

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



LiberArte: Servicio de apoyo psicoemocional, inspirado en prácticas Drag, para mejorar la calidad de vida de las personas con expresiones e identidades de género no heteronormadas de Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Industrial que presenta:

***Leandra Andrea Reynoso Carpio***

Asesora:

***Licia Silvana Torres Rebaza***


Lima, 2024

## Informe de Similitud

Yo, Licia Silvana Torres Rebaza, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis titulada: LiberArte: Servicio de apoyo psicoemocional, inspirado en prácticas Drag, para mejorar la calidad de vida de las personas con expresiones e identidades de género no heteronormadas de Lima Metropolitana, de la autora Leandra Andrea Reynoso Carpio dejó constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **12%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el **11/09/2024**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierten indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima 11 septiembre de 2024

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Torres Rebaza, Licia Silvana	
DNI: 07536281	Firma 
ORCID: 0000-0001-8455-9415	

## DEDICATORIA

A mis padres por su amor y constante apoyo. Son mi inspiración, y este logro es tanto suyo como mío.



## AGRADECIMIENTOS

A la profesora Licia Torres por asesorar este proyecto y brindarme nuevos conocimientos. Gracias por acompañarme paso a paso durante el proceso,

Quiero agradecer el respaldo y conocimiento mostrado por mis profesores y profesoras, no solo de mi especialidad sino también de otras especialidades que me apoyaron en este proyecto.

Gracias a mi madre Rossina Carpio, quien me dio su apoyo incondicional durante toda la investigación y a mi padre Diego Reynoso, quien me asesoró y me dio el privilegio de estudiar una carrera en arte y diseño. A Anderson Neyra, por acompañarme en este proceso con paciencia y cariño.

Por último, a mis amigos y amigas, a *todes les* artistas Drag, quiero agradecerles por su disposición y apoyo en mis estudios. Agradezco especialmente a los participantes por su tiempo y conocimiento. Su contribución ha sido fundamental.

## RESUMEN

La investigación analiza el predominio del privilegio heteronormativo en la sociedad peruana y su impacto en aquellos cuyas identidades y expresiones de género difieren de las normas tradicionales. Más del 50% de la comunidad LGBTIQ+ encuestada menciona la falta de libertad para expresar su identidad debido al temor a la discriminación o agresión (Ipsos, 2017, p 20). Aunque los jóvenes reconocen su género, a menudo enfrentan prejuicios e inseguridades que les impiden abrazar plenamente su identidad. Se destaca la cultura Drag como una herramienta que desafía los géneros establecidos y permite la exploración y reafirmación de la identidad de género. A pesar de varias iniciativas de apoyo, muchas solo abordan superficialmente los problemas, sin empatizar con perfiles no convencionales dentro de la comunidad LGBTIQ+. Para abordar esto, se propone LiberArte, un servicio de apoyo emocional inspirado en las prácticas Drag, que combina principios de Drag con apoyo psicosocial y terapia dramática para mejorar la calidad de vida de los jóvenes con problemas de identidad de género. La investigación se basa en una triangulación de herramientas como diálogos grupales y análisis bibliográfico para desarrollar este servicio que busca motivar a los jóvenes a reafirmar su identidad de género a través de la psicoterapia.

Palabras clave: Queer, cultura Drag, Dragqueenismo, identidad de género, devenires identitarios, capital simbólico, diseño de servicios.

## ABSTRACT

The research examines the predominance of heteronormative privilege in Peruvian society and its impact on those whose gender identities and expressions differ from traditional norms. Over 50% of the surveyed LGBTIQ+ community mentioned a lack of freedom to express their identity due to fear of discrimination or aggression. Although young people recognize their gender, they often face prejudices and insecurities that hinder them from fully embracing their identity. Drag culture is highlighted as a tool that challenges established genders and allows for the exploration and reaffirmation of gender identity. Despite various supportive initiatives, many only superficially address issues, without empathizing with non-conventional profiles within the LGBTIQ+ community. To address this, LiberArte is proposed, an emotional support service inspired by Drag practices, combining Drag principles with psychosocial support and drama therapy to enhance the quality of life for youth with gender identity issues. The research is based on triangulation of tools such as group dialogues and bibliographic analysis to develop this service aimed at motivating young people to reaffirm their gender identity through psychotherapy.

Keywords: Queer, Drag culture, Drag queenhood, gender identity, identity becoming, symbolic capital, service design.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN .....	17
1.1 Problemática .....	17
1.2 Problema Específico .....	18
1.3 Pregunta de investigación .....	21
CAPÍTULO 2: ANTECEDENTES.....	22
2.1. Marco Teórico .....	22
2.1.1. Identidad y Expresión de Género .....	22
2.1.2. Deconstrucción de los géneros .....	23
2.1.3. Modelo ecológico explicativo de la violencia .....	24
2.1.4. Incongruencia de Género .....	26
2.1.5. Teorías Queer .....	27
2.1.6. La Cultura Drag .....	27
2.1.7. La Teoría de los Capitales de Bourdieu.....	29
2.1.8. Teoría del Psicodrama y Teatro Terapia.....	30
2.1.9. Service Design.....	31
2.1.10. Social Structures as Service Design Materials .....	31
2.1.11. Conceptual Blending of Mental Spaces.....	33
2.1.12. The Behavioural Design Space (BPS) framework .....	34

2.1.13. Análisis de Marco teórico.....	36
2.2. Estado del arte .....	38
2.2.1. Drag Pedagogy .....	38
2.2.2. We're here (reality show) .....	39
2.2.3. Drag Therapy .....	40
2.2.4. It Get's Better - Perú.....	41
2.2.5. No Tengo Miedo.....	42
2.3. Análisis del estado del arte.....	43
2.4. Brecha de Innovación.....	44
2.5. Público Objetivo .....	46
2.6. Hipótesis .....	47
2.7. Objetivos.....	48
2.7.1. Objetivo General.....	48
2.7.2. Objetivos Específicos .....	48
<b>CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA .....</b>	<b>50</b>
3.1. Estudios Inductivos .....	53
3.2 Estudios de Conceptualización .....	57
3.3 Estudios de Validación.....	65
<b>CAPÍTULO 4: HALLAZGOS Y ENFOQUE DE ANÁLISIS.....</b>	<b>76</b>
4.1. Etapa Inductiva .....	77

4.2. Etapa de Conceptualización .....	93
4.3. Etapa de Validación.....	102
CAPÍTULO 5: RESULTADOS Y VALIDACIONES .....	107
5.1. Concepto y tipología .....	108
5.2 Aspectos técnico funcionales .....	109
5.3 Aspectos estético-emocionales .....	125
5.4 Aspecto Socio Ambiental .....	128
5.5. Discusión .....	136
CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES .....	142
CAPÍTULO 7: RECOMENDACIONES .....	144
7.1. Limitaciones .....	144
7.2. Trabajo a futuro.....	145
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	148
ANEXOS .....	155
Anexo 1. Detalle de recopilación de información secundaria de Artistas Drag .....	155
Anexo 2. Comparación por temas de entrevistas secundarias.....	155
Anexo 3. Comparación de Talleres Drag King .....	156
Anexo 4. Detalle de estudios de conceptualización.....	158
Anexo 5. Detalle de análisis de estudios de conceptualización .....	158
Anexo 6. Framework de la web.....	159

Anexo 7. Detalles del recorrido del servicio ..... 159

Anexo 8. Identidad de base - Proyecto Glam ..... 160



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 .....	20
Primera encuesta virtual para personas LGTBIQ+ .....	20
Figura 2 .....	24
Modelo ecológico explicativo de la violencia.....	24
Figura 3 .....	33
Conceptual framework of social structures as service design materials .....	33
Figura 4 .....	34
Conceptual blending as a network of mental spaces.....	34
Figura 5 .....	35
A behavioural problem feature framework relating: Change demand and behavioural constraint .....	35
Figura 6 .....	36
Esquema del Marco teórico.....	36
Figura 7 .....	38
Foto de Drag Pedagogy .....	38
Figura 8 .....	39
Escena del reality show ‘We’re here’ .....	39
Figura 9 .....	46
Resultados de encuesta sobre Identidad de género .....	46
Figura 10 .....	47
Moodboard de sentimientos con personajes ficticios.....	47
Figura 11 .....	50
Etapas del DCH: ‘Hear, Create, Deliver’ .....	50
Figura 12 .....	51

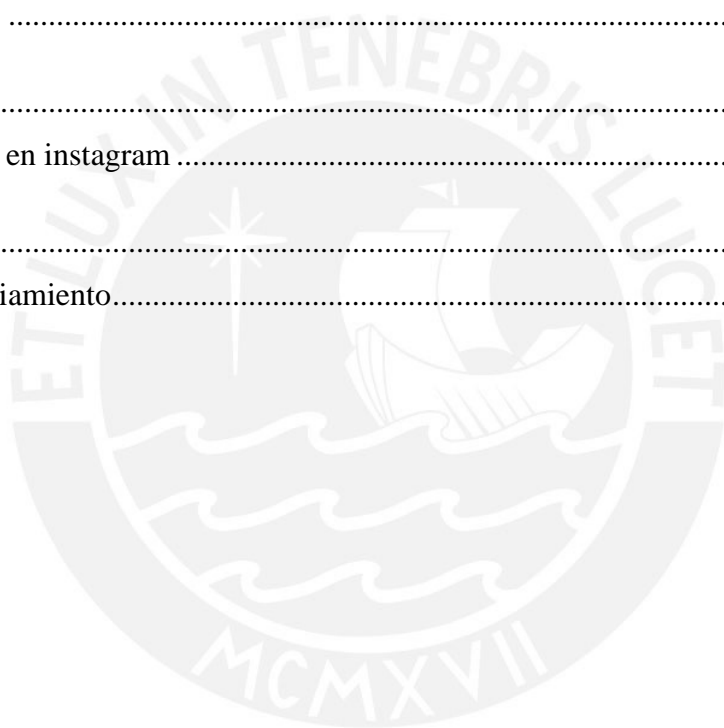
Design Odyssey Framework .....	51
Figura 13 .....	54
Registro de observación en The Drag Factor .....	54
Figura 14 .....	56
Documentación visual durante el focus group presencial .....	56
Figura 15 .....	59
Esquema de la propuesta .....	59
Figura 16 .....	59
Diálogo virtual con 4 psicólogos .....	59
Figura 17 .....	61
Journey de la propuesta .....	61
Figura 18 .....	62
Registro fotográfico durante dinámicas presenciales .....	62
Figura 19 .....	64
Registro de conversaciones con participantes .....	64
Figura 20 .....	66
Historias de Instagram y Sticker diseñados .....	66
Figura 21 .....	67
Esquema de encuesta informativa .....	67
Figura 22 .....	68
Entrevista virtual con experto performativo .....	68
Figura 23 .....	69
Estructura y fotos del laboratorio de dinámicas .....	69
Figura 24 .....	70
Entrevista con artista Drag .....	70

Figura 25 .....	71
Registro de la dinámica en la segunda fase.....	71
Figura 26 .....	72
Tercera fase de la dinámica.....	72
Figura 27 .....	73
Espacio ambientado.....	73
Figura 28 .....	74
Registro de la dinámica .....	74
Figura 29 .....	76
Correlación de métodos de análisis adaptados a las fases del proceso de diseño, en el estilo de Odyssea. ....	76
Figura 30 .....	78
Mapa de empatía .....	78
Figura 31 .....	80
Esquema sobre el origen del Drag y la deconstrucción de géneros .....	80
Figura 32 .....	82
Esquema sobre la identidad.....	82
Figura 33 .....	85
Información registrada de estudios cualitativos .....	85
Figura 34 .....	86
Esquema conceptual sobre la integración de las prácticas Drag.....	86
Figura 35 .....	87
Triangulación de información primaria y secundaria .....	87
Figura 36 .....	88
Mapa de áreas de oportunidad.....	88

Figura 37 .....	90
Conceptual map of Blending Theory .....	90
Figura 38 .....	92
Hallazgos del Choque de culturas .....	92
Figura 39 .....	94
Cuadro comparativo entre jóvenes y Drags que recién inician.....	94
Figura 40 .....	95
Categorización de la información .....	95
Figura 41 - A.....	97
Diseño y resultados de laboratorio de dinámica - conceptualización .....	97
Figura 41 - B .....	98
Diseño y resultados de laboratorio de dinámica - conceptualización .....	98
Figura 42 .....	98
Triangulación de data - Expertos .....	98
Figura 43 .....	100
Triangulación de data general .....	100
Figura 44 .....	101
The Behavioural Design Space (BPS) aplicado.....	101
Figura 45 .....	103
Comparación de resultados de encuestas .....	103
Figura 46 .....	104
Stickers con QR pegados en distintas locaciones.....	104
Figura 47 .....	105
Prototipado rápido de la web.....	105
Figura 48 .....	106

Estudio de collage del estilo de espacio .....	106
Figura 49 .....	110
Blueprint del servicio .....	110
Figura 50 .....	113
Storyboard del servicio.....	113
Figura 51 .....	116
Definición de las 3 dinámicas .....	116
Figura 52 .....	117
Estructura de actores .....	117
Figura 53 .....	119
Pantallas de la web .....	119
Figura 54 .....	120
Pop up de ayuda .....	120
Figura 55 .....	121
Modelado 3D del espacio de LiberArte .....	121
Figura 56 .....	121
Modelado 3D del espacio renderizado .....	121
Figura 57 .....	122
Recreación de un área del espacio.....	122
Figura 58 .....	123
Áreas del espacio.....	123
Figura 59 .....	124
Representación de la guía del servicio .....	124
Figura 60 .....	126
Espacio 3D estética .....	126

Figura 61 .....	127
Proceso gráfico .....	127
Figura 62 .....	128
Personajes de LiberArte .....	128
Figura 63 .....	130
Mock up de redes sociales.....	130
Figura 64 .....	131
Diseño de posters .....	131
Figura 65 .....	133
Mock up de story en instagram .....	133
Figura 66 .....	135
Modelo de financiamiento.....	135



## CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

### 1.1 Problemática

La investigación se enfoca en las consecuencias de los roles de género establecidos como norma y la discriminación hacia quienes no se ajustan a estos roles. Es fundamental comprender el impacto que estos aspectos tienen en la vida de las personas pues pueden desencadenar una serie de efectos perjudiciales para la salud mental, emocional y física a aquellos que son objeto de esta discriminación.

En el contexto peruano, la construcción del género está conformado por atributos asignados social y culturalmente a hombres y mujeres, se fundamenta en el sexo y, en conjunto con este, origina actitudes, comportamientos y valores anticipados de los individuos. La cultura heterosexual otorga privilegios a expensas de quienes no se identifican en esa categoría. Con base en lo previamente mencionado, se caracteriza lo heteronormativo como un entorno social en el cual ciertas prácticas, identidades y opciones son consideradas como habituales, mientras que otras se perciben como desviaciones de la norma. (Ruiz Bravo, 2018, como se cita en Brizio, 2020, p. 16).

Brizio, A. (2020) destaca que el Perú del periodo de 1990, era un entorno violento y opresivo, por lo que participar en performances drag conllevó una exposición continua al riesgo, la violencia y la represión, pues se enfrenta directamente a la cultura heteronormada y heterosexual que discrimina y limita la expresión en la identidad de género. A pesar de las dificultades del entorno, y como respuesta contestataria hacia la norma, se forjó el movimiento *Drag* desde finales del 2016 principalmente, en Lima, creando una mayor presencia de esta cultura (Céspedes et al., 2011).

Con frecuencia, quienes se involucran en el arte drag no limitan sus identidades de género a una clasificación exclusivamente masculina o femenina, sino que las conciben como expresiones complejas, individuales y entrelazadas de ambas.

Entonces, la investigación busca resaltar: cómo el problema afecta a la salud mental, pues las personas se sienten constantemente juzgadas o menospreciadas por no cumplir con lo que se considera "normal", llevándolas a la exclusión social y al aislamiento, resultando en sentimientos de soledad, alienación y falta de apoyo social.

Se propone elaborar una propuesta inspirada en las prácticas Drag y el psicodrama. Más adelante se llevará a cabo un análisis más detallado sobre los motivos que llevaron a la elección de ambos conceptos. No obstante, se proporcionará una explicación concisa y resumida.

Por un lado, los y las artistas Drag juegan con los roles de género como parte de su performance explorando cada aspecto como la actitud, el maquillaje y la vestimenta. Estas prácticas adjudican un tipo específico de transformismo. Aunque la mayoría lo percibe como una forma de entretenimiento, para el proyecto se toma como un medio para cuestionar las normas de género y desafiar estereotipos de género. Por otro lado, el psicodrama busca aliviar tensiones mediante la teatralidad, colocando al participante en situaciones de reflexión. Ambos conceptos se apoyan entre sí para la creación del proyecto y garantizar un apoyo psicoemocional.

Según lo mencionado, se plantea como problema general de investigación, la exclusión de cualquier expresión y/o identidad que no encaje dentro de lo heteronormado.

## **1.2 Problema Específico**

Se comprende que las consecuencias de la heteronormatividad y sus privilegios desencadena en: la presión para cumplir con roles de género específicos que puede generar estrés,

ansiedad y baja autoestima en aquellos que no se ajustan a estas expectativas, sobre todo en un público joven. El actor Carlos Victoria, en su experiencia menciona que no es fácil expresar una identidad que no vaya de acuerdo con el género asignado. Explica que desde la época de los ochenta dentro de Lima, existe mucha discriminación y violencia verbal, física y emocional. La falta de leyes de protección y los prejuicios generalizados complican la vida diaria y la expresión abierta de la orientación sexual. Las opciones de apoyo y comunidad para las personas LGTBIQ+ eran limitadas, aunque había algunos espacios y grupos clandestinos donde se podían reunir y compartir experiencias. (Calla Cabro, 2022)

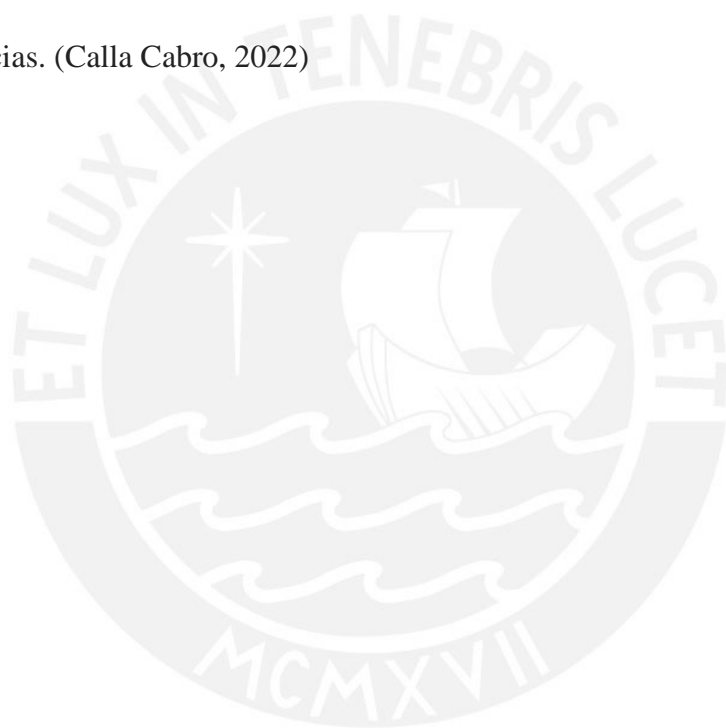


Figura 1

## Primera encuesta virtual para personas LGTBIQ+



Nota. IPSOS. Gráfico porcentual, 2018. Lima, Perú.

Con base en las vivencias de Carlos Victoria, podemos comparar las experiencias de su generación con la presente, resaltando que persiste una visión discriminatoria. Se puede observar en la Figura 1 que casi el 90% de la comunidad LGTBIQ+ ha tenido que lidiar con los efectos de experiencias discriminatorias, sintiéndose excluidos, cargando con sentimientos como la culpa o impotencia, llegando a pensamientos suicidas, menoscabando su calidad de vida.

Según IPSOS (2020), la población LGTBIQ+ se considera como una de las más discriminadas en Lima, Perú. En una primera encuesta dirigida a esta comunidad, más del 50% de la muestra menciona no tener libertad al expresar su identidad de género por miedo a ser discriminados y/o agredidos (Ipsos, 2017).

Relacionado a ello, las personas que reconocen su expresión de género a uno indistinto de lo heteronormado, se sienten víctimas de prejuicios y violencia. Así desarrollan inseguridades que los desmotivan, deprimen, y encuentran dificultades para sostener la identidad con la que se perciben (Reynoso, 2022). Por ello, las prácticas *Drag* sirven como una herramienta para encontrar y reafirmar la identidad y expresiones de género; sin embargo aún existe un desconocimiento de este arte como tal, lo que lleva a la falta de reconocimiento de su discurso artístico, su función como herramienta y símbolo de la libertad de expresión de género (Silvers, s.f.).

Como consecuencia, en Lima Metropolitana, las personas no encuentran fácilmente medios y entornos en donde expresen, reafirmen su identidad y expresión de género; las esferas conservadoras no empatizan ni entienden temas de esta índole y encierran estas expresiones en canales donde se perpetúan sesgos estereotipados.

### **1.3 Pregunta de investigación**

Ante esta situación se propone la siguiente pregunta: ¿Cómo a partir de la creación de un servicio de apoyo psicoemocional recreativo se puede brindar un mejor apoyo emocional a personas con identidades no heteronormadas en Lima Metropolitana?

## CAPÍTULO 2: ANTECEDENTES

### 2.1. Marco Teórico

Dentro del marco teórico, se detallan los conceptos elementales pertinentes al problema.

#### *2.1.1. Identidad y Expresión de Género*

La misión del proyecto es brindar la libertad de construir una identidad de género sin presiones ni prejuicios. Por ello, se inició buscando el significado de la identidad y su desarrollo desde una visión inclusiva, reconociendo que la identidad se elabora individualmente en la interacción con los demás dentro de un concepto subjetivo. La identidad social se caracteriza como la porción del autoconcepto de una persona que emana del reconocimiento de su pertenencia a un grupo social, junto con el significado valorativo y emocional vinculado a esa pertenencia (Tajfel, 1981, p. 255, como se cita en Universidad de Oviedo et al., 2008). De La Torre, 2001, destaca la importancia de que las personas posean la capacidad de construir tanto una identidad individual como colectiva, principalmente debido a la sensación de seguridad y estabilidad que ambas proporcionan (pp. 29 - 36).

En este contexto, el proyecto busca promover un espacio que permita la exploración y expresión auténtica de la identidad de género, reconociendo la interseccionalidad y fomentando la comprensión y aceptación de diversas identidades en el ámbito social. Según la Organización de los Estados Americanos (2022), la identidad de género se define como la experiencia interna e individual del género, que puede diferir del sexo biológico, e incluye expresiones de género como el habla, la vestimenta y los modales. Huacho y Muñoz (2019; como se cita en Mendoza, 2020) vinculan el género al sexo pero no como una relación de causa y efecto; más bien, es una

construcción cultural, delineada por normativas colectivas que especifican cómo cada género debe pensar y actuar. (p. 5)

En términos generales, en la teoría el género se percibe como un espectro en lugar de una dicotomía rígida, evitando binarismos y reconociendo matices entre los dos extremos tradicionales. Además, se hace mención que la realidad de la diversidad de género implica que algunas personas se identifican con ambos géneros o con un género que no encaja en la clasificación binaria. Estas personas son conocidas como genderqueers o intergéneros. (Zeballos, 2015)

Comprender los conceptos que conlleva la identidad y expresión de género es fundamental para generar soluciones que aseguren el bienestar individual, la igualdad de género y la promoción de sociedades inclusivas y diversas. Esto implica respetar y apoyar a las personas en la expresión de su género, libres de estigmatización o discriminación.

