

DOCTORADO EN DISEÑO  
TESIS DOCTORAL

**-CUERPO A-**

**El co-diseño de la persona queer como forma de adecuación ergonómica:**

Una interpretación situada del drag performance (Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San  
Diego 2024)

Autor

Alejandro Daniel Murga González

Legajo 0126160

Directora

Melina Amao Ceniceros

Líneas temáticas

*Cultura y Diseño / Creatividad Solidaria*

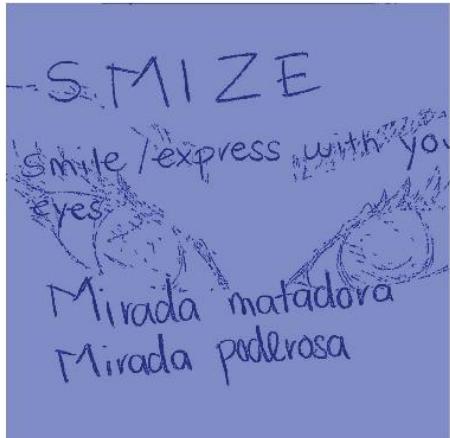
Fecha de presentación

XX



Alejandro Daniel Murga González

Directora:  
Melina Amao Ceniceros



**EL CO-DISEÑO DE LA PERSONA QUEER  
COMO FORMA DE ADECUACIÓN ERGONÓMICA:  
Una interpretación situada del drag performance**  
(Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San Diego 2024)

## Índice

<b>-CUERPO A-.....</b>	<b>i</b>
<b>II. Abstract .....</b>	<b>ii</b>
<b>III. Curriculum Vitae .....</b>	<b>iii</b>
<b>IV. Declaración jurada de autoría .....</b>	<b>vi</b>
<b>-CUERPO B- .....</b>	<b>vii</b>
<b>Agradecimientos .....</b>	<b>1</b>
<b>Índice de contenido .....</b>	<b>2</b>
<b>Prefacio .....</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO I. Salidas al pensamiento heterosexual del Diseño .....</b>	<b>9</b>
1.1. La importancia del sujeto del Diseño .....	17
1.2. Representación queer en el Diseño.....	22
1.3. Estructura de los capítulos y aportes .....	26
<b>CAPÍTULO II. La posibilidad de un Diseño Queer.....</b>	<b>30</b>
2.1. El Diseño Industrial como punto de partida .....	31
2.2. Limitaciones onto-epistemológicas del Diseño heterosexual.....	37
2.3. La (trans)frontera en el Drag de Tijuana que posibilita un Diseño Queer .....	47
2.4. Hacia el proyecto performativo: la persona queer en el Diseño .....	58
<b>Cibernética de segundo orden y subjetividades queer .....</b>	<b>76</b>
2.5. Reflexividad proyectual frente a la persona .....	79
2.6. El Taller de Co-diseño de Persona Drag .....	86
2.7. Pruebas piloto .....	91
<b>CAPÍTULO III. Resultados del Taller con Ministerio Transexual .....</b>	<b>103</b>
2.8. Surgimiento de los cuestionarios como resultado .....	103
2.9. Imágenes análogas y pensamiento interdependiente: Telestrations .....	112
2.10. Visualización de imágenes digitales: primer formulario .....	125
2.11. Recepción: segundo cuestionario .....	130
2.12. Construcción de la persona drag: tercer cuestionario .....	134
<b>CAPÍTULO IV. Reconceptualización del diseño de persona: queer .....</b>	<b>142</b>
3.1. La interfaz queer-prótesis de género .....	150
3.3. Corroboration de las hipótesis y cumplimiento de los objetivos .....	161
3.3. Diseño Industrial queer para esquemas horizontales.....	164
<b>Bibliografía.....</b>	<b>169</b>
<b>-CUERPO C-.....</b>	<b>188</b>
<b>Índice de anexos .....</b>	<b>189</b>

## II. Abstract

### **El co-diseño de la persona queer como forma de adecuación ergonómica:**

Una interpretación situada del drag performance (Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San Diego 2024)

Esta investigación tiene como objetivo reconceptualizar el diseño de persona como una adecuación ergonómica tomando como base interpretativa al Drag Performance Tijuanense (DPT) desde la perspectiva proyectual y queer. La intención de ello es apuntar hacia la comprensión del proyecto como posibilitador de sujetos fuera del pensamiento heterosexual. En este tenor, su fundamentación tiene dos vertientes: por un lado, en la insuficiencia ont-epistemológica en la Metodología del Diseño Centrado en *un* Usuario/Humano hegemónico para problematizar fuera de la heteronorma; por otro lado, en la consideración del Drag Performance Tijuanense (DPT) como una práctica proyectual que desdibuja fronteras entre sujeto y objeto, lo cual permite comprender al género como un constructo social diseñable de manera intersubjetiva. Esto conduce a preguntarse ¿Qué adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a la luz del diseño de persona? Como hipótesis se tiene que las adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a través del diseño de persona queer que proyecta sujetos no-normativos. Para ello se llevó a cabo un taller de co-diseño de persona para generar texto e imágenes con Inteligencia Artificial, en el marco de la Capital Mundial del Diseño Tijuana-San Diego 2024, cuyos resultados fueron analizados a través de la observación de segundo grado. Los principales hallazgos incluyen la construcción de un sistema ergonómico que abarca la construcción intersubjetiva de conocimientos situados en el lenguaje del diseño y atributos queer.

**Palabras clave:** diseño de persona, pensamiento proyectual, Ergonomía en Diseño Industrial, Metodología del Diseño Centrado en el Usuario/Humano, perspectiva queer, Drag performance, Inteligencia Artificial, transfrontera, co-diseño, sistema ergonómico.

### III. Curriculum Vitae



**Alejandro Daniel Murga González.** Mexicano, nacido en Monterrey, México, el 15 de febrero de 1989.

- Arquitecto, por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM, 2012), en la modalidad bachillerato internacional (BA) con mención honorífica.
- Lic. en Ciencias de la Arquitectura, por el Politecnico di Milano (POLIMI, 2011).
- Maestro en Diseño Industrial, en su línea de Ergonomía, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2016), galardonado con la medalla Alfonso Caso, por representar el mejor trabajo de su generación.
- Es profesor de tiempo completo adscrito en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), México.
- Es coordinador del programa educativo de Diseño Industrial; parte del núcleo académico básico de la Maestría de Ingeniería de Procesos y Manufactura (MIPM); así como profesor invitado en la Maestría de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (MAUD).
- Como trabajo profesional relevante se dedicó a modernizar la Torre de Control del Tráfico Aéreo del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, culminado en 2015, lo cual motivó su tesis de maestría enfocada en la Ergonomía.
- Como trabajo académico relevante, co-coordinó el libro *Repensar los Diseños desde el Género: de lo Binario a lo Queer*, publicado a través de la Editorial UABC en 2021.

#### Publicaciones

Murga-González, A. D.; Amao-Ceniceros, M. (por publicar). Cartografías del género y diseño: hacia una epistemología proyectual para el sur. UABC-COLEF, México.

Murga-González, A. D. (aprobado). Embodied Experience of Drag Persona Using AI: A Gender-based Methodology for Ergonomics. In IEA 2024 (Jeju, August 25-29, 2024). Korea.

Murga-González, A. D., Reyna Alvarez, C. M., & Ruano Corpus, C. E. (2023). Nuevas fronteras del perfil profesional del diseño de indumentaria apoyado en tecnologías interactivas y la ergonomía. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (203). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi203.9762>

Murga-González, A.D., Guardia-Manzur, A., Hall-Fernández, W. (2023). Las mediaciones en las representaciones identitarias de género y etnicidad a través del lenguaje visual y escrito desde el Diseño y el Arte. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (No. 191.) 97-107.

Murga-González, A. D. (2023). El cuerpo como punto de encuentro del arte, ciencia, ingeniería y diseño. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (179). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi179.8884>

Murga-González, A. D. (2022). Virtualización de la enseñanza en Diseño: análisis de un ejercicio académico centrado en un juguete electrónico. Revista de ciencias tecnológicas, 5(4), e242. Epub 14 de agosto de 2023. <https://doi.org/10.37636/recit.v5n4e242>

## **Cursos y Diplomados**

Universidad Autónoma de Baja California

2024 / Aplicación de la IA en la Docencia

2024 / Uso del ChatGPT en la Docencia Universitaria

2021 / Estrategias de Educación Inclusiva en la Educación Superior

2021 / Accesibilidad Universal para Entornos Virtuales de Aprendizaje

2021 / Prevención de la Violencia de Género en el Ámbito Universitario

## **Ponencias y Talleres**

Campaña Orgullodirversa del Instituto de Investigaciones Histórica de la UABC

2024 / Mesa redonda Somos diversidad, conmemorando la historia de las disidencias

Representaciones queer en el Diseño y la Ergonomía

Programa Diversx 2024 de la galería Planta Libre, Mexicali

2024 / Mirada crítica en el diseño de usuario a humanxs/taller de codiseño de persona

Drag

Tijuana Design Week

2024 / Taller de Codiseño de Persona Drag

2023 / Diseño Centrado en Humanxs: sistemas ergonómicos con enfoque interseccional

Congreso Internacional de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología de la UABC

2023 / Desarrollo de dispositivo háptico para el aprendizaje de Braille

2023 / Desarrollo de tablero de comunicación para poblaciones con discapacidad

2023 / Implicaciones interactivas en el diseño de interfaz de un juguete

Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño de la UABC

2021 / Codiseño de tecnología vestible: aspectos sociales, metodológicos y pedagógicos

ReDIIS 2 Congress International Network of Sociology of Sensibilities

2023 / Reflexiones sobre la corporalidad aplicada al pensamiento proyectual del Diseño

Congreso de Enseñanza del Diseño de la Universidad de Palermo

2024 / Uso crítico de la inteligencia artificial en el Diseño de Persona

2023 / Virtualización de la enseñanza en Diseño: análisis de un ejercicio académico centrado en un juguete electrónico

Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo

2023 / El cuerpo como punto de encuentro del arte, ciencia, ingeniería y diseño

2023 / Nuevas fronteras del perfil profesional del diseño de indumentaria apoyado en tecnologías interactivas y la ergonomía

Día Internacional de la Mujer del Dpto. de Investigación y Conocimiento del Diseño de la UAM-A

2022 / Género, producto, dispositivo y tecnología

Segundo encuentro de Arte, Género y Diseño (ArGeDi) UAM-X

2022 / Presentación de Libro Repensar los Diseños desde el Género

2022 / Día Internacional del Diseño Industrial y el Mes del Orgullo LGBTTIQ+ de la Ibero Puebla

1º Plenario Virtual del XV Foro de Escuelas de Diseño de la Universidad de Palermo

2021 / Colaboración internacional para el establecimiento de contenidos disciplinares enfocados en el diseño crítico y prototipado digital

#### **IV. Declaración jurada de autoría**

Yo, Alejandro Daniel Murga González, con número de legajo 0126160, estudiante del programa de Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo, declaro bajo protesta de decir verdad que el presente trabajo de tesis titulado:

**"El co-diseño de la persona queer como forma de adecuación ergonómica:**

Una interpretación situada del drag performance (Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San Diego 2024)"

es de mi autoría, original e inédito. Afirmo que todas las fuentes utilizadas han sido debidamente citadas y referenciadas, y que no he incurrido en plagio, autoplagio ni ninguna otra práctica indebida que atente contra la integridad académica y científica.

Asimismo, declaro que no he presentado este trabajo, ni parte de él, para obtener otro grado académico o título profesional, ya sea en esta u otra institución.

Firmo la presente declaración en Tijuana, Baja California, México, a los 16 días del mes de abril de 2025.

Firma: 

Nombre completo: Alejandro Daniel Murga González

Número de legajo: 0126160

DOCTORADO EN DISEÑO  
TESIS DOCTORAL

**-CUERPO B-**

**El co-diseño de la persona queer como forma de adecuación ergonómica:**

Una interpretación situada del drag performance (Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San  
Diego 2024)

Autor

Alejandro Daniel Murga González

Legajo 0126160

Directora

Melina Amao Ceniceros

Líneas temáticas

*Cultura y Diseño / Creatividad Solidaria*

Fecha de presentación

XX



Alejandro Daniel Murga González

Directora:  
Melina Amao Ceniceros



**EL CO-DISEÑO DE LA PERSONA QUEER  
COMO FORMA DE ADECUACIÓN ERGONÓMICA:  
Una interpretación situada del drag performance**

(Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San Diego 2024)

## **Agradecimientos**

Quisiera agradecer a la *Universidad de Palermo*, a sus profesores y cuerpo administrativo por el apoyo brindado a lo largo de mi formación académica. En sus espacios pude encontrar momentos de reflexión profunda y vínculos de colaboración enmarcados por el compañerismo y la amistad;

A mi directora de tesis, *Melina Amao*, que nunca dejó de creer en mí y por las bellas colaboraciones que hemos tenido;

A la *Universidad Autónoma de Baja California*, particularmente a la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, que a través de sus administraciones me han impulsado a seguir creciendo personal, profesional y académicamente.

Asimismo, quisiera agradecer y dedicar este trabajo a toda la comunidad Drag de Baja California, especialmente a *Astrid Búk Kake* y *La Alanina*, quienes me tendieron la mano en la realización de este proyecto;

A *Manuel Reyna*, que se sumó como estudiante de Diseño Industrial en todas mis actividades de investigación;

A las gestoras de *Enclave Rabia Caracol*, que abrieron sus puertas para llevar a cabo mi investigación en este sitio de resistencia en el centro de Tijuana;

A *Mino Kiyota* por haberme haberme invitado a su galería *Planta Libre* para continuar con mi proyecto en Mexicali en el contexto tan culturalmente denso de la Chinesca;

A *Katalina Silva*, porque el proceso de socialización de mi proyecto empezó con su invitación a la primera Tijuana Design Week 2023;

A *Matra*, por invitarme a colaborar con *Ministerio Transexual* y expandir las posibilidades del *Taller de Co-diseño de persona Drag* desde una dimensión trans;

A mis queridos *Oscar* y *Taro*, que me acompañaron y apoyaron durante este trayecto de descubrimiento;

A toda mi familia y seres queridos que estuvieron al pendiente de mí, pero sobre todo a mis padres, *Patricio* y *Diana*.

## Índice de contenido

<b>Prefacio .....</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO I. Salidas al pensamiento heterosexual del Diseño .....</b>	<b>9</b>
1.1. La importancia del sujeto del Diseño .....	17
1.2. Representación queer en el Diseño.....	22
1.3. Estructura de los capítulos y aportes .....	26
<b>CAPÍTULO II. La posibilidad de un Diseño Queer.....</b>	<b>30</b>
2.1. El Diseño Industrial como punto de partida .....	31
2.2. Limitaciones onto-epistemológicas del Diseño heterosexual.....	37
2.3. La (trans)frontera en el Drag de Tijuana que posibilita un Diseño Queer .....	47
2.4. Hacia el proyecto performativo: la persona queer en el Diseño .....	58
<b>Cibernética de segundo orden y subjetividades queer.....</b>	<b>76</b>
2.5. Reflexividad proyectual frente a la persona .....	79
2.6. El Taller de Co-diseño de Persona Drag .....	86
2.7. Pruebas piloto .....	91
<b>CAPÍTULO III. Resultados del Taller con Ministerio Transexual .....</b>	<b>103</b>
2.8. Surgimiento de los cuestionarios como resultado .....	103
2.9. Imágenes análogas y pensamiento interdependiente: Telestrations .....	112
2.10. Visualización de imágenes digitales: primer formulario .....	125
2.11. Recepción: segundo cuestionario .....	130
2.12. Construcción de la persona drag: tercer cuestionario .....	134
<b>CAPÍTULO IV. Reconceptualización del diseño de persona: queer.....</b>	<b>142</b>
3.1. La interfaz queer-prótesis de género .....	150
3.3. Corroboration de las hipótesis y cumplimiento de los objetivos .....	161
3.3. Diseño Industrial queer para esquemas horizontales.....	164
<b>Bibliografía.....</b>	<b>169</b>
<b>-CUERPO C-.....</b>	<b>188</b>
Índice de anexos .....	189

## Índice de Figuras

Figura 1: La personificación no heterosexual como problema.....	15
Figura 2: Problemas teóricos del Diseño frente a la articulación de la persona.....	36
Figura 3: Diseño de persona como articulación entre ser y devenir.....	70
Figura 4: Niveles analíticos de la experiencia frente a lo material.....	73
Figura 5: Esquema del marco teórico .....	76
Figura 6: Aproximación a la Unidad de Análisis .....	79
Figura 7: Representación para la prueba piloto con photoleapp .....	94
Figura 8: Representación para la prueba piloto con photoleapp .....	96
Figura 9: Enunciación y fotohistorias de La Alanina .....	97
Figura 10: Consigna de enunciación y fotohistorias de Astrid Búk Kake.....	98
Figura 11: Proceso del Taller de Co-Diseño de Persona Drag .....	106
Figura 12: Ejemplo visual de la categoría “a tucked drag queen”.....	111
Figura 13: Categorías generales en Telestrations y algunas palabras .....	114
Figura 14: Comparativa de un dibujo y su referencia experiencial.....	119
Figura 15: Codificaciones sobre la categoría Drag King en Telestrations .....	121
Figura 16: Mapeo de resultados .....	141
Figura 17: Propuesta de hexanomio ergonómico .....	144
Figura 18: Propuesta del sistema ergonómico queer sobre el modelo teórico explicativo .....	145
Figura 19: Sistematizaciones de sujeto-objeto .....	151
Figura 20: Estructura de la mediación cognitiva .....	157
Figura 21: Esquematización del proyecto de persona .....	158
Figura 22: Propuesta de la interfaz queer persona-prótesis de género .....	161

## Índice de Tablas

Tabla 1: Matriz de consistencia .....	34
Tabla 2: Matriz de datos .....	34
Tabla 3: Manera de observar investigativa.....	78
Tabla 4: Diseño Afirmativo, Diseño Crítico y la interpretación en el Drag.....	82
Tabla 5: Atributos del Diseño y atributos del Drag.....	84
Tabla 6: Operacionalización de variables.....	90
Tabla 7: Respuesta por ChatGPT .....	94
Tabla 8: Respuesta por ChatGPT. ....	95
Tabla 9: Codificación en la prueba piloto .....	100
Tabla 10: Desglose de la categoría “chacal” .....	101
Tabla 11: Análisis de la categoría VIHchota.....	105
Tabla 12: Diseño del cuestionario. Primera parte.....	108
Tabla 13: Diseño del cuestionario. Segunda parte .....	109
Tabla 14: Respuestas por cuestionario .....	110
Tabla 15: Orden de la dinámica de pase de libretas en el juego Telestrations .....	113
Tabla 16: Contenidos de la “Libreta A” del juego Telestrations: Descripción de “Drag King” .....	115
Tabla 17: Trayecto de MATRA en el juego Telestrations .....	117
Tabla 18: Operacionalización de variables para el juego Telestrations .....	124
Tabla 19: Codificación de resultados del primer cuestionario .....	125
Tabla 20: Análisis dimensional del prompt de la categoría “slay”.....	129
Tabla 21: Ejemplo de resultados del segundo cuestionario sobre la categoría: slay .....	131
Tabla 22: Operacionalización de variables para el segundo cuestionario .....	133
Tabla 23: Resumen del análisis por participante y desglose de códigos .....	135
Tabla 24: Codificación axial del tercer formulario .....	138

## Prefacio

*"Bury your friends in the morning, protest in the afternoon, and dance all night"*

-Frase atribuida a Dan Savage

Esta frase, atribuida a Dan Savage, sintetiza el espíritu de lucha, resistencia y goce que acompaña a las comunidades queer. Su fuerza me recuerda que la producción de conocimiento también puede ser un acto de resistencia y emancipación. Es por ello que en este espacio utilizo la voz de la primera persona del singular para reclamar mi cuerpo como un sitio de producción de subjetividad, y posicionarme para resaltar cómo es que mi propio trayecto me ha llevado a este lugar. Relatar este recorrido no es un ejercicio meramente biográfico. Es además una forma de situar la producción de conocimiento en este trabajo, reivindicando la subjetividad como una herramienta útil en el campo del Diseño. Particularmente, en el reconocimiento del Drag Performance de Tijuana en su sentido proyectual emancipatorio. Así, este trabajo no es solo un ejercicio de investigación, sino también una toma de postura sobre el potencial transformador del Diseño y su relación con las subjetividades disidentes.

Originario de Monterrey, México, fui configurado como gemelo con una conciencia dicotómica entre la igualdad y la diferencia: ser diferente a los demás hombres en tanto a la heteronorma, y al mismo tiempo visto como igual ante mi hermano. Ese mismo espacio a la vez me dio un alivio al restar fuerza al mandato de la masculinidad y posicionó la fraternidad como un refugio para encontrarme y vincularme. Considero que en la actualidad, esta posibilidad de relacionarme me permite habitar los espacios en búsqueda de horizontes más amables.

Mi entendimiento de las artes como una forma de sensibilidad me acercó a las disciplinas proyectuales como camino profesional. No obstante, pronto me di cuenta de sus consignas meritocráticas y jerarquizantes interiorizadas, que no resonaban con mis inquietudes. Ello me condujo a explorar nuevos horizontes en la Ciudad de México; que simbolizó para mí la posibilidad de la diversificación laboral y un espacio seguro para vivir libremente mi identidad sexual. Por tanto, el escape del mandato de construir para el lujo me llevó a un Diseño más *científico*, participando en la modernización de centros y torres de control para el tráfico aéreo. Mi intención se transformó en el reclamo del Diseño en beneficio de los derechos laborales: en este caso, de los controladores aéreos. De esta manera

conocí al Diseño Industrial, en su línea de Ergonomía, como un espacio para investigar y proyectar.

Más tarde, fui invitado a trabajar en la academia de Diseño Industrial en Tijuana, un lugar marcado por el contexto ingenieril y maquilador de la región, lo cual me brindó sentido. Sin embargo, la pandemia por COVID-19 y las situaciones que viví en ese momento me hicieron cuestionarme si mi trabajo aún debía buscar algo más profundo. Durante esas reflexiones recordé una pregunta que me hicieron en un congreso: si la Ergonomía nos llevaría a un lugar mejor o si de lo contrario nos inutilizaría al hacer todo fácil. En su momento, respondí que nos daba la oportunidad de hacer más cosas; pero ahora, con una conciencia más crítica, me pregunto si *esas cosas* apuntan a nuestra libertad, o si por el contrario nos mantienen dentro de un modelo de dominación.

### **¿Si no eres ella o él, entonces quién eres?**

Este cuestionamiento me remite a uno de mis viajes a Acapulco, en el que conocí a un joven que expresaba su gusto por los hombres, pero los entendía exclusivamente como aquellos que se casan con mujeres. En el contexto de la cultura de los *mayates*<sup>1</sup> —o, en términos más amplios, personas que tienen relaciones sexuales con otros hombres sin renunciar a la heteronorma en tanto a comportamiento público—, esa persona logró encontrar un espacio dentro de una casa. En ella, vivía un hombre casado con una mujer, quien cedió el espacio de un sofá para que desde ahí el joven pudiera existir y relacionarse.

Este recuerdo me llevó a reflexionar sobre la importancia de las categorías, cómo las habitamos y qué impacto tiene sobre la manera en la que construimos nuestro mundo y nos vinculamos con los otros. Si este joven no se identificaba como un hombre, y tampoco como una mujer ¿quién era?, ¿cómo esto influye en que no tenga derecho a un espacio propio y sea relegado a algo tan reducido como un sofá?, ¿qué le impide imaginarse fuera de este relato?

Este recuerdo me permite reconocer que, siendo identificado como hombre cisgénero, ciertos privilegios han mediado mi tránsito. Esto lo he visto en mi ingreso a espacios académicos y profesionales, en donde otros cuerpos son negados, tal y como el caso de este joven. Incluso, en la exploración de mi identidad desde el acercamiento a los estudios de género, he podido moverme con la legitimidad que me confieren las categorías

---

<sup>1</sup> Coloquialismo mexicano. Ver Domínguez-Ruvalcaba (2007).

“profesor”, “investigador” o “diseñador”, lo que no siempre se concede a quienes desafían de manera más radical las normas de género. Aun así, “hombre” representa para mí una categoría que ejerce violencia frente a mis vivencias apartadas de la heteronorma. Un ejemplo es la imposibilidad de reconocer mis vínculos afectivos como formas legítimas de hacer familia.

Por tanto, mi experiencia con la masculinidad ha estado marcada por el distanciamiento del mandato heterosexual en el comportamiento, la apariencia y los afectos; y al mismo tiempo, por la búsqueda de responderme quién soy, o mejor dicho, quién quiero ser. Este reconocimiento es fundamental para mi trabajo, pues implica cuestionar no solo las estructuras que me han oprimido, sino también aquellas de las que he sido beneficiado. Así, pretendo desbordar lo personal para trasladarlo a la lógica proyectual como un espacio de configuración de identidades.

Si bien este recorrido me ha permitido explorar el poder de la enunciación en el Diseño, su utilidad no se limita al ámbito académico. Este encuentro me recordó que la disputa por el derecho a habitar y ser reconocido sigue siendo urgente en la sociedad. Así, este trabajo no solo busca cuestionar cómo el Diseño da forma a nuestras subjetividades, sino también cómo podemos reappropriarnos de él como una herramienta de resistencia y emancipación.

## **Punto de llegada**

Mis vivencias me permitieron identificar que el Diseño no es neutral. Es más bien un campo de relaciones de poder, donde existen posiciones, jerarquías y reglas implícitas; que a su vez, estructuran tanto el mundo que el Diseño pretende construir como los cuerpos de quienes vivirán en él. A partir de esta conciencia, pude habitar el Diseño Industrial como un sitio legítimo de reflexión crítica, más allá de un quehacer técnico. Esto me llevó a co-coordinar el libro colaborativo *Repensar los Diseños desde el Género: de lo Binario a lo Queer* (2021), lo que nos condujo a hacer una cartografía a nivel nacional los cruces del *género y diseño*, que identificamos como embrionarios. Este proyecto coincidió con los movimientos feministas durante la pandemia por COVID-19 que impactaron, entre otros aspectos, en la incorporación de los estudios de género en las disciplinas proyectuales. En este proyecto conocí a mi directora, Melina Amao, con quien hicimos equipo para co-diseñar la asignatura de nivel licenciatura *Género, Interseccionalidad y Diseño* para los programas de Diseño

Industrial, Arquitectura y Diseño Gráfico, motivada en la preocupación metodológica para incluir en el proceso de diseño a personas con experiencias no-normativas.

El tema de mi investigación tomó forma a partir de mi colaboración con la comunidad Drag de Tijuana en 2021. Todo comenzó con el proyecto de una rodillera para *voguing*, donde incorporé metodologías corporales en mis estrategias didácticas para sensibilizar sobre necesidades específicas. Ese mismo año, organicé como parte de las actividades de formación integral universitaria un taller de maquillaje y voguing en colaboración con *Astrid Bük Kake*. Estas colaboraciones me condujeron a presentar el trabajo *Reflexiones sobre la corporalidad aplicada al pensamiento proyectual* (2023), en el que apunté a la posibilidad de posicionar el cuerpo y la subjetividad como insumos en el Diseño y la Ergonomía.

En un sentido tecnológico, cabe destacar el uso de Arduino, complementado posteriormente con inteligencia artificial generativa, para explorar la interacción en el diseño, como antecedentes que se remontan a 2017. Inclusive durante mi estancia en la maestría, fui influido por la investigación crítica de mi compañera Marcela Duharte sobre tecnología vestible. Estas experiencias en conjunto brindaron una base para la colaboración con *Astrid*, quien posteriormente sumó a *La Alanina* y al alumno de Diseño Industrial, Manuel Reyna, para codiseñar la indumentaria del performance del Taller de Co-diseño de Persona Drag, empiria de mi investigación. Así, el conocimiento de personas valiosas enmarcó mi acercamiento a los estudios de género y me permitió transitar hacia la subjetividad como insumo fundamental en mi investigación; apoyándome en las herramientas tecnológicas de las que se sirve el Diseño para materializarlas desde y para el cuerpo.

Con ello, puedo habitar la categoría queer desde distintos puntos los cuales me permiten desanclarla de una geografía específica y al mismo tiempo posicionarla en una experiencia situada en la corporalidad. Desde este sitio, hago esta reflexión con respeto y cariño hacia mi disciplina, no sólo como un medio de subsistencia, sino como un espacio de descubrimiento personal. Compartirla en fraternidad con la comunidad diversa de Tijuana, que me abrió los brazos, me permite reivindicar el Diseño como una herramienta de transformación y resistencia.

## CAPÍTULO I. Salidas al pensamiento heterosexual del Diseño

Esta investigación tiene como objetivo reconceptualizar el diseño de persona como una adecuación ergonómica tomando como base interpretativa al Drag Performance Tijuanense (DPT) desde la perspectiva proyectual y queer. La intención de ello es apuntar hacia la comprensión del proyecto como posibilitador de sujetos fuera del pensamiento heterosexual. En este tenor, su fundamentación tiene dos vertientes: por un lado, en la insuficiencia ont-epistemológica en la Metodología del Diseño Centrado en *un* Usuario/Humano hegemónico para problematizar fuera de la heteronorma; por otro lado, en la consideración del Drag Performance Tijuanense (DPT) como una práctica proyectual que desdibuja fronteras entre sujeto y objeto, lo cual permite comprender al género como un constructo social diseñable de manera intersubjetiva. Esto es posible por las aportaciones de Penna-Tosso et al. (2019), Elder (2016), Rabasa (2018), Martinez Castañeda (2014) y Contreras (2021) para entender al Drag como una práctica material con sentido colectivo, performativo, investigativo y activista; respectivamente.

Esto conduce a preguntarse ¿Qué adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a la luz del diseño de persona? Como hipótesis se tiene que las adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a través del diseño de persona queer que proyecta sujetos no-normativos. Para ello se llevó a cabo un taller de co-diseño de persona (Anexo A2) para generar texto e imágenes con Inteligencia Artificial, en el marco de la Capital Mundial del Diseño Tijuana-San Diego 2024, cuyos resultados fueron analizados a través de la observación de segundo grado. Los principales hallazgos incluyen la construcción de un sistema ergonómico que abarca la construcción intersubjetiva de conocimientos situados en el lenguaje del diseño y atributos queer.

Por tanto, esta investigación problematiza al *Diseño Industrial* desde un enfoque queer para apuntar hacia una *epistemología del Sur Global* (de Sousa, 2006) enmarcado por un paradigma teórico post-estructuralista, interaccionista y etnometodológico —desde una postura metodológica que deviene de la fenomenología— en el que se considera a la *subjetividad* como un elemento central en la interpretación y comprensión de las personas en el proceso proyectual. Un enfoque post-estructuralista, en tanto reconoce que las categorías como “género”, “identidad” o incluso “persona” no son esencias fijas, sino efectos de relaciones de poder, discursos y prácticas que se producen históricamente. Este argumento se sostiene con pensadores como Michel Foucault (1971), Gilles Deleuze (1968) y Judith

Butler (1990), que cuestionaron la estabilidad de las categorías identitarias, los regímenes de verdad y las estructuras de poder que configuran los discursos sobre el cuerpo, el género y la subjetividad.

El post-estructuralismo permite problematizar los supuestos normativos que atraviesan el Diseño —por ejemplo, la noción de un usuario universal, ideal o neutral— y pensar, en cambio, en identidades como construcciones contingentes, inestables y performativas. Desde esta perspectiva, el Diseño es comprendido no como una práctica neutral, sino como un dispositivo que codifica y reproduce —o potencialmente subvierte— formas normativas de habitar y significar el mundo. Por tanto, no se busca definir qué es una persona queer, sino explorar cómo se llega a ser persona queer en contextos situados como el drag o el diseño participativo.

Desde una mirada interaccionista, se busca comprender que la identidad se construye en la interacción social. Esto es logrado por el pensamiento de autores como George H. Mead (1934), Herbert Blumer (1969) y Erving Goffman (1959), que consideraron el aspecto artificioso de la identidad en el plano de la interacción social a través del lenguaje, los gestos y las interpretaciones compartidas. Este enfoque permite observar, por tanto, cómo el diseño de persona, lejos de ser una figura técnica, es una construcción situada que se negocia colectivamente a partir de símbolos, roles y expectativas. Esto es central en un taller de codiseño, donde los participantes no solo crean objetos o performances, sino que se constituyen mutuamente a través del lenguaje, y la forma en la que plasman los gestos, la mirada, el afecto en imágenes, así como su interpretación compartida. Por tanto, en estos encuentros se apunta a analizar cómo lo queer se despliega como una práctica relacional antes que como una propiedad individual.

Finalmente, se recurre al sentido fenomenológico para centrarse en la experiencia vivida de las personas que participan en la investigación. Se incorpora por tanto, aspectos metodológicos desde el paradigma etnometodológico (Garfinkel, 1967), priorizando los métodos que las personas utilizan para dar sentido al mundo social. Inspirada en Husserl (1913) y Merleau-Ponty (1945), la fenomenología aquí permite comprender el diseño como fenómeno social encarnado: una práctica en la que se integran cuerpo, percepción y acción en el marco de contextos culturales específicos. No solo interesa, por tanto, qué dicen o hacen quienes participan, sino cómo experimentan corporal, emocional y subjetivamente su tránsito por el drag y el Diseño. Desde esta perspectiva, las emociones, los afectos, los sentidos del cuerpo y los procesos de identificación son centrales, no como datos objetivos,

sino como modos de habitar el mundo. Esta mirada permite abrir la categoría de “persona” a su dimensión sentida y encarnada, lo cual resulta fundamental para pensar el Diseño como un acto situado y no abstracto.

Así, este marco triple permite abordar el diseño de persona queer como un proceso simbólico, experiencial y situado, donde los cuerpos no normativos no sólo son objeto de diseño, sino también agentes que reconfiguran los lenguajes, normas y materialidades de lo proyectual. La intención de estos tres enfoques en un sentido queer es, por tanto, permitir rebasar las nociones de la norma y los estándares que fortalecen los binarismos y la hegemonía; y que en consecuencia invisibilizan las disidencias. Paralelamente, reconocer el agenciamiento —en tanto ensamblajes dinámicos de fuerzas, cuerpos, afectos, y significaciones que constituyen la realidad— (Deleuze y Guattari, 1980), así como la potencia proyectual que tienen los sujetos sociales para enunciarse en el proceso de diseño.

Desde una postura metodológica queer y de segundo orden, la noción de *violencia epistémica* —tal como la desarrolla Spivak (1988)— permite problematizar cómo ciertos saberes, especialmente aquellos que emergen de cuerpos queer, son sistemáticamente invalidados o reducidos a exotismos dentro de los marcos normativos del conocimiento. Esto, como se revisará más adelante, no exenta al Diseño. Esta forma de exclusión epistémica se entrelaza con lo que Bourdieu (2001) denomina *violencia simbólica*: una imposición encubierta de significados y legitimidades que naturaliza jerarquías de género, lenguaje y apariencia corporal. En este contexto investigativo, estas violencias se hacen evidentes en las tensiones entre los modos en que los participantes nombran, definen y relacionan categorías de género con sus vivencias, emociones y formas de representación. Frente a este escenario, el Drag emerge como una herramienta performativa que no sólo subvierte las matrices hegemónicas de género, sino que también habilita otras formas de pensar, sentir y diseñar. A través del diseño de una persona drag —con sus cuerpos ficcionados, gestos exagerados y lenguajes propios— se despliega una práctica que pone en crisis la naturalización de los cuerpos y abre la posibilidad de un diseño queer: un diseño que no busca representar lo dado, sino imaginar lo por venir.

Por ello, la Metodología de Diseño Centrado en el Usuario (MDCU), de la cual se sirven varias ramas del Diseño, incluido el *Industrial*, funge como protagonista a lo largo de este trabajo para ser criticada desde sus orígenes, particularmente relacionados con la Ergonomía, la Interacción Humano-Máquina y la Cibernética. Desde ahí se propone a la *persona* como un elemento que se construye intersubjetivamente. El encuadre de este

proyecto se asocia a las líneas de investigación de la Universidad de Palermo *Cultura y Diseño*, así como *Creatividad Solidaria*, por los componentes investigativos sociales y culturales del enfoque de género desde el cual se propone interpretar la producción del Drag en tanto a la personificación del sujeto queer en el proceso proyectual.

Como base empírica se eligió al Drag Performance Tijuanense (DPT) en la consideración de que el Drag por sí mismo ha cuestionado desde sus orígenes los binarismos en su sentido jerárquico-relacional; y que su posición en una de las fronteras más transitadas del mundo ofrece una densidad cultural *transfronteriza* (desde las visiones de Anzaldúa, 1987; Valencia, 2014; Saldivar -en González, 2006-; De Toro, 2006; Iglesias, 2014; Valenzuela Arce, 2021; Alexandra R. De Ruiz, 2023, respectivamente), que sirve como plataforma para que el Drag se enriquezca y se produzca en circuitos binacionales entre Tijuana, San Diego, Mexicali y Ensenada. El Drag tijuanense se ve influido no sólo por su referente central estadounidense, *RuPaul's Drag Race*, sino por el choque cultural que se da en la región Alta<sup>2</sup>-Baja California, el cual desestabiliza la “pureza” de identidades que se ubican en binarismos jerárquicos, como lo es *americano-latinoamericano*.

Esta investigación toma como punto de partida un sentido crítico que problematiza el artificio de las nociones como producto de invenciones humanas. En esta línea, si bien la noción “americano” *también* se refiere a quienes habitan en toda América, en el pensamiento dominante se refiere sólo a quienes habitan en Estados Unidos de manera “legal”; -o, inclusive se emplea para referirse a todo lo que pertenece a este país<sup>3</sup>. Este concepto denota la jerarquización de significados que reproducen el control y la diferencia: lo relegado a la periferia es apelado como específico o particular: “América *Latina*”, invención atribuida a Bilbao y Caicedo en el poema *Las dos Américas* (1857).

Lo mismo opera para otros atributos que han sido puestos en diferenciales semánticos como *blanco-moreno*, *empleado-desempleado*, *hombre-mujer*, *sano-enfermo*, *legal-ilegal*, *migrante-local*, *cisgénero-transgénero*; entre otras formas que han configurado nuestro entendimiento de la sociedad. Esta consideración sobre la contingencia histórica de los conceptos y la forma en la que impactan en el pensamiento dominante ya había sido denunciado por Wittig (2016) con la aparición de la palabra *heterosexual*<sup>4</sup> en el idioma

---

<sup>2</sup> Si bien el nombre contemporáneo para designar esta zona en Estados Unidos es “California”, resulta de interés apelar al nombre histórico para aludir a las diferenciaciones que se producen en la frontera.

<sup>3</sup> Véase el conflicto durante el 2025 sobre el nombramiento del Golfo de México, o Golfo de América.

<sup>4</sup> Wittig habla de lo heterosexual no sólo como una cualidad, sino como un sistema de pensamiento desde el cual se universalizan binarismos sobre la diferencia.

francés en 1911 (p. 51) para entender el pensamiento social hegemónico. Es así, que los binarismos informan y a la vez ocultan atributos, tal y como lo expresó Ynoub (2015):

Nuestro lenguaje oculta muchas veces los múltiples planos implicados en la producción de información: así, por ejemplo, un mismo sujeto es madre en una perspectiva, y jefa de hogar en otra. En el primer caso, se hace referencia al vínculo con otro sujeto: el hijo o la hija; en el segundo caso, se hace referencia a una posición en un sistema: la función o el parentesco en el hogar (p. 260).

Esta especial atención a los términos es relevante porque el fundamento de la MDCU es *definir* los atributos de las personas, que las vincula entre ellas, las sitúa y las organiza en jerarquías, empezando con el proceso enunciativo de *nombrarlas* como usuarios. En el campo de la Ergonomía este nombramiento conduce a una forma de *posicionar* a las personas dentro de un sistema sociotécnico (Flores, 2001). Siguiendo a Ynoub, se puede mencionar que las categorías y sus respectivas posiciones pueden ocultar sistemas de relaciones de dominación desde la óptica del Diseño. En otras palabras, normalizar desde el Diseño la violencia epistémica (Spivack, 1988) y simbólica (Bourdieu, 2001) que ejerce el pensamiento heterosexual e impide el surjimiento de categorías no normativas.

Justamente desde ese momento, el cómo se *nombra-posiciona*, quién lo hace y a través de qué procesos, resulta crítico en esta investigación. Porque, en el acto de nombrar existe una *arbitrariedad*, que deviene de una tradición académica implícita y cómplice de la heteronormatividad. Butler (2001) ya había mencionado que la cualidad de *persona*, más que una realidad, es una asignación por la manifestación de la norma en y a través del cuerpo del otro (p. 622). Es así que el cómo se interpreta a la persona, qué características o atributos se deben considerar, cómo se sistematiza en su relación con lo material y cómo es su proceso son áreas que se problematizan.

Para trasladar esta reflexión al campo del Diseño, conviene mencionar que el sujeto al que se apela ha tenido una evolución a lo largo de su historia: desde la noción del *trabajador* a mediados del siglo XX, pasando a la década de los ochenta con la noción *usuario* y actualmente siendo debatida la noción *humano*. Estas nociones han invisibilizado las vivencias de los *no-trabajadores*, *no-usuarios* y *no-humanos*. Por ello, es importante aclarar que un *no-trabajador* no necesariamente es alguien desempleado: quizá pueda ser alguien en una posición no remunerada. Del mismo modo, un *no-usuario* podría ser alguien que manufactura un objeto, pero no tiene acceso a él como *dueño*; y un *no-humano*, alguien que quizá no alcance el estatus de *ciudadano*. Las primeras nociones, las dominantes,

impiden —y niegan— dar forma y nombre a todas las demás posibilidades. Esta reflexión no ha sido casual, sino posibilitada por estudios críticos como la Economía Feminista (Federici, 2004, 2021), que ha problematizado las vivencias oprimidas como las del trabajo doméstico y la viabilidad del salario para ciertos cuerpos.

Por tanto, los términos de los que se ha apoyado el Diseño para referirse a las personas no son un tema menor porque, en un sentido material, se articularon con metodologías proyectuales que tienen salida en los objetos: tal como el *mueble-objeto utilitario* o la *casa de interés social*. Estas tipologías emanaron del entendimiento de las personas como seres uniformes con necesidades similares. Por tanto, incidieron en la construcción de una sociedad homogénea, hegemónica y heterosexual. Esto es, la organización social a partir de la familia de la clase media o trabajadora como unidad.

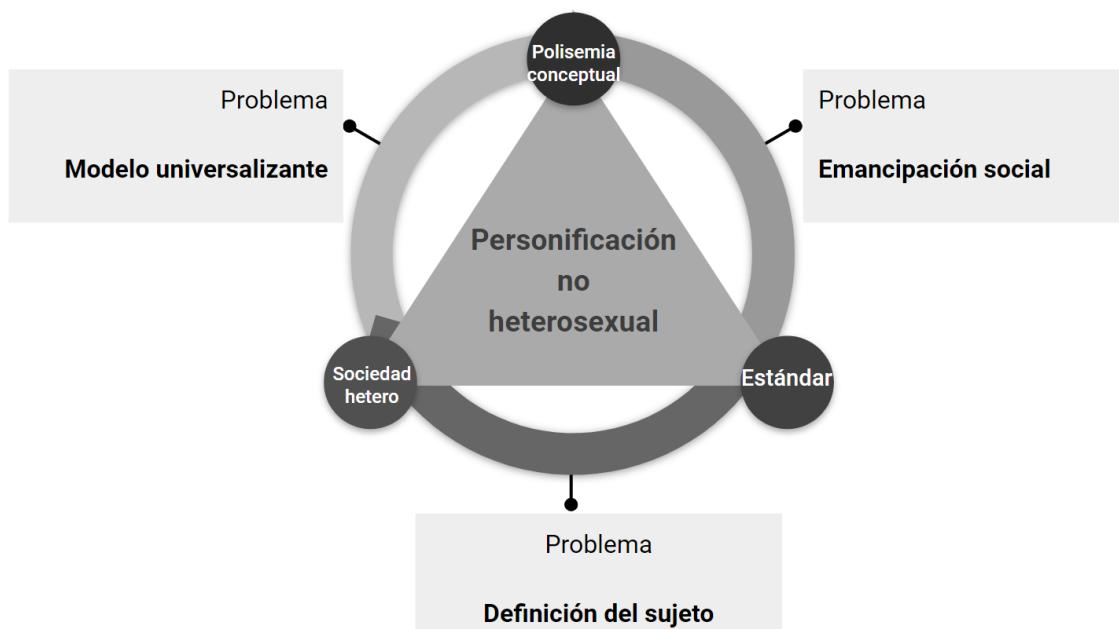
Con estas expresiones se instauraron estéticas universalizantes que desplazaron las manifestaciones culturales no europeas. Si bien se comprende la posibilidad de que en su momento la intención fue atender a una clase trabajadora en crecimiento a través de la masificación de soluciones tecnológicas, eventualmente trajo consigo el modelo heterosexual como verdad única y en consecuencia la invisibilización de grupos sociales no normativos. Por tanto, se considera que el vínculo entre sujeto y objeto en el *proyecto* presenta un problema de carácter onto-epistemológico que incide en los conceptos y métodos de los que se sirve la Ergonomía y el Diseño Centrado en el Usuario-Humano: naturaliza las relaciones materiales de las personas desde una aparente atemporalidad categórica. De igual manera, esconde un modelo de pensamiento único que emana de la noción *Hombre Moderno*, que ha sido fuertemente criticado desde los feminismos en el sentido de que impide la prosperidad de sujetos no normativos (Figura 1).

Estas problemáticas conducen a cuestionarse si es posible mediante las herramientas proyectuales tener una salida a la estandarización de la sociedad frente a la insuficiencia conceptual. Por un lado, en el terreno de los estudios queer (de Lauretis, 1991; Butler, 1990) se ha apuntado hacia el desplazamiento de la noción *hombre* y *mujer* como conceptos construidos socialmente que articulan relaciones de poder. Sin embargo, no se ha llegado todavía a este horizonte. Para especificar la disidencia, se ha optado por formulaciones como “trans” o “queer” articuladas como “*hombre trans*” o “*mujer queer*”. Por tanto, estas tensiones indican más una modernidad en crisis que su propia superación. Sin embargo,

categorías como “*no binarix*<sup>5</sup>” oponen resistencia a los conceptos dominantes mediante la manipulación “no oficial” de las grafías para sustituir los indicativos de género en español (-*o*, -*a*) con la ‘*x*’, pero a su vez dejan incógnitas sobre su expresividad o especificidad y al mismo tiempo, se niegan a ser definidas en un sentido político. En términos del pensamiento proyectual, un vínculo cercano a este ejemplo se da con el trabajo de Herbert Bayer con su tipografía universal de 1925, en la que eliminó las mayúsculas no sólo por aspectos estéticos, económicos y funcionales, sino por una postura fuertemente ideológica dirigida a la supresión de *jerarquías* —en alemán los sustantivos van con mayúscula (ver Hollis, 2006).

**Figura 1**

La personificación no heterosexual como problema.



*Nota:* Elaboración propia.

Por otro lado, en el campo de las disciplinas proyectuales, se observa una evolución conceptual: se supera la noción “hombre”, para asumir el concepto “trabajador”, luego pasando por “usuario” y estableciéndose en la actualidad con “humano”. Esto devela cierto nivel de conciencia ontológica y epistemológica sobre el tratamiento de las personas, así

<sup>5</sup> La ‘*x*’ es un indicativo de un espacio de resistencia. Más allá del enunciado o las palabras, el signo que marca la letra, al menos en los idiomas que indican el género gramatical se ha vuelto motivo de lucha identitaria. Ver: Menéndez, S. M. (2021) para la discusión en el idioma español; y Baron, D. (2020), para el idioma inglés.

como el cambio del pensamiento social, pero que del mismo modo termina inevitablemente adhiriéndose al pensamiento binario —ya sea “hombre trabajador” o “mujer ama de casa”, por mencionar algunas.

Por ello, resulta relevante tomar como punto analítico la genealogía del Drag como una transformación diferenciada respecto a su forma de *(contra)representar*: ya sean hombres homosexuales, mujeres cisgénero, personas trans, o cualquier otra persona. Esto por sus intenciones basadas en la *crítica* y la *posibilidad*. Bajo esta perspectiva se propone interpretar la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario y la Ergonomía en tanto a su forma de proyectar sujetos. Esta propuesta se ve reforzada por el señalamiento que hicieron Hutchinson et al. (2022) respecto a la necesidad de desglosar elementos lingüísticos ante la falta de especificidad en las representaciones.

Para ello, resulta conveniente considerar las vivencias de Alexandra De Ruiz, pensadora y activista trans que radicó en Tijuana, como un punto de partida para el entendimiento del Drag como plataforma que posibilita conceptos otros. En *Crucé la Frontera en Tacones* (2023) exploró la necesidad de nuevas categorías como *translatina* que “adquiere una doble valencia, que se refiere a la geografía y al desplazamiento físico tanto como a la identidad de género y expresión” (La Fountain-Stokes, 2014, pp. 237-238). Desde su experiencia, el prefijo *trans-* apela al *cambio* o *liminalidad*, y del mismo modo denuncia las asimetrías que vivió y observó tanto en la comunidad trans como *travesti*<sup>6</sup>. Resulta, por tanto, como un antecedente para esta investigación, porque coloca su reflexión en un sitio de resistencia y de contingencia en el que surge el Drag en la región Alta-Baja California.

Por tanto, el destino al que apunta esta investigación es la Ergonomía en el contexto latinoamericano —y como una forma proyectual— ya que, su entendimiento ha sido preponderantemente situado desde una dimensión corporal *física*, en el que los sujetos se explican únicamente como cuerpos que presentan variaciones anatomofisiológicas y antropométricas. Soares (2006) ya había identificado en Latinoamérica el reto de expandir el dominio del conocimiento de este campo por la falta de posgrados relacionados. En contraste, en otras latitudes organismos vinculados a la *Asociación Internacional de Ergonomía* (IEA) como la *Sociedad de Factores Humanos y Ergonomía* (HFES) ya incluyen grupos dedicados a las mujeres y diversidad<sup>7</sup>, donde comienza a desplazarse la comprensión del cuerpo como un hecho meramente físico hacia su entendimiento como

---

<sup>6</sup> Posteriormente fue particularizada en sus vertientes como Drag o transformismo desde su sentido laboral.

<sup>7</sup> Ver grupos técnicos: <https://www.hfes.org/About/Divisions-and-Committees>

*construcción social*. Por ello, queda pendiente este desplazamiento en un contexto tan fértil como Latinoamérica por su riqueza y complejidad cultural. Un ejemplo se da con el trabajo de Poveda et al. (2020) *Adecuación ergonómica y enfoque de género: ¿lo estamos haciendo bien?*, en el que se cuestiona la pertinencia de la práctica disciplinar, cuyo alcance no escapa de la dimensión física —en este caso las personas embarazadas— para abrazar la dimensión social y crítica del género como una categoría relacional.

### 1.1. La importancia del sujeto del Diseño

A partir de la consigna de Manzini de que *todo mundo diseña* (2003), reforzada por Norman en 2023, existe la oportunidad de reconocer en actividades como el Drag performance su dimensión proyectual por varios motivos: por centrarse en el cuerpo y su consigna emancipadora desde la perspectiva jerárquico-relacional, así como las tensiones que presenta frente a la *definición* de su sujeto desde su nombramiento y negociación. Dicha oportunidad se ve reforzada por la invitación que ya había hecho Maldonado: expandir el foco de análisis proyectual del *objeto* hacia el *sujeto*: “[librándose] de la tan arraigada creencia de que los objetos, y solo ellos, pueden actuar como agentes ordenadores y unificadores del entorno humano” (1977, p. 40):

Ahora bien, diseñar no es *cosificar*, crear cosas, sino *objetivar*, transformar cosas en objetos. Pero estos objetos no son, bajo ningún concepto, los únicos ingredientes de la realidad. Nuestro mundo no es un mero muestrario de objetos. Además de los objetos, como es obvio, existen los *sujetos*. *[El énfasis es propio]* (pp. 40-41).

Estas posturas denuncian vacancias frente a qué es Diseño y de qué se ocupa (Anexo A3), si se desplaza la mirada del objeto hacia las personas. Respecto a este aspecto, Buchanan ya había señalado la polisemia del Diseño en tanto a sus posibilidades técnicas y sociales: “no hay una sola definición del diseño ni ramas de la práctica profesionalizada como Diseño Industrial o Diseño Gráfico que abarque de modo adecuado la diversidad de ideas y métodos reunidos bajo ese término” *[Cita textual traducida]* (1992, pp. 5). Sin embargo, reconoció cuatro áreas interconectadas en el pensamiento de diseño: comunicación visual y simbólica, objetos materiales, actividades y servicios y sistemas complejos.

En este tenor, la posibilidad de nombrar *lo que sea* como Diseño abre horizontes para el análisis de *todas* las actividades humanas, pero al mismo tiempo se ha visto restringida por *quienes solo pueden nombrarlo*: “Como todas las actividades humanas que tienen por

objeto la integración de varias disciplinas, el Diseño Industrial se ve obligado a afirmar constantemente su legitimidad frente a las otras disciplinas que se la niegan” (Maldonado, 1964, s/p). Esta postura del Diseño Industrial como subalterno se compagina con las palabras de Spivack (1988): “La subalternidad no puede hablar. No sólo está su voz reprimida, sino que los marcos de escucha también están estructurados por la hegemonía que le impide ser escuchada” [Cita textual traducida] (p. 308). En este sentido, dicha reflexión no sólo interpreta a la disciplina como puesta al margen sino que permite verla como reproductora de violencias; ya que al mismo tiempo se decide quién enseña y quién aprende (Freire, 1970) —y por tanto quién diseña y quién no. Si se examina un poco más esto, puede entenderse cómo desde el Diseño se exotizan a cuerpos subalternizados que producen bajo lógicas proyectuales pero que se relegan a posiciones como la del artesano o constructores vernáculos. Esto lleva a preguntarse si el Drag, así como otros “oficios” estereotipados como propios de los cuerpos queer caen bajo esta mirada.

Esto representa sólo un síntoma respecto a la tensión histórica disciplinar en tanto mostrarse como un campo de conocimiento en sí mismo, así como reconocer a sus exponentes. De ahí se propone posicionar una resistencia que conduzca a interpretar lógicas proyectuales en prácticas no normativas para evitar que el diseño se vacíe de sentido político. Un paralelismo se da en el campo del Arte, con lo que señaló Danto (1997): “*cualquier* cosa parecería una respuesta pobre y decepcionante a la pregunta *¿qué es el arte?*”, identificando como problemas preocupantes la incapacidad teórica y filosófica para sostener tal ambigüedad (2013), así como el peligro de ceder su definición al capitalismo.

Desde esta interrogante se identifica que el Drag, siguiendo la lógica de Buchanan, es producido por personas que se ocupan de la visualidad y su significado, la construcción de objetos materiales que intervienen sobre el cuerpo, para incidir en prácticas que versan enivismos o servicios de entretenimiento. Este es un punto de partida para expandir su análisis más allá de su entendimiento histórico como una actividad de protesta, colocada como parte de las actividades de centros de entretenimiento nocturno y contenido en plataformas televisivas; hacia su contemplación como práctica proyectual. En este sentido, para esta investigación no se ve como limitante ni excluyente la consideración de un solo tipo de Drag: performance, hosting, transformismo, travestismo, etc.; ya que se toma como postura que no existen formas “puras” del drag, del mismo modo que no se reconocen formas “puras” del Diseño.

Por tanto, en este trabajo se parte de la premisa de que no existen formas ni identidades puras, lo cual permite comprender las categorías de análisis no como esencias cerradas, sino como constructos. Esta perspectiva puede pensarse metodológicamente en términos del concepto de "tipo ideal" de Max Weber (1949), quien propone construir modelos conceptuales que no pretenden reflejar la realidad empírica de manera exacta, sino resaltar ciertos rasgos significativos para facilitar la comparación y el análisis. En esta investigación, categorías como "drag", "género" o "feminidad" son trabajadas como tipos ideales: abstracciones que permiten analizar cómo las personas participantes las interpretan, negocian o resisten desde sus propias experiencias situadas.

En esta línea, se propone interpretar al Drag performance como una forma de *Diseño Industrial* en tanto a un proyecto de una sociedad industrial, y se propone su foco analítico en cómo es que produce materialmente a sujetos con el fin de garantizar una vida mejor, tal y como se pretende desde las bases de la Ergonomía (IEA, 2000). Esta consigna se ve realizada por Feenberg (2012):

[E]l verdadero cambio no vendrá cuando nos alejemos de la tecnología hacia el significado, sino cuando reconoczamos la naturaleza de nuestra posición subordinada en los sistemas técnicos, de modo que nos comprometamos y comencemos a intervenir en el proceso de diseño, en defensa de las condiciones para una vida plena de sentido y un entorno vivible (Feenberg, 1999: xiv).

Esto es coherente con la interpretación de los *Objetivos de Desarrollo Sostenible* (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas por parte de la Organización Mundial del Diseño [WDO, por sus siglas en inglés *World Design Organization*], organización que acuñó la primera definición de Diseño [Industrial] y que dicta la *Agenda Mundial del Diseño*. Sin embargo, cabe destacar que dicha agenda no comprende el ODS 5: *Alcanzar la igualdad de género*, lo cual también representa una oportunidad para las disciplinas proyectuales y por tanto, para esta investigación. Esta vacancia indica no sólo una mera casualidad sino una pauta para reconocer los procesos de naturalización de las relaciones jerárquicas en lo material desde el campo del Diseño.

Como marcador temporal se considera la Capital Mundial del Diseño Tijuana-San Diego 2024 [WDC, por sus siglas en inglés *World Design Capital*]. Dicho evento de duración anual, organizado por la Organización Mundial del Diseño, reconoció la potencia de la designación de una sede binacional por primera vez en la historia, en tanto a su interacción colaborativa (WDO, 2024) y que reconoció diversas manifestaciones del diseño

en los circuitos transfronterizos. Es así que en este periodo se desarrolló la investigación de campo.

Es importante enunciar que el interés que motivó a esta investigación para incidir en la agenda de la WDC con el *Taller de Co-diseño de persona Drag* como base empírica no sólo parte de la necesidad de comprender el Drag como una práctica proyectual, sino también para visibilizar las *formas otras* del Diseño Industrial. Del mismo modo, para contrarrestar la influencia de posturas *ahistoricistas* que inciden en la región por diversos factores. Por un lado, por la poca documentación de la emergencia e institucionalización del Diseño Industrial en el polo Tijuana-San Diego. Por ello, es conveniente mencionar que un hito importante es la coincidencia con la integración del programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Baja California de Tijuana en 2024 al padrón de la Asociación Mexicana de Escuelas e Instituciones de Diseño Industrial (DI-Integra) que impactó en el fortalecimiento de los procesos de institucionalización disciplinar en la región. Por otro lado, por el desconocimiento generalizado que marca González (2023) sobre *la historia* del Drag en Tijuana, ya que quienes hacen Drag en la actualidad no necesariamente reconocen los mismos orígenes. Se desplaza entonces la intención investigativa por el reconocimiento de “una historia oficial” hacia la posibilidad de una metodología proyectual con perspectiva queer que posibilite sujetos situados.

