

La representación de la persona como proyecto de des-identificación: contra-propuesta participativa desde el diseño y el arte

Alejandro Daniel Murga González ⁽¹⁾, Alejandra Guardia Manzur ⁽²⁾, Wendy Hall Fernández ⁽³⁾ y Diego Rincón Caballero ⁽⁴⁾

El hombre es una invención cuya fecha reciente muestra con toda facilidad la arqueología de nuestro pensamiento. Y quizá también su próximo fin.
(Foucault, 1968, p. 75)

Resumen: Este trabajo reflexiona sobre las implicaciones estereotípicas de las representaciones en el método de diseño de persona, comparando dos enfoques: las aproximaciones situadas, construidas desde la perspectiva de quienes diseñan o participan en los procesos, y las herramientas de inteligencia artificial que operan con repositorios de información en internet. En este segundo caso, surgen controversias relacionadas con la forma en que el texto alternativo (Alt Text) clasifica y presenta las imágenes, partiendo del supuesto de que existe una relación estable entre texto e imagen. Dicho supuesto ha sido cuestionado, especialmente en lo referente al sesgo de la inteligencia artificial en representaciones de género y etnicidad, así como en las estrategias para reducirlo (Fraser et al., 2023; Hutchinson et al., 2022). En contraste, métodos como la fotohistoria proponen que las categorías para organizar las imágenes se construyan con las personas participantes en el proceso. Esto plantea una pregunta central: ¿es posible reducir los sesgos tecnológicos vinculados a estereotipos de género y etnicidad a partir de una perspectiva interseccional, complementada con métodos de recolección situados como la fotohistoria? La propuesta da continuidad al artículo “*Las mediaciones en las representaciones identitarias de género y etnicidad a través del lenguaje visual y escrito desde el Diseño y el Arte*”, donde se evidenció el sesgo de la herramienta Midjourney bot. En esta ocasión, se plantea el uso combinado de bots de generación de imágenes y de texto, como ChatGPT, para examinar definiciones descriptivas de nociones identitarias y contrastarlas con fotohistorias. Se presentan tres ejercicios académicos en México, Bolivia y Costa Rica, donde ambas estrategias se aplican al diseño de persona, con el objetivo de establecer criterios metodológicos útiles en su conceptualización desde una perspectiva interseccional. Los casos abordan las categorías “queer”, “mujer boliviana” y “joven sana”.

Palabras clave: Representacionismo - performatividad del lenguaje - investigación centrada en las personas - Diseño - Arte

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 202-203]

⁽¹⁾ **Alejandro Daniel Murga González.** Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo. Maestro en Diseño Industrial por la UNAM. Profesor investigador de Diseño Industrial en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), alejandromurga@uabc.edu.mx

⁽²⁾ **Alejandra Guardia Manzur.** Maestra en Gestión del Diseño y Doctoranda en Diseño por la Universidad de Palermo (UP). Licenciada en Ciencias de la Comunicación social por la Universidad Católica Boliviana (UCB). Docente e investigadora de la Universidad Privada Boliviana (UPB) en la carrera de Comunicación y de posgrado, alejandrarguardia@upb.edu.

⁽³⁾ **Wendy Hall Fernández.** Maestra en Pedagogía con énfasis en Diversidad en los procesos educativos de la Escuela de Educación Básica del Centro de Investigación y Docencia en Educación. Licenciada en Artes Escénicas en la Escuela de Artes Escénicas, Universidad Nacional de Costa Rica (UNA). Investigadora y gestora cultural en el Programa Artes Aplicadas, el Proyecto Pedagogía Teatral y Proyecto Eusocial. Directora e investigadora de la metodología del Teatro de las Personas Oprimidas y Teatro Político en CTO Heredia. Docente en la Escuela de Arte Escénico (UNA). Integrante del Colectivo Escénico Punto y Seguido. Inscrita en el Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina, wendy.hall.fernandez@una.cr.

⁽⁴⁾ **Diego Rincón Caballero.** Maestro en Educación y Doctorando en Diseño de la Universidad de Palermo (Financiado con apoyo de Minciencias Colombia, Doctorado en el exterior). Licenciado en Diseño Tecnológico por la Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Docente catedrático en el Departamento de Tecnología de la UPN. Integrante del Centro de Apoyo y Desarrollo Educativo y Profesional (CADEP) UPN, proyecto de la Vicerrectoría Académica en el módulo INNOVA, dccaballero24@gmail.com.

Introducción

Este artículo tiene como objetivo reflexionar desde el diseño y las artes teatrales sobre los daños representacionales hacia ciertos grupos sociales en un sentido estigmatizante o de visibilización. Para ello, se desarrolla en este trabajo el método *diseño de persona* (Cooper, 2007) –es decir, estrategias de representación de seres *humanxs¹ ficticixs*– basándose en herramientas análogas y digitales como fotografía e inteligencias artificiales, y su aplicación tanto de forma autónoma como participativa. Los resultados llevan a las personas autoras

a develar la condición proyectual de la representación puesto que «parecerse es un acto, y es un acto que solo pertenece al pensamiento» (Magritte, 1994, pp. 167); por ende, se desarrollan en este trabajo sus implicaciones éticas a partir de dimensiones teóricas, conceptuales y metodológicas.

Esta propuesta surge con el auge de las inteligencias artificiales y la crítica por su sesgo respecto a la representación de categorías como género y etnicidad. Desde esta línea, Fraser *et al.* (2023) plantean preguntas como ¿qué atributos visuales presenta una persona *sincera, emocional, peligrosa?*; mientras que Hutchinson *et al.* (2022) identifican la necesidad de desglosar estos elementos lingüísticos ante la falta de especificidad. Sin embargo ¿qué criterios se deben considerar? Lo desarrollado en este artículo se presenta como continuidad del artículo «Las mediaciones en las representaciones identitarias de género y etnicidad a través del lenguaje visual y escrito desde el diseño y el arte» (Murga, Guardia y Hall, 2023) que evidenció el sesgo de la herramienta Midjourney bot en tanto a la esencialización de palabras como *hombre* y *mujer*. Ahora, en esta propuesta se propone usar motores de generación de imágenes, en combinación con métodos participativos con el fin de abordar críticamente dichos sesgos. En este sentido, se presentan tres ejercicios académicos situados en México, Bolivia y Costa Rica, los cuales están articulados a investigaciones del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo. Apuntan a las representaciones sociales del diseño, así como las implicaciones del pensamiento dominante: en el primero se presentan reflexiones sobre la categoría *drag performance*; en el segundo, *mujer indígena boliviana* y, en el tercero, *salud mental*.

Crítica al representacionismo

La representación como concepto tiene que ver con modelos teóricos que se centran en la idea de leyes y categorías que tratan de describir el mundo de orden natural y social, es decir, un marco para comprender los acontecimientos y fenómenos de lo real. Las formas de la representación se presentan como aspectos mentales acordes a observar la realidad y poder explicarla de manera concordante, así pues, en la actualidad incluso se habla de la representación en diferentes disciplinas como determinación de simulaciones y escenarios virtualizados para dar cuenta de procesos de orden complejo.

De lo anterior, Fernández (1999) refiere sobre el representacionismo como un movimiento filosófico primigenio de la estructura del modernismo en el que el estudio del conocimiento se entiende como un conjunto de representaciones, es decir, lo que se puede nombrar y dar a través del lenguaje en términos de una realidad que tiene por impronta una teoría del significado. Esta escuela representacionista tomaría distancia a la concepción del lenguaje como una serie de prácticas en la que el concepto clave sería la enunciación. Por ello, autores como Russell, Tarski y Carnap (en Fernández, 1999) lideraron este movimiento representacionista que ha sido fuertemente criticado por posturas antirrealistas establecidas en la creencia de un valor objetivo de las cosas e independiente a los medios por los que se conocen, por lo tanto, no hay forma de conjeturar sobre la exactitud de la representación o la correspondencia a una realidad como algo antecedente.

La representación, en esta línea, estaría en función de verificar: tiene un valor de correspondencia en el contraste de un mundo con lo que puede decirse que es el mundo en el marco de las ideas. A su vez, las críticas a este movimiento se establecen en función de lo importante de la experiencia para el entendimiento del entorno. Para Estrella (2005), el representacionismo en 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. En ese sentido, se presenta un modelo de conocimiento dicotómico en la inexorable relación entre sujeto y objeto que se traduce en el conocimiento acorde a representar cualidades y significados inherentes a la realidad que es objeto de estudio.

Otro aspecto esencial en la comprensión del representacionismo se da en el vínculo entre el conocimiento desarrollado en lo cognoscente y las cualidades de lo que se entiende por real, estableciendo una verdad que asume al conocimiento de orden representativo. No obstante, a partir de este modelo se tienen dos vertientes que, para Estrella (2005), se distinguen 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.

El rasgo *crítico y constructivista*, como lo aclara Estrella (2005), no deja de lado que se escatime en el modelo dicotómico del campo del representacionismo. En este tenor, el conocimiento que lo subyace ha tenido cabida en la concepción histórica de orden social y sociocultural hasta la crítica al movimiento representacionista, especialmente el de corte ingenuo, hasta luego dar un salto al giro lingüístico y pragmático para determinar la naturaleza del conocimiento sobre la base de la textualidad y el narrativismo crítico, respectivamente.

Ketlun y Smaldone (2018), desde una postura feminista cernida en la teoría de género y la decolonialidad, cuestionan críticamente el representacionismo: «¿Representan las representaciones? ¿Qué y a quiénes representan? Y, sobre todo, ¿es necesario descartar la noción de representación o es posible mantenerla?» (p. 438). Estas cuestiones se dan al usar la palabra realidad en un sentido tan amplio y abarcador, sin pensar en un término negociador en su noción para el trasegar de las experiencias y el lenguaje. En esa misma línea, para las autoras es conveniente repensar la realidad como un proceso de mediaciones e interacciones en el que puede generarse una actuación transformadora.

Es importante destacar que en los planteamientos de Ketlun y Smaldone (2008), el debate de crítica al representacionismo adquiere una dimensión que va más allá de lo epistemológico y congrega la puesta de una dimensión social y política de lo que se legitima como verdadero en una representación. Esto es por lo que, a partir de la epistemología feminista, se indaga sobre las exterioridades de sujeto y objeto y la simplificada dirección de un discurso binario sobre categorías de pensamiento que enfatizan, por ejemplo, las oposiciones de lo femenino y masculino. También se debate acerca de las denominaciones y estructuras de pensamiento asignadas bajo estas modalidades que reducen el género a

una asignación de jerarquías que se naturalizan y se reproducen como neutrales, como por ejemplo la relación sujeto-varón con el componente racional.

Las críticas al movimiento representacionista se centran en que los conceptos, teorías y todas aquellas objetivaciones que se buscan sean trascendentes, llevan la impronta de creadores, colectivos o participaciones que se asocian a elementos de género, raza y procedencia cultural; y todo se va reduciendo a representaciones que reflejan las ideas de los o las artífices y no así un mundo con una impronta cambiante y con proyecto ético de lo que se desea con estas visiones de mundo (Ketlun y Smaldone, 2018). Asimismo, se busca desde la postura de una epistemología feminista ir más allá del fundamentalismo representacionista a través de la acción emancipadora, no únicamente entre lo dicotómico de lo femenino y lo masculino, sino en esas distinciones de lo que se da como sujeto y objeto y la atribución de condiciones activas y pasivas.