### ***2.1.2. Deconstrucción de los géneros***

La investigación busca cuestionar y desarticular las normas preexistentes que regulan el género, permitiendo así una mayor libertad y diversidad en la construcción y expresión de la identidad de género. Este enfoque implica la posibilidad de redefinir y ampliar las categorías de género, desafiando las limitaciones impuestas por las normas sociales establecidas y proporcionando un espacio más inclusivo y emancipador para la autenticidad y la diversidad de las identidades de género.

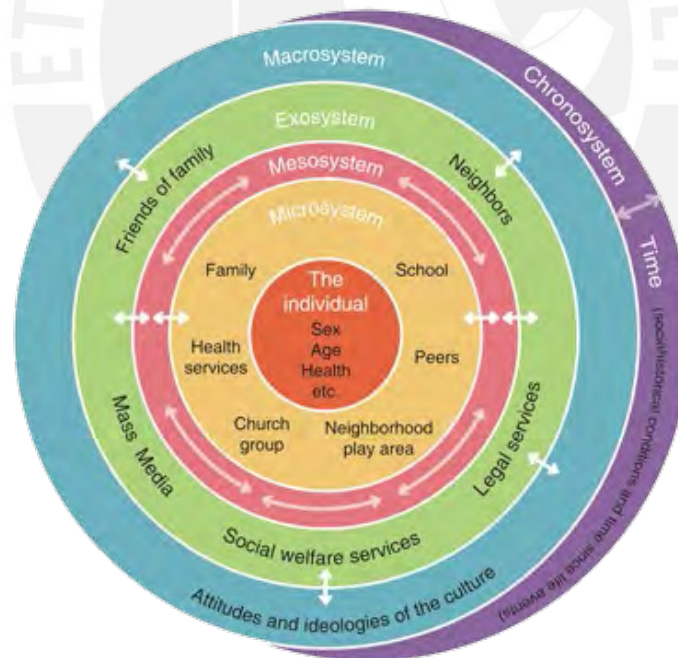
Desde una perspectiva construccionista y feminista, los roles de género desempeñan un papel como reguladores de lo femenino y lo masculino. Esta regulación ha dado lugar a normas y categorías socialmente construidas basadas en nociones heredadas sobre la feminidad y la masculinidad. Funcionan como categorías reguladoras que favorecen la heterosexualidad,

donde el género se convierte en un efecto performativo de actos y gestos que se repiten de manera inconsciente. En este contexto, el género se manifiesta como el resultado de un sistema que distingue, delimita y genera cuerpos sujetos a su control, al mismo tiempo que excluye a aquellos cuerpos y géneros que no logra distinguir, definir y producir de manera constante. El individuo, junto con su identidad de género, se forma en conformidad con normas sociales preexistentes, pero aún posee cierta capacidad de acción dentro de este marco normativo. (Loi, 2017, p. 43).

### 2.1.3. Modelo ecológico explicativo de la violencia

**Figura 2**

#### **Modelo ecológico explicativo de la violencia**



*Nota. Adaptado de Santrock. Bronfenbrenner's bio-ecological model of personal development, 2007 por Santrock.*

El modelo ecológico explicativo de la violencia sirve de base para entender el contexto de violencia que viven las personas con expresiones e identidades de género no heteronormadas de Lima Metropolitana. Por ejemplo, individuos que sufren agresión desde su núcleo familiar y entorno social (microsistema), entorno laboral (mesosistema), en la interacción dentro de la sociedad limeña (exosistema) y la cultura conservadora (macrosistema), en una etapa de formación humana, las cuales se manifiestan durante la adolescencia, sin que este individuo tenga oportunidad de un desarrollo sin prejuicios.

El crecimiento individual se forma a partir de las numerosas interacciones que una persona experimenta con diversos sistemas, que van desde su interior hasta contextos más amplios, influyendo en su desarrollo. (Rodríguez-Espartal, comunicación personal, 2023)

Para mayor entendimiento, a manera de resumen se explica el concepto de cada sistema:

- Individual: Lo inherente a la persona.
- Microsistema: Grupos de contacto directo con la persona.
- Mesosistema: Relación entre los miembros del microsistema.
- Exosistema: Grupos que no tienen una relación directa con la persona.
- Macrosistema: Cultura en la que vive la persona.
- Cronosistema: Momento de la vida en el que está la persona.

Considerando estos sistemas, es posible establecer empatía y comprensión hacia aquellas personas que experimentan discriminación debido a sus identidades y expresiones de género. De este modo, se logra una comprensión más profunda de sus experiencias, identificando sus desafíos, el momento en que surgen y las repercusiones de tales actos. Con esta información como base, se puede enfocar la propuesta de manera más precisa y contar con las herramientas adecuadas para su desarrollo.

#### ***2.1.4. Incongruencia de Género***

En publicaciones recientes de A.D.A.M. (2022), el término clínico: disforia de género, se refiere a la incomodidad o angustia experimentada por individuos cuya identidad de género no coincide con el sexo asignado al nacer o las características físicas asociadas con dicho sexo. Este malestar emocional puede generar sufrimiento significativo, afectando el desempeño en contextos sociales, laborales, académicos y otras esferas de la vida. Además, se menciona que las presiones sociales y familiares, junto con la falta de aceptación, pueden causar ansiedad, depresión y otros problemas de salud mental.

En contraste, la presente investigación propone utilizar el término “incongruencia de género”. Según Preciado (2022), este cambio terminológico refleja una crítica al enfoque patologizante del término "disforia", que históricamente ha sido utilizado en el campo médico para describir un "trastorno" o malestar individual que requiere tratamiento. La incongruencia se enfoca en la desalineación entre la identidad de género de una persona y las expectativas sociales y normativas impuestas por el sistema binario de género, sin cargar con la connotación de un trastorno psicológico. Este término se ajusta mejor a una visión más amplia y política, donde el malestar no es una patología individual, sino una respuesta a un sistema que oprime la diversidad de identidades de género.

La problemática de esta investigación se centra en la incongruencia de género, destacando la falta de apoyo para quienes enfrentan dificultades con el sistema binario impuesto. Esta falta de respaldo puede desencadenar situaciones extremas de sufrimiento emocional. Al reconocer esta realidad, la propuesta busca estar preparada para abordar una variedad de experiencias, brindando un apoyo sensible y adaptado a las necesidades específicas de las y los usuarios.

### **2.1.5. Teorías Queer**

La investigación se apoya en la teoría queer pues aboga por la aceptación y la celebración de la diversidad en todas las formas de expresión de género y orientación sexual, desafiando las normas sociales y promoviendo la igualdad y la libertad para todas las personas, independientemente de su identidad de género u orientación sexual. Quintero, M. & Fonseca, C. (2009) destacan que esta teoría no busca juzgar a los que discriminan, sino demostrar que existe una percepción de la expresión de género equivocada que busca representar roles sociales y discriminar a quienes no los representan .

Deborah Britzman (2002, p.197-228 como se cita en Loi, 2020), propone transgredir para crear conocimientos alternativos, para posibilitar que las identidades consideradas anormales se puedan expresar y discutir. Esto servirá a la presente investigación a tener los mismos lineamientos de la teoría queer creando conocimientos que no sean regulados por los estereotipos e integrando nuevas identidades en el entorno limeño.

### **2.1.6. La Cultura Drag**

Para muchas personas, el performance de la cultura Drag puede ser visto como un pasatiempo o forma de entretenimiento, sin embargo en la investigación se reconoce como un espacio de libertad, para crear e imaginar nuevas identidades y formas de expresarse. Las Drag Queens y Kings desafían las normas sociales impuestas sobre cómo deben comportarse, vestirse o actuar las personas según su género. Usualmente, las posturas acerca de los roles de género son muy poco cuestionadas, por ello las prácticas Drag en lugar de aceptar pasivamente estas normas, las cuestionan, manejando la identidad como un espectro fluido sin reglas rígidas que definan quiénes somos o cómo debemos presentarnos al mundo.

En la historia, el término “*Drag*” surge en el teatro occidental del siglo XIX únicamente para referirse al “cross-dressing” que los artistas usaban como recurso visual para la construcción de personajes ficticios. Consecutivamente, se le dio protagonismo a la temática homosexual, con el cual se acuñaron términos como el de “queen” para referirse a la parte más femenina y empoderada de este medio artístico. Actualmente, se han acuñado términos que especifican más a detalle identidades desde la visión propia de los artistas y su objetivo performático: *Drag King*, *Drag It*, entre otros. (Toquero, 2018, pp 3 - 5)

En este sentido, el arte *Drag* tiene bases políticas referentes al género y sexualidad (Naranjo, 2013). Sin embargo, este carácter no busca afectar a los artistas o al público; si no, acercar a las esferas heterosexuales y heteronormadas a comprender nuevos imaginarios sobre su identidad y expresión de género. Evoca la lucha contra las normas heteronormativas al crear una identidad innovadora que desafía las expectativas sociales. Este mensaje no solo promueve la libertad y la esperanza, sino que también combate la tendencia a asociar lo 'femenino' con la mujer y lo 'masculino' con el hombre.

Loi (2017) menciona que Butler ofrece una perspectiva reveladora: al considerar el origen 'teatral' del *Drag*, este se convierte en un aliado valioso para entender el género como una actuación, una representación que se aleja de ser una realidad fija e inalterable, abogando así por la visión de género como una construcción social (p. 43).

En conclusión, la cultura drag desempeña un papel importante en el proyecto pues crea un apoyo al desarrollo de una identidad de género libre de diversas maneras. También, brinda visibilidad a una amplia gama de identidades de género, incluyendo a personas transgénero, género no conforme y fluido, y muchas otras, lo cual ayuda a combatir la invisibilidad y el

estigma que a menudo rodean a estas identidades, profundizando en nuevas identidades y no solo en el marco superficial.

### ***2.1.7. La Teoría de los Capitales de Bourdieu***

La teoría de capitales de Bourdieu (1998) proporciona una lente útil para analizar cómo el o la artista Drag y la búsqueda de una identidad libre pueden ser moldeados, y a su vez moldear, diferentes formas de capital en la sociedad. Al desafiar las normas culturales y de género, el drag puede convertirse en una expresión poderosa de liberación y autenticidad. El capital simbólico se refiere a la reputación, el respeto y la autoridad que una persona adquiere dentro de ciertos contextos sociales, contribuyendo así a su posición y éxito en la sociedad. Según Villanueva (2017), es el capital más destacado, y la valoración de los demás tipos de capital radica en su capacidad para transformarse en este capital simbólico. En este contexto, Brizio (2020) verifica en su tesis que los jóvenes de estratos medio-altos de Lima que practican el Drag buscan constantemente aumentar su prestigio en su entorno, dándole prioridad al capital simbólico sobre otros tipos de capital. La importancia de adquirir estos capitales, sobretudo el simbólico, permite a través del arte Drag un mayor reconocimiento de la libertad de expresión de género por la comunidad LGTBIQ+, a partir de los sucesos históricos que protagonizaron estos artistas: Marchas por los derechos humanos de la comunidad homosexual (Calla Cabro, 2020).

Se comprueba que los capitales de Bourdieu desempeñan un papel crucial en la construcción del verdadero valor artístico asociado con las prácticas Drag y delinear claramente lo que constituye autenticidad, sacrificio, mensaje y propósito artístico en este contexto. Al reconocer la influencia de los capitales, se destaca la importancia de construir una identidad Drag auténtica e impactante.

La función del arte Drag trasciende los límites del escenario, manifestándose en diferentes aspectos sociales y activistas. Un ejemplo de esto es Leon Silvers, quien aborda el Drag desde una perspectiva activista en Nueva York, resaltando la importancia del propósito activista y la tradición histórica como herramientas de diálogo sobre las expresiones de género y las disidencias sexuales. En un contexto local, el artista drag king Luciano Bueno lleva a cabo talleres de maquillaje Drag King, facilitando una exploración del espectro de género a través de la vestimenta, el cuerpo y la expresión.

La influencia de los capitales de Bourdieu en este proceso resalta la importancia de reconocer y valorar la autenticidad y el propósito artístico en la construcción de identidades inspiradas en las prácticas Drag.

#### ***2.1.8. Teoría del Psicodrama y Teatro Terapia***

El psicodrama y teatro terapia son técnicas que a través de la presente investigación podrían conectar de forma natural con el arte Drag debido a que siguen el mismo patrón de la teatralización. Sin embargo, no se busca tratar a los y las participantes como pacientes sino darles un apoyo psicológico en su reconocimiento de identidad y expresión de género, generando un entorno de liberación y seguridad.

Para contextualizar, la teoría del psicodrama fue creada por el médico-psiquiatra Jacob Levy Moreno y aplica la expresión dramática, el juego teatral, el movimiento del cuerpo, la expresión de lo simbólico y la puesta en escena de lo vivido como herramientas terapéuticas. Se puede resaltar la función sanadora de estas prácticas pues se basan en conceptos de la espontaneidad llegando a la creatividad, y poder vivir con y desde ella, ayudará en la búsqueda de la propia verdad y la posibilidad de un encuentro verdadero con los demás. (Andrés, 2019a)

A la vez, el psicodrama también tiene bases en el Teatro Terapia, donde se puede implementar una variedad de actividades, como juegos de improvisación, role-playing, narración de historias y representaciones teatrales. Estas actividades proporcionan un medio seguro y creativo para explorar y expresar sentimientos, identificar patrones de comportamiento y desarrollar habilidades de comunicación y resolución de problemas. (Poggi, 2020)

### ***2.1.9. Service Design***

El Service Design o Diseño de Servicios se centra en la creación y coordinación de todos los elementos que conforman un servicio, incluyendo productos, comunicaciones, actores involucrados y puntos de contacto, asegurando que todos funcionen en armonía para ofrecer una experiencia excepcional (Gibbons, 2017). Este enfoque va más allá de los conceptos tradicionales de "entidad única" o "productos tangibles", promoviendo experiencias holísticas que permiten a los stakeholders adaptarse a cambios continuos en su entorno, y abordan el desarrollo sostenible impulsado por la innovación (Yang & Sung, 2016).

El enfoque de Service Design en esta tesis permite desarrollar una propuesta que no solo es innovadora, sino también funcional y centrada en las necesidades del usuario. Aplicar los principios de diseño de servicios, garantiza que cada etapa del proyecto está planificada para ofrecer una experiencia holística y coherente. Este enfoque facilita la creación de un entorno seguro y efectivo para jóvenes disidentes de la heteronorma, asegurando que las interacciones, tanto visibles como invisibles, estén alineadas con sus expectativas y necesidades emocionales.

### ***2.1.10. Social Structures as Service Design Materials***

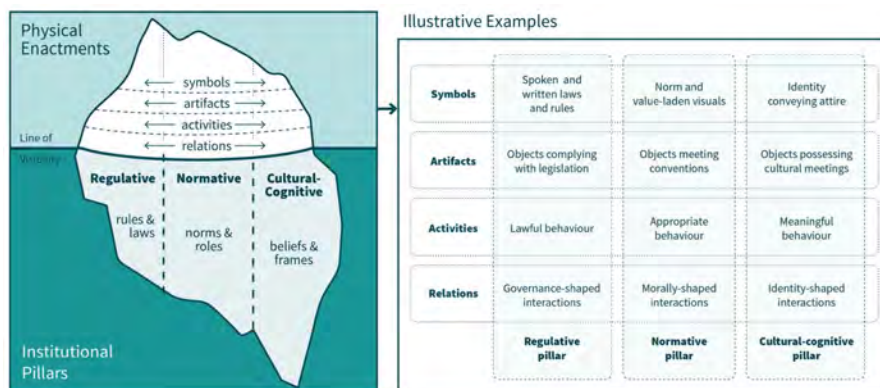
Históricamente, las estructuras sociales como normas, reglas, roles y creencias han representado externalidades en el diseño de servicios. Sin embargo, una visión del servicio

como un proceso de co-creación de valor con múltiples actores, guiado por estructuras sociales institucionalizadas, los pone en primer plano como centrales materiales de diseño de servicios. (Vink & Koskela-Huotari, 2021).

El marco conceptual (Fig. 3) representa las estructuras sociales en forma de un iceberg. La parte visible del iceberg, representa la pequeña parte de las estructuras sociales que se pueden ver y tener en cuenta conscientemente en el contexto de un servicio incluyendo símbolos, artefactos, actividades y relaciones que representan elementos tangibles de estos pilares. La mayoría de las estructuras sociales, que son invisibles y operan de manera subconsciente, se encuentran debajo de la superficie del iceberg. Estas estructuras sumergidas se pueden clasificar según pilares regulatorios, normativos y culturales-cognitivos. Este enfoque, implica aprovechar las relaciones y dinámicas sociales en la creación de servicios para satisfacer las necesidades de las personas, reconociendo que la interacción humana y las redes sociales son fundamentales en el diseño de servicios efectivos. Lo que busca este proyecto a través de éste marco conceptual, es cambiar la base no visible, modificando la visión cultural, esquemas y creencias con las cuales se puedan escalar inclusive a leyes normativas que permitan regularizar la aceptación e integración social utilizando las estructuras sociales preexistentes como elementos para diseñar servicios de manera más efectiva.

Figura 3

### Conceptual framework of social structures as service design materials

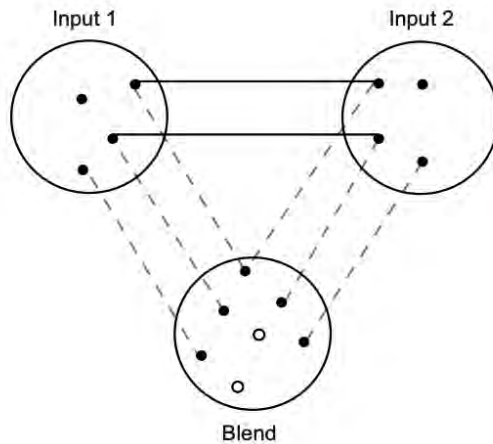


Nota. Por Vink, J. & Koskela-Huotari, K. *Conceptual framework of social structures as service design materials*, 2021 ubicada en International Journal of Design.

#### 2.1.11. Conceptual Blending of Mental Spaces

La teoría de éste modelo permite a través de la presente investigación entender una nueva estructura que une dos espacios mentales representados como la cultura Drag y la sociedad conservadora limeña. Esto genera un espacio emergente constituido por la brecha generacional con un estado mental similar a la cultura Drag pero circunscrita en la cultura limeña.

The conceptual blending of mental spaces busca desarrollar una nueva estructura emergente que no existe por separado en ninguno de los dos espacios de entrada, lo cual implica la modificación de marcos culturales. Bajo la presión de las posibilidades del mundo real y contextual, es capaz de mezclar estructuras de dos espacios mentales en un tercer espacio combinado, creando así un nuevo significado para la comprensión y la acción (Markussen & Gall Krogh, 2008).

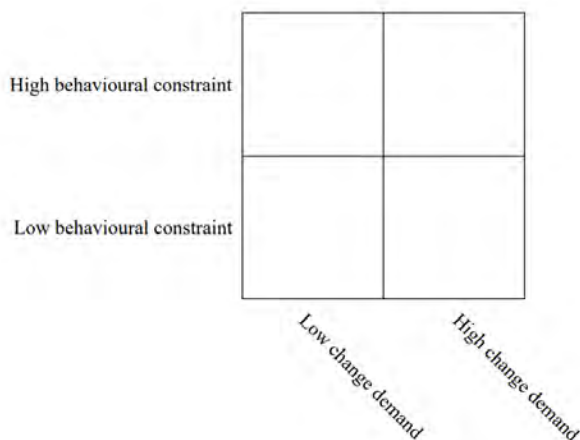
**Figura 4****Conceptual blending as a network of mental spaces**

*Nota.* Por Fauconnier & Turner. *Conceptual blending as a network of mental spaces*, 2008 ubicada en International Journal of Design.

**2.1.12. The Behavioural Design Space (BPS) framework**

La matriz problema/solución de esta estructura (Fig. 5), permite entender que no se pueden dar cambios de comportamiento desde el diseño sin entender el contexto psicológico y social en el que se desarrollan las y los usuarios identificando los desafíos sistémicos y cómo desde estos se pueden generar cambios sutiles en el entorno.

Se centra en identificar y abordar problemas de comportamiento en un entorno organizacional o individual. Conecta aspectos relacionados con la comprensión fundamental del comportamiento y sus cambios, vinculando de esta manera, perspectivas a través de la psicología y el diseño. (Cash, Khadilkar, Jensen, Dusterdich, Mugge, 2020)

**Figura 5****A behavioural problem feature framework relating: Change demand and behavioural constraint**

*Nota.* Por Cash, Khadilkar, Jensen, Dusterdich, Mugge. A behavioural problem feature framework relating: Change demand and behavioural constraint, 2020 ubicada en International Journal of Design.

En la Figura 5, se muestra la interacción entre dos características del problema: demanda de cambio centrada en el comportamiento previsto y restricción conductual centrada en los límites prácticos de la intervención. Para la presente investigación, el marco BPS permite categorizar los problemas en función de su impacto en el desempeño y su origen, identificando los problemas y las consecuencias de la discriminación hacia identidades no heteronormadas en el contexto de la sociedad limeña, desde un alto impacto: exclusión laboral y falta de acceso a servicios de salud mental, hasta de bajo impacto como: actitudes prejuiciosas, desarrollando posteriormente soluciones específicas que se adapten al contexto conservador social de Lima.

### 2.1.13. Análisis de Marco teórico

La elección de estas metodologías responde a la necesidad de abordar de manera integral y contextualizada los desafíos que enfrentan jóvenes disidentes de la heteronorma en el proceso de afirmación de su identidad y expresión de género. Al combinar conceptos de estudios de género, sociología, diseño, teatro y psicología, la investigación busca no solo comprender profundamente las realidades de este público objetivo, sino también ofrecer soluciones innovadoras y personalizadas. La integración de herramientas como la cultura Drag, la teoría del Psicodrama y el Teatro Terapia permite crear un espacio seguro y empático donde los jóvenes puedan explorar y reafirmar su identidad, mientras que la aplicación del "Service Design" y los marcos de diseño como "Social Structures as Service Design Materials" y "The Behavioural Design Space (BPS)" asegura que la propuesta no solo sea creativa, sino también estructurada y efectiva en su implementación.

**Figura 6**

#### Esquema del Marco teórico



*Nota.* Elaboración propia.

La base del marco teórico para entender el contexto social y cultural de la presente investigación se centra en los siguientes conceptos: Identidad y expresión de género, Deconstrucción de géneros y los Capitales de Bourdieu (que ayudan a entender la importancia de un o una artista drag). La primera capa consta de estos fundamentos esenciales provenientes de los estudios de género y la sociología para comprender el proyecto, el público objetivo y el desarrollo.

En la segunda capa del marco teórico, se integran metodologías clave que han sido fundamentales para organizar la investigación y desarrollar la propuesta. "Social Structures as Service Design Materials" permite utilizar elementos sociales como materiales de diseño, mientras que "The Behavioural Design Space (BPS)" ayuda a mapear comportamientos específicos para crear experiencias alineadas con las necesidades del público. La perspectiva del "Service Design" aporta una visión holística, asegurando coherencia en cada interacción del servicio. Finalmente, "Conceptual Blending of Mental Spaces" ofrece una herramienta para combinar conceptos y experiencias, creando propuestas significativas que resuenen con los usuarios.

En la tercera capa, se encuentran los conceptos que respaldan la metodología frontstage, es decir, las herramientas utilizadas a lo largo de la investigación para proponer soluciones dirigidas al público objetivo. Estos incluyen: la cultura Drag y la teoría del Psicodrama y Teatro Terapia desde la disciplina artística del teatro y la psicología; y la Teoría Queer desde los estudios de género. Todos estos conceptos contribuyen a una posible solución para los dolores de los usuarios.

