderá ante restricciones corporales o biológicas en torno al sexo, pues la magia y los diferentes tipos en los que se la clasifica serán las bases sobre las que los diversos colectivos se compongan, así como parte importante de la identidad de cada individuo en *The Boiling Isles*.

No obstante, dichos códigos de vestimenta van a revelar un sistema de poder represivo y dictatorial, que será especialmente tiránico con aquellos que se nieguen a adscribirse a los parámetros establecidos. Por consiguiente, perseguirá cualquier medio, habitante y fuente de magia salvaje, buscando alienarlos y, en caso de no lograrlo, exterminarlos.

**2.2. La magia salvaje y la indumentaria de sus usuarias como desafío al sistema de covens**

En este segundo subcapítulo, se explicará la resistencia opuesta por Eda y Luz Noceda al sistema regulatorio de *covens*, en defensa del uso de la magia salvaje, lo que será manifestado a través de su indumentaria. Esta será explicada desde los conceptos de *fabulousness* y *critical mascara*, tratados por Moore, los cuales revelan el potencial político que tiene la ropa al momento de desafiar al sistema hegemónico y sus códigos de vestimenta restrictivos, que limitan la performatividad del género y la identidad.

Acerca del primero, Moore señala: “The kind of fabulousness I’m writing about, and which I believe is a powerful queer aesthetic category, is the kind that highlights how great style

emerges from risk. [...] It reminds us of the constructed nature of social interactions and of social appearance” (2020: 193-194). Se plantea como un estilo de moda que pretende ir en contra de los códigos de vestimenta hegemónicos, los cuales, en la realidad humana, revelan el carácter pseudo-natural del binarismo hetero-patriarcal. Por otro lado, “critical mascara is the end product of fabulousness. It is critical because it uses fashion, creativity and the body to revise and reshape prescribed gender roles, even if only temporarily, one outfit at a time. [...] The ‘mascara’ is about the pleasure of style (Moore 2020: 193-194). En este caso, la ropa, dependiendo del cuerpo portador, funcionará como una “máscara crítica” frente al sistema hegemónico. Así, se revela su potencial político, pues al decidir vestir de una forma determinada se estará defendiendo o desafiando ciertas concepciones políticas y culturales de una sociedad. Extrapolando la idea de la ropa como decisiones y manifestaciones políticas. se puede decir que Eda y Luz van a redefinir el empleo de la ropa, confrontando los códigos de vestimenta del sistema hegemónico de clasificación mágica. Tal y como la comunidad queer en la realidad humana, ellas plantean, a través de su ropa, una crítica antisistema, que se opondrá a parámetros performativos únicos sobre el género y la identidad. Esta última, será la base de la resistencia de ambas protagonistas, pues la magia será un componente importante de su identidad, al tratarse de una constante primaria de su naturaleza, vida y existencia.

Por esa razón, tanto Eda como Luz van a representar una amenaza y desafío directo para el sistema, representado por el Emperador. Paralelamente, en el caso de la realidad humana, el desafío que los sujetos disidentes representan con su performatividad y nuevos estilos transgresores, despertará incomodidad en las esferas dominantes de la sociedad, porque se salen de los patrones normativos de género (Pinto y Franca 2019: 275). Esta idea, va a reforzar el concepto de la ropa y su implementación como herramienta performativa que puede permitirse tener un impacto político y social. En ese sentido, ambos personajes despertarán incomodidad dentro de la sociedad, perturbando, especialmente, a aquellos que manejan y buscan perpetuar el Sistema de *Covens*, pues negarán a limitar el uso de su magia a un solo tipo, rehusándose a pertenecer a un *coven* específico. Por esa razón, el Emperador va a perseguirlas, especialmente a Eda, pues el que pueda hacer magia sin ninguna restricción, no solo la vuelve una imagen de rebeldía, sino también una poderosa *witcher*, que refleja una falla en el sistema que no puede permitirse. Por eso, en un inicio, planeaba obligarla a unirse al *Coven* Imperial, por su gran habilidad mágica. Sin embargo, la enorme desestabilidad que llega a representar lo obligará a intentar petrificarla, pues no se trata solo del hecho de practicar magia sin restricciones - uno de los privilegios y características de este *coven*



Código:									
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

formado por élites - sino también, de que representa debilidad grietas dentro de esta supuesta armonía.