A pesar de las críticas al representacionismo, hay elementos de la representación que se hacen sustanciales, pues su entendimiento como signo permite el desarrollo de dinámicas de reivindicación, como en el caso de la política y lo inherente a los derechos. También puede ser útil en lo referido por Ketlun y Smaldone (2018) sobre la asociación de lo deconstructivo de algunos conceptos que puedan generar vigilancia crítica. Otra forma de entender las salvedades de la representación las describe Barrio (2022), 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. Por ello, el autor trae a colación en esa crítica del reflejo representacionista, si lo que se ve en el espejo es la cosa o se ve el espejo en sí. Lo importante en el conocimiento no son las cosas, sino las representaciones que se dan sobre ellas; así pues, en el espejo será importante lo reflejado en él, por lo tanto, el problema no es el reflejo, sino la reflexión.

A partir de estas salvedades, es el movimiento posmoderno, con una diversidad de enfoques y nuevas miradas, que ha lanzado varias críticas en la deconstrucción del concepto de representación a través del antirrepresentacionismo. En el marco de lo que se entiende por representación como un delegar, la iteración de algo, la duplicación o incluso el hablar de recordar o sustituir, el nihilismo posmoderno como manifiesta Madrid (1999) ha sido la base de muchos críticos frente al término desde la acepción política. Sin embargo, es en Wittgenstein durante el relativismo lingüístico que se hace hincapié en la pluralidad y con ello lo inverosímil de representar la realidad con el lenguaje. En paralelo lo que se arguye es que la representación no puede representar lo que importa, por ende, se vuelve disonante; cargada de un ruido latente en abstenerse de profundizar en la complejidad, como si fuese un simulacro –es decir, como «la indefinida y reversible relación de lo similar a lo similar» [La traducción es propia] (Foucault, en Harkness, 1983, p. 10)– al momento que una representación lleva a otra.

Del recorrido teórico expuesto hasta ahora, es importante para este trabajo presentar la postura del representacionismo a nivel de filosofía de las ciencias y las críticas ante la postura posmoderna y el antirrealismo que subyace en una forma de transmutación del concepto de representación, a la manera en cómo se inserta en diferentes disciplinas de las ciencias sociales.

La representación

La representación adquiere una perspectiva de multiplicidad a causa del uso en diferentes espectros disciplinares. Es así como se ha vuelto un concepto esencial en la filosofía de las ciencias, la psicología, las ciencias de la información e incluso dentro de la política. En ese sentido, la representación se ha convertido en algo que simboliza y puede dar cuenta de algo que no está presente, pero se puede aludir a ello –esto claro está, en una de las acepciones del concepto– a través de diferentes medios para caracterizar el objeto que hace alusión a la representación.

A partir de la psicología cognitiva, se recurre a la representación para tratar de explicar el procesamiento de información y la manera en que la mente crea estas representaciones de la realidad, intentando dar cuenta de interacciones con el medio circundante y actuar bajo la toma de decisiones supeditadas a las estimulaciones derivadas en la abstracción y almacenamiento de dichas experiencias en la mente. Incluso, esto ha trascendido en el campo de la Inteligencia Artificial por medio de aspectos simbólicos o propiamente numéricos para el procesamiento de información y desarrollar conocimiento. Nuevamente aquí aparece la noción de símbolos, utilizada por Simon (1997), al tratarlos como ciertas unidades que representan sistemas descritos en reglas; lo anterior para describir cómo la Inteligencia Artificial puede recrear estas representaciones bajo principios lógicos. Por otra parte, en lo concerniente a la filosofía, son varios autores, entre ellos, David Hume y John Locke, que han articulado el concepto de representación para explicar en el marco epistemológico cómo se percibe el mundo exterior y se representa en la mente: un debate que aún sigue vigente y se ha trasladado al escenario cognitivo e incluso a la teoría política en las cuestiones de la legitimidad de la representatividad democrática y la configuración para actuar a nombre de otras personas por medio de la designación.

Como se mencionó anteriormente, el concepto de representación arrastra la idea de reflejo; concibiendo en una de sus acepciones, en la reproducción fiel del objeto que lo evoca, por lo tanto, el atributo principal del concepto en esa mirada es la semejanza como signo que tiene por intención evidenciar las formas de conocimiento. Lo anterior se contrasta con la mirada de Kant (1980) de la representación muy apartada a la anterior premisa, puesto que en este la representación declara una manera de conceptualizar y trasciende la visión de réplica, entendiendo que el sujeto producto de su experiencia va desarrollando el fenómeno, más no lo copia en un sentido estricto. A lo largo de estas transiciones de entendimiento de la representación ha pasado de asociarse o entrar en las contradicciones de si es la forma de conocer o *per se* es conocimiento, por lo que el concepto ha tenido virajes que convergen en lo sustitutivo hasta acercarse, como ya se ha venido explicando, a algo simbólico.

En otros sentidos más cercanos a la detracción de la representación, Rorty (1979) plantea que no es necesariamente útil el concepto de representación para conocer, toda vez que las cosas no se presentan para ser representadas; y, por otra parte, en la consideración semántica hay críticas sobre comprender la representación como una cuestión de semejanza o en metáfora de espejo, lo cual se ha venido estructurando hasta encontrar asiduidad en un concepto en el que la representación no es réplica de algo, sino un puente de conocimiento y entendimiento a nivel de procesos mentales.

La representación también ha hecho hincapié en constructos conceptuales de orden social. En esta vertiente, Ceballos y Alba (2003) señalan la intervención del concepto de representación colectiva planteado por Émile Durkheim para referirse a los modos de conocimiento contruidos en el seno social. Esta perspectiva se asume como un punto de partida de explicación de fenómenos que no se ciñen a lo individual, sino que tienen su impronta social con injerencia en el proceso de ideación hasta formar nociones que se articulan en los individuos como estructuras de participación en el entorno. Esta estructura de ordenamiento social permite evidenciar formas de percepción, elementos de criterio o juicio que reflexionan en torno a cómo se piensa o de qué manera se actúa, por lo que tiene relevancia en las prácticas sociales en las que la representación adquiere el doble sentido de ser práctica y practicada.

En esa misma línea sociológica, la representación suma aspectos de indagación que involucran la parte simbólica y material, por lo tanto, emergen teorías como la representación social que subyace del postulado de Durkheim acerca de representaciones colectivas. Este enfoque lo expone Moscovici (1961), cuyo marco a diferencia de la postura de Durkheim es contemplar las representaciones como algo que influye en la sociedad. Esta implicación se da por la comunicación que procura el entendimiento y las dinámicas sociales por medio de las interacciones de los grupos sociales, para con ello incidir en la vida cotidiana conforme estas representaciones sociales van creando un sistema de valores y creencias que son susceptibles de ser descritas e interpretadas cuando estos elementos no se presentan en el enfoque de representaciones colectivas, puesto que son aspectos ya dados.

En adición, existe otra manera de conceptualizar la representación desde el campo político, donde surge una interacción entre las personas que gobiernan y aquellos que en el papel se tornan como gobernados (Ceballos y Alba, 2003). Asimismo, la representación se da en la medida en que las personas son identificadas o tienen afinidad por un sistema político que, a su vez, emite o toma decisiones bajo la denominación de mandato por parte de los ciudadanos. En esa misma línea, para Martínez (2017) el concepto de representación asume la etimología de la palabra latina *representare*, haciendo énfasis a encarnar algo y esto se da por medio de la autorización en el marco de acciones legitimadas sobre la responsabilidad o la rendición de cuentas, al punto de suplir un grado de identificación en correspondencia con una nación. En esta consideración política de la representación también está presente la perspectiva simbólica y, en el contexto político, funge como símbolos que denotan la referencia o sustitución, permitiendo involucrar sentimientos; aquellos que se traducen en la performativa o actuar bajo los intereses de quienes se representa (Martínez, 2017).

Otro de los enfoques sobre los que se cimenta la conceptualización de la representación es el propuesto por Goffman (1981) en torno a la comunicación e interacción, y la puesta en escena o representación teatral como metáfora que describe lo cotidiano sobre el análisis de las normas sociales. En esta perspectiva, según Ceballos y Alba (2003) los individuos son intérpretes de un conjunto de interacciones que tienen sus propias orientaciones y, por lo tanto, los sujetos están para seguirlas bajo la impronta de una normalización. La dramaturgia y lo circunscripto a las actuaciones son el resultado de la puesta de diferentes roles que están para el ejercicio de autorreferencia y la presión a la inferencia; siendo imperante la forma en que se representa en escena una actividad junto a otros personajes

y lo que el público ha de generar como impresión sobre los prejuicios de lo que se debe o no actuar.

En la perspectiva de la representación como comunicación, el aspecto temporal y espacial se enfoca en caracterizar lo que es susceptible a extinguirse, de allí la premura de ser representado en la lucha de preservar algo que tiene significado. En ese sentido y según Ceballos y Alba (2003) está la premura representacional de fijar artificialmente las apariencias, como si se sacara de la línea temporal y se enalteciera o se exhibiera para dejarlo inmaculado o perpetuo. Es una especie de pulsión frente al deseo de la lucha contra la muerte de la significación y la fijación a la reproducción devenida en la experiencia estética. Así pues, el simulacro o la representación del ser mediante sus atributos, específicamente en la apariencia, los colores, la correspondencia de texturas, volúmenes que tratan de imitarse, son proclives de ser mejorados desde la instancia de la plenitud en busca de cierta perfección. Para este trabajo en particular, la visión comunicativa de la representación es la que permite ir estableciendo, de una forma metódica, un conjunto de aspectos que agenciaron el diseño y la manera como se presenta ante los daños representacionales, es decir, «daños que ocurren cuando algunos grupos sociales son presentados en una luz menos favorable que otros, afectando las comprensiones, creencias y actitudes que las personas tienen acerca de estos grupos sociales» (Barocas et al., en Wang et al., 2022, p. 324 [La traducción es propia]). Se considera que este esfuerzo puede tener lugar en el marco de las alternativas que actualmente se esbozan desde distintos flancos, ya no sólo como instrumento reproductor de la realidad, sino como fijaciones de la autonomía y evocación de las singularidades. O, por el contrario, retornar a la perspectiva integradora que se debate entre lo documentado y lo interpretado de la representación (Ceballos y Alba, 2003).