Finalmente, en la cuarta capa, se aborda la importancia del proyecto a través de la categoría "Usuarixs", donde se explica por qué es crucial llevar a cabo esta investigación y cuáles son las

consecuencias actuales que no se reconocen plenamente, como: La incongruencia de género y el Modelo ecológico explicativo de la violencia, lo cuales vienen de la disciplina de la psicología y estudios de género.

## 2.2. Estado del arte

Se hizo un análisis de los servicios en el mercado que apoyen un desarrollo de identidad de género seguro, inspirados en la cultura *Drag*. Se inició comprendiendo propuestas en el extranjero con aspectos similares que se desea llegar con el proyecto y luego se fue centrando en lo local.

### 2.2.1. *Drag Pedagogy*

#### Figura 7

#### Foto de Drag Pedagogy



*Nota.* Por Paolo Quadrini y Lil Miss Hot Mess. Experiencia pedagógica, 2021 ubicada en Drag Queen Story Hour. San Francisco, Estados Unidos.

*Drag Queen Story Hour* (DQSH) es una propuesta en donde artistas Drag Queens cuentan historias a niños pequeños, usando disfraces y actitudes divertidas. Este proyecto se comenzó a implementar en ciudades con menor índice de desigualdad de Estados Unidos, y a pesar que muchos padres y madres estuvieron de acuerdo con las dinámicas, también hubo personas en desacuerdo que arremetieron contra los y las artistas drag por dirigirse a un público tan joven. Analizando este proyecto dentro del contexto local, generar propuestas que se dirijan a un público dentro de la etapa de niñez o pubertad, que dependan de sus progenitores o tutores, puede crear un conflicto en el mensaje y aumentar la brecha de desigualdad.

### 2.2.2. *We're here* (reality show)

#### Figura 8

#### Escena del reality show 'We're here'



*Nota.* Por Greg Endries. Escena del episodio “Kona Hawaii”, 2020 ubicada en el show *We Are Here* en la plataforma HBO. Estados Unidos.

'We're here' es un reality show de la plataforma norteamericana HBO, en donde inspiran a otras personas a salir de su zona de confort, desde la práctica del arte *Drag*. Buscan a las personas queer de cada lugar, y atraen a gente heteronormada que tuvo poco o nulo contacto con la comunidad LGTBQ+ y los integran a las actividades del show. Esta propuesta deja de lado los requisitos para ser un artista drag, y recoge experiencias dolorosas de las y los

participantes, mostrando su vulnerabilidad, y con el apoyo de los artistas fortalecer su autoestima, teniendo un sentimiento de comunidad dentro de un contexto en donde no son considerados o consideradas. El reality show ha sido un éxito a pesar de haberse desarrollado en ciudades hostiles, poco colaborativas y muy conservadoras.

### **2.2.3. Drag Therapy**

Leon Silvers, creador de 'Drag Therapy' utiliza un enfoque ecléctico que combina la terapia psicodinámica orientada al conocimiento, los sistemas familiares internos, la terapia somática, la terapia del trauma y los enfoques basados en la atención plena.

En *Drag Therapy* se trabaja una psicoterapia interactiva que permite a los participantes, independientemente de su género y orientación sexual, identificar, explorar y encarnar diferentes partes o generar "*Drags*" de sí mismos a través del vestuario, la narración de historias, actuación, personificación, juego y más. Las terapias de medios mixtos utilizan elementos de muchas terapias de artes visuales y expresivas diferentes. *Drag Therapy* utiliza terapia de arte, terapia de caja de arena, terapia de drama, terapia de baile, movimiento y musicoterapia. También puede participar vistiéndose y usando un maniquí para representar o expresar partes de uno mismo si decide no vestirse. Entendiendo que las posibilidades de las prácticas *Drags* para crear y encarnar son infinitas: pueden ser personajes reales o imaginarios, animales, superhéroes, villanos, expresiones o versiones de ti mismo, *Drag kings* o *queens*, y cualquier creación de cosplay. (Drag Therapy, s. f.)

Los talleres se dividen en tres partes: calentamiento grupal, *The Drag Experience* y compartir. Para la presente investigación es importante tener de referencia la etapa: *The Drag Experience*, la cual tiene muchas variaciones, en donde usualmente los participantes eligen las piezas que mejor representan el *Drag* que les gustaría explorar, crear y/o encarnar, luego

participan en una experiencia grupal. Cada experiencia incluye preguntas que ayudan a cada participante a comprender y encarnar mejor su personalidad *Drag*. Pueden compartir con el grupo su personaje *Drag*, relacionarse con otros miembros del grupo, obtener retroalimentación del grupo, crear una Escultura *Drag* (formar una escultura humana que cuenta una historia usando otros participantes), narración experiencial, *Playback Drag* (un participante cuenta su historia y otros participantes la representan).

Este taller brinda a los participantes la oportunidad de crecimiento y cambio tanto interpersonal como intrapersonal. Los participantes no solo descubren, exploran y encarnan por completo partes de sí mismos a las que normalmente no acceden, sino que también obtienen el beneficio del apoyo, la retroalimentación, el aliento y la validación de los otros miembros del grupo. Esto puede ayudar a aliviar la vergüenza, la ansiedad, la ansiedad social, la soledad y el miedo mientras mejora la autoestima y la creatividad.

#### **2.2.4. *It Get's Better - Perú***

Organización que busca brindar apoyo a los jóvenes LGTBIQ+ en sus países de origen, interactuando con ellos tanto de forma presencial como remota, y conectarlos con proveedores de servicios para dar asistencia en temas de sexualidad y género.

La asociación sin fines de lucro comunitarios locales que puedan brindar apoyo a través de charlas para instituciones, universidades o empresas creando conciencia social de una manera informativa mediante sesiones gratuitas, terapias psicológicas con la finalidad de apoyar a personas con problemas de salud emocional. Las propuestas de la organización generan bases de forma educativa, creando más inclusión desde instituciones educativas hasta empresas que desean capacitar a su personal. Dentro de las charlas se reconoce que, muchos jóvenes se sienten excluidos al comprender su expresión de género pues la

representación principal es la binaria cisgénero. A pesar de que las charlas incluyen momentos de dudas y reflexión, se observa que el público no se integra plenamente, dando la impresión de que la experiencia es más individualizada. En este contexto, cabe destacar que desde el punto de vista de la autora se considera que el trabajo grupal posee un mayor potencial para fomentar la participación activa y el intercambio de ideas, generando así un ambiente más enriquecedor y colaborativo.

### **2.2.5. *No Tengo Miedo***

El colectivo No Tengo Miedo reúne a activistas, artistas e investigadores de la comunidad LGTBIQ+ con el propósito de impulsar cambios políticos a través de expresiones artísticas, métodos pedagógicos, teatro y la elaboración de recursos educativos para facilitar la transformación social. Nació en Lima, a inicios del 2014, conformado por activistas transfeministas. Actualmente, no se encuentra activo.

Uno de los autores de No Tengo Miedo, Cocchella (comunicación personal, 2022) comenta que nace como una iniciativa de sensibilización en el contexto del proyecto de “Unión Civil” de Carlos Bruce. Al inicio el proyecto de unión civil apelaba a personas gays y lesbianas de cierto poder adquisitivo y se dejaba de lado la importancia de leyes u ordenanzas que protegen la integridad como seres humanos, como una ley de crímenes de odio, regularización del trabajo sexual, políticas públicas contra la violencia LGTBIQ+ fóbica, entre otras.

A partir de ello, se desarrolló una investigación situada en la ciudad de Lima que se llamó “Estado de Violencia” que se nutrió de las historias de violencia narradas por personas LGTBIQ+ en internet, así como un trabajo de campo en el distrito de Ate con trabajadoras sexuales trans. Esta investigación recolectó un total de 300 casos. Asimismo, una obra de teatro llamada “Desde afuera”, y, finalmente, un trabajo de incidencia política con ciertos

congresistas aliados, Defensoría del Pueblo, MIMP, entre otras. La siguiente gestión política se dedicó a un borrado sistemático de todo lo trabajado, es por ello que actualmente ya no está activo.

Desde la experiencia que menciona el autor, se visibiliza la poca importancia que otorga el estado peruano a temas referentes a la desigualdad de género, y que algunos partidos políticos involucrados, garanticen su apoyo, durante su gestión, para poder generar proyectos de esta índole que sin embargo suelen ser discontinuados al término de su mandato.

### **2.3. Análisis del estado del arte**

Diversos servicios, materiales y organizaciones han sido adaptados a contextos culturales y sociales específicos, pero esto puede generar resistencia al aplicarlos en el entorno local. A nivel internacional, iniciativas como Drag Pedagogy y We're Here abordan las necesidades de grupos específicos. Sin embargo, Drag Pedagogy puede enfrentar controversias al interactuar con familias, debido a las diferentes perspectivas generacionales y contextos diversos. We're Here, en cambio, ofrece una solución rápida para un grupo específico y luego busca integrarse en la vida social del individuo. Aunque esta propuesta se adapta bien al contexto al priorizar ciertos aspectos, ha recibido críticas por no proporcionar un apoyo psicológico a largo plazo, a pesar de que las actividades se desarrollan en entornos seguros. Sin embargo, se destaca que en las propuestas, las prácticas Drag han sido incorporadas en el ámbito socio-cultural como una forma de apoyo, no solo proporcionando 'performances' libres, sino también desempeñando un papel empático con el público. El caso de la propuesta de Drag Therapy demuestra su éxito en el acompañamiento emocional, y esta tesis evaluará métodos artísticos inspirados en las prácticas Drag con resultados efectivos, como se detallará en los capítulos posteriores.

A nivel local, especialmente para los jóvenes, acceder a un sistema de salud emocional eficiente es complicado. Las opciones gratuitas del estado no son adecuadas para personas que no son parte de la heteronormatividad, lo que subraya la necesidad de ofrecer apoyo que considere sus experiencias y desafíos específicos. La propuesta de It Gets Better ofrece apoyo gratuito con especialistas en identidades de género no conformes, pero el tipo de enfoque telefónico e individual puede limitar la integración y la comunicación fluida para los jóvenes. Además, no se ha visto una integración adecuada que aplique técnicas Drag en el ámbito de la salud psicoemocional. Aunque existen propuestas como las de TAE Perú, que han establecido precedentes sobre cómo integrar el arte en terapias, su enfoque se centra en la educación y, al ser una escuela privada, puede no ser accesible para el público general.

En contraste, la presente investigación busca crear una experiencia de mejora psicoemocional específicamente dirigida a personas disidentes de la heteronormatividad.

#### **2.4. Brecha de Innovación**

Las personas que perpetúan violencia contra individuos LGTBQ+ a menudo desconocen la magnitud de su agresión y sus implicaciones, debido a la generalización del odio y prejuicio hacia esta comunidad. En un 38.1% de las historias analizadas, se observa un discurso recurrente de rechazo y aversión hacia identidades y prácticas que se apartan de la norma cisheteronormativa, así como la inculcación del desprecio hacia gays, lesbianas, bisexuales, pansexuales y trans (Machuca et al., 2014).

Este panorama resalta una brecha crítica en el apoyo disponible: la falta de metodologías adecuadas que promuevan la salud psicoemocional de los jóvenes en sus entornos sociales.

Las propuestas actuales a menudo no integran enfoques efectivos que aborden las necesidades específicas de un público joven, compuesto por personas no binarias, queer, de género fluido o que sientan incongruencia de género. Pocas iniciativas logran crear espacios seguros donde estos jóvenes puedan compartir sus experiencias con personas que enfrentan o han enfrentado situaciones similares.

Para abordar esta brecha, es fundamental desarrollar y reconocer metodologías que no solo brinden apoyo psicológico eficaz, sino que también ofrezcan entornos de apoyo emocional. Crear espacios seguros donde los jóvenes puedan interactuar con otros que comparten sus experiencias es crucial para fomentar un sentido de pertenencia y validación. Estos espacios deben ser diseñados para facilitar el desarrollo de una identidad de género positiva y proporcionar herramientas efectivas para el manejo de desafíos emocionales.

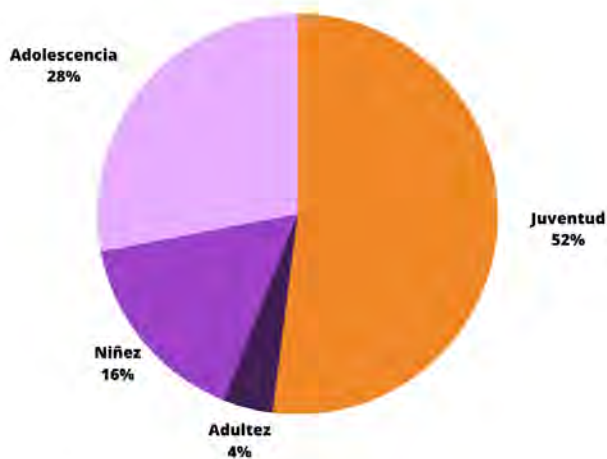
El presente estudio identifica una oportunidad significativa para diferenciarse de las propuestas existentes al integrar metodologías de diseño con metodologías de sociología y prácticas artísticas: como las prácticas Drag y la psicoterapia, en la promoción de la salud psicoemocional de jóvenes disidentes de la heteronorma. Pues a diferencia de otras iniciativas que solo son expositivas o dialogantes sobre la práctica Drag, esta propuesta permite que las personas participen activamente en el proceso de reconocimiento de su identidad tomando los principios de las prácticas Drag, lo cual se fortalece con la psicoterapia creando un entorno seguro y el reconocimiento de experiencias compartidas. De este modo, se ofrece un apoyo más completo y adaptado a las necesidades únicas del público objetivo.

## 2.5. Público Objetivo

**Figura 9**

### Resultados de encuesta sobre Identidad de género

¿En qué edad sientes que tu identidad de género se desarrolló de una mejor manera?



*Nota.* Elaboración propia

La problemática se enfoca en el segmento de edades de jóvenes de 18 a 27 años, debido a que es en este rango etario donde se encuentra mayor libertad en el tema de género, al superarse la etapa escolar, segmento durante el cual, se censura aspectos del desarrollo de la identidad y expresión.

La encuesta fue compartida en redes sociales el 7 de mayo del 2022, dirigido para residentes de Lima metropolitana, con un resultado de 30 respuestas. En las respuestas de la encuesta mencionada la mayoría marca que en la etapa de juventud es la etapa en la que sienten que su identidad de género se desarrolló o se desarrolla de mejor manera.

La característica principal de este público es que tienen inquietudes porque sienten que no encajan en los parámetros o lineamientos que la sociedad impone frente a la definición de género. Estas personas pueden tener un entendimiento básico o avanzado sobre los conceptos de identidad

de género, sin embargo no llegan más allá con su propio desarrollo. El primer momento puede referirse a alguna incomodidad hacia el rol de su género asignado por las normas sociales, y luego tratan de encajar en distintos ámbitos sociales, sin embargo este proceso de ‘encajar’ llega a ser estresante y depresivo para algunos usuarios y usuarias pues buscan aceptación en donde en muchos casos solo se percibe rechazo.

**Figura 10**

### **Moodboard de sentimientos con personajes ficticios**



*Nota.* Elaboración propia

## **2.6. Hipótesis**

Se plantea brindar una experiencia dentro de un espacio que les dé confianza y seguridad al reafirmar o descubrir más facetas de su género. Esta propuesta de diseño ofrece un espacio cerrado sin prejuicios ni limitaciones para jóvenes, a través de la teatralización y psicodrama a cargo de artistas y psicoterapeutas. Cabe resaltar, que el objetivo de las actividades no es tener una

preparación para llegar a ser un o una artista Drag, sino inspirarse de la cultura Drag contemplando sus etapas de desarrollo en la fase del ‘transformismo’ y romper con los estereotipos de género.

La propuesta contempla lo siguiente:

‘LiberArte’ es un servicio de apoyo grupal inspirado en las prácticas *Drag*, para jóvenes de 18 a 27 años en Lima Metropolitana. A través de una plataforma virtual, conectar personas interesadas y/o que necesitan reafirmar su identidad de género, generando una interacción presencial junto a psicoterapeutas, quienes mediante actividades recreativas basadas en el psicodrama y la teatralización generarán amparo en momentos en donde no hayan tenido la libertad y seguridad de reafirmar su identidad de género.

## **2.7. Objetivos**

### **2.7.1. Objetivo General**

Crear un servicio integral de apoyo psicoemocional destinado a jóvenes para que puedan reconocer su identidad de género, brindándoles un entorno seguro donde puedan expresar su identidad de manera libre y mejorar su bienestar emocional y calidad de vida.

### **2.7.2. Objetivos Específicos**

La propuesta de diseño debe disminuir el estrés psicológico y dolor emocional en jóvenes a través de la celebración y aceptación de su identidad mediante de expresiones artísticas, para ellos es necesario lo siguiente:

1. Diseñar y desarrollar una plataforma virtual que conecte a las personas interesadas en las actividades y temas dentro de ellas.
2. Identificar actividades inspiradas en la cultura *Drag* que permitan reconocer la identidad y expresión de género.

3. Diseñar un espacio apto para la implementación de las actividades tomando en cuenta los sentimientos y el proceso que se dará.
  - 3.1 Determinar las texturas, materiales y diseños específicos de los muebles con el propósito de generar un entorno atractivo, acogedor y seguro que promueva la permanencia y comodidad del usuario dentro del espacio.
  - 3.2 Generar una guía con pautas específicas del desarrollo de las actividades dentro del espacio para los moderadores y personas que practiquen *Drag*.



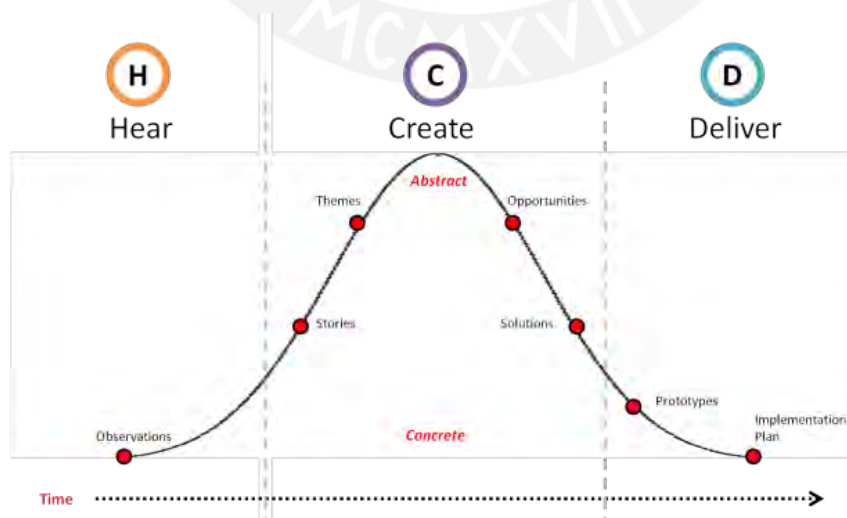
### CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

La estrategia pensada es bajo una concepción cultural y social. Es crucial comprender las costumbres, percepciones y necesidades de las y los jóvenes en el contexto limeño. Esto permite proponer soluciones que sean deseables para las y los usuarios y, a la vez, sean verdaderamente efectivas y sostenibles a largo plazo.

En el desarrollo de la propuesta, se sostuvo una mirada centrada en las necesidades del público objetivo, e inclusiva con respecto a las identidades y expresiones de género. El proceso constó de tres fases: Escuchar, Crear y Entregar (...). Por ejemplo, en la fase inicial de Escucha, se realizaron entrevistas individuales y grupales para recopilar información valiosa. En la etapa de Creación, se llevaron a cabo sesiones colaborativas, se compartieron historias inspiradoras y se utilizaron juegos de rol para aprender. Finalmente, en la fase de Entregar, se crearon prototipos, se realizaron pruebas piloto, se diseñaron estrategias de financiamiento y se establecieron indicadores de éxito.

**Figura 11**

#### **Etapas del DCH: 'Hear, Create, Deliver'**



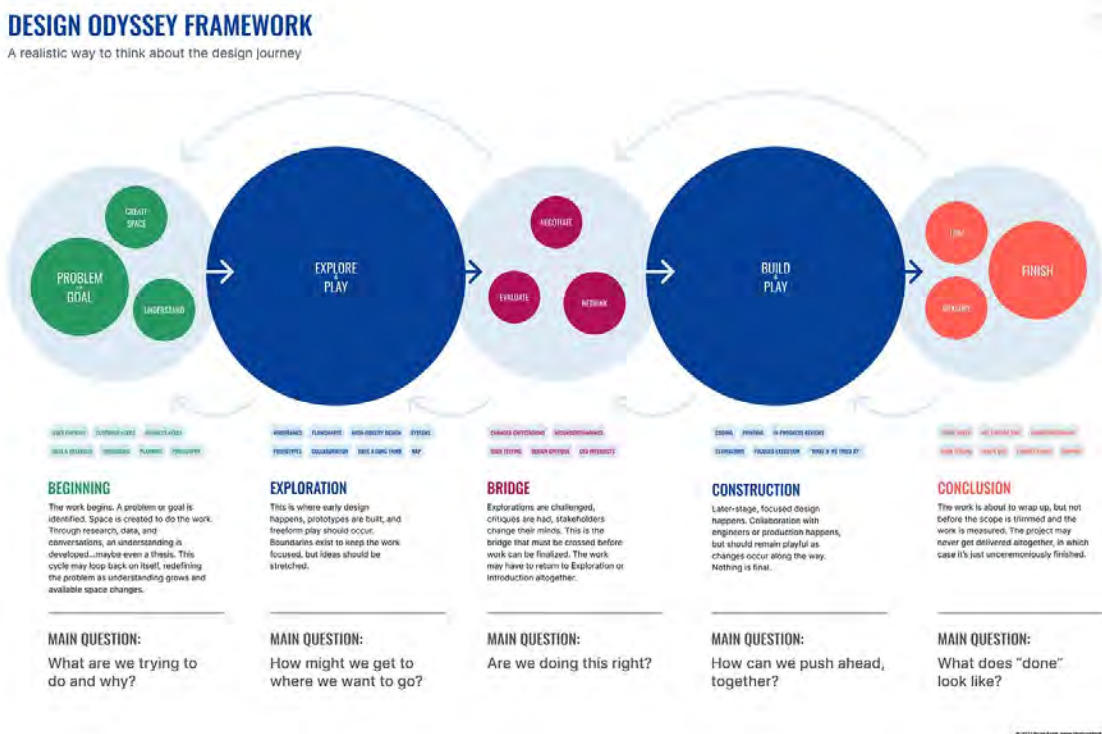
*Nota.* Por IDEO. Etapas del Diseño Centrado en el Humano, 2017 ubicada en Design Kit.

Ford (2022), explica que la realidad del Diseño es como ‘La Odisea’. Comienza un proyecto con un objetivo en mente, explora un poco, se desvía o se interrumpe una y otra vez, los requisitos cambian a lo largo del camino, conoce gente nueva y aprende cosas nuevas, y termina de nuevo donde estaba.

En la Figura 12, se muestra una nueva propuesta para reflejar la forma en que realmente funciona el diseño, tanto en un sentido realista como aspiracional.

**Figura 12**

## Design Odyssey Framework



*Nota.* Por Ryan Ford. Etapas de *Design Odyssey Framework*, 2022 ubicada en Medium.