Dentro de este marco, entendiendo el desafío que ambas representan para el sistema y sus motivaciones, se explicará cómo este discurso que defenderán en favor del uso de la magia salvaje será manifestado en su indumentaria. En primer lugar, retomando la concepción que ofrece Alvarado sobre la ropa, se debe entenderla como una herramienta importante que no solo contribuye a la formación de nuestra identidad, sino que, además, servirá a la representación y visibilización de prácticas no binarias (2020: 67). Por lo tanto, podrá ser entendida como una herramienta performativa, que en la realidad humana le será útil a la comunidad, para criticar al sistema hetero-binario, mientras que, en *The Boiling Isles*, le permitirá a Eda y Luz desafiar al Sistema de *Covens*. Entonces, les permitirá transmitir y manifestar esta ruptura que ambas generarán con el código de vestimenta.

Por un lado, Eda, *witcher* experimentada y adulta, se negará a elegir un *coven*; por ello, evitará que sus ropas puedan ser relacionadas con alguno en específico, portando un vestido rasgado y botas color guinda. Además, en “Something Venture, Someone Framed”, Eda hará alusión a su propia y nueva versión de un “*coven*”, el *Bad Girl Coven*, para el cual también tendrá una prenda representativa, un polo en cuyo diseño estarán combinados diversos colores, además de tener estampada una imagen de ella, luciendo su lado rebelde (Marcus y Cotugno 2020). En ese sentido, no solo el nombre de su nuevo “*coven*” hace alusión a su actitud transgresora, no alienada con el sistema, sino que la prenda que está destinada a identificar a su *coven* rompe con la regla del único color. De esa manera, tanto el nombre como la ropa de este nuevo “*coven*” expresan las convicciones de Eda, quien busca defender el uso de la magia salvaje, pues esta emana de la isla formando parte de su naturaleza, de todas las criaturas; por ello, defiende su uso en estado original, sin restricciones o alteraciones.

Por otro lado, Luz, a pesar de no poseer magia, porque no es parte de su naturaleza al ser humana, encontrará la manera de acceder a ella por medio de glifos, los cuales, como se verá en “Adventures in the Elements”, estarán en cada parte de la naturaleza, componiendo a la isla misma; por ello, podrán ser entendidos como los “elementos” básicos de los fluye la magia (Terrace, Bailey y Cotugno 2020). Así, Luz será capaz de hacer magia y logrará ingresar a Hexide. Sin embargo, una vez admitida, al principio, se le negará la posibilidad de estudiar más de un tipo de magia, pero, como se verá en “The First Day”, tras salvar a la escuela de una criatura que consumía la magia de los alumnos, aplicando combinaciones de diversos tipos de magia, el director reconsiderará estos rígidos límites. Por esta razón, Luz, pasará a vestir el uniforme estándar, pero las prendas que estaban destinadas a poseer el color

distintivo, serán de multicolor (Terrace y otros 2020). De esa manera, si bien su actitud al final no resulta del todo anti-sistema, porque el director la ratifica, revela que existen ciertas rupturas dentro del sistema. El hecho de que una autoridad haya permitido que Luz estudie en más de una clase, lo cual se manifiesta en su uniforme, indica que hay cierta actitud y concepción silenciada y reprimida, que considera que la magia salvaje no es tan peligrosa como el sistema de *coverns*, junto con el Emperador, lo plantean.

