

DOCTORADO EN DISEÑO
TESIS DOCTORAL

-CUERPO A-

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

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

Autor

Alejandro Daniel Murga González

Legajo 0126160

Directora

Melina Amao Ceniceros

Líneas temáticas

Cultura y Diseño / Creatividad Solidaria

Fecha de presentación

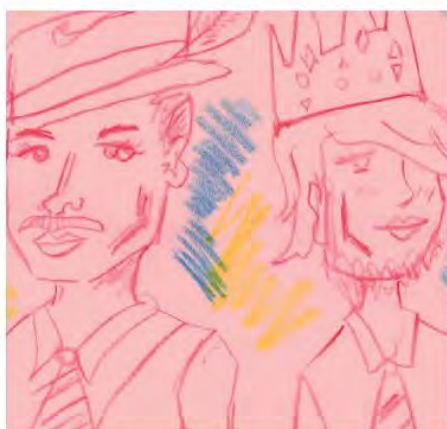
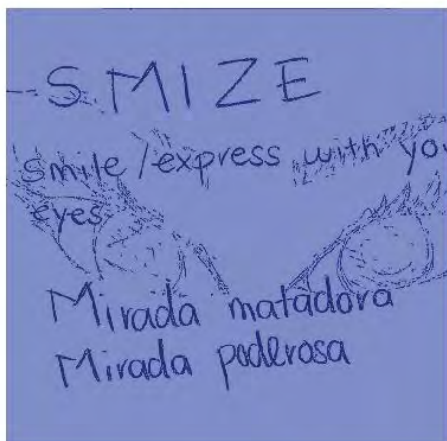
XX





Alejandro Daniel Murga González

Directora:
Melina Amao Ceniceros



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

Índice

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

II. Abstract

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

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

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

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

III. Curriculum Vitae



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

•Arquitecto, por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM, 2012), en la modalidad bachillerato internacional (BA) con mención honorífica.

•Lic. en Ciencias de la Arquitectura, por el Politécnico di Milano (POLIMI, 2011).

•Maestro en Diseño Industrial, en su línea de Ergonomía, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2016), galardonado con la medalla Alfonso Caso, por representar el mejor trabajo de su generación.

•Es profesor de tiempo completo adscrito en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), México.

•Es coordinador del programa educativo de Diseño Industrial; parte del núcleo académico básico de la Maestría de Ingeniería de Procesos y Manufactura (MIPM); así como profesor invitado en la Maestría de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (MAUD).

•Como trabajo profesional relevante se dedicó a modernizar la Torre de Control del Tráfico Aéreo del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, culminado en 2015, lo cual motivó su tesis de maestría enfocada en la Ergonomía.

•Como trabajo académico relevante, co-coordinó el libro *Repensar los Diseños desde el Género: de lo Binario a lo Queer*, publicado a través de la Editorial UABC en 2021.

Publicaciones

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

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

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

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

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

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

Cursos y Diplomados

Universidad Autónoma de Baja California

2024 / Aplicación de la IA en la Docencia

2024 / Uso del ChatGPT en la Docencia Universitaria

2021 / Estrategias de Educación Inclusiva en la Educación Superior

2021 / Accesibilidad Universal para Entornos Virtuales de Aprendizaje

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

Ponencias y Talleres

Campaña Orgullodirversa del Instituto de Investigaciones Históricas de la UABC

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

Representaciones queer en el Diseño y la Ergonomía

Programa Diversx 2024 de la galería Planta Libre, Mexicali

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

Drag

Tijuana Design Week

2024 / Taller de Codiseño de Persona Drag

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

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

2023 / Desarrollo de dispositivo háptico para el aprendizaje de Braille

2023 / Desarrollo de tablero de comunicación para poblaciones con discapacidad

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

Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño de la UABC

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

ReDIIS 2 Congress International Network of Sociology of Sensibilities

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

Congreso de Enseñanza del Diseño de la Universidad de Palermo

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

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

Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo

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

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

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

2022 / Género, producto, dispositivo y tecnología

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

2022 / Presentación de Libro Repensar los Diseños desde el Género

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

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

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

IV. Declaración jurada de autoría

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

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

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

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

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

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

Firma:  _____

Nombre completo: Alejandro Daniel Murga González

Número de legajo: 0126160

DOCTORADO EN DISEÑO
TESIS DOCTORAL

-CUERPO B-

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

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

Autor

Alejandro Daniel Murga González

Legajo 0126160

Directora

Melina Amao Ceniceros

Líneas temáticas

Cultura y Diseño / Creatividad Solidaria

Fecha de presentación

XX



Alejandro Daniel Murga González

Directora:
Melina Amao Ceniceros



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

Agradecimientos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Índice de contenido

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

Índice de Figuras

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

Índice de Tablas

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

Prefacio

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

-Frase atribuida a Dan Savage

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¹ Coloquialismo mexicano. Ver Domínguez-Ruvalcaba (2007).

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

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

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

Punto de llegada

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

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

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

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

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

CAPÍTULO I. Salidas al pensamiento heterosexual del Diseño

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Esta investigación toma como punto de partida un sentido crítico que problematiza el artificio de las nociones como producto de invenciones humanas. En esta línea, si bien la noción “americano” *también* se refiere a quienes habitan en toda América, en el pensamiento dominante se refiere sólo a quienes habitan en Estados Unidos de manera “legal”; -o, inclusive se emplea para referirse a todo lo que pertenece a este país³. Este concepto denota la jerarquización de significados que reproducen el control y la diferencia: lo relegado a la periferia es apelado como específico o particular: “América *Latina*”, invención atribuida a Bilbao y Caicedo en el poema *Las dos Américas* (1857).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