Los componentes y actividades influyentes de la etapa ‘El Comienzo’ incluyen la empatía del usuario, el conocimiento de las necesidades del cliente y/o las necesidades comerciales, la recopilación de datos e investigaciones y la planificación general. En la segunda etapa es posible

que haya un camino establecido, sin embargo, nuevas investigaciones pueden dar más visiones al proyecto. En la siguiente etapa, 'El Puente', se reconoce que hay barreras en el camino como: la evaluación del proyecto hasta el momento (a través de la crítica de diseño o comentarios de las partes interesadas), negociación de expectativas razonables y/o nuevos requisitos, y replanteamiento de aspectos del proyecto. 'Construcción', la cuarta etapa, es el momento en el que se tiene una idea bastante clara de lo que se necesita para alcanzar el objetivo final. El único problema es que aún no se ha construido, y aquí es donde la colaboración es clave. Por último, la etapa de 'Conclusión' menciona que la línea de meta podría no ser el final, y tal vez no debería serlo.

En el proceso de terminar, puede que no se conozca aún el verdadero impacto del trabajo, por lo que se puede tomar un tiempo para medirlo, es posible que se deba recortar o volver a Construcción. (Ford, 2022)

El Design Odyssey Framework permite una exploración continua y profunda del problema, debido a que el proyecto trata con temas de identidad de género y experiencias emocionales profundas, este enfoque permite ajustar y refinar las propuestas conforme se vaya entendiendo mejor las necesidades y vivencias del público objetivo.

Además, al tratar con un público joven y con temas emergentes como la cultura Drag y la incongruencia de género, el Design Odyssey permite ser adaptable y receptivo a nuevas ideas y descubrimientos. La oportunidad de iterar y reflexionar en cada etapa del proceso de diseño es fundamental para crear soluciones que realmente resuenen con los usuarios.

Este enfoque permite no solo probar nuevas ideas en un entorno seguro, sino también hacer ajustes basados en retroalimentación real, lo que puede llevar a resultados más efectivos y significativos.

Al no imponer un camino rígido, ayuda a converger diferentes disciplinas como el diseño de servicios, la psicoterapia y la cultura Drag, pues permite integrar estas metodologías de manera fluida y ajustarlas según sea necesario.

Por último, dado que este marco pone un fuerte énfasis en la reflexión y el aprendizaje continuo, brinda un espacio para conectar con las necesidades emocionales y sociales del público objetivo, lo que es crucial para un proyecto que busca apoyar la salud psicoemocional de personas jóvenes disidentes de la heteronorma.

### 3.1. Estudios Inductivos

Se inició con información secundaria de forma cualitativa, proveniente de la tesis de Martha Loi y artículos de Judith Butler acerca del *Drag* desde un plano psicológico y el desafío que enfrenta en una sociedad heteronormada. A la vez, está la investigación de Alejandra Brizio sobre jóvenes en Lima, Perú que se dedican al *Drag* de manera profesional y como pasatiempo. Además, de revisar blogs y reportajes de artistas *Drags* en el Perú. En paralelo, se reunieron datos de artículos, ensayos de psicología, investigaciones institucionales, incluyendo bases de datos como The International Journal of Design. Estas fuentes ofrecieron datos acerca de los desafíos fundamentales que la población joven afronta al indagar en su identidad o expresión de género, y también sobre la forma de abordar, mediante el diseño, cuestiones vinculadas a la desigualdad social.

Como método de búsqueda de información complementaria, se asistió a 1 actividad de la cultura *Drag*, un taller virtual sobre ‘Maquillaje *Drag King*’ y se realizó una observación en un show en ‘The *Drag Factor*’ (Ver Fig. 13), las cuales contextualizan la situación de cómo es ser un artista *Drag* en Lima Metropolitana, asimismo, se asistió a una charla de la organización de ‘It

Get's Better Perú' la cual cuestionaba la poca información que se brinda a parejas jóvenes que no sean heterosexuales. Luego, como información primaria, se pudo realizar 3 entrevistas con *Drags*.

**Figura 13**

### Registro de observación en The Drag Factor



*Nota.* Elaboración propia

Se analizó de forma cuantitativa información proveniente de las siguientes entidades: IPSOS, INEI y No Tengo Miedo. Estos datos proporcionaron cifras que permitieron contextualizar y comprender la magnitud de la situación tanto en jóvenes como en artistas Drags a nivel nacional y global.

Además, se llevó a cabo una encuesta con el propósito de comprender la percepción de diferentes grupos etarios sobre la cultura Drag, los sentimientos asociados al reconocimiento de la identidad de género en diversos círculos sociales, y la experiencia de los usuarios durante estas

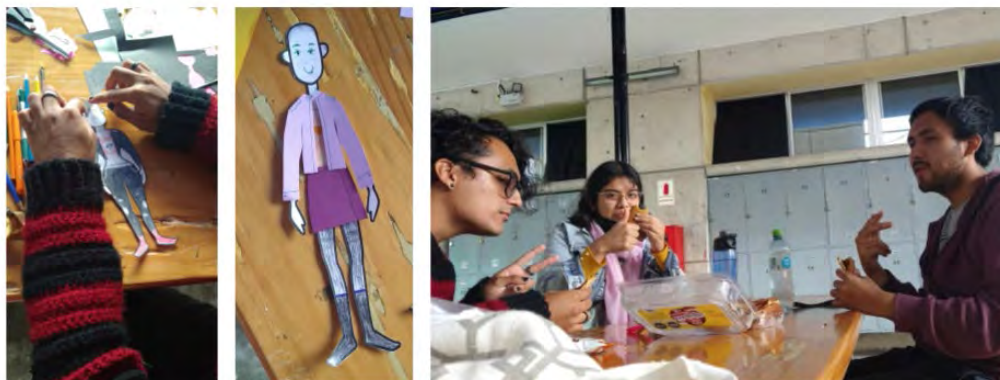
etapas. Además, se utilizaron investigaciones de De La Torre (2001) como un primer acercamiento para comprender el proceso de construcción de identidad en jóvenes.

Para continuar con la indagación, se llevó a cabo 1 entrevista grupal presencial, con 3 jóvenes de 20 a 23 años, en la facultad de arte y diseño, para entender su visión hacia el *Drag* y qué herramientas del *Drag* usarían en su búsqueda de identidad de género. Como herramienta de registro, se usó el celular como grabador de audio y un libro de apuntes.

En este estudio se realizó una dinámica permitiendo a los participantes personalizar personajes de papel representando algunas características que les gustaría tener por un día. La Figura 14, muestra una recopilación de fotografías durante la entrevista.

En el estudio, los participantes demostraron que tenían un conocimiento elemental sobre el arte drag y se sentían cómodos al externalizar en sus personajes de papel exteriorizando sus emociones y expresándolas de manera más sencilla, lo que le permitió a la investigadora indagar en el mundo interno de la persona y su posición sobre su identidad de género. Algunas herramientas del drag que más usarían son el cambio de vestimenta, maquillaje, pelucas y la actuación, reconociendo que se atreverían a hacerlo siempre y cuando estén dentro de un lugar seguro y sin prejuicios, descartando sus propias casas como opción, por los comentarios que podrían recibir de sus familiares.

Entonces, gracias a los enfoques tanto cuantitativos como cualitativos utilizados previamente, se logró definir el problema central de la investigación: la discriminación hacia identidades que no se ajustan a la norma heteronormativa.

**Figura 14****Documentación visual durante el focus group presencial**

*Nota.* Elaboración propia

Al comprender el problema general, se llevaron a cabo entrevistas virtuales con 6 jóvenes de entre 20 y 24 años que residían en Lima Metropolitana con sus familias. El propósito fue indagar sobre su interés o experiencias relacionadas con la determinación de su identidad de género.

Estas entrevistas fueron semi estructuradas, utilizando cuestionarios guía adaptados para jóvenes y para Drags, lo que permitió una flexibilidad para que la interacción se desarrollara como una conversación natural. Su duración varió entre 25 y 50 minutos, y la investigadora asumió el rol de moderadora en todas las sesiones. Se obtuvo el consentimiento de los entrevistados para grabar las reuniones, con el fin de realizar un análisis posterior, y se tomaron notas de las respuestas más relevantes. Vale mencionar que las entrevistas fueron el método predominante utilizado durante la investigación, ya que resultaron altamente efectivas para recopilar información entre los jóvenes.

Los estudios inductivos reflejan las etapas de Comienzo y Exploración en el framework de 'La Odisea'. El Comienzo, se caracteriza por ser una etapa de crear primeros contactos con los usuarios además de la recopilación de datos e investigaciones, y en la etapa de Exploración es

donde se inició con primeras hipótesis y se pensó en soluciones a corto plazo. De esa manera, explorar cuáles eran los requerimientos y límites del proyecto.

Ambas etapas se dieron durante los estudios inductivos, definiendo así la problemática específica, dando paso a una fase de validación de ideas previas en el Puente. Este paso es crucial para asegurar que se esté listo para avanzar hacia la etapa de Construcción.

### **3.2 Estudios de Conceptualización**

El desarrollo de esta etapa, se dedicó a analizar alternativas potenciales para abordar las necesidades y dolores del público objetivo. Se llevaron a cabo entrevistas tanto grupales como individuales con usuarios y usuarias para definir el concepto y la tipología. Además, se complementa este proceso con una revisión constante de documentos, como artículos y revistas digitales.

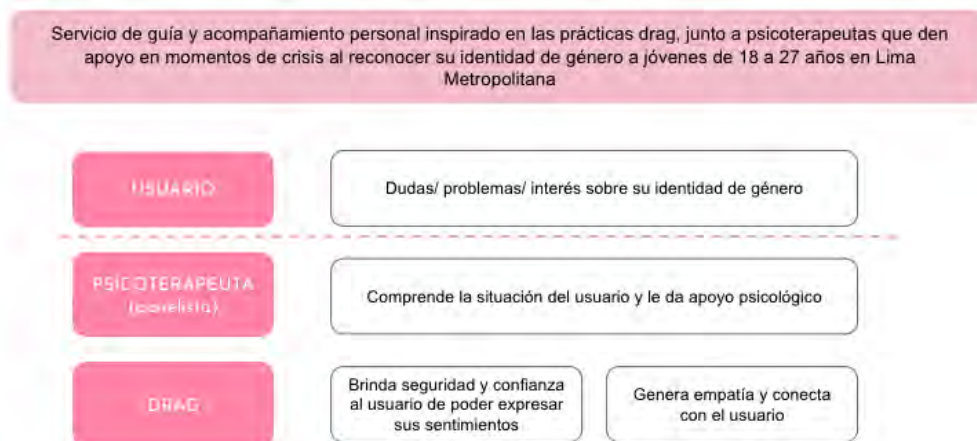
Se complementa además con entrevistas grupales e individuales a psicólogos y psicoterapeutas. Estos estudios forman parte de la etapa del Puente entre la Exploración y la Construcción en la metodología del Diseño como 'La Odisea', donde se destaca la continua evaluación de los estudios secundarios y primarios para replantear los aspectos del proyecto.

Se inició, con un focus group presencial de 7 personas para ahondar acerca de cómo era para ellos reconocer su identidad de género, qué espacios permiten un desarrollo libre y seguro, y qué límites y/ o necesidades existen. El estudio se desarrolló como una conversación entre la investigadora y los participantes, donde la investigadora actuó como moderadora. Durante esta interacción, se registraron todos los comentarios de los participantes para analizarlos posteriormente.

A partir de la información recopilada por el presente trabajo de investigación sobre las similitudes en las experiencias de artistas Drag y jóvenes dentro de Lima, acerca de su desarrollo de identidad y expresión de género, como también, qué grupos fueron de apoyo y cuáles generaron una mala experiencia, se pudo definir la tipología y concepto. Se llevó a cabo una serie de entrevistas con un grupo compuesto por 4 psicólogos y psicólogas pertenecientes a la organización 'PsicoPRIDE', con el propósito de validar la información y obtener sugerencias desde la perspectiva de expertos en el campo. Durante la entrevista, se empleó un esquema de la propuesta (Figura 15) para describir y evidenciar las distintas etapas de la experiencia en el espacio, detallando los roles de cada uno de los integrantes involucrados. En el caso del usuario, este expresaría sus dudas, problemas y/ o intereses sobre su identidad de género. La o el psicoterapeuta cumpliría un rol de panelista, tomando el control de las sesiones, pero también utilizando su conocimiento para apoyar de forma psicológica al participante. Por último, la o el artista Drag se presenta como conector permitiendo que el público se integre entendiendo la experiencia desde la perspectiva del desarrollo de identidad de otra persona. En la Figura 16, se puede ver la entrevista en curso.

Figura 15

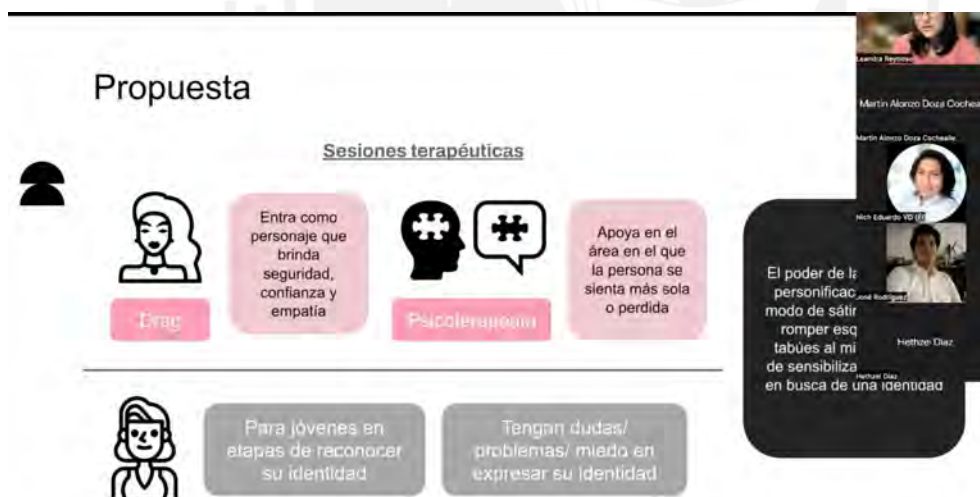
## Esquema de la propuesta



Nota. Elaboración propia

Figura 16

## Diálogo virtual con 4 psicólogos



Nota. Elaboración propia

El equipo de PsicoPRIDE, comentó que sería interesante integrar la teoría del psicodrama, pues compartía características de las prácticas drag como la teatralidad y el manejo de roles. Además recomendaron que la o el artista drag pertenezca a las dinámicas cumpliendo un rol de acompañamiento, más no realizar performance drag durante las sesiones, pues algunas de las o los

participantes puede encontrarse en una situación delicada, por ello también contemplaron la opción que la participación de las o los artistas drag dependa del perfil de las y los participantes en cada sesión.

Partiendo de la retroalimentación recibida en esa entrevista, se organizaron tres entrevistas individuales vía Zoom con Drags. Se concedió un diálogo flexible para explorar más temas a fondo, dividido en tres etapas. En esta ocasión, no se consideraron como usuarios de la propuesta, sino como expertos en el tema.

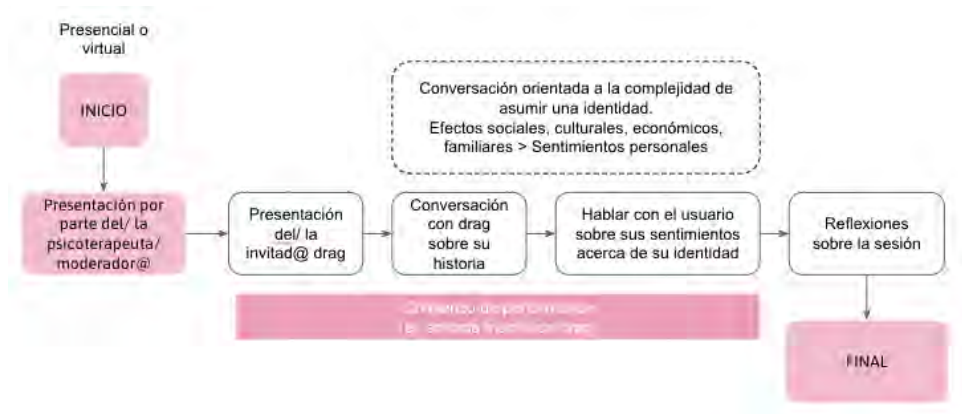
En la etapa inicial, se pidió a las y los artistas que pudieran describir cuáles eran sus sentimientos al descubrir su identidad de género. Esto se hizo para validar las emociones previas y las experiencias que habían tenido en distintos entornos. Vale decir solo un artista *Drag* había sido parte de los estudios inductivos anteriores, por ello que nuevamente para contextualizar y validar los sentimientos, se realizó esta fase con las demás.

En la segunda etapa, se introdujo el concepto clave de las prácticas Drag como terapia psicológica y se presentaron las etapas generales de cada participante utilizando un journey visual, representado en la Figura 17. Se brindó espacio para escuchar las sugerencias de los participantes con el fin de mejorar la experiencia a través del arte Drag.

En la tercera etapa, se concluyó agradeciendo por el conocimiento y apoyo, además se recolectó su información para sostener la confianza y puedan participar en próximos estudios.

Figura 17

## Journey de la propuesta



*Nota.* Elaboración propia

Durante la entrevista virtual, que duró alrededor de 40 minutos, se registró la información brindada y se archivó la reunión virtual. La investigadora actuó como moderadora durante la sesión.

Para profundizar en las dinámicas de la propuesta se realizaron nuevas entrevistas con usuarios, en el cual se les guió por etapas de la propuesta como conceptualización del aspecto técnico funcional, de manera individual informándoles cómo se darían estas dinámicas, los espacios y personas consideradas para ello, recopilando sugerencias y nueva información. Las y los artistas drag estuvieron de acuerdo con el flujo de las sesiones y el rol de acompañamiento dando apoyo emocional durante la sesión.

A partir de este nuevo enfoque, se creó un ‘laboratorio de dinámica’ de manera presencial, dentro del aula 206 del pabellón Y en la especialidad de diseño industrial de la PUCP, en la Figura 18 se puede ver el estudio en curso, en donde se puso a prueba las actividades planeadas de la propuesta con 7 participantes, tomando en cuenta la retroalimentación compilada previamente, como: las técnicas del psicodrama que recomendaron las y los psicólogos de psicoPRIDE para que

el desarrollo de las sesiones genere un sentimiento colaborativo. Los sentimientos expresados, como insights, sobre su desarrollo de identidad desde el público objetivo y las recomendaciones para un acompañamiento fluido desde las y los artistas Drags. Este primer estudio fue semiestructurado y tuvo una duración de 1 hora aproximadamente basado en los principios del psicodrama como: su función sanadora manejando conceptos de espontaneidad llegando a la creatividad, apoyo grupal como agente terapéutico, y la catarsis. Como se ve en el marco teórico, el psicodrama puede conducir a una mayor comprensión y resolución de conflictos internos. La técnica se utiliza en pacientes psiquiátricos, pero pudo fácilmente ser adaptada a la propuesta y obtener conclusiones y reflexiones que permitieron afinar la dinámica.

### **Figura 18**

#### **Registro fotográfico durante dinámicas presenciales**



*Nota.* Elaboración propia

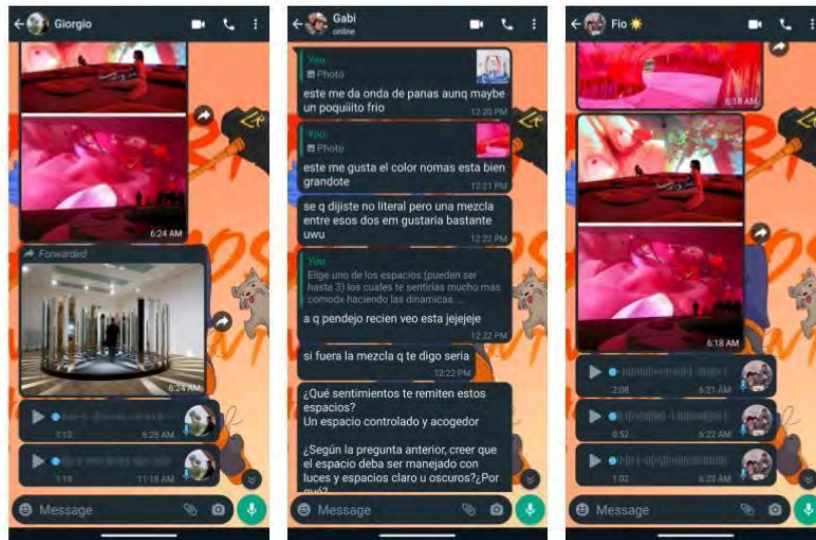
Los resultados de esta primera dinámica fueron positivos y se logró crear un ambiente de comunidad sin miedos ni prejuicios, las técnicas del psicodrama ayudaron a que la dinámica sea

recreativa y que las y los participantes puedan expresar y entender cada experiencia. En esta primera dinámica no hubo un filtro de participantes, congregando público en general sin problemas de identidad de género lo cual no aportó resultados específicos.

Con base en el estudio de laboratorio, se desarrolló un post estudio sobre el diseño del ambiente físico y la identidad visual que seguiría la propuesta. De los 7 participantes de la dinámica anterior, se seleccionaron 4, quienes tendrían conocimiento del contexto de las actividades que se trabajaron. Se seleccionaron 2 personas más del público externo, las cuales no participaron en el laboratorio previo. El estudio se desarrolló virtualmente vía *Whatsapp*, se les envió un grupo de 6 imágenes con varias texturas, en diferentes contextos, con el objetivo de reconocer cuales generaban sentimientos que desearían tener en las dinámicas, o (en el caso de los participantes externos) qué lugar y qué materiales les generaba mayor confort durante conversaciones acerca de su identidad de género. En la Figura 19, se puede observar capturas de pantalla de las conversaciones de los participantes.

Figura 19

## Registro de conversaciones con participantes



*Nota.* Elaboración propia

En conclusión, fue necesario establecer un filtro para dirigir la propuesta al público objetivo. Para el diseño del entorno, se eligieron imágenes que representen espacios cálidos y cómodos, centrados en aspectos como:

- **Amplitud y Distribución:** El espacio se vea suficientemente amplio para permitir la libre circulación sin sentirse abrumado.
- **Iluminación Adecuada:** La iluminación es cálida, evitando luces demasiado intensas o sombras pronunciadas.
- **Mobiliario Ergonómico:** Los muebles son cómodos y ergonómicos.
- **Texturas Agradables:** Los materiales utilizados, ya sean en muebles, cortinas o alfombras, son suaves al tacto y agradables a la vista.

- Personalización: La posibilidad de personalizar el espacio según las preferencias individuales contribuye a que las personas se sientan más cómodas. Elementos personales, fotografías o decoración elegida por el ocupante pueden hacer que el espacio sea más acogedor.

Estas características transmiten un sentimiento de espontaneidad, liberación y tranquilidad necesarias al momento de expresar las experiencias de los participantes.

Mediante una entrevista grupal y 2 individuales se inició la estructuración del prototipo de una interfaz digital que permita difundir la propuesta y a su vez el registro de nuevos participantes. La entrevista grupal virtual con 3 usuarios se llevó a cabo de manera semi estructurada, enfocada en una conversación que buscaba validar y co-diseñar los aspectos estético-emocionales. Esto permitió reflejar las preferencias formales y estéticas en la plataforma digital. La dinámica consistió en que la moderadora iba mostrando la estética trabajada de la página web y los participantes manifestaban la sensación que les causaba, de esta manera, se brindó un prototipo rápido de la página web para validar su entendimiento.