Esta actitud reprimida, puede ser captada en “Young Blood, Old Souls”. En dicho episodio, Eda está a punto de ser petrificada de manera pública, para el desagrado y sorpresa de muchos, aunque no se atreven a expresarlo en voz alta. Sin embargo, luego de que Willow se dirija a todos, defendiendo a Eda públicamente, los demás comenzarán a reconocer que, a pesar de no seguir las reglas, ella no representa un verdadero peligro, e incluso, algunos mencionan ocasiones en las que los ha ayudado (Terrace, Vine y Sandoval 2020). Por eso, a pesar de que a Luz se le permite estudiar varios tipos de magia a la vez, rompiendo con la base de su accionar anti-sistema, dentro de la escuela, dicha excepción revela una incisión dentro de la sociedad, respecto al sistema y sus concepciones sobre la magia salvaje.

Por otro lado, en relación a las motivaciones de Luz para defender el uso de la magia salvaje, se encuentra la libertad que encuentra en ella. En palabras de Dhaenens, la fantasía es considerada un género capaz de resistir a discursos hegemónicos (2013: 104), esto gracias a la propia naturaleza del mismo y los elementos que contiene, siendo uno de estos la magia. En ese sentido, para Luz, siendo en *Gravesfield* marginada por su afición a la fantasía, el verse en una sociedad donde la magia es real, le permitirá sentirse aceptada; por ello, no podrá concebir que incluso allí existan restricciones que limiten su identidad, personalidad y creencias. Por esta razón, defenderá la magia salvaje, porque para ella, esta será símbolo de libertad, aceptación y flexibilidad, concepciones que serán expresadas a través de su uniforme, el cual, a pesar de estar supuesto a servir como herramienta perpetuadora del sistema, le servirá para resistir al mismo. Además, como se ha señalado, releva las posiciones y opiniones reprimidas que existen dentro de la sociedad, a pesar de que se trata de seguir las reglas para vivir una vida “más pacífica”, pero que resulta mejor entendida como una vida sumisa y adoctrinada.

Adicionalmente, entendida la manera en que su ropa manifiesta el desafío que ambas representan para el sistema, se podrá establecer un símil entre la amenaza que ellas suponen para el orden social en *The Boiling Isles*, y aquella resistencia y disconformidad que las disidencias sexuales generan en la realidad humana. En ambos casos, estos grupos transgresores expresarán una crítica y resistencia ante sus respectivos sistemas. Asimismo, es

relevante destacar la manera en la que la forma de vestir de Eda y Luz, leído desde el discurso hetero-binario de la realidad humana, rompe con las restricciones corporales, que, en esta otra realidad exenta de magia, se impondrán sobre la ropa. Dicha ruptura será posible gracias a que mantendrán un estilo no limitado únicamente a prendas “femeninas”, pues como se estableció, los códigos de vestimenta responden a restricciones sobre el uso de la magia, donde la especialidad mágica dirige la normativa antes que el género. En relación a ello, Reilly y Barry sostendrán: “we find that ‘gender more’ not only celebrates archetypal masculine and feminine signifiers but it specifically draws from the intersection between gender and the range of other social identities to express the multiplicity of meanings and manifestations of gender itself” (2020b: 133). Estas diferentes manifestaciones del género, a través del concepto de ropa *gender more*, serán expresadas por ambas, en el uso de prendas “masculinas” y “femeninas”, desde una lectura hetero-binaria, pero que dentro de *The Boiling Isles*, dicha distinción no tendrá mucha relevancia.