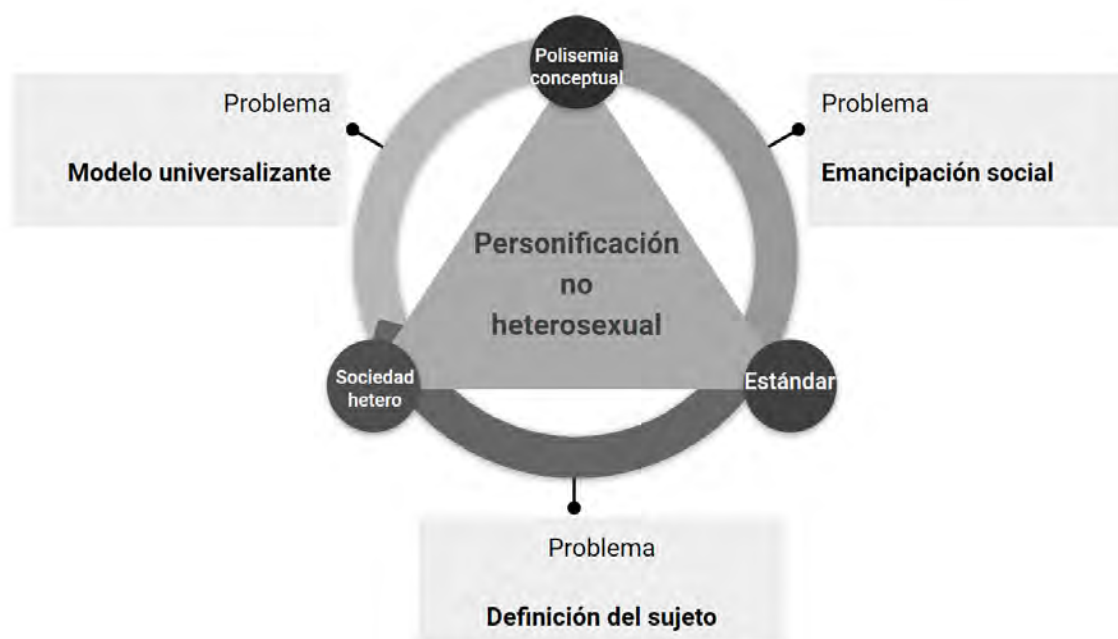
Con estas expresiones se instauraron estéticas universalizantes que desplazaron las manifestaciones culturales no europeas. Si bien se comprende la posibilidad de que en su momento la intención fue atender a una clase trabajadora en crecimiento a través de la masificación de soluciones tecnológicas,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

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

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

Figura 1

La personificación no heterosexual como problema.



Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

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

Por tanto, el destino al que apunta esta investigación es la Ergonomía en el contexto latinoamericano —y como una forma proyectual— ya que, su entendimiento ha sido preponderantemente situado desde una dimensión corporal *física*, en el que los sujetos se explican únicamente como cuerpos que presentan variaciones anatomofisiológicas y antropométricas. Soares (2006) ya había identificado en Latinoamérica el reto de expandir el dominio del conocimiento de este campo por la falta de posgrados relacionados. En contraste, en otras latitudes organismos vinculados a la *Asociación Internacional de Ergonomía* (IEA) como la *Sociedad de Factores Humanos y Ergonomía* (HFES) ya incluyen grupos dedicados a las mujeres y diversidad⁷, donde comienza a desplazarse la comprensión del cuerpo como un hecho meramente físico hacia su entendimiento como

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

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

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

1.1. La importancia del sujeto del Diseño

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2. Representación queer en el Diseño

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

Respecto a ello es conveniente resaltar como antecedentes de la representación queer en el Diseño a las investigaciones en el campo de la Arquitectura, como la de Gorny y Heuvel (2017) que identificaron la incidencia de la Teoría Queer⁸ (de Lauretis, 1991) desde el *performance*, entendido como una respuesta ante la producción de diferencias que provoca el proyecto que trasciende a los estudios transfeministas (ver Koyama, 2003). Esto abre un horizonte de posibilidades para comprender a la persona como una mediación performática entre sujeto y objeto. En este tenor, Rosenqvist (2013) ya había interpelado la importancia de la noción de la *performatividad* para el campo del diseño y las artes aplicadas, en tanto a la acción de nombrar, y el nivel del involucramiento de los diseñadores en la materialización del proyecto.

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

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

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

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

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

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

⁹ Se puede traducir al español como “desafío de género” o “transgresión de género”.

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

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

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

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

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

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

1.3. Estructura de los capítulos y aportes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO II. La posibilidad de un Diseño Queer

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

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

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

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

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

2.1. El Diseño Industrial como punto de partida

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabla 1

Matriz de consistencia.

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

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

Tabla 2: Matriz de datos

Matriz de datos.

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

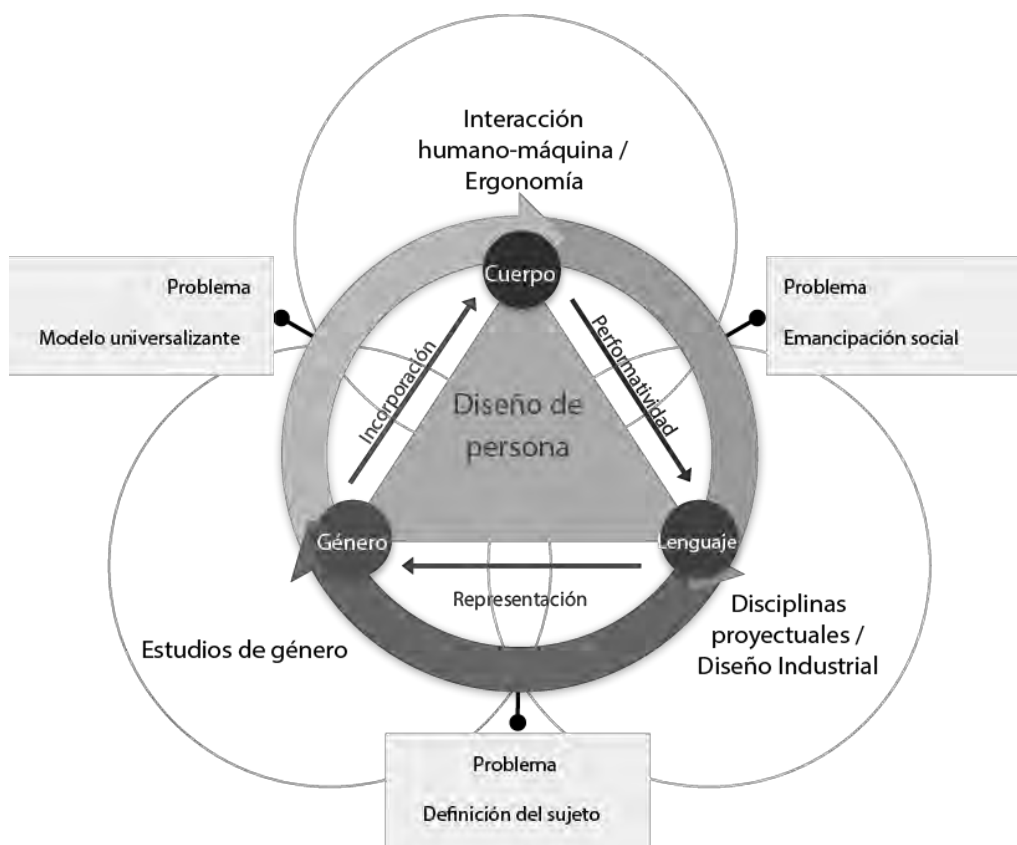
			extranjerismos) (clasificaciones semánticas) 3 - La claridad del prompt en términos materiales (lenguaje de Diseño)
Argumentación textuales sobre la representación (por qué sí y por qué no representa)	Perceptual	1 - Relación textual entre elementos identitarios con elementos del Diseño a través de la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

Nota: Elaboración propia.