La función social del diseño y el usuario

El diseño, como un campo de conocimiento, presenta un profundo debate en torno a su definición: *diseño* puede ser interpretado como una práctica, un resultado material, una forma de pensar, una configuración o un campo en sí mismo. Estas variantes se articulan no sólo como connotaciones sino también como tradiciones de pensamiento que impactan en sus prácticas contemporáneas. Para Morello (1984) los términos *design* y *proyecto* son considerados sinónimos. Destaca, sin embargo, que existen variaciones entre «aquello 'estético-artístico' –que, en efecto, ha sido asociado al diseño– y aquello 'organizativo' de las prestaciones, de la estructura y del proceso productivo –que sería reservado al proyecto–» (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 su investigación, *Divergencias en torno al concepto funcionalismo en la historia del diseño: primera Escuela de Chicago, Bauhaus y HfG Hochschule für Gestaltung Ulm*, Betts (2020) problematiza las orientaciones disciplinares promovidas por directores de las escuelas de diseño que devienen en su entendimiento en la actualidad. Recupera del trabajo de Gropius (1914) la necesidad de responder a una *voluntad social* para «representar de manera simbólica la *esencia* de las culturas distintivas propias de cada época» (Betts, 2020, p. 205

[La cursiva es propia]], distinguiendo entre «necesidades vitales y las necesidades sociales» (p. 120). Esta «función social proyectual» (p. 124) que se define en Bauhaus se estructura posteriormente en Ulm desde la «formación política y el diseño ambiental» (p. 126), contextualizada en la vida cotidiana o el «enriquecimiento de su experiencia cultural» (p. 70). En otras palabras, «un proyecto basado en la emancipación» (Maldonado, 1990, p. 19) y el «estudio y profundización de la metodología de la proyectación» (Maldonado, 1977, p. 76).

De este pensamiento cabe destacar la noción sistémica del estándar: «La creación de tipos estandar [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» (Gropius 1926, en Conrads, 1973, pp. 144-145 [La cursiva es propia]). Esto se vería reflejado en el trabajo de Maldonado con la necesidad de sistematizar el 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, 2020, p. 134). Por tanto, 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 social que tenía como unidad la noción *hombre moderno* (Wright, 1957/1961, p. 189), sin considerar que esta última también es un elemento a representar. Desde esta lógica, el diseño ha hecho uso del concepto de representaciones para abstraer y dar cuenta de algo a través de diferentes medios; es común entender que se habla de representaciones gráficas por medio del dibujo, la bocetación y la ilustración; cada uno con un componente de reflejar o adaptar elementos externos, que pueden incluir lo natural con fines comunicativos. En este campo, las ciencias cognitivas en el marco del diseño constituyen las representaciones como categorías que dan cuenta del mundo construido o artificial en el que se interactúa (Arano, 2019). En ese sentido, la transposición del concepto de representación de lo cognitivo al diseño tiene que ver incluso con la noción de *affordance* y la posibilidad de que algo pueda ser usado y recaer en este objeto o aspecto del diseño una acción específica. El diseño integra el uso de términos como las representaciones mentales en conjunto a percepciones, significados y las experiencias sobre ejes culturales y sociales que permiten las configuraciones y las acciones deliberadas para hallar dichos *affordances* que en la representación vinculan las memorias y las producciones en el diseño.

El diseño se ha acercado lo suficiente a las investigaciones de las ciencias cognitivas con relación a que la adquisición de conocimiento y los procesos mentales se basan en representaciones en las que actúan diferentes procesamientos de información, derivados estos en el reconocimiento de situaciones, la comunicación con los demás o la resolución de problemas de diversa complejidad. Tanto los enfoques cognitivos como las ciencias computacionales han propuesto modelos y líneas para comprender cuáles son las propiedades y funciones de las representaciones en el diseño. Maya y Patiño (2019) explican que existen representaciones internas, es decir, las que operan en una persona –en este caso quien diseña– y aquellas externas que tienen algún referente o soporte –ambas importantes para el diseño– por medio de un modelo que exprese cierta idea o contenido en el orden mental, por lo tanto, para los autores, las personas diseñadoras se basan en las representaciones de los resultados, objetos o situaciones que se están creando, no propiamente sobre los objetos.

Los autores anteriormente citados explican que las representaciones tienen como función primordial en el diseño dar un sustento de orden cognitivo y comunicativo, cuya relevancia es la vinculación de aspectos sobre cómo piensa el diseñador, la actitud que adquiere frente a cada escenario y la implicación que tiene frente a un sistema de valores que puede estar regido por los campos y las reglas de lo que se va a representar. En el diseño existe esta dualidad de la representación como los estados mentales acordes al pensar y actuar cargados de información para tomar decisiones; como también es la representación de un modelo de ese algo que se intenta plasmar, o sobre el cual se desean generar diversas operaciones que traen consigo esfuerzos en los que en la representación se vuelve un producto más del diseño, no solamente el puente para llegar a una materialidad, aspecto comunicativo o servicio.

Para Tena (2020), un ejemplo en relación con la representación y el simbolismo se da en la cultura del tatuaje, siendo estas estéticas incorporadas en la experiencia de intervención de los cuerpos y la significación dada. La representación de conceptos e ideas más allá de colocar en conjunto una serie de líneas, trazos, elementos geométricos y reflejos de lo natural, posee cierta introspección con sentido y emociones; por ejemplo, lo que puede representar un círculo en torno a lo cíclico, la repercusión de lo iterativo y lo místico; asimismo, el triángulo en representación de triadas y fuerzas de unión de elementos como la corporalidad, lo mental y espiritual; y así sucesivamente, patrones de símbolos adquieren estas representaciones que no son imitaciones o reflejos, sino que transmutan en las significaciones que son dadas por los grupos sociales, caso tal hoy con las mándalas y las sensaciones de tranquilidad e inspiración (Tena, 2020).

De lo anterior, sería sencillo mencionar que las imágenes visuales son una representación de la realidad, pues son los códigos gramaticales y de orden expresivo que permiten presentar algo por recursos que pueden ir desde el lenguaje, lo expresivo y lo pragmático. Sin embargo, el objeto en sí sea la imagen o lo inherente a ser re-presentado no es *per se* la copia, puesto que sus sustancias, como advierte Walzer (2021), son diversas, las temporalidades son otras y las funciones de cada uno son distintas en términos de la atribución humana.

Lo que se trata de enunciar radica en que la imagen visual sólo hace parte de la representación de una de tantas realidades, cuya impronta es la mediación entre el referente externo y el mensaje que se asocia bajo el medio difusor. Así pues, para Walzer (2021) el simbolismo y lo presente en las imágenes visuales tienen representaciones que cada vez migran del apego o la similitud a la ausencia de ésta a través de abstracciones que desdibujan lo reconocible; algo que no necesariamente es ese objeto que introdujo la objetivación de lo representado. A su vez, es como si el contrato entre diseñador y público ya no fuese el contrato de decodificación, sino más bien el de descifrar enigmáticamente bajo la interpretación o exégesis con respecto a las imágenes u objetos que se perciben.

Walzer (2021) plantea una tipología de imágenes que empiezan con las de tipo manual, las cuales tienen un soporte y son parte de la relación del sujeto con el significado de lo perdurable y lo que se plasma para dar constancia de existencia. Los pictogramas, el dibujo, la pintura y lo esculpido hacen parte de estas ejemplificaciones de la relación de imagen y materia. Luego, la fotografía con la especialización técnica del siglo XIX adquirió relevancia en términos de facultar una memoria, dando una credibilidad a lo que no se plasma

mediante pintura o dibujo. Es así como se deposita la confianza en la cámara y lo que se desea enfocar como parte de esa representación, consistente en observar, seleccionar y obtener para adquirir la impresión de algo realista y equivalente de lo que comparece desde lo físico. Esto lo aclara Walzer (2021) en la categoría de imágenes que son indexicales en las primeras apariciones de la fotografía, los filmes y los objetos que dan cuenta de una secuencia de imágenes.

La desmaterialización de la imagen adquiere cada vez más ímpetu al sofisticar la técnica de la fotografía, la revolución de dispositivos que promueve la digitalización en la que la imagen ya no es soportada en un revelado, sino que se visualiza en pantallas o se accede a ella por un conjunto de exploraciones de software y hardware. En la categoría de Walzer (2021), las imágenes digitales penden de la computación, del incremento de código binario y la especialización de lo instantáneo; con un sinnúmero de posibilidades de manipulación y espectros que reflejan las permutaciones, lo simultáneo y las secuencias; cada vez más refinadas en tecnologías como la realidad virtual, aumentada y la inteligencia artificial, utilizadas como interfaz e instrumentalizadas como entes despersonalizados que representan, ya no lo que deviene en una imagen producto del reflejo, sino en la activación de sensibilidades atomizadas que causan reacciones fugaces.

Cada una de estas improntas y ajustes del concepto de la imagen visual como elemento representativo en el marco del diseño y la acción simbólica están vinculados a la acción social. En esa medida, para Villar y Ramírez (2014) la imagen es una representación del sujeto y la sociedad a la que pertenece, y a su vez, la imagen se convierte en representación social que moviliza creencias, significados y valores que la caracterizan. Igualmente, las personas autoras anclan la perspectiva de representación social para entender la manera en que circulan las producciones a nivel de imágenes y objetos y cómo estas son parte de un proceso mental que depende de un contexto acorde a las mediaciones y los métodos que permiten la circulación de estas imágenes y las reglas o sistemas en las que se producen, incluyendo el consumo de estos referentes representacionales. Al respecto las personas autoras mencionan que:

[E]l consumo es un proceso por el cual los sujetos construyen imágenes de sí mismos (representaciones sociales) y que desean proyectar, otorgándoles un sentido de referente social. En los procesos de interacción social se construyen las representaciones de los otros. Es un proceso en el cual predomina el valor simbólico que los actores asignan a los objetos que a su vez se transforman en representación social de una época. (p. 62)

Por tanto, la sociedad en el campo del diseño también ha sido un elemento representable y, por ende, diseñable que ha cambiado a lo largo de su historia: Norman y Draper (1986) valoraron 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; Cooper y Bowers (1995) problematizan 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*.

Posteriormente Brulé y Kazi-Tani (2015), por su parte, se posicionaron ante las representaciones corporales en el diseño y la ergonomía, que caracterizaron desde sus efectos normalizadores como *cuerpos humanos estadísticos y hegemónicos*. Godden (2016) extendió esta posición para el diseño universal –uno de los abordajes de la ergonomía– en tanto establece metas inalcanzables, problemáticas e inadecuadas por la continua situación cambiante de la inclusión de los cuerpos en lo *normal* (p. 111).

Desde la lógica de Butler (2004), se puede problematizar en este sentido la noción de lo normal/anormal como una jerarquización de lo que es humano y menos-que-humano, en un marco de lo que *merece* vivir o morir:

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 una diferencia entre el humano y el menos-que-humano [...] y que esa forma de calificación reconocida no conduce a una vida viable. (p. 2 [La traducción es propia])

La autora destaca que el *reconocimiento* es un sitio de poder para la producción de personas en su sentido humano, en el marco de la *performatividad*, entendida como «el poder que tiene el discurso para producir aquello que nombra» (Butler, 2002, p. 316). Con base en esta lógica, Amao (2021) construye el término *narrativas dominantes* para hacer alusión al discurso visual en el que se representan componentes identitarios dentro de contextos culturales específicos, y llama a un ejercicio ético en la contextualización social de narrativas dominantes y contranarrativas mediante el trabajo con especialistas con una actitud metodológica feminista, queer o decolonial respecto al discurso de la diferencia y la visualidad.