### **3.3 Estudios de Validación**

Mediante las validaciones se replanteó la propuesta y sus requisitos. Se ponía a prueba con los usuarios y usuarias junto a agentes expertos en el tema, y así paso a paso encontrar las características indicadas para el proyecto y el público. Se priorizó el método de entrevistas con expertos y usuarios, complementado con pruebas de usabilidad realizadas de forma presencial. Para comenzar, se validó la manera de cómo generar interés en el usuario para sumarse a las dinámicas de la propuesta, de manera física y digital.

Se diseñaron, siguiendo la estética de la propuesta, historias de instagram y stickers (Ver Fig. 20), los cuales brindan información acerca de las dinámicas y contienen insertado un link o código QR, el cual redirige a una encuesta.

**Figura 20**

### Historias de Instagram y Sticker diseñados



*Nota.* Elaboración propia

Los resultados de la encuesta publicada en los stickers apoya a la validación sobre el atractivo que origina la propuesta en el público objetivo, además de medir cuántas entradas produjeron las historias de instagram y stickers, que fueron pegados en distintos lugares de la universidad. Asimismo, cuantificar mediante sus respuestas en qué tipo de dinámicas estarían interesados e interesadas. En la Figura 21, se puede apreciar la estructura que se siguió para la encuesta de carácter informativo, pues se informa sobre la propuesta así como también recolecta data del público objetivo, con el objetivo de controlar la selección del público según el tipo de tema que se dará en las dinámicas y crear un contexto previo acerca de la propuesta. En la primera etapa es un resumen de las sesiones y su propósito, además de recolectar información básica del participante. Luego en la segunda etapa, busca entender el contexto del que viene la o el

participante para definir en qué tipo de sesión podría adecuarse mejor. La tercera etapa menciona la dinámica seleccionada según la data previa. Finalmente, la cuarta etapa advierte que es un evento privado y toda la información de otros participantes es confidencial.

**Figura 21**

### Esquema de encuesta informativa



*Nota.* Elaboración propia

Además, al evaluar el factor de viabilidad al implementar el proyecto, se realizaron entrevistas individuales vía Zoom con 3 expertos en performance artística, un psicoterapeuta y una psicóloga. En la Figura 22 se muestra una captura de pantalla de una de estas entrevistas en curso.

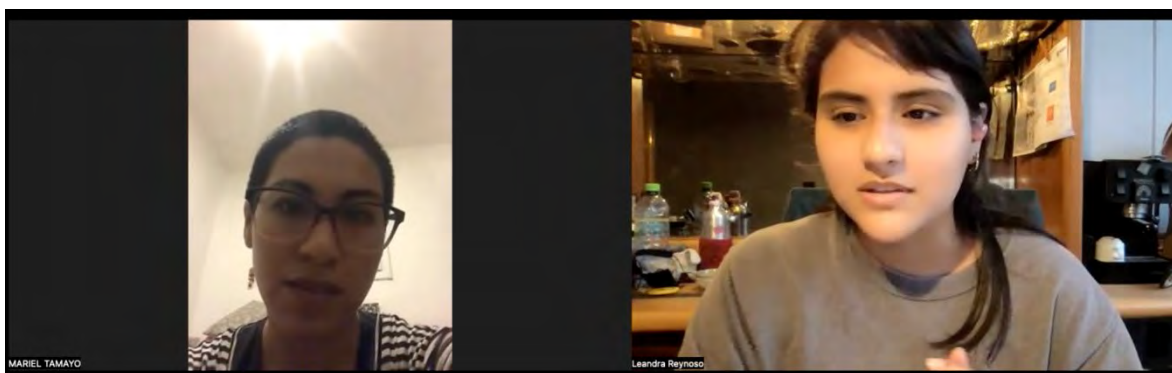
De manera concisa, se explicará el aporte de cada experto y experta:

- Artistas performáticos: Evaluaron las dinámicas previas y recomendaron no extender la duración prevista de las dinámicas de prueba, ya que los participantes pueden perder interés.
- Psicoterapeuta: Se concuerda que las dinámicas pueden manejar un apoyo psicoemocional al público objetivo, además, sugiere que se creen más dinámicas pre determinadas con un público segmentado, dependiendo de su experiencia previa y dolores.

- Psicóloga especialista en género: Valida que la propuesta cumple su objetivo y resalta contemplar casos en donde usuarios o usuarias estén en riesgo. Recomienda tomar medidas éticas y marcar límites dentro del servicio para conocimiento del público.

**Figura 22**

### **Entrevista virtual con experto performativo**



*Nota.* Elaboración propia

Las entrevistas permitieron validar las dinámicas y diseño del espacio propuesto. Las reuniones tuvieron una duración de 45 minutos y se les mostró videos y fotos del laboratorio de dinámicas realizadas anteriormente, a la vez, como apoyo se compartió el diseño de la experiencia y las estructuras de cada actividad. (Ver Fig. 23).

Figura 23

## Estructura y fotos del laboratorio de dinámicas



Nota. Elaboración propia

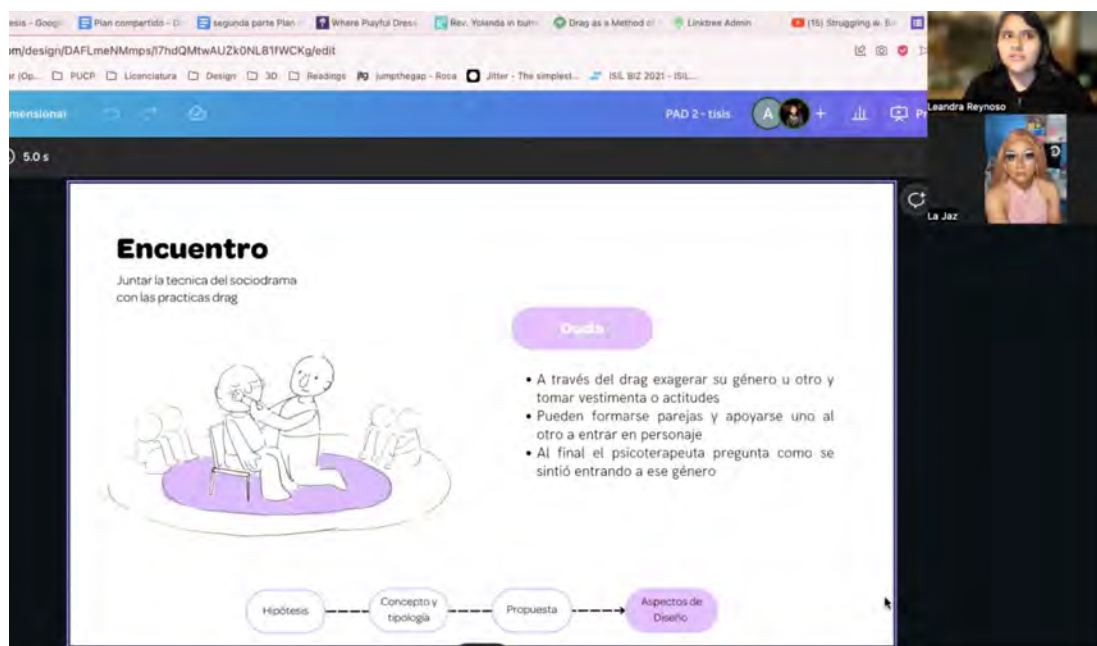
Para continuar, en la siguiente etapa se buscó validar la estética de la propuesta con un grupo de 2 profesores de diseño gráfico de la PUCP. Como herramienta de apoyo se utilizó los diseños de los stickers y así evaluar si el personaje e identidad de la propuesta concuerda con una estética neutral. La entrevista a expertos se llevó a cabo durante 30 minutos de manera presencial, quienes resaltaron la importancia de una gráfica divertida pero simple, sin el uso de muchos detalles.

Debido al análisis de la información previa, se generó el rediseño de las dinámicas llevadas de la mano con artistas *Drag*, por ello se realizó una nueva entrevista acerca del rediseño con 2 *Drags* y validar el flujo de las actividades junto a la integración de los participantes. Este estudio se dividió en 3 etapas, en modalidad presencial y virtual.

La primera etapa, se basó en mostrar la nueva propuesta de experiencia y así, recibir sugerencias o comentarios de parte de los artistas *Drag*. Esta entrevista se dio de forma virtual y duró 30 min individualmente (Ver Fig. 24). Se compartió cada actividad y flujo modificado.

**Figura 24**

### Entrevista con artista Drag



*Nota.* Elaboración propia

En la segunda etapa, se buscó validar las actividades propuestas, esta vez incorporando la participación del artista *Drag* junto a los asistentes. Este evento se efectuó presencialmente en el aula Y 205 en la especialidad de diseño industrial, con una duración de 1 hora y contó con la participación de 6 usuarios del público objetivo y 1 artista *Drag*. La estructura del estudio, comprendió 3 fases, se inició con una introducción al tema, a través del método de *storytelling*, y se mencionó el objetivo del estudio.

Luego, en la segunda fase se realizó la dinámica junto con la artista *Drag*, cabe mencionar que fue la misma que estuvo en la primera etapa de la entrevista, por lo cual había un cierto nivel

de confianza y conocimiento previo. En esta fase, era necesario para los participantes encontrar un referente de maquillaje, no necesariamente de *Drag*, para ponerse en parejas y maquillarse uno al otro. (Ver Fig. 25) Se brindó maquillaje, además de haber solicitado a los participantes llevar el suyo si en caso tuvieran, y algunos aperitivos.

**Figura 25**

### **Registro de la dinámica en la segunda fase**



*Nota.* Elaboración propia

La finalidad era validar la dinámica, sus actividades de la mano con la artista *Drag* perdiendo el miedo de adoptar nuevas identidades y la categorización previa de los participantes midiendo la fluidez con la que se llevaba a cabo.

Por último, en la tercera fase se dió la reflexión de los participantes y *Drag* usando la técnica del psicodrama, de esa forma evaluar si las dinámicas cumplen con el mensaje de la propuesta. (Ver Fig. 26). Debido a los tiempos, se tuvo que trasladar el estudio a la planta baja de la especialidad.

**Figura 26****Tercera fase de la dinámica**

*Nota.* Elaboración propia

En adición, como etapa final del estudio con la artista *Drag*, de forma individual se generó una discusión sobre su participación presencial y las actividades en general, recopilando conclusiones y sugerencias. Se dio minutos luego de terminada la tercera fase con los participantes. Posteriormente, se llevaron a cabo 4 entrevistas individuales para validar la funcionalidad de la plataforma web y su estética. Cabe destacar que 2 de los participantes habían sido parte de la dinámica anterior y los otros entendían el contexto de la propuesta pero no habían participado. Se dieron vía zoom y se brindó un prototipo en Figma, mencionándoles sólo la tarea principal que debían ejecutar.

En el último estudio de validación, se dedicó a precisar las especificaciones del ámbito técnico funcional y asegurar una ejecución efectiva en el espacio designado.

Se desarrolló la dinámica de nuevo, se manera presencial en el auditorio de la facultad de Arte y Diseño, esta vez validando el diseño del ambiente.

Como material que complementa la ambientación, se usó utilería como biombos, telas de colores, un taburete, además del maquillaje, en la Figura 27 se observa la forma en que fueron colocados los materiales.

**Figura 27**

### **Espacio ambientado**



*Nota.* Elaboración propia

Después de arreglar el espacio, se procedió con la actividad. Participaron 9 usuarios, es necesario mencionar que a pesar de haber sido un mayor número de participantes, 4 de ellos habían participado previamente, además en esta ocasión no pudo participar la artista *Drag* anterior pero sí se contó con el acompañamiento de una persona que práctica *Drag* y tiene conocimiento del proyecto. (Ver Fig. 28)

**Figura 28****Registro de la dinámica**

*Nota.* Elaboración propia

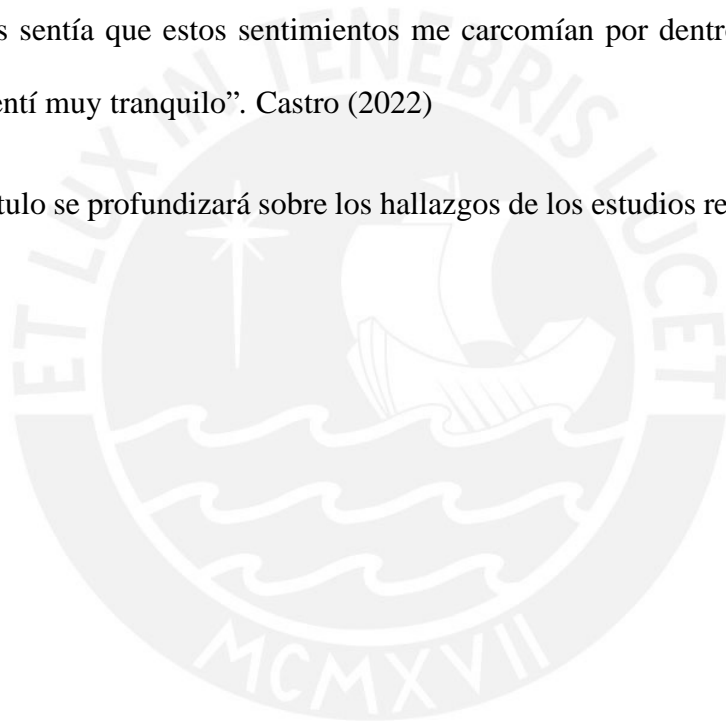
El estudio siguió patrones similares a los encuentros anteriores: fue semi-organizado y se realizó en 45 minutos. Se grabó el audio de la sesión, con el acuerdo de los participantes, para luego recurrir a los datos brindados y hayan podido pasar por alto, también se registró visualmente el entorno.

Poder realizar esta dinámica cara a cara con el público objetivo segmentado dentro de un entorno adecuado, fue esencial para validar las interacciones y características del proyecto. A través de experiencias en tiempo real, es posible obtener comentarios más comprensibles y significativos. A continuación, estos fueron una comentarios que se dieron al finalizar la dinámica:

“Yo creo que tu psicodrama me ayudó. Siento que pude reafirmar mi identidad en un ambiente más seguro (...) y estar en un ambiente relajado junto a amigxs, me ayudaba a sentirme tranquilx. Parecía que no importaba los problemas que teníamos sino quienes somos al final”. Neyra (2022)

“Por primera vez pude hablar de mis sentimientos, y se sintió muy lindo y liberador en verdad. Pues sentía que estos sentimientos me carcomían por dentro y cuando los pude hablar me sentí muy tranquilo”. Castro (2022)

En el siguiente capítulo se profundizará sobre los hallazgos de los estudios realizados durante este capítulo.

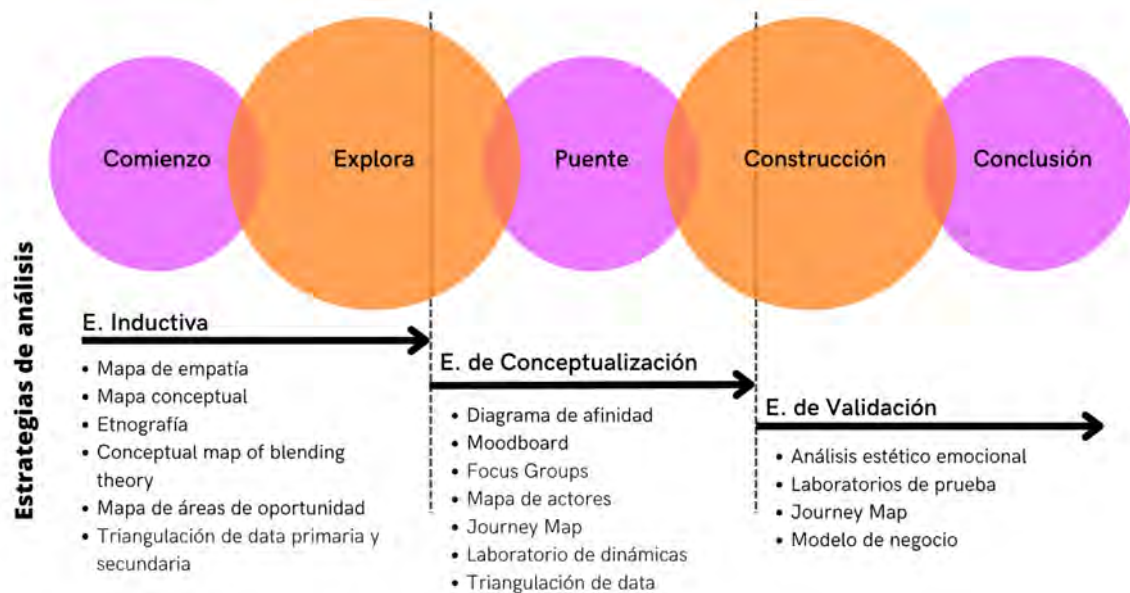


## CAPÍTULO 4: HALLAZGOS Y ENFOQUE DE ANÁLISIS

Dentro de este capítulo se desarrolla cada método que se ha utilizado en cada periodo del proyecto. Las dinámicas más usadas para validación de la propuesta fueron los laboratorios de prueba, pues se pudo evaluar el journey del servicio, comprender más a detalle la segmentación de las y los participantes y las opiniones de las personas expertas en los temas tenían mayor argumento. Los mapas mentales y conceptuales ayudaron a visibilizar cada área involucrada dentro del proyecto, así encontrando puntos de conexión desde investigaciones teóricas hasta con grupos de actores contemplados en las vidas de los usuarios y las usuarias.

**Figura 29**

**Correlación de métodos de análisis adaptados a las fases del proceso de diseño, en el estilo de Odyssea.**



*Nota.* Elaboración propia

#### 4.1. Etapa Inductiva

Se ideó un enfoque de análisis centrado en comprender los entornos del reto general y sus involucrados, para examinar la información recolectada de los estudios realizados en la fase inductiva.

Se inició analizando y categorizando la información secundaria recogida de entrevistas a artistas *Drags*, pues al no tener conocimiento de ese contexto artístico era necesario entender de distintas percepciones. A partir de ello, se pudo generar entrevistas semi estructuradas con 3 *Drags* validando y revisando la información previa. Los descubrimientos obtenidos de las entrevistas, tanto primarias como secundarias, se organizaron en un Mapa de Empatía presentado en la Figura 30. Destaca elementos cruciales para comprender a fondo al usuario, incluyendo sus pensamientos, acciones, emociones, percepciones y necesidades. En la sección de los dolores, se encontraban muchos sentimientos de miedo hacia la sociedad, por la discriminación y falta de inclusión, por ello nace la necesidad del respeto. Cabe resaltar que dentro del estudio, ningún artista Drag se dedica meramente a ello, usualmente tenían 2 trabajos o aún seguían estudiando una carrera técnica o universitaria.

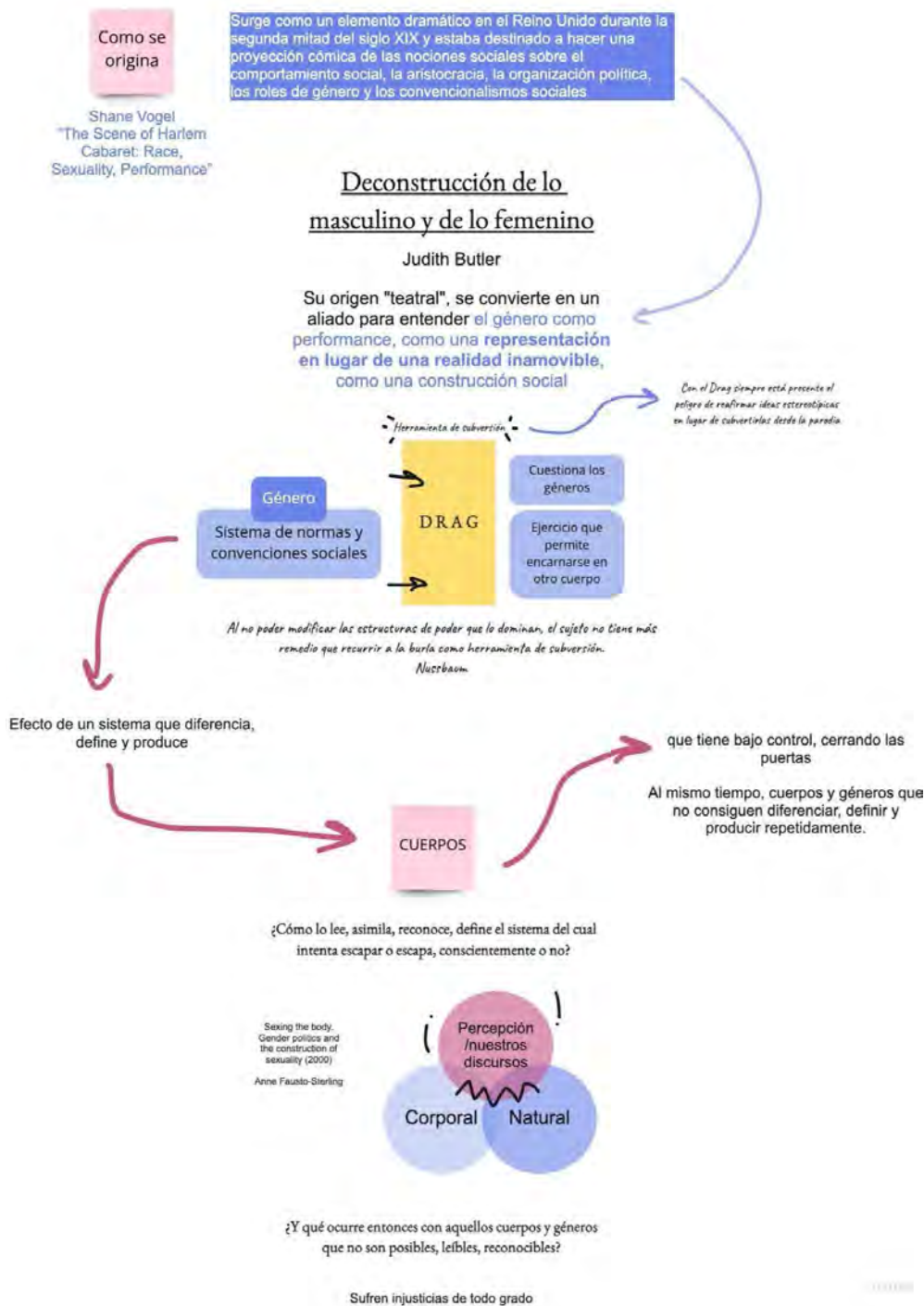


establecidos en lo cotidiano, reconoce otro tipo de cuerpos, expresiones e identidades. En la tesis de Brizio se menciona que jóvenes que practican este arte sufren injusticias de todo grado y en diferentes espacios, evidenciando la poca aceptación que se les da. Finalizando, resalta la tesis de Martha Loi quien analiza sus experiencias en talleres Drag y menciona que este arte también llega a ser una herramienta para defensa y rebeldía, conectando a los conceptos ya mencionados por Butler.



