

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

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

Tabla 22

Operacionalización de variables para el segundo cuestionario.

Dimensión	Variable	Indicador	Codificación abierta	Ejes (codificación axial)
Representación	Tipo de lectura	Imagen como: Idea Concepto Identidad	•empoderamiento visual •mujer fuerte •actitud dominante •coherencia con la consigna •autoafirmación •literalidad del término	A- Poder visual (autoafirmación vs literalidad) Poder como estética y actitud Poder como narrativa o triunfo Crítica a la literalidad

			•ambientación obvia •códigos visuales de fantasía •descontextualización del poder •dependencia del contexto •ausencia de narrativa de victoria	B- Credibilidad visual Contextualización débil Códigos de fantasía C- Diseño de objetos y composición de la imagen Aciertos Desaciertos
Perceptual	Identificación de elementos	Elementos de la imagen: Vestuario Pose Escenario Accesorios	•vestuario llamativo •pose poderosa •espada como símbolo de poder •ajuste del vestido •insuficiencia en el diseño •escenografía cliché •ambiente neutro (pasillo) •exceso visual	D- Experiencia personal Reconocimiento emocional Proyección identitaria
Experiencial	Tipo de vínculos con la subjetividad	Elementos de lo vivido: Sensaciones Emociones Experiencias concretas	•expresión emocional (gritar SLAY) •identidad performativa •libertad estética •belleza como componente de seguridad •falta de destinatario del gesto	

Nota: Elaboración propia.

2.12. Construcción de la persona drag: tercer cuestionario

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

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

reportó que los participantes en la mayoría de los casos la aprendieron en redes sociales, shows drag o de personas cercanas. *Drag Race* y la escena local —Tijuana/Hillcrest⁴³— también son referentes importantes. Esto evidencia una mezcla entre referentes globales y vivencias locales, lo que refuerza la singularidad del drag en Tijuana como una fusión entre lo visto y lo vivido.

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

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

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

Tabla 23

Resumen del análisis por participante y desglose de códigos.

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

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

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

Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

Tabla 24

Codificación axial del tercer formulario.

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

	- Drag mothers como íconos	
Circulación cultural de las categorías	- Redes sociales - Personas conocidas - Escena local (Tijuana/Hillcrest) - Drag Race	Representativa

Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

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

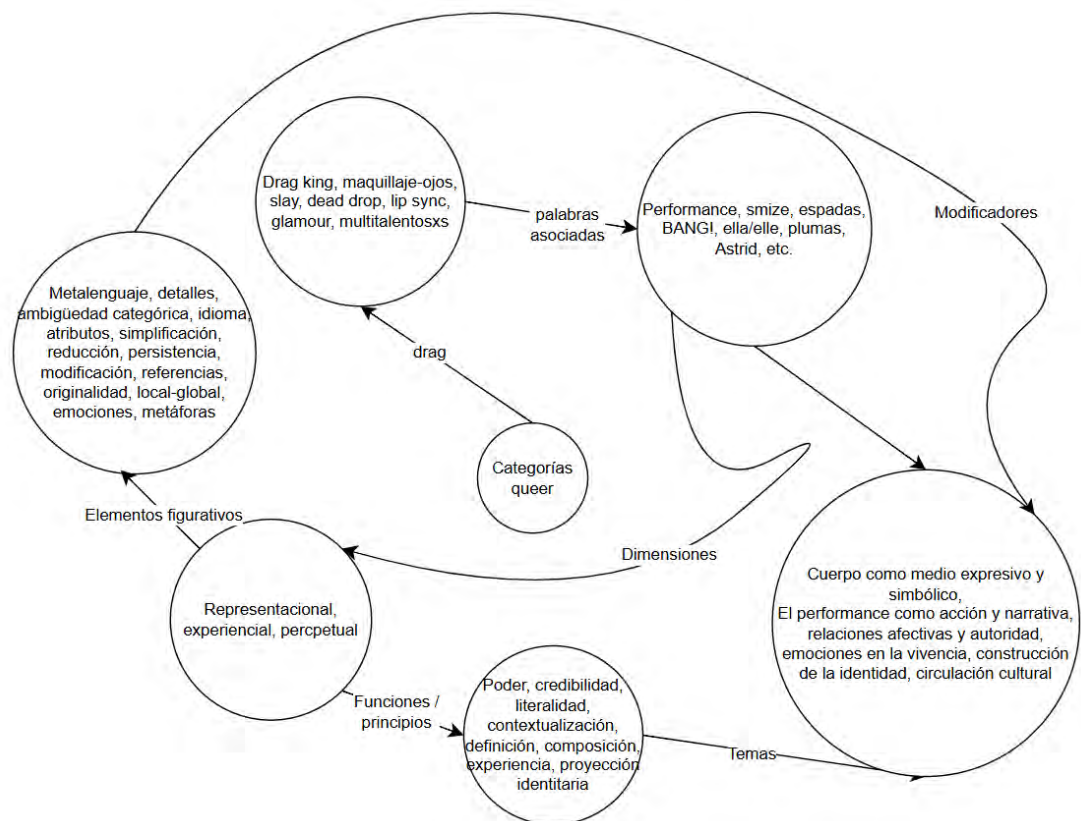
La articulación de la corona, la barba, la pluma y demás elementos forman ofrecimientos queer, materializaciones de conocimientos en acción, puestos en escena. Por tanto, es razonable mencionar que parte de los factores humanos deben de incluir criterios sobre cómo representa, cómo se percibe y cómo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