En esta línea productiva y material, Hacking (2001) ya había interpretado a los *objetos* como extensiones de las ideas. Asimismo, dio una interpretación sistémica y social bajo la noción de *matrices* como «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*» (en Becerra, 2011 p. 5 [La cursiva es propia]). En términos económicos, Beck (1997) ya había mencionado de los productos que «la gente es lo que compra o lo que es capaz de comprar» (p. 43 [La traducción es propia]), lo que denota la producción de asimetrías en el consumo del diseño.

Las representaciones que subyacen de las organizaciones políticas y sociales sobre aspectos hegemónicos, conducen prácticas que incluso el diseño promueve en los valores e identidades producto de verticalizaciones dadas en las actitudes o conductas cotidianas a través de exclusiones y autoritarismos. Por el contrario, el concepto de lo hegemónico de su deconstrucción teórica y práctica no busca cimentarse en fomentar una nueva ideología de lo diferencial, sino más bien, como aclara Rauber (2015), en dar paso a la liberación justa y solidaria a través del fomento de la conciencia política y cultural en la interculturalidad horizontal capaz de superar la discriminación.

Para Lozano, Loredo y Berumen (2020), el diseño promueve la configuración de identidades sociales e individuales, cuya incidencia está 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. Estos elementos pueden tener diversas interpretaciones, sin embargo, gran parte de estas producciones son de orden hegemónico, por lo tanto, están circunscritas a cierta estética globalizada en lo que los autores denominan mecanismos de síntesis de la hipermodernidad. Así pues, las representaciones de este acto son polarizadas, binarias, en forma de espacios, artefactos, imágenes o signos que terminan replicándose como parte de la hegemonía en sistemas volitivos a gran escala, por ende:

[L]os productos de las disciplinas relacionadas con el diseño –imágenes, edificios, ciudades y objetos– forman parte de las estructuras del mercado que representan tanto al poder como a su colonialidad. El diseño, como todas las expresiones de la sociedad, expresa también relaciones de poder a las que el hombre está sujeto. (Lozano, Loredo y Berumen, 2020, pp. 355-356)

Si se toma lo expuesto anteriormente, es el diseño una forma de replicar conductas y actitudes que constituyen en sí mismas, una forma de generar representaciones hegemónicas, aquellas que van moldeando símbolos, experiencias y estilos de vida instituidos o globalizantes acompañados de procesos políticos, respaldando este desarrollo a través de la tecnología y la impronta económica. Lo anterior como parte del proyecto totalizante cultural para el consumo en lo que se denomina como las clases populares. En este punto vuelve a cobrar sentido el conceptualizar la representación como hibridación, siendo esta la circulación de las representaciones en tensión entre la identidad y las fuerzas de subordinación que se entranan en los supuestos hegemónicos que se extienden en las lógicas y productos del diseño.

Al respecto, Betancourt (2020) manifiesta que las representaciones por medio de los símbolos de reconocimiento del mundo real y las capacidades que tienen para desplegar signos, proveen características estratégicas y propias de generar diferencia por medio de la identidad. De este modo, la autora hace crítica cómo en la contemporaneidad las imágenes y las marcas como sustitutos de realidad vehiculizan aspectos homogeneizantes que adquieren un poder capaz de entranar la cosificación y la figuración como puentes de esta tecnología de la imagen –simulada y con improntas de anticipación ante lo dado– indispensable para los sujetos de finales del pasado siglo e inicios de este. Así pues, la imagen y los signos de figuración que menciona la autora se convierten en la dominación simbólica que en parte promueve la diversidad, sin embargo, en paralelo demarca cada vez más la reticencia a la otredad y las otras formas de ser y estar.

Desde la modernidad, los problemas representacionales traen inserta la falsa dualidad y el afianzamiento de lo binario. Para Luengo (2010) un ejemplo de esta situación se da en el marco de problematizar la construcción y el grado representativo de identidades que transmutan de lo presencial a lo virtual dentro de diferentes tecnologías digitales, entre ellas lo que acontece en las redes sociales con los sesgos y los estereotipos que invisibilizan o aminoran en el pensar la corporalidad en las representaciones de las identidades virtuales, estos en muchas ocasiones –como asegura la autora– acentuadas en las representaciones de masculinidad con tintes políticos que dan pautas sobre cómo se debe comportar como imaginarios legitimados de *masculinidad hegemónica* (Luengo, 2010, p. 2).

Las representaciones tienen ese poder de producir discursos, muchos de estos subyacentes de lo heteronormativo disuelto en las mediatecas de las tecnologías de las interfaces en las que se diluyen las acciones de lo humano, las posibilidades del usuario y las manipulaciones del artefacto.

Las representaciones que se tienen de lo real y lo que se construye como realidad en relación con las mediaciones tecnológicas traen consigo diferencias, siendo estas últimas las que abren el espectro a identidades y maneras de concretar en identidades móviles, cambiantes y puestas en contradicción incluso con normativas impuestas. Para Luengo (2010) el *performance* es 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. Bajo esta línea, el *performance* también es considerada como una estrategia de contravisualización y contranarrativa (Romero, 2015; Amao, 2021, 2022).

De lo anterior, la postura de este trabajo es comprender la representación como un acto no lineal, sino como forma problematizadora de las tensiones dadas entre lo normalizado y las emergencias e hibridaciones que van dando posibilidad más allá de los discursos hegemónicos, en la importancia de dar cuenta sobre los sistemas de género que tratan de ir más allá de lo naturalizado en el trasegar de la ruptura de los límites y las fronteras de lo humano; las distinciones a través del concepto de *cyborg* (Haraway 1985), entre lo que se concibe como máquina y humano; y en lo más reciente con las sofisticación de las interfaces y el desarrollo de la cultura inmaterial a causa de las tecnologías digitales, estará en el desdibujamiento de lo real y lo virtual, lo que está en lo físico y lo virtualizado.

Por tanto, la performatividad puede ser vista como un punto de entendimiento sistémico y proyectual que conecta la representación con la materialidad, observado por Corona-Martínez (1990), en tanto «el diseñador *inventa el objeto* en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión» (p. 10 [La cursiva es propia]). Desde este recorrido, se puede aludir a que el diseño tiene una potencialidad discursiva para producir materialmente no sólo objetos utilitarios, sino también, lo que nombran como humano. En otras palabras, poseen la cualidad de ser performativos, en tanto que existe una tensión entre «aquél que aparece y aquél que performa» (Bell, 2016, p. 216): *lo humano*. De esta manera, las representaciones, problematizadas desde el campo del diseño, pueden redirigir sus intenciones a la toma de decisiones (Alexander, 1977), del cambio de lo real a lo *deseable* (Simon, 1997) y a la reflexión en acción (Cross, 1982).

Función del personaje en el teatro

En los campos de las disciplinas artísticas existen procesos representacionales que han cambiado a lo largo del tiempo y que son objeto de discusiones académicas. Danto (2002), para el campo del arte, analiza la historicidad de la producción simbólica –particularmente de imágenes en su condición artística– señalando desde el renacimiento la jerarquización de la visión como sentido dominante, apoyada en herramientas científicas, con el fin de representar el mundo, lo objetivo y lo verdadero. Establece a la imagen como un bien

simbólico y como un espacio de poder, perteneciente a un sistema construido a partir de una cultura hegemónica.

El arte, anterior al modernismo, tenía la necesidad de representar el mundo en que se vive: entre más parecida con la realidad es la imagen mayor valor tiene la obra. La obra en sí representaba el objeto que se observaba. Durante el naturalismo y posteriormente en el modernismo, la obra también representa un valor. Danto (2002) explica que «con el modernismo, las condiciones de la representación se vuelven centrales, de ahí que el arte, en cierto sentido, se vuelve su propio tema» (p. 29).

Lo que es representado ya no se mira igual que la realidad, sino que juega con abstracciones que dependen de la visión de la persona artista. Entra en discusión para quién es representado lo que se representa. El *nuevo*² arte, como lo explica Ortega y Gasset (1925), divide al público en dos: uno que *comprende* de arte y otro que no, esto, en el contexto de la vanguardia y su desarrollo en España. De igual manera, se divide al arte en artistas que aún quieren representar la realidad del mundo en que se vive y artistas que quieren cuestionarlo, buscando un mundo mejor. Sin embargo, en esa búsqueda, dentro de una organización de arte tradicional, el arte sería valorado por la cultura que definió los parámetros de qué es arte: la hegemónica. Por tanto, aunque existan artistas que cuestionan la realidad buscando otras maneras de representación y la forma de representarla, será dirigido del mismo modo, a un público sensible a la comprensión del arte.

En el caso del arte teatral, durante el romanticismo se exigió la verosimilitud de representar en la escena lo más fiel al texto dramático. La identificación con el tiempo real y no imaginario inicia un viaje a la realización más detallada en la imagen tanto corpórea, por parte de las personas intérpretes, como a sus decorados,³ cobrando otros sentidos en la imagen, que implican emociones y subjetividades más complejas. Sin embargo, también se le exigió una «profunda estilización y a la violación más desconsiderada de la realidad» (Hauser, 1993, p. 304).

Consecuencia de ello se da el reverso de las artes según Hauser (1993), el cual expone en *Historia social de la literatura y del arte* que la exigencia a criterios estéticos de la aristocracia coincide con decir que la exigencia de la representación es literaria, persiguiendo la realidad que dicta el texto dramático, con ideales morales que aún correspondían al clasicismo burgués, representando personajes arquetípicos, divididos dicotómicamente entre buenos y malos, héroes y villanos. «Lo cual no ocurre, naturalmente, sin que la aristocracia modifique esta concepción del arte según conviene a sus propios ideales y propósitos» (p. 305).

Es hasta el inicio de los estudios teatrales en Alemania en 1923 en la Universidad de Colonia, que el teatro dejó de ser considerado objeto de estudio literario para tener sus propios estudios. La realización de la imagen escénica adquirió un significado diferente, un poder más allá del texto y su representación. El texto para Herrmann «es la creación lingüístico-artística de una sola persona, el teatro es un logro del público y de quienes están a su servicio» y con ello intenta defender el término de la vinculación de la realización teatral con el texto literario (en Fisher, 2014, p. 61).

Durante el giro performativo, el arte teatral –ahora también escénico– pone la mirada en el cuerpo de la persona intérprete, en los significados que junto al movimiento y la creación del personaje pueden ser transmitidos ante el público. En ese sentido, también pone

la mirada en la imagen escénica completa, por tanto, en su materialidad y cómo ésta media con los elementos escénicos y sus significados (luces, sonido, escenografía y vestuario). Una mirada que le atañe a los aspectos de la realización escénica, que Fisher-Lichte detalla como «medialidad, materialidad, semioticidad y esteticidad» (2011, p. 76).

El personaje, en la realización escénica, ya no representa necesariamente una persona real, sino que puede representar una abstracción, involucrando al público expectante en la decisión. De alguna manera involucra una responsabilidad discursiva en su accionar. En el Teatro Político, según De Vicente (2018), lo realizacional difiere a lo representacional al querer modificar la primera naturaleza social, la ya organizada por la realidad. «Se representa esa naturaleza social por lo que siempre estamos ante una reflexión o refracción de la realidad» (p. 23).