Por consiguiente, su indumentaria representará un desafío en ambas realidades, tanto en la humana como en la mágica. Por un lado, en *The Boiling Isles*, el hecho de que practiquen la magia salvaje, y que, además, como en el caso de Luz, se lo permitan en lugares supuestamente sistemáticos, como la escuela, revela la existencia de cierta debilidad y pérdida de control por parte del mismo y, por ende, del Emperador. Esto implica la inexistencia de una monopolización de la misma por parte del gobierno, quien se supone debe hacerlo para mantener la paz. Sin embargo, ese mismo hecho, termina relevando que la supuesta estabilidad y validación del sistema es solo parcial y hasta ficticia, pues solo oculta esta escisión “sutil” dentro de la sociedad, donde no muchos siguen concibiendo a la magia salvaje como un peligro. Por otro lado, su postura reflejará cómo la existencia de la magia pasará a formar parte de la construcción de su identidad y les brindará más flexibilidad en cuanto a la performatividad de su género. Esto ocurrirá, porque rompe con las restricciones que en una realidad humana genera limitaciones a los individuos para formar su identidad y performar su género de manera única y diferente. Sin embargo, tanto las protagonistas como las disidencias van a encontrar en la ropa una herramienta que les permitirá ser críticos con su sociedad, concepciones y sistemas, siempre con un estilo único y fabuloso.

En conclusión, el análisis de las diversas formas en la que los individuos y la sociedad van a emplear y portar la ropa permite confirmar la idea de su existencia como una herramienta política. Los uniformes, en *The Boiling Isles*, responderán a parámetros sociopolíticos establecidos que buscan un control restrictivo sobre la magia, la cual, por su relevancia vital, rompe con los parámetros del sistema hetero-binario. Esto demuestra que la corporalidad y el

Código:				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

sexo biológico no son realmente un parámetro natural que la vestimenta debe reproducir, sino que, por el contrario, esta podría ser empleada para perpetuar un determinado discurso. Sin embargo, así como puede servirles a las esferas dominantes a perpetuar ciertas concepciones, también brinda la oportunidad de expresar una crítica y desafío hacia los mismos, de ahí su potencial como herramienta política. En este caso, se revela la configuración de un nuevo sistema social que, a pesar de no limitar la performatividad del género e identidad, en términos de vestimenta, plantean sus propias reglas de opresión y limitación en base a fundamentos mágicos. Asimismo, se tratará de un sistema individualista y egoísta, controlado por el Emperador, quien busca monopolizar el uso de la magia, tras la fachada de un sistema de *covens* que supuestamente a sirve a la estabilidad de la sociedad. En ese sentido, ambas protagonistas representan una amenaza, porque al desafiar el sistema con sus acciones e indumentaria, además de una crítica, revelan debilidades sistemáticas y una pérdida de control sobre la sociedad, lo cual, de acentuarse puede significar la desaparición del sistema conocido. Igualmente, la ropa se sustenta como herramienta performativa, constructora de identidad, siendo que en *The Boiling Isles* de adscribirse o no a un *coven*, estarán formado parte de un colectivo y distinguiéndose de otros, y eso se verá expresado en su vestimenta. Finalmente, estas características de la ropa rompen con la idea de un género e identidad verdadera, demostrando que se tratan de construcciones performativas que cada sujeto determina en base a su socialización e interacción con su entorno a través del tiempo. La ropa, al no responder siempre a limitaciones corporales o reproducir estilos netamente “masculinos” o “femeninos”, rompe con la fantasía del género como binario, rígido y estático.

### Conclusiones

La conclusión principal que se deriva de la investigación establece que la magia no solo plantea un desafío y resistencia frente a concepciones lógicas y hetero-normadas, produciendo espacios inclusivos de sujetos queer, dentro de la sociedad en cuestión, sino que la misma se revela como fuente principal de la que la propia sociedad de *The Boiling Isles* emerge. En ese sentido, su existencia supone leyes “naturales” muy distintas a las de la realidad humana, que, a su vez, producen una cosmovisión totalmente desligada de los paradigmas mortales. Por esa razón, surge un nuevo sistema hegemónico que será igual de opresivo, la diferencia es que los parámetros que propone para la segregación, jerarquización y organización de esta sociedad no están ligados a cuestiones de sexo, etnia, género o sexualidad, pues la existencia de la magia representa una variable que, en esta realidad alterna, desplaza dichas concepciones a un segundo plano. De esa manera, las interacciones entre sus miembros, logra crear espacios “inclusivos”, leídos desde parámetros de una realidad humana, pues no existen concepciones limitantes sobre construcciones como el género o la sexualidad; por ello, no hay una conciencia, propiamente, dirigida a incluir a dichos sujetos, sino que se produce naturalmente. No obstante, dichos espacios, originados por el nuevo sistema, también serán excluyentes, dirigidos por otros parámetros, surgiendo nuevas disidencias.