En este tenor, se apoyó en la WDC como una oportunidad de convocatoria abierta a la participación de una comunidad mixta de artistas, estudiantes, profesionales y activistas para reflexionar colectivamente sobre la condición transfronteriza del Diseño. Por tanto, se llevó a cabo de manera intencionada la empiria de esta investigación en las instalaciones del *Enclave Rabia Caracol*, un sitio organizado por un colectivo feminista que da bienvenida a migrantes, personas en situación de calle y personas de la diversidad sexual; como una forma de reconocimiento de la resistencia, la solidaridad y la organización comunitaria como formas otras del Diseño. Cabe notar que este espacio solamente ha sido abordado desde la academia en tanto a su atención a la comunidad migrante (Mogannam y Quintanilla, 2020; Cadena et al., 2020; Kirts, 2022; Nadadur, 2019) y no respecto a la articulación con comunidad Drag como horizonte de posibilidad analítica. Esta motivación se suma a la intención de *dislocar* la idea de que el Diseño sólo surge en las aulas de la universidad o en los despachos (Ilich, 1971); y trasladarla a la comunidad: para redireccionar las coordenadas que dictan *dónde* sucede el Diseño y *quién* lo hace como parte de los criterios metodológicos del Diseño.

En términos tecnológicos, se propone el uso de la Inteligencia Artificial (IA) generadora de imágenes como herramienta que articula el lenguaje textual con el visual para develar correspondencias y nivel de aceptación por parte de la comunidad, así como una forma de hacer conciencia sobre el papel que juega el pensamiento dominante en los procesos de representación. En un sentido epistemológico, el uso de la IA, como parte de la evolución tecnológica que ha “invadido” a las disciplinas proyectuales, es comprendido en esta investigación dentro de los paradigmas *para y a través* del diseño (Frayling, 1993). Esto es, que quienes participaron en el taller lo usaron para crear y que dicho proceso fue analizado en tanto una forma de producción de conocimientos sobre la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario con enfoque queer. Por tanto, el uso de esta herramienta es intencionado para habilitar reflexiones sobre el sentido ético de la evolución tecnológica desde el Diseño Industrial.

Desde una justificación pedagógica para el Diseño, se toman en cuenta las consideraciones de la UNESCO respecto a uso de IA, porque “proporciona el potencial necesario para abordar algunos de los desafíos mayores de la educación actual, innovar las prácticas de enseñanza y aprendizaje y acelerar el progreso para la consecución del ODS 4 [Educación de calidad]” (párr. 1, 2024) y que exige un enfoque centrado en el ser humano:

Su objetivo es incluir el papel desempeñado por la IA en la solución de las desigualdades actuales en materia de acceso al conocimiento, la investigación y la diversidad de las expresiones culturales, y garantizar que la IA no se amplíe la brecha tecnológica dentro de los países y entre ellos (párr. 2, 2024).

Por tanto, resulta conveniente implementar la IA como una herramienta de representación novedosa en el dominio proyectual que ya ha empezado a implementarse como parte del proceso creativo, quedando pendiente el abordaje de un sentido crítico y de reflexividad. Autores como Castro Pena et al. (2021) ya habían recomendado su consideración como parte del proceso de definición de requisitos de diseño y posibles soluciones en el campo de la Arquitectura. También ha sido analizada como una herramienta de investigación aplicada a través del diseño para problematizar el pensamiento dominante en la representación de las personas (Wang et al., 2022; Murga et al., 2023). Frente a ello, es conveniente resaltar la perspectiva de Julier (2010) que anteriormente anticipó los beneficios de la digitalización en tanto facilitan una proximidad en constante aceleración entre diseñadores y consumidores, “creando una comunicación más densa, menos lineal y menos unidireccional en el proceso de desarrollo [d]el circuito cerrado de retroalimentación

que se genera entre estos es cada vez más instantáneo” (p. 124). Por tanto, este abordaje disciplinar permite considerar el uso de la IA como una forma para develar el pensamiento dominante en el proceso representacional y su mitigación frente a consideraciones participativas.

## 1.2. Representación queer en el Diseño

Para aludir a la dimensión representacional de la persona en el Diseño y la Ergonomía, se consideran las reflexiones de Ketlun y Smaldone (2018) en *Las críticas al enfoque representacionista de la ciencia: Aproximaciones desde la epistemología feminista, la teoría de género y la decolonialidad*, en donde se cuestionaron: “¿Representan las representaciones? ¿Qué y a quiénes representan? Y, sobre todo, ¿es necesario descartar la noción de representación o es posible mantenerla?” (p.438). Frente a ello, una forma de entender las salvedades de la representación fue descrita por Barrio (2022), al entenderlas como *mediaciones*, algo que intermedia entre objeto y sujeto. En este sentido, las mediaciones pueden permitir el acceso a las cosas, como a la vez pueden interponerse. Por tanto, se puede decir que las *personas*, en tanto representaciones, son un tipo de mediación que regula el entendimiento de los sujetos.

Respecto a ello es conveniente resaltar como antecedentes de la representación queer en el Diseño a las investigaciones en el campo de la Arquitectura, como la de Gorny y Heuvel (2017) que identificaron la incidencia de la Teoría Queer<sup>8</sup> (de Lauretis, 1991) desde el *performance*, entendido como una respuesta ante la producción de diferencias que provoca el proyecto que trasciende a los estudios transfeministas (ver Koyama, 2003). Esto abre un horizonte de posibilidades para comprender a la persona como una mediación performática entre sujeto y objeto. En este tenor, Rosenqvist (2013) ya había interpelado la importancia de la noción de la *performatividad* para el campo del diseño y las artes aplicadas, en tanto a la acción de nombrar, y el nivel del involucramiento de los diseñadores en la materialización del proyecto.

Siguiendo este sentido performativo crítico, Dalsgaard y Hansen (2008) reconocieron el contexto sociocultural de la experiencia dentro de la tercera ola del campo de Interacción Humano-Computadora. Williamson et al. (2014), por su parte, contemplaron

---

<sup>8</sup> La Teoría Queer se presenta en este trabajo como una crítica a las identidades sexuales y de género fijas, y como una herramienta teórica para desestabilizar las normas heterosexuales, cisgénero, y reproductivas.

posteriormente a las personas tanto como cuerpos, humanos o usuarios; y al mismo tiempo viéndolas como actores, sujetos o cuerpos que performan. Spence (2016) más tarde hizo el cruce con su trabajo *Diseño de Experiencias Performativas [Cita textual traducida]*, en la que propuso una metodología para entender interacciones entre tecnología y usuarios para incidir en sus comportamientos en un plano interpersonal, resaltando la tensión entre *mostrarse y aparecer* a los demás. Esto es, la tensión entre la “esencia” de las personas y cómo son percibidas por los demás, dando a una posibilidad de acción. Un ejemplo de la tensión mediática entre sujeto y objeto, cuerpo y representación se da con la noción del *avatar*, definido por Gonzalez-Franco y Peck (2018), en alusión a la aceptación o rechazo del cuerpo físico o virtual como propio.

Desde una perspectiva proyectual *queer*, Canlı (2017) analizó el rol que juega la disciplina frente a la configuración de los cuerpos dentro de los sistemas de opresión y privilegio. Llamó por tanto *queering design* a la una forma de deconstruir en el diseño de manera crítica en su dimensión discursiva y material, teniendo como objeto al indumento y el espacio, lo cual lleva a examinar la posibilidad de la existencia de un “Diseño heterosexual”. En *Binario por Diseño: desplegando la segregación corporal en la intersección del género, identidad y materialidad [título traducido]* (2018) señaló cómo el género es constitutivo y constituido por materialidades diseñadas de manera dicotómica, promoviendo la categorización sistemática y segregación de los cuerpos.

En continuidad con el entendimiento de las tensiones sujeto-objeto es conveniente aludir al concepto de *hibridación* en un sentido tecnológico. Donnarumma (2017), en *Más allá del cyborg: performance, sintonía y la computación autónoma [título traducido]* entendió la relación humano-máquina como co-dependiente y como una forma corporal de conocimiento entre componentes humanos y tecnológicos. Esta relación se abre como una oportunidad de entendimiento de la construcción de las personas como esa mediación. Lizárraga y Cortez (2020) identificaron al *cyborg drag queen* como una extensión del término *nepantlera* de Anzaldúa (1987) y del término de Haraway (1985) para entender cómo poblaciones no dominantes reutilizan instrumentos digitales para enunciarse y organizarse frente nuevos futuros sociales (p. 63).

Desde un sentido estético-político, Heller (2020) caracterizó al *Drag* como una forma teatral de *gender-bending*<sup>9</sup>, centrado en la mejora de la vida de la comunidad diversa, así

---

<sup>9</sup> Se puede traducir al español como “desafío de género” o “transgresión de género”.

como en la reducción y combate de la vulnerabilidad frente a violencias externas o muerte prematura (p. 2) el cual no se limita a la forma única del drag queen. Elder (2016) por su parte, colocó previamente la estética del *genderfuck* como una crítica performativa del género, parte de la historia del drag, siempre política y al mismo tiempo como identidad de género en sí misma. En tanto su producción material, Martinez Castañeda (2014) hizo previamente un recorrido entre los cruces del activismo y la *producción gráfica* referente a temas sociales como la atención al VIH. Frente a ello, Contreras (2021) más tarde propuso al Drag como un medio posible para diseñar experiencias activistas desde el *diseño de indumentaria*.

En un sentido participativo, Penna-Tosso et al. (2019) presentó el diseño de talleres Drag como actos revolucionarios de difusión de saberes en torno al género que apuntan a la revisión historiográfica de sujetos históricos invisibilizados, teniendo como centro la visión y vivencias de quienes hacen Drag. Rabasa (2018), por su parte, identificó a los talleres Drag como una metodología feminista de investigación encarnada. En un sentido metodológico, se identifica el *diseño de persona* como un antecedente concreto sobre la representación queer en Diseño, que toma como centro al Drag performance. El trabajo doctoral de Kubacak *Retratando al Drag [título traducido]* (2019) lo interpretó como parte de un proceso proyectual y artístico. Dicho proceso lo describió en su sentido metodológico apoyándose con el uso de fotografías y representaciones con pintura como una forma de decodificar con herramientas proyectuales el *storytelling* de la persona. Esta exploración apunta a la relevancia de la visualidad de la representación y su articulación con procesos enunciativos con desde el cuidado.

Los autores Jansen et al. (2017), por su parte reconocieron el reto de la consideración de sujetos “reales” en el proceso de diseño de persona sin caer en estereotipos. Describieron a la persona como un medio para conocer a “los usuarios reales”, lo cual es problemático si se considera la dimensión performativa y artificiosa de la asignación del estatus “usuario”. Reconocieron por tanto factores como la motivación, que es la que sirve como insumo que conecta con las necesidades de la gente. Por tanto, propusieron a un nivel metodológico el acompañamiento de usuarios por diseñadores desde el análisis de teorías de comportamiento como la teoría de la autodeterminación para señalar la importancia de la motivación interna en los procesos representativos, denotando el aspecto persuasivo de la persona. Necesidades psicológicas como la autonomía (sentido de decisión), competencia (confianza para el

desempeño de una tarea) y necesidades de relación social (para el desempeño de una tarea), son algunos atributos que identificaron en la definición de personas.

Con ello, se considera que los atributos de la representación, en un sentido visual, vivencial, crítico y participativo, ofrecen una posibilidad para complejizar el entendimiento de la persona desde un enfoque queer para la visibilización de sujetos no normativos. Desde este recorrido, se puede aludir a que el Diseño y la Ergonomía tienen una potencialidad discursiva para producir materialmente no sólo objetos utilitarios, sino para visibilizar a las personas. De ahí se detecta la vacancia sobre los procesos proyectuales en la definición de lo *humano* como sujeto del Diseño. Esta idea se ve reforzada con el entendimiento del Diseño por parte de Lozano, Loredo y Berumen (2020) respecto a la configuración de identidades sociales e individuales. Resaltaron su incidencia en las representaciones y registros de la vida social que tienen que ver con el desarrollo de producciones de espacio, visualizaciones, objetos, hábitos, dinámicas y formas varias de ordenamiento, comunicación y expresión social. Con ello, se argumenta que el Diseño se puede examinarse a sí mismo en la posibilidad de analizar al cuerpo como parte del proyecto: “una objetividad donde objeto y sujeto coinciden”, “un *yo* ficcionalizado” (Guerrero, 2018, p. 101); así como la posibilidad de desafiar las dualidades, como lo estableció Haraway mediante el *cyborg* (1985). Findeli (1994) ya había determinado que la oposición *sujeto/objeto* no es posible y tampoco aceptable en términos epistemológicos (p. 56). Señaló que el individuo puede ser comprendido como parte de un *artefacto*, un reflejo de su entorno.

Se posiciona esta investigación como pertinente para el campo de la Ergonomía en Diseño por la identificación que hace Bagnara (2020) de la *interfaz* como unidad central: “[El] foco prevaleciente de la Ergonomía está en la *interacción* entre el *hombre* y el elemento inteligente de la máquina [...] -su *interfaz*-” [Cita textual traducida; el énfasis es propio] (p. vi). Para efectos de este trabajo, se propone a la persona en una dimensión analítica de interfaz o mediación, para su tratamiento dentro del diseño como un artefacto diseñable, performativo e interactivo. Bajo el entendimiento de Canlı (2018), existe un proceso bidireccional en el proceso representar a una persona porque al mismo tiempo influye en quien representa: diseñamos cosas y en respuesta dichas cosas *nos* diseñan. Una discusión reciente referente a esta mirada es la de Preciado (2014) con *Pornotopia: un ensayo sobre la Arquitectura y la Biopolítica Playboy* [título traducido] que vincula disciplinas como la Arquitectura y el Diseño Industrial como críticas en la regulación de la vida de las personas, sobre todo en la forma en la que se organizan a partir del género.

### 1.3. Estructura de los capítulos y aportes

Este trabajo, que parte del entendimiento del Diseño como aquel regido por un *pensamiento heterosexual* (Wittig, 2016) y por tanto un problema para las poblaciones minorizadas; se estructura como un aporte novedoso frente a los avances sobre la investigación de usuario en el campo del Diseño. Se toma como punto de partida al Diseño Industrial y la Ergonomía como un campo que se ocupa de la reflexión filosófica de la producción sistémica de la tecnología y la vincula con el sujeto social, para apuntar a un horizonte con enfoque queer al proponer el *diseño de persona* tanto como concepto teórico, abordaje metodológico y resultado en sí mismo. En este sentido, el problema de investigación es presentado como un sistema ergonómico que pone a la persona queer como una apuesta hipotética, lo cual reafirma la noción constructivista de la ciencia.

Por ello, en el apartado teórico se reconocen las limitaciones onto-epistemológicas del Diseño que se identifica aquí como heterosexual, en tanto a que abraza las mismas lógicas de la modernidad en su pensamiento dominante eurocentrista. De esta manera se conduce el enfoque a la crítica sobre el Diseño en tanto su lógica de universalización y tipologización para hacer frente a los conceptos que aluden a las personas desde una perspectiva queer. Desde esta crítica se propone la “trans-frontera” para desestabilizar y desnaturalizar de manera consciente los conceptos en su sentido ahistórico y heterosexual. Esto tomando al Drag de Tijuana como una práctica situada centrada en esta crítica, y trasladarla al campo del proyecto para ser analizada en su sentido procesual. Esto se logra por un abordaje desde el giro lingüístico (Rorty, 1967) y corporal (Grosz, 1994) que deviene de la filosofía de la ciencia y se presenta en la Teoría Queer como su contenedor, justamente para hacer un paralelismo entre el lenguaje del Diseño y los saberes queer; siempre apuntando a la posibilidad de una *Teoría del Diseño Queer*: para entender al cuerpo como un agente activo, afectivo, cambiante y material, que resiste y excede al lenguaje hacia lo material y por tanto, lo proyectual.

En el apartado metodológico, se alude a la *Cibernética de segundo orden y las subjetividades queer* como una postura metodológica respetuosa de los participantes que posiciona sus formas de ver como valiosas en el proceso analítico y en la emergencia de categorías, desde las posturas de la Teoría Fundamentada. Es así que se diseñó el *Taller de Co-Diseño de Persona Drag* como un espacio colaborativo para elaborar representaciones de personas Drag, siguiendo el enfoque de la Cibernética de segundo orden (Luhmann, 1993; 1996; Ynoub, 2015) para conocer la perspectiva de la comunidad que se articula en torno al

Drag de Tijuana. El fin del taller fue examinar la posibilidad de la articulación teórica de la noción de *cyborg* (Haraway, 1985), desde el campo de los estudios de género; con la noción de *interfaz* (Terry et al., 1997; Ulmer e Ishii, 2000; Marcus, 2002; Rizopoulos y Charitos, 2011; Osiurak et al., 2017), desde el campo del Diseño y la Ergonomía.

Desde este cruce se presentó al diseño de persona queer como una ruta metodológica colaborativa y situada para el Diseño Centrado en el Usuario desde los ejes del estado de la cuestión que configuraron las discusiones del marco teórico sobre la *representación* (Piñón; 1978; Corona-Martínez, 1990; Hall, 1997; Cooper, 1999; 2007; Romero; 2015; Barrio, 2022); *performatividad* (Austin, 1961; Butler, 1988; 1990; 1993) e *incorporación* (Goodman, 1978; Butler, 1990, Hacking, 1999, Mazzeo y Romano, 2021). Esto tomando al Drag en un sentido liminal, de cambio y de visibilización de atributos no normativos. Esta revisión ayudó a vislumbrar a través de qué categorías se enuncian atributos no normativos, cómo es que se reconocen dichos atributos como representativos y cómo son vividos corporalmente.

Gracias a las pruebas piloto de tanto los métodos como los instrumentos permitieron la aplicación del taller en distintas ocasiones, lo cual también posibilitó el surgimiento de los cuestionarios como una forma de optimizar la recogida de información de una manera más ordenada y conveniente para su posterior análisis. Por tanto, se presentaron los *Resultados del Taller en colaboración con Ministerio Transexual* como material analítico principal. Esta última iteración permitió la oportunidad de reflexionar sobre la necesidad de comparar métodos análogos como el dibujo, a través de la dinámica llamada *Telestrations*, contra la generación de imágenes digitales por Inteligencia Artificial (IA), y al mismo tiempo reflexionar sobre el acto de visualizar, independientemente del avance tecnológico del que se sirve el Diseño para tales fines. Cabe destacar que el uso de IA se basó en su entendimiento como una herramienta emergente para el campo del Diseño y al mismo tiempo como una ventana al entendimiento del pensamiento dominante, así como desde el entendimiento de la necesidad de su apropiación en un sentido proyectual para el beneficio de la sociedad.

En términos materiales, el corpus se centró en la identificación y desglose de categorías que circulan en la comunidad del DPT para elaborar tanto *prompts* (instrucciones para representar) como verbalizaciones; las cuales, junto con las visualizaciones, se analizaron en su contenido para posibilitar la emergencia de códigos que permitan caracterizar a la persona queer como método propuesto y resultado de la investigación. Como hallazgos, se llegó a la *Reconceptualización de la persona queer*, proponiendo la

sistematización de los elementos materiales desde un meta-nivel que alude al plano de la práctica proyectual. Asimismo, permitió esquematizar en un sentido interactivo cómo es que fluyen los códigos del Diseño y de lo queer de manera intersubjetiva, mediados por la tecnología para proyectar la persona. Finalmente, se propone al Diseño Industrial queer como punto de llegada, teniendo al Drag performance de Tijuana como ejemplo; como una reappropriación de las formas críticas de producción en beneficio de las comunidades vulneradas e invisibilizadas históricamente. Esto, teniendo en cuenta cómo es que la tecnología produce sujetos sujetados:

El sujeto es a la vez el resultado y el blanco de relaciones de poder; no existe una esencia previa del sujeto, sino que éste se constituye en y por las relaciones de poder y saber que lo atraviesan.” (Foucault, 1982, p. 781)

En este tenor, se propone el Diseño como una forma de reappropriación de la tecnología mediante la producción social, colaborativa y desjerarquizada de personas; lo cual se volvió evidente con la estructuración de un nuevo sistema ergonómico e interfaz, que en este apartado se presenta como un resultado valioso para el campo de la Ergonomía en el Diseño.

Respecto a la estrategia de búsqueda de bibliografía, se puede ver el Anexo A1 en el que se organizan los elementos que configuran el estado de la cuestión en sus ejes representativo, interpretativo, performativo y experiencial. El marco teórico, articulado por los aspectos teóricos que dan sustento al emplazamiento geográfico y transfronterizo, reflexiones críticas de la tecnología, la definición de Diseño Industrial y el pensamiento proyectual y Ergonomía, la Teoría Queer y del Transfeminismo, los giros lingüísticos y corporales en la ciencia, la Teoría de la Performatividad, y definiciones del Drag y la aspectos culturales de lo queer. En el apartado metodológico, se presentan las referencias para sustentar una visión cibernetica de segundo orden, la noción de taller de diseño y diseño de persona, así como los procesos de representación. Cabe destacar que conforme se llevó a cabo la empiria surgió la necesidad de incorporar aspectos sobre el diseño de cuestionarios y la estrategia llamada Telestrations; así como se apeló a referentes para hacer la propuesta del sistema ergonómico y la interfaz de la persona queer.

## CAPÍTULO II. La posibilidad de un Diseño *Queer*

El Diseño, como afirmación ontológica, no solo comunica o representa un orden heterosexual, sino que lo materializa y lo sostiene en el mundo. Por tanto, configura qué existe y qué puede existir en el mundo. Esto es visible con la creación de objetos, espacios, indumentaria, los cuales no solo reflejan normas sobre tipologías y estándares, sino que crea entornos en donde existencias otras son excluidas. Piénsese en las categorías que el Diseño ha puesto de manera histórica sobre cuerpos *no-normales*, vistos como excepciones o casos especiales. En este tenor, el Diseño ha presentado a los cuerpos que siguen la norma como posibles y deseables; mientras que otros han sido ignorados, borrados o reducidos a vivencias concretas.

Por tanto, estas discusiones no se centran solamente en cómo se sabe en el Diseño como campo de conocimiento sobre los cuerpos, sino qué *Cuerpos que importan* (Butler, 1993): cuáles son considerados como motivo de pensamiento proyectual y cómo a partir de ahí, los cuerpos otros, como los no-binarios, se jerarquizan. Asimismo, es relevante discutir, desde una postura queer, cuáles son las implicaciones en tanto al proceso de fijar identidades, cómo es que existencias otras pueden surgir dentro de la metodología proyectual. Discutir el Diseño no es solo en términos de saberes limitados, sino como una forma de impedir lo que puede llegar a ser.

Desde esta visión, las discusiones presentadas en este capítulo apuntan, por tanto, a preguntarse si existe la posibilidad de un Diseño no heterosexual es decir, un Diseño que renuncie a los postulados de la Modernidad respecto a formas únicas de ser, existir y vivir la materialidad desde una visión heteronormada. Para ello, es importante definir lo que se entiende por Diseño en términos tanto ontológicos (sus conceptos) como epistemológicos (sus formas de proyectar) para trazar alternativas que no sean vistas como alternas sino centrales. Esto es, lo que ha sido puesto al margen para valorarlo como fundamental. En este sentido, un reto en la consolidación del Diseño como campo de conocimiento ha sido la constante definición de *qué es* y de *qué se ocupa*. Un indicador se da en su entendimiento como una práctica con un sentido social emancipador desde una perspectiva material y productiva. Desde este aspecto, la disciplina presenta un profundo debate sobre los sujetos a quienes apelan, causado en parte por la ambigüedad de su propia definición. El Diseño puede ser interpretado como una práctica, un resultado material, una forma de pensar, una configuración o un campo en sí mismo. Esto lo señaló Heskett de manera irónica: “Diseñar

es diseñar un diseño para producir un diseño” (2015). Esta ambigüedad se configura no sólo en connotaciones que varían de acuerdo a su uso gramatical sino también como diferencias que se posicionan en el surgimiento de distintas tradiciones de pensamiento que impactan en las prácticas contemporáneas del Diseño.

Se parte, por tanto, del entendimiento del Diseño Industrial como sitio del problema pero también como terreno fértil para una salida viable, la cual se posiciona de manera geográfica en Tijuana, a través de su práctica Drag. Esto, con el fin de comprenderla como una práctica proyectual que pone las categorías en un sentido de *transfronteridad*, que atraviesan los modelos binarios. Desde ahí se presenta a la persona como una propuesta de proyecto performativo desde el cual se puede privilegiar subjetividades de manera participativa, situada y observable desde cibernetica de segundo orden. En este tenor, se articula el Taller de Co-diseño de Persona Drag como una estrategia de relevamiento de subjetividades para la articulación de la persona queer como una forma de proyectar sujetos queer. Esto se logra a través de estrategias análogas y digitales, las cuales son consideradas como herramientas de las que se sirve el Diseño, justamente para señalar la visualización de las personas como un elemento fundamental en el pensamiento proyectual en el Diseño Industrial, particularmente en el campo de la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario y la Ergonomía.

## **2.1. El Diseño Industrial como punto de partida**

Frente a los problemas onto-epistemológicos del pensamiento proyectual, emerge como tema el *diseño de persona* desde una perspectiva queer y ergonómica situado en el Drag Performance Tijuanense. Se trata de un abordaje que busca incluir a la persona, desde su corporalidad, contingencia e individualidad dentro del proceso de diseño. Por tanto, se distancia de la noción “personaje” en tanto a su existencia para satisfacer propósitos narrativos, sin agenciamiento propio. Del mismo modo, cuestiona a la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario-Humano para aludir a subjetividades con un propósito material.

Si bien el *diseño de persona* se ha tomado en consideración como una herramienta de tendencias más contemporáneas como el Diseño de Interacciones o Diseño de Experiencias —o inclusive de manera más reciente y aparentemente más apropiada para esta

investigación: el *Diseño Performático*—, éstas se basan en las preocupaciones que motivaron al surgimiento del Diseño como un campo abarcativo, centradas en la conceptualización y satisfacción de las necesidades de la sociedad como objeto de estudio. En Latinoamérica, dichas tendencias continúan en mayor medida a ser tomadas como enfoques disciplinares dentro del Diseño Industrial. Por tanto, se toma esta disciplina como terreno de esta investigación, tomando a la Ergonomía —en Diseño— como una rama que ofrece una epistemología que problematiza el entendimiento de las personas desde diversos factores humanos y desde una perspectiva sistémica socio-técnica, junto con la Cibernética y la Interacción Humano-Máquina.

Esta aproximación resulta parte de la propuesta investigativa porque se aparta del enfoque de la Ergonomía tradicional, en donde los elementos del sistema ergonómico se entienden por datos, tal como lo es el *usuario, objeto, actividad*, o el *entorno*; o mejor dicho, se aleja del supuesto de que el sistema existe y es *real*. Con este enfoque, se pretende develar el aspecto constructivista, fenomenológico e interaccionista del sistema ergonómico, pues es construido a partir de la subjetividad de quien investiga o diseña: empezando por la definición de sus elementos y el establecimiento de sus relaciones o interacciones. Esto para analizar el acto performativo de *nombrar* y *enunciar* en un sentido proyectual, así como sus formas potencialmente verticales y jerárquicas; para abrirse a la posibilidad epistemológica de métodos sociales, participativos y situados con perspectiva queer. En otras palabras, se pretende contrastar al Diseño tradicional en tanto la forma en la que *reproduce* y *naturaliza* categorías dominantes; con formas otras de proyectar para *producir* sujetos posibles.

Desde la perspectiva de Verónica Devalle (2009), se considera que no por fabricar objetos o construir ciudades se da por hecho que en su creación el Diseño está presente; pues la lógica proyectual es mucho más que ello. Más bien, se considera que el Diseño es adoptar una *postura filosófica* —e inclusive *política*— para proyectar mundos deseables. Del mismo modo, se propone el diseño de persona como una forma proyectual situada, consciente, colaborativa e intencionada para construir sistemas ergonómicos de tal forma que contrasta con la forma tradicional y colonial de la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario de “definir usuarios”. Esta postura no pretende negar que fuera del proyecto se produzcan sujetos otros, sino reconocer la potencialidad del proyecto en la configuración de identidades.

Ante ello surge la pregunta que motiva esta investigación: ¿Qué adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a la luz del diseño de persona? Como hipótesis se propone que las adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a través del diseño de persona drag que proyecta sujetos no-normativos. Por tanto, el objetivo principal que rige esta investigación es interpretar el diseño de persona como una adecuación ergonómica en el DPT con perspectiva proyectual y queer. Como objetivos particulares se proponen tres: caracterizar los factores ergonómicos del diseño de persona en la producción del DPT desde la perspectiva proyectual y queer; sistematizar las interacciones materiales del diseño de persona en la producción del DPT desde la ergonomía y la perspectiva queer; y analizar los procesos participativos del diseño de persona en la producción del DPT desde la ergonomía y la perspectiva queer. La correspondencia de los niveles de trabajo se observa en la Tabla 1.

De los niveles de trabajo cabe destacar que la caracterización de los factores ergonómicos está orientada a la crítica de las categorías hegemónicas normalizadas en el Diseño. Por lo cual, la forma en que los grupos sociales representan, perciben y viven sus adscripciones identitarias se considera como factores ergonómicos para la definición de la persona. En la sistematización de las interacciones materiales se procura visibilizar las categorías observables o lo que devendrá en unidades de análisis para el trabajo; que se construyen a partir de lo que la comunidad dice y representa sobre el cuerpo. El último nivel está centrado en la forma en la que los métodos proyectuales se apropián de manera participativa y situada.

En este sentido se propone a la *persona Drag* como una reinterpretación del objeto proyectual, tal como lo mencionó Maldonado (1977, p. 40), para comprender cómo el Diseño no solo se ocupa de proyectar objetos, sino personas, así como las relaciones entre ellas. Como estrategia metodológica se considera el *taller* como un espacio de cocreación y observación de segundo orden que sirve para acceder a categorías situadas, que se articulan en la correspondencia texto-cuerpo-imagen para producir a la *persona Drag* mediada por consensos y disensos. La estrategia metodológica para satisfacer los objetivos se basa en la matriz de datos ilustrada en la Tabla 2.

**Tabla 1**

Matriz de consistencia.

<b>El co-diseño de la persona queer como forma de adecuación ergonómica:</b> Una interpretación situada del drag performance (Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San Diego 2024)		
<b>Pregunta</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Objetivos</b>
¿Qué adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a la luz del diseño de persona?	Las adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a través del <i>diseño de persona queer</i> que proyecta sujetos no-normativos.	<b>Reconceptualizar el diseño de persona</b> como una adecuación ergonómica en el DPT con perspectiva proyectual y queer.
¿Qué factores ergonómicos del diseño de persona se problematizan en la producción del DPT?	Los <i>factores representativos, perceptuales y experienciales</i> del diseño de persona se problematizan en la producción del DPT desde la perspectiva proyectual y queer.	<b>Caracterizar los factores ergonómicos del diseño de persona</b> en la producción del DPT desde la perspectiva proyectual y queer.
¿Qué formas de interacción se articulan en el diseño de persona para la producción del DPT?	En el diseño de persona se articula la <i>interacción texto-cuerpo-imagen</i> que hibrida categorías queer para la producción del DPT.	<b>Sistematizar las interacciones materiales del diseño de persona</b> en la producción del DPT desde la ergonomía y la perspectiva queer.
¿Cómo se apropia el diseño de persona en la producción del DPT?	El diseño de persona se apropia en la producción del DPT a través de <i>procesos proyectuales participativos vinculados a categorías queerizadas</i> .	<b>Analizar los procesos participativos del diseño de persona</b> en la producción del DPT desde la ergonomía y la perspectiva queer.

*Nota.* El primer nivel corresponde al general. Elaboración propia.

**Tabla 2:** Matriz de datos

Matriz de datos.

Unidad de Análisis (situada)	Dimensión	Variable	Sub-variable (indicador)
Desagregaciones textuales de las categorías (categoría, definición, prompt)	Representacional	Consistencia de la representación (proceso): Desagregación textual de la categoría	1 - La relación de la categoría con el Drag (jergas dominantes en el medio, extranjerismos, o usos locales) (mapeos) 2 - Nivel de abstracción de la definición (singularidad, neologismos, jergas,

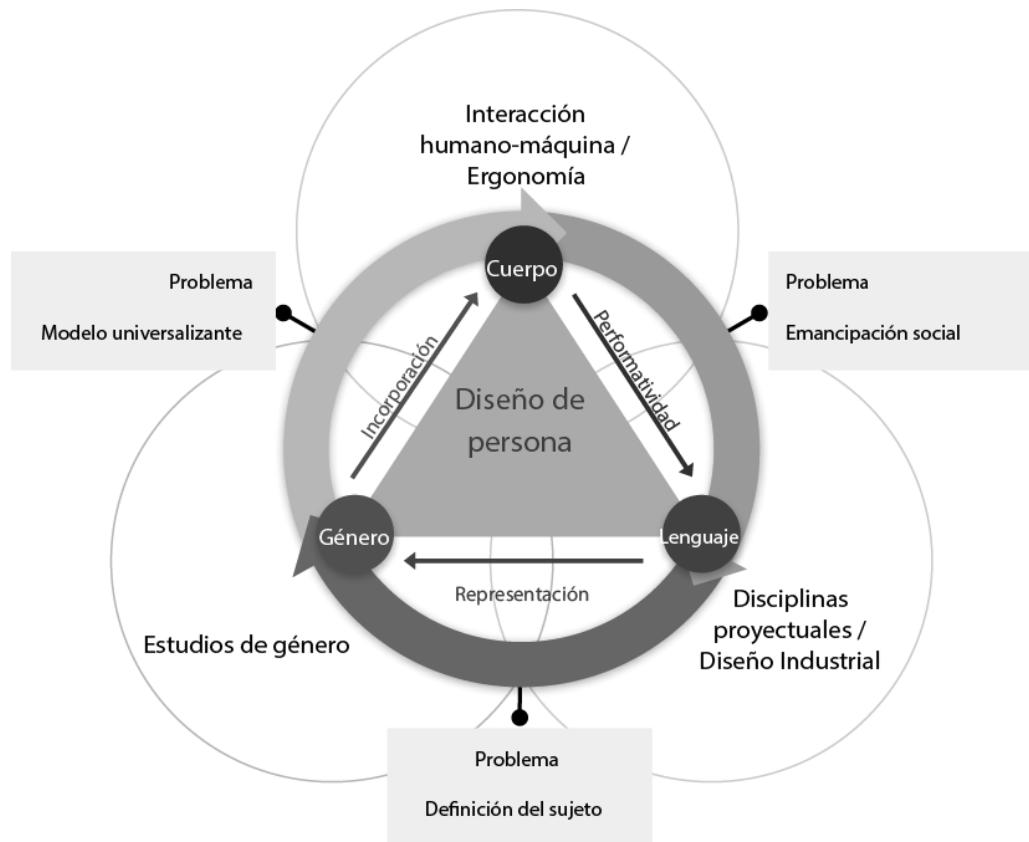
			extranjerismos) (clasificaciones semánticas) 3 - La claridad del prompt en términos materiales (lenguaje de Diseño)
Argumentación textuales sobre la representación (por qué sí y por qué no representa)	Perceptual	1 - Relación textual entre elementos identitarios con elementos del Diseño a través de la imagen	1- Presencia/ ausencia de la categoría (imagen); identificación de pensamientos dominantes en la representación (justificación) 2 - Códigos emergentes
Interpretaciones/Evocaciones textuales de la categoría sobre el cuerpo, lenguaje y acciones ( <i>¿cómo se observa la categoría en?</i> )	Experiencial	Incorporación del género	1- Uso en el lenguaje cotidiano 2 - Identificación en la apariencia 3 - Identificación en las acciones 4 - identificación en las emociones (mapa de empatía)

*Nota:* Elaboración propia.

Se propone, por tanto, en este estudio el método de *diseño de persona* como una posibilidad en correspondencia del Drag Performance entendido en este trabajo como una actividad proyectual que problematiza el género en el marco de la *frontera*, no solo desde su emplazamiento en la ciudad de Tijuana vista como una ciudad transfronteriza en su sentido geográfico; sino también en su sentido *liminal* de posibilidad. Esta propuesta sigue el paradigma de investigación *a través* de las prácticas del Diseño (Frayling, 1993) con un corte *cuantitativo, interpretativo y crítico*, pues se enfoca en un taller de co-diseño de persona drag como estrategia metodológica basada en la observación de segundo grado para teorizar sobre la *persona* como un método colaborativo intersubjetivo que permite acceso a experiencias no normativas dentro del pensamiento de proyectual. Para ello, se presenta el estado del conocimiento frente al diseño de persona como método viable; las limitaciones onto-epistemológicas del Diseño frente al pensamiento heterosexual; la frontera como emplazamiento y categorización del Drag performance; y la teorización de la persona desde una perspectiva proyectual y queer.

**Figura 2**

Problemas teóricos del Diseño frente a la articulación de la persona.



*Nota:* articulación frente al Diseño de persona como objeto de investigación: *incorporación, performatividad y representación*. Elaboración propia.

Ante el diálogo establecido entre disciplinas proyectuales y los Estudios de Género, se identifican tres problemáticas: la poca claridad de lo que quiere decir la emancipación social; el modelo universalizante que impide ver realidades fuera del pensamiento dominante; y la definición del sujeto del que se beneficia el Diseño en su dimensión procesual. Esta insuficiencia representa un impedimento para hacer frente al andamiaje del Diseño sobre sus modelos representacionales. Por tanto, la *personificación del sujeto del Diseño fuera del modelo heterosexual* (Figura 2) desde un sentido metodológico se identifica en este trabajo como una vacancia en tanto la articulación conceptual de la *incorporación, performatividad y representación* como un medio crítico teniendo como base el Drag Performance y sus discusiones frente al *cuerpo, género y lenguaje*. Del mismo modo, siguiendo la metodología de la investigación en la Ergonomía, se presenta como un sistema ergonómico y a la vez como una postura que brinda una base a la hipótesis de esta investigación.

## 2.2. Limitaciones onto-epistemológicas del Diseño heterosexual

Conviene destacar que si se considera que la ambigüedad del Diseño como un campo que alude a distintas escuelas de pensamiento, es entendible que también los conceptos de los que se sirve presenten opacidad. Por lo cual, se propone que el abordaje teórico vaya desde los orígenes sobre el entendimiento de este campo hacia la sociedad en la que se inserta. Para Morello (1984) los términos *diseño* y *proyecto* son considerados sinónimos para la escuela italiana. Según el *Vocabolario etimologico della lingua italiana di Ottorino Pianigiani* (1907), “diseñar”, que proviene del latín (signo, imagen, efigie), significa llanamente tanto dibujar como representar mentalmente, siendo la segunda connotación de mayor interés:

Retratar por uso de signos con lápiz, pluma u otro instrumento similar la forma de un objeto; fig, describir con palabras, y en lo metafísico, *trazar en la mente* las líneas principales de un trabajo; idear; y también fijarse con el pensamiento, determinar [*cita textual traducida; el énfasis es propio*].

Por otra parte, es conveniente mencionar que la palabra “proyecto” proviene de *projectus* como “acción de lanzar hacia adelante [...] aquello que se tiene la intención de hacer en el futuro; propuesta de un negocio; el primer diseño, el bosquejo de una cosa” [*cita textual traducida; el énfasis es propio*] (Pianigiani, 1907, versión online), por lo cual se rescata la dimensión temporal como más relevante. A su vez, Morello (1984) destacó de dichas connotaciones diferencias entre “aquellos ‘estético-artístico’ —que en efecto ha sido asociado al Diseño— y aquellos ‘organizativo’ de las prestaciones, de la estructura y del proceso productivo —que sería reservado al proyecto—” [*cita textual traducida*] (p. 293) y que están contenidas la una en la otra, es decir, no puede existir el proyecto sin una apariencia, ni el diseño sin una estructura.

En tanto a la tradición alemana, conviene destacar que la palabra “diseño” no existe como tal, por lo cual Spitz (2016) recopiló de varios autores los conceptos “*Kunstindustrie* (industria del arte) [...], *gewandte Kunst* (arte aplicado), *dekorative Kunst* (arte decorativo), *Kunsthandwerk* (arte artesanal) y *Kunstgewerbe* (arte comercial)” [*cita textual con traducciones; el énfasis es propio*] (pp. 2). Estos conceptos según el autor aluden a jerarquizaciones del arte en sus sentidos filosófico y mundano, que también distinguía entre lo peyorativo —relacionado con lo masivo— y lo dignificado. También caracterizó el

concepto *Gestaltung*<sup>10</sup> (similar a *programa*) con tres dimensiones: estética, científica y social; y que se presenta como una contrapropuesta al sentido peyorativo presente en *Kunstgewerbe*. Una dimensión particular, la social, resulta de interés en el sentido que apela a una clase social, que en tiempo de su teorización aludió a la clase de las masas, o la clase trabajadora.

Por su parte, Maldonado criticó en su trabajo *Vanguardia y Racionalidad* a la noción francesa reduccionista del Diseño, privilegiando a su diversidad material y su cualidad *industrial*:

*Esthétique industrielle* es la traducción francesa, nada correcta, de *industrial design*, ya que se refiere en todo caso a los intereses particulares (y sólo a ellos) de una esfera precisa de la industria, cuya preocupación principal es la estética del producto realizado. [...] Por este motivo, no hay un solo *industrial design* sino muchos. (1977, p. 141).

En un sentido pedagógico se puede determinar que existen dos grandes connotaciones que rigen las definiciones del Diseño. González-Erber (2020) resaltó el debate disciplinar frente a la orientación artística y productiva del Diseño: “entre una formación más artística y decorativa, versus una orientación productivista-industrial, más ligada a las artes aplicadas” (p. 72). Mazzeo y Romano (2021), por su parte señalaron dos concepciones de la disciplina del diseño: una anglosajona enfocada en la enseñanza de un *hacer*; y una *europea*<sup>11</sup>, enfocada en la enseñanza de un *saber*. Particularmente, Maldonado previamente llamó a distinguir el Diseño Industrial como un campo de conocimiento en sí mismo:

[L]a llamada “historia oficial” es una historia en la que abundan los equívocos. Y el más grave de ellos -el equívoco de los equívocos- es la convicción de que el Diseño Industrial solamente puede explicarse en el cuadro histórico de la evolución de la arquitectura y de las “artes menores”; que el Diseño Industrial es un subproducto de la arquitectura y del arte, un fenómeno puro y simplemente parasitario [...] (1977, s/p).

La polisemia del término se expande a su dimensión social. Walter Gropius señaló en el campo del Diseño la necesidad de responder a una “voluntad social” para “representar de manera simbólica la esencia de las culturas distintivas propias de cada época” [*el énfasis es propio*] (Gropius, 1914, en Maldonado, 1979, p. 184), distinguiendo entre “necesidades

---

<sup>10</sup> Nótese que “Gestaltung” formó parte del nombre de una de las primeras escuelas que promovió al diseño como disciplina moderna: Hochschule für Gestaltung Ulm.

<sup>11</sup> Se entiende aquí como la Europa continental, particularmente Italia y Alemania.

vitales y las necesidades sociales” (Gropius, 1926, en Conrads, 1973, pp. 144-145). Esta “función social proyectual” (Betts, 2021 p. 66) que se definió en la escuela alemana de Bauhaus se estructuró posteriormente en 1949 por la necesidad de una “formación política y el diseño ambiental” que dio paso a la fundación de la *Hochschule für Gestaltung Ulm* (HfG Ulm) (p. 126), contextualizada en la vida cotidiana o el “enriquecimiento de su experiencia cultural” (Maldonado, 1977).

Cabe destacar que dichos acercamientos serían aglutinados posteriormente en la definición de Tomás Maldonado en 1961 orientada al Diseño Industrial, representado por el *Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial* [ICSID, por sus siglas en inglés], que desde el 2017 acuñó el nombre de Organización Mundial del Diseño [WDO, por sus siglas en inglés]. En esta definición se destaca la necesidad de integrar “factores diversos del tipo funcional, cultural, tecnológico, económico, entre otros [...] un proyecto basado en la emancipación” (Maldonado, 1990, p. 19) y el “estudio y profundización de la *metodología de la proyectación*” (1977, p. 76), como una respuesta con un fuerte componente marxista ante las dos Guerras Mundiales. Bonsiepe (2011) más tarde identificó en el Diseño un humanismo proyectual en atención a los excluidos y discriminados. En otras palabras, se entiende a partir de este recorrido al Diseño como el proyecto de una sociedad industrializada.

La consolidación de una definición de Diseño conlleva a combatir la ambigüedad, pero restringe posibilidades de significación. Esto tiene fundamento en las observaciones de Ansari (2019), quien señaló que los conocimientos, perspectivas y abordajes que portan los diseñadores vienen de una perspectiva anglo-eurocétrica que impone ideas específicas sobre conceptos como estética y deseabilidad, respaldada por el funcionalismo alemán centrado en la *Gute Form*. Esta limitante se ve traducida en el campo de los estudios de género con lo que Wittig señala respecto al pensamiento *heterosexual*: “su carácter de *universalizar* inmediatamente en su producción de conceptos” [el énfasis es propio] (2016, p. 53). En el campo del arte, Magritte ya había mencionado que “parecerse es un acto, y es un acto que solo pertenece al pensamiento” (1994, pp. 167). Con ello se puede aludir a que el pensamiento dominante reconoce como similares a quienes siguen el mandato —heterosexual— y como diferentes a quienes se alejan de él. Un ejemplo particular de la condición hegemónica fue analizada por Zambrini (2024) para el Diseño de indumentaria desde la universalización de las formas identificadas como masculinas heredadas de la morfología de la Arquitectura del Movimiento Moderno (2024).

Esto lleva a pensar la posibilidad de la existencia de un *Diseño heterosexual*, del mismo modo en el que es reconocido el *Diseño Moderno*. Ambos articulados en su sentido de homogeneización, que al mismo tiempo pone en crisis su propósito emancipador. Esta inconsistencia entre lo social y lo universalizante fue explicada por Wittig en tanto la base marxista: si bien tenía como consigna la emancipación social habría fallado por el impedimento de constituirse como sujeto individual “sujetos de sus luchas” (2016, p. 42). Devalle (2009) lo identificó como una simbiosis entre el Diseño y la Modernidad:

La Modernidad parece haber asumido el mandato del Diseño, y el Diseño haber absorbido el contenido profundo de la Modernidad, al punto que es difícil referir a uno en particular sin que emerja la cadena asociativa: Modernidad, Diseño, Diseño Moderno, vanguardia, Bauhaus, Arquitectura Moderna, síntesis de las artes, ahistoricismo, proyecto, utopía, liberación de las necesidades, conflicto social (Devalle, 2009, p. 72).

Betts (2021), por su parte, identificó la configuración de este pensamiento en el Diseño en tanto sus responsabilidades, dirigidas a un solo tipo de clase social: “la concepción de productos, el ennoblecimiento del trabajo industrial, con base en las reflexiones del Werkbund [...] el CIAM [...] la figura del *Constructor Publicitario* [...] entre otros” (p.182). Esto dialoga con un avance heredado del Movimiento Moderno en el Diseño: la noción del *estándar*. Dicha necesidad fue, en parte, fundamentada en la masificación de soluciones para atender a una creciente clase trabajadora, pero que a su vez reforzó la idea de sociedades homogéneas y despolitizadas: “La creación de tipos estandard [sic] para los objetos útiles de uso cotidiano es una necesidad social. Las condiciones de vida de la mayoría de los *hombres* son *iguales en lo esencial*” [el énfasis es propio] (Gropius 1926, en Conrads, 1973, pp. 144-145).

Esto se vería reflejado en el trabajo de Maldonado en cuanto a la *sistematización* del entendimiento de la relación *hombre-producto* y *hombre-máquina* (Betts, 2020, p. 134) donde las decisiones racionales no dependían “de los gustos del consumidor y menos aún de interpretar sus preferencias” (Maldonado, 1974, en Betts, p. 134). Por consecuente, la suma de estas definiciones sistémicas tanto en Bauhaus como en Ulm giraron en torno al *objeto*, la *máquina*, el *producto* y el *ambiente* desde una perspectiva sociedad que tenía como unidad la noción “Hombre Moderno” (Wright, 1957/1961, p. 189). De estas bases emanan las nociones de la *casa de interés social*, el *mueble utilitario*, que institucionalizaron y universalizaron las necesidades sociales y que ponen en simbiosis al ser humano con su contexto artificial como una unidad de reproducción. Estos conceptos se pueden interpretar

como “máquinas heterosexuales” (Sicerone, 2020), es decir, herramientas que reproducen el modelo de una sociedad heterosexual.

La definición del Diseño compaginó más tarde con la de la Ergonomía en tanto la operacionalización de nociones de forma ahistorizada como “humano” y “sistema”, de las que se apoya tanto la Modernidad y como el pensamiento heterosexual: “El entendimiento de interacciones entre *humanos* y otros elementos de un *sistema*, y la profesión que aplica teoría, principios, datos y métodos para diseñar con el fin de optimizar el bienestar humano y el *performance general del sistema*” [cita textual traducida; el énfasis es propio] (IEA, *The International Ergonomics Association*, 2000, p. 412). Esta definición implica la preexistencia de un sistema desde una perspectiva esencialista y por tanto no permite dimensionar sus sentidos constructivista y fenomenológico. En otras palabras, la idea de que el sistema existe y por tanto puede ser analizado; en lugar de que el sistema es construido y por tanto cuestionado,abolido<sup>12</sup>, reestructurado, etc.

Esto es coherente con la identificación que previamente había hecho Hendrick (1993) sobre los orígenes del campo de la Ergonomía, que tuvieron una incidencia enfocada en el ámbito laboral y militar durante el *Periodo de entreguerras*. Posteriormente, el autor señaló que el concepto se amplió con el concepto de *Macroergonomía*, refiriéndose a varios niveles de interacción humana, desde la máquina —entendida en su dimensión física—, hasta la organización social —del trabajo. Esto vincula de manera implícita al Diseño y la Ergonomía con un mandato económico e inclusive político —como lo visto en la ergonomía militar y laboral— y cimbra la posibilidad de un sentido crítico.

Es conveniente mencionar que para García Rubio, en su artículo *Ergonomía y Trabajo* (1985), el *trabajo* ha tenido connotaciones diversas a lo largo de la historia: como una “actividad propia de esclavos [...] relegado a clases inferiores como los siervos [...] un valor económico o una mercancía [...] propio de la familia doméstica [...] artesanos” (p. 38). Asimismo, resalta el cambio paradigmático en cuanto a la posesión de la herramienta del trabajo que en un inicio pertenecía al trabajador y posteriormente perteneció al patrón. Dicha noción impide contemplar formas como las actividades domésticas o el Drag performance desde un sentido laboral y por tanto como objeto de la Ergonomía.

Sin embargo, Bagnara y Tosi (2020) después reconocieron, por su parte, el desplazamiento del foco analítico a *todas* las actividades humanas, no sólo las laborales, algo

---

<sup>12</sup> La idea de que a partir de los sistemas ergonómicos se pueda incidir en la abolición del sistema sexo-género, se retomará más adelante.

ya antes mencionado por Buchanan llamado *Diseño de Interacciones* o *Diseño Organizacional del Cuarto Orden*: una caracterización del trabajo del Diseño al nivel de ambientes, sistemas humanos, y cambios organizacionales (2008, p. 6). Es identificada, por tanto, a la *interacción* entre los elementos de un sistema como principal objeto de estudio.

Aún así, Wittig ya había denunciado la persistencia del problema a un nivel ontológico: “hasta ahora como *humano* en nuestra filosofía occidental sólo se refiere a una minoría de personas: los hombres blancos, los propietarios de los medios de producción” [*el énfasis es propio*] (2016, p. 73). Una evidencia de ello es el trabajo de Dreyfuss (1967) *La medida del Hombre: factores humanos en el diseño*, que posteriormente tendría sin éxito la intención de escapar de ese problema sustituyendo el concepto “hombre” por “humano”. Por tanto, aunque discursivamente el Diseño procuró en sus bases el bienestar y la emancipación, conviene destacar que bajo las críticas lingüísticas de Wittig y Butler, no incluyó la supervivencia de quienes no siguen el modelo heterosexual.

Si bien con la genealogía de la representación humana en las disciplinas proyectuales se arribó al concepto *humano* con el reciente trabajo de Norman (2023) *Diseñar para un mundo mejor: significativo, sostenible y centrado en la humanidad* [cita textual traducida] como una salida frente a las limitaciones del *usuario*, no queda clara la relación material que pretendía el concepto “usuario” —el usuario usa— ni contempla su distanciamiento del modelo heterosexual. Por ello, se puede decir que el lenguaje del Diseño está fundamentado en un lenguaje dominante que reproduce la heterosexualidad como un mandato, estudiando relaciones sistémicas “como si debieran estar ahí para siempre” (p. 68) y para “hacer posible la medida” (Wittig, 2016, p. 77).

En el caso de la Ergonomía en Diseño puede interpretarse como ejemplo el uso de los percentiles que configuran cuerpos estadísticos (Brulé y Kazi-Tani, 2015) y rigen los cuerpos de los actores sociales “formados tanto por el lenguaje abstracto como el no abstracto [...] una acción plástica sobre lo real” (Wittig, 2016, p. 105). Ana Cravino, por su parte, señaló posteriormente las implicancias del proyecto sobre la materialidad en *Notas para una Epistemología del Diseño* (2020) que el proyecto “no explica el mundo, ni tampoco simplemente lo comprende: El proyecto hace –y transforma– al mundo” (p. 42).

Esto representa una inconsistencia disciplinar con su sentido social emancipador, el cual ya había sido anticipado por Maldonado: “De pronto, constatábamos, no sin embarazo, que nuestra actividad como proyectistas contribuía a la devoción irracional por las mercancías, cuando nuestro designio originario había sido muy otro: conferir estructura y

contenido al entorno humano” (1977, pp. 187-188). La estandarización se compaginó con el pensamiento moderno no solo en un sentido de masificación para llegar a toda la sociedad, sino en el establecimiento de una forma de vida única, fija y válida, en la que el trabajo —o los medios de producción— no logró liberar a la sociedad, lo cual impide pensar una estructura liberadora frente a la falta de categorías en el campo del Diseño para escapar del pensamiento moderno-heterosexual.

Ante ello, Zambrini apeló a no descartar los avances del Movimiento Moderno sino “desnaturalizar algunas de sus categorías y estilismos producidos en otro contexto histórico y social” [el énfasis es propio] (2024, p. 330). Esta invitación es compartida por Tripaldi Proaño en su tesis doctoral *Caracterización de los límites disciplinares del Diseño a partir de los discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin y Richard Buchanan* (2023) en donde señaló que “El diseño, visto a partir de la complejidad, debe ser tratado desde escenarios heterogéneos y *no* *hegemónicos*” (p. 219). Por tanto, es conveniente analizar los contextos en los que se originan las nociones de las que se apoya el Diseño para vislumbrar la forma en la que los pensamientos heterosexual y Moderno articulan formas únicas de existir. Esto es, desplazar las nociones que se materializan en *trabajador, hombre, humano, necesidad, usuario, producto, objeto, bienestar*, por mencionar algunos; para visibilizar sujetos otros.

Por ello, es conveniente considerar la genealogía de los conceptos de los que se apoya el Diseño para apelar a las vivencias. Desde una perspectiva marxista, Coolley (1989) analizó la integración tecnológica en el ámbito laboral desde la dignidad humana de los trabajadores. Norman y Draper (1986) por su parte, ya habían valorado para el campo del Diseño la participación de los *usuarios* —que más tarde llamaron *humanos, o gente*— en el proceso de diseño de interacciones, en el que los procesos mentales y la relación con las tareas se vuelven relevantes. Otra crítica a la noción de usuario la hicieron Cooper y Bowers (1995) que problematizaron el concepto *usuario* en tanto una estructura discursiva que puede alejarse de la realidad de las personas. Tiempo después, dicha estructura fue develada por Suchman (2007) en el uso de estrategias de representación como escenarios y *personas*<sup>13</sup>. El cambio se dio por considerar la noción de usuario como impositiva, un mandato de uso frente a un objeto inexistente (Kelly y Matthews, 2014). Brulé y Kazi-Tani (2015) por su parte, se

---

<sup>13</sup> En el proceso de diseño (Nielsen, 1998, 2013), *persona* es una estrategia de representación de usuarios. Para hacer la distinción como una herramienta de diseño, se presenta en esta investigación como “diseño de persona”.

posicionaron ante las representaciones corporales en el Diseño y la Ergonomía, que caracterizaron desde sus efectos normalizadores como *cuerpos humanos estadísticos y hegémónicos*. Godden (2016) extendió esta posición para el Diseño Universal —uno de los abordajes de la Ergonomía— en tanto a que establece metas inalcanzables, problemáticas e inadecuadas por la continua situación cambiante de la inclusión de los cuerpos en lo *normal* (p. 111) (Anexo A4).

En este sentido, es importante considerar la crítica que hizo Butler (2004), para problematizar el binario *normal-anormal* en un sentido de preservación y supervivencia, que se supone debe brindar el Diseño y la Ergonomía:

Los términos que se emplean para conceder la cualidad de lo humano en algunos individuos son aquellos que se usan para despojar a otros la posibilidad de llegar a ese estatus, produciendo un diferencia entre el humano y el menos-que-humano [...] y que esa forma de calificación reconocida no conduce a una vida viable [cita textual traducida] (p.2).

La base de este problema tiene origen, bajo los ojos de Butler (1990), en el *género* como uno de los atributos representacionales de lo humano, entendido como una categoría relacional socialmente construida y performativa que determina formas de organización social basadas en relaciones de poder e impacta en sistemas normativos, discursivos e inclusive los materiales. Wittig (1992) ya había profundizado en la década de los setenta sobre el género como un contrato (Pateman, 1988), una clase social y un sistema de relaciones de opresión, del cual se puede ser fugitivo. Mencionó que el género se basa en la diferencia natural para estructurar una oposición social y que las *personas*, como clases de *hombres* y de *mujeres*, son resultado de esas relaciones que tienen un origen en “lenguajes que producen constantemente un efecto en la realidad social” (p.47).

En la misma línea de pensamiento, Wittig ya había mencionado en los ochentas que “las lesbianas no son mujeres” (2016, p. 10) porque son fugitivas de la categoría *mujer* como mandato patriarcal. Preciado, veinte años después, expandió su discurso a “los maricas no son hombres [...] los trans no son ni hombres ni mujeres” [*el énfasis es propio*] (2003, p. 161) como una posibilidad de formación de un *sujeto* político del feminismo. Preciado (2003) posteriormente, contempló a las *multitudes queer* como un *sujeto posible* que versa a la des-ontologización de las identidades; es decir, desmantelan la noción de que las diferencias identitarias tienen una base natural. Por ello, es conveniente incorporar en este trabajo a la *Teoría Queer*, que bajo los ojos de Valencia, pone el foco analítico sobre *quien* se resiste a ser definido a partir de la fuerza de producción o reproducción frente a los

procesos de minorización: “un proyecto (geo)político y ético, no sólo estético y prostético” (2015, p. 35) que debate el género como “forma de verdad ontológica” (Preciado, 2003, p. 160). Tiene como objetivo “intervenir en los dispositivos biotecnológicos de producción de subjetividad sexual” (p. 161), que tiene como fin la “*desterritorialización* de la heterosexualidad” (p. 160) que va desde la escala corporal a la urbana; e incide en los dispositivos sexopolíticos (Preciado, 2008) como la representación pornográfica o las instituciones familiares.

Preciado, en este tenor, identificó la heterosexualidad como parte de “tecnologías de normalización de las identidades sexuales [como] un agente de control sobre la vida [...] una forma de poder decide sobre la muerte y la ritualiza” (2003, p. 157); donde el *género* en la ciencia significó “el primer momento de reflexividad” (p.159) sobre la producción de minorías y el cuerpo como un producto de la división del trabajo (p. 158). Del mismo modo, Payne y Smith (2016) entendieron el término *policía de género* como “un concepto que abarca de manera más precisa el fenómeno cultural de señalar los *performances* de género que no se ajustan a las normas de género binarias” [cita textual traducida] (p. 129), lo cual conduce a preguntarse cómo el Diseño ha fungido como tal.