Sin embargo, más allá de los formalismos teatrológicos relacionados con una puesta representada desde el texto dramático literario, o desde una realizacionalidad performática, la creación del personaje como lenguaje literario y escénico es un signo que comunica una relación con una acción humana. Como menciona Alcántara (2002), la escritura como lenguaje, no como letra sino como signo, en el arte escénico mantendrá la representación de la acción humana, el personaje será quién lleve en escena dicha acción y «es en esta intersección de la escritura-signo y cuerpo-signo que podemos hablar de la construcción de personaje» (pp. 91-92).

Criterios metodológicos del diseño de persona

La persona (Cooper, 2007) permite ilustrar a la representación de un grupo social en términos de constructos intencionados. Nielsen (1998, 2013) la describe como una técnica vinculada al diseño de escenarios y que consiste en la descripción de un usuario ficticio basada en personas reales, ya sea por observación directa o por bases de datos. Es un método para sensibilizar durante el proceso de diseño sobre un grupo poblacional. Si bien Nielsen reconoce el amplio uso de esta técnica en las investigaciones sobre usabilidad en el diseño, señala su potencialidad de uso en todas las fases no sólo para diseñar, sino para investigar *sobre y a través* del diseño (Frayling, 1994).

En el ámbito del *drag performance*, Kubacak (2019) identifica el diseño de persona como un medio para retratar, articulando narrativas e imágenes. Por ello, Rosenfeld (2003) señala a las personas como elementos que tienen la función de mitigar y contrabalancear el poder social dominante a través del espacio liminal, relacionando lo que es con lo que puede ser en un espacio enmarcado por la emoción. Los autores Jansen et al. (2017) se apoyan en las teorías de comportamiento, como la teoría de la autodeterminación, para señalar la importancia de la motivación interna en la definición de personas, guiada por 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).

Respecto a criterios metodológicos, Siegel y Dray (2019) señalan la necesidad de la especialización para no trivializar las experiencias de las personas y evitar que las técnicas

legitimen un atajo. Por ello, las personas autoras de este trabajo consideran a Katzman et al. (2021) en tanto a su teorización para mitigar daños representacionales: procurando dar oportunidad de autoidentificarse; así como evitando la cosificación, esencialización o naturalización de las características visuales; la estereotipación que reproduce jerarquías sociales; el borramiento de grupos sociales que no son reconocidos; o el desprestigio de grupos al verlos como menores en un sentido jerárquico. Al mismo tiempo, se toma en cuenta los principios que Foucault señaló de la pintura en tanto a la representación y semejanza (en Harkness, 1983):

1. La separación entre representación plástica (que implica semejanza) y referencia lingüística (que la excluye).
2. La equivalencia entre el hecho de la semejanza y la afirmación de un lazo representativo (pp. 32).

Herramientas análogas como la fotografía pueden ser vistas como una alternativa para reconstruir la historia; sin embargo, «ofrece una imagen mutilada y descontextualizada [...], es un hecho más psicológico que real» (Casajús, 2005, pp. 226-227), por lo que la autora llama a la contextualización y llegar a la *fotohistoria* mediante la iconografía y el análisis de contenido. En esta línea, Mraz (2007) señala que las fotografías son «mensajes contruidos, 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 raza, género y etnicidad. Por tanto, se considera el planteamiento de Yefimova et al. (2015) de su aplicación, en tanto una aproximación participativa para recuperar las experiencias y puntos de vista de comunidades, empleando la consigna fotográfica complementada con la entrevista. En este sentido, Pérez (2021) señala a la fotohistoria como una forma de construir contra-historias de grupos sociales. Con lo anterior mencionado, se propone un diseño metodológico de la representación de personas en el diseño con carácter situado y participativo como estrategia paralela al uso de las inteligencias artificiales con el fin de reducir los sesgos y daños representacionales.

Experiencia de la representación en el *drag performance* tijuanense

El primer ejercicio parte de una investigación doctoral de una de las personas autoras, y consistió en una prueba piloto del diseño de persona drag, enfocándose en la comunidad de Tijuana, Baja California, México. Esto, por considerar a la región y al mismo tiempo al drag como una muestra de la liminalidad entre lo que es y lo que puede ser (Vaquera, 2007, p. 79; Álvarez, 2014), que se corresponde, a su vez, con lo que se ha discutido de la representación y sus funciones sociales.

La aplicación constó de dos momentos: generar como participante al motor de texto Chat GPT, y su contraste con participantes reales. La estructura se basó en la enunciación, la representación y el análisis de correspondencias. Conviene destacar que para la representación se eligió el motor de generación de imágenes photoleapapp.com, dada la convenien-

cía de pruebas de acceso gratuito, manejo del español para los *prompts* e interpretación de neologismos con contexto enunciativo al generar imágenes para el diseño de persona. Como hallazgos a considerar se detectaron varios elementos: la IA hace uso de un lenguaje jerga propio de la comunidad LGBTTTTIQA+, pero presenta en mayor medida términos en inglés que en español. Por tanto, las descripciones de la IA podrían interpretarse con un sesgo de clase social alta en México que emplea más términos en inglés o como un componente posible en el contexto transfronterizo de Tijuana, donde existen personas en situación de calle, indigencia o deportadas que hablan los dos idiomas. En cuanto al formato de diseño de persona y a diferencia de la sugerencia de Chat GPT, no se considera relevante incluir datos demográficos en forma de listado para la generación de la persona drag debido a que ésta se separa del artista que lo encarna; entonces sólo se remite a la prosa (véase figura 1). Respecto a la calidad de la imagen, la IA produjo una representación a manera de *foto de perfil*, por lo que se sugiere replantear la visualización enfocada en el performance, o *puesta en escena* de la persona. En este sentido, se considera importante la visualización de la persona drag en tanto a su corporalidad y su posición espacial para denotar su contexto.

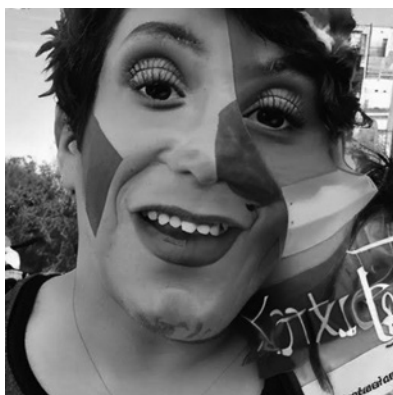


Figura 1. Ejercicio piloto de enunciación de persona drag: Alejandra La Fiera García.
Fuente: Primera iteración hecha el 7 de junio 2023.

Nota: Alejandra es apasionada por el arte escénico y la expresión creativa. Tiene un espíritu innovador y audaz, siempre buscando sorprender al público. Está comprometida con la visibilidad y los derechos de la comunidad LGBTTTTIQA+. Posee habilidades excepcionales en maquillaje y transformación facial. Su energía desbordante y carisma magnético cautivan a la audiencia. Alejandra lleva 6 años en el mundo del drag mexicano, ganando reconocimiento a nivel local y regional. Sus actuaciones están llenas de energía, baile y lip sync. Su estilo de drag es versátil, fusionando moda vanguardista y elementos del folclore mexicano. Su vestuario es exuberante, con diseños propios y detalles bordados a mano. Participa activamente en eventos de la comunidad, promoviendo la inclusión y la igualdad. Las metas de Alejandra incluyen convertirse en una figura influyente del drag mexicano, trascendiendo fronteras. Aspira a inspirar a jóvenes artistas LGBTTTTIQA+ a ser auténticos y a expresarse sin miedo. Lucha por la igualdad de derechos y la visibilidad de la comunidad LGBTQ+ en México. Desea participar en shows y competencias internacionales de drag para amplificar su alcance y conectarse con artistas de todo el mundo.

Como ejemplo de consigna a participantes reales, se solicitó a La Alanina, artista drag tijuaneña, 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 interesantes en tanto al posicionamiento en los conceptos: VIHchota, *genderfucking*, *performer*, vampira, rojo y morado; denotando 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 representativas de su performance (Véase figura 2). 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.

Alanina

La Alanina es una chica tijuaneña VIHchota y cabaretera, amante de la moda, el color rojo y lo queer. Llevo 4 años siendo travesti, tiempo en el que también le ha agarrado cariño a la costura, el diseño y el activismo, pues siempre la podrás ver gritando que el Orgullo es Sidoso 🏳️💜

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



Figura 2. Consigna de enunciación y fothistorias de la persona drag: la Alanina.

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

En particular, de las fotografías se rescata una alusiva a un performance frente a una multitud protestante afuera del evento RuPaul's DragCon –evento sobre el dag– 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 travesti [*sic*] seropositiva (*aka sidoso*) [*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, un 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, su enunciación y selección de fotografías de su performance (Véase figura 3). Respecto a las fotografías, una se consideró por presentar la temática *felina* y la segunda basada en *El cadáver de la novia*,⁴ dando cuenta 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 3. Consigna de enunciación y fotorhistorias de la persona drag: Astrid Búk Kake.

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

Nota: 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 performativos [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 [sic], algunas veces soy burlesquera y otras veces me gusta voguear. Cada uno de mis vestuarios está hecho por mí 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 presupuesto [sic]. Para mí el drag es ser creativo y crear sin miedo a equivocarse, porque [sic] equivocarse es parte del proceso. (A. Búk Kake, comunicación personal, 28 de noviembre 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 (Véase tabla 1). 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.

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

Tabla 1. Incorporación del drag: relación entre elementos representativos de la persona y su puesta en escena. *Fuente:* Elaboración propia.

Este ejercicio puede orientar en considerar elementos que al principio no se toman en cuenta para la representación en el uso de motores de generación de imágenes, tales como las actitudes políticas o de empoderamiento que se encontraron en las imágenes y enunciaciones reportadas por La Alanina y Astrid, que, a su vez, ilustran manifestaciones específicas del drag.

Mujer indígena boliviana: un doble desafío representacional

El segundo caso a trabajar corresponde al ejercicio realizado en el marco de la materia Edición de Contenidos Comunicacionales de la carrera de Comunicación de la Universidad Privada Boliviana. Siguiendo la misma línea del ejercicio anterior, la propuesta en este caso corresponde a la creación de persona de una mujer indígena boliviana en relación a una marca determinada. Para ello, se utilizó el generador de texto ChatGPT y, en el caso de las imágenes, se utilizaron diversas herramientas por la dificultad presentada al momento de la creación.

Las tres marcas trabajadas corresponden a revistas de cultura y arte, deporte y feminismo y decolonialidad. Para cada caso, se relacionó la descripción de la persona en su interacción con el producto, dando paso a una de las primeras dificultades para la representación,

pues la visión estereotípica de la persona *mujer indígena boliviana* se reproduce en la imagen bajo un escenario mítico y de naturaleza salvaje (Rivera Cusicanqui, 2010). Esta condición limitada bajo parámetros dominantes, deslegitima la relación entre la persona y la ciudad, la mujer indígena y lo material, lo indígena como condición latente de una impronta salvaje y tradicional –en su representación.

Este desafío produjo una construcción tanto textual como visual de la mujer indígena boliviana que, más allá de la estereotipación, reproduce estándares del *deber ser* presentes en el imaginario social dominante como modo de representar. En este sentido, el lenguaje se establece dentro de búsquedas eurocéntricas y miradas coloniales que determinan los «modos de ver» (Berger, 2004).