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

Figura 2

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



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

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

2.2. Limitaciones onto-epistemológicas del Diseño heterosexual

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¹¹ Se entiende aquí como la Europa continental, particularmente Italia y Alemania.

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

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

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

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

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

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

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

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

La definición del Diseño compaginó más tarde con la de la Ergonomía en tanto la opracionalización de nociones de forma ahistorizada como “humano” y “sistema”, de las que se apoya tanto la Modernidad y como el pensamiento heterosexual: “El entendimiento de interacciones entre *humanos* y otros elementos de un *sistema*, y la profesión que aplica teoría, principios, datos y métodos para diseñar con el fin de optimizar el bienestar humano y el *performance* general del sistema” [*cita textual traducida; el énfasis es propio*] (IEA, *The International Ergonomics Association*, 2000, p. 412). Esta definición implica la preexistencia de un sistema desde una perspectiva esencialista y por tanto no permite dimensionar sus sentidos constructivista y fenomenológico. En otras palabras, la idea de que el sistema existe y por tanto puede ser analizado; en lugar de que el sistema es construido y por tanto cuestionado, abolido¹², reestructurado, etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Preciado a su vez planteó como salida las identidades de los *anormales* como potencias políticas, el distanciamiento de lo normal, la “des-identificación” a la que apeló De Lauretis, hacia la “desontologización del sujeto de la política sexual” (1987, p. 159). En tanto al entendimiento del cuerpo como encarnación del proyecto, se alude a Shilling (2012) por la manera en la que interpretó los procesos de encarnación o incorporación en el campo de las Ciencias Sociales: un *proyecto* del individuo en tanto a la construcción de su propia identidad y portador de sus mensajes; su formación a través de rituales comunales, influido por las relaciones sociales; una “isla de seguridad dentro de un sistema global caracterizado por múltiples riesgos” (p. 7); “un proyecto de salud¹⁴ en tanto a evitar patologías y garantizar apariencias; un espacio teórico; un fenómeno socialmente construido; integrado en procesos *socio-naturales*” [cita textual traducida] (p. 14).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Por tanto, para esta investigación se rescatan las características del Drag referentes a la profundidad de la crítica y el rechazo de las nociones patriarcales, que en términos de diseño podría traducirse en un “buen” o “mal” diseño. Frente a ello, se consideran los cuestionamientos de Hija de Perra (2014), artista Drag y pensadora chilena, sobre el punto de enunciación para el sur colonizado: si se habla desde la perspectiva dominante o si se habla desde la historia propia¹⁸. Un paralelismo contrastante en el campo del Diseño se da con las ideas de Athavankar: En su trabajo *Identidad Cultural y Diseño* (1997) señaló que

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

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

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

El contraste de lo local y lo global lleva a preguntarse si en el caso del Drag performance, visto aquí como una práctica tanto cultural como proyectual —como objeto o tecnología siguiendo las lógicas de Athavankar, Yagou y Julier—, se implanta neutralizando y desplazando prácticas locales. Si enriquece formas subversivas existentes, o si propone formas de producción otras. Si el significado de lucha que se originó en Estados Unidos de alguna manera se mantiene en la actualidad o si se despolitiza. O si en su transferencia a otras localidades instaaura formas únicas. Frente a ello, Upadhyay (2019) invitó a entender el Drag desde un *espectro* que consiste entre resistir y reproducir estructuras de poder dominantes y normativas, en lugar de romantizarlo¹⁹ (p. 480).

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

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

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

Desde la caracterización de las funciones del Drag (Anexo A5) se considera relevante teorizar-posicionar el Drag performance de Tijuana²², por diversas razones, empezando por situarse en el punto más septentrional de México; una de las fronteras más *transitadas*²³ del mundo: “una esquina del territorio denominado por el estado mexicano. En una de las ciudades más violentas y militarizadas del mundo” (Enclave Rabia Caracol, 2022). Una forma de configurar la vida de los migrantes y los trabajadores en un sentido fronterizo (Mezzandra y Neilson, 2017). En este sentido, Casaglia (2020) señaló de las fronteras la función performativa de demarcación y territorialización, entendiéndolas como tecnologías de reproducción de la inequidad y dispositivos de control y vigilancia sobre los cuerpos.

²⁰ Concepto teorizado por Preciado en 2003.

²¹ Interdependencia entre los niveles locales y globales.

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

²³ Nótese como la teorización de la transfrontera incluye la noción de un circuito e intercambio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

²⁷ En su sentido euro y anglocentrista.

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

Sin embargo, el análisis de Domínguez-Ruvalcaba (2007) respecto a las masculinidades en México, se devela una controversia a través de la caracterización del concepto *mayate*. Este coloquialismo mexicano es un ejemplo que alude a quien se resiste en identificarse como homosexual a pesar de sus prácticas, lo cual expandió las posibilidades analíticas de lo queer para cuestionar sobre el sentido emancipador de los conceptos situados. Otro ejemplo, en un sentido positivo se da con la evolución de la noción de *Jotx*, término que inicialmente aludió a la comunidad homosexual en México peyorativamente²⁸ y que en la actualidad sirve como un posicionamiento desde connotaciones de clase, etnicidad y resistencia (Monroy, 2020). Estos conceptos son un ejemplo que describe el espectro reproducción-resistencia, que ya se había presentado previamente para caracterizar al Drag. Puede pensarse del Diseño inclusive lo mismo: no siempre debe ser visto como emancipador, ya que se corre el riesgo de asumir el rol del *blanco salvador*²⁹ (Cole, 2012), sino como una posibilidad para emanciparse si su proyectualidad es situada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

³¹ Nótese la persistencia del prefijo -trans.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

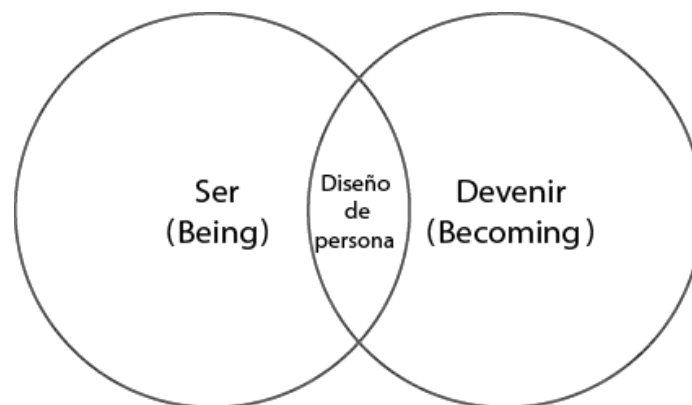
³² Entiéndase a la metodología proyectual centrada en el entendimiento de las personas como objeto de estudio que requiere un abordaje teórico.