A cerca del primer capítulo, es posible formular conclusiones relacionadas con la idea de la magia como elemento desestabilizador. Su existencia en esta otra dimensión plantea nuevas leyes naturales y biológicas, las cuales rompen con esquemas como el hetero-hegemónico, donde la complementariedad de los sexos es la regla que rige el discurso binario. En ese sentido, se plantea un nuevo proyecto socio-político que responde al carácter nuclear y vital de la magia. Asimismo, surge un discurso distinto que en tanto busca monopolizar el uso de la magia, establece parámetros nuevos en torno al acceso de espacios y derechos. Estos dejan de ser regidos por el género, sexualidad e identidad, para pasar a centrarse en la magia y su especialización. Por esa razón, los espacios que surgen aparecen como inclusivos de disidencias sexuales. Por un lado, los límites que establecen el reconocimiento, participación y representación en espacios escolares y políticos se basan en la destreza y habilidades mágicas; por ello, Raine y Amity logran acceder y resaltar en ellos. Por otro lado, la existencia de la magia supone concepciones de nuevas formas de creación de vida, así el concepto de modelo familiar se expande, permitiendo la inclusión de familias no-heteronormativas dentro de este espacio privado-familiar. En otras palabras, estos nuevos espacios logran incluir a disidencias sexuales, brindándoles derechos y libertades, porque las mismas no serán

contempladas como disidencias *per se*, dada la existencia de la magia, que transforma las concepciones socio-políticas y culturales de esta sociedad.

A partir del segundo capítulo, se desprenden conclusiones relacionadas a la idea del sistema de *covens*, como regulador del código de vestimenta dentro de la sociedad, y, por lo tanto, de la performatividad del género, en tanto se tiene entendida a la ropa como una herramienta performativa. En ese sentido, dentro de la serie, la ropa como uniformes, en una primera instancia, responden a parámetros establecidos por el sistema de clasificación de la magia; por ello, las prendas aparecen como estándar, sin distinciones por sexo o género. Esto demuestra que la ropa es solo una herramienta expresiva y constructora de identidad, que responde a un contexto cultural, político y social específico. El hecho de que la uniformización en *The Boiling Isles* sea estándar e indiferente sobre el sexo, evidencia que el binarismo de la ropa no es una regla natural por excelencia, sino que responde a una serie de concepciones políticas y socioculturales. De igual forma, en una segunda instancia, el que personajes como Eda y Luz, usen la ropa como un mecanismo de denuncia y resistencia social, en defensa de la magia salvaje, exhibe el potencial que posee para plantear una crítica al sistema político-social. Esto a su vez, revela un nuevo sistema socio-político hegemónico que plantea limitaciones y precariedades de derechos, igual que el sistema hetero-binario, la diferencia es que estas restricciones aparecen sobre el uso de la magia, las mismas que servirán a un proyecto tiránico que busca el control total sobre la magia. Por lo tanto, si bien la ropa aparece como un elemento clave en la construcción de la identidad, esta última no se reduce a ella, por lo que, códigos estrictos y “naturales” sobre la vestimenta se desvanecen. En la serie, el hecho de que el núcleo de la vida sea la magia, cambia las reglas del juego y revela a la ropa como un objeto útil a determinados discursos o propósitos, pero, no como un limitante de lo que se debe o no se debe ser, al momento de performar el género e identidad.