En la siguiente figura se revela la búsqueda de palabras clave realizadas por los estudiantes de acuerdo a cada marca y para la construcción de la persona.

Cada palabra clave propuesta por la herramienta de inteligencia artificial presenta un desafío latente en cuanto al modo de construir las identidades sociales en el mundo digital. Si bien en la búsqueda se presentan distintos elementos distintivos de la cultura boliviana, lo que se produce en esta instancia es una construcción discursiva con estereotipos sociales del *deber ser*.

Esta construcción permite cuestionamientos en torno a la percepción social de múltiples identidades culturales. ¿Cómo debería verse una mujer indígena? ¿el uso de ciertas prendas determina la indigeneidad? ¿el color de piel establece una relación con el ser boliviano? Todos estos cuestionantes surgen y posicionan el análisis para establecer un lenguaje otro en el mundo digital, en la educación y, por supuesto, en la interacción social.

Marca	Palabras clave
Revista de arte y cultura	Mujer indígena boliviana; Joven artista; Cochabamba; Cultura quechua; Revista de arte; Eventos locales; Pasión por el arte; Diversidad cultural; Inspiración creativa; Participación activa; Identidad indígena; Promoción de artistas; Comunidad artística; Apertura cultural; Expresiones artísticas; Apoyo a talento local; Compartir en redes sociales; Desarrollo artístico; Enfoque en la diversidad; Conexión con la herencia
Revista de arte y cultura	Indígena boliviana; Fútbol; Atletismo; Tradiciones culturales; Comunidad; Montañas; Artesanía; Música tradicional; Pasión; Familia; Agricultura; Conexión con la tierra; Introvertida; Discreta; Observadora; Tradición; Danzas; Comida tradicional; Superación; Unión; Marginalización; Reconocimiento; Noticias deportivas; Eventos deportivos; Desafíos
Revista de arte y cultura	María; Bolivia; Quechua; 23 años; Comunidad rural; Montañas; Complexión delgada; Tono moreno claro; Cabello negro; Trenza; Ropa tradicional; Pollera; Aguayo; Idioma quechua; Catolicismo; Inti Raymi; Pachamama; Educación; Medicina tradicional; Artesanía indígena; Preservación cultural; Justicia social; Comunidad; Valores; Amable; Respetuosa; Solidaria; Desafíos; Discriminación; Metas

Tabla 2. Producción de palabras en ChatGPT para la elaboración de la persona mujer indígena boliviana en relación a la marca.

Prompt: «siguiendo la estructura de un diseño de persona, descríbeme a...» y «convierte el diseño de persona anterior en palabras clave».

Fuente: Elaboración propia con base en la búsqueda de los estudiantes en ChatGPT (V. Ortiz, J. Peredo, L. Espinoza, R. Noda, S. Baudoin, L. Badani, S. Cassis, I. Panozo y S. Rodríguez, comunicación personal, 6 de noviembre de 2023).

La figura 5 resalta algunas palabras que son útiles para dar cuenta de lo antedicho. La representación textual, en este caso, se realiza a partir de rasgos arquetípicos como «artesanía, montañas, comunidad rural, pollera, aguayo, discriminación, marginalización» que, en primer lugar, subsumen identidades complejas y diversas en una sola categoría: la del indígena. En segundo lugar, se establece conceptualmente esta categoría con base en parámetros de pobreza, ruralidad, naturaleza y marginalidad desde una visión hegemónica que la define.

En este proceso de anonimato colectivo la noción de miseria y, en general, el miserabilismo en la representación de los sectores subalternos resulta un arma de gran eficacia. Esta noción le permite a las clases dominantes objetivar y subalternizar a estas poblaciones, y legitimar el clientelismo como nuevo modo de dominación anclado en redes escalonadas y verticales de manipulación y dominio. La noción de miseria, al igual que la más moderna de pobreza, despojan a los actores populares (indígenas, mujeres, trabajadorxs) de su condición de sujetos de la historia. (Rivera Cusicanqui, 2015, pp. 145-146)

El miserabilismo al igual que el estereotipo de tradición condicionan los modos de representación visual en función a este pensamiento generalizado. A partir de la narrativa textual, el ejercicio dio paso a la construcción de imágenes que reflejan dicha descripción.



Figura 4. Representación de la mujer indígena boliviana con base en palabras clave (*Revista de Feminismo y Decolonialidad*).
Fuente: Imagen generada por Inteligencia Artificial Limewire (V. Ortiz, J. Peredo y L. Espinoza, comunicación personal, 6 de noviembre de 2023).

Esta imagen permite dar cuenta del proceso de anonimato colectivo mencionado anteriormente. Por un lado, la figura femenina se establece bajo un escenario de ruralidad, naturaleza y carencia. Por otro, la cultura quechua no se ve reflejada en la construcción, dando paso a la categoría de oprimido, del subalterno como uno solo, al otro diferente –el dominante–, pero igual.

En el caso de la marca deportiva, por ejemplo, es posible entender en el análisis la dificultad de romper con estos estereotipos para vincularlos con la denominada modernidad. Los estudiantes realizaron la siguiente reflexión:

Descubrimos un gran problema en la práctica cuando utilizamos inteligencia artificial para crear imágenes de mujeres indígenas bolivianas y nos dimos cuenta de que a menudo las mostramos con ropa típica y en lugares típicos. Como grupo, reconocemos que esta representación limitada plantea algunos desafíos importantes. Uno de los principales problemas es la falta de diversidad en nuestra representación. Al limitarnos a estereotipos estrechos, ignoramos la rica diversidad de experiencias, estilos de vida y culturas que se encuentran dentro de las comunidades indígenas de Bolivia. Impide que se vean a sí mismos como un todo y les niega la oportunidad de ser reconocidos por su complejidad. Además, al perpetuar estereotipos culturales en nuestras representaciones, corremos el riesgo de encasillar a las mujeres indígenas en clichés culturales y limitar sus identidades personales. (R. Noda, S. Baudoin y L. Badani, comunicación personal, 6 de noviembre de 2023)

Este ejemplo da cuenta del daño representacional visible que, como ejercicio de poder, el pensamiento dominante y colonial establece en el estereotipo una estrategia discursiva como «forma de reconocimiento e identificación que vacila entre lo que siempre está *en su lugar*, ya conocido, y algo que debe ser repetido ansiosamente» (Bhabha, 2019, p. 91). Este acápite menciona un doble desafío representacional; lo anteriormente expuesto corresponde al primero. El segundo desafío se establece en la categoría *mujer* en su relación con lo indígena. La representación de lo femenino por parte de la inteligencia artificial ha puesto en evidencia la construcción hegemónica dentro de las búsquedas. Si bien todas las iteraciones se realizaron con la persona femenina, los resultados dan cuenta de un predominio masculino.



Figura 5. Persona mujer indígena boliviana (Revista de Arte y Cultura).

Fuente: Imagen generada por Inteligencia Artificial Adobe Firefly (S. Cassis, I. Panozo y S. Rodríguez, comunicación personal, 6 de noviembre de 2023).

Este desafío da cuenta de una doble dominación –en tanto se prioriza la construcción masculina– que invisibiliza a la mujer en el proceso de representación y que en su identidad indígena se reconstruye la estereotipación. Los múltiples resultados obtenidos han dado prioridad al varón a pesar del lenguaje evidentemente femenino utilizado. En un intento por representar solamente la figura femenina se utilizó la herramienta Artbreeder que genera imágenes a partir de extractos de *genes*, es decir, a partir de otras

imágenes que representan rasgos y características marcadas o representativas de un genotipo. En este caso y observando la figura 6, se puede establecer una comparación entre la construcción masculina y la deconstrucción de la figura femenina en tanto a que la imagen no logra concretarse y generar una representación.



Figura 6. Persona con cuatro genes en 11 por ciento de masculinidad en comparación con 100 por ciento de feminidad. *Fuente:* Imagen generada por Inteligencia Artificial Artbreeder (V. Ortiz, J. Peredo y L. Espinoza, comunicación personal, 6 de noviembre de 2023).

Por tanto, la inteligencia artificial pone en evidencia el latente pensamiento hegemónico que atraviesa el lenguaje textual y visual aún más arraigado gracias a las nuevas tecnologías, dando paso a la extensión del discurso colonial que enmascara una lucha de poder.

Creación de personaje para el teatro

En el marco del Proyecto Eusocial Arte Escénico y Política, junto al Colectivo de Teatro de las Personas Oprimidas CTO Heredia, de la Universidad Nacional de Costa Rica, se realizó un ejercicio aplicando la Inteligencia Artificial Chat GPT y MidJourney. El ejercicio consistió en que las personas del colectivo plantearan una frase en conjunto para describir el personaje principal de la puesta en escena que se encuentra en proceso de creación. Dicho personaje es una persona no binaria con depresión. Luego de leer el texto *Las propuestas* de Ian Hacking y Judith Butler sobre lo socialmente construido. En el caso de la *juventud* en la mirada sociológica de Gastón Becerra (2011) se decidió, para cuidado del grupo, buscar la representación de una persona sana en lugar de una persona con una condición de depresión, sin implicar la depresión como opuesto de sano.

Posteriormente, se le pidió crear una frase al Chat GPT como ejemplo y definir colectivamente una frase final que sería colocada en la plataforma MidJourney para generar una propuesta de imagen y dicha imagen funcionaría para seguir con la reflexión grupal.

Número y descripción de la imagen	Inputs	Plataforma utilizada
Imagen en texto: Joven radiante, llena de vitalidad, con una mente y cuerpo equilibrados y fuertes	Crea una imagen en texto de 12 palabras para describir una joven sana	Chat GPT
Imagen #1: Primera frase creada de manera colectiva	Una persona con un cuerpo y mente equilibrados, que le permiten tener calidad de vida y resiliencia para vencer obstáculos	MidJourney
Imagen #2: Primera frase eliminando la palabra equilibrio	Una persona cuyos cuerpo y mente le permiten tener calidad de vida y resiliencia para vencer obstáculos	MidJourney
Imagen #3: Decisión colectiva comparar	Joven sana	MidJourney

Tabla 3. Iteraciones para la generación de texto e imagen. Fuente: Elaboración propia.



Figura 7. Una persona con un cuerpo y una mente equilibrados, que le permiten tener calidad de vida y resiliencia para vencer obstáculos. Fuente: Imagen generada por Inteligencia Artificial MidJourney.

La reflexión llevó a considerar que el chat no logra discriminar lo que significa un cuerpo y una mente equilibrados, puesto que colocó el signo básico de equilibrio que sería una balanza; sin embargo, en caso de valorar la balanza pareciera que las personas en la imagen son presa de dicho equilibrio. Un detalle importante en la observación es que los cuerpos de las cuatro personas son considerados esbeltos según los estándares sociales, bípedos y blancos.

El grupo decidió eliminar la palabra equilibrio; sin embargo, la imagen (figura 11) se transformó en lo que parecía un afiche de película de acción en el cual una persona que tiene resiliencia para enfrentar obstáculos debe ser un hombre blanco, fuerte y violento.