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

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

Figura 3

Diseño de persona como articulación entre ser y devenir.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

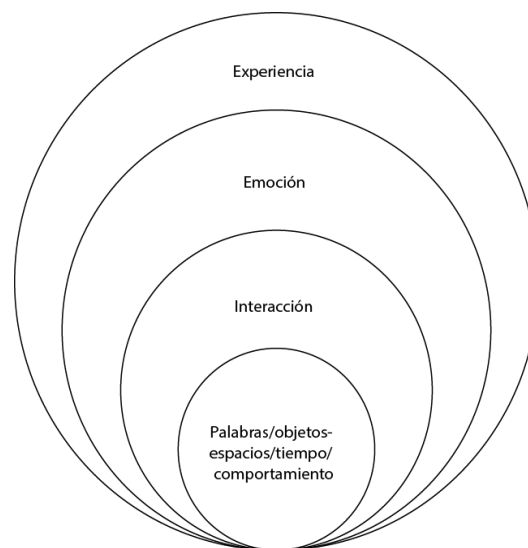
³⁵ Nótese cómo inclusive desde otros campos académicos el uso de la ‘x’ devela un posicionamiento político en la producción del conocimiento.

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

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

Figura 4

Niveles analíticos de la experiencia frente a lo material.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

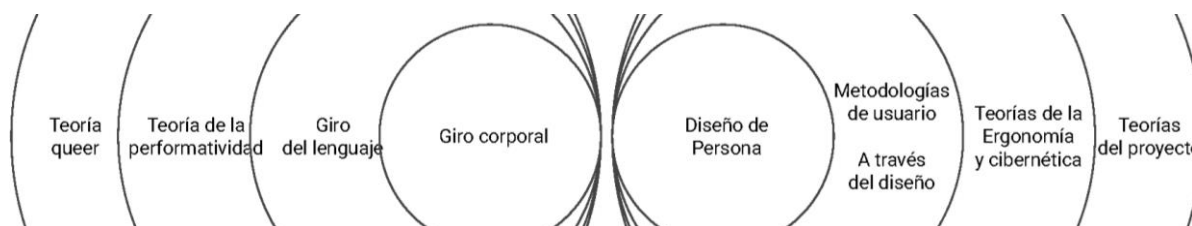
adquisición de la excelencia en el hacer desde lo moral o lo práctico a través de la *repetición* hasta que deja una marca el carácter de la persona. Gattario (2020) la definió como la *experiencia* de vivir en el cuerpo. Para comprender este proceso desde un sentido proyectual, es útil retomar la *Teoría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

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

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

Figura 5: Esquema del marco teórico

Esquema del marco teórico.



Nota: Elaboración propia.

Cibernética de segundo orden y subjetividades queer

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabla 3

Manera de observar investigativa.

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

Nota: Elaboración propia.

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

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

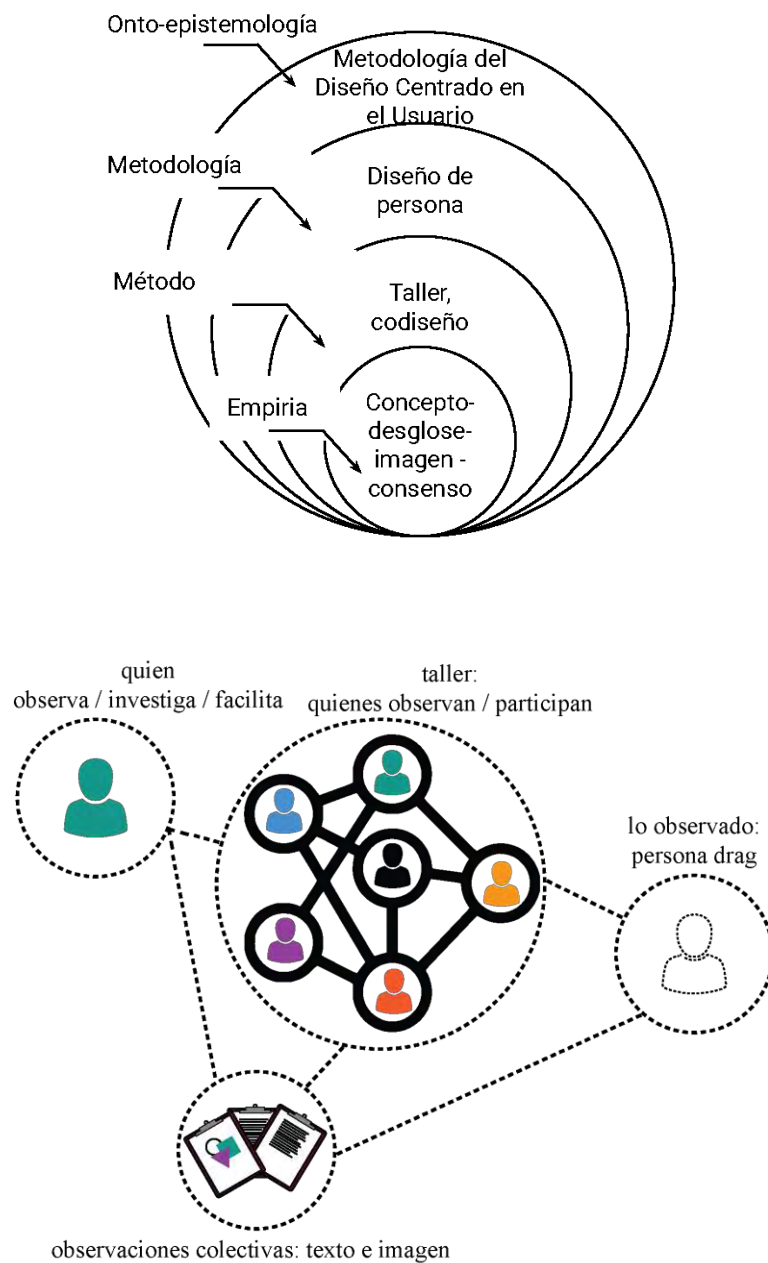
2.5. Reflexividad proyectual frente a la *persona*

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

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

Figura 6

Aproximación a la Unidad de Análisis.



Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

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

Tabla 4

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabla 5

Atributos del Diseño y atributos del Drag.

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

Nota: Elaboración propia.