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

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

Figura 16

Mapeo de resultados.



Nota: Elaboración propia.

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

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

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

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

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

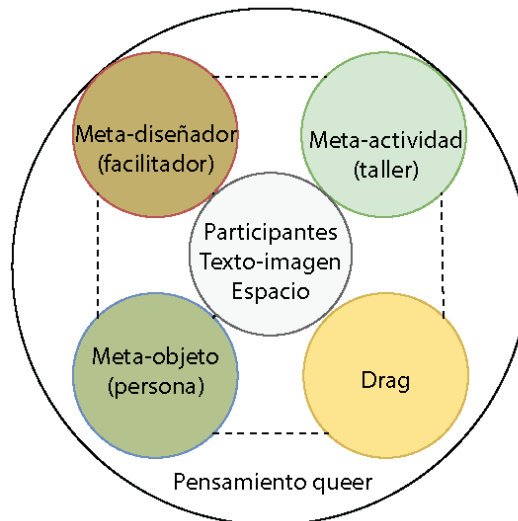
Mucha de esta información no podría haber sido anticipada en su totalidad ya que las conexiones entre las ideas, conceptos y referencias son justamente parte del proceso abductivo. La concientización de los elementos y la construcción de las relaciones entre ellos deben ser consideradas como parte del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

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

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

Figura 17

Propuesta de Hexanomio ergonómico.



Nota: Elaboración propia.

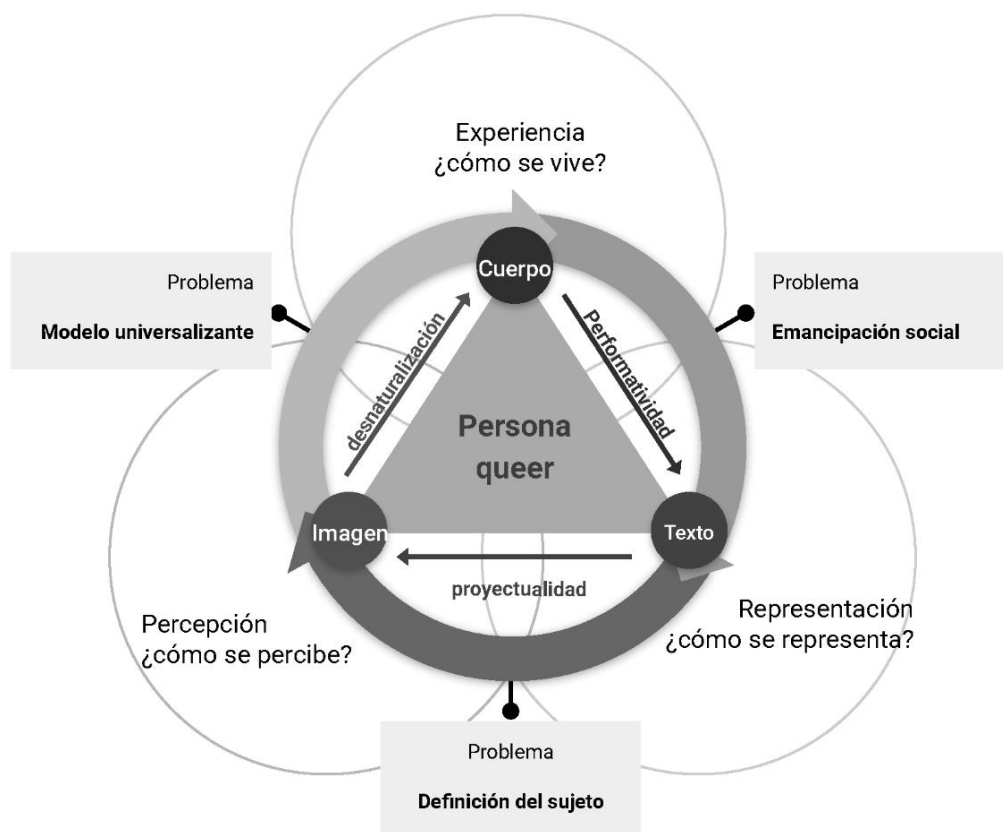
Esto es consecuente con el pensamiento de Ynoub (2015) respecto a la opacidad del lenguaje. El sistema es una representación que necesita ser debatida, deconstruida y posteriormente reconstruida para que revele el conocimiento situado (Haraway, 1988). En este proceso queda manifestada la condición artificiosa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