Figura 31

Esquema sobre el origen del Drag y la deconstrucción de géneros



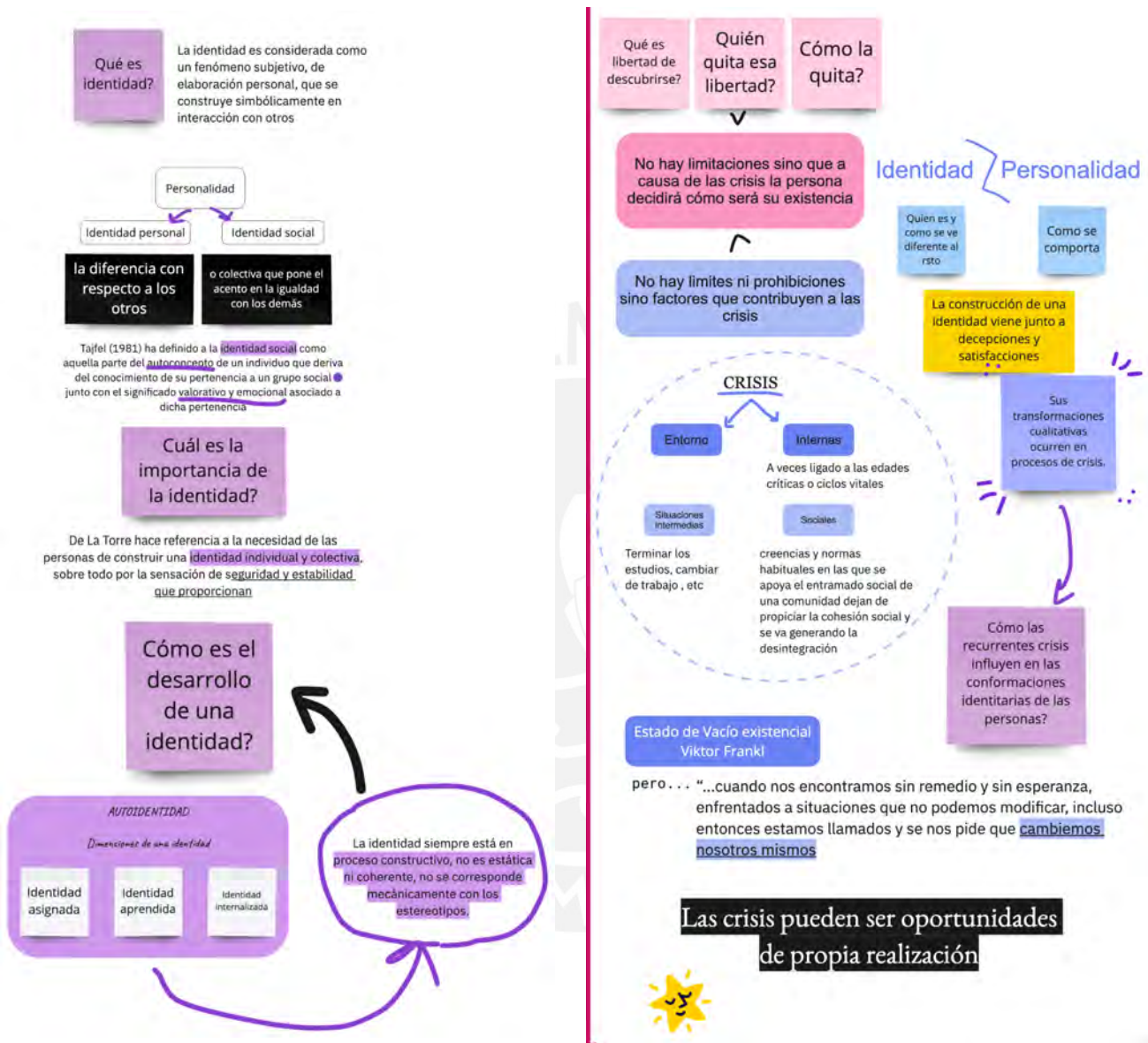
Nota. Elaboración propia

Lo que se concluye del esquema previo es que, el origen teatral de la cultura Drag ayuda a entender que los roles de género son cuestionables. Sin embargo, al cuestionarlos también se crean nuevas identidades y expresiones, fuera de lo normado, generando disconformidad en personas heteronormadas. Como se menciona en el marco teórico, este arte no busca afectar a las personas que lo practiquen o al público, más bien desea integrar a las esferas cis-hetero y así contemplar nuevos imaginarios sobre sus propias y identidades y expresiones de género. Butler (1990) cuestiona la idea binaria de hombre y mujer, proponiendo que estas categorías son construcciones sociales que pueden ser desafiadas y desmanteladas mediante prácticas subversivas. Esto está en línea con los movimientos queer y trans que buscan romper con estas normativas de género establecidas.

Se desarrolló un mayor entendimiento al vínculo entre el arte del *Drag* y el dinamismo de la identidad de género. Tomando en cuenta la importancia del proceso de construir una identidad, se hizo un análisis considerando los datos recolectados, observar en la Figura 32.

Figura 32

Esquema sobre la identidad



Nota. Elaboración propia

La información del esquema, se fue definiendo desde la identidad en términos filosóficos hasta entender la integración del género y expresión. Se inició cuestionando la importancia de la identidad a lo cual De la Torre (2001; como se cita en Moro, 2009), menciona la necesidad de las personas por construir una identidad individual y colectiva, lo cual crea seguridad y

estabilidad dentro de su vida. Se comprende que el desarrollo de la identidad no es un proceso estático y no corresponde a los estereotipos. Teniendo claro el significado, la importancia y el desarrollo de la identidad era necesario entender qué sucede cuando estos procesos son limitados, lo que remite al problema específico de la investigación. Se comprende que no hay limitaciones sino factores que contribuyen a las crisis, que pueden ser 4 tipos: Entorno, individuales, situaciones intermedias y sociales; y por último, Frankl (2015) resalta cómo la libertad interior es crucial, ya que, aun en medio de circunstancias adversas, capacita a individuos para conservar su autonomía en la toma de decisiones y su responsabilidad respecto a sus propias ideas y comportamientos (p. 63).

Con base en el esquema previo, se entendió que desarrollar una identidad es un proceso personal pero maleable por el contexto en donde se encuentre el individuo. Sin embargo, dentro de este desarrollo también existe la violencia. Aplicando el Modelo Ecológico Explicativo de la Violencia, por Santrock (2007), a una persona que sufre discriminación por su identidad y expresión de género, podemos analizar los diferentes niveles que contribuyen a esta experiencia:

- Nivel Individual: Cuando una persona enfrenta una baja autoestima debido a la discriminación, esto podría aumentar su vulnerabilidad a la violencia y el acoso.
- Nivel Relacional: Participantes mencionan que es común que miembros de su familia se nieguen a aceptar su identidad de género, lo cual contribuye a la discriminación y al estrés.
- Nivel Comunitario: Se analiza el entorno en el que la persona vive, incluyendo las actitudes y normas de la comunidad hacia la diversidad de género. La discriminación podría ser exacerbada por una comunidad que es hostil o intolerante hacia las identidades de género no conformes.

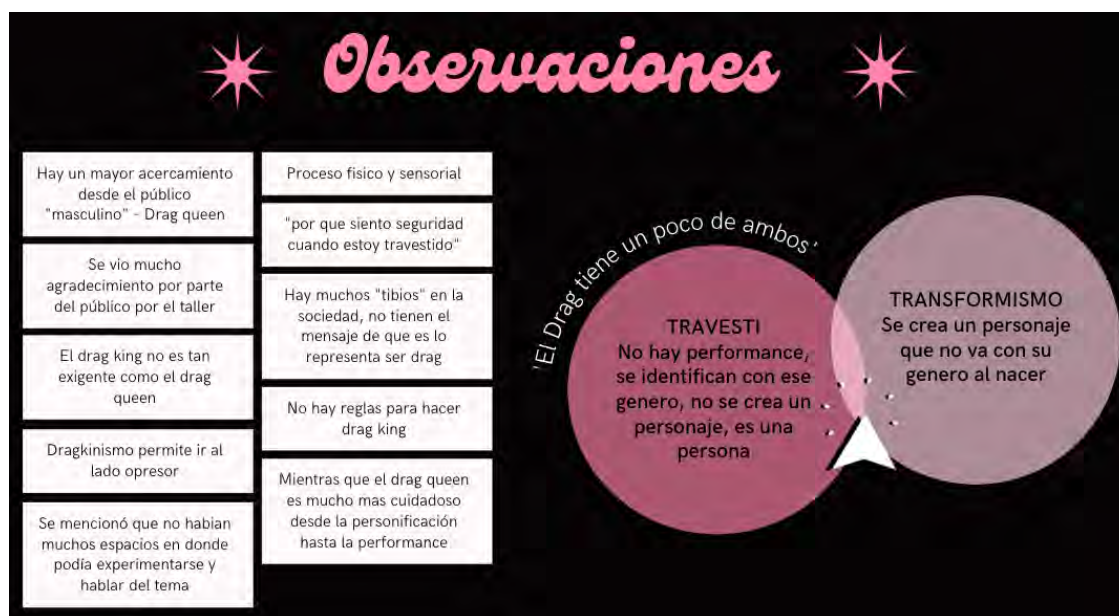
- Nivel Social: Resalta que las políticas y leyes no protegen los derechos de las personas LGTBIQ+ y la falta de educación sobre la diversidad de género contribuyen a la discriminación. La discriminación a nivel de la sociedad puede ser un reflejo de las actitudes y prejuicios arraigados.

Al abordar la discriminación y la violencia, es necesario considerar y actuar en todos estos niveles, desde promover la educación y la conciencia en la sociedad hasta brindar apoyo a nivel individual para mejorar la resiliencia de la persona afectada.

Complementando la etapa de exploración, se decidió participar en actividades de la cultura *Drag*, dentro de ellas, El Taller de Maquillaje *Drag King*, conducido por Luciano Bueno, un *Drag King* en Perú, y se asistió al evento de The *Drag Factor* en Miraflores. Ambos dieron enfoques desde el campo laboral *Drag*. Se ordenó la información registrada, como se puede ver en la Figura 33. Dentro de estos espacios se percibió el gran apoyo que brindan las prácticas *Drag* hacia un desarrollo de identidad y expresión de género, pues al pasar por el proceso del 'transformismo', el cual dentro del *drag* se trabaja como una performance, la gente se libera de las expectativas que la sociedad y ellos mismos tienen acerca de su género.

Figura 33

## Información registrada de estudios cualitativos

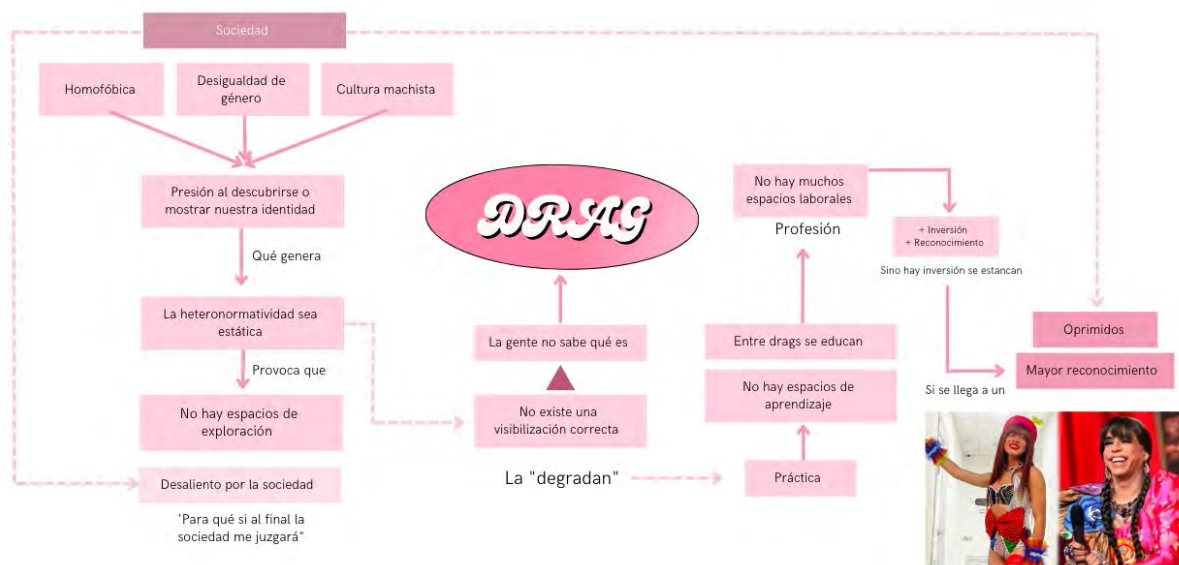


Nota. Elaboración propia

Al concluir esta fase inicial, se elaboró un mapa conceptual sobre las áreas relacionadas con la mala visibilización y poco campo laboral del *Drag* (Ver Fig. 34). Esto generó múltiples perspectivas sobre la problemática inicial, abordando temas como la hegemonía de la heterosexualidad, la necesidad de espacios libres de prejuicios y las limitaciones en el ámbito laboral que enfrenta el arte Drag en Lima Metropolitana.

Figura 34

## Esquema conceptual sobre la integración de las prácticas Drag



*Nota.* Elaboración propia

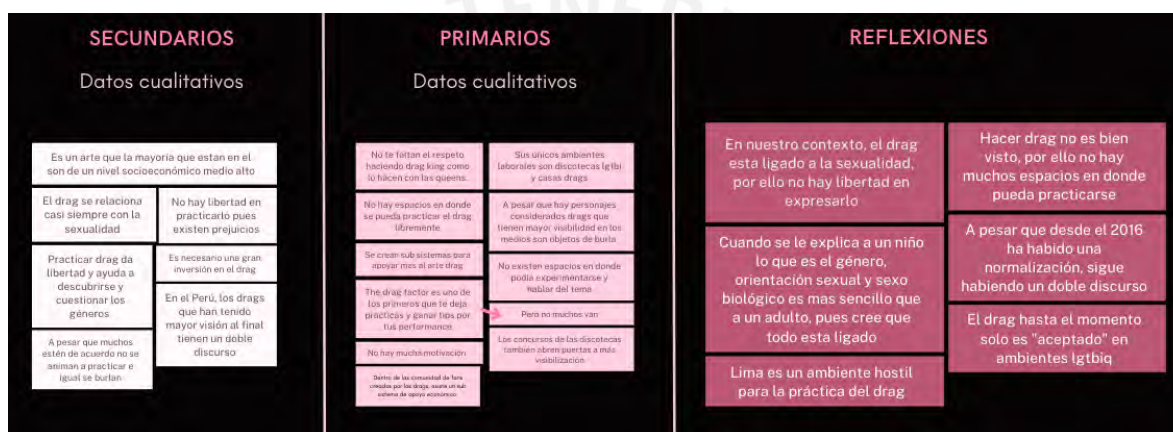
La segunda fase de la estrategia se dedicó a explorar a fondo las razones que subyacen a la falta de visibilidad. Para lograrlo, se estructuraron los datos recolectados de las entrevistas con cada usuario por separado.

Después de estructurar la información, se llevó a cabo un análisis mediante triangulación de datos provenientes de fuentes primarias y secundarias, como se ilustra en la Figura 35. Este enfoque fue propicio para identificar similitudes dentro de la información proporcionada desde concedores en diversos campos hasta los y las participantes de los estudios. En resumen, muchas personas opinan que el Drag está ligado a la sexualidad y Lima aún es una ciudad muy hostil para aceptarlo, pues existen personas que tienen muy arraigadas las tradiciones.

Cronológicamente, se inició recogiendo data secundaria, a partir de ello se pudo sentar una base para crear estudios cualitativos y ver si realmente existe concordancia con la información previa, por último, las reflexiones se dieron al ver ambas secciones y conectar qué patrones se repetían y por qué. También se analizó qué actitudes no se repetían para entender su origen contextual.

**Figura 35**

### Triangulación de información primaria y secundaria

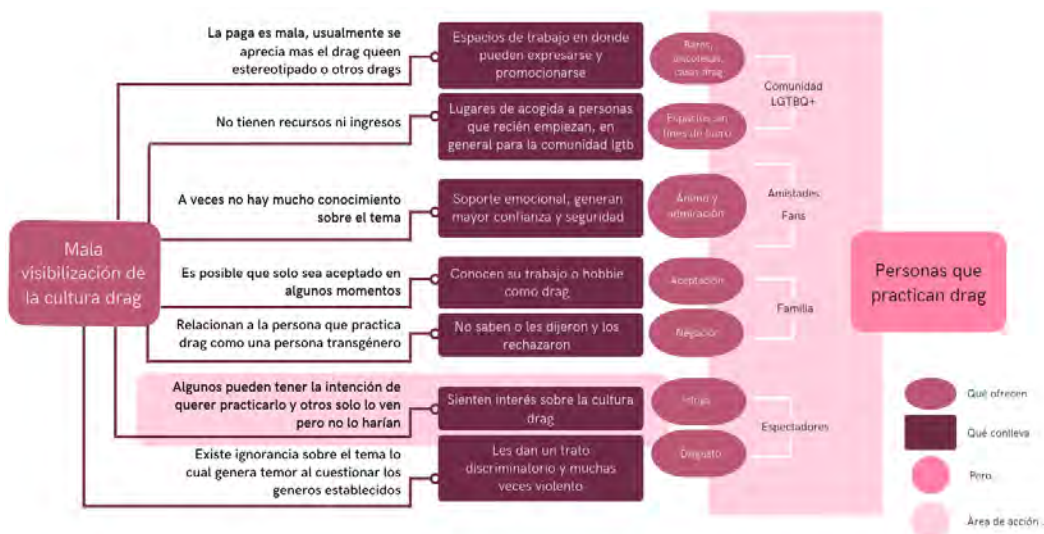


*Nota.* Elaboración propia

La información recopilada, tanto de la exploración inicial como de la revisión documental, se combinó para crear un mapa de áreas de oportunidad, presentado en la Figura 36. Esto posibilitó la identificación de las causas y consecuencias de la escasa visibilidad del arte Drag, considerando las perspectivas de todas las personas involucradas en su entorno. En este punto, se reconoce que algunas personas pueden tener la intención de querer conocer más sobre el Drag, considerándose como un público potencial sin prejuicios.

Figura 36

## Mapa de áreas de oportunidad



Nota. Elaboración propia

Al determinar un área de oportunidad, se decidió realizar una entrevista grupal y una encuesta semi estructurada con jóvenes contemplados dentro del problema general. Se pudo hallar que los y las participantes no tenían mucha cercanía con las prácticas Drag pero también eran víctimas de actitudes discriminatorias cuando no seguían el estereotipo de su género. Dentro de las entrevistas grupales uno de los chicos comentó su experiencia:

“Mis papás no aceptaban que me pintara las uñas. Mi mamá me pedía que solo me las despinte pero mi papá me amenazó con botarme de la casa (...). Realmente, las únicas personas que me apoyaron y me celebraban fueron mis amigos de la universidad, una de ellas me regaló mi primer esmalte de uñas y otra se ofreció a pintarlas ya que yo no sabía cómo hacerlo”. (Morales, comunicación personal, 2022)

En ese momento fue donde cambió la problemática, sin dejar de lado a las y los artistas *Drag*, quienes pasarían a ser expertos y ya no usuarios. Este estudio se desarrolló con el *Conceptual*

*map of Blending Theory*, creando un choque de cultura que no se había apreciado antes. Para un mejor entendimiento se puede ver el mapa en la Figura 37.

Se observó que la cultura Drag y la sociedad limeña son antagónicas en su postura hacia una definición de identidad y expresión de género. Aquello causa disgusto y sufrimiento emocional en las personas pertenecientes a cada cultura.

Desde el inicio en estudios primarios y secundarios junto a personas jóvenes, mencionan sus sentimientos de decepción e intriga en torno a su identidad y expresión de género. Como comenta Segundo Miranda (como se cita Machuca et al, 2014)

Desde pequeño tuve un comportamiento femenino y eso molestaba mucho a mi madrastra. Nunca se llevó bien conmigo ni con mi hermano (aunque él no es gay). Un día (cuando tenía 12 años) se enteró de que yo tenía un amigo, un romance de infancia, y para castigarme me obligó a vestirme con la ropa de una de sus hijas diciéndome que ya que me comportaba como mujer, debía vestirme como una. Me forzó y me sacó a la calle para exhibirme, para que todos en el barrio se burlaran de mí. (p. 58)

Aquella declaración se puede comparar con la data de abril del 2018, en donde el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) publicó los resultados de la Encuesta Virtual para Personas LGTBIQ+. El reporte del INEI detalla que el 56,5% de la población LGTBIQ+ encuestada siente temor de visibilizar su identidad y/o expresión por miedo a ser agredida (72,5%), perder a su familia (51,5%) o su trabajo (44,7%). (INEI, 2017)

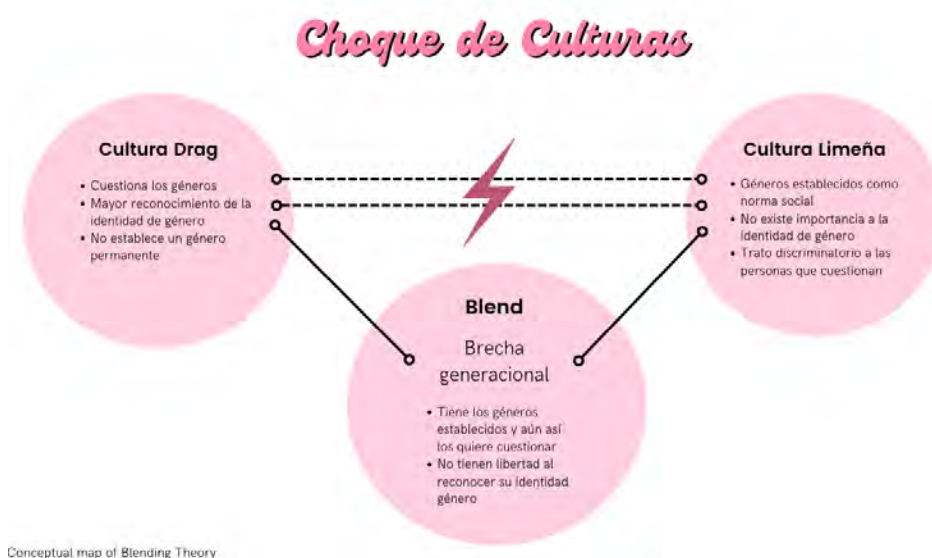
“En suma, la Corte concluye que en la sociedad peruana existen fuertes prejuicios en contra de la población LGTBIQ+, que en algunos casos llevan a la violencia. En efecto se advierte que el 62.7% de las personas LGTBIQ+ encuestadas señalaron haber sido víctima de

violencia o discriminación, siendo un 17.7% víctima de violencia sexual. La violencia en algunas ocasiones es cometida por agentes estatales, incluyendo efectivos de la policía nacional y del serenazgo”. (Caso Azul Rojas Marín y otra vs Perú, 2020, como se cita en Plácido, 2020).

De esta forma, se evidencia que Perú es un país violento hacia actitudes fuera de la norma de género.

**Figura 37**

**Conceptual map of Blending Theory**



*Nota.* Elaboración propia

Se reconoce las actitudes de esta brecha generacional como un desfogue, buscando cuestionar una sociedad con estereotipos heteronormados establecidos como norma. Como se mencionó en la entrevista grupal anterior, los y las participantes no tienen muchos conocimientos sobre la cultura Drag pero sí tienen interés en su desarrollo de identidad y expresión.