En este sentido, herramientas análogas como la fotografía, pueden ser vistas como una alternativa para reconstruir *el objeto*, sin embargo, Casajús menciona que “ofrece una imagen mutilada y descontextualizada [...] es un hecho más psicológico que real” (2005, pp. 226-227), por lo que llama a la contextualización mediante la iconografía y el análisis de contenido. En esta línea, Mraz (2007) señala que las fotografías son “mensajes 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 clase, género y etnicidad. Por tanto, se considera el planteamiento de Yefimova et al., (2015) en su aplicación como *fotohistorias*: una aproximación participativa para recuperar las experiencias y puntos de vista de comunidades, empleando la consigna visual complementada con su interpretación textual. En este sentido, Pérez (2021) la interpretó como una forma de construir *contra-historias* de grupos sociales. Esta herramienta se considera como un punto de partida para el entendimiento de la construcción de la imagen como un objeto proyectual, por lo cual se reserva un espacio

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

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

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

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

2.6. El Taller de Co-diseño de Persona Drag

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Por tanto, se toma como unidad de sentido el diseño de persona en el Drag, desde las dimensiones representacional, perceptual y experiencial³⁷. Siguiendo esta línea, se proponen codificaciones mixtas, dependiendo de la aplicación de los formularios, como cerrada, abierta y axial (Tabla 6) como una abstracción que vincula el pensamiento proyectual con el género y de la que se busca su teorización conceptual como un método con perspectiva de género. Cabe destacar que, del mismo modo en que surge la unidad de análisis como un producto del taller, las variables, indicadores y valores se presentan en la tabla desde un sentido hipotético, ya que se parte del entendido (desde la postura de la *Teoría Fundamentada*) que la codificación posterior sirve como un medio de corroboración de las variables, indicadores y valores establecidos a priori.

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

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

³⁷ Ver Anexo A7-A11 sobre pre-operacionalizaciones.

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

Tabla 6

Operacionalización de variables.

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

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

Nota: Elaboración propia.

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

2.7. Pruebas piloto

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

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

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

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

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

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

Prueba piloto de con la Inteligencia Artificial

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

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

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

Tabla 7

Respuesta por ChatGPT.

¡Claro! Aquí tienes algunas palabras descriptivas sobre el drag performance mexicano que circulan en las redes sociales dentro de la comunidad LGBTTTTIQA+:

"Drag Mexa": Se refiere al drag performance hecho por artistas en México, con un estilo y enfoque únicos que capturan la esencia cultural del país.

"Reinas del Drag": Término utilizado para referirse a las talentosas drag queens mexicanas que dominan el escenario con su presencia magnética y actuaciones espectaculares.

"Lip Sync": Esta expresión se usa para describir las actuaciones de drag queens en las que sincronizan sus labios con una canción popular, agregando su propio estilo y personalidad a la interpretación.

"Slay": Se utiliza para elogiar y aplaudir a una drag queen mexicana cuando tiene una actuación impecable y llena de carisma. Es sinónimo de "arrasar" o "dominar".

"Diva": Un término cariñoso y respetuoso para referirse a una drag queen mexicana que irradia confianza, glamour y poderío en el escenario.

"Transformación": Hace referencia al proceso en el que una drag queen mexicana se convierte en su personaje, a través de maquillaje, pelucas, vestuario y actitud, logrando una increíble metamorfosis visual.

"Showstopper": Se utiliza para describir una actuación en el drag performance mexicano que es tan impactante y espectacular que literalmente "detiene el show" y deja al público sin palabras.

"RuPaul's Drag Race": Aunque no es específicamente mexicano, este popular programa de televisión ha tenido un impacto significativo en la comunidad drag en México. Es común referirse a él y a sus concursantes en las redes sociales, tomando inspiración de su estilo y estética.

Nota:

Recuerda que estas palabras son ejemplos de jerga y expresiones que circulan en las redes sociales, pero la comunidad LGBTTTTIQA+ es diversa y las preferencias de lenguaje pueden variar entre las personas.

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

Figura 7

Representación para la prueba piloto con photoleapp.



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

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

Tabla 8

Respuesta por ChatGPT.

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

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

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

Metas y aspiraciones:

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

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

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

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

Nota:

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

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

Figura 8

Representación para la prueba piloto con photoleapp.



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

Prueba piloto de la *fotohistoria* como alternativa análoga

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

Figura 9

Enunciación y fotohistorias de *La Alanina*.

Alanina

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



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

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

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

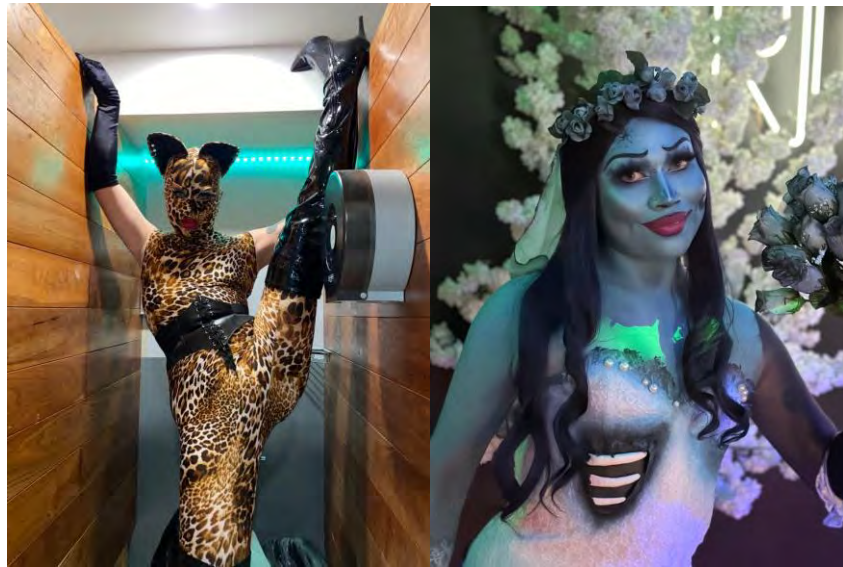
De la misma manera, se consignó a *Astrid Búk Kake*, artista Drag tijuanense, su enunciación y selección de fotografías de su performance (Figura 10). Respecto a las fotografías, una se consideró por presentar la temática “felina” y la segunda basada en *El Cadáver de la Novia* (Burton, 2005), lo cual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

Figura 10

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

Mi nombre es Astrid Búk Kake, llevo 7 años haciendo drag y gracias al drag he aprendido de costura [sic], maquillaje, peluquería y he desarrollado dotes 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, algunas veces soy burlesquera y otras veces me gusta voguear. Cada uno de mis vestuarios está hecho por mí [sic] al igual que los peinados que llevan mis pelucas. Intento ser una artista autosuficiente capaz de plasmar una idea con los recursos que tenga a mi alcance con bajo 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).



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

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

Tabla 9

Codificación en la prueba piloto.

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

Nota: Elaboración propia.