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

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

Figura 18

Propuesta del sistema ergonómico queer sobre el modelo teórico explicativo.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.1. La interfaz queer-prótesis de género

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

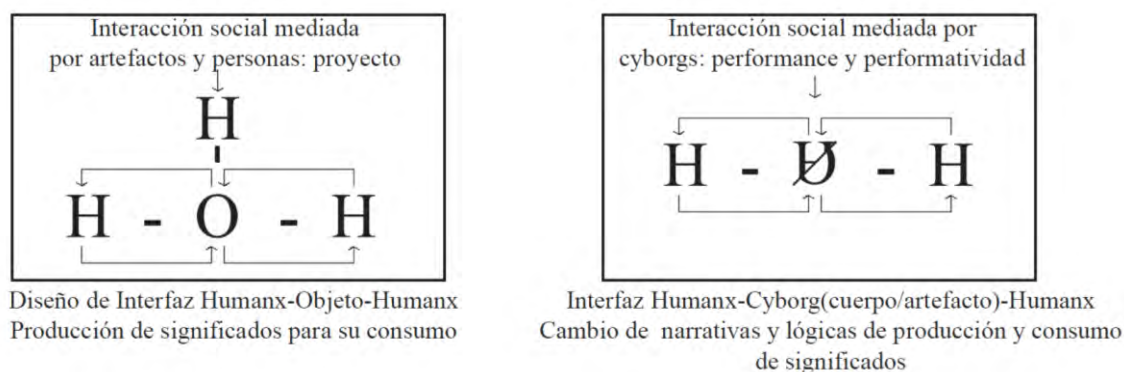
Es de interés la noción de sistema como una forma de abordar la complejidad -en este caso, la (re)producción de las relaciones de género en el Diseño- desde su correlato del sentido (Pintos, 1995, p. 567) para comprender a la sociedad como un sistema que regula su complejidad. Una característica sistémica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

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

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

Figura 19

Sistematizaciones de sujeto-objeto.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

promueve en la proyectualidad.

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

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

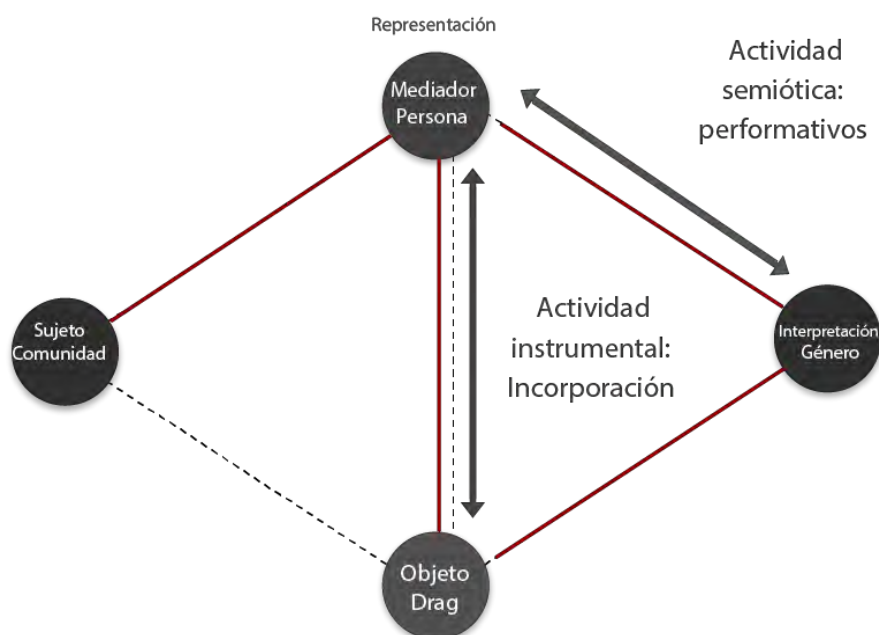
Bødker y Andersen en *Mediación Compleja* (2005) interpretaron la estructura del pensamiento que se configura en las relaciones entre el sujeto, mediador/representación, objeto e interpretación, la cual se traduce en este trabajo con Figura 20. Es importante señalar que los *mediadores* incluyen herramientas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

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

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

Figura 20

Estructura de la mediación cognitiva.