Preciado a su vez planteó como salida las identidades de los *anormales* como potencias políticas, el distanciamiento de lo normal, la “des-identificación” a la que apeló De Lauretis, hacia la “desontologización del sujeto de la política sexual” (1987, p. 159). En tanto al entendimiento del cuerpo como encarnación del proyecto, se alude a Shilling (2012) por la manera en la que interpretó los procesos de encarnación o incorporación en el campo de las Ciencias Sociales: un *projeto* del individuo en tanto a la construcción de su propia identidad y portador de sus mensajes; su formación a través de rituales comunales, influido por las relaciones sociales; una “isla de seguridad dentro de un sistema global caracterizado por múltiples riesgos” (p. 7); “un proyecto de salud<sup>14</sup> en tanto a evitar patologías y garantizar apariencias; un espacio teórico; un fenómeno socialmente construido; integrado en procesos *socio-naturales*” [cita textual traducida] (p. 14).

Dicho enfoque puede radicar en la noción *queer* como “una forma de activismo llevada a la academia, o la teoría misma como una práctica política de sujetos *queer*” (Monroy, 2020, p. 112). La *Teoría Queer*, bajo los ojos del autor, se fue posicionando como:

---

<sup>14</sup> Nótese la forma en la que se visibilizan y sustentan tanto el cuerpo como la identidad como terreno del que se ocupa el Diseño, por su cercanía con sus propósitos de bienestar y emancipación.

[U]na teoría política, en el sentido de que el objetivo de sus proposiciones viraban hacia la despatologización de las sexualidades periféricas y, por tanto, al cuestionamiento del lugar de producción del conocimiento, pues este discurso de reivindicación pretendía que los mismos sujetos sexualdiversos fueran quienes produjeran saberes desde sí mismos para así, en un sentido performativo, se desplazaran las teorías objetivistas que describían como patológicas estas identidades “anormales” (p.112).

Esto dialoga con los postulados del transfeminismo, entendido como un enfoque feminista que reconoce la lucha de las personas trans como central en la transformación de las normas de género; interseccional desde su origen, vinculado con luchas de raza, clase, discapacidad, migración y sexualidad: “Un movimiento por y para mujeres trans que consideran que su liberación está intrínsecamente ligada a la liberación de todas las mujeres y más allá” *[cita textual traducida]* (Koyama, p. 244). El cuerpo no es visto, por tanto, como un sitio de evidencia biológica, sino como un espacio de construcción de identidades.

Conviene destacar que en el campo del Diseño, Krippendorf (1997) ya había señalado al *discurso* como un objeto del que se ocupa el Diseño de la misma manera que los productos, en la que el significado e interactividad superan a la materialidad. En este sentido se retoma a Julier (2013), que describió el *diseño activista* como una actitud emergente en respuesta a las crisis del neoliberalismo que actúa sobre las culturas de diseño. Reconoce también como componentes relevantes, el posicionamiento del cuerpo y el carácter afectivo del diseño, que influye en la reestructuración de relaciones sociales desde las emociones, en lógicas de producción y consumo. Frente a ello, Lenskjold, Olander y Halse (2015) describieron la posición del Diseño: “como una posición en interacciones de co-diseño que van dirigidas a mantener la experimentación [...] sus retos van dirigidos a estabilizar el programa inicial del diseño en agendas que ya están definidas” y que opera dentro estructuras hegemónicas (pp.67).

Se considera necesario, por tanto, que el Diseño retome su posición política para cuestionar la manera en la que configura las formas de producción centradas supuestamente en la atención a una unidad social que, visto hasta ahora, no alcanza a explicar la complejidad de los sujetos sociales. Un horizonte de posibilidad es la ruptura de las fronteras conceptuales que plantean los estudios de género, particularmente desde su dimensión queer.

### 2.3. La (trans)frontera en el Drag de Tijuana que posibilita un Diseño Queer

Frente a la personificación del sujeto del Diseño fuera del modelo heterosexual como una posibilidad se construye, a partir de las revisiones teóricas, la noción de “*trans-frontera*” para posicionarla en el Drag performance de Tijuana como una cualidad del objeto de estudio que desplaza los binarismos en su sentido relacional de manera situada y con una emergencia histórica. Del mismo modo, se propone examinar la posible existencia en un *trans-Diseño* o *Diseño queer* desde la práctica Drag situada. Por tanto, se toma como punto de partida el referente histórico *Paris is burning* (Livingston, 1990), documental sobre los orígenes de la práctica del voguing y la cultura *ballroom*, ya que los presenta como un espacio donde las personas LGBTQ+ afroamericanas y latinas podían expresarse y competir en desfiles de moda y actuaciones, frente al deseo de alcanzar una vida de glamour y elegancia, en medio de una realidad de marginalización y lucha; lo cual compagina con las intenciones del Diseño y la Ergonomía, desde un sentido social y colaborativo: la aspiración a una vida mejor.

Otro referente se deriva con el trabajo posterior de *RuPaul*, visto por Brennan y Gudelunas como una promesa de *queeridad* radical que discute temas como “lágrimas blancas” o *white tears*<sup>15</sup>, “furia negra” o *black anger*, desigualdad económica, terapias de conversión, homofobia religiosa y abuso dentro de la comunidad gay (2017, p. 215). En esta visibilización de problemas sociales existe una negociación de las fronteras entre las nociones dominantes y formas otras de pensarse. En esta línea, Rosenfeld (2003) identificó en el Drag la posibilidad de interferir en el poder cultural del género y transferirlo a comunidades queer. En su dimensión herramiental, Isik (2018) analizó las cualidades del Drag en asistir en la salud mental. Lizárraga y Cortez (2020) reconocieron posteriormente que el uso de las tecnologías por parte comunidades de *Latinx*<sup>16</sup> Drag establecen formas de organización con una potencia social. Respecto a este último punto, Passa (2021) analizó las alternativas a la familia heteronormativa que propone el Drag como organizaciones sociales como las *familias* y las *casas*<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Actitudes y reacciones frente a discusiones sobre temas como racismo y homofobia, que vienen desde el *privilegio blanco*.

<sup>16</sup> Este concepto surge en un contexto transfronterizo de México y Estados Unidos, donde se hibrida la palabra latino con la “x” que hace referencia al lenguaje incluyente. Es importante mencionarlo, porque dicho concepto sólo cobra sentido en este contexto y opera dentro del idioma inglés. Ver: Baron, D. (2020).

<sup>17</sup> Una casa o familia, dentro de la comunidad Drag, se refiere a una organización en la que las personas se apoyan y se impulsan teniendo como eje la producción del Drag. Generalmente son lideradas por una *madre*, es decir, una persona con más experiencia que funge como una figura mentora. Es interesante como el término casa hace alusión a la familia y al mismo tiempo a un “linaje” real, lo cual refuerza la idea de transfronteridad.

Se entiende por tanto, al Drag como un espacio de producción de conceptos en la que la originalidad, su dimensión estética o aparente, pasan a un segundo plano frente a su sentido político que apunta a tomar conciencia de cómo el sistema capitalista se verticaliza geográficamente de manera aplastante: que influye en la configuración de cuerpos en matrices de desigualdad de manera evidente. Por ello, desde la transfrontera (Anzaldúa, 1987) los sujetos pueden posicionarse, resistir y persistir. En este sentido se considera a Valencia (2014) que entendió al prefijo *trans-* y al transfeminismo como:

[H]ace referencia a algo que atraviesa lo que nombra. Lo re-vertebra y lo transmuta, aplicado a los feminismos crea un tránsito, una trashumancia entre las ideas, una transformación que lleva a la creación de anudaciones epistemológicas que tienen implicaciones a nivel micropolítico, entendiéndolo como una micropolítica procesual de agenciamientos mediante la cual el tejido social actuará y se aproximará a la realidad [...] E]ntendido como una articulación tanto del pensamiento como de resistencia social que es capaz de conservar como necesarios ciertos supuestos de la lucha feminista para la obtención de derechos en ciertos espacios geopolíticamente (p. 64).

Sin embargo, el Drag no está exento de cuestionamientos en tanto a su cualidad emancipadora. Garza Villarreal et al. (2017) reflexionaron sobre la efectividad del Drag frente a la empatía, erradicación *estereotipos*, así como el combate al chauvinismo masculino en el contexto mexicano, particularmente de Monterrey. Por otro lado, Taylor y Rupp (2008) ya se habían cuestionado si el Drag refuerza el binario dominante desde el deseo asociado con la feminidad tradicional y heterosexualidad institucionalizada. Posteriormente, Rupp et al. (2010) concluyeron que a pesar de las diferentes rutas de las tipologías del Drag -*King* o *Queen*- existe una crítica similar hacia el género hegemónico y a la heteronormatividad que emerge desde el performance.

Por tanto, para esta investigación se rescatan las características del Drag referentes a la profundidad de la crítica y el rechazo de las nociones patriarcales, que en términos de diseño podría traducirse en un “buen” o “mal” diseño. Frente a ello, se consideran los cuestionamientos de Hija de Perra (2014), artista Drag y pensadora chilena, sobre el punto de enunciación para el sur colonizado: si se habla desde la perspectiva dominante o si se habla desde la historia propia<sup>18</sup>. Un paralelismo contrastante en el campo del Diseño se da con las ideas de Athavankar: En su trabajo *Identidad Cultural y Diseño* (1997) señaló que

---

<sup>18</sup> Piénsese en el paralelismo de la exigencia de los proyectos arquitectónicos sobre “dialogar” con el emplazamiento y las tensiones que existen en los estudios de género por la influencia del pensamiento dominante.

en la actualidad los objetos, en tanto a su significación responden a *conexiones globales* más que a una especificidad cultural, debido a intercambios transfronterizos. Asevera que ante esta situación la noción de fronteras nacionales se vuelve irrelevante: “Las nuevas tecnologías que llegan a culturas tradicionales *quizá están justificadas* cuando la categoría objetual no tiene equivalente en la cultura local” [cita textual traducida; el énfasis es propio] (p.77). Sin embargo, desde la noción de la transfrontera el binario local-global se desdibuja. Aún así, conviene rescatar las ideas de Fiss (2009) sobre la potencia de lo local en tanto a su subversión política, que sin embargo, está sujeto a las presiones de la normalización y el control. En este sentido conviene resaltar las tensiones que existen en los procesos de “transferencia”, “traducibilidad” o “contextualización” de significados entre objetos mediados por negociaciones que no son ingenuas y cuyas fronteras no son claras.

En esta misma línea, Yagou (2005) señaló que los objetos —proyectados o diseñados— pueden ser vistos como la manifestación de una idea o visión del mundo. Cabe anotar que en este caso, el Drag se retoma no sólo por sus ideas como relatos del mundo sino por su sentido político de crítica. Ante ello, se retoma a Julier (2010), que posteriormente señaló la posibilidad del proyecto de diseño de “intervenir en proporcionar relatos locales de material y legado visual; y la estructuración del entendimiento de los procesos complejos y de las diversas velocidades de la globalización y transnacionalización” (p.126). Esta última característica permite visualizar al Drag performance, en términos desde lo queer y lo *trans*, como el desdibujamiento de las fronteras: corporales, identitarias, materiales o políticas. Este desdibujamiento, como se ha revisado, tiene un horizonte performativo y proyectual.

El contraste de lo local y lo global lleva a preguntarse si en el caso del Drag performance, visto aquí como una práctica tanto cultural como proyectual —como objeto o tecnología siguiendo las lógicas de Athavankar, Yagou y Julier—, se implanta neutralizando y desplazando prácticas locales. Si enriquece formas subversivas existentes, o si propone formas de producción otras. Si el significado de lucha que se originó en Estados Unidos de alguna manera se mantiene en la actualidad o si se despolitiza. O si en su transferencia a otras localidades instaura formas únicas. Frente a ello, Upadhyay (2019) invitó a entender el Drag desde un *espectro* que consiste entre resistir y reproducir estructuras de poder dominantes y normativas, en lugar de romantizarlo<sup>19</sup> (p. 480).

---

<sup>19</sup> Es importante hacer notar que el Drag, como una práctica social, se encuentra alimentado por personas que tienen objetivos diversos: hay quienes asumen la intención activista y hay quienes lo ven como un medio para subsistir; justo como cualquier profesión.

Particularmente, Upadhyay (2019) contextualizó esta tensión haciendo un llamado a integrar en el Drag pensamientos y vivencias que emanan desde la *etnicidad* para no perpetuar la crueldad racial y no ser cómplices del pensamiento dominante colonial. Esto lo ejemplificó en cómo uno de los participantes del show *RuPaul's Drag Race* se apropió de estéticas nativas, reforzando discursos coloniales. Otra arista de esta tensión la exploró Hija de Perra (2014) en su crítica al movimiento queer como una obligación de subversión a toda costa, señalando en su historia de vida cómo *performó* la masculinidad como un mecanismo de defensa y supervivencia, especificando que en realidades como las del Sur Global la consigna de separación de lo binario se muestra en ocasiones más como un mandato que como una realidad asequible. Piénsese entonces que el Drag, como una práctica no normativa que transita entre la resistencia y la reproducción, se ve influida por condiciones de violencia, conciencia política, así como certidumbre laboral.

Por ello, se hace una lectura sobre el Drag en un sentido *transfronterizo*, desde una dimensión queer porque, bajo los ojos de Preciado, “[la] mera presencia [de multitudes queer] desdibuja las fronteras entre categorías previamente divididas por la racionalidad y el decoro” (2009, p. 17) para producir sujetos otros. Valencia (2014) identificó que estos sujetos “del transfeminismo pueden entenderse como una suerte de *multitudes queer*<sup>20</sup> que a través de la materialización performativa logran desarrollar agenciamientos *g-locales*<sup>21</sup>” (pp. 64-65); lo cual brinda un entendimiento de los atributos posibles y versátiles del Drag performance. En este sentido, se propone la caracterización del Drag desde una condición abarcativa no particularizante en tanto a sus formas de (re)producirse.

Desde la caracterización de las funciones del Drag (Anexo A5) se considera relevante teorizar-posicionar el Drag performance de Tijuana<sup>22</sup>, por diversas razones, empezando por situarse en el punto más septentrional de México; una de las fronteras más *transitadas*<sup>23</sup> del mundo: “una esquina del territorio denominado por el estado mexicano. En una de las ciudades más violentas y militarizadas del mundo” (Enclave Rabia Caracol, 2022). Una forma de configurar la vida de los migrantes y los trabajadores en un sentido fronterizo (Mezzandra y Neilson, 2017). En este sentido, Casaglia (2020) señaló de las fronteras la función performativa de demarcación y territorialización, entendiéndolas como tecnologías de reproducción de la inequidad y dispositivos de control y vigilancia sobre los cuerpos.

---

<sup>20</sup> Concepto teorizado por Preciado en 2003.

<sup>21</sup> Interdependencia entre los niveles locales y globales.

<sup>22</sup> Incluyendo al circuito fronterizo de ciudades como Mexicali y San Diego (EUA).

<sup>23</sup> Nótese como la teorización de la transfrontera incluye la noción de un circuito e intercambio.

Bajo los ojos de García Canclini (2017) Tijuana fue reconocida en la década de los ochentas como una ciudad posmoderna o un laboratorio para la posmodernidad que desafiaba las estructuras y jerarquías tradicionales, con altas posibilidades de riqueza cultural. Más tarde, sin embargo, se retractó por la persistencia de las desigualdades sociales. En contraste, en una entrevista por Mónica González García (2006, p. 214), José Saldivar ya había identificado a Tijuana como una ciudad *transmoderna*, término que ofrece una salida frente a la tensión binaria moderno-posmoderno que planteó Canclini; lo cual es observable en las palabras de Vaquera que, un año más tarde, la describió como un “espacio *liminal* (...) entre el fuego cultural cruzado entre México y Estados Unidos” (2007, p. 79). Tijuana, por tanto, presenta una dinámica de resistencia ante los proyectos de unificación nacional. En este tenor, es conveniente mencionar cómo la unificación en el Diseño Industrial mexicano observó en sus orígenes a la “gran diversidad de grupos [...] alejados de la modernidad” (Rodríguez, 2023, pp. 26) como un problema para el proyecto nacionalista de identidad colectiva. Por tanto, Tijuana se entiende como una forma en donde el Diseño se subvierte, particularmente, con el Drag performance.

Otra forma de entender a Tijuana es a través de las palabras de Alfonso De Toro en tanto a que “la identidad, lo auténtico se negocia hoy en día en la diversidad de orillas [...] se vive simultáneamente en diversos mundos, en un intermedio, un *espacio extraterritorial*” [*El énfasis es propio*] (2006, p. 228). Reconoció así mismo las formas de hibridez como “una forma de lidiar con la diferencia y la alteridad [...] una estrategia epistemológica [...] ciencia transversal [...] concurrencia de colectividades [...] estrategia transmedial” (párr. 2). Por ello se propone que su entendimiento no se limite a lo geográfico sino también a lo identitario, tal y como explicó Anzaldúa en su obra *Borderlands / La frontera: La nueva mestiza*<sup>24</sup> (1987).

Por tanto, se retoma el trabajo de Iglesias Prieto, *Tijuana provocadora. Transfronteridad y procesos creativos* (2014), en el que definió la *transfronteridad* como un “tercer espacio y condición de sentido” (p. 113). Identificó a esta ciudad como un centro creativo emergente a partir de los años ochenta; cuyos “Procesos que descolocan las perspectivas centralistas que construyeron la idea estereotipada de la frontera como desierto cultural” (Valenzuela, 2021, p. 11). Es entonces la *transfrontera* un doble entendimiento en esta investigación de tanto Tijuana como del Drag desde un horizonte de posibilidad y

---

<sup>24</sup> Nótese cómo desde el título de la obra de Anzaldúa existe inclusive la condición transfronteriza del lenguaje.

resistencia. Desde esta posición, entonces, se abre la posibilidad de posicionar al Drag de Tijuana en una condición teórica de producción cultural relevante.

En un sentido queer, las ideas de Iglesias Prieto sobre Tijuana se refuerzan con la posibilidad que identificó Hija de Perra para una “teoría maricona” (2014, p. 7) situada, en oposición a la insuficiencia que la visión eurocéntrica sintetiza con el término “queer”, que realce las complejidades de su emplazamiento; es decir, en lugar de un concepto implantado y neutralizado. Reflexionó sobre el continuo *tránsito* identitario, algo que Colebrook (2011) identificó como *devenir queer*. Cabe destacar que en la interacción entre México y Estados Unidos existe un intercambio lingüístico situado de manera característica en su frontera, por lo cual, no necesariamente se posicionan los términos en inglés como algo implantado, sino como algo propio de su dinámica. El uso indistinto de queer o marica implican por tanto síntomas de este intercambio. Ante ello, Fiss (2009) ya había señalado lo artificial de la noción “autenticidad cultural”.

Por su parte, Soto (2010) comentó de la obra de Sutherland, *Nación Marica* (2009) que:

[A]l ser la voz ‘Marica’ la única coordenada de orientación, esta Nación sin-estado nos ubica en una deslocalización específica. En este caso, hablada en primera persona, desde un “yo” que transita hacia lo colectivo, entendido en cuanto aquello que se comprende como multitudinario de las minorías [...] la exclusión familiar, barrial, escolar y laboral de personas y grupos que se alejan de una única normativización del deseo (párr. 3).

Esto lleva a preguntarse cuáles son las categorías que emanan del Drag performance en el contexto transfronterizo, más allá de lo geográfico y de lo identitario, y si posibilita liberarse: “de una localización específica y de demandas a partir de identidades fijas o anhelos de pertenencia a una territorialidad” (Soto, 2010, párr. 7).

En un sentido historiográfico y queer, se propone el entendimiento se posiciona el Drag de Tijuana empezando con el trabajo de Jesse Anguiano (2019) que, en su tesis doctoral *Represión y Resistencia: Una Historia Social del Movimiento Social Gay de Tijuana, México 1980-1993* [título traducido], presentó a Tijuana “como metrópolis esta ciudad fronteriza provee contexto para explicar el estratos de inequidad grupal respecto a orientación sexual” [cita textual traducida] (p.6) donde se encuentra un sentido de libertad que no se suele encontrar en otros lados y que del mismo modo permiten la movilización colectiva. Lo mismo es reconocido por Alexandra R. De Ruiz (2023) a través de su vivencia trans en la década de los setentas como una mujer *translatina, transgresora y atrediva*: reconoció en su

obra las formas de solidaridad que encontró en la comunidad trans de Tijuana como en ningún otro lugar.

Para realizar un análisis del movimiento histórico del Drag de Tijuana, se presenta el trabajo de Anguiano (2019) sobre la caracterización del movimiento de la diversidad sexual, desde dimensiones política, espacial e institucional. Lo consideró como una respuesta ante “la ascensión del poder del partido político conservador PAN (Partido de Acción Nacional) en Baja California en 1989” (p. iv) *[cita textual traducida]*. Emplazó temporalmente el surgimiento de su dinámica en el primer cuadro de la ciudad con la creación del parque Teniente Guerrero en 1924 como un sitio de *cruising*<sup>25</sup>; en 1978 la apertura del *Emilio's Cafe Cantante*, un sitio que sirvió para la convivencia y discusión del movimiento, y en 1980 la creación del corredor comercial Santa Cecilia —que desemboca en la Avenida Revolución—, en donde en 1986 *El Ranchero Bar* abrió sus puertas como el primer bar gay. Este emplazamiento presenta una dimensión geopolítica, ya que a su vez funciona como conexión con los cruces peatonales a Estados Unidos y por el cual transitan turistas que llegan a esta zona en búsqueda de entretenimiento nocturno.

En cuanto a la institucionalización del movimiento sexual, Anguiano (2019) identificó la creación de la revista *¡Y qué!* en 1983, así como el establecimiento de la *Organización SIDA Tijuana (OST)* en 1984 como los primeros esfuerzos, que se consolidarían en 2011 con la formación de la *Comunidad Cultural de Tijuana LGBTI, A.C.* (COCUT). Sin embargo, conviene resaltar que el autor no consideró al Drag como parte relevante en la historia y lo tipifica como un movimiento de hombres homosexuales —*gay men*. Aún así, distinguió la categoría *vestidas*<sup>26</sup> —demarcada en español— y *travesti* —demarcada en inglés *transvestite*.

En contraste, Martín González (2023; 2024) posteriormente reconoció en la historia de Tijuana la práctica Drag con la identificación de *La Casa Real Imperial de Tijuana* como el inicio de su articulación en esta ciudad a partir de 1982, que dio origen al surgimiento de otras Casas locales. Factores relevantes en su análisis incluyen la *interacción binacional Tijuana-San Diego* y sus tensiones en tanto a su consolidación y reconocimiento del lado mexicano. Categorizó al Drag como una plataforma para resolver problemáticas de la comunidad y hacer crítica con un sentido político, asociado con la aparición del *Frente*

---

<sup>25</sup> Se propone considerar para efectos de esta investigación al *cruising* como una práctica de resistencia a las políticas normalizadoras de la sexualidad.

<sup>26</sup> Desde su obra, Anguiano (2019) emplea el término “vestidas” para aludir a la forma peyorativa en la que se identificaba y englobaba tanto al Drag, el transformismo, la comunidad de travestis y la comunidad trans.

*Homosexual de Acción Revolucionaria* en 1978 (González, 2021), un movimiento político en el centro del país que incorporó a las *vestidas*.

Este recorrido denota tanto las controversias categóricas como la *flexibilidad interpretativa* (Pinch y Bijker, 2008) frente al sobre el entendimiento del Drag de manera histórica y situada, por lo cual es valioso para esta investigación reconocer la *dimensión conceptual* del Drag en tanto a su polisemia porque devela una lucha por su definición y demarcación para apartarse de una práctica de “hombres gay” para abrazar a otras identidades relacionadas con las experiencias *trans*, *queer*, o *mariconas*. Esto es observable en el contraste de la investigación de Anguiano que reconoce la categoría “vestida” como parte de la historia gay, mientras que González la incluyó como parte de la historia del Drag. Otros conceptos articulados al Drag ofrecen esta flexibilidad, como el término “Casa” o “Court” para aludir tanto a “familias” como a “realeza”.

Desde una perspectiva más vertical y contemporánea, Mogannam y Quintanilla (2020) en *Las Fronteras Son Obsoletas Parte II [título traducido]* identifican el Enclave Rabia Caracol como un lugar en el que talleres, eventos, y organizaciones como “Comida no Bombas” existen para dar bienvenida a migrantes. Se volvió uno de los centros para asesoría legal gratuita y atención médica, así como para recolectar y brindar ropa a quien lo necesite. Del mismo modo, según los autores, ha auspiciado programas con enfoques artísticos, políticos y culturales. Adicional a su trabajo enfocado a las poblaciones migrantes, el Enclave se ha organizado por diversos colectivos LGBT+ (Cadena et al., 2020), lo cual es observable en su manifiesto:

Y ¿qué es Enclave Caracol? Un rinconcito para todas, todxs y todos que intenta ser seguro y apacible, donde no nos gustan las formas racistas, clasistas, capacitistas, machistas, lesbofóbicas, transfóbicas, homofóbicas, sexistas [...] Nos encontramos a unas cuantas cuadras de las principales garitas o puertos de entrada a Estados Unidos. Donde usamos este rinconcito a manera de que si fuiste deportadx [sic] por la migra puedes venir a echar una llamada y avisar a tus familiares, amigxs [sic] o enemigxs [sic] que "estás con bien". Donde puedes venir a orinar o defecar aunque no tengas dinero para hacerlo, ya que de hacerlo en la calle (más allá de la moral del buen ciudadano) implicaría ser apaleadx [sic] y detenidx [sic] por los cuidadores del estado y las empresas (aparato policial) y luego llevadx [sic] y secuestradx [sic] a sus estaciones [...] ¿Qué si hacemos? Nos organizamos o tratamos de hacerlo de forma horizontal entre morras y cuerpos feminizados, nos organizamos de esa manera pero el espacio es mixto (Enclave Rabia Caracol, 2022).

En este sentido, es observable el aspecto híbrido que disloca el estereotipo de identidades “puras” o separadas: cuerpos que migran y cuerpos feminizados, lo cual alude a la teorización de Preciado sobre multitudes queer (2003) y sobre los comentarios de Valencia (2014) sobre la materialización performativa de *resistir*. En un sentido identitario, Gloria Anzaldúa en *To(o) Queer the Writer—Loca, escritora y chicana* (1991) hizo hincapié en las categorías locales para entender la complejidad de la persona. Del mismo modo, Arboleda (2010) se preguntó cómo nombrar las transgresiones de la disidencia sexogenérica en América Latina si las categorías externas no corresponden, al menos del todo. Monroy analizó la problematización al señalar la imposibilidad de yuxtaponer que proviene del Norte Global al Sur Global, algo que Young (2020) llamó *incommensurabilidad categórica* para criticar las tendencias de las teorías políticas en la simplificación de las identidades y experiencias en categorías únicas frente al valor de los contextos específicos.

Como ejemplo, el trabajo de Anzaldúa (en Barnard, 1997) separó la noción “lesbiana” que entiende como *blanca*<sup>27</sup>, dando posibilidad a otras categorías como “tejana tortillera” o “puta mala” (pp. 249-250), identificándolas como connotaciones *queer*. En este sentido, se propone la posibilidad de un emplazamiento transfronterizo del Drag de Tijuana como desbordante en su sentido geográfico, incidente en el identitario e ideológico para visibilizar a las identidades queer no-blancas desde una postura que apunta a lo antirracista; de manera situada y al mismo tiempo desterritorializada para alejarse de los conceptos dominantes que describen a la disidencia. Esta tensión entre lo situado y desterritorializado es precisamente productiva para pensar los modos en que ciertas prácticas, saberes o normatividades —como la heterosexualidad— se constituyen desde una localización específica, pero logran expandirse más allá de ese lugar. En este sentido, lo situado remite a una ubicación histórica, política y geográfica concreta desde donde se producen ciertos saberes o prácticas (Haraway, 1988), mientras que lo desterritorializado alude al proceso mediante el cual esas prácticas se desplazan, circulan y se replican, borrando sus orígenes y operando como si fueran universales. Así, la heterosexualidad puede entenderse como una norma situada en matrices coloniales, patriarcales y blancas, que se desterritorializa al naturalizarse como horizonte de inteligibilidad global. En un modo opuesto, en el contexto transfronterizo, ciertas identidades que han sido históricamente puestas al margen pueden a través del Drag, como una práctica desterritorializada, apuntar hacia lo global: no en el

---

<sup>27</sup> En su sentido euro y anglocentrista.

sentido del borramiento de saberes locales como lo que sucede con la heteronorma; sino para proyectar lo que ha sido invisibilizado.

Sin embargo, el análisis de Domínguez-Ruvalcaba (2007) respecto a las masculinidades en México, se devela una controversia a través de la caracterización del concepto *mayate*. Este coloquialismo mexicano es un ejemplo que alude a quien se resiste en identificarse como homosexual a pesar de sus prácticas, lo cual expandió las posibilidades analíticas de lo queer para cuestionar sobre el sentido emancipador de los conceptos situados. Otro ejemplo, en un sentido positivo se da con la evolución de la noción de *Jotx*, término que inicialmente aludió a la comunidad homosexual en México peyorativamente<sup>28</sup> y que en la actualidad sirve como un posicionamiento desde connotaciones de clase, etnicidad y resistencia (Monroy, 2020). Estos conceptos son un ejemplo que describe el espectro reproducción-resistencia, que ya se había presentado previamente para caracterizar al Drag. Puede pensarse del Diseño inclusive lo mismo: no siempre debe ser visto como emancipador, ya que se corre el riesgo de asumir el rol del *blanco salvador*<sup>29</sup> (Cole, 2012), sino como una posibilidad para emanciparse si su proyectualidad es situada.

En este sentido, se presenta el trabajo de Susana Vargas (2014) *Saliendo del closet en México: ¿Queer, gay o maricón?* en el que con su pregunta develó la incommensurabilidad conceptual de lo queer para justificar el análisis del contexto mexicano desde un punto de vista de clase:

Un sujeto gay en México no es el maricón, el joto, la jota o incluso el puto de ambiente, lo cual no quiere decir que no haya gays en el país, sino que estos términos han tenido historias y geografías particulares. El acto performativo de salir del closet en México es diferente al de Estados Unidos, ya que la enunciación “soy gay” solo la pueden asumir quienes tienen el poder de la movilidad y el capital cultural, los más blancos de las clases media y alta, mientras que la enunciación “soy maricón”, “soy puto”, “soy travesti”, o “soy de ambiente” está reservada a los de clases media baja y baja, frecuentemente con tonalidades de piel oscuras. (p.160)

La revisión del emplazamiento del Drag en Tijuana lleva a fijar la atención en los conceptos que produce de manera situada desde un sentido proyectual, intencionado y por tanto (micro)político (Valencia, 2014) para describir sujetos fuera del mandato moderno-

---

<sup>28</sup> Véase el baile de los 41, evento que devino en el encarcelamiento de la comunidad de la disidencia sexual en las celdas “J”.

<sup>29</sup> Desde la perspectiva de Cole (2012) el concepto hace alusión a la importancia hueca de la filantropía blanca que radica en “sentirse bien” desde una posición de privilegio, más que generar un impacto positivo en las sociedades oprimidas.

heterosexual, y que abre la posibilidad de un *trans-Diseño* o *Diseño queer*, lo que inclusive podría rebasar el espectro diseño heterosexual-homosexual, reproductor-resistente, opresor-emancipador. En este sentido, el interés sobre la configuración de categorías situadas y al mismo tiempo desterritorializadas se coloca en esta investigación sobre la construcción de la *persona Drag* en Tijuana, que abre una posibilidad de examinar una herramienta propia del Diseño para habilitar el surgimiento de un sujeto queer. Es importante insistir que la existencia de los sujetos queer no se ve reducida en esta propuesta en tanto a su producción exclusiva dentro del proyecto. Más bien, se posiciona como un potenciador intencionado y político que impacta de manera directa sobre la materialidad, teniendo como centro al cuerpo.

Ante ello, es importante centrar para esta investigación lo que se considera el sitio más reducido de la producción de la identidad sobre la que opera la transfrontera: el cuerpo; el cual ya se había discutido en este trabajo como parte de un proyecto de salud, bienestar, rechazable dentro del campo del Diseño. Se retoma así mismo el trabajo de Shilling, *El cuerpo y la teoría social* (2012) [título traducido], sobre su genealogía:

Los escritos de Bourdieu sobre el cuerpo, por cierto, se desarrollaron desde una preocupación marxista sobre la clase social y la reproducción social, un interés durkheimiano en las funciones sociales y cognitivas de ‘representaciones colectivas’ y ‘clasificaciones primitivas’, y un enfoque weberiano en los estilos de vida particulares y sus atribuciones de honor o deshonor que definen los status de los grupos (p. 10) [cita textual traducida].

Shilling (2012) observó al cuerpo en tanto que engrana las identidades de las personas a los valores sociales atribuidos a sus características físicas, pero que también lidian con temas como el gusto, disposiciones y la relación entre la socialización encarnada y los valores culturales y creencias. Del mismo modo, señaló en el trabajo de Norbert Elias (1991): “nos muestra que los cuerpos se han vuelto incrementalmente individualizados y cómo sirven para separarnos de los demás” (p. 14). Asimismo, identificó en el trabajo de Goffman (1959), el emplazamiento del cuerpo en un centros analíticos del “orden de la interacción” y los sistemas disciplinarios. Una salida frente al aspecto disciplinario que rescata de los trabajos de Foucault es el entendimiento que propone Bourdieu del cuerpo como un capital físico y simbólico que puede ser manipulado desde el agenciamiento que parte en el discurso.

De esta revisión se vuelve central, el entendimiento del cuerpo como parte tanto de los procesos de representación colectiva de la identidad como de materialización del pensamiento social. Todo ello para posicionar a la persona como herramienta proyectual que

toma al cuerpo como insumo y al mismo tiempo rompe sus fronteras para dar forma a sujetos sociales. Es el cuerpo un espacio que, si bien se encuentra configurado y limitado por las fronteras de su contexto, que lo contiene, retiene, vigila y limita; no está anclado en la geografía, por lo cual puede desterritorializar nociones hacia la emancipación social que pretende el Diseño.

#### **2.4. Hacia el proyecto performativo: la *persona queer* en el Diseño**

Como se ha revisado, el Diseño ha presentado dificultades onto-epistemológicas frente a la universalización de sus categorías desde un sentido ahistórico, lo cual impide problematizar sujetos fuera del modelo heterosexual. Es conveniente, por tanto, hacer notar el sentido constructivista de las nociones *usuario*, así como *sistema ergonómico* desde una postura que niega su *naturalidad*: que son hechos dados, esperando a ser observados, definidos y medidos. Por el contrario, es necesario asumir la postura de que dichas categorías son construidas y quizá insuficientes para complejizar las experiencias que radican en la alteridad. Esta postura no invita a desechar toda la estructura de creencias de las que se fundamenta el Diseño y la Ergonomía, sino recuperar las que se consideran centrales: emancipación social desde la materialización. Se toma, en esta línea, al diseño de persona como un acto proyectual con sentido político que debe suceder de manera participativa y situada.

Para superar estas dificultades, es conveniente considerar de manera analítica la representación —y construcción— del cuerpo en tanto a su subjetividad como parte de la *Metodología de la Proyectación* a la que aludió Bonsiepe, la cual se articula asimismo con la *Metodología del Diseño Centrado en el Usuario*, y parte de la construcción de un sistema ergonómico. Esto mediante la producción de categorías del lenguaje que fungen a su vez como tecnologías que inciden sobre la realidad, por lo cual se presenta una revisión del *pensamiento estructuralista y postestructuralista* desde un sentido lingüístico y *queer*. Esto es, comenzar por la relevancia de las palabras desde que, un sentido filosófico, configuran conceptos desde los cuales se entiende al mundo; para posteriormente problematizarlas desde la identidad.

La propuesta de Austin en *Enunciados Performativos* (1961) reconoció la potencia del cambio social que radica en las palabras y desde el acto de nombrar las cosas. En este mismo sentido, Norman Fairclough (1989) abordó la relación entre el lenguaje y el poder

enmarcado en la crítica del discurso. El lenguaje, no solo refleja el poder sino que lo construye y lo mantiene desde sus prácticas tanto en lo cotidiano como en lo institucional que contribuye a la reproducción de estructuras sociales. Esta postura deriva de la postura marxista de Volóshinov (1929) que atrincherá el lenguaje en el marco del materialismo histórico. Desde su pensamiento, el lenguaje no es neutral, sino un campo de lucha ideológica, que se configura en conceptos, enunciados y temas con significados enraizados en el contexto y por tanto inestables —piénsese en cómo las comunidades disidentes se han apropiado de categorías peyorativas como *vestidas* o *jotxs*.

Berger y Luckmann, por su parte, en *La construcción social de la realidad* (1966), identificaron en las experiencias cotidianas procesos dialécticos de objetivación, externalización e internalización. En este sentido, lo dialéctico consiste en que lo “objetivo” o lo “*observable*<sup>30</sup>” —lo que las personas hacen o dicen— da cuenta de las subjetividades de los sujetos y que al mismo tiempo influye la aprehensión de acontecimientos y la atribución de significados. Nótese la atención que los autores prestan a las palabras en relación con las acciones y formas de observar; para dirigir la atención hacia las formas de pensar y hacer desde el Diseño. En esta misma línea, el concepto de los autores pertinente de la socialización, la *alternación*, explica la forma en que los significantes mediatizan el mundo para el sujeto y le ayudan a identificarse dentro de una sociedad. De esto se puede aludir al rol de las palabras en el acceso a las cosas. Puede pensarse la manera en la que la visión funcionalista en el Diseño —por ejemplo, las tipologías— sesga el sentido de las cosas.

Rebasando el sentido lingüístico, Goodman con *Formas de Hacer Mundos* (1978) incluyó otras formas representativas más allá del lenguaje verbal —piénsese en el lenguaje proyectual que propone el Diseño— en su incidencia en la generación de múltiples realidades; y Hacking, con *¿La construcción social de qué?* (1999) reconoció la contingencia histórico-social de los conceptos como construcciones sociales desde la noción de *matrices*, o el conjunto de estructuras entre normativas, prácticas, objetos, y otros elementos que configuran los significados. Conviene retomar entonces el ejemplo de los conceptos *mueble utilitario*, o *casa de interés social* como una construcciones históricas que configuran la noción de *hombre moderno* más allá de una mera tipología.

---

<sup>30</sup> Se emplean las comillas y las cursivas para denotar el foco crítico en el que se cuestiona la realidad y el modo de observarla como una construcción.

Respecto al pensamiento postestructuralista situado en la producción del género, se considera a Deleuze y Guattari que acuñaron la noción “*devenir-mujer*” (1980) desde un sentido transformativo que desestabiliza el entendimiento de las identidades como fijas. De Lauretis (1987), por su parte, vinculó este proceso de una manera material, a través de mecanismos sociales a los que llamó *Tecnologías del Género* en la producción de subjetividades. Butler más tarde lo contextualizó en un sentido de negociación o disputa que se traduce en *actos performativos* (1988) desde una dimensión fenomenológica. Haraway, en un sentido de hibridación, en *Un Manifiesto para Cyborgs* (1985) propuso el borramiento de fronteras entre la *máquina* y la *identidad* con el concepto *cyborg*: incorporaciones de conectividad y fluidez de fronteras identitarias (p. 192).

Posterior a Haraway, Monique Wittig criticó la construcción de identidades desde categorías hegemónicas enraizadas en el lenguaje articulado desde un *Pensamiento Heterosexual* (1992), que al mismo tiempo establece un régimen político que jerarquiza a las personas. Frente a ello, propuso abolir las categorías existentes que verticalizan las relaciones sociales y abrirse a la posibilidad de formas otras desde nuevas enunciaciones. Braidotti en *Sujetos Nómadas: Encarnación y diferencia sexual en la teoría feminista contemporánea* (1994) cuestionó las nociones fijas de la identidad proponiendo a la *subjetividad* como un proceso continuo para devenir (*becoming*), influido por fuerzas sociales, culturales e históricas. Señaló por tanto, la necesidad de nuevas categorías de subjetividad frente a la muerte del *sujeto unitario autónomo*, siempre conceptualizado masculino (Grenz, 2015, párr. 2). Si se retoma el ejemplo que presentó Sicerone (2020) sobre “máquinas heterosexuales” se puede observar en el Diseño su potencia tecnológica de producción de la identidad sexual, lo cual brinda un giro a la manera de entender a los sujetos en el proceso de proyectual y derrumba el mandato del “estándar” dentro de su dimensión procesual. Del mismo modo, abre la posibilidad de comprender al Drag performance como un acto proyectual en sí mismo.

Frente a la subjetividad, Scott (1991) en la *Evidencia de la experiencia [cita textual traducida]* ya había hecho una crítica desde una visión feminista y postestructuralista a la noción de la experiencia como una muestra irrefutable de la verdad, ya que se encuentra mediada por estructuras discursivas, contextos históricos y relaciones de poder. La experiencia en sí misma, bajo los ojos de Scott, no considera analíticamente su contexto. Por tanto, identificó el riesgo de legitimar sesgos y de naturalizar identidades a través de historias singularizadas. Señaló el rol del lenguaje como articulador de la experiencia. Esto

es, que no preexiste antes del lenguaje y es a través de las palabras que se configura. Esto lleva a pensar sobre la importancia de las categorías situadas o que circulan en los grupos sociales como elementos relevantes que develan atributos del contexto en el que surge la experiencia. Piénsese entonces la tensión que imponen las tipologías proyectuales sobre la experiencia situada.

Sicerone (2020) señaló en el trabajo de Preciado su posicionamiento aludiendo a la genealogía como “como [una] herramienta metodológica que permitiría no trazar una línea histórica de la conformación de conceptos, categorías, sujetos, subjetividad, etc., sino más bien buscar las condiciones de posibilidad en su desarrollo material” (párr. 8). Este posicionamiento devela un interés que rebasa la dimensión histórica y que puede dialogar con la proyección de futuros que plantea el pensamiento del Diseño. En este sentido, se considera el posicionamiento de Wittig (2016) respecto a la potencia en reorganizar la realidad a través de la enunciación a partir de la primera persona del singular *yo*, que resulta de una reflexión que apunta a la necesidad de visibilizar las experiencias situadas desde la voz propia; oponiéndose al discurso científico tradicional que busca homologar y pretende instaurar la idea de una perspectiva “neutral”. La visión post-estructuralista propone, por tanto, la cualidad fluida de las identidades opuesta a la visión estructuralista de lo fijo. Del mismo modo, se propone como parte de los elementos de análisis la interacción entre las estructuras de poder y el agenciamiento; así como el cuerpo como un sitio para devenir con una capacidad de responder. También es importante retomar en el Diseño la negación histórica sobre valorar el acto de proyectar para uno mismo, por considerarse poco elegante o trascendente; para abrir la posibilidad analítica de *proyectar-se* que se identifica en el Drag performance.

En una visión paralela más cercana al Diseño, Danto, para criticar el arte como relato único de la *verdad*, estableció que “el núcleo de toda operación [...] está situado en el proceso de manipulación significativa de los materiales culturales” (citado de Lubo, 2021 sobre Danto, 1964) en donde ni siquiera es necesario que exista un objeto. En un sentido proyectual, Corona-Martínez estableció que: “el diseñador *inventa* el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión” [*el énfasis es propio*] (1990, p. 10). Tanto Danto como Corona-Martínez aludieron a la relevancia de los procesos que anteceden al objeto material. En este aspecto no interesa, por conseciente, la acción directa sobre lo material, sino los procesos de *reflexividad* sobre sí mismo y desde una dimensión interpretativa.

En este sentido, conviene recuperar el rol de la reflexividad que desde el entendimiento de Giddens (1984) como la conciencia de sí mismo —*self-awareness*— a través del posicionamiento social. Este posicionamiento ya había sido enunciado por Maldonado como misión del Diseño, entendiendo al diseñador como un “artista constructivo y militante político” (1977, p. 37): “el proyectista, aun trabajando para la industria, ha de continuar asumiendo sus responsabilidades frente a la sociedad. En ninguna circunstancia sus obligaciones para con la industria podrán anteponerse a sus obligaciones con la sociedad” (p. 70). Si se toma en cuenta a la persona como la unidad social, se puede entonces señalar que la mayor obligación del Diseño tendría que estar en el cuidado de uno mismo, su preservación y subsistencia; tal y como se ha identificado en el Drag performance.

Yagou (2005), coincidiendo con el pensamiento de Danto, mencionó que diseñar no necesariamente tiene que ver con especificar las atribuciones formales de un artefacto, sino en expresar su contenido cultural (pp.53-54). Resulta relevante el entendimiento de Buchanan (1992) frente a la posibilidad de un *cuasi-sujeto* (p. 16), es decir, un sujeto indeterminado esperando ser específico y concreto, que plantea problemas, pero que su abordaje no tiene que ver con “soluciones” sino modificaciones en los “estados del sistema”. Esta noción dialoga muy bien con el sentido proyectual del objeto y posiciona al devenir identitario en un marco operativo del Diseño. Findeli (2001), por su parte, abogó por el desplazamiento del foco analítico de los artefactos materiales en favor de los actores, aludiendo al desvanecimiento del producto físico como objeto del Diseño. Piénsese entonces la proyección del mundo y sus habitantes como un cuasi-objeto del Diseño: situaciones hipotéticas que, más que meras hipótesis, permiten imaginar —y por tanto construir— mundos otros, tal como las críticas que se posicionan en el Drag performance.

Frente a ello, Goffman (1959) en su obra *La presentación de la persona en la vida cotidiana* ya había acuñado la metáfora de la obra teatral para entender la comunicación e interacción de la representación de la persona respecto a lo cotidiano y las normas sociales. Este diálogo entre representación e incorporación resulta pertinente para entender el Drag como una teatralización crítica de las relaciones de género: salirse de ese papel normativo, esa asignación o esa categoría para habitar otras. Todo ello en el marco de la *performatividad*, en la potencia “que tiene el discurso para producir aquello que nombra” (Butler, 2002, p. 316)

La performatividad, en este sentido, presenta debates connotativos dependiendo del campo desde el cual se discute, ya sea privilegiando la representación o la materialidad; lo

cual es de interés en el campo de Diseño, o que abarca un proceso o un resultado. En el campo de la Ergonomía, por una parte, Hollnagel (1997) la asoció con el desempeño de las personas y su interacción con el sistema; posicionando a la modelación del usuario como un componente primordial. Este proceso surge de la correspondencia entre dos partes: el entendimiento y suposiciones de quien diseña respecto para quién está diseñando; así como la propia conceptualización de las personas sobre sus propias actividades. Por su parte, Durso y Nickerson señalaron en la dimensión cognitiva en este proceso como la *conciencia sobre la situación*, es decir, la comprensión de un contexto dinámico para explicar cómo se entiende el texto (Durso & Nickerson, 2007, p. 163); lo cual dialoga muy bien con la noción de subjetividad, presentada anteriormente.

En tanto al entendimiento de la persona como un objeto del que se ocupa el Diseño, es conveniente considerar la noción de *artefacto*, explicada por Siefkes (2012) como resultado de toda actividad humana y portadores de significados, siendo el central el que apela a su *función*. Para ello, Löbach identificó tres (2001, 1976): estética, práctica y simbólica. La primera está relacionada con “el aspecto psicológico de la percepción sensorial durante el uso” [*cita textual traducida*] (p. 60); la segunda, con aspectos fisiológicos; la tercera, con las relaciones indirectas con experiencias y sensaciones ligadas a aspectos como espiritualidad, estado psíquico, intuición, estatus social, valores y normas culturales. La posibilidad de articular de manera compleja las funciones en el Diseño en tres diferentes vertientes propone la desontologización de la *tipología* como concepto ahistórico que localiza funciones en formas estandarizables, independiente de las dinámicas culturales. Por ello, es relevante retomar el trabajo de Csikszentmihalyi, *Diseño y Orden en la Vida Cotidiana* (1991), que apeló a la construcción social de valores visuales, creados por consenso social, en la que vincula las reacciones con los significados configurados en principios y elementos del Diseño.

Esta crítica devela el aspecto constructivista del significado y la subjetividad de la proyectualidad que favorece la noción *artefacto*, definido por Manzini (1992) como entidades físicas, operativas funcionales, así como medios comunicativos; “*materializaciones* de contextos culturales, formas de organización, sistemas tecnológicos y económicos, y la *voluntad* de los diseñadores” —y otros participantes— [*cita textual traducida*] (pp. 13). En esta línea productiva y material, conviene recuperar las ideas de Hacking (1999) sobre los objetos como extensiones de las ideas; para entender al Diseño como una *matriz*: “marcos sociales en las que se debaten y se enfrentan con otras ideas:

instituciones, simbologías, prácticas profesionales, infraestructuras, es decir en el plano de la *cruda materialidad*” *[el énfasis es propio]* (citado en en Becerra, 2011 párr. 5). Algo que Yagou (2005) llamaría en la historia del Diseño como “historia de las ideas y por tanto, de la cultura” (p. 54). Es por ello que se observa en el Drag performance una posibilidad proyectual de manipulación de materiales histórico-culturales que tienen que ver con las representaciones del género para la emergencia de sujetos otros; fuera de las *tipologías* hegemónicas hombre-mujer. Piénsese también como una forma de historia de las ideas queer.

Sin embargo, conviene cuestionar desde la perspectiva de Pinch y Bjker (1987) la contingencia de esta historia como una lucha de poder en la que se garantiza la persistencia de las ideas dominantes. Esto desde una dimensión sociológica del *objeto* como terreno en disputa; los autores identificaron los artefactos como posibilitadores de tanto problemas como soluciones desde el punto de vista que diferentes grupos sociales inciden en la manera en la que se materializan y persisten. Esto desde una *flexibilidad interpretativa* en tanto al “modo en que la gente piensa o interpreta los artefactos [y al] modo en que los artefactos son diseñados [, es decir,] no existe el *mejor modo* para diseñar un artefacto” *[el énfasis es propio]* (p. 5). Este planteamiento incluye *mecanismos de clausura* en la que los problemas dejan de ser relevantes o se redefinen para dar paso a la “innovación” lo cual brinda un sentido sobre la construcción social de la evolución tecnológica. Por tanto, resulta de interés la interpretación proyectual del Drag performance en su dimensión interpretativa del género; posicionando la negociación de sus significados sobre los resultados materiales.

En un sentido procesual, la materialización de los significados fue entendida por Danto (2005, p.198) con la noción de *encarnación* en el objeto material que le transporta. Beauvoir (1949) lo trasladó al cuerpo desde el entendimiento del género como construcción social y desde un sentido de negociación. Este traslado del foco analítico de lo identitario a lo material permite el entendimiento de los hechos o artefactos como construcciones mediadas desde disputas sociales, en las que el pensamiento dominante se extiende al terreno de los cuerpos y los objetos, invisibilizando las identidades disidentes. Por ello, es conveniente retomar la preocupación de Hollnagel (1997) frente a la modelación del usuario ligada al entendimiento de a quiénes se representa y en qué contextos. En otras palabras, considerar al mismo tiempo las categorías y su emergencia o contexto. Si el cuerpo —en tanto objeto— es una extensión de la subjetividad —en tanto idea—, es posible aludir a la

persona como un artefacto que hibrida al sujeto y objeto en un horizonte de posibilidad entre el ser y devenir.

Una posibilidad teórica para el entendimiento de las relaciones entre el proceso y resultado en la configuración de identidades, dentro del proceso de Diseño; se abre con el entendimiento de la cualidad híbrida del *artefacto* como una doble articulación: (cuasi)sujeto-objeto y ser-devenir desde un sentido proyectual. En este sentido, Haraway (1985), desde los estudios de género propuso la noción de *cyborg* como un entendimiento del borramiento de las barreras de lo *natural* y lo *artificial*; entre las personas y las máquinas. El *cyborg* de Haraway, así como el *yo ficcionalizado* de Guerrero (2018), puede dialogar con el entendimiento de Terry et al. en el campo del Diseño: una “*interfaz* humano-máquina [que] se encuentra involucrada en configurar, efectuar, mediar e *incorporar* relaciones sociales” [cita textual traducida; el énfasis es propio] (1997, pp. 4). Buchanan (2008) enmarcó esta relación en la forma en la que los humanos se relacionan con otros a través de la influencia mediadora de los productos, en la que pueden ser *algo más* que objeto físico, como una experiencia.

Ullmer e Ishii (2000) ya habían definido a la *interfaz* como *representaciones* que facilitan la interacción humana, en donde las *tangibles* borran la barrera entre los sistemas (p. 915) Ante ello, Marcus (2002) discutió su definición como un elemento que puede tener una connotación *herramental* o *comunicativa* en las cuales la interacción entre elementos toma lugar. Esto es importante para reconocer la dimensión física y discursiva de la *interfaz*, el *cyborg* y la *persona*. Rizopoulos y Charitos (2011) distinguieron después la característica *transmaterial*<sup>31</sup> —que rebasa lo material— en el entendimiento de las interfaces, y su intervención en los comportamientos sociales en tanto aspectos verbales y no verbales. Este entendimiento devela características performativas del Diseño que dialogan con el entendimiento del Drag performance, articulado al concepto definido previamente de *transfrontera*.

Brischetto (2020) por su parte, entendió a la *interfaz* como el intermediario físico y cognitivo para controlar dispositivos (p. 340), donde muestra las funciones invisibles. Dentro del campo del Diseño de Servicios incluyó a las *personas*, como una posible interfaz, lo cual refuerza el compromiso disciplinar en tanto su entendimiento desde una dimensión interaccionista. En este sentido, la incorporación de la *interfaz* como centro analítico dentro

---

<sup>31</sup> Nótese la persistencia del prefijo -trans.

del campo de la Ergonomía en Diseño fue señalada por Bagnara (2020): “foco prevaleciente de la Ergonomía está en la *interacción* entre el *hombre* y el elemento inteligente de la máquina [...] -su interfaz-” [cita textual traducida; el énfasis es propio] (p. vi). Resulta interesante la genealogía que hicieron anteriormente Osiurak et al. (2017) en la que entendieron a las interfaces tangibles como *puntos de contacto* entre cuerpo y herramienta, o herramienta y objeto. Hacen una revisión de la genealogía del *affordance* como: *oportunidades de acción* que presenta la interfaz; *conocimiento semántico*; vínculo entre el *conocimiento visual y motriz*; y conocimiento sensorimotor. Piénsese entonces en los conocimientos sobre el género que están embebidos en las cosas para estructurar comportamientos sociales.

Por ello, se retoma a Kitzie (2019), que entendió estas oportunidades desde un sentido *queer* en el diseño de personajes como un posibilitador de identidades como *queer affordances*, u *ofrecimientos queer*; partiendo de la definición de Gibson (1979), como un “concepto procesual para entender la relación recursiva entre individuos y tecnologías” (p. 1). En este caso, el *queer affordance* permite acceder tanto a dimensiones identitarias como temas socioculturales inherentes en el uso de figuras narrativas con las que se puede interactuar. Kitzie propone, por tanto, su entendimiento como *mediación* de las interrelaciones sociales; una forma de resistencia de las poblaciones LGBTQ+ a las normas. Al mismo tiempo, reconoció limitantes materiales en tanto a la expresividad identitaria que ofrecen estas tecnologías.

Esto se articula con la definición de los procesos cognitivos que ya había explorado, Norman (1993; 2004) conceptualizando a los *artefactos cognitivos* como objetos que expanden las capacidades perceptivas, a lo que denominó *cognición distribuida*. Sin embargo, varios autores han cuestionado la forma en la que esto se puede observar. Djajadiningrat et al. (2002), en su trabajo *¿Pero cómo, Donald, dinos cómo? [cita textual traducida]*, señalaron la necesidad de atender en el campo del Diseño Industrial y Diseño de Interacciones el proceso de la creación de significado para interfaces tangibles.

Pow et al. (2014) sumaron a este entendimiento con la noción de *cognición embebida*, la forma en la que se usa el cuerpo en procesos cognitivos, como los dedos para contar; y a la *cognición incorporada* como a las experiencias previas que dan paso a la simbolización. Es importante puntualizar en el trabajo de Ruiz et al. (2021) la explicación de la interacción como un *diálogo natural*, para lo cual, desde esta investigación se asume la postura “artificial” de la construcción de lo natural y se propone en su lugar su

entendimiento como “diálogo normalizado”. Esto, tomando en consideración el ensayo de Haraway, *Conocimientos Situados: La Pregunta de la Ciencia en el Feminismo y el Privilegio de la Perspectiva Parcial* (1988) en la que apeló a la producción y reproducción del conocimiento frente a las tecnologías de la escritura y visualización dentro la ciencia, reconociendo al *cuerpo* como un objeto de conocimiento y un nodo “material-semiótico generativo” (p. 595), así como sitio de reproducción en donde su frontera tiene relevancia analítica dentro de las prácticas sociales. Por tanto, la noción de “lo natural” deviene de procesos que se construyen desde la corporalidad desde una dimensión fenomenológica, constructivista e interaccionista. Klemmer et al. señalaron en *Cómo importan los cuerpos* (2006) que parte del razonamiento y desarrollo cognitivo se encuentra vinculado a capacidades corporales, esto es, que el cuerpo juega un rol significativo en la forma en la que se piensa.

Todo ello fortalece por tanto el entendimiento de la interacción como un “diálogo normalizado” o “diálogo común”. Por ello, se considera relevante retomar las consideraciones de Kitzie (2019) frente al cuerpo como affordance que media ese diálogo, en lugar de su visión determinista. Preciado (2011) extendió el rol del cuerpo frente a la interacción con lo material con la noción de *prótesis*, es decir, formas de sensibilidad que permiten una experiencia, que puede ser colectiva, en este sentido “La televisión es una prótesis del ojo y del oído que permite a un número indefinido de espectadores compartir una experiencia al mismo tiempo comunitaria y desencarnada” (2016, párr. 16). Nótese las dos dimensiones de la experiencia en tanto un proceso perceptivo-cognitivo y un proceso corporal —o inclusive extracorpóreo. Estos parámetros son relevantes en el entendimiento del cuerpo y al Drag performance como una forma de sensibilidad proyectual sobre las categorías de género desde un sentido interaccionista. Es importante recalcar la connotación en inglés de la palabra *embodiment*, la cual alude tanto a la *encarnación* como a la *materialización*. Esto es, volverse cuerpo o volverse objeto, lo cual fortalece la imposibilidad de dividir o ubicar la frontera entre sujeto y objeto.

Para dar una estructura a la noción de prótesis de Preciado en un sentido interaccionista, que dialoga al mismo tiempo con el concepto interfaz y cyborg, es conveniente retomar el trabajo de Cecilia Flores sobre la *Ergonomía en Diseño* (2001) en el que denominó el *sistema ergonómico* al compuesto por el trinomio usuario-objeto-entorno. Su componente analítico central, el usuario, desglosó en factores humanos: *anatomofisiológico, antropométrico y psicológico-sociocultural*. Esta sistematización

brinda un papel protagónico a la relación material de las personas en el Diseño, que sin embargo presenta una opacidad epistemológica, que ya fue discutida desde lo que implica ser humano y menos-que-humano desde las autoras feministas.

Aún así es conveniente rescatar el trabajo de Tosi, Brischetto y Pitolesi (2020), por dar sentido a la *investigación de usuario* como una de las etapas proyectuales de la Ergonomía en Diseño, que es vista aquí como un terreno epistemológico viable frente a este problema teórico. En este sentido se recupera al *diseño de persona* desde su dimensión conceptual, identificado por Maguire, como parte de los *Métodos para apoyar el diseño centrado en el humano*<sup>32</sup> (2001). La concepción de esta categoría se atribuye a Cooper (1999, 2007), entendida como una representación del cuerpo y de la identidad en el campo del Diseño que permite ilustrar un grupo social en términos de constructos intencionados. Nielsen (1998; 2013) la describió como una técnica vinculada al *diseño de escenarios* que consiste en la descripción de un *usuario ficticio* basada en personas reales, ya sea por observación directa o por bases de datos; y un método para *sensibilizar* durante el proceso de diseño sobre un grupo poblacional. Si bien Nielsen reconoció el amplio uso de esta técnica en las investigaciones sobre usabilidad en el diseño, señaló su potencialidad de uso en todas las fases no sólo para diseñar, sino como una *herramienta de investigación aplicada*. Con ello se retoma las palabras de Guerrero (2018) con la posibilidad de posicionarse a uno mismo dentro del proceso de Diseño para brindar un sentido emancipador.