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

Ejercicio de desglose de categorías

Otro aspecto explorado en las pruebas piloto es la realización de un ejercicio de desglose de categorías. En este sentido se tomó como ejemplo el trabajo de Caraballo-Correa, *Los límites de la “hermandad”: Modernidad e identidad gay en México* (2020) en el que se recupera la categoría “chacal³⁸”, concepto que circula en la cultura gay en México, cruzado con el trabajo de Rizopoulos y Charitos, *Implicaciones de la Teoría de la Comunicación y comportamiento espacial para el diseño de ambientes interactivos* (2011) para brindar una dimensión analítica comunicativa y material. Esta dimensión se segmenta

³⁸ Coloquialismo mexicano.

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

Tabla 10

Desglose de la categoría “chacal”.

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

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

Aunque queda pendiente como parte del taller de diseño de persona drag el trabajo con imágenes, fotografías y enunciaciones en la dinámica participativa de consensos y disensos según el grado de (des)identificación con la persona drag; se presenta un avance en tanto la posibilidad metodológica de su tratamiento utilizando herramientas participativas como el mapa de empatía³⁹ (Gray, 2017; Siegel y Dray, 2019) y *user journey* con estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Baja California (Anexo A13). Como resultado de este ejercicio, los alumnos determinaron la necesidad de nuevas categorías para complejizar la definición de la persona. El esquema de trabajo consistió en la organización de imágenes y fotografías desde técnicas de empatía que permiten una negociación entre

³⁹ Ver Anexo A12.

representación y experiencia basada en la observación.

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

CAPÍTULO III. Resultados del Taller con Ministerio Transexual

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

2.8. Surgimiento de los cuestionarios como resultado

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

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

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

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

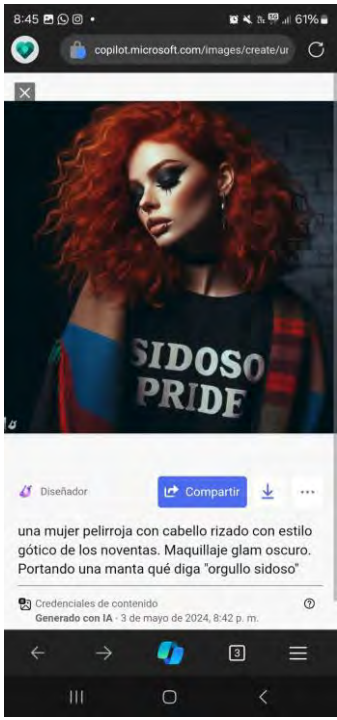
La estructura del taller, por tanto, se robusteció en tanto a técnicas expositivas, discusiones guiadas, representaciones visuales con IA generadas por participantes y formularios o cuestionarios digitales —así como la posterior integración del juego *Telestrations*. En primera instancia, se abordó de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

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

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

Tabla 11

Análisis de la categoría *VIHchota*.

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

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

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

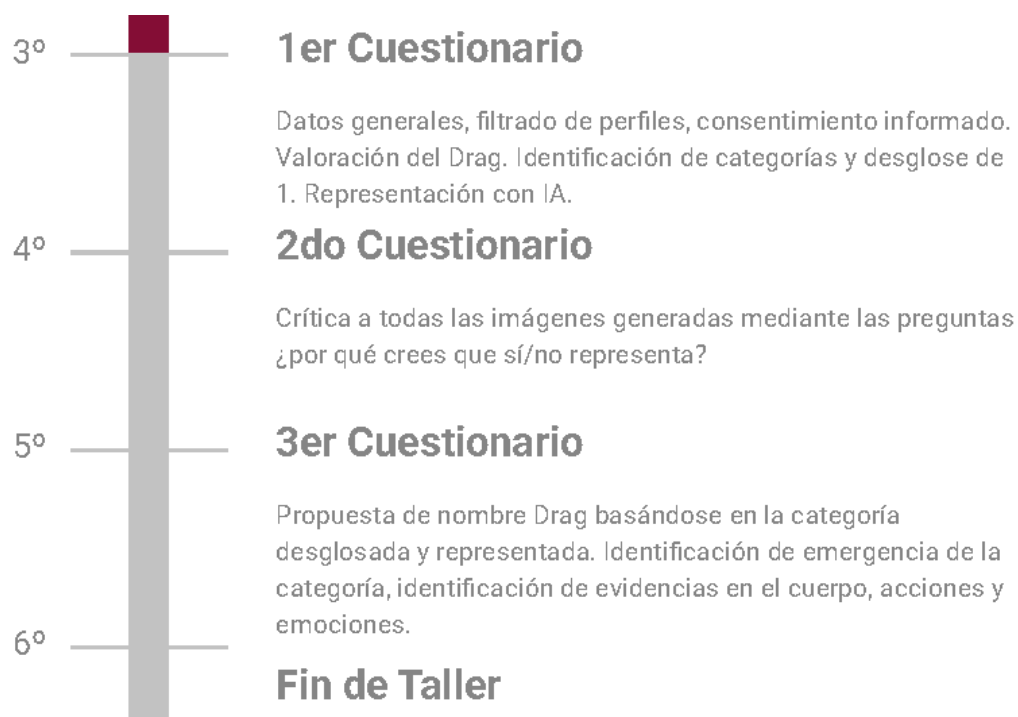
coherente. El tercer y último momento se centra en la identificación de categorías alusivas al Drag local, su estructuración en prompts y su procesamiento con motores de IA (Figura 11).

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

Figura 11

Proceso del Taller de Co-Diseño de Persona Drag.





Nota: Elaboración propia.

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

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

Tabla 12

Diseño del cuestionario. Primera parte.

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

Nota: Elaboración propia.

Tabla 13: Diseño del cuestionario. Segunda parte

Diseño del cuestionario. Segunda parte.

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

Nota: Elaboración propia.

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

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

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

Tabla 14

Respuestas por cuestionario.

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

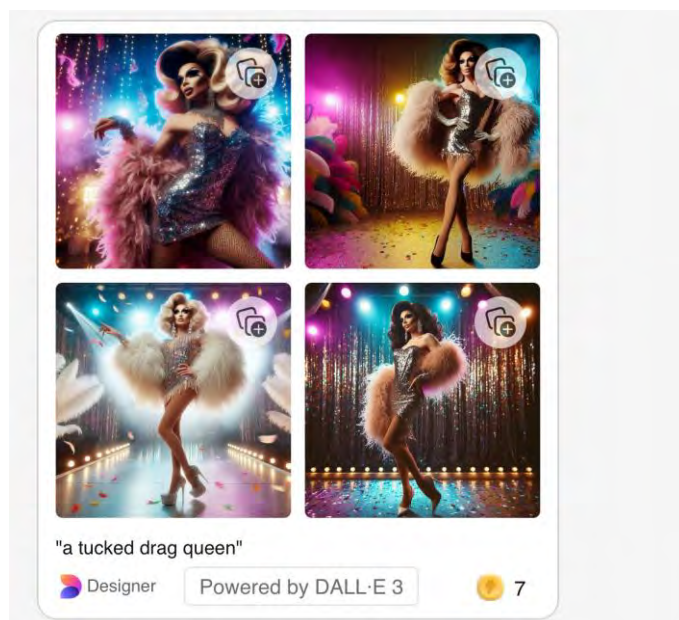
Nota: Elaboración propia.