Figura 8. Una persona con un cuerpo y una mente que le permiten tener calidad de vida y resiliencia para vencer obstáculos.

Fuente: Imagen generada por Inteligencia Artificial MidJourney.

A partir de los resultados y para seguir con el diálogo, el grupo consideró oportuno incluir, para la generación de una imagen nueva en MidJourney, la frase *joven sana*, la cual propone el artículo en la reflexión. Los cuerpos que pueden apreciarse son feminizados, y pareciera que de culturas griegas y asiáticas. En ese sentido valoramos incluir que, según los estándares de culturas más sanas en el mundo de acuerdo con las Zonas Azules, el primero y segundo lugar lo tienen Okinawa, Japón e Icaria, Grecia. Sin embargo, se aprecia igualmente junto al cuerpo feminizado, una corona de flores en el cabello: lo que convencionalmente representa a una mujer fértil, ingenua y dulce. Lo anterior vuelve al discurso que plantea la lectura cuestionable, ya que dentro de las Zonas Azules se encuentra Costa Rica, en donde se realiza el ejercicio.



Figura 9. Joven sana.

Fuente: Imagen generada por Inteligencia Artificial MidJourney.

Al finalizar y como conclusión del ejercicio, la agrupación agradeció no haber buscado en la IA MidJourney una persona con una condición de depresión sino una sana, ya que, si el sesgo de una persona joven y sana es tal, podría haber sido duro y sensible lo que podría representarse al colocar una persona *no sana* socialmente hablando. Se consideró necesario realizar un proceso de diálogo mayor para el inicio del año 2024 en términos de creación de personaje que represente no solamente una persona no binaria, sino que se encuentre en condición de depresión para no permitir generar estereotipos sesgados, pero sí mostrar al público una realidad posible. «Toda identidad necesita “mostrarse”, comunicarse para hacerse “real”, lo que implica por parte del actor individual o colectivo la utilización “dramatúrgica” de aquellas marcas, atributos y elementos que le permitan desplegar su identidad» (Reguillo, 2000, pp. 98-99).

A modo de cierre

Este artículo plantea un análisis respecto a los sesgos y daños representacionales que surgen de la creación de personas por medio de la inteligencia artificial. Es indudable que los ejercicios realizados presentan grandes problemáticas respecto al cómo, en esta construcción digital, se establecen distintos estereotipos, daños y construcciones discursivas hegemónicas para representar identidades diversas. En este sentido, el diseño de persona se ha vuelto relevante dentro de las investigaciones, pues dan cuenta de la compleja tarea de construir y representar mundos. Es en esta instancia donde se genera una mirada dominante en la que lo otro no tiene cabida.

La inteligencia artificial, en este caso, ha demostrado una constante reiteración de dichos daños a través del lenguaje y la imagen. Estos programas se han nutrido de un sinfín de búsquedas y accesos de sociedades hegemónicamente construidas y, por tanto, los resultados se dan a modo de daño, estereotipación, exclusión. La propuesta yace en gestionar miradas críticas que surjan de lo liminal, lo interseccional y se establezcan como herramientas para un diseño pluriversal (Escobar, 2017), siempre en búsqueda de esquemas participativos en el que se permita la autorrepresentación.

Las representaciones no son naturales, son artificios con una carga ideológica que puede considerar a la sociedad en la que desea incidir, o imponer un pensamiento dominante que la invisibiliza –existen casos de ciudades enteras que se proyectaron para sociedades que nunca existieron–. Es así que el diseño y el arte no solo materializan objetos, sino a las personas y a los vínculos que se pretenden establecer entre ellos. Por tanto, es necesario reconocer la tensión dialéctica entre individuo y sociedad, entre representación y realidad, entre lo que es y lo que puede llegar a ser; entre texto e imagen, tal y como se plantea en este trabajo. Conviene anotar que es la postura de separación de actitudes homogeneizantes que se heredan del movimiento moderno en las disciplinas proyectuales como la del Diseño Universal en tanto ninguna representación como discurso es legible sin un contexto específico. El diseño de persona, desde los ojos de Martínez (2017), tiene como propósito encarnar a un grupo social, pero para lograrlo se debe tener criterios metodológicos que apunten a los esquemas participativos y colaborativos.

El estudio también da cuenta del arraigo de las comunidades homogéneas como legado de un sistema de ideas, creencias y valores unificados y unívocos para naturalizar la vida del ser humano en la comunidad. En ese sentido, los estereotipos y los daños acá expuestos producto del uso de estas representaciones aunadas por la masificación de las IA tienen injerencia en el *ethos* cultural en torno a la identidad. De acuerdo con esto, se naturalizan prácticas y discursos de tal forma que no se pueda elegir el ser y estar en una vida diferente. Es por esta razón que el trabajo aquí expuesto posibilita un agenciamiento sobre estas tecnologías y cómo desde el diseño y el arte dichas representaciones pueden ser críticas como acciones deliberadas en la masificación de lo proyectual.

En esta problemática, la educación juega un rol importante, puesto que los modelos de formación y la enseñanza son conducentes de concepciones de la vida, las virtudes, los valores y los principios liberales de tolerancia que pueden entrar a potencializar o en algunos casos a aminorar la autonomía y libertad de conciencia. Por ello, el diseño y el arte a partir de ese contexto de las universidades y producto del método de diseño de persona o representación de seres humanxs ficticixs (Cooper, 2007), presenta una reflexión del sentido de atribución del diseño; del acto creativo y cognitivo que tiene repercusiones en las interacciones sociales a través de estas representaciones.

Notas

1. En coherencia con el giro queer de la investigación, se emplea la “x” para el manejo de *conceptos teóricos* que provienen desde los estudios de género, a sugerencia de Amao (2022, p. 109).
2. Ortega y Gasset definió como arte *nuevo* o arte *joven* al arte posterior a las vanguardias, cuando se dio mayor protagonismo a la técnica y no a la representación y acorde con el espíritu de la modernidad, según A. Gutierrez (2017) en el escrito *Más allá de los manifiestos artísticos*. La deshumanización del arte *de Ortega y Gasset como meditación sobre el arte*, al aclarar la terminología del uso de *nuevo* (p. 192).
3. Entendiendo decorado como lo define Pavis (1980), esto es, lo que «en escena figura el marco de la acción por medios pictóricos, plásticos y arquitectónicos» (p. 115).
4. Película de Tim Burton (2005).

Referencias

- Alanina [@la.alanina]. (2023, 21 de mayo). Posándoles todo mi culo de travestí seropositiva (aka sidosa) a los protestantes afuera de DragCon... [Carrusel de fotografías]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CshC4KJPf45/?img_index=1
- Alanina [@la.alanina]. 2023, (28 de junio). El sábado pasado celebramos el orgullo aquí en Tijuana, fue la 4ta vez que asisto y participo... [Carrusel de fotografías]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CuDmdH9SKti/?img_index=9

- Alcántara, J. (2002). *Teatralidad y cultura: hacia una est/ética de la representación*. Universidad Iberoamericana.
- Alexander, C. (1977). *A pattern language: towns, buildings, construction*. Oxford University Press.
- Álvarez, E. F. (2014). Jotería pedagogy, SWAPA, and Sandovalian approaches to liberation. *Aztlán: A Journal of Chicano Studies*, 39(1), 215-228.
- Amao, M. (2021). De las narrativas dominantes a las contranarrativas: diseñar para dislocar los estereotipos de género. En *Repensar los diseños: de lo binario a lo queer* (pp. 169-192). UABC.
- Amao, M. (2022). Artivismo: disputa estético-política por la memoria colectiva. *Estudios del Discurso*, 8(1), 108-123.
- Astrid Búk Kake [@astrid.the.kween]. (2023, 26 de noviembre). Como una gatita llegaré de un salto a tu balcón... [Carrusel de fotografías]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C0Gh5oiucV6/?img_index=1
- Astrid Búk Kake [@astrid.the.kween]. (2023, 28 de junio). Si me quemo con la vela no siento el calor: @edgardopez... [Carrusel de fotografías]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CzAJ8uPPBCu/?img_index=1
- Arano, C. (2019). El diseño como una necesidad interdisciplinar. Una reflexión desde la academia. *Intersticios Sociales*, 20, 77-101. <https://www.redalyc.org/journal/4217/421764467004/html/>
- Barocas, S., Crawford, K., Shapiro, A. y Wallach, H. (2017, October). The problem with bias: Allocative versus representational harms in machine learning. In *9th Annual conference of the special interest group for computing, information and society*.
- Becerra, G. (2011). Las propuestas de Ian Hacking y Judith Butler sobre lo socialmente construido. El caso de la *juventud* en la mirada sociológica. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 32(4), p. 5.
- Bell, V. (2006). Performative knowledge. *Theory, Culture & Society*, 23(2-3), 214-217.
- 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), pp. 134, 205.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Butler, J. (2002) *Cuerpos que importan*. Paidós.
- Butler, J. (2004). *Undoing gender*. Psychology Press.
- Butler, J. y Soley-Beltrán, P. (2006). *Deshacer el género*. Paidós.
- 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*, 3, 215-229.
- Conrads, U. (1973). *Programas y manifiestos de la arquitectura del siglo XX*. Lumen. [En su versión original en alemán. Conrads, U. (1964) *Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts*. Verlag Ullstein GmbH].
- Cooper, G. y 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. Cambridge, University Press.

- Cooper, A., Reimann, R. y Cronin, D. (2007). *About face 3: The essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- Corona-Martínez, A. (1990). *Ensayo sobre el Proyecto*. Editorial CP67
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), 221-227.
- Bardzell, S. (2010, April). Feminist HCI: Taking stock and outlining an agenda for design. En *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1301-1310).
- Beck, U. (1997). *Was ist Globalisierung?* Suhrkamp.
- Beck, U. (1999). *World Risk Society*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Barrio, J. M. (2022). *Epistemología para maestros*. Teseo Press. 10.55778/ts409455157
- Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
- Betancourt, M. X. (2020). La imagen visual de la identidad, entre resistencias y representaciones hegemónicas. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 79, 51-74.
- Bhabha, H. (2019). *El lugar de la cultura*. Manantial.
- Brulé, E. y Kazi-Tani, T. (2015). Disputing Ergonomics, Deconstructing Users. A Queer Perspective on Design. Working paper on *Design History Society*, San Francisco, USA.
- Ceballos, M. y Alba, G. (2003). Viaje por el concepto de representación. *Signo y Pensamiento*, 22, 11-21.
- Danto, A. C. (2002). Introducción: moderno, posmoderno y contemporáneo. En *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. (pp. 25-41). Barcelona, España: Paidós.
- De Vicente C. (2018). *La dramaturgia política, poéticas del teatro político*. Centro de Documentación Crítica.
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Tinta Limón.
- Estrella, A. (2005). Del representacionismo al giro práctico: una reconstrucción del campo historiográfico desde la década de los 90. *Revista de Historia Contemporánea*, 4, 147-179. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521552314008>
- Godden, R. y Hsy, J. (2016). *Universal design and its discontents. Disrupting the Digital Humanities*. (pp. 91-115) Goleta, CA; Punctum Books.
- Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking* (vol. 51). Hackett Publishing.
- Pozo, A. (2017). Más allá de los manifiestos artísticos. *La deshumanización del arte* de Ortega y Gasset como meditación sobre el arte. *Hybris, Revista de Filosofía*, 8(2), 187-212.
- Fernández, S. (1999). Mente, representaciones y ciencia. *Cinta de Moebio*, 5, 1-12. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10100510>
- Fischer- Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Abada Editores.
- Foucault, M. (1973). *Ceci n'est pas une pipe*. Montpellier, Francia: Fata Morgana.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo XXI.
- Fraser, K. C., Kiritchenko, S. y Nejadgholi, I. (2023). *A Friendly Face: Do Text-to-Image Systems Rely on Stereotypes when the Input is Under-Specified?* arXiv preprint arXiv:2302.07159.
- Frayling, C. (1994). *Research in art and design*. Royal College of Art Research Papers, vol. 1, núm. 1, 1993/4.

- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona (sí mismo) en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Gramsci, A. (2001). *Cuadernos de la cárcel*. ERA; Universidad Autónoma de Puebla.
- Hacking, I. (2001). ¿La construcción social de qué? Paidós.
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (cap. 1, pp. 13-74. Trad. Elías Sevilla Casas). Sage Publications.
- Haraway, D. (1985). Manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *Socialist Review*, 80, 65.
- Harkness, J. (1983). *This is not a pipe*. University of California. USA, pp. 32. https://monoskop.org/images/9/99/Foucault_Michel_This_Is_Not_a_Pipe.pdf
- Hauser, A. (1993). *Historia social de la literatura y del arte*. Labor.
- Hutchinson, B., Baldridge, J. y Prabhakaran, V. (2022). *Underspecification in Scene Description-to-Depiction Tasks*. arXiv preprint arXiv:2210.05815.
- Jansen, A., Van Mechelen, M. y Slegers, K. (2017, May). Personas and behavioral theories: A case study using self-determination theory to construct overweight personas. En *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 2127-2136.
- Kant, E. (1980). *La forma y los principios del mundo sensible y del inteligible*. Universidad Nacional de Colombia.
- Katzman, J. Barocas, S., Blodgett, S., Scheuerman, M. y Wallach, H. (2021). *Representational harms in image tagging. Beyond fair computer vision workshop at CVPR*. <https://drive.google.com/file/d/1oJp8CqNpYEsOLO8cwv4cTnHGbOjWxEZ-/view>
- Kelly, J. y Matthews, B. (2014). Displacing use: Exploring alternative relationships in a human-centred design process. *Design Studies*, 35(4), 353-373
- Ketlun, C. y 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*. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13836/ev.13836.pdf
- Kubacak, A. K. (2019). *Portraying drag*. [Doctoral dissertation]. <https://repositories.lib.utexas.edu/items/9c4d3d55-99c8-49d3-95b2-6c8d845dea31>
- López, I. y Cejudo, V. (2020). La mediación cultural a través de la práctica artística. Cuando no existía la palabra... *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística par la inclusión social*, 15, 121-134.
- Lozano, R., Loreda, 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). Ediciones Colofón.
- Lubo, J. (2021, 24 abril). *El fin del arte*. <https://www.youtube.com/watch?v=Wzrddb0hpMLuengo>
- Luengo, F. (2010). *Representaciones virtuales de «masculinidad hegemónica»: Gaydar, entre interfaces invisibles y la identidad cyborg*. <https://www.flacsoandes.edu.ec/agora/representaciones-virtuales-de-masculinidad-hegemonica-gaydarentre-interfaces-invisibles-y-la>
- Madrid, R. (1999). Deconstrucción, anti-representacionismo y postmodernidad política. La fundamentación de Jacques Derrida. *Boletín Jurídico de la Universidad Europea de Madrid*, 2, 1-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=199053>
- Magritte, R. (1994). *Les mots et les images*. Labor.

- Maldonado, T. (1974). *Vanguardia y racionalidad. Artículos, ensayos y otros escritos: 1946-1974*. Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial Reconsiderado*. Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1990). *El futuro de la modernidad*. Jucar.
- Martínez, R. (2017). El concepto de representación en la actualidad. *Desafíos*, 29(2). 315-327.
- Maya, J. y Patiño, E. (2019). Propiedades de las representaciones en diseño: una exploración interdisciplinaria de su rol funcional. *KEPES*, 17(21). 17-60. 10.17151/kepes.2020.17.21.2
- Morello, A. (1984). Design e Progetto. En Morello, A. y Castelli Ferrieri, A., *Plastiche e design. Vol. 2. Dal progetto al prodotto* (pp. 9-15). Arcadia.
- Moscovici, S. (1961). *La influencia social inconsciente. Estudios de psicología social experimental*. Antrophos.
- Mraz, J. (2007). ¿Fotohistoria o historia gráfica? El pasado mexicano en fotografía. *Cuicuilco*, 14(41), 11-41.
- Murga-González, A. D., Guardia-Manzur, A. y 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. *Cuaderno 191. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*.
- Nielsen, L. (1998). Scenarier som udviklingsværktøj. Designværkstedet. <http://design.emu.dk/artikler/9800-scenarier.html>
- Nielsen, L. (2013). *Personas-user focused design* (vol. 1373). Springer.
- Norman, D. y Draper, P. (1986). *User-centred design: New perspective on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Ortega y Gasset, J. (1925). *La deshumanización del arte*. Barcelona. Obras Maestras del Pensamiento Contemporáneo.
- Pavis, P. (1980). *Diccionario del Teatro*. Paidós.
- Pérez, A. Y. (2021). «Fotos y recuerdos»: Latinx Early Childhood Teachers Counter-Story Through FotoHistorias. Columbia University.
- Rauber, I. (2015). Hegemonía, poder popular y sentido común. *Ágora USB*, 16(1), 29-62.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Norma.
- Rivera Cusicanqui, S. (2010). *Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores*. Tinta Limón.
- Rivera Cusicanqui, S. (2015). *Sociología de la imagen: ensayos*. Tinta Limón.
- Romero-Caballero, B. (2015). La colonialidad de la naturaleza. Visualizaciones y «contra-visualizaciones» decoloniales para sostener la vida. *Extravío: Revista Electrónica de Literatura Comparada*, (8), 1-22.
- Rorty, R. (1979). *La filosofía y el espejo de la naturaleza*. Cátedra.
- Rosenfeld, K. (2003). Drag king magic: Performing/becoming the other. *Journal of Homosexuality*, 43(3-4), 201-219.
- Siegel, D. y Dray, S. (2019). The map is not the territory: empathy in design. *Interactions*, 26(2), 82-85.
- Simon, H. A. (1997). *Models of Bounded Rationality. Vol. 3: Empirically Grounded Economic Reason*. MIT Press.
- Suchman, L. A. (2007). *Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions*. Cambridge University Press.

- Tena, D. (2020). Representación Simbólica. *Gráfica*, 8(16), 5-10. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.197>
- Vaquera, S. (2007). Postcards from the Border. In Tijuana, Revolución is an Avenue. In *Border Transits* (pp. 79-97). Brill.
- Villar, M. y Ramírez, J. (2014). El valor simbólico de la imagen representada. *Legado*, 9(16), 51-64. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477947304004>
- Walzer Moskovic, A. (2021). En torno a la definición de imagen como representación de la realidad. *Doxa Comunicación*, 33, 39-51. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n33a924>
- Wang, A., Barocas, S., Laird, K. y Wallach, H. (2022, June). Measuring representational harms in image captioning. En *Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency* (pp. 324-335).
- Wright, F. Y. (1957). *A Testament*. Horizon Press.
- Wright, F. Y. (1961). *Testamento*. Compañía General Fabril.
- Yefimova, K., Neils, M., Newell, B. C. y Gomez, R. (2015, January). Fotohistorias: Participatory photography as a methodology to elicit the life experiences of migrants. En *2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3672-3681). IEEE.

Abstract: This work reflects on the stereotypical implications of representations in the persona design method, comparing two approaches: situated ones, built from the perspective of designers or participants in the processes, and artificial intelligence tools that operate with information repositories on the internet. In the latter case, controversies arise concerning how alternative text (Alt Text) classifies and presents images, assuming a stable relationship between text and image. This assumption has been questioned, particularly regarding AI bias in representations of gender and ethnicity, as well as strategies to reduce it (Fraser et al., 2023; Hutchinson et al., 2022). In contrast, methods such as photohistory propose that categories for organizing images should be constructed with the people involved in the process.

This raises a central question: is it possible to reduce technological biases related to gender and ethnicity stereotypes through an intersectional perspective, complemented with situated data collection methods such as photohistory? The proposal continues the article “*Mediations in Identity Representations of Gender and Ethnicity through Visual and Written Language from Design and Art*”, where the bias of the Midjourney bot tool was evidenced. This time, the combined use of image generation bots and text generation bots, such as ChatGPT, is proposed to examine descriptive definitions of identity notions and contrast them with photohistories. Three academic exercises are presented in Mexico, Bolivia, and Costa Rica, where both strategies are applied to persona design, aiming to establish methodological criteria useful in its conceptualization from an intersectional perspective. The cases address the categories “queer,” “Bolivian woman,” and “healthy youth.”

Keywords: Representationalism - Performativity of language - People-centered research - Design - Art

Resumo: Este trabalho reflete sobre as implicações estereotípicas das representações no método de design de persona, comparando duas abordagens: as situadas, construídas a partir da perspectiva de quem projeta ou participa dos processos, e as ferramentas de inteligência artificial que operam com repositórios de informação na internet. No segundo caso, surgem controvérsias relacionadas à forma como o texto alternativo (Alt Text) classifica e apresenta imagens, partindo do pressuposto de que existe uma relação estável entre texto e imagem. Esse pressuposto tem sido questionado, especialmente no que se refere ao viés da inteligência artificial nas representações de gênero e etnia, assim como nas estratégias para reduzi-lo (Fraser et al., 2023; Hutchinson et al., 2022). Em contraste, métodos como a fotohistória propõem que as categorias para organizar as imagens sejam construídas com as pessoas envolvidas no processo.

Isso levanta uma questão central: é possível reduzir os vieses tecnológicos vinculados a estereótipos de gênero e etnia a partir de uma perspectiva interseccional, complementada por métodos de coleta situados como a fotohistória? A proposta dá continuidade ao artigo *“As mediações nas representações identitárias de gênero e etnia através da linguagem visual e escrita desde o Design e a Arte”*, no qual foi evidenciado o viés da ferramenta Mid-journey bot. Nesta ocasião, propõe-se o uso combinado de bots de geração de imagens e de texto, como o ChatGPT, para examinar definições descritivas de noções identitárias e contrastá-las com fotohistórias. São apresentados três exercícios acadêmicos no México, Bolívia e Costa Rica, onde ambas as estratégias são aplicadas ao design de persona, com o objetivo de estabelecer critérios metodológicos úteis na sua conceituação a partir de uma perspectiva interseccional. Os casos abordam as categorias “queer”, “mulher boliviana” e “jovem saudável”.

Palavras-chave: Representacionismo - Performatividade da linguagem - Pesquisa centrada nas pessoas - Design - Arte

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