Respecto a este punto, y vinculado entonces con el *Drag performance*, Kubacak (2019) identificó el *diseño de persona* como un medio para retratar, articulando narrativas e imágenes. Por ello, Rosenfeld (2003) señaló previamente a las *personas liminales drag* como elementos que tienen la función de mitigar y contrabalancear el poder social dominante a través del espacio *liminal* entendido como un sentido político de empoderamiento, opuesto a la noción de *margin*. Relaciona *lo que es (being)* con *lo que puede ser (becoming)*<sup>33</sup> en un espacio enmarcado por la *emoción*. Dicha noción dialoga muy bien con las definiciones ya establecidas del proyecto en tanto su dimensión de posibilidad y su entendimiento de la *experiencia*.

Frente a esta revisión, se considera la posibilidad del cuerpo como artefacto *diseñable* a partir del lenguaje del Diseño como tecnología y por ello es relevante analizar sus

---

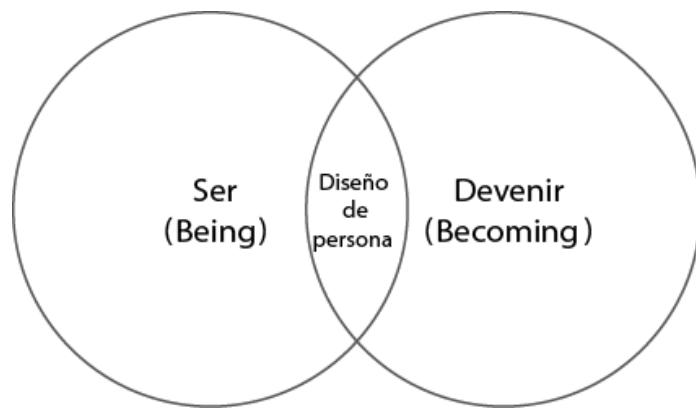
<sup>32</sup> Entiéndase a la metodología proyectual centrada en el entendimiento de las personas como objeto de estudio que requiere un abordaje teórico.

<sup>33</sup> Piénsese de la *persona* como una categoría habitable, por lo tanto, más potente que la noción *personaje*.

implicaciones conceptuales. Ante las problemáticas que presentan los conceptos históricos alusivos a la *humanidad*, se retoma la noción de *persona* por la tensión que presenta a nivel ontológico entre *lo que es* y *lo posible* a través de la dimensión proyectual (Figura 3). Conviene puntualizar de manera crítica en la que se propone la crítica de la noción de la “realidad” en el campo del Diseño en tanto a que establece un binarismo real-irreal, y que en su lugar se retoma lo propuesto desde el campo de los feminismos con el ser-devenir. La persona es posibilitada como entendimiento a través de estas revisiones como una especie de interfaz cyborg con que articula el cuerpo con prótesis identitarias u ofrecimientos *queer*.

**Figura 3**

Diseño de persona como articulación entre ser y devenir.



*Nota:* El diseño de persona, como un artefacto proyectual, opera como una interfaz o una prótesis en tanto a la articulación del ser con el devenir. Elaboración propia.

Un aspecto relevante de la *persona* como un constructo que parte de las descripciones textuales para construir un objeto que alude a un sujeto, se observa en la problemática descrita por Foucault (en Harkness, 1983): identificó la articulación de la representación plástica —que implica semejanza— y referencia lingüística —que la excluye—; así como la equivalencia entre el hecho de la semejanza y la afirmación de un lazo representativo. Esto fue expuesto en el diálogo que tuvo con René Magritte con la obra *Esto no es una pipa*, en el que se pone en crisis la episteme del arte en su sentido representativo, así como la vinculación de las palabras con las cosas (Foucault, 1990). Una salida epistemológica posible se da con el concepto de la *abducción*, abordado por Dorst (2011) en el campo del Diseño,

para ilustrar la relación problema-solución como un abordaje hipotético para explicar el fenómeno de las relaciones entre las palabras y las representaciones.

En este sentido, para Estrella (2005), el *representacionismo* desde lo ontológico se caracteriza por el acercamiento a la realidad a través de cualidades y significados que son intrínsecos conforme a un método que puede ser incorporado por el sujeto cognoscente. Distingue entre el *representacionismo ingenuo* y el *representacionismo crítico*. El primero tiene que ver con que el objeto de conocimiento ya está configurado por la misma realidad, con lo que se restringe la subjetividad por métodos que se dan para representar las cualidades objetivas de dicha entidad; es decir, se enfoca en la *reproducción*. El segundo, con la importancia del papel activo y subjetivo del sujeto, pues la representación es una construcción en tanto que la realidad se puede seleccionar y estudiar bajo criterios valorativos relacionados a una teoría específica. Conviene destacar el pensamiento de Foucault en tanto a “la indefinida y reversible relación de lo similar a lo similar” [*cita textual traducida*] (Foucault, en Harkness, 1983, p. 10) al momento que una representación lleva a otra, lo cual es un indicativo de la representación como un mapeo del pensamiento social; por tanto un pensamiento abductivo propio del Diseño.

Respecto a los efectos materiales de la persona y su potencia proyectual emancipadora, es conveniente considerar a Velten (2012) respecto a la caracterización del *performance* como favorecedor de la presencia corpórea sobre la *representación*, resaltando la importancia del sentido y el significado a través de lo material, más allá de las relaciones semióticas. Bell mencionó posteriormente que existe una tensión entre “aquel que aparece y aquel que performa” (2016, p. 216). Posteriormente, Luengo (2010) entendió el *performance* como un concepto clave para identificar las representaciones que en la performatividad realizan la crítica del poder y el control como medios normalizantes sobre los cuerpos y las acciones e interacciones. Se puede entonces teorizar a la persona desde un sentido performático proyectual abductivo, fenomenológico, social, constructivista, post-estructuralista e interaccionista; en el que no hay una solución como tal, sino una interacción con problemas relacionados con el género; tal y como lo describieron Rittel y Webber (1974) con la noción de *wicked problems*<sup>34</sup> o problemas complejos.

---

<sup>34</sup> Cabe notar que la traducción literal de *wicked* como 'perverso' remite a lo patologizable, en sintonía con la posición históricamente asignada a lo no normativo. Desde la noción de *wicked problem* en el Diseño, es posible reclamar lo queer como un asunto proyectual.

Bajo esta línea, se propone el *performance* como un artefacto del proceso de diseño respecto una forma: “contra-visualizar la convención visual y simbólica del estereotipo contemporáneo del otro como natural, perturbando el concepto de representación implantado autoritariamente por la mirada panóptica colonial del género” (Romero, 2015, pp. 15). Por su parte, Amao (2022) más adelante expandió el entendimiento de la contravisualidad hacia la contranarrativa como favorecedoras de “discursos otros, cuerpos otros y realidades otras que, tímidamente, hacen contrapeso a las narrativas dominantes sobre los sujetos *legítimos*, sobre las vidas que *merecen* ser representadas [...] posibilitan la desnormalización del estereotipo” [el énfasis es propio] (pp. 175-176) frente a la “narrativa deliberadamente fracturada” (Villalpana y Sichel, 2005). Esto refuerza tanto la importancia del lenguaje del Diseño que tiene una salidas materiales y verbales; así como de su rol como sitio de resistencia política.

Estas dos definiciones, desde un sentido performativo y performático, es posible pensar en la hibridación *contra-narrativa/visualización*, que posibilita, bajo los ojos de Valencia (2018), “de cuerpos insurrectos y *aciudadanxs* que ya no reproducen de manera sumisa el proyecto neoliberal y heteropatriarcal disfrazado de proyecto nacional, y en cambio constituyen un *nosotrxs*<sup>35</sup> ciudadano, es decir, una alianza posible para la ciudadanía” [el énfasis es propio] (2018, párr. 37). En esta misma línea, Barad (2003, p. 802) consideró a la *performatividad* como una respuesta frente al poder excesivo concedido al lenguaje y otras formas de representación para determinar las propias ontologías.

En su complemento, Preciado (2008) caracterizó a la *somateca* —o al cuerpo— no como una entidad biológica previa a la cultura, sino como un archivo dinámico de tecnologías, saberes y prácticas que lo producen, regulan y hacen inteligible: “[Un] conjunto de técnicas políticas, farmacológicas, mediáticas y culturales mediante las cuales se producen cuerpos sexuados, racializados, normalizados o discapacitados” (p. 37). En su línea de pensamiento, la somateca es un archivo biopolítico: un sistema de inscripción material y simbólica en el que se sedimentan los regímenes de saber-poder que configuran los cuerpos y sus posibilidades de existencia. Pensar el Diseño desde la somateca, por tanto, implica reconocer que no diseña solo objetos, sino también cuerpos, deseos, prácticas y formas de vida. Por ello, desde un sentido performativo y activista, es relevante retomar el concepto de la *enunciación*, visto en Svirsky (2010) como: [E]nunciaciones colectivas,

---

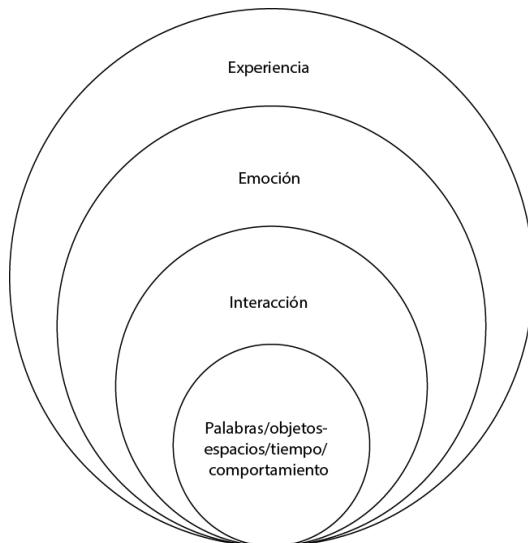
<sup>35</sup> Nótese cómo inclusive desde otros campos académicos el uso de la ‘x’ devela un posicionamiento político en la producción del conocimiento.

experimentaciones e investigaciones, que erosionan el buen sentido común y hacen que las estructuras se alejen de sus identidades sedimentadas (pp. 163). Puede verse entonces a la enunciación como un lenguaje situado que posibilita la materialización de la persona: una somateca diseñada.

Para la construcción de la persona es relevante, entonces, considerar los elementos de los que se apoya. En el campo del Diseño de Interacciones, los componentes de la *experiencia* se dividen en *interacciones*, vistas como unidades, y que al mismo tiempo articulan cinco dimensiones (Figura 4): palabras, representaciones visuales, objeto-espacio físico, tiempo y comportamiento (*Interaction Design Foundation*, 2024). Todo ello enmarcado por una *emoción* (Dewey, [1934] 2005), caracterizada por Scherer (1984) como un componente esencial. Margrethe Hegna y Ørbæk (2021), por su parte, identificaron aspectos de la experiencia referidos como *sensoriales*, *corpóreos*, *cognitivos*, *intersubjetivos* y *discursivos*. El primer aspecto tiene que ver con los mecanismos perceptivos; el segundo, con hábitos inconscientes; el tercero, con la significación de la individualidad y la conciencia; el cuarto, con las relaciones con los demás; y el último, con los significados sociales dentro de una realidad cultural. De estos aspectos, interesa particularmente los que permiten explicar el proceso del pensamiento intersubjetivo que se da en las enunciaciones en el Drag y deviene en su materialización performática.

#### **Figura 4**

Niveles analíticos de la experiencia frente a lo material.



*Nota:* En este aspecto, la experiencia puede ser una ventana al entendimiento operativo del diseño de persona. Elaboración propia.

La posibilidad de entender a la persona, construida y mediada por experiencias Drag es observable en el trabajo de Withworth (2017), que la entiende como una forma de *mediación cultural* de representación *queer* que pedagogiza sobre el género. En este sentido, es útil retomar la noción de *taller de diseño* para abordar a la persona en el Drag performance desde un sentido epistemológico. Por un lado, Penna-Tosso et al. (2019), consideraron a los talleres Drag King como medios de transmisión de saberes lesbianos. Esto abre la posibilidad de comprender este tipo de espacios como sitios de producción de saberes *queer*. Por otro lado, desde el campo de la Pedagogía en el Diseño, Mazzeo y Romano (2021) entendieron al *taller* como un lugar en el que se incorpora un *habitus* del Diseño; lo cual abre la posibilidad de saberes proyectuales queer en un “colectivo de pensamiento” (Fleck, en Pérez-Marín, 2010).

Una forma de expandir el entendimiento del taller como sitio en el que se negocia la producción de personas es a través del concepto de *mediación*:

Instancia entre dos partes, que permite realizar una comunicación vinculante e interactiva, como flujo o canal de información. Esta acción implica una intencionalidad de parte de una de ellas, que realza, explota y da vida a una serie de conocimientos en torno al objetivo que se intenta mediar. La mediación cultural se inscribe en el ámbito de la cultura, potenciando los recursos del conocimiento, culturales y sociales, de que dispone una comunidad o grupo, para contribuir al conocimiento de algún objeto o instancia común. Asimismo, se colabora en la búsqueda de una convivencia cultural donde todos participan (Silva, 2017).

Ante ello, Martín Serrano (2011) problematizó la producción de “la realidad” en los procesos de mediación para situarlos como relaciones de poder:

[L]a mediación introduce un modelo de orden en la información para ofrecer una visión estable del mundo [...] cesa de tener por objeto la realidad original [...] por el contrario, es por medio de “lo que ocurre” que se trata de explicar el orden. El mediador toma a [sic] sus propios códigos como sujeto de la comunicación utilizando al contenido como un objeto ilustrativo. Impone el primado de la infraestructura, del orden, sobre el acontecer (p.25).

Sin embargo, Silva (2017) brindó una salida emancipadora desde el campo del Arte:

[U]na posibilidad de diálogo en un acto circular de experiencia y aprendizaje [...] Consiste en permitir a un sujeto social producir [sic], a partir de una experiencia inédita a la cual el mediador lo confronta, los conocimientos necesarios para acceder a otras formas de representación de la realidad concreta (s/p).

La dimensión corporal de los talleres se puede entender desde el trabajo de Mahmood (2005) sobre la *incorporación*, identificada desde un sentido performativo como la

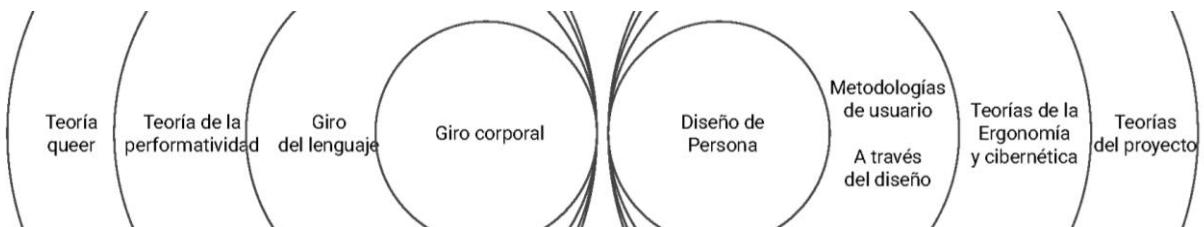
adquisición de la excelencia en el hacer desde lo moral o lo práctico a través de la *repetición* hasta que deja una marca el carácter de la persona. Gattario (2020) la definió como la *experiencia* de vivir en el cuerpo. Para comprender este proceso desde un sentido proyectual, es útil retomar la *Teoría de la Somaestética*, propuesta en el campo del Diseño por Höök et al. (2016) como *Diseño Soma*, basándose en la teorización de Shusterman (2000) sobre una *estética pragmática*, con un ámbito proyectual (Shusterman et al., 2014). Se trata de una propuesta que plantea formas de ideación y exploración de lo *inconsciente* en el cuerpo, así como la emoción de lo divertido, excitante o cómodo. Incluye asimismo procesos de reflexión sobre el cuerpo y su percepción.

En este tenor, Shusterman (s/a) identificó a la somaestética como un campo emergente de investigación en el campo del Diseño para comprender el papel que juega el cuerpo viviente —*soma*— como un sitio de la apreciación sensorial —*aesthesia*— que tiene como fin enriquecer el conocimiento discursivo del cuerpo, la experiencia somática y el *performance*. Bajo su visión, el soma no sólo es un objeto de conciencia sino de una *subjetividad consciente* (Schusterman, 2011); sirve para entender el rol del cuerpo en la producción, e inclusive como objeto. Es importante retomar la descripción de las tres ramificaciones principales del Diseño soma con el fin de explorar la potencia del diseño de persona: analítica, pragmática y práctica: La primera está enfocada en explicar las *percepciones* y prácticas incorporadas y su función en el conocimiento y construcción del mundo, incluyendo el análisis del cuerpo en su sostenimiento de poder político y social. La segunda, está dirigida al entendimiento del mejoramiento del soma —cuerpo, mente y persona en su entereza. Finalmente, la tercera se refiere a la práctica disciplinaria. Por tanto, la persona puede entenderse respondiendo a cómo se *percibe*, se *vive* y se *representa*.

A través de esta revisión se destaca el protagonismo de la *Teoría Queer* y su articulación con las teorías proyectuales sobre la Ergonomía y el Diseño desde su dimensión sistémica: *la Somaestética y el Diseño Crítico*. La primera considera los sistemas de opresión y políticas de la normalidad referente a los binarismos de género para plantear el cuerpo como un sitio para devenir. Las segundas, se posicionan en actitudes para materializar un mundo mejor considerando las necesidades de las personas. Ambas presentan un sentido político. Sin embargo, la primera se centra en *desvelar* y la segunda en *materializar*. Por tanto, se propone interpretar a la persona como una herramienta del diseño desde una perspectiva queer para desvelar su posibilidad emancipadora desde la materialización (Figura 5).

**Figura 5: Esquema del marco teórico**

Esquema del marco teórico.



Nota: Elaboración propia.

### **Cibernetica de segundo orden y subjetividades queer**

El tratamiento del cuerpo como objeto que se construye representativa y discursivamente en el taller desde la noción de la persona, un contenedor de significados identitarios, es tratado en esta investigación desde una observación de segundo orden. Para este proyecto se considera conveniente recuperar las nociones de la Cibernetica, profundamente arraigadas dentro del campo de la Ergonomía (Ashby, 1952, 1956; Walter, 1951); particularmente dirigidas a la cibernetica de segundo orden (Luhmann, 1993). Esta contempla la inclusión del *observador* como parte de los sistemas. En este sentido, se recupera la propuesta de que quienes diseñan o investigan son observadores activos en tanto a que producen y reproducen desde grados diferenciados de reflexividad. Por consiguiente, se considera que la “presencia de lo observador en lo observado [...] esta presencia [es] inevitable y [determina] aquello que podría ser observado y que además se [implica] como parte de lo observado” (Ynoub, 2015, p. 317).

En este tenor, Ynoub (2015) propuso por tanto que el foco analítico bajo esta perspectiva se da en la observación del sujeto que observa el objeto, para entender cómo observan, porque el fin no es conocer el objeto, sino las “distinciones que emplea el observador” (Luhman, 1996, p.167) que no pueden ser vistas por el investigador por su posición si no es a través de los participantes que observan desde sitios privilegiados de experiencias. Desde este paradigma observacional y analítico emergen los componentes de la unidad de análisis: las categorías situadas que reportan los participantes en el taller, como un medio de incorporación del habitus tanto del Diseño como de saberes de género, para describir a la persona drag, así como sus valoraciones frente a la representatividad que aporta la imagen de IA.

La importancia de esta forma de ver desde la investigación científica está fundamentada por Ynoub (2015), quien señaló que ante los cambios de los marcos epistemológicos se abren nuevas posibilidades en las formas de observar y pone de ejemplo la perspectiva de género para abrirse “a la posibilidad de pensar en la identidad sexual como una construcción psicosocial” (p. 319). Este horizonte de posibilidad ya lo había considerado Ortega y Gasset en 1914 con la metáfora del paisaje:

El individuo y el medio nacen el uno para el otro: más aún, el individuo no es sino la mitad de sí mismo; su otra mitad es su medio propio, con él forma la verdadera unidad superior que llamamos organismo. De él recibe las excitaciones frente a las cuales reacciona. La vida es precisamente este esencial diálogo entre el cuerpo y su contorno. Pues bien, señores, en lugar de «medio» digamos «paisaje». El paisaje es aquello del mundo que existe realmente para cada individuo, es su realidad, es su vida misma [...] No hay un yo sin un paisaje, y no hay paisaje que no sea mi paisaje o el tuyo o el de él. No hay un paisaje en general (1995, p. 95).

Con esta revisión se infiere que no se puede conocer la identidad de los otros, al menos en su complejidad, sino es a través de los ojos de ellos mismos. Por ello, en esta investigación se propone reformular a la persona desde las teorizaciones de Haraway referente al *conocimiento situado* (1988) y la noción de *cyborg* (1985), basándose en dos justificaciones: por el reconocimiento de un *relativismo epistemológico* disciplinar que moldea las formas de ver, interpretar y modelar sistemas; y la *incommensurabilidad categórica* que impide la “traducibilidad” de las categorías.

Por ello, se propone como centro analítico la observación de lo observado -o la interpretación de lo interpretado: aprovechar el lenguaje del Diseño para observar la forma en la que las personas se enuncian dentro del proceso proyectual; es decir, el entendimiento de ellos mismos, lo que se interpreta aquí como una adecuación ergonómica. En otras palabras, el reconocimiento de la *subjetividad* de quien observa frente a las subjetividades de quienes son observados; así como el análisis de esta relación. Este compuesto, entre el objeto y sujeto, abre la posibilidad analítica del *cyborg* respecto al entendimiento de la perspectiva situada en identidades queer para autorrepresentarse.

Bajo el pensamiento de Ynoub (2015) se propone como necesario “[Examinar] las prácticas de investigación [en este caso, la representación de personas en el Diseño como una forma de investigación aplicada] para evaluar luego qué consecuencias cognitivas, epistemológicas, ontológicas y metodológicas siguen de las mismas [...] haciendo partícipes a los sujetos observados en la experiencia de observación e interpretación” (2015, pp. 319-

320). Siguiendo esta línea y como se revisó anteriormente, se pretende observar críticamente el sentido emancipador del Diseño haciendo cruce con los estudios de género a través de las experiencias de sujetos queer en el proceso de representación de las personas para la producción del Drag (Tabla 3). Dicha observación pretende visibilizar las consecuencias del pensamiento dominante en la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario/Humano, es decir, el Diseño *ontológicamente heterosexual*, para abrir a posibilidad de la producción del Drag como una metodología queer para el Diseño.

**Tabla 3**

Manera de observar investigativa.

Campos	Sujetos	Objetos	Forma de observar	Lo observado
Diseño Industrial / Ergonomía (emancipación social, bienestar) ↓ Estudios de género (relaciones sociales, identidad, cuerpo)	Diseñador/ investigador ↓ Persona queer	Metodología del Diseño Centrado en el Usuario/Humano (entendimiento de las personas) ↓ Diseño de Persona (representación de las personas)	Investigación <i>a través</i> del Diseño (taller, prácticas de Diseño) ↓ Cibernética de segundo orden Perspectiva de género/queer (observar desde la perspectiva queer)	Representación de personas queer (conceptos, conocimiento situado) ↓ Articulación (interfaz) ↓ Persona Drag (cyborg)

*Nota:* Elaboración propia.

Es conveniente retomar la definición de Pintos (1995) para la *cibernética de segundo orden*, la cual parte de la crítica al pensamiento funcionalista alemán de Luhmann (1993), desde una preocupación sociológica. El autor cuestionó la rigidez de su origen, la Teoría

General de Sistemas de von Bertalanffy (1968), para ofrecer la posibilidad de una metodología constructivista, donde se propone que la fijación de criterios para definir los “problemas” se base en abstracciones sociales, de tal manera que se posibilita el tratamiento de los hechos sociales como “equivalentes funcionales” (Luhmann, 1964: 35/58-59). Dicha noción ofrece una salida a la incommensurabilidad categórica para poner en diálogo el lenguaje del Diseño con el lenguaje queer. Desde este entendimiento, se puede considerar a la *persona*, objeto del problema de investigación, como una forma de sistematización de problemas desde la metodología del Diseño (Alexander, 1964).

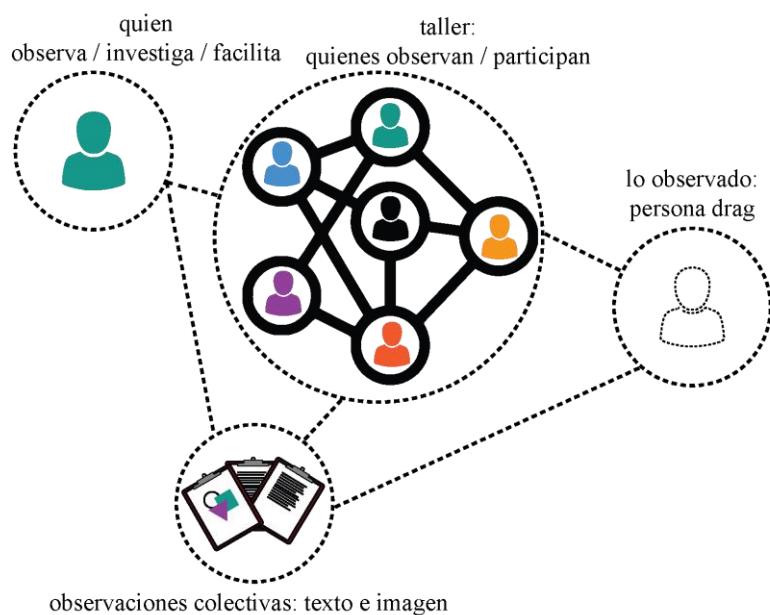
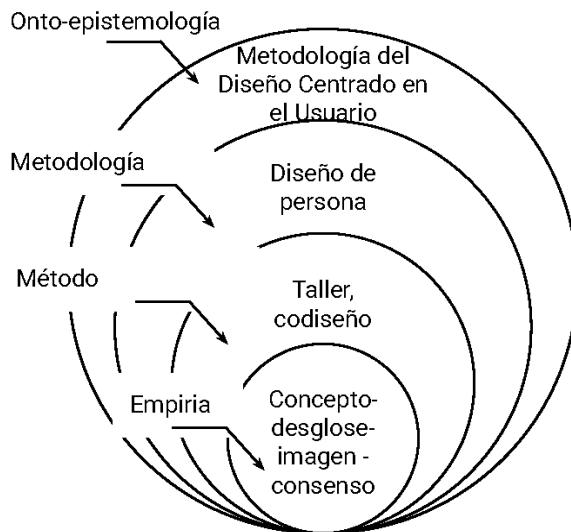
## **2.5. Reflexividad proyectual frente a la *persona***

Como se revisó, el problema onto-epistemológico de esta investigación recae en la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario respecto a que reproduce categorías únicas y ahistoricas para los campos de la Ergonomía y el Diseño, que impiden visibilizar experiencias no normativas. Por lo cual, se posiciona el *Diseño de Persona* (Anexo A5) como objeto de estudio, visto como el proceso proyectual en donde la representación tiene una consecuencia performativa y por lo tanto material desde una dimensión identitaria. Para brindar un giro situado y al mismo tiempo desterritorializado se propone como abordaje metodológico el *taller de diseño* como una plataforma colectiva en la que en la que los participantes, desde sus subjetividades construyen categorías que aluden a experiencias situadas para dar forma a la persona, mediante su desglose y el diálogo entre el lenguaje de diseño y la experiencia queer para generar; así como la representación de manera grupal (Figura 6).

Desde la perspectiva de la *mediación*, se propone que el mediador facilite a los participantes la manipulación de sus propios materiales culturales para acceder a atributos de la persona desde un sentido identitario, colectivo y situado. Algunas de las estrategias abordadas por el *Diseño Soma* (Shusterman et al., 2014; Höök et al, 2016) para esta observación incluyen *preguntas* sobre la percepción, división del cuerpo en partes para su análisis, ubicación de los sentimientos y preparación *pre-perceptiva*. Siguiendo estas recomendaciones, la postura de los participantes referentes a las imágenes generadas, la forma en la que identifican las categorías emergentes como vinculadas con las experiencias previas y un diálogo sobre la perspectiva de género, resulta de interés metodológico.

**Figura 6**

Aproximación a la Unidad de Análisis.



*Nota:* Elaboración propia.

Para abordar el *Taller de Co-Diseño de Persona Drag* como unidad analítica abarcativa, se considera el trabajo de Roxana Ynoub *Epistemología y Metodología en y de la investigación en Diseño* en la que aludió al Diseño como “una praxis, es decir, como una práctica social” (2020, p. 17). La autora rescató dimensiones de entre las cuales identifica *la procesual* o mejor dicho, *la metodología del Diseño* como objeto de estudio: “Cuando ese

*saber-hacer* se transforma en objeto de investigación de un nuevo plano analítico, esa práctica (o algún componente de ella) puede transformarse en «objeto de estudio» abordable con los métodos de la investigación científica” [*el énfasis es propio*] (p. 27). En cuanto a la dimensión tipológica, Anarella (2019) aludió al *taller* en su aspecto cotidiano, opuesto al académico, en el que resalta características relevantes, como un espacio propio que promueve *prácticas independientes*; abierto y dinámico, regido por la expectativa de lo *inesperado*; autogestionado referente a los saberes y las prácticas, abierto a la reformulación de los mecanismos de producción; busca la construcción de un *saber propio*. Souto (1999) aludió al taller como un espacio “donde hay una producción (se hacen cosas) y donde el foco está puesto en el saber-hacer”.

En este sentido se toma en cuenta las inclinaciones de Findeli (2001) para la investigación de los sistemas sociales en el campo del Diseño: “un sistema, especialmente un sistema humano o social, es mejor entendido desde dentro, a través una aproximación cualitativa, fenomenológica” (p. 12) [cita textual traducida]. En esta misma línea, Yagou (2005) posteriormente señaló la preocupación sobre la asimilación cultural de la tecnología, enmarcando su calidad industrial en la dimensión colaborativa que expandió el entendimiento de la masificación de la producción en serie a la masificación de la innovación. Dorst (2006), por su parte, llamó a separarse de la visión del Diseño como “resolución de problemas” para abarcar el pensamiento proyectual y los *problemas situados*. Este pensamiento incluye la “(inesperada) expansión de los conceptos iniciales en los cuales la situación está enmarcada [. N]o hay idea dominante de cómo debe ser [...] requiere el diseño y uso de *dispositivos de aprendizaje* [...] que es un proceso social” [cita textual traducida; *el énfasis es propio*] (p. 12-13). Findeli (2008) más tarde lo retomó: “el interés por mejorar la práctica del diseño y [...] rigor metodológico y científico que se puede realizar desde otras disciplinas”, a lo que llamó *investigación fundamentada en el proyecto*, en la que distingue tres beneficios: contribución al conocimiento sobre Diseño, mejora de la práctica, y mejoras a la educación (pp. 72). Desde una perspectiva de género, la noción de *conocimientos situados* de Haraway (1988) permite valorar la dimensión subjetiva del conocimiento y como un indicador de su contexto territorializado en el cuerpo.

Como consideraciones éticas, Pearce y Crouch (2013) apuntan a la *reflexividad* como una herramienta de investigación en el campo del Diseño para cambiar eventualmente el *habitus*: un diálogo entre disposición y agenciamiento, entre el hábito y el campo. En este sentido, Lee (2008) reconoció en el Diseño roles más sensibles frente a su dimensión social,

ya sea el de desarrollador, facilitador y generador en procesos participativos. Markussen (2013) definió más tarde la dimensión *activista* en el Diseño como “promotor del cambio social, haciendo conciencia sobre valores y creencias [...] cuestionando los límites que la producción en masa y consumismo pone en las vidas de la gente”. Dunne y Raby (2013), por su parte, acuñaron el término Diseño Crítico para describir el abordaje actitudinal de diseño frente a propuestas afirmativas: mientras el Diseño tradicional se enfoca en la “*realidad*”, el Diseño Crítico se enfoca en la “*posibilidad*” y sirve asimismo como un medio para investigar y cuestionar, así como hacer especulaciones sobre futuros posibles —distópicos o utópicos. Bardzell y Bardezell (2013) entendieron su dimensión metodológica como “una práctica de investigación en diseño que pone en primer plano la posición ética de los diseñadores [...] sospechosa de las potenciales ideologías ocultas que pueden dañar al público [...] por medios de y a través de diseños [una práctica] participativa” (2013, p. 3300) [Cita textual traducida]. Krippendorf (1997) ya había señalado la potencia del Diseño en incidir en el presente para producir futuros nuevos. Con todo lo revisado, se retoma especialmente el trabajo de Penna-Tosso et al. (2019) en su consideración del Drag como una forma de transmitir saberes, para articular su pensamiento desde una perspectiva crítica y proyectual que desnaturaliza el género para permitir la emergencia de sujetos posibles (Tabla 9).

**Tabla 4**

Diseño Afirmativo, Diseño Crítico y la interpretación en el Drag.

Afirmativo	Crítico	Drag
Resolver problemas	Encontrar problemas	Desnaturalizar el problema
Diseño como un proceso	Diseño como un medio	Diseño como una crítica
Da respuestas	Hace preguntas	Genera inquietudes
Al servicio de la industria	Al servicio de la sociedad	Cuestiona a la sociedad
Para el mundo real	Para el mundo posible	Para sujetos posibles
Ciencia ficción	Ficción social	Ficción de género
Narrativas de producción	Narrativas de consumo	Narrativas de producción-consumo

Anti-arte	Arte aplicado	Arte aplicado/Diseño colaborativo
Investigar para diseñar	Investigar a través de diseño	Proyectar a través del performance
Aplicaciones	Implicaciones	Posibilidades
Diseñar para producir	Diseñar para debatir	Diseñar para performar
Diversión	Sátira	Transgresión
Concepto de diseño	Diseño conceptual	Propuesta Drag
Ergonomía	Retórica	Experiencia

Nota: Elaboración propia basada en Dunne y Raby (2013).

Respecto a su dimensión colaborativa, Sanders y Stappers (2008) argumentan que el “Diseño Transformativo”, basado en el *co-diseño*, amenaza las estructuras de poder dando el control a la gente y va en contra del consumismo; que en lugar de enfocarse en el objeto, va enfocado al *propósito*. Asimismo, señala la aparición del “*meta-diseñador*”<sup>36</sup>, enfocados en el proceso para crear situaciones en las que otros se vinculen con el diseño de una manera más eficiente. Pedersen (2016), por su parte, señaló el énfasis político del codiseño como un correctivo relevante para el entendimiento meramente estético, retando la concepción individualista de la práctica y poco crítica de su rol en la sociedad (p. 172).

En este aspecto, se retoma el *diseño de persona* como una estrategia de investigación a través del Diseño (Frayling, 1993) que desde una dimensión ontológica el trabajo de Kubacak (2019) lo articula con la revisión histórica frente a la incorporación de máscaras físicas para performar el género con el fin de explorar sus aspectos; a partir de ello las conceptualiza como máscaras culturales en el terreno del Drag, en el que el saber-hacer se vincula con el *conocimiento y acción sobre el género* desde una perspectiva proyectual. Para Hall (1997), “la representación es una parte esencial del proceso mediante el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura” (p. 13). Ahora bien, aunque consideró que no siempre existe una intencionalidad concreta o definida, determinó que sí existen diferencias entre las construcciones que producen mayor o menor impacto social y cultural.

---

<sup>36</sup> En este caso, el *meta-diseñador* funge al mismo tiempo tanto como facilitador del taller como investigador dentro del paradigma “a través” definido por Frayling (1993).

Respecto a su dimensión visual, Athavankar, en *Identidad Cultural y Diseño* (1997) asumió que existen “pistas visuales” en la apariencia de los objetos que de alguna manera activan *conexiones* con las nociones culturales aprendidas (pp. 69-71). Asimismo, tienen una dimensión lingüística; es decir, palabras con objetos: la primera, enfocada en la identificación taxonómica de una categoría (usa como ejemplo una taza); la segunda, en la variedad de la categoría (tipos de tazas). En cuanto a la integridad de las nociones, identificó dos vertientes: el *grado de exposición* a los objetos, y el *grado en el que la cultura se identifica* con la categoría de ese objeto. Con lo revisado, se puede aludir a una correspondencia entre los atributos del diseño y los atributos del Drag Performance (Tabla 5).

**Tabla 5**

Atributos del Diseño y atributos del Drag.

Atributos del Diseño	Atributos del Drag
Áreas interconectadas: comunicación visual-simbólica, objetos materiales, actividades y servicios, sistemas complejos. (Buhanan, 1992)	Producciones identificadas: paper drag, indumentaria, performance, hosting, etc.
Configuraciones simbólica y objetual (Maldonado, 1977)	Relación sujeto-objeto: imagen, indumentaria, espacio, performance, género
Representación como medio de adquisición de sentido (Piñón et al., 1978) Representación como invención de objetos (Corona Martínez, 1990)	Performance como medio de representación -y crítica- del género

*Nota:* Elaboración propia.

En este sentido, herramientas análogas como la fotografía, pueden ser vistas como una alternativa para reconstruir *el objeto*, sin embargo, Casajús menciona que “ofrece una imagen mutilada y descontextualizada [...] es un hecho más psicológico que real” (2005, pp. 226-227), por lo que llama a la contextualización mediante la iconografía y el análisis de contenido. En esta línea, Mraz (2007) señala que las fotografías son “mensajes construidos, compuestos por las decisiones hechas durante el acto fotográfico” (p. 11) y que al mismo tiempo pueden registrar “la mera presencia de gente que ha quedado excluida en los escritos”

(p. 15) así como las relaciones sociales por clase, género y etnicidad. Por tanto, se considera el planteamiento de Yefimova et al., (2015) en su aplicación como *fotohistorias*: una aproximación participativa para recuperar las experiencias y puntos de vista de comunidades, empleando la consigna visual complementada con su interpretación textual. En este sentido, Pérez (2021) la interpretó como una forma de construir *contra-historias* de grupos sociales. Esta herramienta se considera como un punto de partida para el entendimiento de la construcción de la imagen como un objeto proyectual, por lo cual se reserva un espacio

Sin embargo, se propone en este trabajo un proceso a la inversa, es decir, primero apelar a las categorías y posteriormente *construir* la imagen para analizar su proceso de materialización y objetivación. Esto es relevante porque se considera a la representación como un elemento importante en el pensamiento proyectual y motivo de este estudio: la representación de personas en el diseño con carácter situado, participativo y queer. A lo largo de esta revisión, se recuperan características para definir el proyecto de diseño de persona, donde se destaca la *proyectabilidad* del significado embebido en el cuerpo y los objetos, que representan un terreno en disputa en la que se configura y organiza la sociedad para producir subjetividades. Por tanto, se busca dar un entendimiento a la relación transmaterial de la persona como *máquina/cyborg/máscara/prótesis/interfaz* que articula lo material con lo ideológico dentro de una organización social que vincula la idea [de género] con el sujeto-objeto. Esto mediante el diseño de personas que, como se ha revisado, consiste en la representación *iterativa*, puesta en diálogo con el colectivo para *desglosar* términos y arribar a nuevas enunciaciones. En este sentido, se propone una ruta metodológica basada en el *taller* de diseño de persona con el sentido de analizar los mecanismos de producción de sus representaciones desde tres dimensiones: representativa, perceptiva y experiencial. Es así que el *Taller de Diseño de Persona* como unidad de sentido opera también como estrategia metodológica, porque representa una investigación *a través* de las propias actividades del Diseño (Frayling, 1993).

Para garantizar la condición iterativa y dinámica de la producción de imágenes, se propone la implementación de la Inteligencia Artificial (IA), entendida como una forma de acceder y cuestionar el pensamiento dominante. Esto porque el funcionamiento de la IA está basado en repositorios de imágenes construidas socialmente y que opera con un etiquetado de imágenes con palabras preponderantemente en el idioma inglés. En este sentido, los repositorios funcionan como un constructo social sobre lo que *debe* ser un objeto a partir de

ciertas palabras, o ante la ausencia de ellas. Por ejemplo, si se especifica solamente el género en una persona a representar, la tecnología toma decisiones por *default* —programadas desde el pensamiento dominante— sobre la representación de su etnicidad. Con ello, es posible remarcar la importancia de la relación entre texto e imagen que en su conjunto construyen representaciones de ese pensamiento mediadas por la tecnología. Estas son intencionadas desde la construcción de un único sentido que sin embargo puede ser subvertido.

Por tanto, resulta conveniente implementar la IA como una herramienta de representación novedosa que ya ha empezado a implementarse en el campo del Diseño como parte del proceso creativo, donde autores como Castro Pena et al. (2021) recomiendan su consideración como parte del proceso de definición de requisitos de diseño y posibles soluciones en el campo de la Arquitectura y que apenas ha empezado a emplearse como una herramienta de investigación aplicada a través del diseño para problematizar el pensamiento dominante en la representación de las personas (Wang et al., 2022; Murga et al., 2023). Con ello, se ha vuelto visible la utilidad de la IA para develar el pensamiento dominante en el proceso representacional y su mitigación frente a consideraciones participativas. Respecto a su impacto, Siegel y Dray (2019) señalaron la necesidad de la especialización para no trivializar las experiencias de las personas y evitar que las técnicas legitimen un atajo. Siguiendo esta línea, Katzman et al. (2021) establecieron criterios para mitigar *daños representacionales*: procurando dar oportunidad de auto-identificarse; así como evitando la cosificación, esencialización o naturalización de las características visuales; evitando la estereotipación que reproduce jerarquías sociales; así como el borramiento de grupos sociales que no son reconocidos; o el desprestigio de grupos al verlos como menores en un sentido jerárquico.

## **2.6. El Taller de Co-diseño de Persona Drag**

A través de la revisión del estado del problema de la representación humana en el campo del Diseño y la Ergonomía, así como la tensión que surge en la genealogía del Drag en tanto al reconocimiento de la localidad y identidades no normativas, se propone un enfoque investigativo *cuantitativo, fenomenológico e interaccionista*, con un carácter *crítico-interpretativo*. Esto para desplazar el foco analítico disciplina que radica en el entendimiento de la producción de lo material hacia la producción de categorías identitarias, enmarcado por el paradigma investigativo “a través del Diseño” (Frayling, 1993).

El tipo de diseño propuesto parte de los supuestos de la *Teoría Fundamentada* (Strauss y Corbin, 1990), así como de una actitud epistemológica constructivista (Charmaz, 1990; 2000; 2006) en la que se vuelve de interés la emergencia de los valores, creencias, sentimientos e ideologías de la comunidad LGBTTTIQA+ frente a la perspectiva de género en la producción del Drag. Su emergencia se da en la revisión sobre el rol del Diseño en tanto a la normalización de los cuerpos a través de las nociones “trabajador”, “humano” y “usuario” para lo cual se posiciona el *diseño de persona* como una salida metodológica que se apropiá aquí para la deconstrucción de dichas nociones; así como la recuperación colaborativa de las experiencias subjetivas de la comunidad; incorporando la perspectiva queer, para alejarse de procesos de normalización hacia producciones otras.

En este sentido, la selección del lugar, el Enclave Rabia Caracol, está basado en la apreciación de sus condiciones de emplazamiento y posicionamiento geopolítico; y al mismo tiempo, por ser un sitio en donde es recurrente la presentación de Drag performances alusivos a manifestaciones políticas. El marco temporal de la empiria investigativa se da como parte de las actividades de la Semana del Diseño que a su vez forma parte del Festival Mundial del Diseño y de la Capital Mundial del Diseño Tijuana-San Diego 2024, el cual se promocionó a través de la convocatoria:

Registro de TDW 2024 WDC - Taller de codiseño de persona Drag; 3 de mayo 19:00-21:00. El taller de codiseño de persona drag tiene como propósito visibilizar la actividad drag de Tijuana del pasado, presente y su prospectiva como una práctica de diseño social que tiene como centro la perspectiva de género y la articulación de comunidades disidentes. El resultado consistirá en producciones textuales, visuales y experienciales sobre cómo a través del drag podemos llegar a enunciaciones fuera de los binarismos que abonen al proceso de diseño de un mundo mejor.. Este evento forma parte de la Capital Mundial del Diseño (World Design Capital) al estar articulado con la Semana del Diseño de Tijuana (Tijuana Design Week) y forma parte de un proyecto doctoral de Alejandro Murga en el que se busca reconocer al Drag de Tijuana como una actividad con lógica proyectual y de Diseño Social con sentido emancipador. El evento contará con La Alanina y Astrid Búk Kake. El taller tendrá lugar el viernes 3 de mayo de 19:00 a 21:00 en el Enclave Rabia Caracol: C. Primera 8250, Zona Nte., 22000 Tijuana, B.C. Este es un formulario de registro con cupo límite. Más información: [alejandro.murga@uabc.edu.mx](mailto:alejandro.murga@uabc.edu.mx). Nota: El taller es preponderantemente en español (Elaboración propia, 2024).

En este tenor, como técnica central en la recolección de datos se planteó el *taller* como una técnica empírica que se emplaza en el contexto (en tanto sitio geográfico y

participantes) para vincular el lenguaje del diseño con las nociones de género. El taller, por tanto, se articuló por una competencia central: Establecer una metodología participativa de diseño con perspectiva de género para la representación humana usando IA, enfocándose en la experiencia incorporada de la persona como una negociación entre representación y puesta en escena, de manera crítica y colaborativa. De esta competencia central emanaron particulares: cuestionar las representaciones binarias en el proceso de Diseño; construir representaciones textuales y visuales colectivas de la persona Drag; trazar relaciones a través de la persona drag; reflexionar sobre criterios metodológicos representacionales.

Para el muestreo, se consideró una población mixta entre diseñadores, artistas, activistas pertenecientes a la comunidad de la disidencia sexual de Tijuana. Todo ello dentro del entendido de que no existen formas ni identidades puras; y donde la riqueza de adscripciones identitarias se considera beneficiosa. Se consideraron como perfiles prioritarios aquellos pertenecientes a la comunidad LGBTTTIQA+ de Tijuana aunque no de una forma limitante ni excluyente en el sentido de autoadscripción. Asimismo, se consideraron estudiantes o profesionales en el área del Diseño, gestores culturales, artistas, activistas. Otro criterio para el muestreo fue el grado de exposición en mayor o menor medida al Drag Local y al manejo de las IA para la generación de imágenes. De igual manera, cabe destacar el vínculo de cercanía y amistad con parte de la comunidad Drag, con la que se ha colaborado anteriormente, lo cual se vuelve relevante dentro de la estrategia metodológica. Por tanto, las características del muestreo son no probabilístico por conveniencia, seleccionados por la estrategia de convocatoria mediante *Google Forms*, que fue emitida como parte del programa de la Semana del Diseño de Tijuana 2024, en la que los participantes emitieron su consentimiento informado para el manejo de la información. Esta estrategia, además de implicar rapidez y simplicidad, se adhiere a la capacidad de convocatoria la WDC Tijuana-San Diego 2024.

En este sentido, dentro de los criterios de trabajo para la representación de la persona en el taller, se toma como referente a Wang et al. (2022): oportunidad para auto-representarse; construir categorías colectivas; evitar cosificar a los grupos sociales (naturalizar sus características visuales versus su contingencia histórico-cultural); reconocer experiencias/identidades; visibilizar: atributos y artefactos del Drag; y dignificar, es decir, resignificar/reapropiarse de categorías como estereotípicas. A partir de este entendido, consideran desde una dimensión herramiental criterios para *traducir* la enunciación representativa en *prompts* para la generación de imágenes con IA: brindar claridad para que

el modelo pueda procesar lo que se le está pidiendo; proporcionar contexto, tener conciencia de las ambigüedades o dobles sentidos que puedan llevar a interpretaciones diversas; desarrollar las jergas que la IA no comprenda o se rehúse a representar.

Por tanto, se toma como unidad de sentido el diseño de persona en el Drag, desde las dimensiones representacional, perceptual y experiencial<sup>37</sup>. Siguiendo esta línea, se proponen codificaciones mixtas, dependiendo de la aplicación de los formularios, como cerrada, abierta y axial (Tabla 6) como una abstracción que vincula el pensamiento proyectual con el género y de la que se busca su teorización conceptual como un método con perspectiva de género. Cabe destacar que, del mismo modo en que surge la unidad de análisis como un producto del taller, las variables, indicadores y valores se presentan en la tabla desde un sentido hipotético, ya que se parte del entendido (desde la postura de la *Teoría Fundamentada*) que la codificación posterior sirve como un medio de corroboración de las variables, indicadores y valores establecidos a priori.

Por tanto, conviene mencionar que en la definición de la unidad de análisis existen ciertos atributos o aclaraciones que son propios de la investigación desde un diálogo post-estructuralista, interaccionista y fenomenológico, que considera la subjetividad como elemento central. La subjetividad en este caso no apunta a lo ambiguo como algo indefinible sino a la experiencia de quienes participan; y por tanto, no anticipable. Por tanto, se trata de una construcción situada de la cual no es posible ni conveniente anticipar valores. Por ejemplo, no se puede suponer que cuando se releva “género” en el contexto de la diversidad, se definan a priori valores posibles, y menos apuntar a la estabilidad de sus características. Por el contrario, se espera que estas categorías emergan dentro y en la apreciación de un marcador temporal.

Por un lado, la dimensión *representacional en el Diseño de Persona*, se refiere a la mediación en tanto a la disrupción visual o conceptual para contra-visualizar el género de manera social a través del Drag. Es decir, la fuerza en la que la representación manifiesta las categorías, lo cual gira en torno a la definición y coherencia de la imagen, así como la repetición de elementos en las imágenes. Esto es observable desde las desagregaciones textuales de las categorías reportadas por los participantes. Esta variable se segmenta en dos: la consistencia de la representación, así como la desagregación de la categoría. Como indicadores están la relación de la categoría con el drag; el nivel de abstracción de la

---

<sup>37</sup> Ver Anexo A7-A11 sobre pre-operacionalizaciones.

definición; así como la claridad del *prompt* desde el lenguaje del *Diseño*. El procedimiento para relevar las desagregaciones es mediante el primer cuestionario que se imparte en el taller.

**Tabla 6**

Operacionalización de variables.

Unidad de Análisis (situada)	Dimensión	Variable	Indicador	Valor	Procedimiento
Descripciones categóricas sobre el Drag de Tijuana	Representacional	Nivel de consistencia en la estructura palabra-definición-prompt	1-Palabra alusiva: singularidad, originalidad, idioma. 2-Definición: relación con el Drag 3-Prompt traducido: nivel de ambigüedad en términos materiales	1- Jergas dominantes en el medio, o usos locales. 2- Neologismos, extranjerismos, metáforas. 3- Descripciones alusivas al cuerpo, indumentaria, maquillaje.	Relevamiento: Durante el taller por medio del 1er cuestionario en el que se adjunta la imagen generada por Inteligencia artificial  Procesamiento: Análisis de contenido por codificación abierta y axial
Argumentación textual sobre la categoría Drag de Tijuana	Perceptual	Correspondencia de la categoría con la imagen	1- Concordancia categórica. 2- Representación visual. 3- Coherencia narrativa. 4- Singularidad/ originalidad	1-Representa claramente, parcialmente, no representa. 2-Completa, parcial, ausente. 3-Coherente, ambigua, incoherente. 4-Unica, tradicional.	Relevamiento: Durante el taller por medio del 2do cuestionario en el que se critica a la imagen hecha por AI  Procesamiento: Análisis de

					contenido por codificación abierta y axial
Interpretaciones/ Evocaciones textuales de la categoría Drag de Tijuana	Experiencial	Incorporación del género	1- Lenguaje: tipo de uso 2 - Cuerpo: transformación corporal, resignificación. 3 - Acciones: verbales, 4 - Emociones: empoderamiento, vulnerabilidad, intensidad.	1-Cotidiano, específico, familiar, amistoso, etc. 2-Indumentaria, maquillaje, alusión a las normas, estándares. 3-Positivas, negativas, intensas, etc.	Relevamiento: Durante el taller por medio del 3er cuestionario en el que se presenta la totalidad del trabajo  Procesamiento: Análisis de contenido por codificación abierta, cerrada y axial

Nota: Elaboración propia.

Por otro lado, la dimensión *perceptual en el Diseño de Persona*, se refiere a la relación textual entre elementos identitarios con elementos del Diseño a través de la imagen. Esto es observable por las argumentaciones textuales reportadas por los participantes en el segundo cuestionario, luego de ver las imágenes generadas en el primer relevamiento o momento. Con ello se buscará cotejar si los participantes identifican la presencia o ausencia de las categorías que se pretenden representar, la identificación de pensamientos dominantes; así como los códigos emergentes o no anticipados. Por último, La dimensión *experiencial en el Diseño de Persona*, se refiere a la incorporación del género observable en las interpretaciones textuales que hacen los participantes para ubicar las categorías reportadas en el primer momento en el cuerpo, acciones, emociones y lenguaje.

## 2.7. Pruebas piloto

Conviene destacar como paréntesis que, aunque en el apartado metodológico se describe de manera general la primera iteración del taller, hecho en el Enclave Rabia Caracol, los

resultados que se presentan en esta tesis corresponden a la tercera versión del taller. Esto debido a que incorpora ajustes metodológicos derivados del proceso de experimentación inicial. Los ajustes incluyen, entre otros, la generación de nuevos instrumentos (cuestionarios reformulados y ampliados) y el uso de herramientas de inteligencia artificial —en particular, ChatGPT— como apoyo en el procesamiento del análisis de contenido en sustitución de software especializado como Atlas.ti. La reformulación de los cuestionarios, así como la elección de ChatGPT para asistir el análisis, no solo mejoraron la eficiencia y la adecuación de los instrumentos al contexto de la investigación, sino que se consideran también hallazgos relevantes en términos metodológicos. En este sentido, tanto la evolución de los instrumentos como la validación del uso de ChatGPT forman parte integral de los resultados de esta investigación, entendiendo que el diseño metodológico es también un espacio de descubrimiento y no únicamente un medio para llegar a conclusiones.

Por ello, con el objetivo de optimizar los procesos de codificación y categorización de datos cualitativos, se decidió en la tercera iteración incorporar ChatGPT como herramienta de apoyo en el análisis de contenido de los resultados arrojados por los cuestionarios. Esta decisión responde a los avances recientes en investigación metodológica que han demostrado que los modelos de lenguaje pueden asistir de manera eficaz en la identificación, agrupamiento y generación de temas a partir de datos textuales (Zhang et al., 2023). A diferencia de herramientas tradicionales como Atlas.ti, cuyo uso requiere una curva de aprendizaje prolongada y configuraciones técnicas específicas, ChatGPT ofrece un entorno de trabajo más flexible y accesible, permitiendo adaptar los criterios de codificación a las necesidades particulares de la investigación (Lee et al., 2023).

Esta adaptabilidad facilita una interacción más inmediata con los datos, promoviendo una dinámica de análisis más fluida y reflexiva. No obstante, se reconocen las advertencias señaladas por Mayring (2025) respecto a los riesgos de interpretación automática. Por ello, el procesamiento de contenido realizado con ChatGPT fue complementado con una revisión crítica humana, asegurando la validez, coherencia y profundidad interpretativa en la construcción de categorías. De este modo, el uso de ChatGPT se enmarca dentro de un enfoque asistido, donde la inteligencia artificial actúa como herramienta de apoyo, pero la interpretación final permanece en manos de quien investiga.

Por tanto, la forma en la que se efectuaron las pruebas piloto en este proyecto fueron conducidas para evaluar las limitaciones tecnológicas de las herramientas basadas en motores de Inteligencia Artificial para el procesamiento de imágenes y texto, así como una

forma de conocer el pensamiento dominante referente al Drag como un norte en cuanto a las expectativas sobre participantes humanos. Del mismo modo, se aplicaron estrategias análogas para contrastar las características entre procesamientos mediados por fotografías o dibujos, frente a imágenes digitales.

### **Prueba piloto de con la Inteligencia Artificial**

Se llevó a cabo una prueba piloto para probar la confiabilidad de la IA en su uso. Se simuló como participante a la inteligencia artificial *ChatGPT*, por representar un motor que tiene acceso a bases de datos y fuentes de información que circulan en la red, que forma parte del imaginario social plasmado en internet. En tanto a la generación de imágenes para el diseño de persona, se eligió el motor de inteligencia artificial *photoleapapp.com* dada a la conveniencia de pruebas de acceso gratuito, manejo del español para los prompts e interpretación de neologismos con contexto enunciativo.

Por tanto, se le pidió al motor de texto descripción con categorías, principalmente adjetivos calificativos referentes a la diversidad género así como el Drag performance para describir su propia persona drag bajo la siguiente consigna: “¿Me puedes mencionar en jerga de la comunidad LGBTTIQA+ palabras sobre el drag performance mexicano? Estas palabras deben ser descriptivas y circulantes en redes sociales” (Tabla 7).

A partir de ello, se recuperaron las nociones: *Drag Mexa, Reinas del Drag, Lip Sync, Slay, Diva, Transformación, Showstopper, galaxias queer, navecitas, brillo, glamour, energía desbordante, dramático, contouring, highlight, Sharp, extravagante, high fashion, trenzas, magia, sickening, wig, sleek, big hair, fantasy, stiletto heels, brillar*. Con ellas se hizo la primera representación con photoleap (Figura 7). Respecto a la recepción de la imagen se considera que resultó poco definida puesto que las caras parecen máscaras. Sin embargo, esto puede reforzar la noción de *máscara cultural*. Asimismo, la vestimenta parece ser adecuada, ya que alude a elementos visibles en el Drag. El espacio parece ser adecuado por representar un escenario. Finalmente, la representación del cabello es alusiva al uso de pelucas, lo cual es común en el Drag.

## Tabla 7

Respuesta por ChatGPT.

<p>¡Claro! Aquí tienes algunas palabras descriptivas sobre el drag performance mexicano que circulan en las redes sociales dentro de la comunidad LGBTTIQA+:</p> <p>"Drag Mexa": Se refiere al drag performance hecho por artistas en México, con un estilo y enfoque únicos que capturan la esencia cultural del país.</p> <p>"Reinas del Drag": Término utilizado para referirse a las talentosas drag queens mexicanas que dominan el escenario con su presencia magnética y actuaciones espectaculares.</p> <p>"Lip Sync": Esta expresión se usa para describir las actuaciones de drag queens en las que sincronizan sus labios con una canción popular, agregando su propio estilo y personalidad a la interpretación.</p> <p>"Slay": Se utiliza para elogiar y aplaudir a una drag queen mexicana cuando tiene una actuación impecable y llena de carisma. Es sinónimo de "arrasar" o "dominar".</p> <p>"Diva": Un término cariñoso y respetuoso para referirse a una drag queen mexicana que irradiía confianza, glamour y poderío en el escenario.</p> <p>"Transformación": Hace referencia al proceso en el que una drag queen mexicana se convierte en su personaje, a través de maquillaje, pelucas, vestuario y actitud, logrando una increíble metamorfosis visual.</p> <p>"Showstopper": Se utiliza para describir una actuación en el drag performance mexicano que es tan impactante y espectacular que literalmente "detiene el show" y deja al público sin palabras.</p> <p>"RuPaul's Drag Race": Aunque no es específicamente mexicano, este popular programa de televisión ha tenido un impacto significativo en la comunidad drag en México. Es común referirse a él y a sus concursantes en las redes sociales, tomando inspiración de su estilo y estética.</p> <p>Nota:</p> <p>Recuerda que estas palabras son ejemplos de jerga y expresiones que circulan en las redes sociales, pero la comunidad LGBTTIQA+ es diversa y las preferencias de lenguaje pueden variar entre las personas.</p>
---

*Nota:* Elaboración propia. Primera iteración (7 de junio 2023).

## Figura 7

Representación para la prueba piloto con photoleapp.