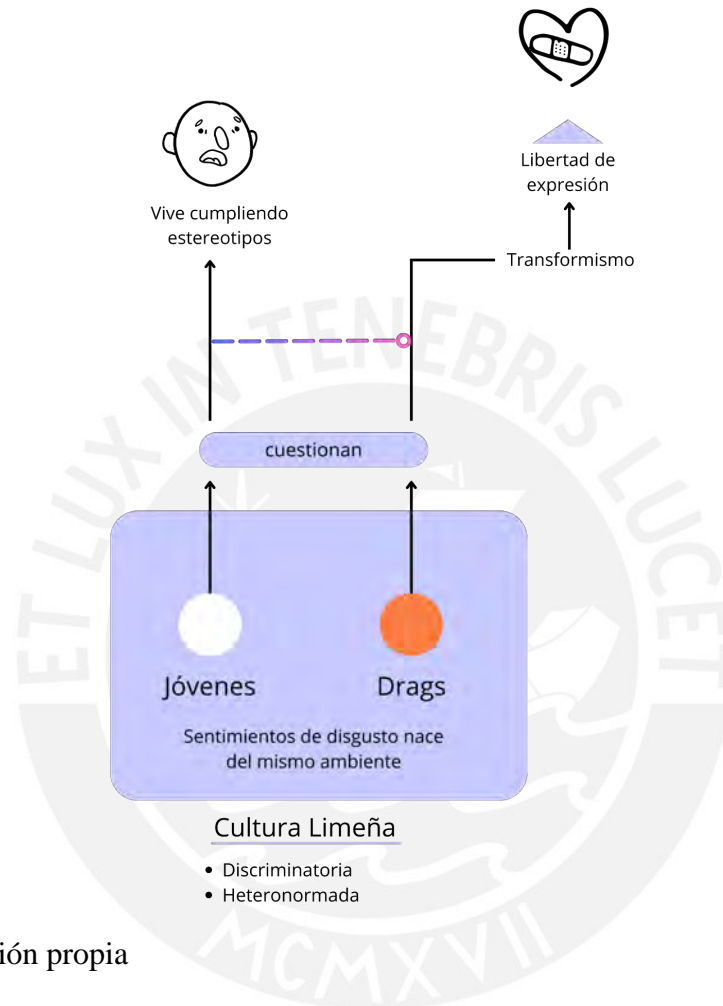
En esta etapa, resalta el marco conceptual del Social Structures as Service Design Materials (subcapítulo 2.1.8 del marco teórico) el cual utiliza una analogía de un iceberg para representar las estructuras sociales en la sociedad. La mayor parte de estas estructuras sociales son invisibles y operan bajo la superficie de la conciencia, dividiéndose en pilares regulatorios, normativos y culturales-cognitivos, y su "punta del iceberg" incluye símbolos, artefactos, actividades y relaciones que representan la materialización física de estos pilares.

Ahora, aplicando este concepto a la sociedad limeña conservadora y la discriminación de identidades no heteronormadas, se puede decir que la discriminación y la falta de aceptación de la diversidad de género y orientación sexual se basan en estructuras sociales invisibles arraigadas en la tradición y la norma. La punta del iceberg en este contexto podría incluir símbolos como leyes que no protegen los derechos de la comunidad LGTBIQ+, normas sociales que fomentan la heterosexualidad como única norma válida, y manifestaciones físicas de discriminación, como actos de exclusión o violencia.

El marco conceptual destaca la importancia de reconocer y abordar estas estructuras sociales invisibles en el diseño de servicios y políticas que promuevan la inclusión y la igualdad.

Figura 38

## Hallazgos del Choque de culturas



*Nota.* Elaboración propia

En la Figura 38, se observa que ambos usuarios crecen dentro del mismo ambiente con las mismas características, cuestionando los roles de género. A pesar de tener el mismo inicio no llevan el mismo desarrollo, tratando de crear nuevas formas de sobrellevar sus identidades y expresiones.

“Al comentarle sobre mi identidad a mi mamá ella se negaba a aceptarlo y decía que solo es una etapa, me dijo que puedo “divertirme” con mis amigos pero que en la casa no mencioné nada y menos se lo diga a mi papá ya que sería capaz de matarme”. Anónimo (2022)

Actualmente, las personas jóvenes sienten presión y decepción hacia la sociedad por el trato denigrante que le dan a personas con otras identidades, pero no llega a haber un cambio. Por ello, se resalta un factor importante en la fase del ‘transformismo’ dentro del desarrollo de un artista Drag, como nos explica Butler en el marco teórico, gracias al origen "teatral" del *Drag*, se convierte en un aliado para entender el género como *performance*.

#### **4.2. Etapa de Conceptualización**

En esta etapa se empatiza con las necesidades y dolores del público objetivo, analizando sus vivencias respecto a su identidad y/ o expresión de género. Se buscó comprender cómo aspiraban que fueran estas experiencias, con el objetivo de definir un concepto y llegar a plantear una hipótesis que se integren a su contexto.

Habiendo revisado investigaciones y entrevistas previas que afirman que si bien el *Drag* es una forma de arte también es una herramienta de empoderamiento para encontrar una expresión e identidad de género. Por lo que se definió como inspiración los principios de la cultura *Drag*.

"El drag se trata de empoderamiento, te transformas en una versión más segura de ti mismo que se siente más cómoda siendo como realmente eres tú." (Laquifa, 2020)

Con la data previa, se creó un cuadro comparativo como se ve en la Figura 39, analizando las similitudes en 2 públicos de distintos contextos.

Figura 39

## Cuadro comparativo entre jóvenes y Drags que recién inician

<p><b>Jóvenes de 18 a 27 años</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presión al encontrar una identidad de género</li> <li>• Proceso difícil</li> <li>• Identifican el Drag como una herramienta pero a la vez muchos no saben qué es</li> </ul>	<p><b>Drags que recién han empezado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentimientos de presión y decepción</li> <li>• El drag ayudó mucho a encontrarse</li> <li>• Concuerdan que el drag solo se practica en espacios nocturnos y cerrados</li> </ul>
--	--

*Nota.* Elaboración propia

Carlos Victoria y Josué Parodi, mencionan que hasta ahora es muy difícil asumir tu identidad en la sociedad. Desde la masculinidad mostrar una pizca de feminismo causa una mala mirada del entorno y por ello en los 80's se escondían lo cual confirma Parodi que desde su experiencia, actualmente, es como re ajustar su expresión, ya que no puedes romper la expectativa que tu entorno tiene hacia tu identidad. Victoria cuenta cómo era ir a discotecas gays en los 80's, en las cuales debía esconder su identidad hasta estar dentro del espacio, los cuales hasta ahora son espacios "seguros" desde una visión de libertad de expresión. (Calla Cabro, 2022)

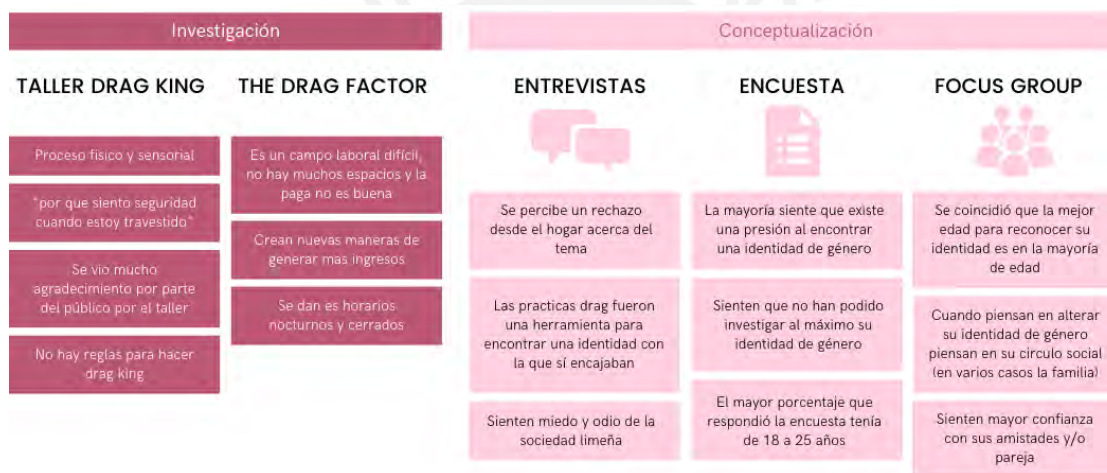
La discreción desde la comunidad LGTBIQ+ perdura de diferentes formas como un acto de defensa hacia un entorno hostil heteronormado. Esa es la razón por la que muchas actividades que rompen con los estereotipos y puedan generar algún tipo de agresión son reservadas en

espacios seguros y dirigidos a un público adulto en un horario acorde con una actividad aún censurada.

La información recopilada de los estudios con usuarios y expertos, desde la etapa inductiva hasta la conceptualización, se clasificó (Ver Fig. 40). Esto permitió la agrupación de datos en subcategorías, lo que condujo a hallazgos específicos que validaron tanto la hipótesis como la tipología.

**Figura 40**

### Categorización de la información



*Nota.* Elaboración propia

Esto reveló cinco conclusiones fundamentales: trabajar en espacios cerrados pero de manera grupal, involucrar un proceso físico-sensorial, ofrecer personalización, fomentar la seguridad y confianza, y crear un sentido de comunidad.

A través de las entrevistas con las y los psicólogos, se definió que las experiencias debían contemplar el aspecto psicoemocional, es así que se determina la técnica del psicodrama como la más adecuada para la propuesta. Con ello, se pudo comenzar a diseñar la experiencia deseada, creando el 'laboratorio de dinámica'. La estrategia para diseñarlo fue basarse en

algunos métodos del psicodrama, como se ve en el capítulo del marco teórico 2.1.11. Teoría del Psicodrama y Teatro Terapia, el cual es usado con el objetivo de tratar a un paciente individualmente. Sin embargo, las dinámicas propuestas debían ser grupales para generar un sentimiento de compañía y apoyo mutuo, además de no estar tratando a un paciente literalmente en un plano psiquiátrico. Es por ello, que en el primer laboratorio de dinámicas se eligió un solo participante entre todos preguntándole acerca de sus sentimientos al pasar por el proceso de reconocer su identidad de género. Se puede observar el esquema base que se llevó a cabo y los análisis de los resultados en la Figura 41 - A y 41 - B. (Ver detalles en Anexo 5). Se trazaron los objetivos puntuales y las etapas con los tiempos a respetar, a partir de cómo se desarrolló la dinámica se tomaron en cuenta posibles resultados tales como: la necesidad de una pre-selección para contextualizar al usuario, crear un cronograma obligatorio y, por último, que la afinidad entre las y los participantes no genera interferencia con la actividad.

Figura 41 - A

## Diseño y resultados de laboratorio de dinámica - conceptualización



*Nota.* Elaboración propia

En adición a ello, se tuvo entrevistas con expertos y expertas para validar el concepto de la propuesta y algunos aspectos funcionales y psicoemocionales. Para un mejor estudio se realizó una triangulación de la data recibida en las entrevistas junto con el estado del arte. De esa forma, confirmar las sugerencias y comentarios con propuestas ya existentes. (Ver Fig. 42) Se comparó las respuestas dadas por expertas y expertos con las propuestas de Drag Therapy y el show We're Here, entendiendo que acciones no funcionaban en el contexto de la sociedad limeña o con el público elegido pero sí en otros lugares. Desde esa exploración se llegó a nuevos resultados por considerar en la propuesta.

Figura 41 - B

Diseño y resultados de laboratorio de dinámica - conceptualización

### RESULTADOS

- Era necesaria una preselección para dar mayor contexto de lo que haremos
- Es mejor comenzar contando cada proceso específico y el fin de cada uno
- Nadie se rehusó a participar
- No hubo mucho control del tiempo
- La interacciones con personas que ya se conocían y las que no, fue igual de valiosa

### Participante 1

Ayer por primera vez pude hablar de mis sentimientos, se sintió wonito y liberador la verdad, por que si sentia que me carcomian por dentro

Y cuando pude decirlo todo me senti muy tranquilo ✨✨✨

### Participante 2

Se que fácil no te sirve de algo pero yo creo que tu psico drama me ayudo Uu 1:12 PM

osea realmente siento que si pude reafirmar mi identidad en un ambiente más seguro. 1:18 PM

y puchan luego estar con personas que se toman estas cosas a la ligera y no tan "serio" tambien ayuda unu 1:19 PM

porque es como puchant si bien tenemos problemas acá no importa que te dicen sino lo que eres

Nota. Elaboración propia

Figura 42

Triangulación de data - Expertos



**ENTREVISTA CON EXPERT@S**

- Psicoterapeuta
- Expertos en performance artística

**Objetivos**

- Mejor manera de manejar tiempo (sesiones, fases, etc.), sin perder motivación
- Formas de controlar y organizar mejor el tiempo
- Qué otras dinámicas se pueden usar en grupo
- Cómo se recomienda integrar a personas que practiquen drag a estas dinámicas

**TRIANGULACIÓN DE DATA**

Data expertxs

Drag Therapy

We're Here

**RESULTADOS**

- Es necesario diferenciar la expresión de la identidad de género, qué se quiere trabajar?
- Siempre es bueno dejar un tiempo extra de 15 a 30 min
- Sería interesante trabajar diferentes dinámicas cada sesión, generar mas intriga
- Mayor intervención con el espacio y cuerpo
- Poner al drag al mismo nivel de los demás.

Expresión o identidad

Dividir más dinámicas en sesiones

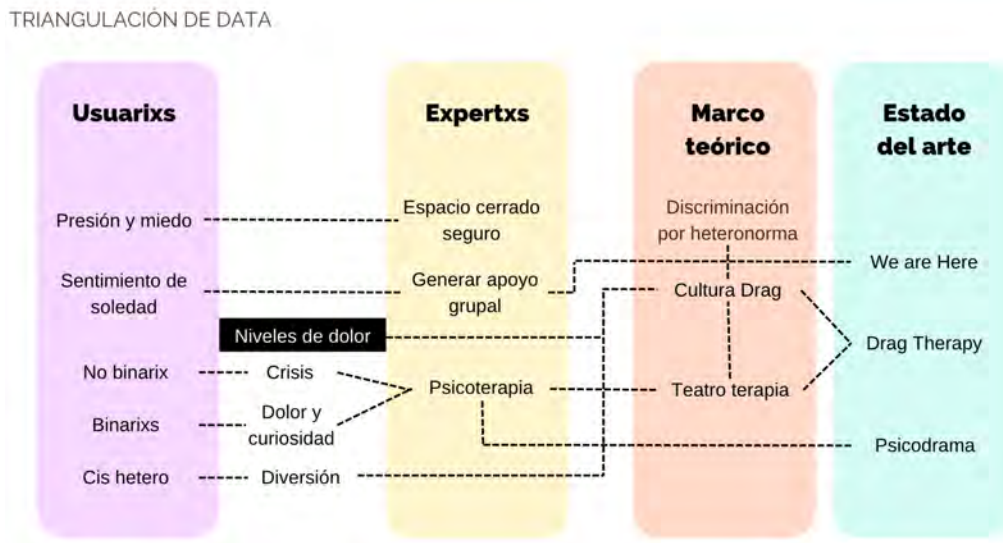
Drag como acompañamiento

Nota. Elaboración propia

Finalmente, se realizó una triangulación de data general, contemplando a usuarios y usuarias, personas conocedoras del tema, los conceptos del marco teórico y las propuestas mapeadas en el estado del arte. En la Figura 43, se observa cómo cada sección está interconectada, entendiendo los sentimientos del público objetivo desde las recomendaciones de expertas y expertos, aquello se apoya en las técnicas psicológicas junto con la cultura drag conceptualizadas en el marco teórico y las similitudes con las propuestas ya existentes. En un inicio, se evidencia el problema general de una discriminación hacia identidades y expresiones no heteronormadas, generando consecuencias que afectan a todas las personas que no cumplen con sus roles de género asignados por su sexo biológico, a pesar de ser aspectos no dependientes. Las y los expertos generan un campo de visión más profundo para el entendimiento de los efectos de adoptar una identidad bajo presión, conectando las necesidades del público objetivo y plantear soluciones inspiradas en las prácticas Drag y las técnicas del psicodrama. Ambas inspiraciones se vuelven pilares elementales para la propuesta pues en base al estado del arte tienen lineamientos recreacionales que pueden ser trabajados de forma grupal y concluir en una reflexión. Teniendo en cuenta lo mencionado, se pudo plantear los conceptos en el marco teórico, desde una visión de diseño de servicios y generar una mejora en la experiencia.

Figura 43

## Triangulación de data general



*Nota.* Elaboración propia

En el marco teórico, como se observa en el subcapítulo 2.1.10 The Behavioural Design Space (BPS), este esquema ayudó a conectar los problemas iniciales de la investigación y permitir la búsqueda de soluciones iniciales (Fig. 44).

**Identificación de Problemas:** Se tomaron en cuenta todas las consecuencias de la discriminación hacia identidades no heteronormadas en la sociedad limeña y se categorizaron.

Figura 44

## The Behavioural Design Space (BPS) aplicado



Nota. Elaboración propia

- Problemas de alto impacto:
  - Se considera la exclusión social
  - La violencia. Teniendo en cuenta el Modelo ecológico explicativo de la violencia de Santrock (subcapítulo 2.1.6 del marco teórico), sostiene que la violencia es el resultado de una compleja interacción entre múltiples niveles de influencia, desde factores individuales hasta la cultura y la sociedad en general. Este enfoque ayuda a comprender mejor las causas de la violencia y a diseñar estrategias de prevención.

- La falta de acceso a servicios de salud mental. Contemplando las propuestas del estado del arte las cuales muy pocas son orientadas correctamente al público objetivo o visibilizan el problema de forma muy superficial.
- Problemas de bajo impacto: Se analizaron las actitudes prejuiciosas sexistas en conversaciones cotidianas y comentarios discriminatorios, desde círculos cercanos y el efecto negativo en la personalidad del público objetivo.
- Problemas de origen externo podrían relacionarse con prejuicios arraigados en la sociedad limeña.
- Problemas de origen externo de mayor impacto:
  - La falta de legislación pro LGTBIQ+
  - La influencia de normas culturales conservadoras.

En el proyecto se aborda el problema de alto impacto, el cual se refiere a las consecuencias del individuo hacia las actitudes discriminatorias que recibe y la violencia.

### **4.3. Etapa de Validación**

En esta última etapa se evalúa todo el desarrollo previo, desde la investigación secundaria hasta las últimas verificaciones de los aspectos del proyecto. De manera continua se validaba el interés del público hacia la propuesta se realizó un análisis comparativo ante los stickers pegados y las historias de instagram (Ver Fig. 45).

Figura 45

## Comparación de resultados de encuestas



*Nota.* Elaboración propia

Los stickers de la Figura 46, fueron pegados en espacios dentro de la PUCP, dirigido a un público joven con conocimiento básico del tema; luego en la vía pública, específicamente en los distritos de San Miguel (afueras de la PUCP y Plaza San Miguel), Lima Centro (Wilson y afueras de Real Plaza) y Miraflores (Alrededores del parque Kennedy), para contemplar el contraste de conocimientos y opiniones de las diversas clases socioeconómicas debido al flujo de personas que pasaban por las zonas; por último, en el transporte público (corredores azul y rojo), los cuales son muy concurridos en lima.

Figura 46

## Stickers con QR pegados en distintas locaciones

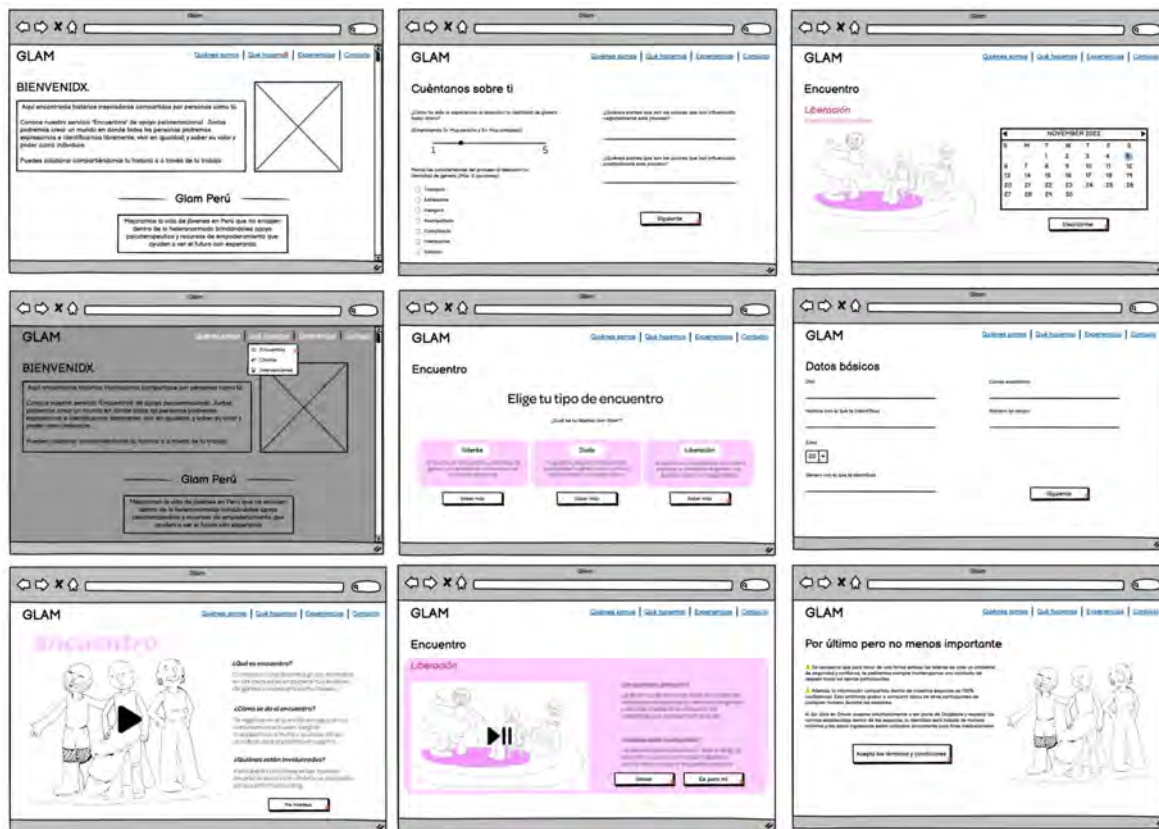


*Nota.* Elaboración propia

Para validar el rediseño de las dinámicas, se desarrolló un estudio contrastando la dinámica en la etapa inductiva y la nueva con la participación de la artista *Drag*. Así identificar si los cambios y la participación del artista *Drag* genera una experiencia fluida y adecuada.

Figura 47

## Prototipado rápido de la web

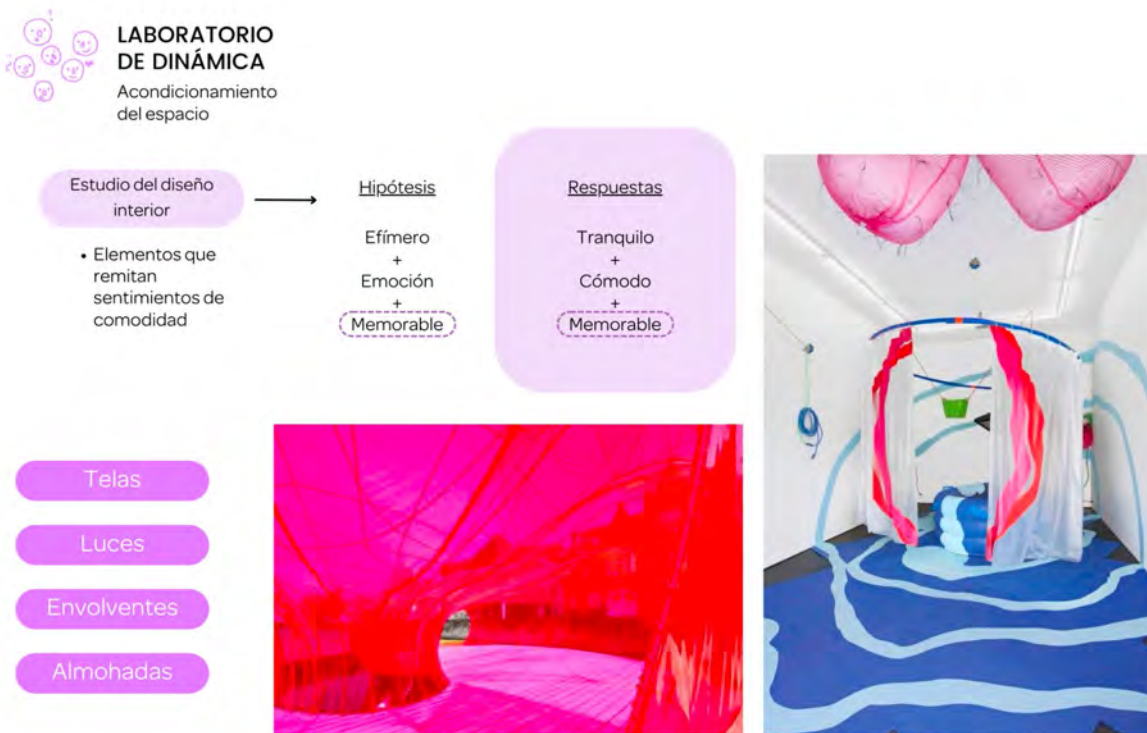


*Nota. Elaboración propia*

Al validar la funcionalidad de la web, se realizó un *flowchart* de la plataforma y se evaluó si cada participante había cumplido con los pasos, de esta manera también comprobar si su uso era sencillo. En la Figura 47, se observa el prototipado rápido de la web para analizar la funcionalidad con los usuarios y usuarias.