## Bibliografía

ALVARADO, María

2020 *Ropa Queer: cuerpos que se visten para romper estereotipos de género*. Tesis de Licenciatura en Comunicación Social con mención en Publicidad y Producción audiovisual. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Comunicación y Lenguaje, Departamento de Comunicación Bogotá. Consulta: 14 de noviembre de 2021.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/54861/TG%20-%20Alvarado%20Pe%CC%81rez%2C%20Mari%CC%81a%20Paula.pdf?sequence=2>

BAILEY, John (escritor) y Aminder DHALIWAL (directora)

2020a *Agony of a Witch* (Temporada 1, Episodio 18) [episodio de serie de TV]. En TERRACE, Dana (productor ejecutivo). *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

2020b *Understanding Willow* (Temporada 1, Episodio 15) [episodio de serie de TV]. En TERRACE, Dana (productor ejecutivo). *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

BARINGO, David

2014 "La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración". *QUID* 16. Buenos Aires, número 3, pp. 119-135. Consulta: 01 noviembre de 2021.

<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/quid16/article/view/1133>

BOAZ, Cynthia

2020 "How Speculative Fiction Can Teach about Gender and Power in International Politics: A Pedagogical Overview". *International Studies Perspectives*. Oxford, volumen 21, número 3, pp. 240-257. Consulta: 23 de noviembre de 2021.

<https://doi.org/10.1093/isp/ekz020>

BUTLER, Judith

1999 *El género en disputa*. Segunda edición. Barcelona: Paidós Ibérica. Consulta: 04 de noviembre de 2021.

[https://www.lauragonzalez.com/TC/El\\_genero\\_en\\_disputa\\_Buttler.pdf](https://www.lauragonzalez.com/TC/El_genero_en_disputa_Buttler.pdf)

CHAVIANO, Daína

2004 "La fantasía y la ciencia ficción como espacios de libertad". *Journal of the Fantastic in the Arts*. Idaho, volumen 15, número 1, pp. 1-9. Consulta: 23 de noviembre de 2021.

[https://www.dainachaviano.com/pdfs/CHAVIANO\\_2004\\_Discurso\\_IAFA.pdf](https://www.dainachaviano.com/pdfs/CHAVIANO_2004_Discurso_IAFA.pdf)

DHAENENS, Frederick

2013 "The Fantastic Queer: Reading Gay Representations in Torchwood and True Blood as Articulations of Queer Resistance". *Critical Studies in Media Communication*. Ghent, volumen 20, número 2, pp. 102 – 116. Consulta: 22 de noviembre de 2021.

<https://doi.org/10.1080/15295036.2012.755055>

KOKALOV, Assen

2018 "Estrategias queer para reapropiar y resignificar el espacio urbano en la narrativa de Gerardo González y Facundo R. Soto". *Anclajes*. La Pampa, volumen 22, número 3, pp. 35-48. Consulta: 03 de noviembre de 2021.

<https://search-ebscohost-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=131686995&lang=es&site=ehost-live>

LEFEBVRE, Henri

1991 *The Production of Space*. Traducción de Donald Nicholson-Smith. Volumen 142. Oxford: Blackwell. Consulta: 01 de noviembre de 2021.  
<https://philpapers.org/archive/LEFTPO-4.pdf>

MARCUS, Zach (escritor) y Sabrina COTUGNO (directora)

2020 Something Venture, Someone Framed (Temporada 1, Episodio 9). [episodio de serie de TV]. En TERRACE, Dana (productor ejecutivo). *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

MOORE, Madison

2020 "Critical Mascara: On Fabulousness, Creativity and the End of Gender". En REILLY, Andrew y BARRY Ben (editores). *Crossing Gender Boundaries: Fashion to Create, Disrupt and Transcend*. Bristol: Intellect Books, pp. 192-200.

PINTO, Camilla y Denise FRANCA

2019 "Genderless Fashion: A (Still) Binary Market". *Latin American Business Review*. Río de Janeiro, volumen 20, número 3, pp. 269-294. Consulta: 17 de noviembre de 2021.