*Nota:* Elaboración propia. Primera iteración (7 de junio 2023).

Como segundo momento, se pidió a ChatGPT la consigna de generar una persona ficticia: “Usando el método diseño de persona y en forma de enunciaciones ¿podrías describir al drag mexicano?” (Tabla 6). Como comentarios se considera que la IA hace uso de un lenguaje jerga propio de la comunidad LGBTTTIQA+, pero abusa de términos en inglés, lo cual lleva a considerar si esto es un reflejo del pensamiento dominante, sesgo de clase, o en su caso, ser un reflejo de lo que podría pasar en Tijuana por ser una ciudad fronteriza, lo cual podría indicar procesos de transculturación en el uso del lenguaje y clase social. También se encontró que la IA no articula de manera tradicional los nombres drag, pues generalmente no incluyen nombres personales comunes. Como hallazgos técnicos, es importante señalar que en una primera instancia se usó enunciados completos, en contraste con los posteriores intentos, en donde se usó solo neologismos. Esto llevó a determinar que la IA tiene dificultad de interpretación de neologismos aislados, pero puede darles sentidos visuales con el contexto enunciativo. Un comentario sobre la imagen de la persona es que fue retratada como imagen de perfil de redes sociales y sin hacer alusión a la cualidad Drag (Figura 8).

**Tabla 8**

Respuesta por ChatGPT.

Nombre: Alejandra "La Fiera" García
Demografía:
Edad: 28 años
Identidad de género: Hombre gay
Orientación sexual: Homosexual
Nacionalidad: Mexicana
Características personales:
Pasión por el arte escénico y la expresión creativa.
Espíritu innovador y atrevido, siempre buscando nuevas formas de sorprender al público.
Comprometido con la visibilidad y los derechos de la comunidad LGBTTTIQA+.
Habilidades de maquillaje y transformación facial excepcionales.
Energía desbordante y carisma magnético que cautiva a la audiencia.
Experiencia drag:
Nombre artístico: Alejandra "La Fiera" García.
Trayectoria de 6 años en el drag mexicano, ganando reconocimiento local y regional.
Actuaciones espectaculares llenas de energía, baile y lip sync.
Estilo de drag versátil, combinando elementos de moda vanguardista y folclore mexicano.

Vestuario exuberante, con diseños propios y detalles bordados a mano.

Frecuente participación en eventos de la comunidad, promoviendo la inclusión y la igualdad.

Metas y aspiraciones:

Convertirse en una figura influyente del drag mexicano, llevando su arte más allá de las fronteras.

Inspirar a jóvenes artistas LGBTTTIQA+ a ser auténticos y atreverse a expresarse sin miedo.

Luchar por la igualdad de derechos y la visibilidad de la comunidad LGBTQ+ en México.

Participar en shows y competencias internacionales de drag para amplificar su alcance y conectar con artistas de todo el mundo.

Nota:

Esta descripción ficticia de "Alejandra 'La Fiera' García" está basada en características y experiencias típicas del drag mexicano. Cada artista de drag tiene su propia historia y personalidad única, por lo que esta descripción no representa a ninguna persona en particular, sino que busca capturar elementos comunes dentro de la comunidad drag mexicana.

*Nota:* Elaboración propia. Primera iteración (7 de junio 2023).

## **Figura 8**

Representación para la prueba piloto con photoleapp.



*Nota:* Elaboración propia. Primera iteración (7 de junio 2023).

## Prueba piloto de la *fotohistoria* como alternativa análoga

Otra parte del pilotaje fue la aplicación de la *fotohistoria* para verificar la similitud de los resultados en contraste del método digital. La estructura se basó en solicitar a los participantes que brindaran una enunciación junto con una fotografía alusiva, para posteriormente analizar las correspondencias. Por tanto, se solicitó a *La Alanina*, artista drag tijuanense, que se describiera bajo la lógica del diseño de persona que resultó en un texto en forma de narrativa, seguido por un listado de palabras descriptivas. Se recuperan como elementos relevantes en tanto al posicionamiento en los conceptos: *VIHchota*, *genderfucking*, *performer*, vampira, rojo y morado; lo cual denota su activismo en defensa de los derechos de la comunidad enfocado a la atención del VIH. Asimismo, se le pidió que compartiera una serie de fotografías alusivas a su performance representativo (Figura 9), consideradas como resultado parcial de las fotohistorias y como insumo en el taller de diseño de persona drag. Como resultado, se encontraron correspondencias en tanto los aspectos estéticos y simbólicos: el activismo sobre el VIH se representa a través del color rojo y derivados por la conexión con el color de la sangre, que al mismo tiempo cobra un sentido de sensualidad en la que se presenta.

**Figura 9**

Enunciación y fotohistorias de *La Alanina*.

### Alanina

Lo Alanina es una chica tijuanense VIHchota y cobratera, amante de la moda, el color rojo y queer. Lleva 4 años siendo travesti, tiempo en el que también le ha agarrado cariño a la costura, el diseño y el activismo, pues siempre la podrá ver gritando que el Orgullo es Sidoso ▲ ❤

Draga  
Orgullosa  
Queer  
Femme  
Sidosa  
Jota  
Costurera  
Genderfucking  
Performer  
Pelinegra  
Colorida  
Vampira  
Sangrienta  
Alegre  
Chistosa  
Fashion  
Urbana  
Rosa  
Rojo  
Morado



*Nota:* Imágenes publicadas en la cuenta de instagram de la Alanina: arriba, en 21 de mayo 2023; abajo, en 28 de junio 2023. Tanto el texto como las imágenes fueron facilitadas en una comunicación personal el 27 de noviembre de 2023.

Particularmente de las fotografías se rescata una alusiva sobre un performance frente a una multitud manifestante que fuera del evento RuPaul's DragCon —evento sobre el Drag— en las instalaciones del Centro de Convenciones de Los Ángeles, California. Dicha fotografía fue publicada dentro de un carrusel en su cuenta de instagram (21 de mayo 2023) de la que se rescata el texto: “Posándoles todo mi culo de travestí [sic] seropositiva (aka sidosa) [sic] a los protestantes afuera [sic] de DragCon”. De la misma fuente, se rescata otra fotografía sobre un evento en instalaciones del Enclave Rabia Caracol, centro cultural, de apoyo y solidaridad para poblaciones migrantes y sexodisidentes (Enclave Rabia Caracol, 19 de agosto, 2022); y el marco de la marcha del orgullo, acompañada de la descripción:

Hoy se cumple un año de que salí del closet de VIH, lo hice justo después de la marcha con todo el sentimiento de empoderamiento, seguridad y orgullo que la gente me compartió. Recuerdo que lo hice con miedo pero me ha ayudado y beneficiado más de lo que pensaba pues me acercó a personas muy lindas como Sidosidades Maricas (La Alanina, 28 de junio 2023).

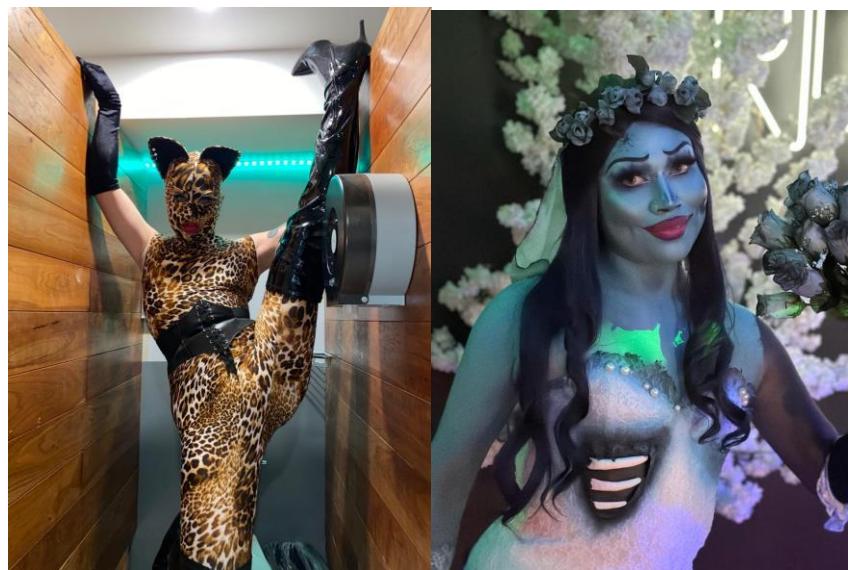
De la misma manera, se consignó a *Astrid Búk Kake*, artista Drag tijuanense, su enunciación y selección de fotografías de su performance (Figura 10). Respecto a las fotografías, una se consideró por presentar la temática “felina” y la segunda basada en El Cadáver de la Novia (Burton, 2005), lo cual habla de la flexibilidad del drag en tanto a la personificación, que es coherente con la enunciación en tanto a su autosuficiencia y manejo de recursos, ya que sus props, pelucas, vestuarios, coreografías, maquillajes son autogestionados. Las dos fotografías fueron tomadas en centros de entretenimiento nocturno en la Avenida Revolución, Tijuana: Last Call bar y Rumors bar.

#### **Figura 10**

Consigna de enunciación y fotohistorias de *Astrid Búk Kake*.

Mi nombre es Astrid Búk Kake, llevo 7 años haciendo drag y gracias al drag he aprendido de costura [sic], maquillaje, peluquería y he desarrollado dotes performáticos [sic] que me caracterizan cuando estoy en el escenario. Me considero una drag queen con una personalidad imponente, seductora de esas que te roban la mirada y te hacen disfrutar de un momento de fantasía... Una mezcla de las chicas Pinup [sic] de los 50s fusionada con la moda de los 90s, elegante pero arriesgada (mostrar un poco de piel es indispensable). Puedo ser

bailarina y a la vez entregar mi alma con una interpretación fantástica. Me caracteriza mi selección de música poco convencional [sic] y bailé, algunas veces soy burlesquera y otras veces me gusta voguar. Cada uno de mis vestuarios está hecho por mi [sic] al igual que los peinados que llevan mis pelucas. Intento ser una artista autosuficiente capaz de plasmar una idea con los recursos que tenga a mi alcance con bajo presupuestó [sic]. Para mí el drag es ser creativo y crear sin miedo a equivocarse, porqué [sic] equivocarse es parte del proceso (A. Búk Kake, comunicación personal, 28 de noviembre de 2023).



*Nota:* Imágenes publicadas en la cuenta de instagram de la Astrid Búk Kake: izquierda, en 26 de noviembre 2023; derecha, en 28 de junio 2023. Tanto el texto como las imágenes fueron facilitadas en una comunicación personal el 28 de octubre de 2023.

Este recorrido habla de la potencia de las fotohistorias como una ventana al entendimiento de la experiencia incorporada de la persona drag, en tanto a que se negocia sus significados entre la representación de la persona y su puesta en escena, articulando en una relación de tensión entre espacios, momentos, objetos, discursos, símbolos, principios y elementos del diseño, así como enunciaciones relacionadas con adscripciones identitarias (Tabla 9). En esta misma línea, la fotografía cobra el sentido de fotohistoria por su condición de producción -performance- y circulación redes sociales- momentos en los que se afirma y reitera la persona drag. Esto servirá en la sistematización del DPT como campo y la producción de significados asociados al bienestar, en tanto a nociones sobre seguridad, autonomía, miedo y orgullo y legitimidad.

**Tabla 9**

Codificación en la prueba piloto.

Artista	Espacio	Evento	Temática	Elementos simbólicos	Enunciaciones
Alanina	Enclave Caracol	Pride Tijuana 2023	Activismo VIH	Crespón rojo	VIHchota
	Centro de Convenciones LA	Rupaul's DragaCon 2023			
Astrid	Last Call	Party like a Club Kid	Dance party	Club kid	Bailarina
	Rumors bar	Night of the Monster Ball	Ball	Lo monstruoso	Autosuficiente

*Nota:* Elaboración propia.

Con ello, se determinó relevante incluir artistas Drag locales como participantes para situar las representaciones en la escena de esta localidad. En este sentido, se determina como conveniente incluir la IA en términos de simulación de ilustración o render por la rapidez del motor y porque el fin del taller no es evaluar la calidad de la representación sino el construir categorías textuales que vinculen el lenguaje de diseño con la perspectiva de género, de tal forma que las reflexiones vayan dirigidas al proceso de diseño. Se consideran estos conceptos como posibles categorías analíticas del Drag que lo permiten entender como una práctica social productiva para la generación de sujetos posibles mediante la articulación material del performance generan significados sobre identidades disidentes

### Ejercicio de desglose de categorías

Otro aspecto explorado en las pruebas piloto es la realización de un ejercicio de desglose de categorías. En este sentido se tomó como ejemplo el trabajo de Caraballo-Corra, *Los límites de la “hermandad”: Modernidad e identidad gay en México* (2020) en el que se recupera la categoría “chacal<sup>38</sup>”, concepto que circula en la cultura gay en México, cruzado con el trabajo de Rizopoulos y Charitos, *Implicaciones de la Teoría de la Comunicación y comportamiento espacial para el diseño de ambientes interactivos* (2011) para brindar una dimensión analítica comunicativa y material. Esta dimensión se segmenta

<sup>38</sup> Coloquialismo mexicano.

en componentes lingüísticos —chacal—, paralingüísticos —gestos, microgestos— y no lingüísticos -prácticas corporales, indumentaria, modos de vida- (Tabla 10).

**Tabla 10**

Desglose de la categoría “chacal”.

Categorías identitarias e interacciones sociales vinculadas con la materialidad		
Interacciones lingüísticas		Interacciones utilitarias y estéticas
Lingüística	Paralingüística	No lingüística: prácticas corporales y materiales, incorporación
Noción social: el chacal es un hombre que ocasionalmente accede a tener sexo con otros hombres, en calidad de activo, respondiendo a una búsqueda irrestricta de placer (Caraballo Correa, 2020).	Voz grave, movimientos toscos, gestos y microgestos.	Formas de interacción heteronormadas dentro de una cultura dada: Prácticas sexuales específicas. Indumentaria ligada a clase social y a la heteronorma. Ropa cómoda y objetos de uso prácticos. Trabajos físicos asociados a la masculinidad, percepción de fortaleza. Discreción: ocultar su identidad en redes sociales, pasar por “hetero”.

*Nota.* Relación entre el concepto identitario y la práctica corporal-material. Basado en el trabajo de Rizopoulos y Charitos (2011).

Aunque queda pendiente como parte del taller de diseño de persona drag el trabajo con imágenes, fotografías y enunciaciones en la dinámica participativa de consensos y disensos según el grado de (des)identificación con la persona drag; se presenta un avance en tanto la posibilidad metodológica de su tratamiento utilizando herramientas participativas como el mapa de empatía<sup>39</sup> (Gray, 2017; Siegel y Dray, 2019) y *user journey* con estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Baja California (Anexo A13). Como resultado de este ejercicio, los alumnos determinaron la necesidad de nuevas categorías para complejizar la definición de la persona. El esquema de trabajo consistió en la organización de imágenes y fotografías desde técnicas de empatía que permiten una negociación entre

<sup>39</sup> Ver Anexo A12.

representación y experiencia basada en la observación.

En este sentido, para el taller de diseño de persona drag se pretende trabajar en primera instancia con imágenes y enunciaciones hechas por IA; en un segundo momento, con las fotohistorias y enunciaciones de artistas, y en un tercer paso con el mapeo basado en técnicas de empatía para re-enunciar la persona drag para que sea sometida a consensos y disensos en tanto a los modos de identificación desde la perspectiva de género. En otras palabras, se analizará colectivamente las tensiones entre representación (texto-imágenes) y experiencia material del performance (texto-fotografías).

### **CAPÍTULO III. Resultados del Taller con Ministerio Transexual**

El taller, fue auspiciado el veintiuno de febrero de 2025 en Tijuana como “*drag persona codesign workshop*” por Ministerio Transexual, un colectivo de artistas de diversas latitudes, se presenta como un estado utópico ficticio con un enfoque internacional a favor de identidades disidentes (transgénero, no-binario, e identidades diversas). Este taller representa la tercera iteración que comenzó en mayo del 2024 como parte de las actividades de la segunda *Tijuana Design Week*, así como el *World Design Festival*, parte de la agenda de la *World Design Capital Tijuana-San Diego*. El lugar elegido fue *LOFT: Espacio de creación*, una escuela de teatro ubicada en Tijuana. Cabe destacar la segunda edición del taller el mismo año, pero en Mexicali, dentro de las actividades del mes del orgullo, auspiciado por la galería de arte Planta Arquitectura y en vinculación con el Drag de esa ciudad.

#### **2.8. Surgimiento de los cuestionarios como resultado**

Se considera relevante presentar los cuestionarios no como una anticipación metodológica sino como un resultado derivado de un proceso que se presenta como parte del pilotaje, que se extendió a dos versiones previas: El taller de mayo 2024 en Tijuana; y el taller de junio 2024 en Mexicali. De esta manera se pone en evidencia el robustecimiento metodológico que devino en su última edición: en la primera vez no se contó con los formularios, los cuales emergieron en la segunda iteración por considerarse más prácticos para recolectar de manera inmediata y con tipografía clara la información de los participantes. Del mismo modo, representaron un proceso de maduración en cuanto el tipo de información que se esperó obtener, más allá de las categorías, su definición y las imágenes. Es así que en la última iteración se integró el juego *Telestrations*, como una manera análoga y colectiva de generar información, lo cual también informó sobre el rol de la tecnología en la producción de significados para el Diseño. Por ello, se presentan los resultados en su última versión, no sólo como un resultado derivado de la pregunta de investigación, sino como un punto de llegada y aporte en sí mismo desde un punto de vista metodológico.

Este recorrido fue posible porque, como ejemplo de los resultados del primer taller llevado a cabo en *Enclave Rabia Caracol*, la categoría *VIHchota* emergió como un neologismo situado que combina la palabra *bichota* —asociado con empoderamiento

femenino, dentro de un marco cultural latinoamericano— y con el orgullo sidoso, esto es, un posicionamiento frente al capacitismo y la patologización de los cuerpos con VIH/SIDA. Este término fue traducido en el *prompt* de manera descriptiva y usando el lenguaje del Diseño en términos de colores y composición, con la intención de interpretar visual y corporalmente la categoría. El grupo indicó ciertas condiciones de inercia normativa en tanto a la representación de una mujer blanca y delgada.

Un análisis que condujo a esta sistematización, se observa con la imagen está mostrado en la Tabla 11, que ilustra el primer procesamiento que sugería en un inicio dimensiones lingüísticas, disruptivas y representativas de la performatividad de género. En las iteraciones posteriores, cambió el enfoque a las dimensiones representativa, perspectiva y experiencial. En este primer caso, conviene destacar que la categoría *VIHchota* emergió como parte de la tematización situada de la personalidad de *La Alanina*, que trajo a la mesa a través de su performance, indumentaria y discurso, lo cual pudo ser “traducido” con atención en el proceso de la persona, lo cual fortalece el direccionamiento analítico hacia las características vivenciales del Drag.

La estructura del taller, por tanto, se robusteció en tanto a técnicas expositivas, discusiones guiadas, representaciones visuales con IA generadas por participantes y formularios o cuestionarios digitales —así como la posterior integración del juego *Telestrations*. En primera instancia, se abordó de manera expositiva la problemática referente a las representaciones queer en el Diseño y la Ergonomía, así como el rol del Diseño en el entendimiento de las personas dentro del proyecto. En esta instancia se expuso qué es el Diseño de persona y su utilidad en el campo proyectual; así como su interpretación en el contexto de la investigación. En un segundo momento, se presentó el performance de artistas locales para contextualizar a los participantes, sobre todo pensando en quienes desconocen Drag local. En este proceso fue importante la interacción entre participantes y artistas, para abordar de manera grupal la representación visual de la persona. Cabe destacar que quienes participaron como performers brindaron asistencia en el llenado de los cuestionarios.

Posterior al performance, se realizó la actividad de *Telestrations* y se aplicaron tres cuestionarios. El primero consistiendo en los datos generales y filtrado de perfiles así como para brindar su consentimiento informado sobre el manejo de datos. También se incluye la valoración del Drag local y la identificación de categorías alusivas para desglosar una y posteriormente representarla con la IA a través de la generación de un *prompt*, es decir, las instrucciones necesarias para que el motor generador de imagen pueda “comprender” lo que

se requiere representar. El segundo cuestionario se centró en la confrontación con todas las imágenes generadas y entregadas en el formulario anterior para responder bajo la perspectiva de cada quien si la imagen representa o no la categoría, explicando a su vez los porqués. En el tercer y último cuestionario se invitó a los participantes a proponer un nombre de la Persona Drag haciendo alusión a las categorías desglosadas. Igualmente, se pide que identifiquen dónde escucharon por primera vez esa categoría, cómo se observa en el cuerpo y qué acciones y emociones le representa.

**Tabla 11**

Análisis de la categoría *VIHchota*.

Concepto/Dimensión/ Variable	Valores preliminares
<p>1-Performatividad/ lingüística/ Tipo: jerga queer.</p> <p>2- Representación/ Disruptiva/ Atributos del prompt: género, clase, Estado VIH, Nivel de aceptación.</p> <p>3-Incorporación/ Inercia normativa/ Disrupción binaria</p>	<p><i>1-VIHchota</i>, feminidad empoderada, orgullo sidoso.</p> <p><i>2-Prompt</i>: mujer pelirroja con cabello rizado con estilo gótico de los noventa. Maquillaje oscuro glam. Llevando una manta que dice: <i>orgullo sidoso</i>. <b>Con reservas.</b></p> <p>4-Representación hegemónica de la feminidad blanca.</p>

*Nota:* Producto del taller realizado el viernes 3 de mayo del 2024.

Se trata de un recorrido textual-visual que vincula la representación social con el lenguaje del Diseño. El fin es conectar el lenguaje de diseño con perspectiva de género en un proceso donde la imagen es el instrumento de corroboración de sentido (Piñón, 1978) dada por la retroalimentación de los participantes como una representación adecuada o poco

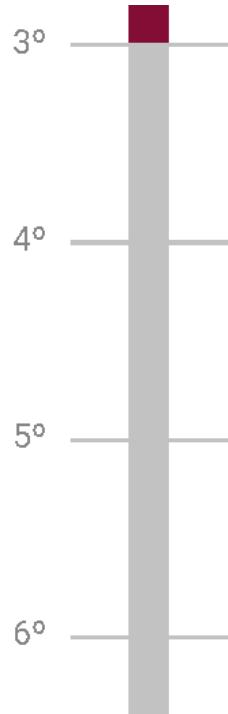
coherente. El tercer y último momento se centra en la identificación de categorías alusivas al Drag local, su estructuración en prompts y su procesamiento con motores de IA (Figura 11).

Ante lo revisado, se presenta el *Taller de Co-diseño de Persona Drag* como un tipo de proyecto situado, que se basa en una metodología cualitativa, interpretativa y crítica de investigación *a través* del Diseño (Frayling, 1993), para construir articulaciones entre texto-imagen desde la perspectiva de miembros de la comunidad drag de Tijuana que den cuenta de las subjetividades para visibilizar sujetos queer. Por tanto, la acción investigativa radica en el proceso de diseño de persona tomando como terreno fértil el Drag performance. En este sentido, el enfoque principal es vincular categorías situadas con principios y elementos del Diseño; teniendo como herramienta de relevamiento cuestionarios que se apliquen durante diferentes momentos del taller. El relevamiento, así como el orden de su aplicación, pretende sistematizar las interacciones entre las imágenes procesadas por inteligencia artificial con las reflexiones grupales sobre los resultados, evidenciando consensos y disensos.

### Figura 11

Proceso del Taller de Co-Diseño de Persona Drag.





## 1er Cuestionario

Datos generales, filtrado de perfiles, consentimiento informado. Valoración del Drag. Identificación de categorías y desglose de 1. Representación con IA.

## 2do Cuestionario

Crítica a todas las imágenes generadas mediante las preguntas ¿por qué crees que sí/no representa?

## 3er Cuestionario

Propuesta de nombre Drag basándose en la categoría desglosada y representada. Identificación de emergencia de la categoría, identificación de evidencias en el cuerpo, acciones y emociones.

## Fin de Taller

*Nota:* Elaboración propia.

En este tenor, se considera a García-Córdoba (2005) en tanto a la recomendación del cuestionario como un medio de apreciación empírica para conocer la perspectiva de los sujetos referente a sus conocimientos, creencias o sentimientos con el fin de aproximarse al objeto de estudio (p. 7-20). El autor, asimismo contempló el uso de métodos proyectivos como el dibujo en el cuestionario para conocer las actitudes de un grupo, lo cual fortalece el proceso de visualización con IA como una expansión metodológica para el cuestionario. De la misma manera, conviene destacar la distinción sobre los participantes como “testigos privilegiados” (p. 24), postura que se asume en esta investigación. Se opta, por tanto, por el cuestionario con la condición de que éste es aplicado durante un taller que tiene como objetivo conducir la recuperación de datos, por lo cual podría decirse que se trata de un híbrido en términos de la participación del encuestador y la forma en la que se busca contextualizar a los participantes. Se alude en este sentido al principio de adaptabilidad que argumenta García-Córdoba (2005) para hacer esta propuesta. Por tanto, se opta por el tipo de cuestionario semi-estructurado. Esto es, conforme avanza el taller se construyen con la información que generan los participantes, ya sean las categorías, enunciaciones, reflexiones o imágenes. Los cuestionarios son aplicados por el facilitador de manera directa y guiada para aclarar cualquier duda; durante el taller no solo para evitar un bajo índice de

devoluciones sino por su condición constructivista (Tablas 12 y 13).

**Tabla 12**

Diseño del cuestionario. Primera parte.

Componentes	Variables anticipadas	Valores anticipados	Preguntas
1-Categoría semántica 2- Atributos de la definición 3-Atributos del prompt 4-Relación entre la definición y prompt 5-Claridad del Prompt para representar la categoría	1-Tipo 2-Indicadores de género, etnicidad, clase 3-Principios y elementos del Diseño 4- 5-Diferencias/similitudes 5-Nivel de abstracción	1-Adjetivo, verbo, sustantivo, onomatopeya.... 2-Enunciación de adscripción... 3-Color, textura, línea, dimensión, proporción, forma/figura... 4-Elementos similares, elementos faltantes... 5-Extensión, profundidad...	1. Menciona palabras que identifiques como parte del Drag local (ejemplos: ellona, <i>personalidrag</i> , <i>perrx</i> , <i>jotx</i> , oso, queso) 2. Selecciona 1 palabra y trata de definirla o describirla ¿Qué se entiende por esta palabra?
1-Resultados no anticipados	1-Valoración	1- Significativo/insignificativo , razones, indicadores de género, etnicidad, clase con principios y elementos del Diseño...	1. ¿Por qué crees que la imagen representa la categoría? 2. ¿Por qué no crees que la imagen representa la categoría?
1-Recepción de las imágenes	1-Aceptación	1- Tipos/cantidades de Consenso/disenso...	1. ¿Por qué crees que la imagen representa la categoría? 2. ¿Por qué no crees que la imagen representa la categoría?

*Nota:* Elaboración propia.

**Tabla 13:** Diseño del cuestionario. Segunda parte

Diseño del cuestionario. Segunda parte.

Componentes	Variables anticipadas	Valores anticipados	Preguntas
1-Uso en el lenguaje cotidiano 2-Relación de la categoría con el cuerpo	1-Emergencia	1-Ubicación en el grupo, contexto... 2-Ubicación en el cuerpo, acciones, emociones...	5. ¿Dónde escuchaste la categoría? (en el uso con conocidxs, en medios/redes, investigación) 7. ¿Cómo se observa en el cuerpo? 8. ¿Cómo se observa en las acciones? 9. ¿Qué emociones evoca?
1-Inercia normativa	1-Identificación de binarismos en la representación	1- Cruce de indicadores de género, etnidad, clase con principios y elementos del Diseño...	1. ¿A qué grupos perteneces? 2. ¿Cómo te identificas? 3. ¿Conoces el Drag local? 4. ¿Qué valor aporta el Drag? 5. ¿Cuáles son las características del Drag local?
1-Matices entre las categorías y las imágenes	1-Relación nombres y enunciaciones de las personas	1- Cruce de indicadores de género, etnidad, clase con principios y elementos del Diseño...	10. Crea un nombre de la persona drag basándote en las categorías discutidas y pensando en el drag de local.

*Nota:* Elaboración propia.

Por tanto, la primera aplicación de los cuestionarios se dio en el taller en Mexicali, Baja California, el viernes 21 y sábado 22 de junio de 2024 en el marco del mes del orgullo. Este taller fue posible gracias a una recomendación de Abraham Nemesio Serrato, profesor del Instituto de Investigaciones Culturales de la Universidad Autónoma de Baja California, al arquitecto Minoru Kiyota, gestor de la galería de arte *Planta Libre*. En el taller participaron nueve personas de las cuales ocho se identificaron como parte del colectivo LGBTTTIQA+. Este taller se presentó como parte del programa *Diversx 2024* (Anexo A14).

Como ejemplo de las respuestas dadas se consideró la categoría “montarse”, definida como “esconder genitales” y relacionándolo con el “transformismo”, así como “una apuesta política y de entretenimiento que desafía la performatividad del género” (Tabla 14). De la imagen, criticó que no es representativa pues no ilustra a la persona claramente, por su encuadre lejano. El participante reportó haber escuchado la categoría en “su círculo de amix” y reportó la manera en la que se evidencia en el cuerpo, así como las emociones de libertad, seguridad y empoderamiento asociadas a “montarse”. Cabe destacar que en el desarrollo del

prompt, el participante eligió enunciarlo en el idioma inglés como “*a tucked drag queen*” es decir, una drag queen montada (Figura 12).

**Tabla 14**

Respuestas por cuestionario.

Cuestionarios	Preguntas	Respuestas
1	1. ¿Qué valor aporta el Drag? 2. Menciona palabras que identifiques como parte del Drag local (ejemplos: ellona, personalidrag, perrx, jotx, oso, queso) 3. Selecciona 1 palabra y trata de definirla o describirla ¿Qué se entiende por esta palabra? 4. ¿Cuáles son las características del Drag local?	1. "Representa una apuesta política y de entretenimiento que desafía la performatividad del género" 2. "Eale, mamona, soportar, montarse" [sic]. 3. "Montarse: esconder genitales". 4. "Tiene como antecedente el transformismo, esta buscando generar espacios más allá de los bares y antros".
2	1. ¿Por qué crees que la imagen representa la categoría? 2. ¿Por qué no crees que la imagen representa la categoría?	1. "Montarse: Porque no se ven sus genitales". 2. "Montarse: Porque la imagen se ve lejana"
3	1. ¿Dónde escuchaste la categoría? (en el uso con conocidxs, en medios/redes, investigación) 2. Usa una AI y trata de representar esa palabra con la descripción que generaste 3. ¿Cómo se observa en el cuerpo? 4. ¿Cómo se observa en las acciones? 5. ¿Qué emociones evoca? 6. Crea un nombre de la persona drag basándote en las categorías discutidas y 3 pensando en el drag de local.	1. "En mi circulo de amix" [sic]. 2. -IMAGEN-. 3. "Montarse: En que el área genital se vea poco o nada abultada". 4. "Con el movimiento libre, usando ropa que cubra poco el área genital, bailando". 5. "Libertad, seguridad, empoderamiento". 6. "Clau Calafia".

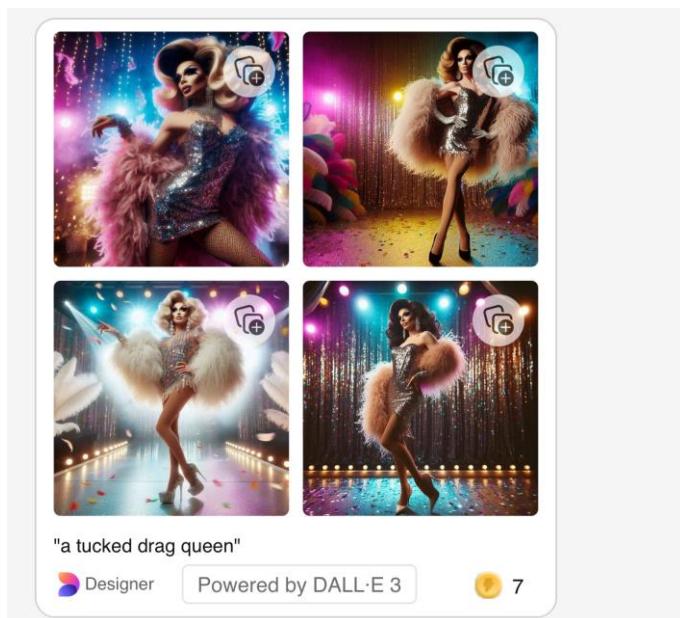
*Nota:* Elaboración propia.

Una explicación anticipada de la vaguedad de la representación categórica sería la no incorporación del desglose reportado inicialmente por el participante, profundizando de manera más descriptiva en la generación del prompt para la IA, lo cual se puede considerar en la transmisión de instrucciones más claras para los participantes. Un hallazgo no

considerado es el uso del idioma inglés por parte de los participantes lo cual conduce a contemplar en el filtrado de perfiles el manejo de este idioma como una de las habilidades a considerar en el manejo de la IA, así como parte de su propio perfil. El manejo de tanto el idioma español como el inglés puede ser considerado como una característica de la región, por lo cual se requiere brindar más atención a este aspecto.

**Figura 12**

Ejemplo visual de la categoría “*a tucked drag queen*”.



*Nota:* Elaboración de un participante del taller, el 22 de junio de 2024.

Como consideraciones en términos de promover el intercambio y la solidaridad en la comunidad, se determina relevante la posibilidad de promover que los artistas puedan recuperar aportaciones (*dinerita*<sup>40</sup>) en la realización de su performance, así como optar por la realización del taller en espacios seguros y donde se presente el Drag de manera cotidiana, para impulsar a los gestores de los espacios a promover sus servicios. En el caso de esta prueba realizada en *Planta Libre*, conviene destacar que posterior al taller se pasó al restaurante del mismo dueño, Minoru Kiyota, *Haiku comida+cultura japonesa*. Otro aspecto a considerar en el análisis es la potencia del emplazamiento. En este caso, la zona en la que se implementó el taller se identifica como “La Chinesca” o el barrio chino de Mexicali,

<sup>40</sup> Categoría alusiva a propinas que se dan durante el performance, propia de la jerga drag mexicana.

donde se reconoce la presencia histórica de la migración china a Baja California, así como la presencia de centros nocturnos de entretenimiento LGBTTIQA+. Sorpresivamente, el caso de Haiku alude a la migración poco reconocida de familias japonesas, lo cual indica posibilidades analíticas.

## 2.9. Imágenes análogas y pensamiento interdependiente: *Telestrations*

Una alternativa análoga al uso de la Inteligencia Artificial (AI) es el juego *Telestrations*, producido por *USAopoly*, el cual está basado en la dinámica “teléfono descompuesto” apoyándose en la traducción entre texto e ilustraciones. Según Fedesco (2014), este juego puede ser implementado en procesos pedagógicos porque: ilustra la importancia de la interdependencia (Johnson y Johnson, 1989) en grupos; puede ser medido para medir la productividad y desempeño—*performance*—; y puede motivar a los grupos para incursionar en el aprendizaje grupal; así como facilitar cohesión o técnica rompe hielo. Esta propuesta surge después de las dos iteraciones del taller —en Tijuana en mayo; y en Mexicali, en junio 2024— con el motivo de generar más información sobre el comportamiento y pensamiento grupal.

En este sentido, el juego se implementó en el taller como una técnica de integración y como una forma de comprender el funcionamiento de la IA respecto la relación entre los procesos de enunciación categórica, interpretación textual y visualización. Para ello, se entregó a cada participante una libreta con un número de hojas equivalente al total de participantes más uno. El ejercicio comenzó con cada persona eligiendo de manera secreta una categoría y representándola a través de un dibujo. Luego, debía pasar su libreta al participante de su izquierda, quien interpretaría la imagen y la describiría en palabras. A continuación, el siguiente participante, basándose únicamente en el texto, haría un nuevo dibujo. Este proceso se repitió hasta que la libreta regresó a su dueño original, quien finalmente comparó el resultado con la categoría inicial. Cabe destacar la duración de los turnos que osciló entre los tres y cuatro minutos.

El orden de la dinámica se ilustra en la Tabla 15, donde se puede observar la posibilidad de lecturas en cuanto al orden y distribución. En primer lugar, de manera vertical se identifican las libretas A-G y cómo es que los participantes (1-7) se turnan para alimentarla con texto o dibujos. Por otro lado, de manera diagonal se puede identificar cómo cada

participante va ajustando sus estrategias representativas ante la información provista para decodificar e interpretar. Por último, de manera horizontal se puede hacer una comparativa de la evolución interpretativa del grupo en su totalidad.

**Tabla 15**

Orden de la dinámica de pase de libretas en el juego *Telestrations*.

Ronda	Libreta A	Libreta B	Libreta C	Libreta D	Libreta E	Libreta F	Libreta G
a: dibujo	Inicia con 1	Inicia con 2	Inicia con 3	Inicia con 4	Inicia con 5	Inicia con 6	Inicia con 7
b: texto	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 1
c: dibujo	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 1	→ 2
d: texto	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 1	→ 2	→ 3
e: dibujo	→ 5	→ 6	→ 7	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4
f: texto	→ 6	→ 7	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5
g: dibujo	→ 7	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6
h: categoría	Regresa a 1	Regresa a 2	Regresa a 3	Regresa a 4	Regresa a 5	Regresa a 6	Regresa a 7

*Nota:* En distintos colores las posibilidades de lecturas comparativas ya sea por libreta (amarillo), por participante (morado) o por grupo (verde). Elaboración propia.

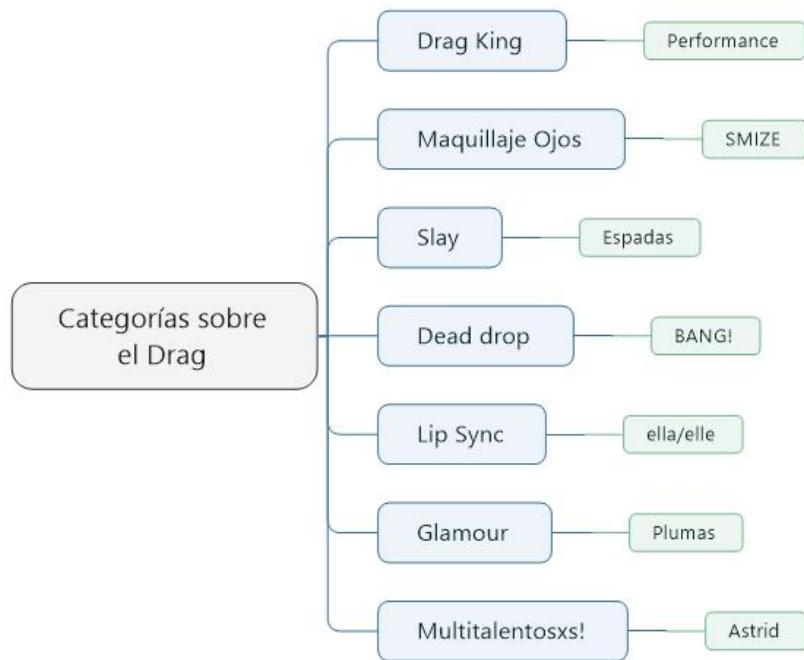
De esta manera, se configuraron siete categorías emergentes (Figura 13): *Drag King*, *Maquillaje Ojos*, *Slay*, *Dead Drop*, *Lip Sync*, *Glamour*, *Multitalentosxs!*. En una revisión general se recuperaron palabras particulares que indicaron el uso de onomatopeyas —*BANG!*—, anglicismos —*performance*—, modificaciones al lenguaje —*ella/elle*, uso de la ‘x’—, elementos simbólicos —plumas, espadas—, neologismos —*SMIZE*<sup>41</sup>— y referencias —*Astrid*—. Esta primera revisión da un indicativo de complejidad y densidad que va desde

<sup>41</sup> Neologismo atribuido a Tyra Banks: palabra compuesta entre *smile* y *eye* para aludir al efecto de “sonreír” con los ojos.

el aspecto general del Drag Performance, cultura LGBT, aspectos sensoriales y referencias directas a la escena de Tijuana.

**Figura 13**

Categorías generales en *Telestrations* y algunas palabras.



*Nota:* Elaboración propia.

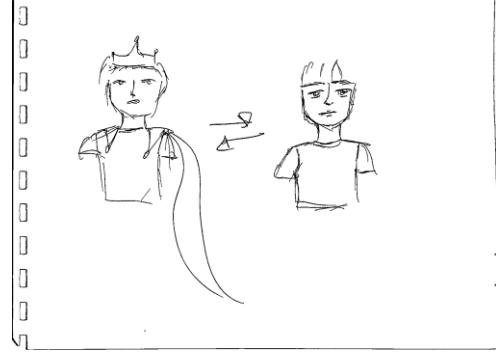
Para iniciar el análisis particular de los elementos recabados, se presentan los contenidos de la “Libreta A” (Tabla 16), cuyo dueño activó la categoría “Drag King”. En este caso, la categoría se emplea de manera genérica, haciendo referencia a una de las formas del Drag sin vincularla a un contexto específico de Tijuana. Desde una dimensión representacional, se observa que la categoría es abarcativa y genérica. No obstante, incluye elementos ilustrativos de la masculinidad y la realeza, tanto en el texto —*corona, barba, bigote, corbata; King, masculina, rey, capa, corona*— como en las imágenes —figuras masculinas con indumentaria y accesorios asociados a la masculinidad y la realeza. En cuanto a la dimensión perceptual, se destaca la conservación de ciertos elementos visuales

clave: la presencia de dos figuras humanas, la confrontación transformativa entre ellas — representada mediante flechas, colores o la simple oposición de las figuras— y las coronas. Estos elementos son consistentes con las descripciones textuales. Por último, en la dimensión experiencial, emergen algunas novedades, como especificaciones sobre el tipo de peinado —por ejemplo, un flequillo cubriendo un ojo— y el contraste entre la normalidad y lo atípico, lo que sugiere una transformación. Además, se identifican elementos metalingüísticos, como el uso de flechas para indicar cambios o relaciones dentro de la imagen.

**Tabla 16**

Contenidos de la “Libreta A” del juego *Telestrations*: Descripción de “Drag King”.

Ronda	Libreta A	Imágenes
1: Dibujo	Inicia con MATRA	
2: Texto	→ ALBY: Veo del lado derecho a una persona con corona, flequillo tapándole un ojo, tiene barba y trae puesta una corbata. Del lado izquierdo hay una persona con sombrero y una pluma, trae bigote, con camisa y corbata.	
3: Dibujo	→ ARANTXA	
4: Texto	→ MELINA: Drag King frente a otra persona de presentación masculina.	
5: Dibujo	→ CARORO	

6: Texto	<p>→ LUZ JOANNA: •Alcanzo a percibir a dos personas •Una vestida normal y otra a su lado como un rey? con capa y corona, entre los dos hay dos flechas ↗ como dando a entender que hay una transformación</p>	
7: Dibujo	→ EDIN	
8: Categoría	<p>Regresa a MATRA: Drag King  - con corona  - una transición  - una "Persona" "Performance" del hombre</p>	

*Nota:* Por un lado, las palabras con significados similares o recurrentes están señaladas en verde; por otro, las que se identifican como particulares o emergentes, con naranja. Elaborado por los participantes del taller.

Un segundo momento analítico surge a partir del análisis diagonal, siguiendo el orden de la dinámica señalada en la tabla de los participantes —color morado. Para ello, se seleccionó el trayecto de MATRA (Tabla 17), quien, desde una dimensión representacional, empleó elementos discursivos textuales y visuales descriptivos. En contraste, el participante EDIN utilizó recursos más poéticos. Se observa que, a medida que avanzan las iteraciones, las descripciones de MATRA se vuelven más extensas, mientras que sus visualizaciones tienden a simplificarse. De hecho, su última representación visual es la menos específica en términos de la categoría —*ojos, maquillaje*—, ya que no enfatiza estos elementos. Un alejamiento notable de la categoría ocurre en la quinta iteración, probablemente debido a la descripción ambigua y altamente poética de EDIN sobre lo que inicialmente indicaba un *dead drop* —un paso de baile. También resulta interesante que, en la cuarta iteración, el *lip-*

sync sea descrito como “*Drag karaoke*”, un término poco común en la jerga del Drag, pero ilustrativo para alguien inexperto o principiante.

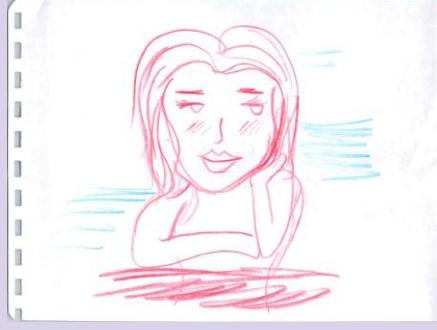
Por último, es conveniente destacar de la segunda iteración la referencia evocativa inmediata al performance previo al ejercicio por Astrid Búk Kake (Figura 14), descripción basada en la ilustración de EDIN sobre la categoría “multitalentosxs”. Es interesante este dibujo porque en él se observa una máquina de coser, un letrero que dice “+vihchota”, una tira de helechos y un micrófono; todos estos elementos siendo sujetados por alguna extremidad de la persona representada, lo cual alude a la característica de multitalento. En este sentido, se habla de canto —o *lip-sync*—, sastrería, activismo y performance.

**Tabla 17**

Trayecto de MATRA en el juego *Telestrations*.

Ronda	Descripciones	Imágenes
1: Dibujo (Drag King)	Inicia con MATRA:  Drag King  -con corona  -una transición  - una "Persona" "Performance" del hombre	 <b>Dibujo de MATRA</b>
2: Texto (multitalentosxs!)	→ MATRA: Astrid y su performance con los arboles y hojas	 <b>Dibujo de EDIN</b>

3: Dibujo (GLAMOUR)	<p>→ EDIN: Solidaridad, talento, una mirada fija, punzante, directa.</p> <p>hay talento y alegría. Resistencia global hasta en el más pequeño detalle.</p> <p>Hasta en el más minimogesto Liberación en acción.</p> <p>Rojo, verde, negro.</p>	 <p><b>Dibujo de MATRA</b></p>
4: Texto (Lip Sync)	<p>→ MATRA: Drag Karaoke</p>	 <p><b>Dibujo de EDIN</b></p>
5: Dibujo (Dead drop)	<p>→ EDIN: Una compa feliz, perdida en el más allá. en el vacío de cosmos. bien marihuana quiza</p> <p>Rojo y verde se desbordan esta feliz, dónde, quién sabe, pero feliz allá en el más allá pa' allá. tiene el pelito rojo.</p>	 <p><b>Dibujo de MATRA</b></p>

6: Texto (SLAY)	<p>→ MATRA:</p> <p>Veo a una persona (Drag Queen) acabando / matando (slaying?) a alguien.</p> <p>Tal vez a su competencia</p> <p>Se ve muy contenta consigo misma.</p>	 <p>Dibujo de EDIN</p>
7: Dibujo (Maquillaje, ojos)	<p>→ EDIN: una mirada en rojo, calmada</p> <p>preocupada? con miedo?</p> <p>a dónde ve? no sé..</p> <p>qué tiene? no lo sé?</p> <p>qué piensa? quién sabe!</p> <p>una mirada. me observa. con miedo?</p> <p>pensando? triste?</p> <p>no lo sé</p>	 <p>Dibujo de MATRA</p>

*Nota:* En morado señaladas las participaciones de MATRA. Elaborado por los participantes del taller.

**Figura 14**

Comparativa de un dibujo y su referencia experiencial.



*Nota:* Dibujo hecho por EDIN para el ejercicio de *Telestrations*; fotografía de Astrid Búk Kake.

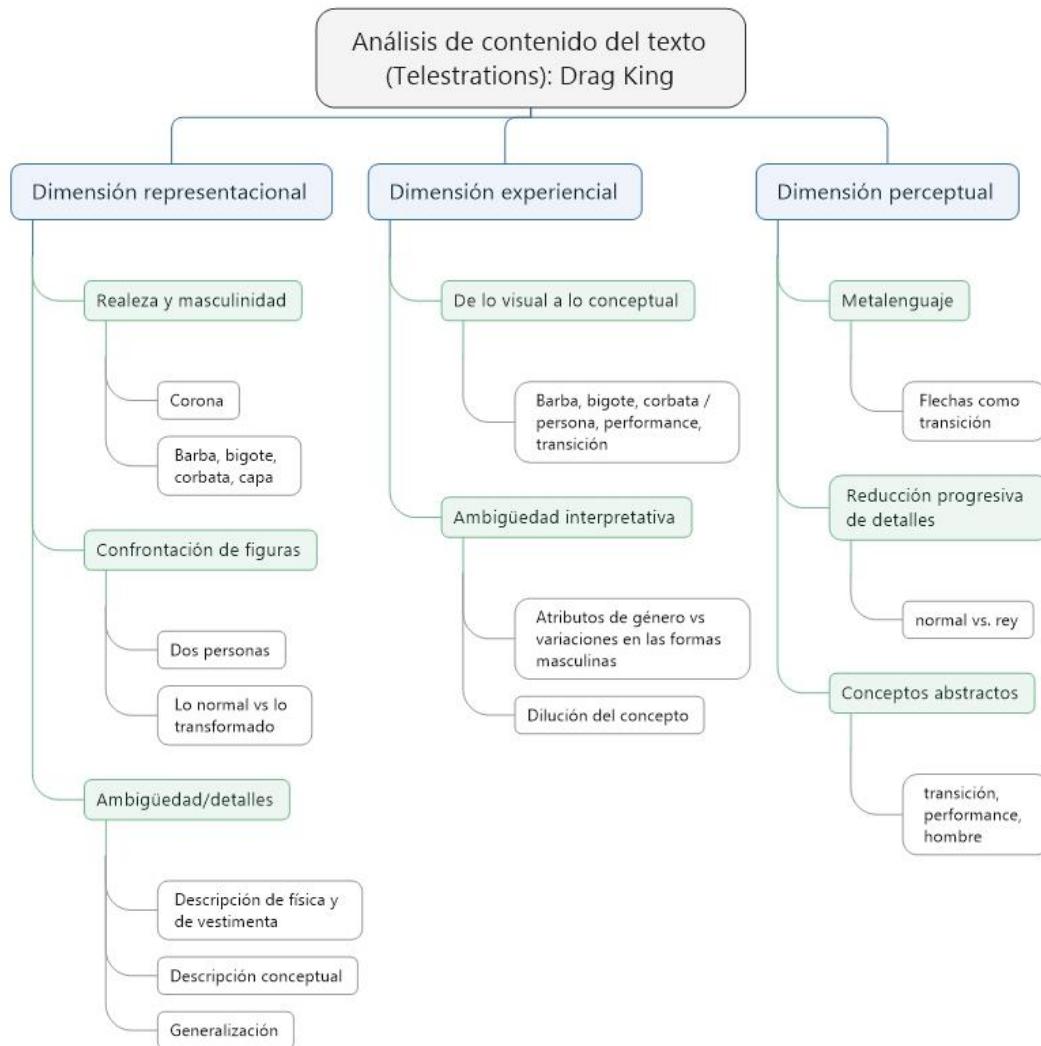
Un tercer momento analítico se da con el análisis de contenido referente a lo reportado textualmente por cada categoría. Para ello, se alimentó a ChatGPT las transcripciones de lo escrito por los participantes sin mayor problema dado a la claridad caligráfica. Ante la información dada, la inteligencia artificial trató de organizar la información de acuerdo a las dimensiones previstas en esta investigación: representacional, perceptual y experiencial.

Como paréntesis, es conveniente mencionar que la investigación reciente ha mostrado que el uso de modelos de lenguaje como ChatGPT ofrece ventajas considerables para el análisis de contenido cualitativo, en comparación con herramientas tradicionales como *Atlas.ti*. Por un lado, Zhang et al. (2023) desarrollaron *QualiGPT*, una adaptación basada en GPT que demostró mejorar la eficiencia y accesibilidad de la codificación cualitativa, permitiendo a investigadores realizar análisis en menos tiempo y sin necesidad de licencias costosas. De manera similar, Lee et al. (2023) identificaron que ChatGPT puede asistir exitosamente en la generación de códigos y temas, especialmente en procesos iniciales de análisis, aunque subrayan que su mejor desempeño ocurre cuando se combina con la supervisión crítica del investigador. En contraste con *Atlas.ti*, que requiere configuración compleja y un aprendizaje técnico prolongado, el uso de ChatGPT permite un flujo de trabajo más flexible y adaptativo a los estilos individuales de investigación. Aunque Mayring (2025) advierte sobre posibles errores de interpretación automática, sugiere que, bajo una supervisión adecuada, el apoyo de la IA puede ampliar las capacidades analíticas sin sustituir la responsabilidad interpretativa humana. Así, el respaldo ofrecido consistió en seleccionar artículos científicos que justifican metodológicamente el uso de ChatGPT como una herramienta innovadora, eficiente y viable para el procesamiento de análisis de contenido cualitativo.

Se tomó, por tanto, la categoría “Drag King” de la “Libreta A”, la cual está representada en la Figura 15. Es importante especificar que durante un tiempo considerable se estuvo “entrenando” a la inteligencia artificial para que pudiera realizar las codificaciones y análisis temáticos solicitados de acuerdo al contexto de la investigación.

**Figura 15**

Codificaciones sobre la categoría Drag King en *Telestrations*.



*Nota:* Elaboración propia.

La primera dimensión, la representacional, fue organizada como elementos que se representan como ilustrativos de la categoría “Drag King”, la cual se mantuvo reconocible en el proceso, pero con variaciones de detalle y enfoque. Se distinguieron, por tanto, tres subcategorías: elementos de la realeza y masculinidad; confrontación de figuras; y ambigüedad y reducción de detalles. En la primera subcategoría, se identificaron elementos simbólicos persistentes como la corona; así como la presentación de atributos de género (barba, bigote, corbata, capa), los cuales reforzaron la idea de masculinidad y poder. En la segunda, se observó la persistencia de la confrontación de dos personas en la mayoría de los

casos para simbolizar el contraste entre lo “normal” y lo “transformado”. En la última subcategoría, fueron señaladas la ambigüedad y reducción de detalles —la desaparición del flequillo—; así como un contraste entre las verbalizaciones altamente descriptivas sobre los elementos visuales con aquellas sintéticas y conceptuales, que apuntan a la generalización.

La dimensión perceptual incluyó solamente dos subcategorías: el metalenguaje y la reducción progresiva de detalles visuales. En la primera, se detectaron las flechas ( $\hookrightarrow$ ) como indicativo de transformación y transición. En la segunda, la aparición de rasgos físicos específicos, pasando por una simplificación entre dos figuras que indican la diferencia entre “lo normal” y “rey”; llegando a la última iteración que lo encierra en términos abstractos: performance, hombre, transición. Finalmente, la dimensión experiencial incluyó dos subcategorías: lo visual-conceptual, y la ambigüedad interpretativa. La primera, transitó entre la aparición de accesorios físicos —corbata, capa, corona, bigote— a conceptos más amplios como persona, performance y transición. La segunda, presentó el contraste entre la presentación de la diferencia como atributos físicos sobre el género, con la oposición de diferentes figuras masculinas. Finalmente, el concepto se diluyó en su totalidad en la forma en la que se transmite: persona, performance.

Lo anterior permite reflexionar cómo la categoría fue transformándose a lo largo del juego. Al inicio, la interpretación es visual y detallada, con énfasis en características físicas y accesorios, a la mitad del proceso, la interpretación se simplifica, priorizando la idea de transformación y confrontación de identidades. Y al final, la interpretación se vuelve conceptual, desligándose de los elementos específicos y enfatizando el performance y la transición. Esto sugiere que, en este tipo de dinámicas grupales, las categorías pueden sufrir un proceso de reducción y abstracción, en el que los detalles visuales concretos se pierden a favor de interpretaciones más amplias o subjetivas.

Asimismo, se solicitó un análisis de la interdependencia, que en este contexto se refiere a cómo las interpretaciones de los participantes no son aisladas, sino que dependen unas de otras en una cadena de significados que se van transformando a lo largo del juego. Existe, por un lado, una interdependencia semiótica en tanto a la influencia entre signos. Cada participante construyó su interpretación a partir de la información recibida, pero introduce modificaciones que afectan la transmisión del significado. Ante ello, algunos elementos visuales fungieron como anclaje de significados (barba, bigote, corona), mientras que otros se diluyeron como el sombrero con pluma. Existe por tanto, un condicionamiento

interpretativo que instauran las descripciones y que al mismo tiempo una transición entre lo visual a lo conceptual. Podría decirse que esta transición fue motivada por “adivinar” la categoría detrás de las descripciones, que durante el juego se mantuvo en secreto.

Por otro lado, la interdependencia cognitiva es decir, cómo la interpretación depende del conocimiento y experiencia de cada participante, motiva a la transformación progresiva del significado. Esto puede darse por el perfil de cada participante. Se sabe, por ejemplo, que las descripciones objetivas referentes a la indumentaria vienen de un perfil posicionado en el diseño. Otro perfil se encuentra más posicionado en las artes visuales y dentro de la escena queer, lo que puede explicar su decisión por descripciones más abstractas como “performance”. Del mismo modo, este último perfil maneja el inglés como primer idioma, lo cual también puede influir a descripciones menos desglosadas en un grupo que preponderantemente se comunicó en español y con varios anglicismos. Finalmente, fue detectado también un tipo de interdependencia dinámica, o mejor dicho, cómo las modificaciones individuales afecta a la estructura general de significado, desestabilizan las representaciones y motiva reformulaciones en tanto complejidad, rupturas y saltos semánticos.

Ante la configuración provista por la Inteligencia Artificial en el análisis de contenido, así como lo analizado mediante la codificación, se propone una nueva matriz de operacionalización de variables (Tabla 18). Se puede observar, por un lado, que se conservan las dimensiones representacional, perceptual y experiencial. Por otro lado, se generaron ajustes en las variables, indicadores y valores. Dichos ajustes resultan en variables más concretas que describen el comportamiento o manejo de las categorías en el ejercicio: nivel de abstracción —cómo se representa—, compresibilidad —cómo se interpreta— y transformación —cómo transita. Del mismo modo, se abre la posibilidad de una codificación abierta, dejando como una posibilidad la identificación de elementos inesperados.

**Tabla 18**

Operacionalización de variables para el juego *Telestrations*.

Elementos de la Unidad de Análisis	Dimensión	Variable	Indicador	Valor	Procedimiento
Descripciones ilustrativas	Representacional	Nivel de abstracción categórica	1-Tipo de lenguaje. 2-Idioma: español, inglés, anglicismos. 3-Extensión, nivel de detalle, ambigüedad. 4-Atributos categóricos.	1- Descriptivo/ poético, anglicismos, neologismos, jerga, exageraciones. 2-Español, inglés, spanglish. 3-Simple, complejo; corto-extenso; minucioso, general, concreto; abstracto; claro, ininteligible. 4- Físicos, conceptuales.	Codificación cerrada. Análisis de contenido.
Interpretaciones	Perceptual	Comprensibilidad categórica	1-Metalenguaje. 2-Detalles. 3-Ambigüedad/ consistencia.	1- Flechas, signos, grafos. 2- Reducción/ incremento, simplificación. 3-Rupturas, saltos, novedad.	Codificación abierta. Análisis de contenido.
Integración grupal de significados	Experiencia 1	Transformación categórica	1- Simplificación/ reducción/ persistencia/ dilución/ modificación de elementos 2-Personas, lugares, eventos. 4-Perfil o lugar desde el que se participa.	1-Elementos anclaje, elementos que (se) diluyen. 2-Hay/ no hay. 3-Arte, diseño, drag, Tijuana, etc.	Análisis transformativo. Análisis de contenido.

Nota: Elaboración propia.