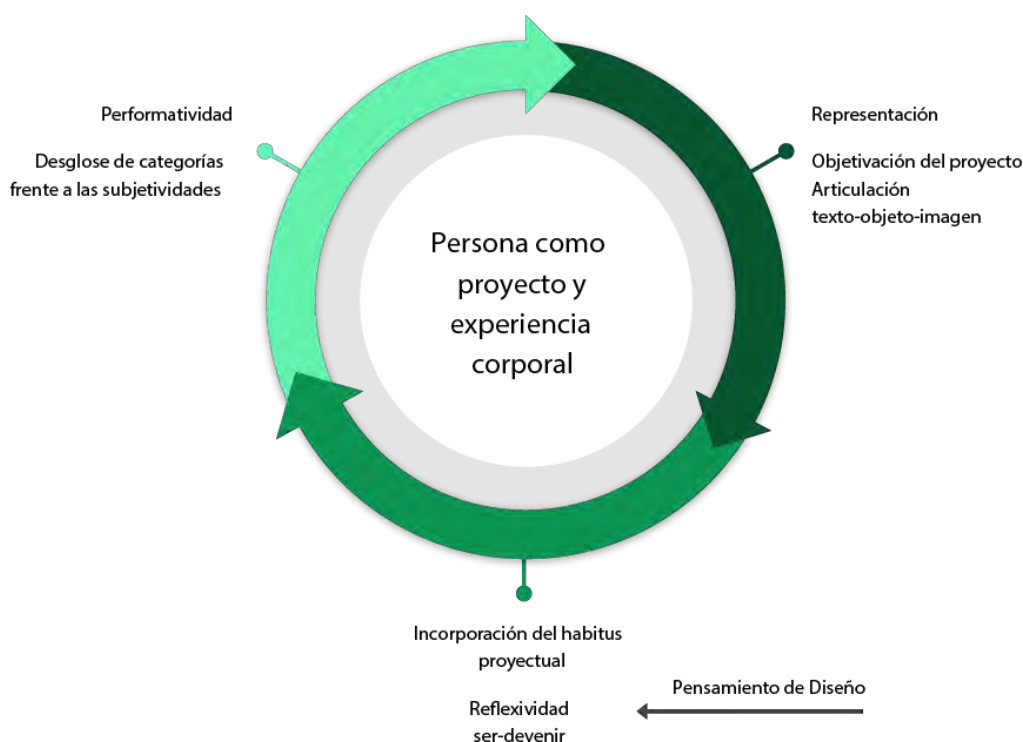


Nota: Basado en Bødker y Andersen (2005).

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

Figura 21

Esquemmatización del proyecto de persona.



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

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

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

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

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

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

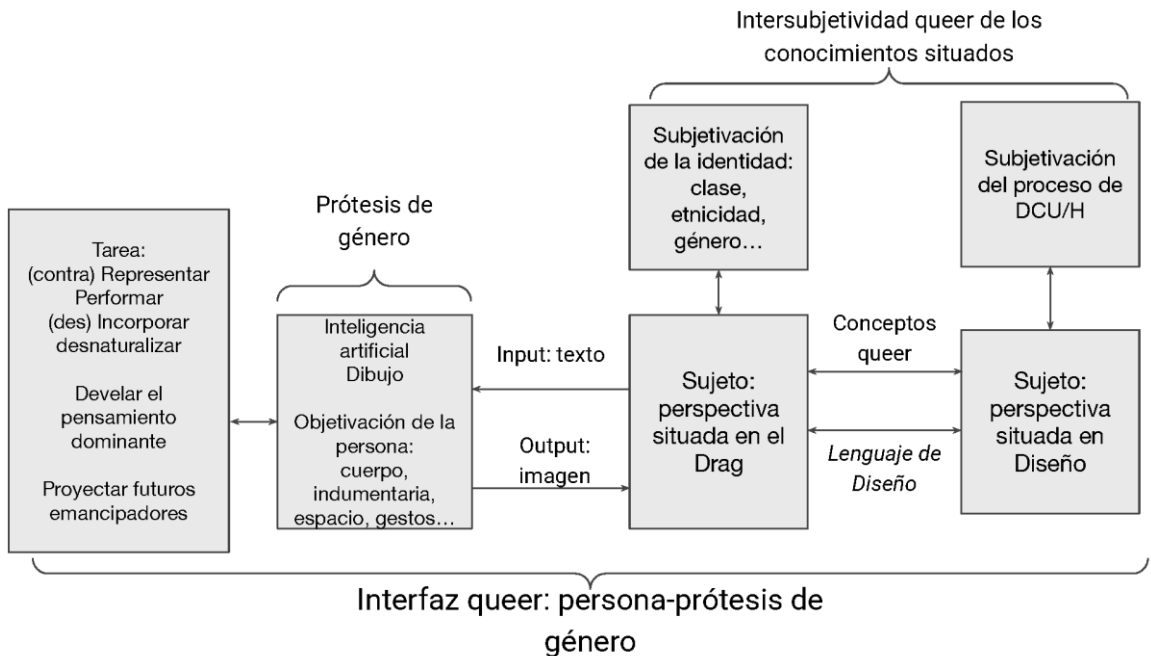
⁴⁴ Se considera el concepto *interfaz* como una traducción adecuada de *interface* del inglés.