[https://search.ebscohost-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=138158940&lang=es&site=ehost-live](https://search.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=138158940&lang=es&site=ehost-live)

OSTERTAG, Molly (escritora) y Stu LIVINGSTON (director)

2020 Enchanting Grom Fright (Temporada 1, Episodio 16) [episodio de serie de TV]. En TERRACE, Dana (productor ejecutivo). *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

REILLY, Andrew y Ben BARRY

2020a "Introduction". *Crossing Gender Boundaries: Fashion to Create, Disrupt and Transcend*. Bristol: Intellect Books, pp. 1-20.

2020b "Gender More: An Intersectional Perspective on Men's Transgression of the Gender Dress Binary". *Crossing Gender Boundaries: Fashion to Create, Disrupt and Transcend*. Bristol: Intellect Books, pp. 122-136.

ROSLAN, Syed y otros

2016 "Fantasy versus Reality in Literature". *Arab World English Journal (AWEJ)*. Kuala Lumpur, número 4, pp. 212-223. Consulta: 22 de noviembre de 2021.

[https://www.researchgate.net/publication/309807677\\_Fantasy\\_versus\\_Reality\\_in\\_Literature](https://www.researchgate.net/publication/309807677_Fantasy_versus_Reality_in_Literature)

SÁNCHEZ, María

2013 "La heterosexualidad como categoría política de control: desde Simone de Beauvoir hasta Judith Butler". *Educación y Humanismo*. Barranquilla, volumen 15, número 24, pp. 170-183. Consulta: 03 de noviembre de 2021.

<http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=93708248&lang=es&site=ehost-live>

SAXE, Facundo

2015 "La noción de performatividad en el pensamiento de Judith Butler: queerness, precariedad y sus proyecciones". *Estudios Avanzados*. Santiago, número 24, pp. 1-14. Consulta: 03 de noviembre de 2021.

[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.10265/pr.10265.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.10265/pr.10265.pdf)

SOBCHACK, Vivian

1997 "The Fantastic". En NOWELL-SMITH, Patrick. *The Oxford history of world cinema*. Oxford: Oxford University Press, pp. 312-321. Consulta: 22 de noviembre de 2021.

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5212117/mod\\_resource/content/1/Sex%20ans%20sensation%20-%20Linda%20Williams.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5212117/mod_resource/content/1/Sex%20ans%20sensation%20-%20Linda%20Williams.pdf)



Código:				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

SUDRÉ, Marcos

2013 “De la forma a la contra-forma: una contribución lefebvriana para el entendimiento de morfologías urbanas”. *Territorios*. Bogotá, número 29, pp. 39-56. Consulta: 02 de noviembre de 2021.

<https://www.redalyc.org/pdf/357/35729989004.pdf>

TERRACE, Danna, John BAILEY (escritores) y Sabrina COTUGNO (directora)

2020 Adventures in the Elements (Temporada 1, Episodio 12) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

TERRACE, Danna, John BAILEY (escritores) y Stephen SANDOVAL (director)

2020 I Was a Teenage Abomination (Temporada 1, Episodio 3) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

TERRACE, Danna (escritora) y Amelia LORENZ (directora)

2021 Eda's Requiem. (Temporada 2, Episodio 7) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

TERRACE, Danna, Molly OSTERTAG (escritoras) y Bosook COBURN (directora)

2021 Escaping Expulsion (Temporada 2, Episodio 2) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation

TERRACE, Danna & otros

2020a The First Day (Temporada 1, Episodio 13) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

2020b Escape of the Palisman (Temporada 1, Episodio 10) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation.

TERRACE, Danna, Rachel VINE (escritoras) y Stephen SANDOVAL (director)

2020a Young Blood, Old Souls (Temporada 1, Episodio 19) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation

2020b A Lying Witch and a Warden (Temporada 1, Episodio 1) [Episodio de serie de TV]. *The Owl House*. California: Disney Television Animation.