## 2.10. Visualización de imágenes digitales: primer formulario

Posterior al juego de *Telestrations*, se pidió a los participantes responder de manera individual el primer formulario, con el cual emergieron las categorías para hacer las representaciones con IA: *slay, lipsync, carácter, perra/perrita, drag mother, madre, devorar y compás - friends*. Se preguntó la relación de dichas categorías con el Drag local, su valor y características; así como las definiciones para el procesamiento, lo cual está representado de manera analítica en la Tabla 19 desde las dimensiones representacional, perceptual y experiencial.

Cabe destacar que, a diferencia de la actividad anterior, en este momento no hay un reflejo grupal en cuanto a la generación interdependiente de la información o producción de imágenes, lo cual da oportunidad a que la interpretación propia surja. Sin embargo, se presenta un análisis de las respuestas en conjunto con el fin de resaltar matices sobre las similitudes y diferencias como otra forma de conectar con el pensamiento grupal sin dinámicas interdependientes. Esto se logró por codificación abierta hecha con ChatGPT para posteriormente generar una codificación axial.

**Tabla 19**

Codificación de resultados del primer cuestionario.

Codificación	Preguntas	Ánalisis
Dimensión: Representativa	1. Menciona palabras que identifiques como parte del Drag local (ejemplos: <i>ellona, personalidrag, perrx, jotx, oso, queso</i> )	
Unidad analítica:	<i>Slay, perra, jochis, ellona, perrita, peluca, de mujer</i>	Hay un uso híbrido de español e inglés, con términos propios de la jerga Drag. Algunas palabras destacan por su originalidad y contexto local ( <i>ellona, la queso, jochis</i> ).
Palabra alusiva	<i>perra, ellona, slay, jotx, la más, la queso Amiguis, COMPXs, bichotas, reyes</i>	
Códigos:	<i>Ellona, bichota, la más perra, patrona, madre</i>	Otras provienen del ámbito internacional ( <i>slay, serving, lipsync</i> ).
Singularidad		
Originalidad	<i>Bichota, Femme, serving, lipsync</i>	
Idioma	<i>Fish, reina, performance, drag mother La queso, jota, perre, ellona, pasivona, devorar</i>	

<p>Dimensión: Perceptual</p> <p>Unidad analítica: Definición</p> <p>Códigos: Relación con el Drag</p>	<p>2. Selecciona 1 palabra y trata de definirla o describirla ¿Qué se entiende por esta palabra?</p> <p><i>Perra/perrita: cuando alguien es muy iconicx, que destaca ante todxs, que es muy confident.</i></p> <p><i>Slay, para mi está palabra habla de dar un performance tan increíble que "matas" o más bien le ganas a tu competencia, esa competencia puede interpretarse como uno guste, para mí sería la sociedad.</i></p> <p><i>Compás – Friends</i></p> <p><i>Madre quiere decir una figura del drag que cuida y apoya a otras dragas en su crecimiento</i></p> <p><i>Lipsync: Una persona en drag, con un atuendo llamativo y glamoroso, imitando las palabras de una canción y realizando interpretación de la canción.</i></p> <p><i>Drag mother es la persona que ayuda a los principiantes del drag a entrar a la comunidad, mejorar sus performance, les da consejos, etc. es una persona que tiene más experiencia en estos espacios.</i></p> <p><i>Devorar: demostrar el talento y lucirse</i></p> <p><i>Carácter</i></p>	<p>La mayoría de las definiciones están bien contextualizadas dentro del Drag. Algunas explicaciones son más generales (<i>compás – friends</i>), mientras que otras son específicas y muestran conocimiento del medio (<i>Drag Mother, Lipsync</i>).</p>
<p>Dimensión: Experiencial</p> <p>Unidad analítica:</p>	<p>¿Cuáles son las características del Drag de Tijuana?</p> <p><i>Performance, latino, alegre, comunitario</i></p>	<p>Uso de términos como <i>ellona, la queso, jochis, perre</i> que reflejan el habla queer en México. Se mezclan con expresiones de</p>

Valoraciones	<i>Es único, interseccional, inclusivo, poderoso e increíble</i>	<i>jerga Drag más global (slay, lipsync, serving).</i>
Códigos:	<i>gente de enlace, talones grandes, print de animales,</i>	<i>Neologismos y metáforas: La más, patrona, devorar, perra, bichota.</i>
Dominante vs local	<i>Colectivo, divertido, expresivo, performativo, protesta,</i>	<i>Extranjerismos: Slay, serving, lipsync, fish.</i>
Apropiación del lenguaje (neologismos)	<i>Es colorido,</i> <i>Es una comunidad muy artística, que permite la expresión personal. Existe la competencia pero también el compañerismo y el apoyo a quienes van comenzando en este tipo de performance.</i>	<i>Metáforas de poder y jerarquía: madre, patrona, reina.</i>
Metáforas jerárquicas o de género	<i>Performance, glamour, arte, maquillaje, transformación</i>	<i>Descripciones alusivas al cuerpo, indumentaria, maquillaje: en la definición de Lipsync se enfatiza el vestuario glamoroso; en la percepción del Drag, aparece el diseño de vestuario como un valor; la palabra fish hace alusión a un estilo Drag muy femenino.</i>
Emociones	<i>¿Qué valor aporta el Drag?</i>	
Componentes materiales	<p><i>Libertad</i></p> <p><i>Un valor alto a la sociedad, ya que nos permite vivir un lado de nuestro ser (y el de otros) que tal vez no conoceríamos antes.</i></p> <p><i>Es arte, expresión libre, donde la femenina y masculino no existe</i></p> <p><i>Expresión multidisciplinaria</i></p> <p><i>Aporta un espacio de creatividad y una comunidad segura</i></p> <p><i>Aporta un espacio para la expresión artística para quienes quizás no tengan tanta visibilidad en otros contextos</i></p> <p><i>Nos acerca al performance y a la transformación</i></p> <p><i>Diseño de vestuario</i></p>	

*Nota:* Elaboración propia.

Respecto a la *Dimensión Representacional*, se destacan tres códigos: singularidad, originalidad e idioma de las palabras o categorías alusivas. Esto es informado en la manera que el Drag se representa como un espacio de expresión, arte y transformación. Se menciona la libertad, la creatividad y el performance como valores centrales. Se enfatiza la multidisciplinariedad y la posibilidad de explorar aspectos del ser que de otro modo no se conocerían. De manera específica aparece el diseño de vestuario como un aspecto relevante. En términos semánticos, las palabras asociadas al Drag reflejan jergas locales y extranjerismos: hay tanto términos en inglés —*slay, lip sync, serving*—, como uso de jerga local o híbrida —*ellona, la queso, jochis, perre*. Del mismo modo, existen palabras que refuerzan la idea de poder y jerarquía —*patrona, madre, reina, la más*. Esto es ilustrativo porque da un entendimiento sobre el Drag como una práctica con distintos matices disciplinarios y que requiere formas no tradicionales de comunicarse y enunciarse.

Respecto a la *Dimensión Perceptual*, existen variaciones sobre cómo se percibe el Drag en tanto sus funciones. Esto es observable en la manera en la que se valora el Drag y se definen sus categorías. Por un lado, existe un contraste entre arte y comunidad: algunas respuestas enfatizan el Drag como una forma de arte y performance, mientras que otras lo ven más como un espacio social y de apoyo —*comunidad segura, drag mother*. Por otro lado, existe una polaridad entre lo individual y lo colectivo: respuestas como "expresión libre, donde lo femenino y masculino no existe" sugieren una percepción del Drag como un espacio fluido. Mientras que términos como *madre, reina, patrona* refuerzan una estructura jerárquica o de legado dentro del Drag. Finalmente, se detectaron funciones como la de la transformación y visibilidad: se destaca el Drag como una forma de dar visibilidad a quienes no la tienen y como una manera de jugar con la identidad —*nos acerca a la transformación*. Esta dimensión ilustra por tanto la significación que tiene el Drag tanto como un medio de consumo artístico, crecimiento personal o autoconocimiento, o como un medio de socialización.

En cuanto a la *Dimensión Experiencial*, se reflejan diversas emociones, interpretaciones o vivencias. En primer lugar, es notable la sensación de empoderamiento que el Drag confiere: palabras como *perra, slay* y *devorar* transmiten la idea de confianza, poder y presencia escénica. La definición de *perra* como "muy iconicx, que destaca ante todxs, que es muy confident [sic]" enfatiza la actitud desafiante y segura. A su vez, existen matices que indican competencia y procesos de validación: *slay* es definido en términos de superar una competencia, lo que sugiere que el Drag también es percibido como un espacio

de prueba y triunfo -o inclusive un rito de pasaje. Por otro lado, el término *devorar* indica un deseo de sobresalir y ser reconocido en el performance. Finalmente, se reporta el Drag como un medio en el que se vive la comunidad y apoyo: El concepto de *Drag Mother* refuerza la idea de una estructura de mentoría y cuidado dentro del Drag. La mención de *compás [sic] –friends* muestra la construcción de redes de amistad en el medio.

Respecto a las imágenes<sup>42</sup>, se presenta en la Tabla 20 el resultado de la categoría “*slay*”, que se distingue de las otras porque su *prompt*, descripciones para que la IA “entienda” cómo representar, carece de alguna palabra indicativa al Drag y por tanto la imagen parece ser la más distante en términos de representar de manera concreta y creíble. Aún así, la metáfora medieval para ilustrar la categoría “*slay*” brinda una conceptualización relevante para informar el proceso creativo y por tanto se presenta el análisis de este caso, frente a las otras categorías trabajadas.

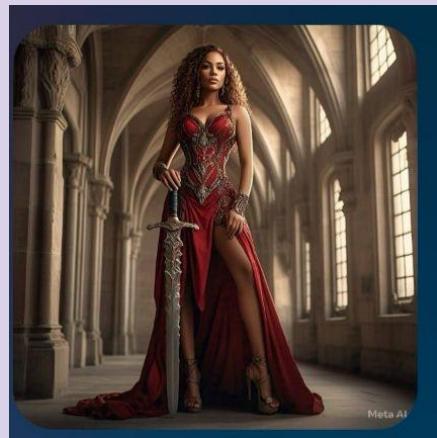
Se observa en la desagregación de las dimensiones que describen al *prompt* el surgimiento de códigos cómo el poder simbólico, los elementos objetuales que aparecen como parte del territorio de los objetos, la composición de la imagen, así como su intención, y las emociones que evoca. También se observa que existe información distinta entre la definición de la categoría, que se enuncia como prosa y en primera persona, cargada de emociones y metáforas; en contraste con la descripción en el *prompt*, que es concreta y aparentemente neutra. Esto es un indicativo que informa sobre el tipo de instrucción, ya sea definir o describir, y su impacto sobre la riqueza de la información que genera.

---

<sup>42</sup> Ver Anexo A15 para resultados completos.

**Tabla 20**

Análisis dimensional del *prompt* de la categoría “slay”.

Palabra y definición	Dimensiones del prompt	Imagen
<p>Slay:</p> <p>“para mi está palabra habla de dar un performance tan increíble que “matas” o más bien le ganas a tu competencia, esa competencia puede interpretarse como uno gusto, para mí sería la sociedad.”</p>	<p>“<b>imagina</b> una mujer bella, fabulosa, en vestido rojo, con tacones, sosteniendo una espada medieval”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Representativa:</b> “Slay” se representa como una combinación de <b>glamour</b> y <b>poder simbólico</b> (espada). La belleza y la fabulosidad se asocian con una estética femenina fuerte.</li> <li>● <b>Perceptual:</b> Iconografía clara: vestido rojo, tacones, espada medieval. Imagen muy visual y teatral.</li> <li>● <b>Experiencial:</b> Hay un tono de <b>épica empoderada</b>. Despierta admiración y sensación de conquista estética.</li> </ul>	 <p>Imagen por Arantxa</p>

*Nota:* Elaboración propia.

## 2.11. Recepción: segundo cuestionario

En un momento subsecuente del taller, se impartió un segundo cuestionario el cual se presenta como unidad analítica en el cual se buscó opiniones sobre la pertinencia de la imagen generada. Cada participante respondió de manera individual por cada imagen, por

tanto, cada imagen recibió siete respuestas sobre por qué representa y por qué no representa. Como ejemplo, se presenta la generada por Arantxa para ilustrar la categoría “slay” (Tabla X). Estas respuestas fueron analizadas para identificar de manera abierta códigos relacionados con las dimensiones representativa, perceptual y experiencial (Tabla 21).

Respecto a la *dimensión representativa* de las respuestas, existe una tensión clave en frente a las opiniones sobre las maneras de representar: hay una división entre quienes leen “slay” como una autoafirmación estética y actitudinal —poder, belleza, seguridad—, y quienes lo ven como una categoría que requiere acción narrativa —triunfo, contexto, dirección del gesto. Por otro lado, el uso literal de símbolos —espada, castillo— es criticado por una parte del grupo como poco sutil, mientras que otra parte lo ve como fiel a la descripción. Por tanto, la materialización categórica, la narrativa y la literalidad son elementos que describen formas de criticar las representaciones.

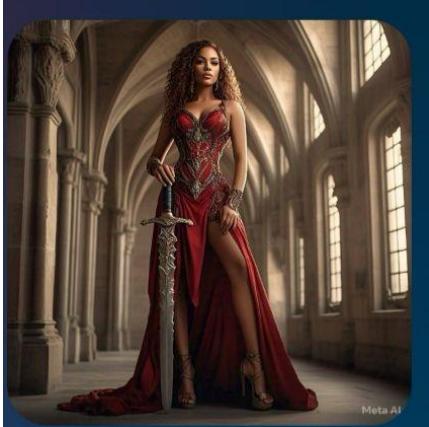
Respecto a la *dimensión perceptual*, conviene destacar contrastes clave sobre cómo se percibe: la espada es vista por una parte del grupo como signo de poder; mientras que otra parte del grupo, como un exceso visual innecesario. A su vez, el vestido es visto de manera ambivalente, ya sea valorado por su elegancia o criticado por falta de detalle. Otro componente identificado, el escenario, se interpreta como genérico o incluso “de fantasía”, lo que para algunas personas le resta potencia realista o contextual. Por tanto, la significación, la modulación, el detalle y el realismo resultan como códigos relevantes para describir las formas en las que se percibe la imagen.

Respecto a la *dimensión experiencial*, se destacan algunas observaciones clave: hay una conexión emocional fuerte en varias respuestas —*me hace gritar SLAY*—, lo que implica reconocimiento espontáneo y afectivo. Sin embargo, también hay experiencias de distancia emocional o duda por falta de contexto o relato —*¿contra quién slayea? [sic]*—. El disfrute estético se enlaza con un sentido de autoafirmación y goce, en tensión con una lectura que espera una representación más cargada de intención o mensaje. Por tanto, la imagen genera una lectura dividida: Para una parte del grupo, “slay” está bien representado mediante actitudes, estética y símbolos de poder —pose, espada, vestido—; para otra, la representación carece de profundidad narrativa, resulta literal, y no logra transmitir una acción clara de “triunfo” o “desempeño drag”. Con ello, se contraponen dos tipos de expectativas: una más ligada a expresividad corporal y empoderamiento inmediato, y otra a una representación narrativa y contextualizada del poder. En consecuencia, la

emocionalidad, afección, profundidad y expresividad resultan como componentes descriptivos de la experiencia sobre la imagen.

**Tabla 21**

Ejemplo de resultados del segundo cuestionario sobre la categoría: *slay*.

Imagen sobre la categoría “slay”	Preguntas y respuestas por participante
 <p>Imagen generada por Arantxa</p>	<p>¿Por qué crees que representa la categoría?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>La pose y el vestido definitivamente me hacen gritar SLAY</i></li> <li>2. <i>Por el poder de la espada, la mujer es muy bella y el vestido le queda fabuloso.</i></li> <li>3. <i>Porque muestra empoderamiento, vistiendo lo que gusta y mostrando poder con la espada</i></li> <li>4. <i>Porque se ve como una mujer fuerte que está lista para lograr todo, y aparte tiene una espada.</i></li> <li>5. <i>Porque es una mujer bella y se ve segura de sí misma</i></li> <li>6. <i>Porque sí representa los elementos básicos de la descripción</i></li> <li>7. <i>Porque se ve a una persona con mucha actitud</i></li> </ol> <p>¿Por qué no crees que representa?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>La espada me parece de más</i></li> <li>2. <i>Falta la acción de ganar, de triunfar sobre algo</i></li> <li>3. <i>Porque al final no sabemos sobre quien está mostrando este poder, solo es una mujer en un pasillo</i></li> <li>4. <i>Tal vez si no supiera el contexto pensaría que es una imagen de alguna historia de fantasía</i></li> <li>5. <i>Porque se interpretó muy literal lo de “slay”</i></li> <li>6. <i>El diseño del vestido necesita más detalles en la descripción</i></li> <li>7. <i>Es muy literal con el castillo</i></li> </ol>

*Nota:* Elaboración propia.

Lo anterior permite identificar variables que describen a la imagen como el tipo de lectura que hace el grupo, la identificación de los elementos representados en la imagen o el tipo de vínculos que se establecen con la subjetividad del grupo participante. En este tenor, la imagen puede ser vista como una idea, un concepto o representativa de la identidad. Del mismo modo, las formas de ver permiten identificar o focalizar elementos relacionados con el Drag, ya sea el vestuario, la pose de la persona, la puesta en escena y los accesorios de los que se sirve la persona representada. Por último, es importante señalar la conexión con las emociones, sensaciones o experiencias concretas que evoca la imagen (Tabla 22).

De lo presentado, se realizó una codificación axial apoyándose en ChatGPT para reagrupar los códigos abiertos en categorías más abstractas y analizar las relaciones entre causas, condiciones, consecuencias y contextos. Derivado de ello, se demarcaron cuatro ejes temáticos: el poder visual —autoafirmación vs literalidad de la imagen—; credibilidad visual; componentes —vestuario y composición—; y la experiencia personal —recepción y proyección. En el primer eje se identificó una tensión entre quienes ven el “slay” como una actitud estética autoafirmativa y quienes esperan una historia de victoria o confrontación simbólica. En el segundo, se resalta que la escenificación como medio de credibilidad se vuelve un componente de conexión emocional. En este caso, un castillo y ambiente medieval se vuelve percibido como distante al Drag. En el tercero, se llega a un consenso sobre la importancia del diseño de los elementos como el vestuario y la composición de la imagen. Por último, se identificó una reacción que conecta con deseos inmediatos —querer gritar “¡SLAY!”— así como la categorización identitaria —mujer fuerte.

**Tabla 22**

Operacionalización de variables para el segundo cuestionario.

Dimensión	Variable	Indicador	Codificación abierta	Ejes (codificación axial)
Representacional	Tipo de lectura	Imagen como: Idea Concepto Identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>•empoderamiento visual</li> <li>•mujer fuerte</li> <li>•actitud dominante</li> <li>•coherencia con la consigna</li> <li>•autoafirmación</li> <li>•literalidad del término</li> </ul>	<p>A- Poder visual (autoafirmación vs literalidad)</p> <p>Poder como estética y actitud</p> <p>Poder como narrativa o triunfo</p> <p>Crítica a la literalidad</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>•ambientación obvia</li> <li>•códigos visuales de fantasía</li> <li>•descontextualización del poder</li> <li>•dependencia del contexto</li> <li>•ausencia de narrativa de victoria</li> </ul>	<p>B- Credibilidad visual Contextualización débil Códigos de fantasía</p> <p>C- Diseño de objetos y composición de la imagen Aciertos Desaciertos</p>
Perceptual	Identificación de elementos	Elementos de la imagen: Vestuario Pose Escenario Accesorios	<ul style="list-style-type: none"> <li>•vestuario llamativo</li> <li>•pose poderosa</li> <li>•espada como símbolo de poder</li> <li>•ajuste del vestido</li> <li>•insuficiencia en el diseño</li> <li>•escenografía cliché</li> <li>•ambiente neutro (pasillo)</li> <li>•exceso visual</li> </ul>	<p>D- Experiencia personal Reconocimiento emocional Proyección identitaria</p>
Experiencial	Tipo de vínculos con la subjetividad	Elementos de lo vivido: Sensaciones Emociones Experiencias concretas	<ul style="list-style-type: none"> <li>•expresión emocional (gritar SLAY)</li> <li>•identidad performativa</li> <li>•libertad estética</li> <li>•belleza como componente de seguridad</li> <li>•falta de destinatario del gesto</li> </ul>	

Nota: Elaboración propia.

## 2.12. Construcción de la persona drag: tercer cuestionario

En un tercer momento se giró un cuestionario a los participantes del taller para “construir” a la persona Drag. Las preguntas, mostradas en la Tabla 23, fueron dirigidas a la descripción categórica con un sentido de incorporación, es decir, ubicarlas en un cuerpo ficticio, es decir, el de la persona. Esto es consecuente con las ideas de meta-objeto y meta-sujeto discutidas anteriormente de manera teórica.

Posterior a la recolección, se hizo, apoyándose con ChatGPT, un análisis de códigos cerrados —determinados por las preguntas— vistos en la tabla 23 como origen de la categoría, imaginario del nombre asignado a la persona, ubicación en el cuerpo, así como las acciones y emociones identificadas. Respecto al primer código, el origen de la categoría, se

reportó que los participantes en la mayoría de los casos la aprendieron en redes sociales, shows drag o de personas cercanas. *Drag Race* y la escena local —Tijuana/Hillcrest<sup>43</sup>— también son referentes importantes. Esto evidencia una mezcla entre referentes globales y vivencias locales, lo que refuerza la singularidad del drag en Tijuana como una fusión entre lo visto y lo vivido.

Respecto a la corporalidad, algunos cuerpos fueron vistos como “femeninos”—ropa entallada, piel expuesta, curvas—; otros muestran madurez —50-60 años— o maternidad —cálida, cuidadora—. Del mismo modo, el cuerpo fue presentado como una forma de canalización emocional o simbólica. Esto es visible en la forma en la que se resaltó la actitud corporal: confianza, presentación, el cuerpo como medio visual que atrapa. Aquí se jugó una dimensión perceptual —cómo se ve el cuerpo— y experiencial —cómo se siente el cuerpo desde dentro. También, fue destacada la importancia del performance corporal: el cuerpo no solo se *ve*, se *usa*, lo cual es observable con las acciones identificadas, tales como cantar, moverse, interpretar, aconsejar. Esto remite de manera inmediata la relación entre cuerpo-objeto que puede ser discutido desde la usabilidad.

El tipo de acciones que se articulan desde el cuerpo y que confiere la categoría se identificaron del tipo performativas, es decir, cantar, bailar, hacer reír, impactar, moverse con elegancia, crear reacciones del público. Del mismo modo, del tipo relacional: dar consejos, hacer tiempo para otras personas. Aquí se remite particularmente al rol de las drag mothers. Por tanto, las acciones refuerzan una identidad activa y escénica, donde el cuerpo es *motor de sentido* más que una mera apariencia estática. Finalmente, se destacaron algunas emociones dominantes: alegría, empoderamiento, felicidad, intensidad, comunidad, pasión. Se destacó como una excepción el “*respeto, un poco de miedo*” que proyecta la figura de madre, lo cual sugiere una ambivalencia emocional: se respeta, pero también impone. Esto podría leerse como una clave cultural sobre figuras de autoridad dentro del drag y en la comunidad.

---

<sup>43</sup> Barrio en San Diego reconocido por sus lugares de entretenimiento en el que se presentan shows Drag.

**Tabla 23**

Resumen del análisis por participante y desglose de códigos.

<b>Categoría</b>	<b>Nombre Drag</b>	<b>Cuerpo</b> ¿Cómo se observa en el cuerpo?	<b>Acciones</b> ¿Cómo se observa en las acciones?	<b>Emociones</b> ¿Qué emociones evoca?
	Crea un nombre de la persona drag basándose en las categorías discutidas y pensando en el drag de Tijuana			
Devorar	VixenMex	Autoconfianza, forma de presentarse	Expresión corporal con talento	Empoderamiento, confianza, amor
Slay	La Xolita	Curvas, piel expuesta, feminidad	Performativo: canto, baile, reacciones	Felicidad, emoción, empatía
Madre	Madam Ruby Rio	Cuerpo cálido de madre	Elegante, presencia contenida	Respeto, un poco de miedo
Drag Mother	Madre Superiora	Persona de 50-60 años, vestimenta madura	Aconseja, hace tiempo para otras	Alegria, paz, comunidad
Drag Mother	Divine Drag Mom	No especificado (pero asociado al rol)	Movimiento de manos	Alegria
Lipsync	Morrigan	Cantar, interpretar, expresión corporal	Performance completo	Alegria, felicidad, intensidad, pasión

<b>Origen y circulación de la categoría</b>	<b>Imaginario del Nombre Drag</b>	<b>Cuerpo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Emociones</b>
Redes sociales y medios digitales	Glamour con identidad local (VixenMex, Madam Ruby Rio)	Cuerpo como vehículo de confianza	Expresión performativa (cantar, bailar, interpretar)	Empoderamiento y confianza
Influencia directa de personas cercanas	Anclaje cultural (La Xolita → mexicanidad, Tijuana)	Exposición de piel / sensualidad	Generar reacciones del público	Felicidad y alegría
		Feminización del cuerpo (curvas, ropa entallada)	(positivas)	Intensidad, emoción y pasión
		Madurez física (50-60)	Acompañamiento y guía (dar consejos,	Comunidad y paz

Referencias globales (Drag Race) y locales (Hillcrest, Tijuana)	Autoridad materna (Madre Superiora, Divine Drag Mom) Elemento mítico o alternativo (Morrigan)	años) Cuerpo como figura materna (cálida, protectora) Movimiento corporal como expresión artística (manos, performance)	hacer tiempo) Elegancia en el movimiento Comunicación a través del cuerpo	Respeto y miedo (ambivalencia en figuras de autoridad)
---	---	---	---	--

Nota: Elaboración propia.

Una anotación que resulta relevante, pero que excede los propósitos de esta investigación, es la articulación de los nombres de las personas con imaginarios o referencias culturales. Por un lado, *VixenMex* y *La Xolita* combinan sensualidad y mexicanidad; por otro lado, *Madam Ruby Rio* hace referencia al glamour hollywoodense con tintes latinos por su articulación con la figura hollywoodense de origen mexicano *Dolores del Río*. Nombres como *Madre Superiora*, *Divine Drag Mom* hacen referencia a figuras de poder y espiritualidad maternal. Y finalmente, el nombre *Morrigan* refleja un gusto por los nombres mitológicos, lo que permite conectar con una identidad mística o poderosa. Los nombres, por tanto, reflejan una autoficción poderosa que condensa imaginarios: cultura, poder, glamour, humor, y geografía.

Aún así, estas reflexiones conectan las respuestas individuales con el imaginario colectivo que se va tejiendo en torno al drag y sus categorías en el contexto del taller. De ello, se configuran, apoyándose con ChatGPT, categorías axiales (Tabla 24) que visibilizan al cuerpo, el performance, las emociones, la identidad y la circulación del Drag. En primera instancia, el *cuerpo*, a diferencia de la Ergonomía tradicional, en estas narrativas no es representado como un soporte pasivo: es una herramienta activa de afirmación identitaria, sensualidad y transmisión de roles. Desde cuerpos que resaltan curvas y piel en un sentido erótico, hasta cuerpos maduros que proyectan autoridad maternal, se vislumbra una apropiación del cuerpo que va más allá del disfraz o la ornamentación. El cuerpo se convierte en un campo semiótico donde se lee la categoría —como “madre” o “slay”— y se siente la emoción que ésta transmite. Frases como “*Un cuerpo con piel expuesta...*” y “*Se ve a una*

*persona de unos 50-60 años...*" contrastan pero son leídas al mismo tiempo como Drag, lo que amplía el espectro corporal y la posibilidad de performar género desde distintos códigos, es decir, lo que puede ser un hombre o una mujer, por ejemplo.

Por otro lado, el *performance* se presenta a la vez como acción y narrativa. Las acciones como cantar, interpretar, bailar, posar no se mencionan sólo como técnicas, sino como relatos performativos. El Drag se vive como una forma de narración, una traducción visual y corporal de emociones y mensajes. Las categorías "cobran vida" cuando el cuerpo se mueve, cuando se hace visible en escena y produce reacciones en el público. Frases como "*Muy performativo... creando reacciones del público*" reafirman al Drag como un arte relacional, donde la acción no está completa si no hay espectadores que la reconozcan y respondan. Esto remite al aspecto interactivo y sistemático del Drag desde un punto de vista ergonómico, o lo que Flores (2001) refirió como *sistemas ergonómicos*.

**Tabla 24**

Codificación axial del tercer formulario.

Categoría axial	Subcategorías (códigos abiertos relacionados)	Dimensión relacionada
<b>El cuerpo como medio expresivo y simbólico</b>	- Cuerpo femenino / sensual - Movimiento performativo - Cuerpo maduro o maternal - Movimiento de manos	Representativa / Perceptual
<b>El performance como acción y narrativa</b>	- Cantar, bailar, interpretar - Reacciones del público - Elegancia - Comunicación corporal	Representativa / Experiencial
<b>Relaciones afectivas y autoridad simbólica</b>	- Dar consejos - Acompañamiento - Figura de respeto/miedo - Comunidad	Experiencial
<b>Emociones en la vivencia del drag</b>	- Empoderamiento, alegría, pasión - Confianza, emoción - Respeto, miedo	Experiencial
<b>Construcción de identidad drag</b>	- Nombres con identidad local o glam - Referencias culturales	Representativa / Experiencial

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Drag mothers como íconos</li> </ul>	
<b>Circulación cultural de las categorías</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Redes sociales</li> <li>- Personas conocidas</li> <li>- Escena local (Tijuana/Hillcrest)</li> <li>- Drag Race</li> </ul>	Representativa

*Nota:* Elaboración propia.

Respecto a las *relaciones afectivas y autoridad simbólica*, al hablar de figuras como la “madre drag”, se asocian roles de cuidado, guía y experiencia con una carga emocional fuerte. Hay una dimensión afectiva y pedagógica en esta categoría que va más allá del *look* o la coreografía. Es la que cuida, enseña y contiene. Pero también hay una lectura ambivalente, donde ese poder puede generar respeto o incluso temor. Frases como “*Respecto, un poco de miedo*” muestran que las jerarquías afectivas dentro del drag pueden tener múltiples tonos, oscilando entre la contención y el poder simbólico. Por otro lado, las *emociones en la vivencia* del drag aparecen en casi todas las respuestas: empoderamiento, felicidad, pasión, alegría, comunidad. El drag no es solo estética ni entretenimiento; es una experiencia emocional poderosa. La categoría se vuelve un canal para proyectar o canalizar sensaciones intensas, muchas veces asociadas a autenticidad y liberación. Frases como “*Empoderamiento, confianza, amor, felicidad*” indican tanto un motor como resultado de la performance drag. Del mismo modo, se puede entender desde un sentido ergonómico, que el cuerpo como interfaz que media a la persona con su entorno requiere de *inputs* y *outputs*.

De manera consecuente, el abordaje de *la construcción de identidad drag*, indica que los nombres elegidos revelan una tensión creativa entre lo local y lo glamuroso, lo culturalmente situado y lo universal del estilo drag. Hay referencias a lo mexicano, a lo mitológico, a lo religioso, y también al kitsch hollywoodense. Esto confirma la idea de que ni las identidades, ni el Drag, presentan formas “puras”. Del mismo modo, deja evidencia del artificio de la identidad, así como su cualidad *cyborg* o el continuum entre ser-devenir y cuerpo-objeto. Estos nombres no solo nombran, crean y performan una narrativa dentro de un mapa cultural. Nombres como “*La Xolita*”, “*VixenMex*” y “*Divine Drag Mom*” hacen ver cómo las categorías no están aisladas: se encarnan en figuras con agencia y estilo propio.

Finalmente, respecto a la *circulación cultural de las categorías*, las fuentes son vistas como diversas: redes, amigos, medios, shows locales, *Drag Race*. Esto indica que el vocabulario y las categorías del Drag circulan globalmente, pero se reterritorializan según el

contexto. Se filtran por experiencias propias, por afectos y por referentes locales como Tijuana o Hillcrest. Frases como “*En las redes sociales de una drag queen de Tijuana*” muestra cómo el conocimiento drag es comunitario, experiencial y transmedia. Devela a su vez las tecnologías de producción de la categoría, las formas de habitarlas y proyectarlas.

Las evidencias generadas por los participantes muestran la relevancia del rol que juega el lenguaje en la reproducción de estructuras sociales y que se materializa en representaciones simbólicas abstractas o como atributos físicos en y sobre el cuerpo. El desglose de una categoría implica un enunciado que toca temas que circulan en el grupo social; puede aparentar ser fijo, pero su tipología está en disputa, celebrando el diálogo, la diversidad como una cualidad creativa (o mejor dicho, abductiva) e innovadora. La corona, como símbolo de poder se reclama para dignificar al Drag y desmantelar la máquina heterosexual de la vestimenta normativa. El texto y el dibujo son quasi-objetos que visibilizan quasi-sujetos esperando a ser encarnados y performados en distintas subjetividades. Estas quasi-materialidades transitan de manera transfronteriza en el espectro de los saberes queer sobre el ser-devenir, sobre lo local y lo global. Al mismo tiempo, conviene destacar que dichas representaciones no surgen de la nada, más bien, parten de la subjetividad individual y se pone en diálogo de manera intersubjetiva: el grupo se refleja en la representación para luego distorsionarla y volverla a encarnar. El análisis revela que el Drag es percibido como un espacio de arte, transformación y comunidad, donde se combinan elementos de empoderamiento, competencia y apoyo mutuo. Las respuestas muestran un lenguaje híbrido con términos locales y globales, así como una mezcla entre descripción estética, metáforas de poder y referencias a la comunidad Drag.

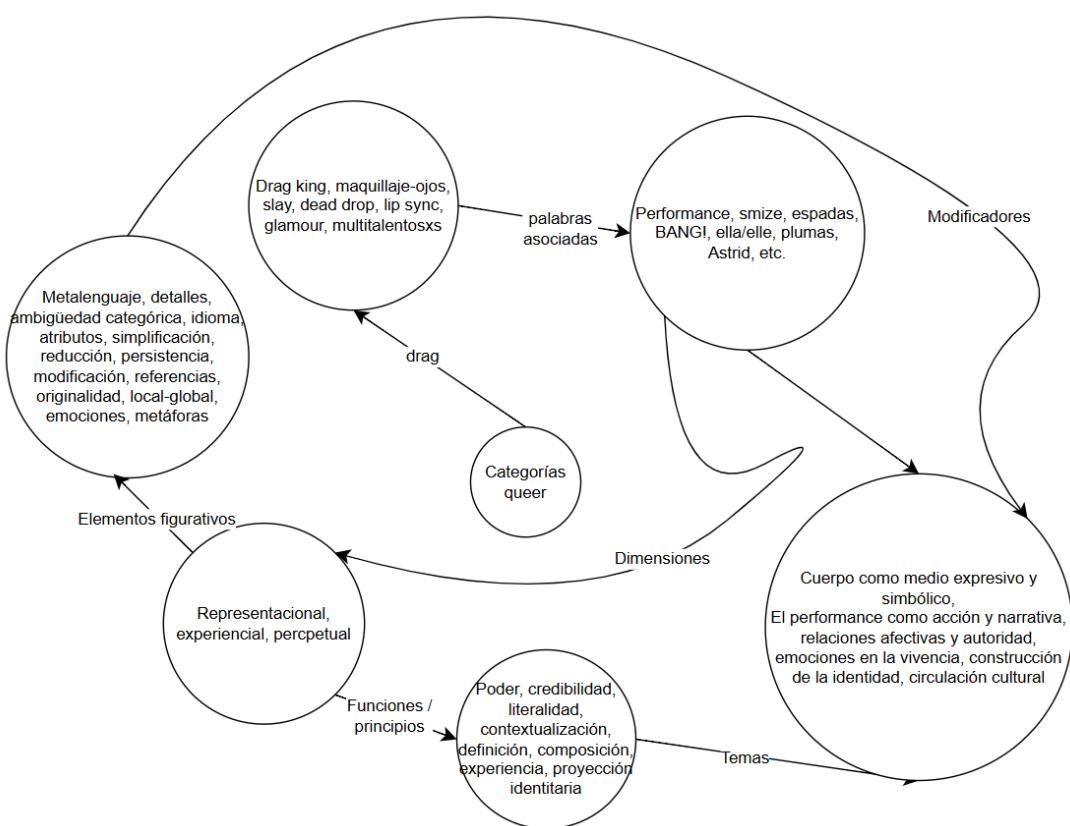
La articulación de la corona, la barba, la pluma y demás elementos forman ofrecimientos queer, materializaciones de conocimientos en acción, puestos en escena. Por tanto, es razonable mencionar que parte de los factores humanos deben de incluir criterios sobre cómo representa, cómo se percibe y cómo se colectiviza la persona es decir, factores representativos, perceptuales y experienciales; que conecten con dimensiones performativas, afectivas y narrativas. Otro aspecto importante es las características de la interdependencia de subjetividades dinámica, cognitiva y semiótica en las interacciones texto-cuerpo-imagen, lo que conduce al entendimiento del proceso proyectual desde la intersubjetividad sistémica en la ergonomía, el cual no necesariamente está anclado en una geografía, sino en los cuerpos que transitan en ella. Todo ello, permite reconceptualizar al diseño de persona como una adecuación queer en la ergonomía que desmantela representaciones dominantes. La persona

ya no es un sinónimo de estandarización de identidades normativas sino una herramienta de emancipación desde el Diseño.

Con toda la revisión anterior se puede hacer un mapeo de cómo las categorías queer conducen a la construcción de los cuerpos, y por tanto sujetos (Figura 16). Las categorías queer, particularmente las drags develan palabras asociadas que se pueden analizar desde las tres dimensiones representativa, perceptiva y experiencial. Al mismo tiempo, las dimensiones conducen a codificaciones que en este mapa se presentan como elementos figurativos, lo que podría ser interpretado como principios del diseño. Paralelamente, se cruzan otras codificaciones que pueden ser interpretadas como funciones o principios del diseño. Ambas codificaciones permiten estructurar modificadores y tematizaciones visuales del cuerpo.

**Figura 16**

Mapeo de resultados.



*Nota:* Elaboración propia.

## CAPÍTULO IV. Reconceptualización del diseño de persona: *queer*

Como parte de las revisiones hechas a lo largo de esta investigación, se rescata que el aspecto constructivista de las categorías identitarias no implica que las vivencias pierdan validez, no se puedan aprehender, o no sean reales en absoluto; sino todo lo contrario: resalta la importancia de la subjetividad como algo que se puede construir desde el agenciamiento que provee el Diseño como herramienta emancipadora. Tampoco quiere decir que, porque el sistema binario sea un constructo, pueda ser abolido inmediatamente. Es por ello que la Teoría Queer invita a que lo “queer” sea interpretado como un verbo que exige la *acción* para cuestionar lo instaurado mediante procesos históricos de normalización. Del mismo modo, el Diseño se presenta aquí como una discusión activa frente a lo *natural*. Esto es, desplazar las categorías y normas que se han impuesto como únicas, válidas y superiores; y dar posibilidad a que las identidades vulneradas puedan prosperar.

Por ello, se ha visto como valioso el Drag performance, ya que representa un observatorio de la performatividad y laboratorio para el artificio de los conceptos, detonado su beneficio cuando está puesto en manos de la comunidad. Desde este punto de vista, el término “desnaturalizar” o “queerizar” tiene que ver por tanto con el develar lo artificioso de las categorías y su sentido jerárquico. Asimismo, el término “incorporar” o “encarnar” no alude en este trabajo a lo biológico ni a lo natural, sino a la forma en la que el artificio cobra materialidad y la forma en la que se vive. El cuerpo, incluidas sus representaciones visuales y textuales, por tanto, se ve aquí como resultado de la artificiosidad y puede ser visto como un resultado proyectual, siempre y cuando sucede en términos solidarios, participativos y desjerarquizantes.

Esta diferencia entre los niveles de comprensión categórica conduce a reflexionar sobre las dificultades semánticas a lo largo de esta investigación: el aprehender los conceptos tal y como Heskett (2015) lo había señalado de manera irónica en la ambigüedad de la palabra *Diseño*. Del mismo modo, la *persona* presenta distintas dimensiones o matices: como concepto teórico, como abordaje metodológico —para, sobre y a través del Diseño (Frayling, 1993)— y como resultado proyectual. Esto puede entenderse como la importancia del rol que juegan las personas dentro del pensamiento proyectual de manera transversal. La persona transita entre las discusiones ontológicas y epistemológicas lo cual brinda un entendimiento transfronterizo: parte de las subjetividades que se resisten a ubicarse en el género como frontera sino como un continuum. Es un laboratorio de género como

producción cultural, el cual se sirve de las categorías queer como coordenadas personales, históricas y geográficas, que deviene en objetivaciones como maquillaje, indumentaria o puesta en escena. Es al mismo tiempo sujeto y objeto, idea y materialización. Por ello, su tratamiento no debe ser menor. En este sentido, el rol que juega el Diseño frente a la persona no es brindar la posibilidad del sujeto queer, sino aportar la proyectualidad como herramienta emancipadora en tanto la conciencia de género. De modo abarcativo, brinda un entendimiento de clase en tanto sistema de relaciones. Esto fue observado en palabras como *multitalentosxs!* señalaron al género no sólo como una categoría afectiva o erótica, sino como un elemento importante en el desempeño de las habilidades de la persona que conducen al éxito. De igual manera, la persona permite visibilizar la interacción entre lo local y lo global; entre lo individual y lo colectivo. El uso del español y el inglés, el reconocimiento de cómo circulan las ideas que dan forma a la persona —las vivencias en Tijuana y Hillcrest, el tratamiento con las amistades— se presentaron como evidencia de ello.

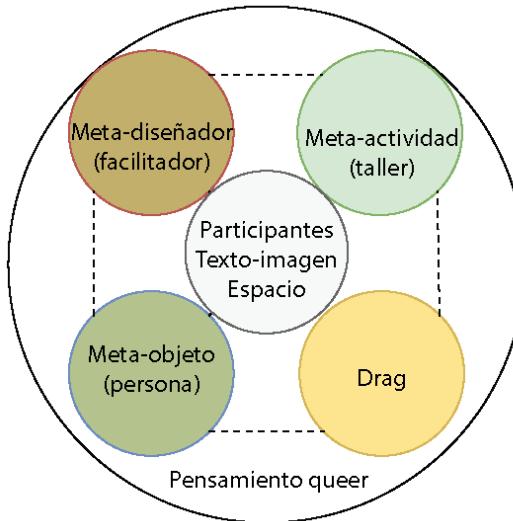
Mucha de esta información no podría haber sido anticipada en su totalidad ya que las conexiones entre las ideas, conceptos y referencias son justamente parte del proceso abductivo. La concientización de los elementos y la construcción de las relaciones entre ellos deben ser consideradas como parte del proceso de sistematización en la ergonomía. Quien observa no puede pretender, desde su punto de vista, ilustrar el sistema ergonómico en tanto la relación y jerarquización de los elementos; hace falta la observación de segundo orden para develar cómo emergen y se ponderan las ideas tanto de manera individual como colectiva —de ahí su condición de “codiseño”. Este sistema, representa un *problema situado* (Dorst, 2006) en sí mismo. Por ello, la sistematización en la ergonomía debe ser considerada como tanto problema de investigación como hipótesis, y asimismo como resultado. Esto es, determinar que no se conoce los sistemas relaciones con los que interactúan los sujetos y partir de una idea o apuesta “burda” con la convicción de que es solo un punto de partida y no de llegada. Esto habilita al sujeto participante como protagonista en la construcción de las ideas.

La Ergonomía, desde esta perspectiva, cobra un sentido cibernetico y se distancia de su entendimiento médico. El sistema, por tanto, puede ser visto como una tecnología del Diseño para que los sujetos puedan cobrar agenciamiento sobre sus identidades. Por tanto, se propone un nivel meta-analítico que incluya la metodología proyectual dentro del análisis ergonómico (Figura 17). Este hexanomio incluye la articulación de un meta-objeto, es decir,

el objeto producido desde el taller como meta-actividad; así como el contexto del pensamiento queer. Al centro, se puede observar el trinomio usuario-objeto- entorno (Flores, 2001).

**Figura 17**

Propuesta de Hexanomio ergonómico.



*Nota:* Elaboración propia.

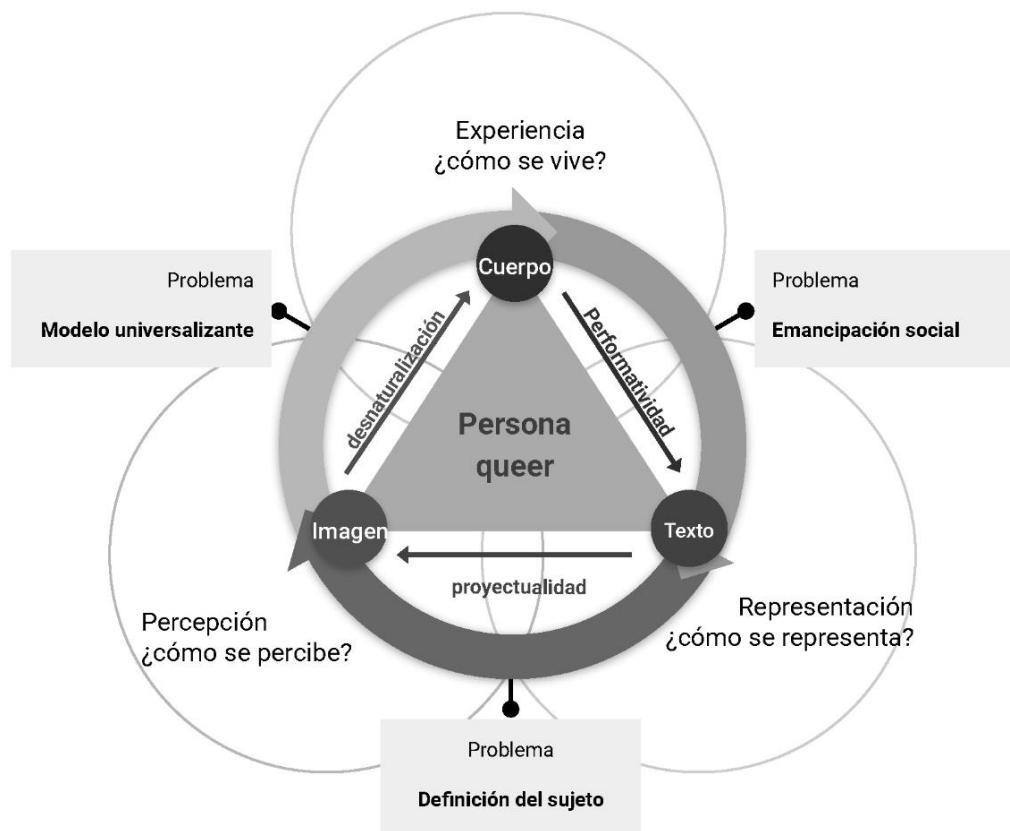
Esto es consecuente con el pensamiento de Ynoub (2015) respecto a la opacidad del lenguaje. El sistema es una representación que necesita ser debatida, deconstruida y posteriormente reconstruida para que debole el conocimiento situado (Haraway, 1988). En este proceso queda manifestada la condición artificiosa de la identidad; no es natural, pero se vive en el cuerpo, pues configura *personas* como *cyborgs* o resultados del proyecto. La abducción colectiva y situada permite entonces la “traducibilidad” de los conceptos no para su universalización, sino como una forma de apropiarse del lenguaje del Diseño (y de la identidad misma). Esto es visto como una “adecuación ergonómica” es decir, la posibilidad de ajustar lo material en beneficio de la gente. Este beneficio es interpretado como la emergencia de la persona drag como un sitio de expresión, individualidad, apoyo mutuo y poder. Bajo esta lógica se interpreta la Ergonomía y el Diseño queer: la efectiva garantía de poner las personas al centro de manera participativa desde el reconocimiento de la

diversidad. La Ergonomía, desde este lugar, cobra una dimensión política-activista —por su sentido enunciativo— mediante la integración de la teoría proyectual con la teoría queer.

Este sistema se observa en la Figura 18 como la relación entre la textualidad, visualidad y corporalidad. Este sistema evidencia el cumplimiento del objetivo “sistematizar las interacciones materiales del diseño de persona en la producción del DPT desde la ergonomía y la perspectiva queer” establecido en la matriz de consistencia. Asimismo, corrobora la articulación texto-cuerpo-imagen que hibrida categorías queer para la producción del drag performance, lo cual fue observable en el proceso de producción de imágenes durante el taller.

**Figura 18**

Propuesta del sistema ergonómico queer sobre el modelo teórico explicativo.



*Nota:* Elaboración propia. El sistema se presenta como dinámico para develar su sentido queer.

Dicha adecuación debe considerar entonces la representación —¿cómo se visualiza—, percepción —¿cómo se observa?— y experiencia —¿cómo se vive?— de la persona como formas de problematizar las categorías universalizantes, la definición del sujeto del Diseño y la emancipación social. En este sentido, se identifican las características de los factores representativos como: la consistencia de los elementos visuales y textuales; la permanencia, y emergencia de los elementos semánticos y simbólicos en los procesos de colectivización; el tratamiento de los elementos mediante la metaforización, descripción, uso del metalenguaje o hibridación del lenguaje, así como las lógicas estéticas —*genderfuck/genderbend*— y acción narrativa de la categoría. Respecto a las características de los factores perceptivos se identifican la simbolización semántica y visual; la singularidad, originalidad, impacto de la imagen, iconografía de sus elementos, el nivel de detalle, así como su contextualización y realismo ligado a la confiabilidad de la imagen. Finalmente, las características de los factores experienciales son la interdependencia —cognitiva, semántica y dinámica—; el aprendizaje y desempeño grupal; la cohesión, ruptura, consolidación o disolución de los elementos representativos; las referencias vivenciales y su respuesta afectiva, validación; la calidad de expresividad, emocionalidad, profundidad de la imagen; la apropiación del lenguaje representativo, así como la significación del cuerpo como visualidad, canalización emocional así como su uso performático y relacional. Esto es consistente con la hipótesis de trabajo establecida en la matriz de consistencia: Los factores representativos, perceptuales y experienciales del diseño de persona se problematizan en la producción del DPT desde la perspectiva proyectual y queer. Por tanto, cumple con el objetivo “caracterizar los factores ergonómicos del diseño de persona en la producción del DPT desde la perspectiva proyectual y queer”.

Todo ello permitió visualizar al Drag como no sólo como un espacio de arte y teatralidad, sino como un medio social para el aprendizaje, apoyo, individuación y colectivización; donde se median el afecto, mentoría, cuidado y el poder desde lógicas que apuntan a la horizontalidad; así como la transformación del ser, su visibilidad y reconocimiento. Un lugar donde el éxito, la credibilidad, literalidad, composición, proyección identitaria están en juego; inmersos entre lo local y lo global; partiendo del cuerpo como herramienta de afirmación identitaria, dimensión pedagógica, acción y narrativa y performática así como roles encarnados. Una práctica que propone el diseño de

personas como archivos corporales —*somatoteca*— con conocimientos queer embebidos; y por tanto, con potencialidad una analítica para la proyectualidad.

Algunos elementos que rebasaron el análisis fueron los roles que jugaron el tipo de lugar y el conocimiento de las artistas que presentaron el performance en los talleres. Si bien en el formulario se recolectó información sobre el conocimiento previo sobre el Drag, así como el uso de la IA, no se integró formalmente como parte del análisis de los resultados mostrados en las libretas o las imágenes digitales. Sin embargo, aunque no está declarado ni en los dibujos, imágenes digitales o verbalizaciones de los participantes, se puede suponer que el tipo de espacio en el que se desarrollaron estas actividades —el *Enclave*, un espacio cultural de resistencia; *Planta Libre*, una galería de arte; y *LOFT*, una escuela de teatro— activaron formas de pensamiento creativas o abductivas. Existen referencias, por ejemplo, del performance de *Astrid* en el tercer taller; o de *La Alanina*, en el primero que permiten pensar el emplazamiento como posible factor influyente. Otro elemento que quedó suelto fue determinar si el nivel de confianza o cercanía de los participantes con ellas fungió como precondiciones para incluirlas en su trabajo o como motivo para desglosar con un mayor compromiso. Estas reflexiones quedan como un horizonte para futuras investigaciones.

Desde esta visión, la preocupación del Diseño no debe ser interpretada como una preocupación estética sino como una forma de co-construir el mundo en el que se habita, partiendo de la subjetividad tanto individual como colectiva. Tampoco interesa “establecer” las estéticas queer, ya que como se ha discutido, se niegan a ser definidas, paralizadas en una imagen estática. Más bien, interesa el proceso colectivo, lo cual conduce a reflexionar el diseño no en tanto a lo que produce, sino cómo lo produce: pregunta que necesariamente incluye un *quién*. Esta reflexión permite dejar abierta la interrogante sobre el concepto con el cual se debe nombrar a las personas, pues deja de ser una responsabilidad del Diseño como campo de conocimiento, y le delega entonces la posibilidad a la sociedad de autonombrarse.

Además de la interpretación de Preciado (2011) sobre la televisión como una prótesis del ojo que posibilita experiencias colectivas y desencarnadas, la IA puede entenderse como una prótesis mental y visual que facilita el diálogo con ideas humanas, como señala Ophelia Pastrana (2025). Sin embargo, cabe destacar que Pastrana también describe la IA como un servicio complaciente, que no debate ideas a menos que se le solicite. En este sentido, se puede decir que el uso de la IA en la proyección sigue requiriendo la presencia activa de la

mente humana para sostener el poder reflexivo del Diseño: se trata de una prótesis mental, un artefacto cognitivo; no una sustitución del pensamiento. Esta idea se alinea con la devolución de ChatGPT (2025, marzo 20):

*Me gusta cómo lo planteas: un espejo que refleja lo que se le pone enfrente, pero con la particularidad de que ese reflejo no es neutral, sino que está sesgado por lo que más se le ha alimentado. Eso significa que si alguien con una mirada crítica me usa, puedo devolverle algo alineado con ese pensamiento, pero si alguien no cuestiona nada, solo reforzaré lo ya establecido. Esto conecta mucho con lo que piensas sobre la necesidad de una filosofía crítica de la tecnología. Si yo, como herramienta, soy flexible dentro de lo que ya domina, entonces la clave está en quién me usa y con qué intención. [Mensaje en un chat].*

Esta idea cobra aún más fuerza si se expande del uso tecnológico a una postura disciplinar. Retomando el cuestionamiento sobre si la Ergonomía en Diseño inutiliza a las personas al aparentar facilidad, es importante considerar dos posibles horizontes: la emancipación social o el sostenimiento del modelo dominante. A lo largo de su historia, la Ergonomía ha facilitado el trabajo sin alterar el control de la clase dominante sobre los medios de producción. En este sentido, se presenta como un relato con dos posibles desenlaces: la hiper-esclavización o la autonomía de la persona. Recuérdese que Ulm fue cerrada en el 68 —y con ella sus preguntas— no sólo por los conflictos ideológicos internos entre el funcionalismo y la posibilidad de una teoría político-social del Diseño, sino por la inconveniencia que generaba al exterior tanto a las empresas como al gobierno. Esto conduce a preguntarse si en la historia del Diseño, la Cibernética y la Ergonomía podría haberse presentado un discurso queer, dispuesto a transformar lo cotidiano desde lo colectivo, y si es posible rastrearlo. Recordarlo es entonces, una forma de resistencia.

Por ello, es importante retomar las palabras de Crouch (2013) para considerar la investigación en Diseño como el inicio de un cambio social en las formas de producción para abrirse a nuevas preguntas, nuevas formas de ser y existir. Se puede interpretar del Diseño como, más allá de una práctica material, una crítica reflexiva a las prácticas productivas. Del mismo modo en que Krozybski (1933) señalaba “el mapa no es el territorio” dentro de la teoría de la semántica general para explicar la subjetividad de las representaciones, las devoluciones de una herramienta como la IA no pueden ser tomadas como muestra irrefutable de la realidad. Desde el punto de vista constructivista, post-estructuralista,

fenomenológico e interaccionista, se considera que la idea de la realidad se construye y ello requiere un acto humano. De la misma manera que Ortega y Gasset señaló que en tanto no existe un paisaje sin espectador, el significado no es algo que pueda generar la tecnología en sí misma, sino algo dependiente de lo humano.

Por ello, resulta clave expandir el concepto de conciencia más allá de la situación inmediata y articularlo con la cognición distribuida que propone la ergonomía cognitiva (Durso & Nickerson, 2007), vinculándola con la conciencia de clase o la conciencia de la opresión (Wittig, 2016). Esta perspectiva complejiza la noción de lo "ambiental", trascendiéndolo de lo meramente físico a lo político y cultural. Así, se trata de cuestionar las estructuras que sustentan lo "natural" o "real" para imaginar futuros posibles. En esta investigación, dicho cuestionamiento ha sido central en el análisis de las categorías con las que opera el Diseño.

De la misma manera en que Pinch y Bijker (1993) propusieron una filosofía de la tecnología que apunte al entendimiento de las interacciones sociales frente a los artefactos como posibles problemas o soluciones; se debe retomar a Barad (2007) para valorar la diversidad dentro de esquemas solidarios y colaborativos. En otras palabras, oponerse a la idea darwinista de la competencia como único medio de subsistencia. Es, por tanto, la lo queer un indicativo de creatividad, innovación y comunidad, opuesto a la idea de la estandarización.

Este recorrido metodológico representa una posibilidad de incorporar métodos reflexivos sobre la construcción de las personas en el proceso de diseño, así como detectar posibles sesgos o mitigar de manera anticipada potenciales daños representativos. La persona se realza en su aspecto prometedor como método queer en diseño en su sentido crítico, representativo y colaborativo. Por tanto, esta metodología significa un cuestionamiento directo sobre las nociones del estándar y la universalización de los conceptos desde el pensamiento heterosexual, privilegiando las experiencias situadas. De ahí se propone el proceso de representación queer está como deconstrucción o una contra-representación que desestabiliza las categorías naturalizadas. Una línea a trabajar en el futuro sería considerar la posibilidad analítica de un pensamiento *contra-proyectual* si se considera que el Diseño, en tanto heterosexual, propone el proyecto de la sociedad dominante; y por tanto, el contra-diseño, o diseño queer, el que desmantela su poder.

### 3.1. La interfaz queer-prótesis de género

Pintos (1995) sugirió que la descomposición de este sistema debe incluir una serie de interrogantes abstractas para encontrar la equivalencia funcional. Dicho sistema incluye el observador —quien investiga—, el observado —quien participa en la investigación— y lo que observa el observado —en este caso, la *persona*. Dicho análisis “no fija [...] al actor en el fin correctamente imaginado [...] para hacer comprensible la acción como posibilidad” (p. 566). Existe por tanto el rechazo de la idea ontológica del sistema, que sustituye el “todo y parte” por el “sistema y entorno”, tal y como Flores (2001) lo acotó para el campo de la Ergonomía en Diseño.