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

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

Figura 22

Propuesta de la interfaz queer persona-prótesis de género.



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

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

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

3.3. Corroboración de las hipótesis y cumplimiento de los objetivos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3. Diseño Industrial queer para esquemas horizontales

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

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

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

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

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

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

Como dato adicional cabe mencionar que, para llevar a cabo los talleres, se hizo uso de la tecnología vestible para movilizar elementos de la indumentaria para una experiencia más interactiva con los participantes (Figura 21). Por lo cual se invitó, al estudiante de Diseño Industrial, Carlos Manuel Reyna Álvarez⁴⁵, a participar en el desarrollo de estos elementos en colaboración con Astrid y Alanina. Esta colaboración no se considera menor en el sentido ético de la investigación que tiene como base la reciprocidad y el apoyo mutuo. Del mismo modo, conviene destacar las reflexiones sobre el diseño de indumentaria (Murga et al., 2023) desde la ergonomía en un sentido interactivo como base de esta colaboración. Esta práctica pone en evidencia el valor de la diversidad de saberes y el sentido horizontal de la colaboración en las prácticas materiales.

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

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

⁴⁵ En la modalidad de servicio social y ayudantía de investigación.

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

Figura 21

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



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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Livingston, J. (1990). *Paris Is Burning*. Off White Productions Inc.
- Lizárraga, J. R., & Cortez, A. (2020). Cyborg jotería pedagogies: Latinx drag queens leveraging communication ecologies in the age of the digital and social displacement. *Association of Mexican American Educators Journal*, 14(2), 44-66.
- Loos, A. (1913). *Ornamento y delito*.
- Lozano, R., Loreda, R. y Berumen, C. (2020). El diseño hegemónico y su impacto en el espacio construido de Tampico, Tamaulipas a partir del TLCAN, 1994-2013. En R. Loreda y F. Luiz (Eds.), *Apuntes sobre Decolonización, Arquitectura y Ciudad en las Américas* (pp. 349-377). México: Ediciones Colofón.
- Lubo, Jonatan (24 abril, 2021). El fin del arte. <https://www.youtube.com/watch?v=WzrddbM0hpM>
- Lugones, M. (2008). Colonialidad y género. *Tabula Rasa*, 9, 73-101.
- Luhmann, N. (1993). Deconstruction as second-order observing. *New literary history*, 24(4), 763-782.
- Luhman, N. (1964a). *Funktionen und Folgen formaler Organisation*. Berlin: Duncker & Humblot.
- Luhman, N. (1964b). 'Funktionale Methode und Systemtheorie'. *Soziale Welt*, 15: 1-25.
- Mahmood, S. (2006). *Politics of Piety: The Islamic Revival and the Feminist Subject*. Princeton University Press, 2005.
- Maguire, M. (2001). Methods to support human-centred design. *International journal of human-computer studies*, 55(4), 587-634.
- Maldonado, T. (1964a). Ciencia y proyectación. En *Vanguardia y racionalidad* (1ra ed., pp. 171–186). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1962[1977]). Arte e industria. En T. Maldonado (Ed.), *Vanguardia y racionalidad: artículos, ensayos y otros escritos 1946-1974* (pp.135-141). México: Gustavo Gili
- La contribución de las Estructuras Industriales para la formación de un nuevo Estilo, en MALDONADO, Tomás (1977), *Vanguardia y racionalidad. Artículos, ensayos y otros escritos*, Gustavo Gili, Barcelona
- Maldonado, T. (Ed.). (1991). *Tecnica e cultura: il dibattito tedesco fra Bismarck e Weimar*. Feltrinelli Editore.
- Manzini, E., & Cullars, J. (1992). Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. *Design Issues*, 9(1), 5. doi:10.2307/1511595

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

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

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

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

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

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

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

DOCTORADO EN DISEÑO
TESIS DOCTORAL

-CUERPO C-

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

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

Autor

Alejandro Daniel Murga González

Legajo 0126160

Directora

Melina Amao Ceniceros

Líneas temáticas

Cultura y Diseño / Creatividad Solidaria

Fecha de presentación

XX



Índice de anexos

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

Anexo A1: Organización de las referencias por apartado

Organización de las referencias por apartado.