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

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

Figura 12

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



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

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

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

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

2.9. Imágenes análogas y pensamiento interdependiente: *Telestrations*

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

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

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

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

Tabla 15

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

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

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

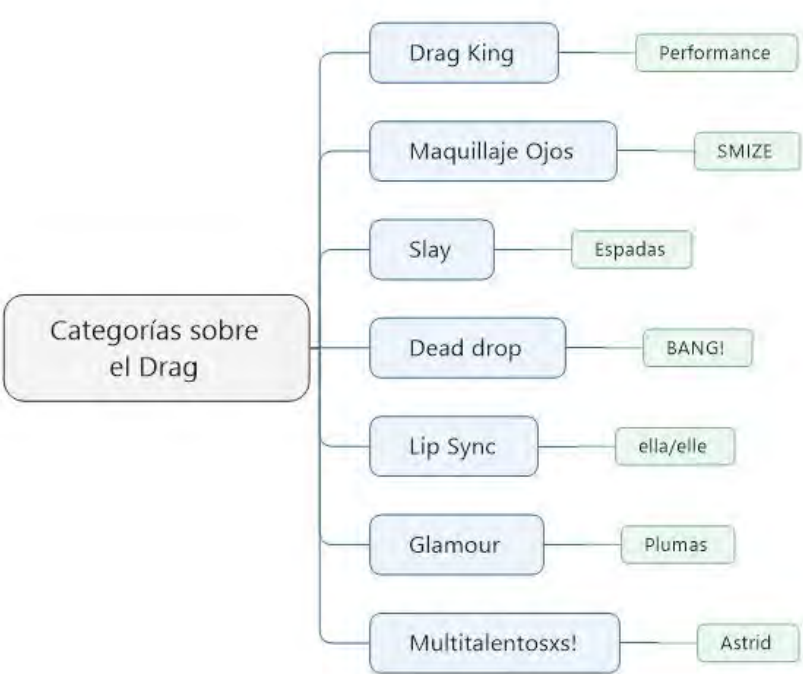
De esta manera, se configuraron siete categorías emergentes (Figura 13): *Drag King*, *Maquillaje Ojos*, *Slay*, *Dead Drop*, *Lip Sync*, *Glamour*, *Multitalentosxs!*. En una revisión general se recuperaron palabras particulares que indicaron el uso de onomatopeyas —*BANG!*—, anglicismos —*performance*—,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

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

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

Figura 13

Categorías generales en *Telestrations* y algunas palabras.



Nota: Elaboración propia.

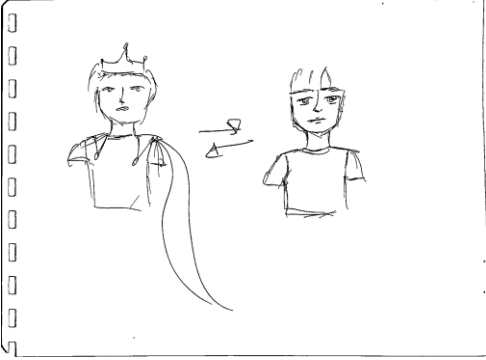
Para iniciar el análisis particular de los elementos recabados, se presentan los contenidos de la “Libreta A” (Tabla 16), cuyo dueño activó la categoría “Drag King”. En este caso, la categoría se emplea de manera genérica, haciendo referencia a una de las formas del Drag sin vincularla a un contexto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

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

Tabla 16

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

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

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

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

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

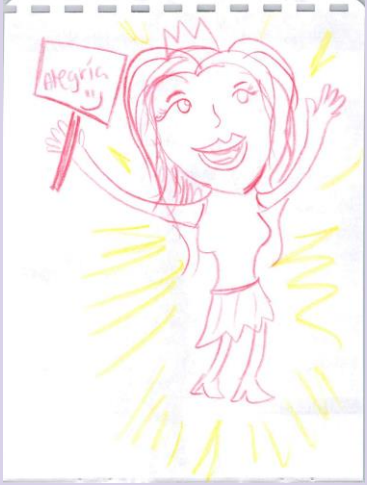
sync sea descrito como “*Drag karaoke*”, un término poco común en la jerga del Drag, pero ilustrativo para alguien inexperto o principiante.

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

Tabla 17

Trayecto de MATRA en el juego *Telestrations*.

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

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

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

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

Figura 14

Comparativa de un dibujo y su referencia experiencial.



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

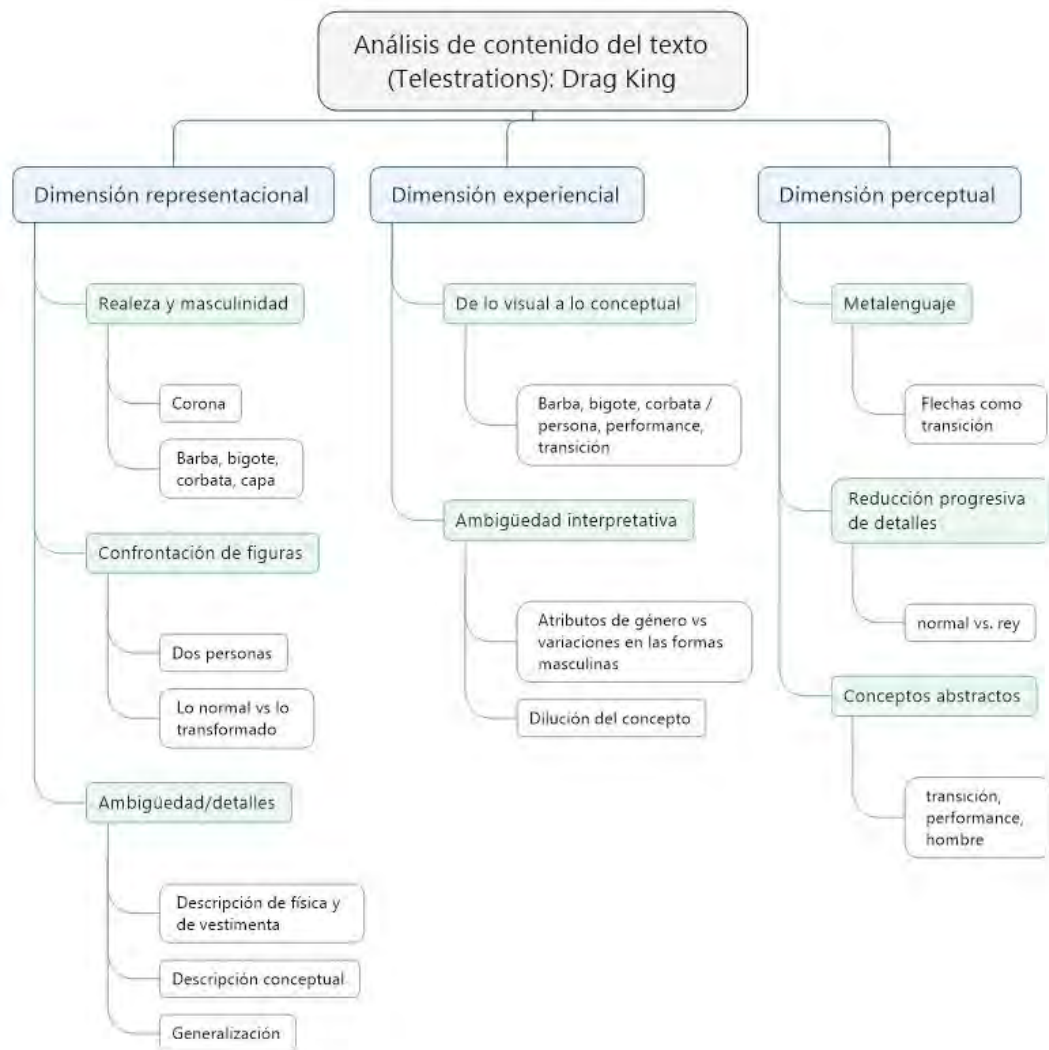
Un tercer momento analítico se da con el análisis de contenido referente a lo reportado textualmente por cada categoría. Para ello, se alimentó a ChatGPT las transcripciones de lo escrito por los participantes sin mayor problema dado a la claridad caligráfica. Ante la información dada, la inteligencia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