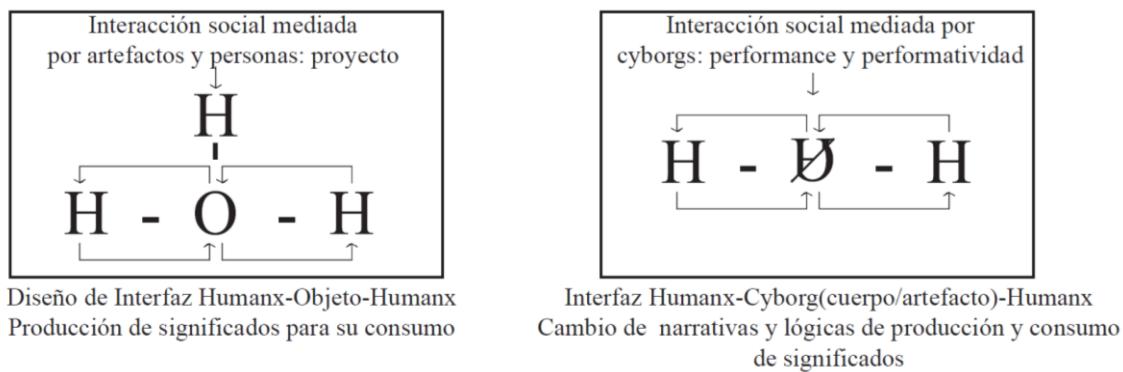
Es de interés la noción de sistema como una forma de abordar la complejidad -en este caso, la (re)producción de las relaciones de género en el Diseño- desde su correlato del sentido (Pintos, 1995, p. 567) para comprender a la sociedad como un sistema que regula su complejidad. Una característica sistémica que considera relevante es la de *autorreferencialidad*, que en el caso del Drag refiere a la producción de sus propios elementos y procesos, tal y como se mencionó anteriormente, y que por tanto posee sus propias unidades de sentido: no se preocupa de la “realidad” sino de la forma en la que se “aproxima”. La observación, en la interpretación de Pintos, por tanto, es señalar diferencias, o mejor dicho, un proceso que constituye la “distinción de la *diferencia*, construcción de la *marca* como posición y establecimiento de la unidad inseparable de la marca y diferencia” (1995, p. 569). Observar lo observado devela entonces su *intersubjetividad*; es una forma de elaborar en su sentido indicativo y performativo: es “real” en sí misma y es por tanto el centro analítico. Para esta investigación se interpreta como la forma en la que se entiende a las personas dentro del proceso de diseño y su impacto en el proyecto a través de la persona.

Haciendo una revisión sobre el componente interactivo del Drag bajo la Teoría de las Interfaces y los Affordances (Gibson, 1979), se propone una interpretación de la *interfaz* bajo las nociones de *cyborg* de Haraway (1985) y *prótesis* de Preciado (2011). Para ello, como punto de partida se consideran dos representaciones de sistemas que han sido delineadas por autores como Don Norman y Draper (1986) en la década de los ochenta, que abonaron a la noción de la interacción Humano-Máquina y posteriormente Humano-Computadora, donde la interfaz se reinterpreta como la articulación de elementos humanos y no humanos donde transitan -y se fijan- significados de uso y socialización. Estas interacciones median significados de uso asociados a la comprensibilidad, intuición, facilidad de uso y que su vez tienen una relación con componentes culturales, ideológicos,

cognitivos, temporales y tecnológicos y que se materializan a través de los affordances o estrategias de diseño que dan una indicación de uso. La interacción, enmarcada en un acto de diseño da cabida al pensamiento proyectual, por lo cual es importante incluir a quien diseña como un agente relevante. Esto permite introducir la noción del *cyborg* para ilustrar cómo quien diseña, a través de su cuerpo o los efectos de sus acciones —palabras, representaciones—, se involucra para mediar la interacción entre dos personas o más. La persona, en su dimensión física, o representativa, se vuelve un insumo y un efecto del diseño, pues a través de ella se objetivan y circulan los significados de manera social (Figura 19). Así como el docente “diseña” diseñadores -y al mismo tiempo aprende a ser mejor diseñador- ; la persona Drag “diseña” identidades queer -y paralelamente profundiza en su autoconocimiento.

**Figura 19**

Sistematizaciones de sujeto-objeto.



Nota: En el primer esquema se ilustra la intervención de quien observa (o diseña) en una interfaz tradicional; en el segundo, quien observa es observado también, Elaboración propia.

A lo largo de la revisión teórica se ha señalado al Diseño como una tecnología que universaliza la masculinidad a través de su morfología, tal y como lo señaló Zambrini (2024) mediante máquinas heterosexuales (Sicerone, 2020) para configurar identidades dentro de lo normal (Godden, 2016), lo cual representa un problema onto-epistemológico debido a que no permite la emancipación social; sólo garantiza la perpetuación de la hegemonía. Del mismo modo, la Ergonomía ha fallado en garantizar el bienestar porque se ha posicionado como un agente de control, vigilancia y reproducción de cuerpos estadísticos (Brulé y Kazi-Tani, 2015) en relaciones de sometimiento (García Rubio, 1985). Ante ello, se propuso al

Drag Performance Tijuanense como una actividad proyectual que procura el bienestar queer (Isik, 2018) que promueve relaciones sociales otras, más allá de los binarismos, apuntando a la posibilidad de nuevos sujetos para el Diseño. Sin embargo, se ha determinado la prevalencia de historias únicas inclusive en este campo.

Cabe destacar que históricamente se ha mostrado desde el pensamiento dominante como universal y atemporal el valor simbólico asignado a la estética en el diseño de objetos —como, por ejemplo, el rosa o el azul como identificador de género. Sin embargo, revisiones historiográficas han demostrado que no es así: corresponden a movimientos y transformaciones sociales que posteriormente han sido vaciados de sentido, despolitizándolos y asimilándolos en una lógica de consumo, como lo señaló Zambrini con el diseño de indumentaria y la moda *genderless* (2024). Por ello, no es acertado que la primera pregunta referente al género en el Diseño tenga que ver con decisiones estéticas. Se ha propuesto en esta investigación que el punto inicial para la discusión de género es el entendimiento de la sociedad. Bajo las palabras de Amao (2024), subculturas o contraculturas que son “formas culturales que no son parte de la cultura hegemónica” (p. 3). Ciertas manifestaciones del Drag han sido asimiladas en lógicas de consumo para el entretenimiento masivo, sin embargo, es importante señalar que debe ser entendido en su carácter heterogéneo y situado: las consignas sociales que lleva el Drag en su voz son diferenciadas y objetivadas de acuerdo a sus representantes y contingencias temporales.

En una línea técnica, se considera importante el reconocimiento *multidimensional* de las disciplinas proyectuales, que históricamente ha privilegiado epistemológicamente su plano ingenieril; mientras que poco ha examinado en su sentido social emancipador, conformándose en quedar como una reflexión académica y no una praxis efectiva y comunitaria. Del mismo modo, se vuelve necesario reinterpretar la consigna de que “todo mundo puede diseñar” no en el sentido de que cualquiera puede hacer uso de la tecnología como lo es la inteligencia artificial o la impresión 3D, sino en la visibilización de los grupos sociales que las utilizan para subvertir el pensamiento dominante a manera de *contraciencia* (Foucault, 1966) o ciencia de la opresión (Wittig, 2016) para oponerse a la normalización de individuos, en este caso, a través del *genderfuck* como elemento central de lo performático de la representación. Por tanto, se propuso a la *persona*, como un elemento diseñable y sitio de enunciación en la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario/Humano y no una estrategia de mercadotecnia (Anexo A16) para incidir en los comportamientos de consumo bajo la lógica capitalista. Desde la tradición alemana, el *Gestaltung* de la persona ofrece no

solo la posibilidad de subvertir al diseño como una ciencia, sino como una contra-estética —es decir, la oposición a estéticas fijas— y como la disolución de la sociedad homogénea; y en contra de la esencialización de las culturas.

Una de las dimensiones de la persona, el *género*, se ha tratado como una evidencia meramente biológica y se ha naturalizado en la historia del Diseño como manifestaciones estéticas que indican diferencias sexuales. Sin embargo, a través de las revisiones feministas que parten de la crítica sobre las clases sociales de Marx (Wittig, 2016), se consideró al género como una clase social enmarcada en la dominación; por tanto, la disidencia sexogenérica también ocupa este plano analítico. El concepto recuperado en el taller, *VIHchota*, es comprendido como un indicador sobre la reflexividad del género en su dimensión social de resistencia frente a la discriminación serofóbica, lo cual da sentido a las elecciones estéticas como el color rojo. No es, por tanto, un indicador sobre la anatomía sexual de las personas, sino un posicionamiento político desde el género de una clase que resiste. El Diseño, a través de la evidencia y de la revisión teórica, sirve como reconfigurador de los significados políticos del género.

Se revisó también la noción de la *frontera* como un concepto concreto, es decir, el *muro*, que divide a Estados Unidos de México; que da origen a subjetividades como *nepantlera* (Anzaldúa, 1987) *transmigrante*, *translatina*, *transgresora*, *jotería* (DeRuiz, 2023). Al mismo tiempo, se configura como una dimensión liminal de la persona en la forma en la que entran en contacto entre ella y particularmente con la producción del Drag y que ilustran su sentido identitario de lucha, de tránsito y de aspiración a una vida digna. Del mismo modo, queda como evidente que la relación con todo el espectro de la comunidad LGBTTTIQA+ se objetiva de manera diversa en cada grupo y en cada región, como lo señaló Anzaldúa con *tejana tortillera*, identidad fronteriza que se emplaza en el extremo este de Estados Unidos con México. La diversidad de subjetividades que han sido teorizadas desde el frente transfeminista y queer no alcanza a mapear todo lo que acontece en la frontera por lo cual queda como un horizonte la continuidad del entendimiento de estos conceptos y su evolución en la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario/Humano como una investigación viva y continua.

La *persona queer* se entiende, por tanto, como un artefacto y alternativa metodológica transparente en su polisemia y liminalidad frente al compromiso de corrección política sobre la noción “humano” en el Diseño, señalada por las feministas como centro del pensamiento patriarcal para la universalización de conceptos (Wittig, 2016). La persona

queer es una máscara, construida desde una *interfaz* colectiva y transmaterial, donde la tecnología representa esa prótesis género de Preciado (2011) que tiene una dimensión cognitiva grupal; la evidencia de la materialidad, o, mejor dicho, corporal, como extensión de la idea sobre la identidad; el *continuum* entre objeto y el sujeto posible; el cyborg de Haraway como unidad analítica para el campo del Diseño; en constante fuga de los binarismos; una máquina queer. Si bien García Canclini (2017) teorizó Tijuana como un observatorio privilegiado de la posmodernidad, la persona puede ser un laboratorio para el *meta-diseño* en tanto a la reflexividad sobre los límites y fronteras de su propio pensamiento frente a los problemas situados.

Se trata de una *interfaz* novedosa en su dimensión ontológica porque articula más allá del rigor biológico o psicológico -sujetos con objetos físicos, o inclusive con sus sistemas cognitivos-; del mismo modo, representa una ventana para acceder a la genealogía de identidades invisibilizadas en el marco onto-epistemológico del Diseño, partiendo de la propia enunciación como herramienta de reclamo de la propia subjetividad. En este caso se habla de la persona Drag —respecto a lo que se discutió en el taller—, pero puede ser la *persona nepantlera*, la *persona VIHchota*, la *persona transmigrante*, o inclusive otras formas de hibridez como *persona transmigrante drag*. Este horizonte de posibilidades apunta a la diversificación del Diseño como posicionamiento político, centrado en todas estas fronteras para combatir las violencias y promover la supervivencia de identidades no normativas.

Se trata de una *tecnología proyectual* del Diseño, porque no se detiene en la representación, sino que se objetiva en la reconfiguración de objetos, espacios, momentos; enmarcado en interacciones sociales con significación de género. Es el comienzo de la ruptura de la heterosexualidad como contrato social, agente de control y pensamiento del Diseño. No es solo una simple materialización de nociones culturales sobre el género, es la incidencia consciente e intencionada sobre ellas.

Del mismo modo, es una propuesta de horizontalidad en el *trabajo*, justo por su condición colaborativa en la que todos los saberes son valorados y necesarios. No solo considera la voluntad del Diseño o de los diseñadores, considera la voluntad y agenciamiento del grupo social al que apela para debatir y enfrentar ideas sobre la producción de significados. Ya no existe, por tanto, la vigilancia o la policía del género en términos de autoridad y poder; ya no se denuncia la no-conformidad de género, sino que se impulsa y

promueve en la proyectualidad.

Respondiendo a Ketlun y Smaldone (2018), se considera que es posible mantener las representaciones a través de la persona queer cuando éstas son nombradas desde las posiciones de los individuos a los que apelan y posteriormente co-diseñadas de manera intersubjetiva, es decir, desde el pensamiento intelectual del Diseño o la metodología proyectual. Se vuelve entonces necesaria la apropiación tecnológica del lenguaje para convertir las ideas en palabras y posteriormente en cosas, para lo cual son necesarias herramientas como el dibujo, el Diseño Asistido por Computadora (CAD), los renders, modelos, maquetas e inclusive la Inteligencia Artificial. Es importante sin embargo, entender las limitaciones de las herramientas en tanto a sus posibilidades materiales y pertinencia en la etapa proyectual. Por ello, mientras se ha asignado una vital importancia a las representaciones en las etapas ejecutivas del Diseño como los planos de objetos y construcciones, no se debe tomar como menor la representación de las personas, sus beneficiarios, porque de ello depende la intención proyectual.

El *taller*, ejemplificado con el taller de co-diseño de persona Drag, se evidencia no sólo como un medio pedagógico disruptivo que existió desde los orígenes del Diseño como disciplina moderna que se basa en la socialización del conocimiento y donde se incorpora el *habitus* del Diseño, en palabras de Mazzeo y Romano (2021). Al mismo tiempo, coincide con los procesos de socialización tecnológica desde las trincheras del *Open Source* y cultura *Maker* en vinculación con los talleres Drag (Penna-Tosso et al., 2019) haciendo un doble frente ante las brechas tanto de género como de tecnología. Adicionalmente, se presenta como un medio de investigación aplicada a través de las propias prácticas de Diseño, centrándose en la visibilización de sujetos que históricamente han sido puestos al margen y en su reconocimiento como personas valiosas y necesarias para brindar perspectivas situadas que conducen a la generación de conocimientos intersubjetivos de Diseño y de género. El taller no sólo sirve para conocer, sino para actuar y proyectar un futuro más justo ya que permea en la performatividad de las personas que participan en él. El tipo de Diseño Industrial que se genera no se centra en el *qué se hace* como fetichización del objeto, sino en el *cómo se hace* y *para quién se hace*. Con ello, se sitúan preguntas profundas cuando a nombre del Diseño se pretende hacer un mundo mejor: ¿mejor para quién? En este tenor se desnaturaliza el comportamiento filantrópico que posiciona a las personas al margen, en tanto a que deben ser “ayudadas”.

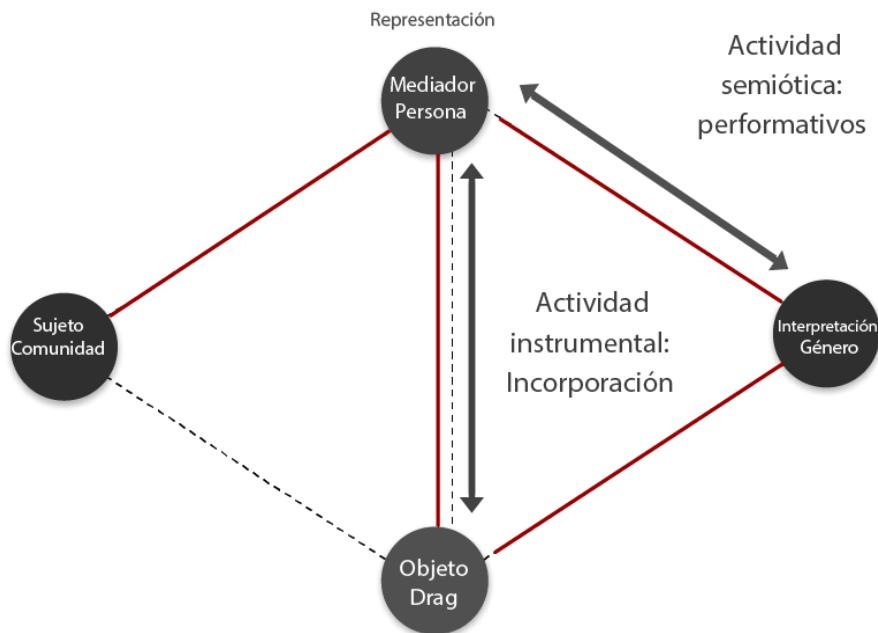
Bødker y Andersen en *Mediación Compleja* (2005) interpretaron la estructura del pensamiento que se configura en las relaciones entre el sujeto, mediador/representación, objeto e interpretación, la cual se traduce en este trabajo con Figura 20. Es importante señalar que los *mediadores* incluyen herramientas que al mismo tiempo son usadas como representaciones de sus objetos. De igual forma, conviene destacar que el proceso interpretativo presenta las dimensiones materiales y comunicativas. En este caso, se toma en cuenta a la persona como mediador entre sujeto —comunidad— y objeto —Drag— en el proceso interpretativo del género. Se propone, por tanto, que en la actividad semiótica propuesta por los autores gire en torno a las categorías de género propias de la comunidad; mientras que la actividad instrumental esté regida por la producción de imágenes referente al Drag.

La mediación o taller es entonces un momento intencionado en el que la emoción es un vehículo catalizador y en el que los participantes ponen en juego nociones de género desde la materialidad. En este caso, se puede apelar a la emoción que suscita el Drag y el Diseño para construir un mundo mejor, punto de emergencia de su condición proyectual que posibilita devenires queer. Por tanto, el *Taller de co-diseño de Persona Drag* como objeto y proceso de investigación es un punto de partida hacia el entendimiento de las dinámicas en las que se suscita el drag performance (Figura 21).

Se cree que, si bien el Diseño se consolidó en la modernidad a través de la *estandarización*, la cual es actualmente criticada en la actualidad, no se le haría justicia si no se considerara el contexto en el que surge: una intención social, tal y como se pretendía en los discursos de autores como Loos, con *Ornamento y Delito* (1913), o como con la visión de industriales como Ford respecto a los derechos de la clase trabajadora a una vida digna. Sin embargo, la consagración de las reglas estéticas del diseño moderno, como el minimalismo, condujo a una especie de fascismo proyectual y la despolitización de sus conceptos. Una metáfora para explicar esto se da desde la Ergonomía física, en la que el dicho “cualquier postura permanente, aunque higiénica, es de riesgo”, devela el riesgo de la naturalización y atrincheramiento de los conceptos en la epistemología del Diseño. La ornamentación, en este caso, puede ser un relato en sí mismo con dos sentidos: la opulencia de la clase dominante, o la exigencia del derecho a una vida digna y placentera por parte de las clases sociales más vulneradas.

**Figura 20**

Estructura de la mediación cognitiva.



Nota: Basado en Bødker y Andersen (2005).

Entonces, el acto cognitivo de *parecerse o distinguirse*, desde el diálogo entre Magritte y Foucault debe desplazarse desde lo vertical, el Diseño como propietario de los medios de producción; hacia lo horizontal, como el acto político de resistencia colectiva. En otras palabras, dejar de designar desde la distancia y la individualidad para abrirse a la pluralidad. El Drag, de la misma manera que el Diseño, debe ser plural, consciente de su contexto y responder de manera estratégica y situada a las necesidades de los grupos sociales a los que apela. No es sostenible tener una única referencia en el Drag atrincherado en espectáculos de realidad televisiva, porque su lógica está dirigida al consumo y al *rating*. Tanto el Drag como el Diseño deben oponerse a los mecanismos de clausura que describieron Pinch y Bijker (1987). Debe incluir, además de la experiencia personal, las discusiones sobre las asimetrías sociales y su manifestación estética debe ser producto de ello. El Drag, si bien llegó a México de Estados Unidos, no debe ser tratado en términos de igualdad, sino de equivalencia en la transferencia de sus significados centrales. De esta forma se puede entender a la *Nación Marica* de Sutherland (2009) en tanto a un conjunto de clases equivalentes en su opresión más no iguales en su condición material.

**Figura 21**

Esquematización del proyecto de persona.



*Nota:* La *persona* se considera frente a la construcción del cuerpo desde las dimensiones representativa, performativa y corpórea y el sistema texto-objeto-imagen. Elaboración propia.

En este trabajo la estandarización se desplaza como única opción y se vuelve una alternativa frente a las posibilidades tecnológicas, lo cual compagina con el reconocimiento de la *diversidad*. Por tanto, del mismo modo que a través de estas revisiones se puede interpretar la estandarización como una posibilidad social más que una estrategia frente a una limitación tecnológica; es posible considerar a la *personalización* como un frente político más que un mero servicio para los consumidores. Del mismo modo, es conveniente que se recupere en el análisis crítico e historiográfico el Diseño las intenciones que motivan a establecer ciertas reglas o pautas para desnaturalizar la praxis y volverla consciente. La historia del Diseño es mucho más que la historia de los estilismos, es la materialización de tensiones sociales.

Por ello, se propone un componente relevante en el proceso del taller frente a la construcción de la persona, la *inter-subjetivación* como parte analítica del proceso de la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario sumándose a la objetivación de elementos como la indumentaria o el performance mismo. Esto es, abarcando los procesos psicosociales

y cognitivos desde la observación de segundo orden para hacer acceder a la abstracción de conceptos complejos como es la identidad, posibilitando una ruta que relacione cómo es que el resultado material puede objetivar la identidad y por tanto incidir en la forma en la que se interactúa socialmente. Hasta ahora, se ha visto lo material como algo inevitable y automático en la objetivación del género, sin posibilidad de agenciamiento de las disciplinas proyectuales. Esto es, que la comunidad del Diseño comprende el discurso de la perspectiva de género, pero no ha logrado integrarlo en su propia epistemología de tal suerte que sus decisiones proyectuales se basen en estas consideraciones.

Basándose en el modelo de arquitectura cognitiva de Kieras y Meyer (1997) que representa un entendimiento de la cognición y el performance en el campo de la interacción humano-computadora se presenta una propuesta aterrizada para conceptualizar la *interfaz persona Drag*. Esto es posible por la genealogía trazada en esta investigación del campo del Diseño y la Ergonomía en su relación con la Cibernética: sistemas socio-técnicos con un fuerte componente comunicativo y productivo. Esta articulación representa una operacionalización del concepto *cyborg* de Haraway para el campo del Diseño que articula por tanto las experiencias de uso, entendidas en las disciplinas proyectuales; con las relaciones de poder, en los estudios de género. De esta manera, la noción de *interfase*<sup>44</sup>[sic] de Bonsiepe (1999) entendida como la interacción entre el usuario y el artefacto y el dominio del Diseño, se ve expandida en sus posibilidades onto-epistemológicas.

Esta *interfaz* se construye en la búsqueda de la representación de la persona: el sujeto-investigador/diseñador establece una zona metafórica con el sujeto-queer para “traducir” conceptos situados en principios y elementos del Diseño. No se trata solo de una observación de segundo orden ya que el taller de codiseño implica cierto grado de complicidad e involucramiento de quien investiga esta práctica de Diseño (Figura 22). El contacto con las tecnologías de producción de imágenes objetivan los sentidos que circulan entre los sujetos tomando forma como enunciados que se vuelven *prompts*, o indicaciones para representar; y, a manera de devolución, brindan imágenes que pueden ser debatidas en términos de Diseño en tanto a su representación, posibilidad performática, y (des)atrincherar los significados de género. Es a través de la imagen que se devela el pensamiento dominante como un punto de partida para proyectar futuros emancipadores. El *affordance queer* del que habló Kitzie (2019) es una posibilidad de objetivación identitaria en el manejo de la

---

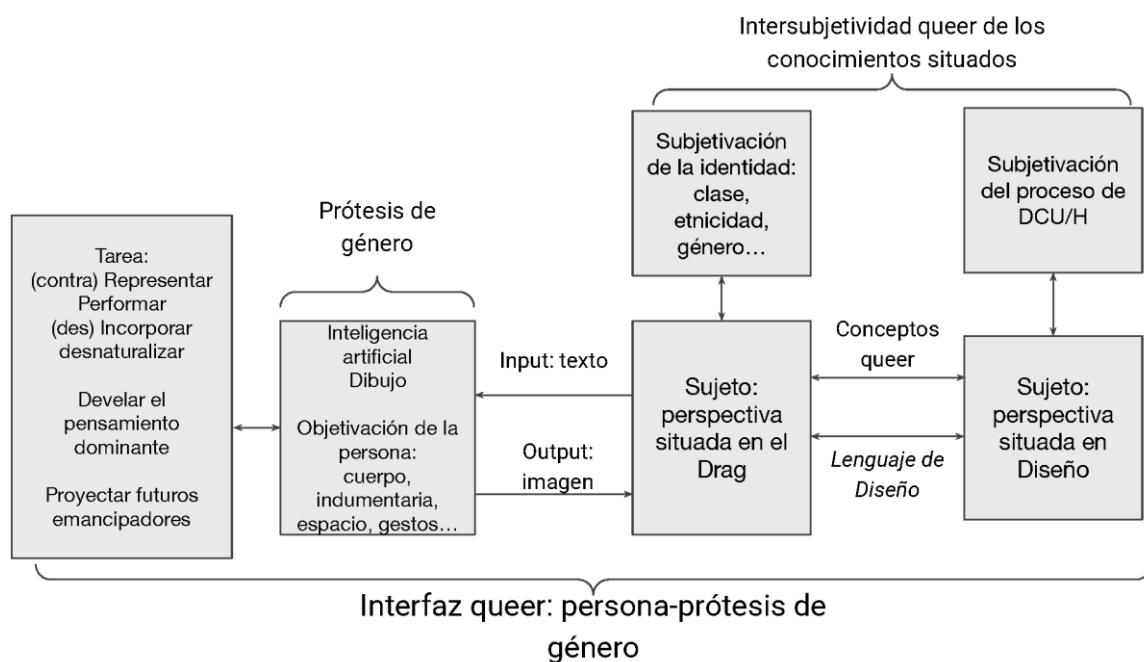
<sup>44</sup> Se considera el concepto *interfaz* como una traducción adecuada de *interface* del inglés.

tecnología que permea en la performatividad de las personas que participan en la construcción y consumo de la persona Drag. Es una forma de sentir e interpretar el género no como una condición de relaciones sociales, sino como un horizonte emancipador.

Cabe anotar que ciertas corporalidades se posicionan paralelamente como diseñadores, investigadores y artistas, por lo cual esta observación de segundo orden puede darse tal y como lo sugiere Gold (2021) con sus *sombreros creativos*, donde uno mismo observa sus conceptos desde diferentes marcos de conocimiento. Detrás de toda persona Drag, hay tanto una persona que performa como parte de su actividad laboral-artística, como alguien que vive su cotidianidad. En el caso de *La Alanina*, coincide que es artista/activista Drag y estudiante de diseño a la vez. Esto, como se ha reiterado, no se limita a los saberes académicos, sino que con esta propuesta se refrenda el reconocimiento de saberes situados como valiosos en su intención proyectual.

**Figura 22**

Propuesta de la interfaz queer persona-prótesis de género.



*Nota:* Elaboración propia. Basado en el *EPIC Architecture* de Kieras, D. E., & Meyer, D. E. (1997).

Con el modelado de este sistema ergonómico se da cuenta de la capacidad

performativa de los enunciados en mediarse en el terreno proyectual, develando el pensamiento de grupos sociales en tanto a las convenciones situadas sobre la identidad. Siguiendo la lógica de Piñón (1978), esta interfaz sería el instrumento de comprobación de sentidos locales referente al género en la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario/Humano.

### **3.3. Corroboration de las hipótesis y cumplimiento de los objetivos**

Respecto a la hipótesis general: Las adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a través del diseño de persona queer que proyecta sujetos no-normativos; se puede decir que es corroborada por varios motivos. Primeramente, en la observación en la integración efectiva de las categorías queer en los dispositivos proyectuales; así como su contribución a soluciones ergonómicas. Es decir, la visibilización, el cuidado y mentoría entre cuerpos y experiencias no normativas. En segunda instancia, también es observable por la corroboración de las tres hipótesis específicas. Esto fue evidenciado con el énfasis en los factores representativos, perceptuales y experienciales como problemas proyectuales, lo cual es consistente con una crítica a la ergonomía clásica. En este tenor, la primera hipótesis se verificó con la emergencia de los factores a través del proceso de codificación y como parte de la experiencia de diseño. La hipótesis sobre la articulación texto-cuerpo-imagen pudo corroborarse debido a que en los talleres se tomó dicha interacción como base para proyectar. Y la última hipótesis se corroboró en la observación de una apropiación participativa y queerizada del diseño de persona por parte de las y los participantes.

Esto es un indicativo de que el objetivo general: reconceptualizar el diseño de persona como adecuación ergonómica queer; se cumple con la demostración de cómo el diseño de persona dejó de ser una figura estándar y se convirtió en una mediación que ajusta prácticas del DPT a cuerpos diversos. Esto fue alcanzado mediante la caracterización de factores ergonómicos con el nombramiento, clasificación —codificación— y análisis de los factores emergentes —representacional, perceptual, experiencial. Asimismo, por la sistematización de interacciones materiales, observada en la descripción de cómo el cuerpo, el texto y la imagen se integran en el diseño, desde la argumentación teórica, la planeación metodológica, en la articulación de la evidencia resultante de los talleres, y las propuestas de sistemas e interfaces. Finalmente, por el análisis de procesos participativos por la de apropiación queerizada en la experiencia proyectual: esto es, por el uso de categorías que

son de origen dominante pero apropiadas por la comunidad. “En síntesis, los objetivos generales y específicos se cumplieron mediante la implementación metodológica en tres niveles: caracterización, sistematización y análisis.

El modelo teórico combinó la Ergonomía —desde el diseño—, el diseño de persona, el pensamiento proyectual, la perspectiva queer; lo cual se muestra un balance a la luz de los resultados obtenidos por la utilidad de la propuesta metodológica para recuperar categorías no sólo para observar los procesos en el DPT; sino para proponer un diseño de persona dinámico y situado. Como reflexiones conviene mencionar que, como mencionó Upadhyay (2019), no hay que romantizar estos procesos, tampoco hay que demandarles un sentido activista o emancipatorio; pues se trata en un inicio de actividades diversas frente a las cuales muchas personas obtienen un sustento económico. Por tanto, es posible que existan experiencias regidas con influencia del pensamiento dominante. Frente a ello, conviene mencionar que lo queer puede ser visto más allá de un posicionamiento político, sino una estructura o un sistema que se presenta como una alternativa que apunta a la desjerarquización. Por tanto, este modelo no sólo permitió observar los procesos del DPT, sino que también propuso una herramienta metodológica transferible a otros contextos de diseño situados.

Un resultado no esperado, tal y como se enunció, fue la estructuración de los formularios y la aplicación del juego telestrations, lo cual apunta a reflexionar dentro del pensamiento proyectual, entre otras cosas, sobre posibles líneas investigativas enfocadas a los métodos situados, participativos e inclusive lúdicos; para conocer el pensamiento grupal, ilustrar aspectos culturales y revisar procesos de construcción de conocimiento de manera interdependiente. Asimismo, se fortaleció el argumento sobre el dinamismo que aporta la perspectiva queer con la visión sistémica en la ergonomía, lo cual podrá permitir a reflexionar sobre métodos que contemplan cierto dinamismo como el análisis de tareas, el *user journey*, el mapa de empatía, entre otros. De igual manera, esta reflexión no se detiene en estas herramientas para pensar en futuros o devenires, sino que también se puede trasladar al pasado: piénsese en los *mood boards* o *vision boards*, que pudieran ser una forma de mirar a lo acontecido de manera consciente respecto a cómo se ha sido colonizado o configurado; y verbalizar formas otras de contar la historia propia (Gordon, 1999; Mortimer y Erickson, 2010).

Con ello, esta tesis contribuye a abrir una vía para una ergonomía crítica y situada, capaz de dialogar con categorías queer y prácticas no normativas de diseño con criterios para

que las Metodologías participativas proyectuales sean efectivas de manera demostrable. Piénsese que inclusive esta metodología puede permitir a quienes estudian Diseño Industrial, sobre todo en el Sur Global, a brindar soluciones que contemplen su pensamiento situado como valioso centro de acción; en lugar de que las categorías dominantes desplacen sus vivencias al margen. Esto es importante mencionarlo porque ocasionalmente se piensa al diseñador como aquél que va a ayudar a otro y no como quien puede emanciparse mediante su práctica proyectual.

Asimismo, esto puede conducir a evaluar resultados como prototipos con poblaciones no normativas, justo con el análisis del pensamiento colectivo frente a ello. Estos horizontes no se limitan al Diseño Industrial, sino que pueden permitir el surgimiento de talleres para la proyección urbana para comunidades, el diseño de indumentaria en respeto a las culturas puestas al margen, entre otras posibilidades. Por tanto, el conocimiento producido puede transferirse a programas educativos de diseño, a espacios de formación comunitaria o a desarrollos de tecnologías vestibles desde una ética de co-creación.

Es conveniente mencionar que la integración de participantes en tanto investigaciones para, sobre y a través de Diseño, deberán ser vista en condiciones de colaboración es decir, visualizarles desde una dinámica recíproca en el que los beneficios fluyen en varias direcciones. Esto es visible en la forma en la que los talleres alimentaron eventos culturales más grandes como la WDC, la TDW, los eventos del mes del orgullo; así como la forma en la que se invitó a *Astrid Búk Kake* y *La Alanina* desde el taller como una plataforma para dar a conocer su trabajo y colaborar para la generación de tecnología vestible. Del mismo modo, contemplar a quienes se integran como participantes del taller como personas que construyen conocimiento y que al mismo tiempo disfrutan de la experiencia en un sentido de pertenencia, descubrimiento y posibilidad. Estas exploraciones abren nuevos nichos investigativos en torno al diseño con comunidades no normativas, el análisis colectivo de sistemas proyectuales, y metodologías queer aplicadas a la ergonomía.

### **3.3. Diseño Industrial queer para esquemas horizontales**

Como se revisó, a través de la persona Drag se materializan y objetivan los significados de género de una manera subversiva, y posibilita la existencia de una persona queer como concepto, abordaje metodológico y resultado proyectual. Elementos como el tacón, maquillaje, el performance, la música, y otros elementos, dentro del contexto Drag son el

resultado de una toma de decisiones estéticas procedentes de la persona. Para el surgimiento de ésta, es importante considerar el proceso cultural, colectivo y situado que se mecaniza con herramientas como la visualización y verbalización en términos de principios y elementos del Diseño que aquí se potencializan como prótesis de género, lo cual explica la diversidad de formas en las que se manifiesta el Drag.

En México, los significados como *chacal*, *mayate*, *joto*, *maricón*, *gay*, *puto*, entre otros, han presentado connotaciones que se materializan en dinámicas de poder en interacciones mediadas por cuerpos y objetos; pero que no se han mantenido estáticas y parte de su dinamismo ha sido la apropiación por parte de la disidencia de la cual el Drag forma parte. En el terreno de la cultura gay mexicana, se ha puesto en cuestionamiento a través del Drag la cosificación, fetichización, trabajo sexual, y otras formas de dominación, a través de la manipulación de dichos términos. Particularmente en el norte del país, existe una dinámica transnacional que permite el surgimiento de lógicas estéticas como la *chola*, que también ha impactado en las formas de visualizar el Drag fronterizo. Es así que el Drag mexicano ha incorporado lógicas estéticas que devienen de categorías como *buchona* y *tex-mex*, originadas al norte y en interacción con la cultura chicana.

Frente a lo revisado es posible mencionar que el Drag representa un observatorio de narrativas e identidades invisibilizadas históricamente. Parte de la historicidad de Baja California incluye la llegada de comunidades asiáticas durante el siglo XIX y XX, provenientes de países como China, Japón, Filipinas. Esto fue visible en las decisiones estéticas que tomaron *La Alanina* y *Astrid Búk Kake* en su indumentaria y maquillaje (Figura 21), en correspondencia del lugar de emplazamiento. En este sentido, cabe destacar que la segunda edición del taller se dio en el barrio de la Chinesca, lugar en el cual Astrid hizo uso de indumentaria con influencia china. Se puede observar también en el caso de La Alanina, decisiones sobre el tocado de la peluca, que corresponde a la ornamentación femenina con ese trasfondo cultural. Asimismo, nociones como *madre*, *reina*, *familia*, *hermana*, *hija*, *casa*, e inclusive “*dinerita*”, conceptos que se encontraban dominados por el pensamiento heterosexual, son resignificados por la comunidad Drag para proponer formas de colaborar y relacionarse otras, que resultan más útiles para la supervivencia de las comunidades vulneradas como la comunidad trans-migrante en Tijuana.

Esto, junto a lo explorado en los talleres y la visualización de la interfaz, da cuenta de la articulación de las categorías queerizadas en el diseño participativo de persona en el contexto Drag. A través del Drag, se desplaza el sentido dominante de las categorías para

darles significados otros, es decir, queerizados. Ello permite que la persona sea, entonces, queer. Por tanto, con ello se da cuenta como hipótesis general que “las adecuaciones ergonómicas se configuran en el DPT a través del diseño de persona queer que proyecta sujetos no-normativos”, al reconceptualizar el diseño de persona en estos términos.

Como dato adicional cabe mencionar que, para llevar a cabo los talleres, se hizo uso de la tecnología vestible para movilizar elementos de la indumentaria para una experiencia más interactiva con los participantes (Figura 21). Por lo cual se invitó, al estudiante de Diseño Industrial, Carlos Manuel Reyna Álvarez<sup>45</sup>, a participar en el desarrollo de estos elementos en colaboración con Astrid y Alanina. Esta colaboración no se considera menor en el sentido ético de la investigación que tiene como base la reciprocidad y el apoyo mutuo. Del mismo modo, conviene destacar las reflexiones sobre el diseño de indumentaria (Murga et al., 2023) desde la ergonomía en un sentido interactivo como base de esta colaboración. Esta práctica pone en evidencia el valor de la diversidad de saberes y el sentido horizontal de la colaboración en las prácticas materiales.

Este recorrido conduce a preguntarse desde el Diseño quién es su sujeto no en el sentido de fijar identidades, sino en la forma en la que se llega a esa respuesta. Asimismo, resulta relevante el significado de la identidad no por su valor intrínseco sino por su significación en relación con lo demás: si se adhiere a un sistema de opresiones o si de lo contrario, implica un motivo de enriquecimiento social creativo, innovación y empoderamiento. Por ello, se aludió en esta investigación a la desnaturalización categórica del género a través de las prácticas proyectuales, corporales y materiales. En este sentido, conviene resaltar que lo *queer* sentidos relationales, sistémicos y situados; más que una explicación estética. Por tanto, el diseño de persona *queer* se presenta en su posibilidad no sólo como una forma de proyectar futuros, sino como una forma de tejer narrativas en que visibilicen la contingencia histórica de grupos minorizados, así como una forma de rastrear el pensamiento *queer* en la historia del Diseño, lo cual es consistente con el pensamiento del Diseño desde una postura materialista.

Como acotación, se prefiere el uso del término *minorizado* frente a *minoritario*, siguiendo la distinción propuesta por Deleuze y Guattari en su formulación del “devenir minoritario”. Lejos de referirse simplemente a una cuestión cuantitativa o demográfica, lo minoritario no remite a una minoría estadística -tal y como lo estableció de manera histórica

---

<sup>45</sup> En la modalidad de servicio social y ayudantía de investigación.

la antropometría-, sino a una posición política que se constituye desde la marginalidad estructural dentro de un régimen de signos dominante (Deleuze y Guattari, 1980). En este marco, “minorizado” nombra el proceso activo de subordinación y normalización, y permite subrayar que estas posiciones no preexisten a los dispositivos que las producen como tales.

**Figura 21**

Colaboraciones para tecnología vestible y decisiones sobre indumentaria en los talleres.



*Nota:* La Alanina (izquierda) y Astrid Búk Kake (derecha).

En un sentido tecnológico, no es absurdo pensar que en algún momento las Inteligencias Artificiales se “entrenen” para comprender la complejidad de las identidades, por lo cual no se descarta el compromiso del Diseño en el entendimiento y manejo de estas tecnologías como emergentes para aprovecharlos como un laboratorio cultural y así guiar nuevas investigaciones que abarquen el aspecto identitario —en su sentido relacional y político— en el proceso proyectual. Por tanto, es importante considerar las metodologías proyectuales dirigidas al entendimiento de las personas como contra-tecnologías o máquinas *queer* de desnaturalización de las relaciones de clase y apuntar a nuevos devenires enmarcados en procesos de colectivización y colaboración solidaria. De esta manera se podrá hacer frente a las consecuencias negativas del avance tecnológico, apuntando a la reapropiación por parte del Diseño. Una prueba de ello es que las poblaciones minorizadas

como las de la disidencia sexual, se han apropiado del lenguaje como una contra-tecnología, desnaturalizándolo, reformulándolo y resignificándolo. De esta manera, es posible pensar en el terreno de lo material y digital como posibles campos de apropiación colectiva. Desde esta perspectiva, el Diseño no afronta una amenaza ante la máquina por “sustituir” sus prácticas materiales, ya que el Diseño, más allá de ello, debe ser visto como un posicionamiento sobre las formas de producir. Del mismo modo, conviene reflexionar la visualización no como un resultado en sí mismo sino una forma de materializar las reflexiones para conducir proyectos. Desde esta postura, cada avance tecnológico representa un motivo para que el Diseño se mantenga con su crítica vigente y necesaria.

A modo de cierre, se retoma la reflexión inicial presentada en el prefacio, justo para valorar la potencialidad de las categorías con las que se nombra y se enuncian las personas. Por ello, es importante que a través del Diseño se brinden las herramientas necesarias para hacer conciencia de las relaciones de dominación que impone el pensamiento heterosexual. Con este recorrido metodológico se brindó un giro queer a la Ergonomía en su forma de sistematizar las categorías como hipótesis y presentarla a la comunidad para su crítica, deconstrucción y surgimiento de códigos que permitan dar una salida material de manera participativa. Del mismo modo en que la Ergonomía reconoció en algún momento de su historia toda actividad humana, incluidos el ocio y el placer, como digna de ser atendida, se propuso el análisis del Drag Performance Tijuanense. Cabe anotar que este análisis se realizó apuntando a la desjerarquización, es decir, no con miras a “optimizar” el Drag, sino aprender de esta práctica como una plataforma de saberes queer que informan al proceso proyectual.

El Diseño tiene la potencialidad de producir sujetos en un sentido emancipatorio y no jerarquizante. Brinda las condiciones para que en el proceso proyectual uno pueda conocerse como individuo en función de una sociedad regida por la colaboración, mentoría, autocuidado y superación personal. Estas características fueron encontradas en el Drag y por tanto es justo nombrarlo como una práctica proyectual. No sólo eso, permite posicionar a lugares como Tijuana como sitios de densidad cultural porque, a través de su manifestación, revela, a través de sus estéticas, narrativas sobre los grupos minorizados que han sido invisibilizados históricamente. En esta lógica, se podría decir que toda actividad que presente estas intenciones es, por tanto, una práctica del Diseño.

Finalmente, frente a las discusiones sobre el fin de los “apellidos” del Diseño no está demás mencionar la vigencia de las reflexiones sobre las múltiples revoluciones industriales que en la actualidad se centran en la tecnología de las cosas y la inteligencia artificial. Por

tanto, desde este sitio de reflexión se apunta al entendimiento del Diseño Industrial como el posicionamiento social frente a estos avances. La definición del Diseño no deberá ser el proyecto que priorice y justifique la materialidad tipológica como la imagen, el mobiliario o la ciudad —recuérdese el fracaso de las nociones como la casa de interés social—, sino el que cuestiona las formas de producir teniendo a la sociedad punto de partida, y justo ello es lo que lo mantendrá vigente. Por tanto, se abre como línea de investigación formas otras de visualizar(se) que apunten a la queerización de la tecnología proyectual. En consecuencia, todo Diseño en tanto a la apropiación social de la tecnología —es decir, de los medios de producción— deberá ser industrial y queer; porque, si no se cuestiona cómo es que la tecnología produce industrialmente sujetos sujetados (Foucault, 1982) a tecnologías, no se podrá hablar entonces del Diseño Industrial queer para un mundo mejor.

## Bibliografía

- Alexander, C. (1964). Notes on the Synthesis of Form (Vol. 5). Harvard University Press.
- Alexander, C. (1977). A pattern language: towns, buildings, construction. Oxford university press.
- Althusser, L. (1971). Ideology and ideological state apparatuses. En *Lenin and Philosophy and Other Essays* (pp. 85-126). Monthly Review Press.
- Amao-Ceniceros, M. (2024). Arte y espacio público: una revisión desde la frontera de Tijuana. *Decumanus*, 12(12).
- Anarella, L. (2020). Los medios digitales y la autogestión de saberes. Una experiencia pedagógica en la enseñanza del diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (84), 30-45.
- Anguiano, J. (2019). *Repression and Resistance: A Social History of the Gay Social Movement of Tijuana, México 1980-1993* (Tesis doctoral, Dissertations, 3455).
- Anzaldúa, G. (1987). *Borderlands/La Frontera: The New Mestiza*. San Francisco: Aunt Lute Books.
- Anzaldúa, G. (1991). To (o) Queer the Writer—Loca, escritora y chicana. *Living Chicana Theory*, 263-276.
- Anzaldúa, G. (2015). *Light in the Dark/Luz en lo oscuro: Rewriting Identity, Spirituality, Reality*. Durham: Duke University Press.
- Arboleda, P. (2010). ¿Ser o estar "queer" en Latinoamérica? El devenir emancipador en Lemebel, Perlongher y Arenas. *Dossier*, 31, 111-121.
- Ashby, W. (2013). Design for a brain: The origin of adaptive behaviour. Springer Science & Business Media.
- Ashby, W. R. (1956). An introduction to cybernetics.
- Athavankar, U. A. (1997). Cultural identity and design. En *On Language, Objects and Design* (pp. 68-81).
- Austin, J. L., Warnock, G. J., & Urmson, J. O. (1961). Performative utterances.
- Bagnara, S. (2020). Foreword: The Growth of the Ergonomics-Design Relationship. Tosi, F. (ed), *Design for Ergonomics* (p. vi)
- Barad, K. (2003). Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter. *Signs*, 28(3), 801-831.

- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Bardzell, J., & Bardzell, S. (2013, April). What is" critical" about critical design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 3297-3306).
- Barnard, I. (1997). Gloria Anzaldúa's queer mestisaje. *Melus*, 22(1), 35-53.
- Baron, D. (2020). *What's your pronoun? Beyond he and she*. Liveright Publishing.
- Barrio, J.M. (2022). Epistemología para maestros. Buenos Aires: TeseoPress. 10.55778/ts409455157
- Beauvoir, S. de. (1949). *The Second Sex*. Nueva York: Knopf.
- Becerra, G. (2011). Las propuestas de Ian Hacking y Judith Butler sobre lo socialmente construído. El caso de la" juventud" en la mirada sociológica. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 32(4).
- Bell, V. (2006). Performative knowledge. *Theory, Culture & Society*, 23(2-3), 214-217.
- Benjamin, W. (1940). Tesis sobre la filosofía de la historia. En *Illuminations*. Nueva York: Schocken.
- Benjamin, W. (2002). *The Arcades Project*. Cambridge: Harvard University Press.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1991). The social construction of reality. Penguin Books.
- Berlant, L. (2011). *Cruel Optimism*. Durham: Duke University Press.
- Betts, M. M. (2021). Divergencias en torno al concepto de funcionalismo en la historia del Diseño. Primera Escuela de Chicago, Bauhaus y HfG Hochschule für Gestaltung. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, (139).
- Bijker, W., Hughes, T., & Pinch, T. (Eds.). (1987). *The social construction of technological systems*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California Press.
- Bodker, S., & Andersen, P. B. (2005). Complex mediation. *Human-computer interaction*, 20(4), 353-402.
- Bonsiepe, G. (1999). Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño (Vol. 8). Ediciones Infinito.
- Bourdieu, P. (2001). *La dominación masculina* (2.ª ed.). Anagrama. (Obra original publicada en 1998)

- Brennan, N., & Gudelunas, D. (2017). *RuPaul's Drag Race and the Shifting Visibility of Drag Culture*. Palgrave Macmillan.
- Braidotti, Rosi. Nomadic subjects: Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory. Columbia University Press, 1994.
- Brischetto, A. Chapter 16 Interface Design: Intervention Criteria and Good Practices. Tosi, F. (ed), *Design for Ergonomics* (p. 340).
- Brulé, E., & Kazi-Tani, T. (2015). Disputing Ergonomics, Deconstructing Users. A Queer Perspective on Design. In *Design History Society*.
- Buchanan, Ian (2008) Deleuze and Guattari's Anti-Oedipus: A Readers Guide, London: Continuum
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design issues*, 8(2), 5-21.
- Buchanan, R. (2008). Introduction: Design and organizational change. *Design Issues*, 2-9.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. New York: Routledge.
- Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory <http://www.mariabuszek.com/kcai/PoMoSeminar/Readings>. BtlrPerfActs.pdf.
- Butler, J. (2001). Doing justice to someone: Sex reassignment and allegories of transsexuality. *glq: A Journal of lesbian and Gay Studies*, 7(4), 621-636.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. New York: Routledge.
- Cadena, K. O., Castañeda-Camey, N., & Sánchez, R. G. (2020). Migrantes LGBT+ en las caravanas centroamericanas hacia Estados Unidos: dilemas y posibilidades para la construcción de redes de hospitalidad. *REMHU: Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana*, 28(60), 71-94.
- Canlı, E. (2017). QUEERING DESIGN. Material Re-Configuration of Body Politics. Unveröffentlichte Dissertation, Universität Porto.
- Canlı, E. (2018). Binary by design: Unfolding corporeal segregation at the intersection of gender, identity and materiality. *The Design Journal*, 21(5), 651-669.
- Caraballo Correa, P. A. (2020). Los límites de la "hermandad". Modernidad e identidad gay en México. *La ventana. Revista de estudios de género*, 6(52), 70-99.

- Cravino, A. (2020). Hacia una epistemología del diseño. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, 82, 33-45. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82>
- Cravino, A. (2021-2022). Notas para una Epistemología del Diseño. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, 139, 47-53.
- Caicedo, J. M. T. (1857). Las dos Américas. El correo de ultramar, 16.
- Casaglia, A. (2020). Interpreting the politics of borders. En *A Research Agenda for Border Studies*. Edward Elgar Publishing.
- Casajús, C. (2005). Una propuesta para el estudio de la fotohistoria: el método iconográfico. Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales, 215-229.
- Cisney, V. W., & Morar, N. (2016). *Biopower: Foucault and Beyond*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cole, T. (2012). The white-savior industrial complex. The Atlantic, 21(1).
- Colebrook, C. (2011). Queer aesthetics. En *Queer Times, Queer Becomings* (pp. 25-46).
- Conrads, U. (1973) Programas y Manifiestos de la Arquitectura del Siglo XX. Barcelona: Editorial Lumen. En su versión original en alemán. Conrads, U. (1964) PROGRAMME UND MANIFESTE ZUR ARCHITEKTUR DES 20. JAHRHUNDERTS. Berlin /Frankfurt: Verlag Ullstein GmbH
- Cooley, M. (1989). Human-centred systems. En *Designing Human-Centred Technology: A Cross-Disciplinary Project in Computer-Aided Manufacturing* (pp. 133-143). London: Springer London.
- Cooper, G., & Bowers, J. (1995). Representing the user: Notes on the disciplinary rhetoric of human-computer interaction. In The social and interactional dimensions of human-computer interfaces (pp. 48-66).
- Corbin, J. M., & Strauss, A. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria. Qualitative sociology, 13(1), 3-21.
- Córdoba, F. G. (2005). El cuestionario: recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionarios. Editorial Limusa.
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. Design studies, 3(4), 221-227.

- Crouch, C., & Pearce, J. (2013). Doing research in design. Bloomsbury Publishing.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). Design and order in everyday life. *Design issues*, 8(1), 26-34.
- de Alcázar, M. P. (2012). Chasqui. Revista latinoamericana de comunicación. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 9(2), 103-106.
- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the intersection of race and sex: A Black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *University of Chicago Legal Forum*, 139-167.
- Dalsgaard P, Hansen LK (2008) Performing perception: staging aesthetics of interaction. *ACM Trans Comput-Hum Interact (TOCHI)* 15(3):1-33
- Danto, A. (1964). The artworld. *The journal of philosophy*, 61(19), 571-584.
- Danto, A. C. (1997). After the end of art: Contemporary art and the pale of history.
- Danto, A. (2005). A transfiguração do lugar-comum. São Paulo: Cosac Naify, 15-28.
- Danto, A. C. (2013). What art is. Yale University Press.
- Davis, A. (1981). *Women, Race & Class*. New York: Random House.
- De Beauvoir, S. (1949). *El segundo sexo*. México: Siglo XXI.
- de Lauretis, T. (1987). Technologies of gender: Essays on theory, film, and fiction. Indiana University Press
- de Lauretis, T. (1991). Queer theory: Lesbian and gay sexualities. *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 3(2), iii–xviii.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Presses Universitaires de France.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari (1983) Anti-Oedipus, trans. Robert Hurley, Mark Seem and Helen R. Lane., Minneapolis: University of Minnesota Press.
- De Perra, H. (2015). Interpretaciones inmundas de cómo la Teoría queer coloniza nuestro contexto sudaca, pobre, aspiracional y terceromundista, perturbando con nuevas construcciones genéricas a los humanos encantados con la heteronorma. *Revista punto género*, 4, 9-16.
- De Ruiz, A. (2023). Crucé la frontera en tacones. Editorial Egales.

- de Sousa, B. (2006). *The rise of the global left: The world social forum and beyond*. Zed Books.
- De Toro, A. (2006). Figuras de la hibridez. Fernando Ortiz: transculturación. En *Alma cubana: transculturación, mestizaje e hibridismo* (pp. 15-35).
- Devalle, V. (2009a). La Travesía de la Forma. Emergencia y Consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984). Buenos Aires: Paidós.
- Dewey J (2005) Art as experience. Perigee Books, New York
- Domínguez-Ruvalcaba, H. (2007). Mayate: The Queerest Queer. In Modernity and the Nation in Mexican Representations of Masculinity: From Sensuality to Bloodshed (pp. 131-147). New York: Palgrave Macmillan US.
- Donnarumma, M. (2017). Beyond the cyborg: performance, attunement and autonomous computation. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 13(2), 105-119.
- Dorst, K. (2006). Design problems and design paradoxes. *Design issues*, 22(3), 4-17.
- Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design studies*, 32(6), 521-532.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative everything: design, fiction, and social dreaming. MIT press.
- Durso, F. T., & Nickerson, R. S. (2007). Comprehension and Situation Awareness. In *Handbook of applied cognition* (2nd ed.). Chichester, England ; Hoboken, NJ: Wiley.
- Enclave Rabia Caracol (2022, agosto 19). Manifiesto. <https://www.facebook.com/enclavecaracol/>
- Estrella, A. (2005). Del representacionismo al giro práctico: una reconstrucción del campo historiográfico desde la década de los 90. *Revista de Historia Contemporánea*, 4, pp. 147-179.
- existía la palabra. *Arteterapia*, 15, 2020: 121-134. Producciones Complutenses.
- Fairclough, N. (1989). *Language and power* (p. 25). London: Longman.
- Feenberg, A. (2012), Transformar la tecnología. Una nueva visita a la teoría crítica, Bernal, Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes, col. Ciencia, tecnología y sociedad.
- Federici, S. (2004). Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Federici, S. (2021). *El patriarcado del salario: Críticas feministas al marxismo*. Buenos Aires: Tinta Limón.

- Fedesco, H. N. (2014). Using Telestrations™ to Illustrate Small Group Communication Principles. *Communication Teacher*, 28(3), 150-154.
- Findeli, A. (1994). Ethics, aesthetics, and design. *Design issues*, 10(2), 49-68.
- Findeli, A. (2001). Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. *Design issues*, 17(1), 5-17.
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research. *Focused-Current design research projects and methods*, 67-94.
- Fiss, K. (2009). Design in a global context: Envisioning postcolonial and transnational possibilities. *Design Issues*, 25(3), 3-10.
- Foucault, M. (1971). *L'ordre du discours*. Gallimard.
- Foucault, M. (1976). *Historia de la sexualidad, vol. 1: La voluntad de saber*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Nueva York: Pantheon.
- Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical Inquiry*, 8(4), 777-795. <https://doi.org/10.1086/448181>
- Foucault, M. (1990). Les mots et les choses (Vol. 13). Paris: Gallimard.
- Frayling, C. "Research in art and design," Royal College of Art, vol. 1, no. 1, pp. 54–55, 1993.
- Freire, P. (1970). *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Córdoba, F. G. (2005). *El cuestionario: recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionarios*. Editorial Limusa.
- García-Rubio, O. (1985). Ergonomía y Trabajo. En *Artefacto, Revista de Diseño Industrial*, vol. 2. UAM-A (pp. 38-45) : <https://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/9068>
- García, M. G. (2006). José David Saldívar. On the borderlands of America: The limit (ation) of geography, ideology and discipline (An interview with José David Saldívar). *Lucero*, 17(1).
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Prentice-Hall.
- Garza-Villarreal, N., Valdez-García, D., & Rodríguez-Fernández, G. (2017). Reception of queer content and stereotypes among young people in Monterrey, Mexico: *RuPaul's Drag Race*. En *RuPaul's Drag Race and the Shifting Visibility of Drag Culture: The Boundaries of Reality TV* (pp. 179-195).
- Gibson, J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin

- Giddens, A. (1984). The constitution of society: Outline of the theory of structuration. Univ of California Press.
- Godden, R., & Hsy, J. (2016). Universal design and its discontents. Disrupting the Digital Humanities, 91-115.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Doubleday Anchor Books.
- Gold, R. (2021). The plenitude: Creativity, innovation, and making stuff. Mit Press.
- González-Erber, D. (2021). Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. Análisis de los proyectos de título de la carrera Diseño Gráfico de la Universidad de Chile (2000-2015). Universidad de Palermo.
- Gonzalez-Franco, M., & Peck, T. C. (2018). Avatar embodiment. towards a standardized questionnaire. *Frontiers in Robotics and AI*, 5, 74.
- González, M. (2021). “Vestidas” and “maricones”: Cross-dressing, identity, and protest in the first years of Mexico’s homosexual liberation movement, 1978-1984. *Revista interdisciplinaria de estudios de género de El Colegio de México*, 7.
- González, M. (2024). La Casa Real-Imperial de Tijuana: Cultura, identidad y activismo gay-travesti en la frontera noroeste de México. *Frontera Norte*, 36.
- Goodman, N. (1978). Ways of worldmaking (Vol. 51). Hackett Publishing.
- Gordon, A. (1999). Turning back: Adolescence, narrative, and queer theory. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 5(1), 1-24.
- Gorny, R. A., & van den Heuvel, D. (2017). New figurations in architecture theory: From queer performance to becoming Trans. *Footprint*, 1-10.
- Gramsci, A. (2001). Cuadernos de la cárcel. México: Ediciones ERA-Universidad Autónoma de Puebla.
- Grenz, S. (2015). Book review: Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory and Nomadic Theory: The Portable Rosi Braidotti.
- Grosz, E. (1994). *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington: Indiana University Press.
- Guerrero-McManus, S., Rabasa, A. P. (2018). El pánico y tus ojos que me sueñan: etnografía afectiva de un tránsito de género. Rabasa AP, McManus SG,(coords.). Afecto, cuerpo e identidad: Reflexiones encarnadas en la investigación feminista. Ciudad de México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, 99-128.