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

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

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

Nota: Elaboración propia.

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

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



Nota: elaborado por Arath Julieta Flores Gámez.

Anexo A3: Definición de los campos y problematización

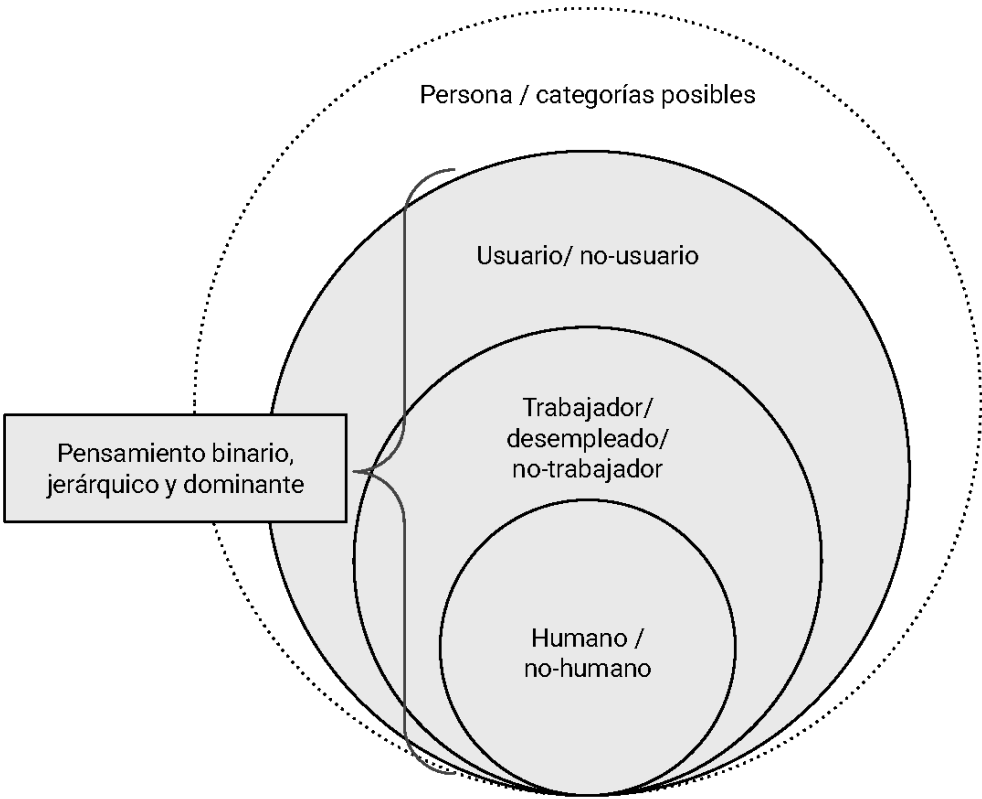
Definición de los campos y problematización.

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

Nota: Elaboración propia.

Anexo A4: La persona frente a las categorías del Diseño

La persona frente a las categorías del Diseño.



Nota: elaboración propia.

Anexo A5: Interpretaciones materiales del Drag

Interpretaciones materiales del Drag.

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

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

Nota: Elaboración propia.

Anexo A6: Interpretaciones materiales de la persona

Interpretaciones materiales de la persona.

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

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

Nota: Elaboración propia.

Anexo A7: Pre-operacionalización de *performatividad*

Pre-operacionalización de *performatividad*.

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

Nota: Elaboración propia.

Anexo A8: Pre-operacionalización de *representación*

Pre-operacionalización de *representación*.

Concepto	Definición
Representación	Al entenderlas como mediaciones, siendo algo que intermedia entre objeto y sujeto y en esa instancia puede permitir el acceso a las cosas; como a la vez puede interponerse (Barrio, 2022), Interfaz como representaciones que facilitan la interacción humana (Ullmer e Ishii, 2000) “el diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión” (Corona-Martínez, 1990, p. 10) Representación del cuerpo y de la identidad (Cooper, 1999; 2007) representación plástica (que implica semejanza) (...) equivalencia entre el hecho de la semejanza y la afirmación de un lazo representativo (Foucault: en Harkness, 1983) una representación lleva a otra, lo cual es un indicativo de la representación como un mapeo del pensamiento social "El mediador es tomado como una representación del actual o intencionado estado del objeto bajo un cierto hábito de interpretación" (Bødker y Andersen, 2005, pp.366) “instrumento de comprobación por el que decisiones concretas en el proceso de creación formal, adquiere o no sentido, en el interior del sistema” (Piñón, 1978).
	“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) “Posibilitan la desnormalización del estereotipo” (Amao, 2022) “des-identificación” (De Lauretis, 1994)
	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)

Nota: Elaboración propia.