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

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

Figura 15

Codificaciones sobre la categoría Drag King en *Telestrations*.



Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabla 18

Operacionalización de variables para el juego *Telestrations*.

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

Nota: Elaboración propia.

2.10. Visualización de imágenes digitales: primer formulario

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

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

Tabla 19

Codificación de resultados del primer cuestionario.

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

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

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

Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

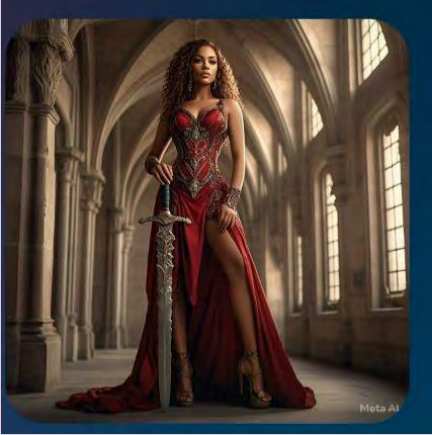
Respecto a las imágenes⁴², se presenta en la Tabla 20 el resultado de la categoría “*slay*”, que se distingue de las otras porque su *prompt*, descripciones para que la IA “entienda” cómo representar, carece de alguna palabra indicativa al Drag y por tanto la imagen parece ser la más distante en términos de representar de manera concreta y creíble. Aún así, la metáfora medieval para ilustrar la categoría “*slay*” brinda una conceptualización relevante para informar el proceso creativo y por tanto se presenta el análisis de este caso, frente a las otras categorías trabajadas.

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

⁴² Ver Anexo A15 para resultados completos.

Tabla 20

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

Palabra y definición	Dimensiones del prompt	Imagen
Slay: <i>“para mi está palabra habla de dar un performance tan increíble que “matas” o más bien le ganas a tu competencia, esa competencia puede interpretarse como uno guste, para mí sería la sociedad.”</i>	“imagina una mujer bella, fabulosa, en vestido rojo, con tacones, sosteniendo una espada medieval” ● Representativa: “Slay” se representa como una combinación de glamour y poder simbólico (espada). La belleza y la fabulosidad se asocian con una estética femenina fuerte. ● Perceptual: Iconografía clara: vestido rojo, tacones, espada medieval. Imagen muy visual y teatral. ● Experiencial: Hay un tono de épica empoderada. Despierta admiración y sensación de conquista estética.	 Imagen por Arantxa

Nota: Elaboración propia.

2.11. Recepción: segundo cuestionario

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

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

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

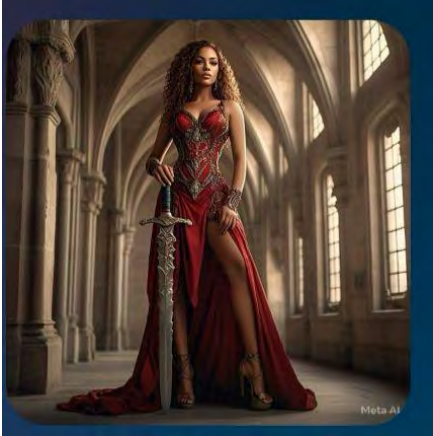
Respecto a la *dimensión perceptual*, conviene destacar contrastes clave sobre cómo se percibe: la espada es vista por una parte del grupo como signo de poder; mientras que otra parte del grupo, como un exceso visual innecesario. A su vez, el vestido es visto de manera ambivalente, ya sea valorado por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

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

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

Tabla 21

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

Imagen sobre la categoría “slay”	Preguntas y respuestas por participante
 Imagen generada por Arantxa	¿Por qué crees que representa la categoría? 1. <i>La pose y el vestido definitivamente me hacen gritar SLAY</i> 2. <i>Por el poder de la espada, la mujer es muy bella y el vestido le queda fabuloso.</i> 3. <i>Porque muestra empoderamiento, vistiendo lo que gusta y mostrando poder con la espada</i> 4. <i>Porque se ve como una mujer fuerte que está lista para lograr todo, y aparte tiene una espada.</i> 5. <i>Porque es una mujer bella y se ve segura de sí misma</i> 6. <i>Porque sí representa los elementos básicos de la descripción</i> 7. <i>Porque se ve a una persona con mucha actitud</i> ¿Por qué no crees que representa? 1. <i>La espada me parece de más</i> 2. <i>Falta la acción de ganar, de triunfar sobre algo</i> 3. <i>Porque al final no sabemos sobre quien está mostrando este poder, solo es una mujer en un pasillo</i> 4. <i>Tal vez si no supiera el contexto pensaría que es una imagen de alguna historia de fantasía</i> 5. <i>Porque se interpretó muy literal lo de “slay”</i> 6. <i>El diseño del vestido necesita más detalles en la descripción</i> 7. <i>Es muy literal con el castillo</i>

Nota: Elaboración propia.