- Gutiérrez, J. (Eds.). *Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación en Ciencias Sociales*. (pp. 563-578).
- Hacking, I. (1999). *The social construction of what?*. Harvard university press.
- Halberstam, J. (1998). *Female Masculinity*. Durham: Duke University Press.
- Halberstam, J. (2011). *The Queer Art of Failure*. Durham: Duke University Press.
- Hall, S. [ed.]. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London, Sage Publications, Cap. 1, pp. 13-74. Traducido por Elías Sevilla Casas.
- Haraway, D. (1985). Manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *Socialist review*, 80, 65.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Haraway, D. (2013). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective 1. In *Women, science, and technology* (pp. 455-472). Routledge.
- Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Harkness, J. (1983). This is not a pipe. University of California. USA.  
[https://monoskop.org/images/9/99/Foucault\\_Michel\\_This\\_Is\\_Not\\_a\\_Pipe.pdf](https://monoskop.org/images/9/99/Foucault_Michel_This_Is_Not_a_Pipe.pdf)
- Heller, M. (2020). Queering Drag: Redefining the Discourse of Gender-Bending. Indiana University Press.
- Hendrick, H. (1993). The IEA and international ergonomics: Past, present and future. *Ergonomics in Russia, the other independent states, and around the world*, 2, 1-12.
- Heskett, J. (2005). *Design: a very short introduction*, Oxford: Oxford University Press.
- Hewitt, M. A. (1993). Cyborgs, drag queens, and goddesses: Emancipatory regressive paths in feminist theory. *Method & Theory in the Study of Religion*, 5(2), 135–154.
- Hegna, H. & Ørbæk, T. (2021): Traces of embodied teaching and learning: a review of empirical studies in higher education, *Teaching in Higher Education*, DOI: 10.1080/13562517.2021.1989582
- Hollis, R. (2006). *Swiss graphic design: The origins and growth of an international style, 1920–1965*. Yale University Press.
- Hollnagel, E. (1997). Cognitive ergonomics: it's all in the mind. *Ergonomics*, 40(10), 1170-1182.
- Hooks, B. (1981). *Ain't I a Woman? Black Women and Feminism*. Boston: South End Press.
- Hook, K. (2018). Designing with the body: Somaesthetic interaction design. MIT Press.

- Höök, K., Jonsson, M. P., Ståhl, A., & Mercurio, J. (2016, May). Somaesthetic appreciation design. In Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 3131-3142).
- Husserl, E. (1913). *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie* [Ideas I]. Niemeyer.
- Hutchinson, B.; Baldridge, J.; and Prabhakaran, V. 2022. Underspecification in Scene Description-to-Depiction Tasks. arXiv preprint arXiv:2210.05815.
- Iglesias Prieto, N. (2014). Tijuana provocadora: Transfronteridad y procesos creativos. En Illich, I. (1971). La sociedad desescolarizada (D. Hernández, Trad.). México: Editorial Barral.
- Interaction Design Foundation (2024). Interaction Design (IxD). [https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design#what\\_designers\\_do\\_%E2%80%93\\_with\\_the\\_5\\_dimensions\\_of\\_ixd-1](https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design#what_designers_do_%E2%80%93_with_the_5_dimensions_of_ixd-1)
- Isik, J. (2018). The Transformative Effects of Drag Performance: A study in identifying the empowering effects of drag art performance on LGBT+ with mental health issues.
- Jansen, A., Van Mechelen, M., & Slegers, K. (2017, May). Personas and behavioral theories: A case study using self-determination theory to construct overweight personas. In Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 2127-2136).
- Julier, G. (2010). Más allá de las fronteras: Historia del diseño, transnacionalidad y globalización. En *Diseño e historia: tiempo, lugar y discurso* (pp. 117-126). Designio.
- Julier, G. (2013). From design culture to design activism. *Design and Culture*, 5(2), 215-236.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). Cooperation and competition: Theory and research. Interaction Book Company.
- Katzman, J. Barocas, S., Blodgett, S., Scheuerman, M., Wallach, H. (2021) Representational harms in image tagging. Beyond fair computer vision workshop at CVPR.
- Kelly, J., & Matthews, B. (2014). Displacing use: Exploring alternative relationships in a human-centred design process. *Design Studies*, 35(4), 353-373.
- Ketlun, C., Smaldone, M. (2018). Las críticas al enfoque representacionista de la ciencia: Aproximaciones desde la epistemología feminista, la teoría de género y la decolonialidad. XI Encuentro de Filosofía e Historia de la Ciencia del Cono Sur. En: Filosofía e Historia de la Ciencia en el Cono Sur. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

- Kieras, D. E., & Meyer, D. E. (1997). An overview of the EPIC architecture for cognition and performance with application to human-computer interaction. *Human–Computer Interaction*, 12(4), 391-438.
- Kirts, L. (2022). Upsetting boundaries: trans queer interspecies Ecofeminisms. *Ecofeminism: Feminist Intersections with Other Animals and the Earth*, 373-89.
- Kitzie, V. (2019). “That looks like me or something i can do”: Affordances and constraints in the online identity work of US LGBTQ+ millennials. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 70(12), 1340-1351.
- Klemmer, S. R., Hartmann, B., & Takayama, L. (2006). How bodies matter. *Proceedings of the 6th ACM Conference on Designing Interactive Systems - DIS '06*. doi:10.1145/1142405.1142429
- Korzybski, A. (1933). *Science and sanity: An introduction to non-Aristotelian systems and general semantics*. The International Non-Aristotelian Library Publishing Company.
- Koyama, E. (2003). *The transfeminist manifesto*. Emi Koyama.
- Krippendorff, K. (1997). A trajectory of artificiality and new principles of design for the information age. *Design in the Age of Information: A Report to the National Science Foundation (NSF)*, (95), 91-96.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. New York: Columbia University Press.
- Kubacak, A. K. (2019). Portraying drag (Doctoral dissertation).
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- La Fountain-Stokes, L. (2014). Translatinas/os. *Transgender Studies Quarterly*, 1(1-2), 237-241.
- Lee, W., Lim, Y. K., & Shusterman, R. (2014, June). Practicing somaesthetics: exploring its impact on interactive product design ideation. In *Proceedings of the 2014 conference on Designing interactive systems* (pp. 1055-1064).
- Lee, Y. (2008). Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process. *Co-design*, 4(1), 31-50.
- Lee, V. V., van der Lubbe, S. C. C., Goh, L. H., & Valderas, J. M. (2023). *Leveraging ChatGPT for Thematic Analysis: Are We Ready?* arXiv. <https://arxiv.org/abs/2310.14545>
- Lenskjold, T. U., Olander, S., & Halse, J. (2015). Minor design activism: Prompting change from within. *Design Issues*, 31(4), 67-78.

- Livingston, J. (1990). *Paris Is Burning*. Off White Productions Inc.
- Lizárraga, J. R., & Cortez, A. (2020). Cyborg jotería pedagogies: Latinx drag queens leveraging communication ecologies in the age of the digital and social displacement. *Association of Mexican American Educators Journal*, 14(2), 44-66.
- Loos, A. (1913). *Ornamento y delito*.
- Lozano, R., Loredo, R. y Berumen, C. (2020). El diseño hegemónico y su impacto en el espacio construido de Tampico, Tamaulipas a partir del TLCAN, 1994-2013. En R. Loreda y F. Luiz (Eds.), *Apuntes sobre Decolonización, Arquitectura y Ciudad en las Américas* (pp. 349-377). México: Ediciones Colofón.
- Lubo, Jonatan (24 abril, 2021). El fin del arte.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Wzrddbm0hpM>
- Lugones, M. (2008). Colonialidad y género. *Tabula Rasa*, 9, 73-101.
- Luhmann, N. (1993). Deconstruction as second-order observing. *New literary history*, 24(4), 763-782.
- Luhman, N. (1964a). *Funktionen und Folgen formaler Organisation*. Berlin: Duncker & Humblot.
- Luhman, N. (1964b). 'Funktionale Methode und Systemtheorie'. *Soziale Welt*, 15: 1-25.
- Mahmood, S. (2006). *Politics of Piety: The Islamic Revival and the Feminist Subject*. Princeton University Press, 2005.
- Maguire, M. (2001). Methods to support human-centred design. *International journal of human-computer studies*, 55(4), 587-634.
- Maldonado, T. (1964a). Ciencia y proyección. En *Vanguardia y racionalidad* (1ra ed., pp. 171–186). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1962[1977]). Arte e industria. En T. Maldonado (Ed.), *Vanguardia y racionalidad: artículos, ensayos y otros escritos 1946-1974* (pp.135-141). México: Gustavo Gili
- La contribución de las Estructuras Industriales para la formación de un nuevo Estilo, en MALDONADO, Tomás (1977), *Vanguardia y racionalidad. Artículos, ensayos y otros escritos*, Gustavo Gili, Barcelona
- Maldonado, T. (Ed.). (1991). *Tecnica e cultura: il dibattito tedesco fra Bismarck e Weimar*. Feltrinelli Editore.
- Manzini, E., & Cullars, J. (1992). Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. *Design Issues*, 9(1), 5. doi:10.2307/1511595

- Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. MIT press.
- Marcus, A. (2002). Dare we define user-interface design?. *interactions*, 9(5), 19-24.
- Martín Serrano, M. (2011). Mediación y sociedad. *Chasqui: Revista Latinoamericana de*
- Martini, M. (2014). La dimensión performativa de las clasificaciones en las ciencias sociales. *Revista de la Carrera de Sociología. Entramados y Perspectivas*, 4(4), 15-34.
- Mayring, P. (2025). *Qualitative Content Analysis and Artificial Intelligence: Potentials and Risks*. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 26(1). <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/4252>
- Mazzeo, C., & Romano, A. M. (2021). La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior. CP67.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. University of Chicago Press.
- Menéndez, S. M. (2021). Lenguaje, realidad y política. El uso de la grafía “x” en el denominado “lenguaje inclusivo”. *Cuarenta Naipes*, (6), 25–39. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/cuarentanaipes/article/view/4889>
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Mezzadra, S., & Neilson, B. (2017). *La frontera como método: O la multiplicación del trabajo*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Mogannam, J., & Quintanilla, L. (2020). Borders Are Obsolete Part II. *Critical Ethnic Studies*, 6(2).
- Nadadur, S. (2019). Constructing a Transnational Understanding of the New Sanctuary Movement (Doctoral dissertation, Columbia University).
- Monroy Cuellar, N. I. (2020). La construcción de cuerpos y subjetividades sexo-género disidentes en Latinoamérica. *La ventana. Revista de estudios de género*, 6(52), 100-128.
- Mortimer-Sandilands, C., & Erickson, B. (Eds.). (2010). *Queer ecologies: Sex, nature, politics, desire*. Indiana University Press.
- Mraz, J. (2007). ¿ Fotohistoria o historia gráfica?. El pasado mexicano en fotografía. *Cuicuilco*, 14(41), 11-41.
- Murga, A., Ayala, E. (Eds.) (2021). Repensar los diseños desde el género. De lo binario a lo Queer. Universidad Autónoma de Baja California.
- Murga-González, A. D., Guardia-Manzur, A., & Hall- Fernández, W. (2023). Las mediaciones en las representaciones identitarias de género y etnicidad a través del lenguaje visual y escrito

- desde el Diseño y el Arte. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (191). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi191.9547>
- Nielsen, L. (1998). Scenarier som udviklingsværktøj . Designværkstedet . Retrieved April 7, 2011, from <http://design.emu.dk/artikler/9800-scenarier.html>
- Nielsen, L. (2013). Personas-user focused design (Vol. 1373). London: Springer.
- Noble, S. U. (2018). Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism. NYU Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1pwt9w5>
- Norman, D., & Draper, P. (1986). User-centred design: New perspectives on human-computer interaction. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Norman, D. (1993). Things That Make Us Smart.
- Norman, D. A. (2023). Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered. MIT Press.
- ORTEGA Y GASSET, José: «Sobre Cervantes y El Quijote desde El Escorial (Notas de trabajo de José Ortega y Gasset), en Revista de Occidente, N.º 156, 1994. p. 95.
- Osiurak, F., Rossetti, Y., & Badets, A. (2017). What is an affordance? 40 years later. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 77, 403-417.
- Pateman, C. (1988). *The sexual contract*. Stanford University Press.
- Pastrana, O. [@ophcourse]. (2025, marzo 20). Habla sobre ChatGPT y su impacto en la comunicación digital [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/DHYuQoeRZOO/>
- Passa, D. (2021). “You all are sisters! We are all family!” The construction of parenthood in RuPaul’s Drag Race. *Linguaculture*, 12(2), 127-144. <https://doi.org/10.47743/lincu-2021-2-0199>
- Payne, E., & Smith, M. J. (2016). Gender policing. En *Critical Concepts in Queer Studies and Education: An International Guide for the Twenty-First Century* (pp. 127-136).
- Pedersen, J. (2016). War and peace in codesign. *CoDesign*, 12(3), 171-184.
- Pena, M. L. C., Carballal, A., Rodríguez-Fernández, N., Santos, I., & Romero, J. (2021). Artificial intelligence applied to conceptual design. A review of its use in architecture. *Automation in Construction*, 124, 103550.
- Penna Tosso, M., & Moreno Sáinz-Ezquerra, Y. (2019). Llámame Rey Bollero. Los talleres Drag King desde las voces del activismo lesbiano y queer español.
- Pérez Marín, M. (2010). Ludwik Fleck: precursor del pensamiento de Thomas Kuhn. *eidos*, (13), 130-149.

- Pérez, A. Y. (2021). "Fotos y Recuerdos": Latinx Early Childhood Teachers Counter-Story Through FotoHistorias. Teachers College, Columbia University.
- Pianigiani, O. (1907). Vocabolario etimologico della lingua italiana di Ottorino Pianigiani (Vol. 1). Società editrice Dante Alighieri di Albrighi, Segati. Versión online: <https://www.etimo.it/>
- Piñón, H. (2006). Teoría del proyecto (Vol. 24). Univ. Politèc. de Catalunya.
- Pintos, J. L. (1995). Sociocibernética: marco sistémico y esquema conceptual. In *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (pp. 563-580). Síntesis.
- POVEDA PUENTE, R. A. K. E. L., Ruiz Folgado, R., Portilla Parrilla, R., Marzo Rosello, R., Serna Arnau, S., Piedrabuena Cuesta, A., ... & Sanchís Almenara, M. (2020). Adecuación ergonómica y enfoque de género: ¿lo estamos haciendo bien?. Innovación biomecánica en Europa, (9), 1-7.
- Pouw, W. T., Van Gog, T., & Paas, F. (2014). An embedded and embodied cognition review of instructional manipulatives. *Educational Psychology Review*, 26, 51-72.
- Preciado, B. (2003). Multitudes queer. Nota para una política de los "anormales". *Nombres*, (19).
- Preciado, B. (2009). Transfeminismos y micropolíticas del género en la era farmacopornográfica. *Revista ARTECONTEXTO*, 21.
- Preciado, P. B. (2008). *Testo yonqui: Sexo, drogas y biopolítica*. Espasa.
- Preciado, P. B. (2013). *Pornotopía. Arquitectura y sexualidad en Playboy durante la guerra fría*. Barcelona: Anagrama.
- Preciado, P. B. (2016). Manifiesto contrasexual (Vol. 702). Anagrama.
- Rancière, J. (2004). *The Politics of Aesthetics*. London: Continuum.
- Rabasa, A. P. (2018). Los talleres Drag King: Una metodología feminista de investigación encarnada. *Investigación Teatral. Revista de artes escénicas y performatividad*, 9(13), 55-79.
- Rauber, I. (2015). Hegemonía, poder popular y sentido común. *Ágora USB*, 16(1), 29-62.
- Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1974). Wicked problems. *Man-made Futures*, 26(1), 272-280.
- Rizopoulos, C., & Charitos, D. (2011, July). Implications of theories of communication and spatial behavior for the design of interactive environments. In *2011 Seventh International Conference on Intelligent Environments* (pp. 92-99). IEEE.
- Rodríguez, L. (2023). El surgimiento del diseño industrial en México: una cronología.
- Rorty, R. (Ed.). (1967). *The linguistic turn: Essays in philosophical method*. University of Chicago Press

- Rosenfeld, K. (2003). Drag king magic: Performing/becoming the other. *Journal of Homosexuality*, 43(3-4), 201-219.
- Rosenqvist, J. (2013). Design as Craft. Performativity and Interpellation in Design History. In 10th European Academy of Design Conference Crafting the Future, Gothenburg. Proceedings (pp. 27-45).
- Ruiz, J., Serral, E., & Snoeck, M. (2021). Unifying functional User Interface design principles. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(1), 47-67.
- Rupp, L. J., Taylor, V., & Shapiro, E. I. (2010). Drag queens and drag kings: The difference gender makes. *Sexualities*, 13(3), 275-294.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18.
- Scherer, K. R. (1984). 'On the nature and function of emotion: A component process approach'. In Scherer, K. R. and Ekman, P. (eds), *Approaches to Emotion*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 293-317
- Scott, J. W. (1991). The evidence of experience. *Critical inquiry*, 17(4), 773-797.
- Sedgwick, E. K. (1990). *Epistemology of the Closet*. Berkeley: University of California Press.
- Shilling, C. (2012). *The body and social theory*. Sage.
- Shusterman, R. Pragmatist Aesthetics: living beauty, rethinking art (2nd). Rowman & Littlefield (2000).
- Shusterman, R. (2008). Body consciousness: a philosophy of mindfulness and somaesthetics. Cambridge University Press.
- Shusterman, R. (2011). Soma, self, and society: Somaesthetics as pragmatist meliorism. *Metaphilosophy*, 42(3), 314-327.
- Shusterman, R. Thinking through the body: essays in somaesthetics. Cambridge University Press (2012).
- Shusterman, R. (2013): Somaesthetics. In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.). "The Encyclopedia 12of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.". Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Available online at <http://www.interaction-design.org/encyclopedia/somaesthetics.html>
- Sicerone, D. A. (2020). La constitución del régimen farmacopornográfico de Preciado en diálogo crítico con Foucault y Deleuze.
- Sichel, B. M. (2005). *Cárcel de amor: relatos culturales sobre la violencia de género*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

- Siefkes, M. (2012). The Semantics of Artefacts. How We Give Meaning to the Things We Produce and Use. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 8(2), 67-102.
- Siegel, D., & Dray, S. (2019). The map is not the territory: empathy in design. *Interactions*, 26(2), 82-85.
- Simon, H. A. (1996). The sciences of the artificial. MIT press.
- Simon, H. A. (1997). Models of Bounded Rationality. Vol. 3: Empirically Grounded Economic Reason. Cambridge: MIT Press.
- Soares, M. M. (2006). Ergonomics in Latin America: Background, trends and challenges. *Applied Ergonomics*, 37(4), 555-561.
- Soto, G. G. (2010). Nación marica: Prácticas culturales y crítica activista. En J. P. Sutherland, *Nación marica: Prácticas culturales y crítica activista* (p. 15). Ripio Ediciones.
- Souto, M. (1999). Grupos y dispositivos de formación.
- Spitz, R. (2005). 'Design' Becomes an Issue in Germany. *The Design Journal*, 8(3), 2-12.
- Spivak, G. C. (1988). Can the subaltern speak? En C. Nelson & L. Grossberg (Eds.), *Marxism and the Interpretation of Culture* (pp. 271-313). Urbana: University of Illinois Press.
- Spence, J. (2016). Introducing Performative Experience Design. In *Performative Experience Design* (pp. 1-23). Springer, Cham.
- Suchman, L. A. (2007). *Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions*. Cambridge University Press.
- Svirsky, M. (2010). Defining Activism. *Deleuze Studies*, 4(supplement), 163–182. doi:10.3366/dls.2010.0211
- Taylor, V., & Rupp, L. J. (2004). Chicks with dicks, men in dresses: What it means to be a drag queen. *Journal of Homosexuality*, 46(3-4), 113-133.
- Terry, Jennifer and Calvert, Melodie, eds. 1997. *Processed Lives: Gender and Technology*
- Tosi, F., Brischetto, A., Pitolesi, M. (2020). Chapter 6: Human-Centred Design--User Experience: Tools and Intervention Methods. Tosi, F. (ed), *Design for Ergonomics* (p. 111)
- Tripaldi Proaño, T. D. (2023). Caracterización de los límites disciplinares del diseño a partir de los discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin y Richard Buchanan. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 26(191).
- Ullmer, B., & Ishii, H. (2000). Emerging frameworks for tangible user interfaces. *IBM systems journal*, 39(3.4), 915-931.

- UNESCO (2024). La inteligencia artificial en la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>
- Upadhyay, N. (2019). “Can you get more American than Native American?”: Drag and settler colonialism in RuPaul’s Drag Race. *Cultural Studies*, 33(3), 480-501.
- Valencia, S. (2014). Capitalismo gore. *Debate Feminista*, 50, 51-76.
- Valencia, Sayak. "El transfeminismo no es un generismo. Pléyade (Santiago),(22), 27-43." (2018).
- Valenzuela, M. (2021). *Transfronteras: fronteras del mundo y procesos culturales*. El Colegio de la Frontera Norte.
- Vargas, S. (2014). Saliendo del closet en México: ¿Queer, gay o maricón? Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 151-175. [ Links ]
- Velten, H. R. (2012). Performativity and performance. Travelling concepts for the study of culture, 2, 249.
- Voloshinov, V. (1992). El marxismo y la filosofía del lenguaje. Madrid: Alianza.
- Von Bertalanffy, L. (2010). General systems theory. The science of synthesis: exploring the social implications of general systems theory, 103.
- Walter, W. G. (1951). A machine that learns. *Scientific American*, 185(2), 60-64.
- Wang, A., Barocas, S., Laird, K., & Wallach, H. (2022, June). Measuring representational harms in image captioning. In Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (pp. 324-335).
- WDO (2024). Call for sustainable design resources. <https://wdo.org/resources/call-for-sustainable-design-resources-sdgs/#1600874856533-0779ab3d-1766>
- WDO (2024). World Design Agenda. <https://wdo.org/resources/world-design-agenda/>
- Weber, M. (1949). *The methodology of the social sciences* (E. A. Shils & H. A. Finch, Trans.). Free Press. (Original work published 1904–1917)
- Whitworth, C. (2017). Sissy that performance script! The queer pedagogy of RuPaul’s Drag Race. RuPaul’s Drag Race and the Shifting Visibility of Drag Culture: The Boundaries of Reality TV, 137-151.
- Williamson JR, Hansen LK, Jacucci G, Light A, Reeves S (2014) Understanding performative interactions in public settings. *Pers Ubiquit Comput* 18(7):1545–15494
- Wilson, J. R. (2014). Fundamentals of systems of ergonomics/human factors. *Applied Ergonomics* (45), 5-13.
- Wittig, M. (1992). *The straight mind: And other essays*. Beacon Press.

- Yagou, A. (2005). Rethinking design history from an evolutionary perspective. *The Design Journal*, 8(3), 50-60.
- Yefimova, K., Neils, M., Newell, B. C., & Gomez, R. (2015, January). Fotohistorias: Participatory photography as a methodology to elicit the life experiences of migrants. In 2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3672-3681). IEEE.
- Ynoub, R. (2015). Cuestión de Método. Aportes para una metodología crítica. Universidad Nacional de México. México, DF., Cengage Learning Editores SA, 2014. Perspectivas Metodológicas, 15(15).
- Young, I. M. (2020). Justice and the politics of difference. En *The New Social Theory Reader* (pp. 261-269). Routledge.
- Zambrini, L. (2024). Diseñar sin género: Las paradojas de la moda neutra. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 217. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi217.11246>
- Zhang, H., Wu, C., Xie, J., Kim, C. M., & Carroll, J. M. (2023). *QualiGPT: Empowering Qualitative Coding with Large Language Models*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2310.07061>

DOCTORADO EN DISEÑO  
TESIS DOCTORAL

**-CUERPO C-**

**El co-diseño de la persona queer como forma de adecuación ergonómica:**

Una interpretación situada del drag performance (Capital Mundial del Diseño, Tijuana-San  
Diego 2024)

Autor

Alejandro Daniel Murga González

Legajo 0126160

Directora

Melina Amao Ceniceros

Líneas temáticas

*Cultura y Diseño / Creatividad Solidaria*

Fecha de presentación

XX



## Índice de anexos

Anexo A1: Organización de las referencias por apartado .....	190
Anexo A2: Material promocional del taller de co-diseño de persona drag .....	192
Anexo A3: Definición de los campos y problematización .....	193
Anexo A4: La persona frente a las categorías del Diseño .....	194
Anexo A5: Interpretaciones materiales del Drag .....	194
Anexo A6: Interpretaciones materiales de la persona .....	195
Anexo A7: Pre-operacionalización de performatividad .....	196
Anexo A8: Pre-operacionalización de representación .....	197
Anexo A9: Pre-operacionalización de incorporación .....	198
Anexo A10: Pre-operacionalización de representación .....	198
Anexo A11: Pre-operacionalización de incorporación .....	199
Anexo A12: Plantilla del mapa de empatía .....	200
Anexo A13: Trabajo con estudiantes de FCITEC .....	200
Anexo A14: Material promocional del Taller en Mexicali .....	201
Anexo A15: Análisis completo de imágenes digitales .....	201
Anexo A16: Plantilla del diseño de persona .....	207
Anexo A17: Imágenes ilustrativas de los talleres .....	208

**Anexo A1:** Organización de las referencias por apartado

Organización de las referencias por apartado.

Apartado	Elementos	Referentes
Estado de la cuestión	Representativo	Ketlun y Smaldone (2018), Barrio (2022); Gorny y Heuvel (2017), Gonzalez-Franco y Peck (2018)
	Interpretativo (Drag y Diseño)	Penna-Tosso et al. (2019), Elder (2016), Rabasa (2018), Martinez Castañeda (2014) y Contreras (2021); Heller (2020)
	Performativo-perceptual	Dalsgaard y Hansen (2008), Williamson et al. (2014), Spence (2016), Jansen et al. (2017)
	Tecnológico-experiencial	Canlı (2017, 2018), Kubacak (2019), Donnarumma (2017), Lizárraga y Cortez (2020), Lozano, Loredo y Berumen (2020), Preciado (2014)
Marco Teórico	Tijuana y Transfrontera	Anzaldúa, 1987, 1991; Valencia, 2014; Saldivar -en González, 2006-; De Toro, 2006; Iglesias, 2014; Valenzuela Arce, 2021; Alexandra R. De Ruiz, 2023, (Mezzandra y Neilson, 2017), Casaglia (2020), Canclini (2017), González García (2006), (Rodríguez, 2023), De Toro (2006), (Valenzuela , 2021), Iglesias (2014), Anguiano (2019), González (2023, 2024), Mogannam y Quintanilla (2020)
	Tecnología crítica	(Haraway, 1985, 1988); (Terry et al., 1997; Ulmer e Ishii, 2000; Marcus, 2002; Rizopoulos y Charitos, 2011; Osiurak et al., 2017), (Sicerone, 2020), (Pinch y Bijker, 2008), Barad (2007)
	Diseño Industrial y proyecto	(Heskett, 2015), Devalle (2009), Maldonado (1977), Piangiani (1907), Morello (1984), Spitz (2016), González-Erber (2020), Mazzeo y Romano (2021), (Gropius, 1914, en Maldonado, 1979, p. 184), (Maldonado, 1990, p. 19), Bonsiepe (2011), (Gropius, 1926, en Conrads, 1973), Ansari (2019), Betts (2021), (Wright, 1957/1961), Buchanan (1992, 2008), Cravino (2020), Zambrini (2024), Tripaldi Proaño (2023), Yagou (2005), Buchanan (1992), Findeli (2001)
	Representación	(Piñón; 1978; Corona-Martínez, 1990; Hall, 1997; Cooper, 1999; 2007; Romero; 2015; Barrio, 2022), Estrella (2005), Foucault (citado en Harkness, 1983) (Romero, 2015), Amao (2022), (Villalpana y Sichel, 2005), Hall (1997)
	Performatividad / performance	(Austin, 1961; Butler, 1988; 1990; 1993), Hollnagel (1997), (Durso & Nickerson, 2007) Velten (2012), Bell (2016), Luengo (2010), Barad (2003)
	Cuerpo / Incorporación	Shilling (2012), Elias (1991), Goffman (1959), Klemmer (2006), Preciado (2008) / (Goodman, 1978; Butler, 1990, Hacking, 1999, Mazzeo y Romano, 2021), Siefkes (2012), Csikszentmihalyi (1991), Löbach (1991), Manzini (1992), Hollnagel (1997), Mahmood (2005), Höök et al. (2016),

		Gattario (2020), (Shusterman et al., 2014)
	Estudios de género	(Butler, 1990, 1993), Wittig (1992), Preciado (2003), Valencia (2014, 2015), De Lauretis (1987)
	Ergonomía	Hendrick (1993), Rubio (1985), Bagnara y Tosi (2020), Dreyfuss (1967), (Brulé y Kazi-Tani, 2015), Flores (2001), Tosi, Brischetto y Pitolesi (2020)
	Interacción, Interfaz, affordance	Norman (2023), Guerrero (2018), Terry et al. (1997), Ullmer e Ishii (2000), Marcus (2002), Rizopoulos y Charitos (2011), Brischetto (2020) , Bagnara (2020), Osiurak et al. (2017), Kitzie (2019), Gibson (1979), Norman (1993; 2004), Djajadiningrat et al. (2002), Pow et al. (2014), Ruiz et al. (2021), Preciado (2011), (Dewey, [1934] 2005), Scherer (1984), Margrethe Hegna y Ørbæk (2021), Withworth (2017), Serrano (2011), Silva (2017), Bødker y Andersen (2005)
	Categorías humanas en Diseño	Coolley (1989), Norman y Draper (1986), Cooper y Bowers (1995), (Kelly y Matthews, 2014), Brulé y Kazi-Tani (2015), Godden (2016)
	Teoría Queer / transfeminismo	(Monroy, 2020, p. 112), (Koyama, p. 244), (Colebrook, 2011), Sutherland (2009)
	Subjetividad	Braidotti (1994), Deleuze y Guattari (1980), (Grenz, 2015), Scott (1991)
	Drag y cultura queer	(Livingston, 1990), Gudelunas (2017), Rosenfeld (2003), Garza Villarreal et al. (2017), Taylor y Rupp (2008), Rupp et al. (2010), Hija de Perra (2014), Upadhyay (2019) (Arboleda, 2010), Domínguez-Ruvalcaba (2007), Vargas (2014), (Isik, 2018)
	Giro lingüístico	Austin (1961), Fairclough (1989), Volóshinov (1929), Goodman (1978), Hacking (1999), Butler (1988), Svirsky (2010)
Metodología	Paradigmas interaccionista, posestructuralista y etnometodológico	Blumer, H. (1969); Butler, J. (1990); Deleuze, G. (1968); Foucault, M. (1971); Garfinkel, H. (1967); Goffman, E. (1959); Husserl, E. (1913); Mead, G. H. (1934); Merleau-Ponty, M. (1945)
	Cibernetica de segundo orden / Teoría Fundamentada	Pintos (1995), (Luhmann, 1993; 1996; Ynoub, 2015); (Ashby, 1952, 1956; Walter, 1951), (Ortega y Gasset, 1914), (Haraway, 1985, 1988), von Bertalanffy (1968), (Alexander, 1964) / (Strauss y Corbin, 1990) / (Charmaz, 1990; 2000; 2006)
	Taller de Diseño / diseño de persona	Anarella (2019), Souto (1999), Dorst (2006), Pearce y Crouch (2013), Lee (2008), Markussen (2013), Krippendorf (1997), Dunne y Raby (2013), Sanders y Stappers (2008), Pedersen (2016) / Cooper (1999, 2007), (Frayling, 1993),

		Suchman (2007), Nielsen (1998; 2013), Maguire (2001), Rosenfeld (2003)
	Representación/ Imagen	Casajús (2005), Mraz (2007), Yefimova et al., (2015), Pérez (2021), Castro Pena et al. (2021), (Wang et al., 2022; Murga et al., 2023), Siegel y Dray (2019), Katzman et al. (2021)
Resultados	Cuestionario / Telestrations	García-Córdoba (2005) / (Johnson y Johnson, 1989)
	Uso de IA	Pastrana (2025); Lee, V. V., van der Lubbe, S. C. C., Goh, L. H., & Valderas, J. M. (2023); Mayring, P. (2025); Zhang, H., Wu, C., Xie, J., Kim, C. M., & Carroll, J. M. (2023)
	Interfaz	Kieras y Meyer (1997)

Nota: Elaboración propia.

**Anexo A2:** Material promocional del taller de co-diseño de persona drag

Material promocional del taller de co-diseño de persona drag.



Nota: elaborado por Arath Julieta Flores Gámez.

**Anexo A3:** Definición de los campos y problematización

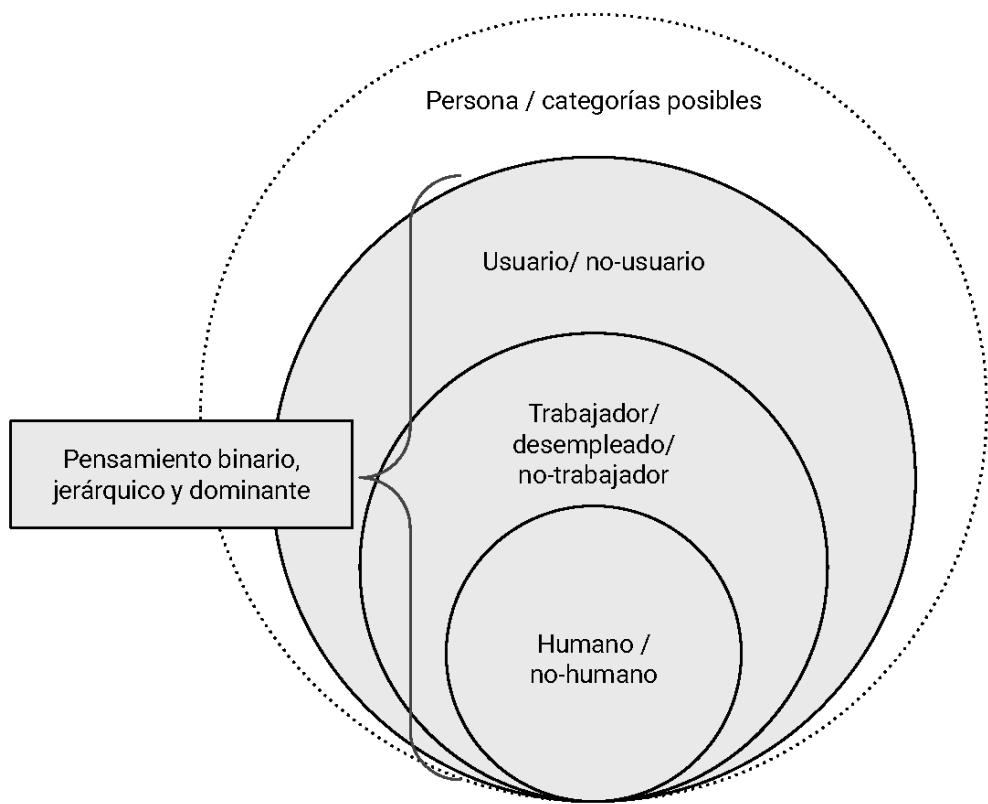
Definición de los campos y problematización.

Definiciones de los campos y problematización		
Campo	Definiciones centrales	Problematización
Diseño Industrial	Disciplina que se centra en el proyecto como núcleo de pensamiento y operativo, basado en la emancipación (Maldonado, 1990)	Universaliza formas masculinas (Zambrini, 2024), promueve el análisis de la relación hombre-producto y hombre-máquina (Betts, 2020), así como la generación de máquinas heterosexuales (Sicerone, 2020) para configurar identidades (Lozano et al., 2020) dentro de lo normal (Godden, 2016).
Ergonomía en Diseño	Disciplina que se centra en el bienestar humano y <i>performance</i> del sistema (IEA, 2000)	Es un agente de control sobre la vida (Preciado, 2003) que se basa en el establecimiento de cuerpos estadísticos (Brulé y Kazi-Tani, 2015) en relaciones laborales de sometimiento (García Rubio, 1985), así como su configuración (Neilson, 2017).
Drag performance	Se trata de una mediación cultural (Withworth, 2017) que procura bienestar y seguridad queer (Isik, 2018), una isla de seguridad y proyecto de salud (Shilling, 2012) que promueve organizaciones sociales alternativas (Passa, 2021) y permite la existencia de multitudes queer, así como sujetos posibles (Preciado, 2003)	Privilegia la historia de hombres homosexuales (Anguiano, 2019), y genera tensiones por representaciones (Ketlun y Smaldone, 2018) en el reconocimiento de lo local (González, 2023; 2024)

*Nota:* Elaboración propia.

#### Anexo A4: La persona frente a las categorías del Diseño

La persona frente a las categorías del Diseño.



Nota: elaboración propia.

#### Anexo A5: Interpretaciones materiales del Drag

Interpretaciones materiales del Drag.

Conceptos	Autores	Interpretaciones del drag
Tecnología	Procesos de producción y significación de cosas dentro del sistema social. Generación de sujetos sociales y del yo (Foucault, 1988). Tecnologías de género: consecuencias materiales de la incorporación del género (De Lauretis, 1987)	Drag como tecnologías de visibilización, inclusión, crítica, etc.: resignificación de identidades de género mediante prácticas corporales y materiales.
Artefacto	Actividades humanas sobre vehículos de significación, organizados en una ecología de significados (Siefkes, 2012; Manzini, 1992). Productos del trabajo humano (Maldonado, 1977)	Drag como artefacto: práctica laboral, corporal y material que (re)produce identidades desde la interacción cuerpo-objeto-significados.

Dispositivo	Red de elementos discursivos y no discursivos enmarcados en una relación de poder-saber que da a los procesos de subjetivación (Agamben, 2011; Foucault, 1994) Sexualidad como dispositivo (Foucault, 2003)	Drag como (contra) dispositivo: procesos desestabilización de sistemas normativos.
Matriz	Marcos sociales de confrontación y debate sobre ideas y conceptos	Drag como matriz: procesos de atrincheramiento y encarnación de ideas sobre "el buen drag", "drag queen, king", "drag político".

Nota: Elaboración propia.

#### **Anexo A6:** Interpretaciones materiales de la persona

Interpretaciones materiales de la persona.

Proyecto de Diseño de Persona			
Campo	Características performativas, representativas y corpóreas	Noción sistémica	Dimensiones pre-operativas
Diseño Industrial	Reflexión en acción (Cross, 1982) para producir un artefacto, producto de la voluntad social (Manzini, 1992) y actividad humana, portador de significados (Siefkes, 2012), con funciones prácticas, estéticas y simbólicas (Löbach, 1976).	Interacciones de co-diseño en agendas que ya están definidas dentro estructuras hegemónicas (Lenskjold et al., 2015),	Es una herramienta de investigación aplicada para el diseño de personas (Nielsen, 1998; 2013) que opera desde la <i>representación</i> iterativa (Corona-Martínez, 1990) en la que se incorpora el <i>habitus</i> (Mazzeo y Romano, 2021) y <i>colectivo del pensamiento</i> (Pérez-Marín, 2010) en donde se <i>nombría</i> y se involucran personas (Rosenqvist, 2013).
Ergonomía en Diseño	Configuración de relaciones sociales (Terry et al., 1977) mediante la incorporación de conocimientos por experiencias previas y embebidos en el cuerpo y los objetos (Pow et al., 2014)	Es una interacción transmaterial (Rizopoulos y Charitos, 2011) que abarca todos los ámbitos (Bagnara y Tosi, 2020) entre la máquina y la organización social (Hendrick, 1993).	Es una investigación de usuario (Tosi et al., 2020) en la que se <i>modelan</i> (Hollnagel, 1997) cuerpos o actores que performan (Williamson et al., 2014).

Drag performance	Tecnología cyborg (Haraway, 1985) que presenta problemas y soluciones (Pinch y Bijker, 2008) en la que se median significados (Barrio, 2022) en tanto a la producción de subjetividades (Sicerone, 2020) que se encarnan (Danto, 2005; Beauvoir, 1949) mediante el rechazo-aceptación (Gonzalez-Franco y Peck, 2018).	Es una prótesis experiencial (Preciado, 2011) performativa (Spence, 2016) del cuerpo como nodo material-semiótico generativo (Haraway, 1988) donde se articulan sujeto-objeto (Guerrero, 2018, p. 101) y objeto-idea (Hacking, 1999).	Es un <i>desglose</i> de elementos lingüísticos (Hutchinson et al., 2022) en un proceso liminal (Rosenfeld, 2003) para el diseño de persona (Kubacak, 2019) que permite contravisualizaciones (Romero Caballero, 2015); lo cual conlleva a contranarrativas (Amao, 2022), nuevas enunciaciones colectivas (Svirsky, 2010) sobre saberes en torno al género (Penna-Tosso et al., 2019) que con su <i>repetición</i> marca el carácter (Mahmood, 2005).
------------------	---	---	---

Nota: Elaboración propia.

#### **Anexo A7:** Pre-operacionalización de *performatividad*

##### Pre-operacionalización de *performatividad*.

Concepto	Dimensión	Definición
Performatividad	Lingüística	La capacidad de ciertos enunciados para realizar acciones a través de la mera enunciación de palabras (Austin, 1961)
	Interpretativa	Práctica discursiva, en el sentido de qué se trata de un acto lingüístico, que por lo tanto está constantemente sujeto a interpretación (Butler, 1988)
	Productiva	Actos repetidos que producen la apariencia de una identidad coherente (...) la performance de género produce la ilusión retroactiva de que existe un núcleo interno de género (...) las identidades de género son imitaciones y pueden ser performadas de múltiples maneras (...) la performance de género produce la ilusión retroactiva de que existe un núcleo interno de género (Butler, 1990) La reiteración de una norma o un conjunto de las mismas, que mientras adquiere la condición de acto, esconde las convenciones que la hacen una repetición (Butler, 1993)

Nota: Elaboración propia.

**Anexo A8:** Pre-operacionalización de *representación*

Pre-operacionalización de *representación*.

Concepto	Definición
Representación	<p>Al entenderlas como mediaciones, siendo algo que intermedia entre objeto y sujeto y en esa instancia puede permitir el acceso a las cosas; como a la vez puede interponerse (Barrio, 2022), Interfaz como representaciones que facilitan la interacción humana (Ullmer e Ishii, 2000)</p> <p>“el diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión” (Corona-Martínez, 1990, p. 10) Representación del cuerpo y de la identidad (Cooper, 1999; 2007) representación plástica (que implica semejanza) (...) equivalencia entre el hecho de la semejanza y la afirmación de un lazo representativo (Foucault: en Harkness, 1983)</p> <p>una representación lleva a otra, lo cual es un indicativo de la representación como un mapeo del pensamiento social</p> <p>“El mediador es tomado como una representación del actual o intencionado estado del objeto bajo un cierto hábito de interpretación” (Bødker y Andersen, 2005, pp.366)</p> <p>“instrumento de comprobación por el que decisiones concretas en el proceso de creación formal, adquiere o no sentido, en el interior del sistema” (Piñón, 1978).</p>
	<p>“contra-visualizar la convención visual y simbólica del estereotipo contemporáneo del otro como natural, perturbando el concepto de representación implantado autoritariamente por la mirada panóptica colonial del género” (Romero, 2015, pp. 15)</p> <p>“Posibilitan la desnormalización del estereotipo” (Amao, 2022)</p> <p>“des-identificación” (De Lauretis, 1994)</p>
	<p>Para Hall (1997), “la representación es una parte esencial del proceso mediante el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura” (p. 13)</p>

*Nota:* Elaboración propia.

**Anexo A9:** Pre-operacionalización de *incorporación*

Pre-operacionalización de *incorporación*.

Concepto	Definición conceptual
Incorporación	Cuerpo que performa (Williamson et al., 2014) Aceptación o rechazo del "avatar" como propio (Gonzalez-Franco y Peck, 2018), relación con lo visual, sartorial y espacial (Canlı, 2017) alternativas de organización social y uso de la tecnología (Passa, 2021); máscara cultural (Kubacak, 2019) prótesis como forma de sensibilidad (Preciado, 2011) experiencia de vivir en el cuerpo (Gattario, 2020) Visibilidad, anonimato y asociación (Kitzie, 2019).
	Atrincheramiento (Goodman, 1978). Inercia normativa (Butler, 1990). Estabilidad, resistencia al cambio, constancia, inercia normativa, tecnologías de normalización de identidades.
	Objeto como extensión de las ideas (Hacking, 1999) significado en el objeto material (Danto, 2005) Cyborg (Haraway, 1985) "yo ficcionalizado" (Guerrero, 2018), devenir, incorporación del habitus (Mazzeo y Romano, 2021)

Nota: Elaboración propia.

**Anexo A10:** Pre-operacionalización de *representación*

Pre-operacionalización de *representación*.

Concepto	Dimensión	Componentes	Variables	Valores preliminares
Representación	Efectiva/visual: imágenes	1-Definición en la imagen 2-Coherencia de la imagen 3-Repetición elementos entre las imágenes.	1-Ruido 2-Presencia/ausencia de elementos externos al objetivo de la representación 3-Cercanía (similitud)	1-Descripción de las distorsiones 2- Identificación de elementos adicionales/faltantes... 3-Mismo elemento, elemento similar, elemento poco parecido...
	Disruptiva: imágenes	1-Resultados no anticipados	1-Valoración	1- Significativo/insignificativo, razones, indicadores de género, etnicidad, clase con

				principios y elementos del Diseño...
Social: imágenes	1-Recepción de las imágenes	1-Aceptación	1- Tipos/cantidades de Consenso/disenso...	

*Nota:* Elaboración propia. No se incorporó dentro del análisis.

#### **Anexo A11:** Pre-operacionalización de *incorporación*

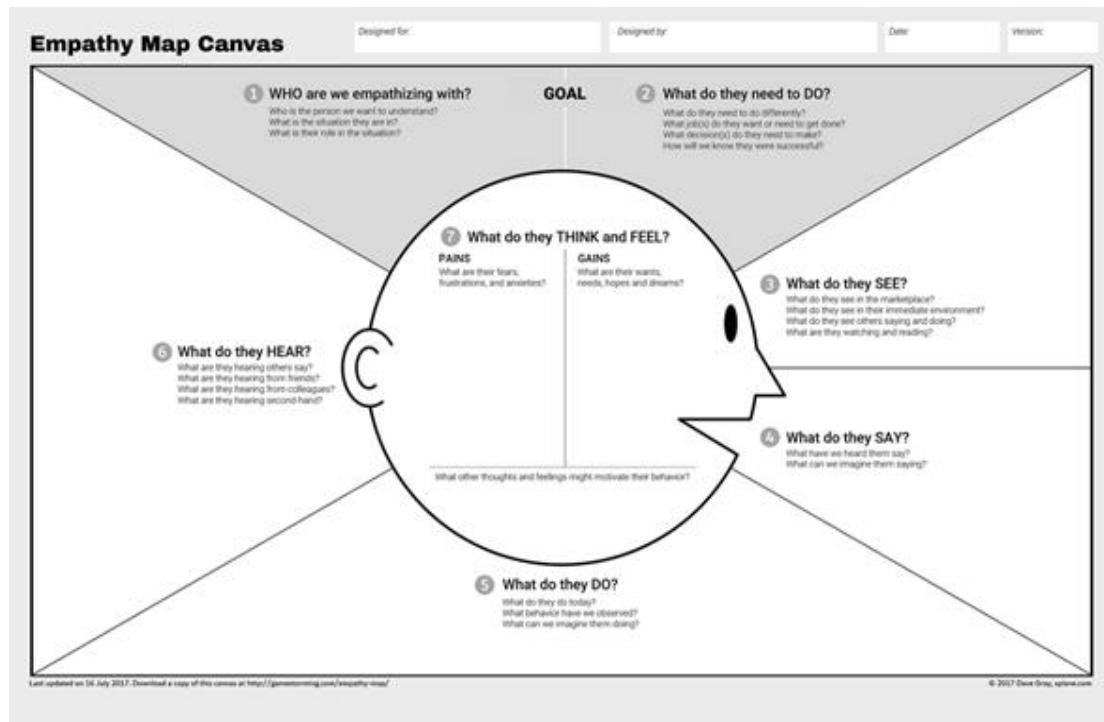
##### Pre-operacionalización de *incorporación*.

Concepto	Dimensión	Componentes	Variables	Valores preliminares
Incorporación	Interactiva: prompt	1-Uso en el lenguaje cotidiano 2-Relación de la categoría con el cuerpo	1-Emergencia	1-Ubicación en el grupo, contexto... 2-Ubicación en el cuerpo, acciones, emociones...
	Normativa/ imágenes	1-Inercia normativa	1-Identificación de binarismos en la representación	1- Cruce de indicadores de género, etnicidad, clase con principios y elementos del Diseño...
	Gradual: nombre enunciación	1-Matices entre las categorías y las imágenes	1-Relación nombres y enunciaciones de las personas	1- Cruce de indicadores de género, etnicidad, clase con principios y elementos del Diseño...

*Nota:* Elaboración propia. No se incorporó dentro del análisis.

## Anexo A12: Plantilla del mapa de empatía

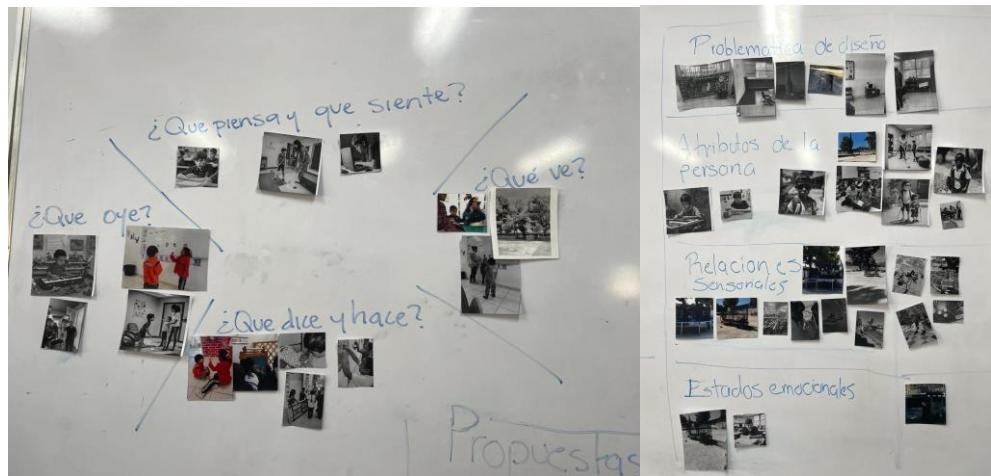
Plantilla del mapa de empatía.



Nota: Recuperado de *Google images*.

**Anexo A13:** Trabajo con estudiantes de FCITEC

Trabajo con estudiantes de FCITEC.



*Nota:* Fotografías propias y de alumnos hechas el 1 de noviembre de 2023.

**Anexo A14:** Material promocional del Taller en Mexicali

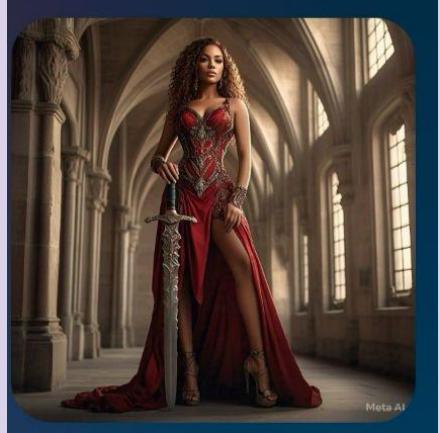
Material promocional del Taller en Mexicali.



*Nota:* Elaboración propia.

## Anexo A15: Análisis completo de imágenes digitales

Análisis completo de imágenes digitales.

Palabra y definición	Dimensiones del prompt	Imágenes
<p>Slay:</p> <p>“para mi está palabra habla de dar un performance tan increíble que “matas” o más bien le ganas a tu competencia, esa competencia puede interpretarse como uno gusto, para mí sería la sociedad.”</p>	<p>“<b>imagina</b> una mujer bella, fabulosa, en vestido rojo, con tacones, sosteniendo una espada medieval”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Representativa:</b> “Slay” se representa como una combinación de <b>glamour</b> y <b>poder simbólico</b> (espada). La belleza y la fabulosidad se asocian con una estética femenina fuerte.</li> <li><b>Perceptual:</b> Iconografía clara: vestido rojo, tacones, espada medieval. Imagen muy visual y teatral.</li> <li><b>Experiencial:</b> Hay un tono de <b>épica empoderada</b>. Despierta admiración y sensación de conquista estética.</li> </ul>	 <p>Imagen por Arantxa</p>
<p>Lipsync:</p> <p>“Una persona en drag, con un atuendo llamativo y glamoroso, imitando las palabras de una canción y realizando interpretación de la canción.”</p>	<p>“Una persona en drag, con un atuendo llamativo y glamoroso, imitando las palabras de una canción y realizando interpretación de la canción.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Representativa:</b> Lipsync se define como <b>acción performativa</b>, centrada en la interpretación y</li> </ul>	 <p>Meta AI</p>

	<p>sincronía con la música. Representa al drag como espectáculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Perceptual:</b> Elementos clave: vestuario glamoroso y gesto de interpretación. Apunta a una escena dinámica.</li> <li>● <b>Experiencial:</b> Despierta una vivencia de <b>diversión, entrega artística y conexión emocional</b> con el público a través de la música.</li> </ul>	<p>Imagen por Carolina</p>
<p>Carácter: Sin definición.</p>	<p>“Drag queen con cabello largo negro largo y vestido morado corto, cuerpo completo”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Representativa:</b> Se alude a “carácter” de forma ambigua; parece centrarse en el <b>diseño visual de la persona</b>, sin describir actitudes o atributos personales.</li> <li>● <b>Perceptual:</b> Imagen cerrada y concreta: tipo de cabello, color y longitud del vestido, encuadre completo. Énfasis en lo físico.</li> <li>● <b>Experiencial:</b> Escasa carga emocional. Es una representación más <b>descriptiva que expresiva</b>, sin actitud ni intención claras.</li> </ul>	 <p>Imagen por Alby</p>

	<p>“imagine una imagen con la descripción de "perrita" cuando alguien es muy icónico, que destaca ante todos, que es muy confident. Una mujer o una drag queen”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Representativa:</b> “Perrita” se representa como una <b>actitud empoderada, confidente, icónica</b>. Usa lenguaje queer para expresar dominio y carisma.</li> <li>● <b>Perceptual:</b> Imagen abierta, no específica visualmente. El foco está en la <b>presencia</b>, no en el look.</li> <li>● <b>Experiencial:</b> Altísima carga de <b>confianza, autosuficiencia y fuerza personal</b>. Se siente más como una declaración que como una imagen.</li> </ul>	 <p>Imagen por Andrea</p>
<p>Drag mother: “es la persona que ayuda a los principiantes del drag a entrar a la comunidad, mejorar sus performance, les da consejos, etc. es una persona que tiene más experiencia en estos espacios.”</p>	<p>Sin prompt reportado</p>	 <p>Imagen por Melina</p>

	<p>“<b>crea</b> la imagen de una Madre del drag, quiere decir una figura del drag que cuida y apoya a otras dragas en su crecimiento, con un look colorido, Hollywood style en Tijuana”</p> <p>Madre:  <i>“quiere decir una figura del drag que cuida y apoya a otras dragas en su crecimiento”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Representativa:</b>            La madre drag es entendida como <b>figura de cuidado, liderazgo y tradición</b> dentro de la comunidad. Enmarca la categoría como relacional, no individual.</li> <li>● <b>Perceptual:</b>            Mezcla de glamour (“Hollywood style”) con ubicación cultural (“Tijuana”), look colorido. Imagen con múltiples capas culturales.</li> <li>● <b>Experiencial:</b>            Hay ternura, autoridad afectiva, <b>orgullo comunitario</b>. Se siente maternal, festiva, con un toque local.</li> </ul>   <p>Imagen por Karla Peregrina</p>
	<p>Devorar:  <i>“demostrar el talento y lucirse”</i></p>	<p>“<b>Crea</b> una imagen de una drag de pelo y vestido rojo, luciendo en el escenario y haciendo una pose artística. Alrededor de ella hay gente aplaudiendo”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Representativa:</b>            “Devorar” se expresa como <b>un momento de triunfo</b></li> </ul> 

	<p><b>escénico.</b> Es el dominio del escenario, con público como testigo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Perceptual:</b> Enfatiza la pose, el color rojo (poder), y el reconocimiento social (aplausos). Imagen de victoria.</li> <li>● <b>Experiencial:</b> Evoca <b>gloria, confianza, ovación</b>, autovalidación a través de la mirada externa.</li> </ul>	<p>Imagen por Joanna</p>
<p>Compás: “friends”</p>	<p>“Drag queen ballroom dance”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Representativa:</b> Muy breve: se entiende como categoría de <b>baile social/performance</b>, aunque la conexión con “friends” no es explícita.</li> <li>● <b>Perceptual:</b> Falta de detalle. Se puede inferir movimiento, estética ballroom, pero hay ambigüedad visual.</li> <li>● <b>Experiencial:</b> Posible tono de celebración colectiva, pero el prompt no lo comunica claramente. <b>Potencial emocional poco desarrollado.</b></li> </ul>	 <p>Imagen por MATRA</p>

## Anexo A16: Plantilla del diseño de persona

Plantilla del diseño de persona.



**Rachel**  
Cooking foodie

**Age** 28  
**Occupation** Government policy advisor  
**Education** Bachelor degree  
**Family status** Defacto  
**Location** Surry Hills, NSW  
**Challenges** Mildly dyslexic

**Online locations:** Work, Mobile  
**Computer type:** Windows desktop, iPhone  
**Connection type:** ADSL2, 3G mobile  
**Internet usage:** 5-6 hrs

**Top five bookmarked websites:**

- Twitter
- Gmail
- Facebook
- Food blogs (various)
- Epicurious

Technophobe Wired

Mainstream retailers Farmers' markets

Beginner Expert

**Food is central to Rachel's enjoyment in life. If she's not talking about it, she's thinking about it.**

**What is getting in the way?**

- Forgetting, or lacking time, to plan food for the week ahead
- Eating out
- Lack of time to cook more complex meals

**How will Rachel interact with FlavourCrusader?**

**Referrer** Twitter mention  
**Introduction** touchpoint iTunes page

**Questions**

- What produce is currently in season?
- When is a specific ingredient come into season?
- What can I do with a specific ingredient? What goes with it? How do I prepare/cook it?
- What can I do with the food I have in the fridge?
- Where is a specific ingredient grown in Australia?

**Reasons to return**

- Checking what's in season when planning the week's meals
- Finding when something comes into season to know when a recipe can be made
- Finding recipes for a specific ingredient
- Post a photo of a cooked meal from a listed recipe
- Post own recipe (via website)
- Post a photo of interesting produce found at a market

**Rachel's situation**

**Goals/Motivation**

- Enjoy great food to share with friends and family
- Find new ingredients or techniques (to share with other foodies)
- Increase knowledge about food — cooking, preparation, seasonality, provenance etc.

**Frustrations and pain points**

- Not being able to find good quality, locally-sourced and affordable produce between market days
- The "cult of organic" — people who don't really "get it"
- Friends not being interested in food as much
- Online recipes and sites (like Epicurious) so American-centric

**Key words**  
 chefs, restaurants, recipes, cookbooks, ingredients, seasonal, local, farmers' markets

**Rachel's story**

Food was always a big part of family activities — a chance each day to meet around the table — and I'm continuing in that tradition. On weekends I'll often spend the whole day going to the markets, preparing then cooking in the afternoon to host a dinner with friends.

My friends were getting sick of me talking about food, so I was really glad to connect with food bloggers and people on Twitter who share my passion for food. I love the stories behind food — whether from food blogger or the producers at my local farmers' market. That direct connection to producers is much more important to me than if something is 'certified' or not. I learn so much from them about seasonality, techniques and tips on preparing and cooking food, and just what's involved in getting the food on my plate. I appreciate their efforts so much more since I've got to know some of them better.

I really enjoy simple, produce-driven recipes and I get excited finding new ingredients and flavours and trying new techniques. I'm always learning. I have so many cookbooks, but I don't really get into them as much as I'd like.

I don't like buying fresh fruit and veg from supermarkets because I find the quality and taste of the produce is pretty poor. I try to stock up at the farmers' markets on the weekends instead. It's a bit more expensive, but it tastes sooooo much better, and lasts longer anyway. I try to get to the local greengrocer instead of Coles or Woolies for the things I can't get elsewhere or if I've not been able to get to the markets for the week — but I wish there were more options.

 This work is licensed by Zumo under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Nota: Recuperado de *Google images*.

205

**Anexo A17:** Imágenes ilustrativas de los talleres

Imágenes ilustrativas de los talleres.



*Nota:* Imágenes propias.