Anexo A9: Pre-operacionalización de *incorporación*

Pre-operacionalización de *incorporación*.

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

Nota: Elaboración propia.

Anexo A10: Pre-operacionalización de *representación*

Pre-operacionalización de *representación*.

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

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

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

Anexo A11: Pre-operacionalización de *incorporación*

Pre-operacionalización de *incorporación*.

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

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

Anexo A12: Plantilla del mapa de empatía

Plantilla del mapa de empatía.

Empathy Map Canvas

Designed for: _____ Designed by: _____ Date: _____ Version: _____

The template is structured as follows:

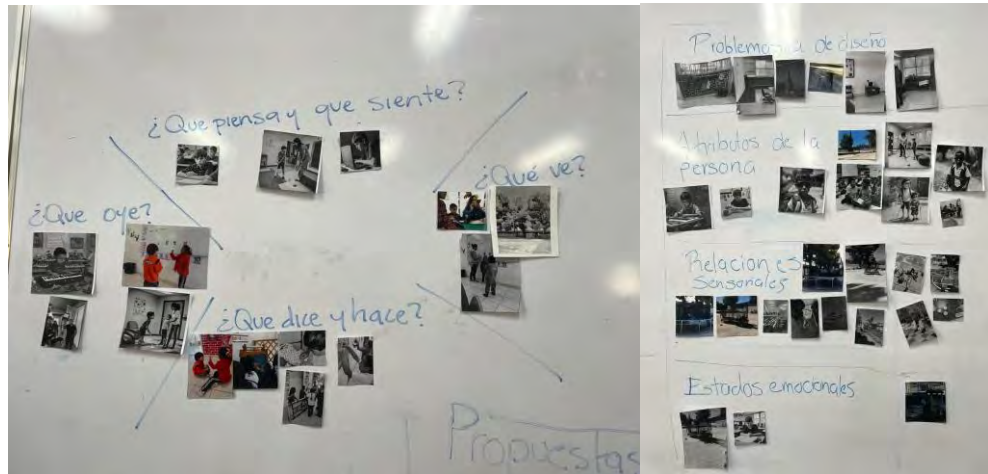
- 1 WHO are we empathizing with?**
Who is the person we want to understand?
What is the situation they are in?
What is their role in the situation?
- GOAL**
- 2 What do they need to DO?**
What do they need to do differently?
What price(s) do they want or need to get done?
What decision(s) do they need to make?
How will we know they were successful?
- 3 What do they THINK and FEEL?**
PAINS
What are their fears, frustrations, and anxieties?
GAINS
What are their wants, needs, hopes and dreams?
What other thoughts and feelings might motivate their behavior?
- 4 What do they SEE?**
What do they see in the marketplace?
What do they see in their immediate environment?
What do they see others saying and doing?
What are they watching and reading?
- 5 What do they SAY?**
What have we heard them say?
What can we imagine them saying?
- 6 What do they HEAR?**
What are they hearing others say?
What are they hearing from friends?
What are they hearing from colleagues?
What are they hearing second hand?
- 7 What do they DO?**
What do they do today?
What behavior have we observed?
What can we imagine them doing?

Last updated on 26 July 2017. Download a copy of this canvas at <http://www.xeroxing.com/empathy-map/> © 2017 Dave Gray, xplane.com

Nota: Recuperado de Google images.

Anexo A13: Trabajo con estudiantes de FCITEC

Trabajo con estudiantes de FCITEC.



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

Anexo A14: Material promocional del Taller en Mexicali

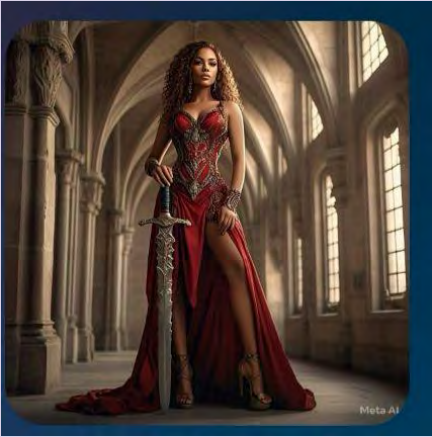
Material promocional del Taller en Mexicali.



Nota: Elaboración propia.

Anexo A15: Análisis completo de imágenes digitales

Análisis completo de imágenes digitales.

Palabra y definición	Dimensiones del prompt	Imágenes
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
Lipsync: <i>“Una persona en drag, con un atuendo llamativo y glamoroso, imitando las palabras de una canción y realizando interpretación de la canción.”</i>	“Una persona en drag, con un atuendo llamativo y glamoroso, imitando las palabras de una canción y realizando interpretación de la canción.” ● Representativa: Lipsync se define como acción performativa, centrada en la interpretación y	

	sincronía con la música. Representa al drag como espectáculo. ● Perceptual: Elementos clave: vestuario glamoroso y gesto de interpretación. Apunta a una escena dinámica. ● Experiencial: Despierta una vivencia de diversión, entrega artística y conexión emocional con el público a través de la música.	Imagen por Carolina
Carácter: Sin definición.	“Drag queen con cabello largo negro largo y vestido morado corto, cuerpo completo” ● Representativa: Se alude a “carácter” de forma ambigua; parece centrarse en el diseño visual de la persona, sin describir actitudes o atributos personales. ● Perceptual: Imagen cerrada y concreta: tipo de cabello, color y longitud del vestido, encuadre completo. Énfasis en lo físico. ● Experiencial: Escasa carga emocional. Es una representación más descriptiva que expresiva, sin actitud ni intención claras.	 Imagen por Alby

Perra/perrita: <i>“cuando alguien es muy iconicx, que destaca ante todxs, que es muy confident.”</i>	“imagine una imagen con la descripción de "perrita" cuando alguien es muy icónico, que destaca ante todos, que es muy confident. Una mujer o una drag queen” ● Representativa: “Perrita” se representa como una actitud empoderada, confidente, icónica. Usa lenguaje queer para expresar dominio y carisma. ● Perceptual: Imagen abierta, no específica visualmente. El foco está en la presencia, no en el look. ● Experiencial: Altísima carga de confianza, autosuficiencia y fuerza personal. Se siente más como una declaración que como una imagen.	 Imagen por Andrea
Drag mother: <i>“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>	Sin prompt reportado	 Imagen por Melina

Madre: <i>“quiere decir una figura del drag que cuida y apoya a otras dragas en su crecimiento”</i>	“crea la imagen de una Madre del drag, quiere decir una figura del drag que cuida y apoya a otras dragas en su crecimiento, con un look colorido, Hollywood style en Tijuana” Representativa: La madre drag es entendida como figura de cuidado, liderazgo y tradición dentro de la comunidad. Enmarca la categoría como relacional, no individual. Perceptual: Mezcla de glamour (“Hollywood style”) con ubicación cultural (“Tijuana”), look colorido. Imagen con múltiples capas culturales. Experiencial: Hay ternura, autoridad afectiva, orgullo comunitario. Se siente maternal, festiva, con un toque local.	 Imagen por Karla Peregrina
Devorar: <i>“demostrar el talento y lucirse”</i>	“Crea una imagen de una drag de pelo y vestido rojo, luciéndose en el escenario y haciendo una pose artística. Alrededor de ella hay gente aplaudiendo” Representativa: “Devorar” se expresa como un momento de triunfo	

	escénico. Es el dominio del escenario, con público como testigo. ● Perceptual: Enfatiza la pose, el color rojo (poder), y el reconocimiento social (aplausos). Imagen de victoria. ● Experiencial: Evoca gloria, confianza, ovación, autovalidación a través de la mirada externa.	Imagen por Joanna
Compás: “friends”	“Drag queen ballroom dance” ● Representativa: Muy breve: se entiende como categoría de baile social/performance, aunque la conexión con “friends” no es explícita. ● Perceptual: Falta de detalle. Se puede inferir movimiento, estética ballroom, pero hay ambigüedad visual. ● Experiencial: Posible tono de celebración colectiva, pero el prompt no lo comunica claramente. Potencial emocional poco desarrollado.	 Imagen por MATRA

Anexo A16: Plantilla del diseño de persona

Plantilla del diseño de persona.



Rachel

Cooking foodie

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

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

Top five bookmarked websites:

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

Technophobe ☐ **Wired** ☒

Mainstream retailers ☐ **Farmers' markets** ☒

Beginner ☐ **Expert** ☒

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

What is getting in the way?

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

How will Rachel interact with FlavourCrusader?

Referrer Twitter mention
Introduction touchpoint iTunes page

Questions

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

Reasons to return

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

Rachel's situation

Goals/Motivation

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

Frustrations and pain points

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

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

Rachel's story

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

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

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

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

Who influences Rachel?



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

Nota: Recuperado de Google images.

Anexo A17: Imágenes ilustrativas de los talleres

Imágenes ilustrativas de los talleres.



Nota: Imágenes propias.