Figura 48

## Estudio de collage del estilo de espacio



*Nota.* Elaboración propia

En la Figura 48, se muestra la aplicación de la técnica de collage con anotaciones, la cual se utilizó para analizar el material proporcionado previamente por los participantes, acerca de la ambientación y las sensaciones del lugar, y la ambientación propuesta, validando que los sentimientos y los materiales son similares. Para definir las preferencias y dar una identidad a la propuesta, se generó una lluvia de ideas de manera conjunta sobre las emociones que se vivieron durante la última dinámica. Los resultados derivados de esta dinámica fueron particularmente significativos, ya que no sólo respaldaron la propuesta, sino que también ofrecieron información crucial para una implementación exitosa en el futuro.

## CAPÍTULO 5: RESULTADOS Y VALIDACIONES

En cada etapa se pudo recolectar data valiosa de cada estudio e investigación, luego se llegó a concretar una solución conceptual y así formalizar el servicio de LiberArte. Es necesario comprender que esta investigación nace desde los problemas que tienen las y los jóvenes sobre su identidad de género dentro de un contexto conservador, y busca inspirarse de técnicas recreacionales que puedan ser trabajadas de forma grupal y sin prejuicios.

La etapa inductiva fue clave para reconocer el problema general de la discriminación hacia las identidades y expresiones no heteronormadas, desencadenando un dolor específicamente en jóvenes de 20 a 25 años. Lo cual se resume a un deterioro de la calidad de vida, pues deben lidiar con las consecuencias de la discriminación, al no tener un lugar seguro y libre de prejuicios. A pesar de que los usuarios tienen conocimientos de algunas charlas y/o talleres usualmente no están enfocadas en sus preferencias, además de sentir presión desde los extremos de tener que pertenecer a la comunidad LGTBIQ+ o a la comunidad heteronormada. Por ello, se optó por brindar una solución alternativa, a través de un enfoque psicoemocional que motive conductas fuera de lo heteronormado.

Finalmente, se observó la demanda de soporte y discreción entre los entrevistados, debido a la escasez de diálogo sobre este tema. Ellos manifestaron sentirse cómodos discutiendo su identidad y expresión de género únicamente con amigos o parejas en quienes confían.

Teniendo como fundamento los resultados mencionados anteriormente, se puede elaborar la línea conceptual y tipología que seguiría el proyecto.

### 5.1. Concepto y tipología

El desarrollo previo permite argumentar que el servicio de LiberArte se implementa como un respaldo psicoemocional dirigido a jóvenes, enfocado en fortalecer y celebrar su identidad y expresión de género. Preciado (2022) menciona que el malestar de las personas que experimentan incongruencia de género está entrelazado con las dinámicas de opresión y violencia que se ejercen sobre cualquier persona que no encaje en las categorías normativas. Esto puede provocar ansiedad, depresión e incluso pensamientos suicidas en algunos casos. A esto, Kashmandev, psicoterapeuta con conocimientos en la identidad de género y talleres *Drag*, añade que es necesario un acompañamiento que motive durante este proceso y generar una comunidad con personas que se sienten de misma manera, pues el sentimiento de soledad persiste ya que son temas que no se ven mucho en un contexto conservador, lo cual causa pensamientos negativos y de ansiedad, coincidiendo con la documentación revisada.

Se consideró que el proceso de definición de la identidad y/o expresión de género es íntimo y continuo, lo que motiva a brindar un respaldo recreativo en el momento de reconocer el género. Esta estrategia resulta efectiva para mejorar la calidad de vida y promover el respaldo grupal. Según los psicólogos de la organización PsicoPRIDE, este enfoque generaría una sensación de bienestar.

Los usuarios comentaron que, en momentos difíciles relacionados con su identidad y expresión de género, la mayoría busca apoyo en sus amistades y/o parejas, ya que no sienten respaldo por parte de sus familias. De hecho, en las etapas de reflexión de los laboratorios de dinámicas, se generaba la pregunta: *¿A quién agradecerías y por qué?*, a lo que todos los participantes responden siempre apuntando a un amigo externo o del mismo grupo.

Como resultado de los descubrimientos mencionados, se define a LiberArte como un servicio psicoemocional que cuenta con el respaldo de psicoterapeutas para brindar apoyo en el fortalecimiento y reafirmación de la identidad y expresión de género. Debido a que la finalidad del proyecto es generar una vivencia favorable respecto a su identidad percibida y con la que se identifican, se ideó la noción de "desaprender como proceso para reconstruirse".

Mediante dinámicas grupales en un entorno cerrado, inspiradas en las prácticas Drag, se busca motivar a los participantes a aceptarse y expresar su verdadera identidad, lo que contribuiría a mejorar su calidad de vida. Se espera que la experiencia vivida en estos encuentros sea memorable, lo que podría servir como incentivo para regresar o explorar otras dinámicas, adaptándose a su contexto individual. Igualmente, al operar en un entorno cerrado, se ofrece seguridad y libertad para expresarse sin temor a juicios externos. Esto tiene el potencial de disminuir el estrés diario y facilitar la creación de vínculos entre personas que comparten experiencias similares.

## **5.2 Aspectos técnico funcionales**

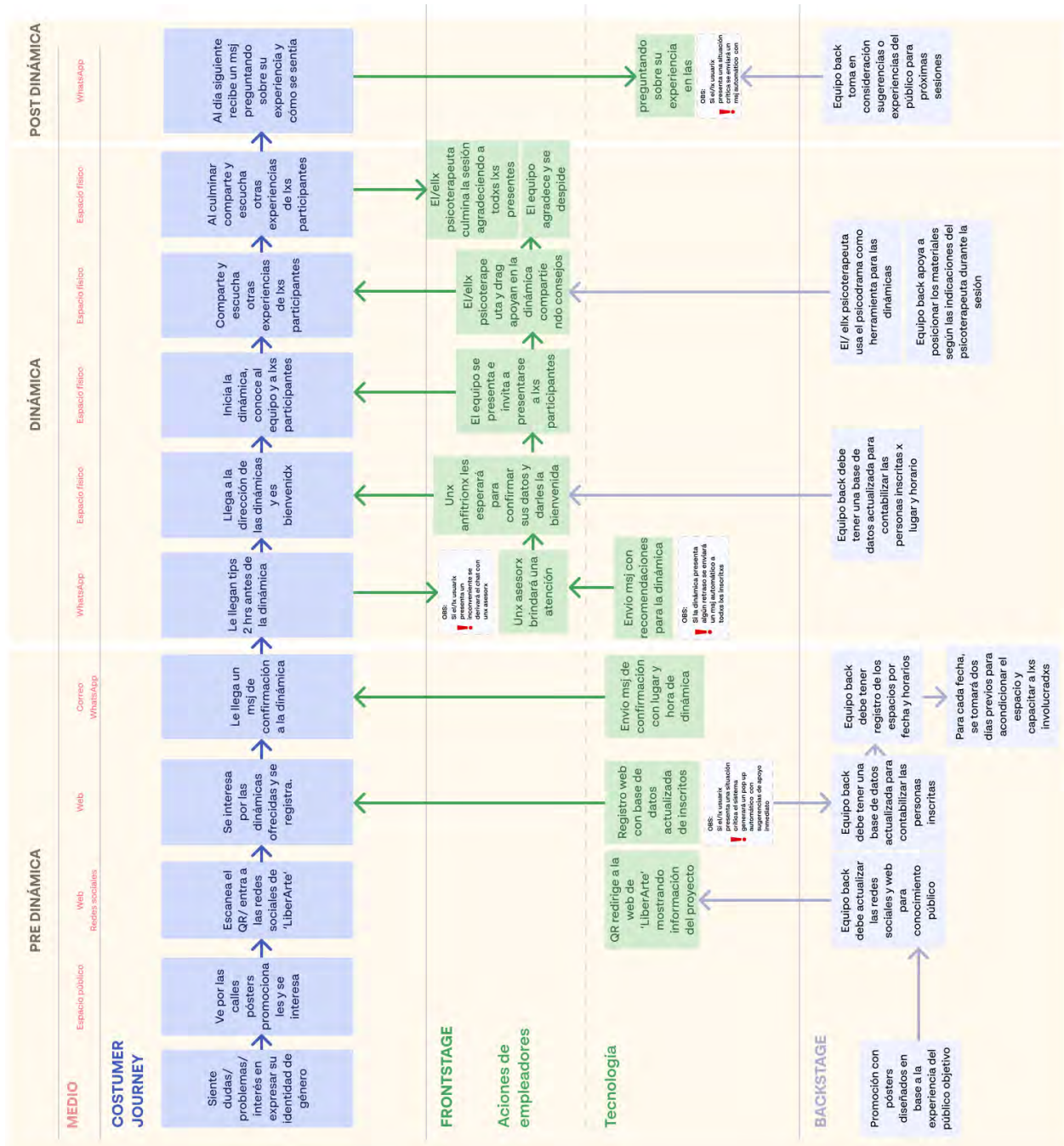
A continuación, se explicará la ruta del servicio y las funciones de los 4 componentes del servicio: las dinámicas, el sitio web, el espacio físico y la guía de implementación del servicio.

### ***Ruta del servicio***

El proceso de participación en las dinámicas de "LiberArte" se divide en tres etapas clave: pre-dinámica, dinámica y post-dinámica. Cada una de estas etapas se compone de acciones específicas que guían a los participantes desde el primer contacto con el proyecto hasta la reflexión sobre su experiencia. (Ver Fig. 49)

Figura 49

Blueprint del servicio



Nota. Elaboración propia

### Etapa Pre-Dinámica

- Interés Inicial: Las y los jóvenes que sienten dudas o problemas respecto a la expresión de su identidad de género pueden encontrarse con pósters promocionales en espacios públicos que les generan interés en el proyecto "LiberArte".
- Acceso a la Información: A través de un código QR en los pósters, los interesados pueden acceder a la web del proyecto, donde obtienen más detalles sobre las dinámicas ofrecidas.
- Registro: Si deciden participar, se registran en la plataforma, lo cual actualiza la base de datos de inscritos.
- Confirmación: Posteriormente, reciben un mensaje de confirmación por correo electrónico o WhatsApp, indicándoles la fecha, hora y lugar de la dinámica.

### Etapa de durante la Dinámica

- Preparativos: Dos horas antes de la dinámica, las y los participantes reciben un mensaje con recomendaciones finales.
- Recepción: Al llegar al lugar de la dinámica, son recibidos por una o un anfitrión que confirma sus datos y les da la bienvenida.
- Introducción: El equipo, junto con una o un psicoterapeuta y el o la artista drag, presenta la sesión, explicando el propósito y las actividades que se llevarán a cabo.
- Desarrollo de la Dinámica: Durante la dinámica, las y los participantes comparten y escuchan experiencias de otros, con el apoyo y orientación del psicoterapeuta y del drag, quienes guían el proceso y brindan consejos útiles.
- Cierre: Al finalizar la sesión, el equipo agradece a las y los participantes y se despide, cerrando formalmente la actividad.

### Etapa Post-Dinámica:

- Seguimiento: Al día siguiente de la dinámica, las y los participantes reciben un mensaje en el que se les pregunta sobre su experiencia y cómo se sienten.

- Reflexión y Mejora: El feedback recibido es recopilado y analizado por el equipo para ajustar y mejorar las futuras dinámicas, asegurando que continúen siendo relevantes y efectivas para los jóvenes participantes.

El blueprint, una herramienta proveniente del service design, es fundamental para explicar el proyecto porque permite trazar toda la ruta de la experiencia del usuario de manera detallada. Dentro del marco teórico, el service design se enfoca en mapear y analizar los procesos y puntos de contacto entre el servicio y los usuarios. El blueprint proporciona una representación visual clara de estas interacciones, permitiendo identificar y organizar las etapas del servicio y las necesidades del usuario de forma integral. Esto facilita la planificación, coordinación y optimización del servicio, asegurando que cada aspecto de la experiencia del usuario esté alineado con los objetivos del proyecto y las expectativas del público objetivo.

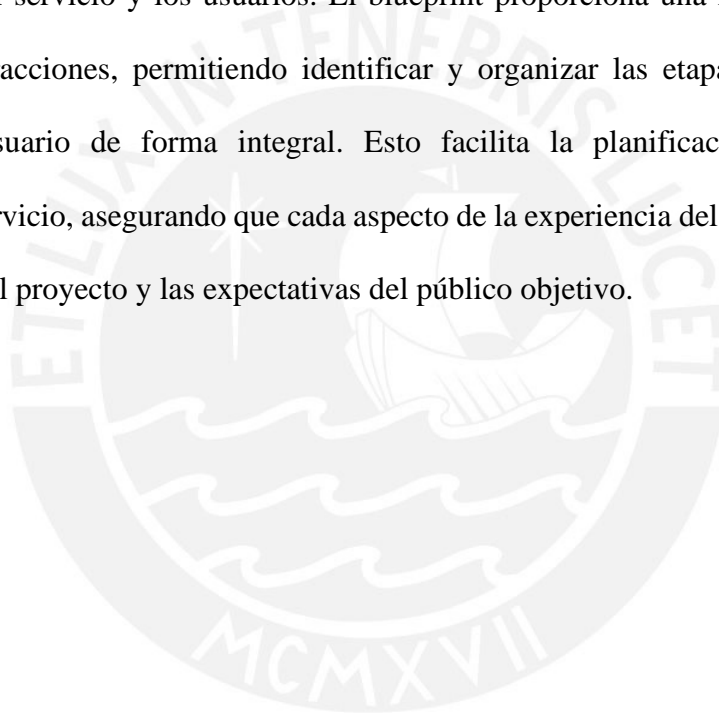
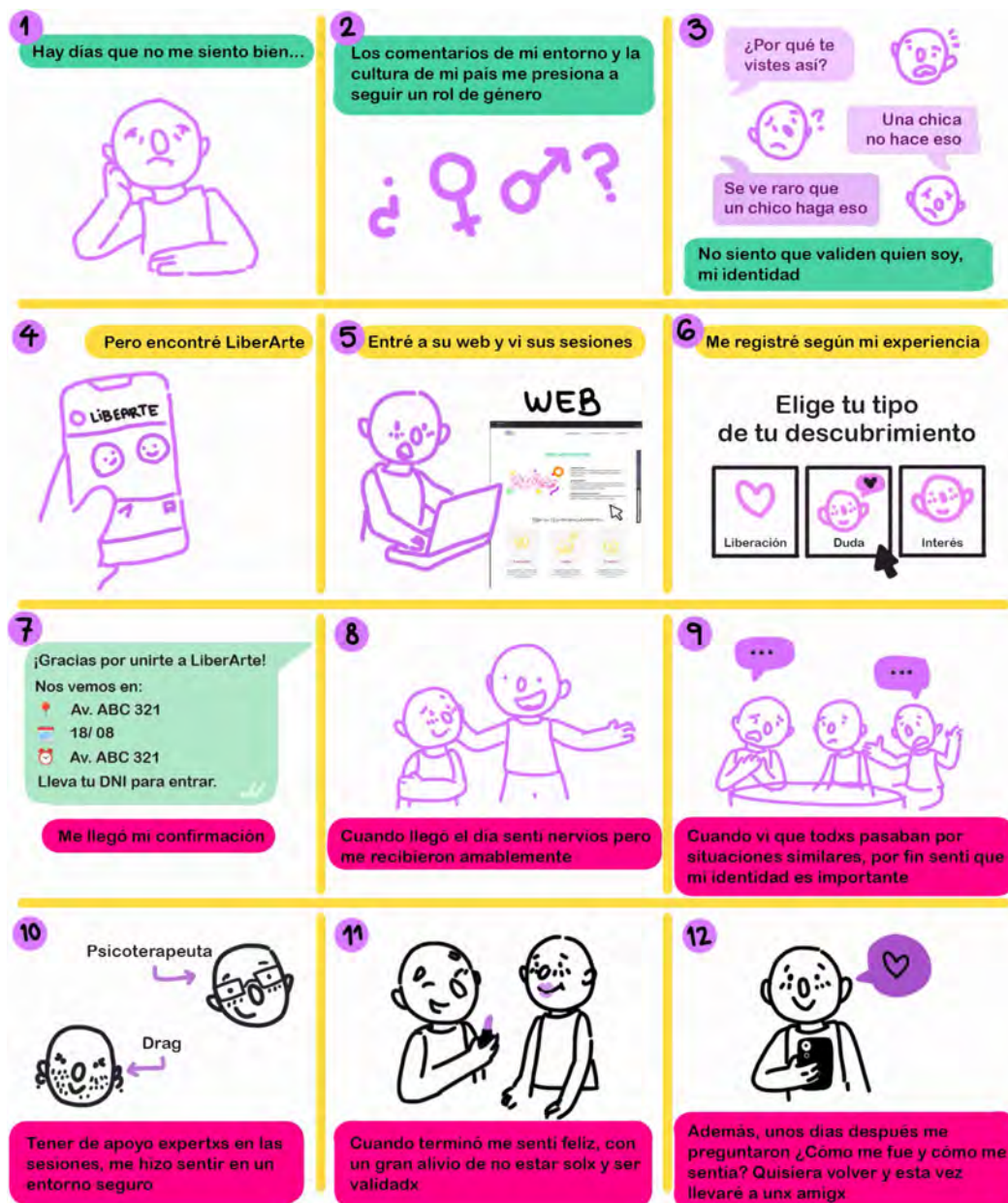


Figura 50

## Storyboard del servicio



Nota. Elaboración propia

En la figura 58, se presenta un storyboard de la interacción del usuario con el servicio de LiberArte, desde la etapa del pre-servicio hasta el post-servicio. El proceso comienza con el dolor del usuario, el cual se refiere a los problemas, frustraciones o necesidades insatisfechas que experimentan las personas en un contexto determinado, lo que representa una oportunidad de entrada para el servicio. En el marco del proyecto, estos dolores se identifican a través de una combinación de investigaciones cualitativas, como diálogos grupales y focus groups, donde los jóvenes disidentes de la heteronorma compartieron sus vivencias y desafíos. Estos dolores se manifiestan en experiencias negativas, como la falta de espacios seguros para expresar su identidad de género, la discriminación y la incompreensión social. A partir de estos insights, se detectan áreas donde las soluciones actuales son insuficientes, permitiendo diseñar una propuesta que aborde de manera efectiva estas necesidades no resueltas, mejorando así la calidad de vida del público objetivo. A continuación, se describe el primer encuentro del usuario con LiberArte a través de redes sociales, donde adquiere conocimiento sobre qué es el servicio y cómo funciona.

Posteriormente, el usuario interactúa directamente con el servicio al registrarse en la sesión de su elección y luego asiste presencialmente al lugar de la sesión. En este punto, se identifica un momento clave en el que el usuario experimenta alivio al utilizar el servicio, beneficiándose del apoyo mutuo entre los miembros del grupo y los actores expertos, como el psicoterapeuta y el artista drag.

Finalmente, se mantiene un vínculo con el usuario después del servicio, incentivando a recomendar LiberArte o a invitar a otras personas de su confianza a participar. (Ver Anexo 7)

### *Dinámicas*

Dependiendo del estado emocional del usuario y sus experiencias previas, podrá elegir entre 3 dinámicas, las cuales se desarrollaron con temas predeterminados,. (Ver Fig. 51)



Figura 51

## Definición de las 3 dinámicas



## Liberación

- Mediante el sociodrama enfrentar un problema que limite o haya impedido la expresión de género en el usuario
- Puede personificar un personaje y mediante la vestimenta y actitud empoderarse a enfrentar el "problema"
- Un ego auxiliar entraría a ser la otra persona



## Interés

- Personificar el género que desee e interpretarlo (vestimenta y actitudes)
- Crear un personaje que deseen con su propia identidad o la que les interese



## Duda

- A través del drag exagerar su género u otro y tomar vestimenta o actitudes
- Pueden formarse parejas y apoyarse uno al otro a entrar en personaje
- Al final el psicoterapeuta pregunta como se sintió entrando a ese género

*Nota.* Elaboración propia

El diseño de cada actividad se llevó a cabo en colaboración con usuarios, artistas Drags y expertos. Se ideó el primer encuentro grupal, con el nombre de 'Liberación' como un espacio dirigido a aquellos que experimentan dolores recientes o dificultades en su día a día. Por recomendación de profesionales en psicología, se decidió no incluir la presencia de un Drag en este evento, dado que podrían surgir crisis o temas delicados que requieren especial consideración. En esta sesión con

ayuda del psicodrama y el travestismo, enfrentan sus problemas que hasta el momento generan malestar.

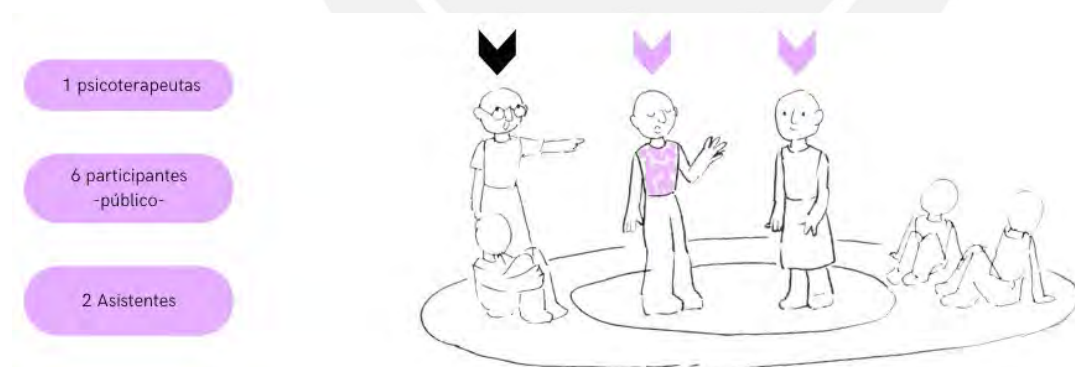
El segundo encuentro llamado 'Duda', es para un público que aún quiere explorar y descubrir más sobre su género, es posible que haya tenido algunos dolores o preguntas que nadie absolvió y por ello quiere tener la experiencia de jugar con su identidad y expresión.

Por último, el tercer encuentro: 'Interés' es para usuarios que les parece divertido sin embargo no han vivido etapas de crisis acerca de su identidad, probablemente personas encajen con la heteronormalidad pero aún tiene interés en cuestionarla.

Para cada encuentro grupal, es necesario la presencia de un psicoterapeuta quien llevará el rol de moderador y 2 asistentes. (Ver Fig. 52). En las actividades de 'Interés' y 'Duda', el artista *Drag* debe tomar el rol de moderador secundario, apoyando al psicoterapeuta.

**Figura 52**

### **Estructura de actores**



*Nota.* Elaboración propia

### *Sitio web*

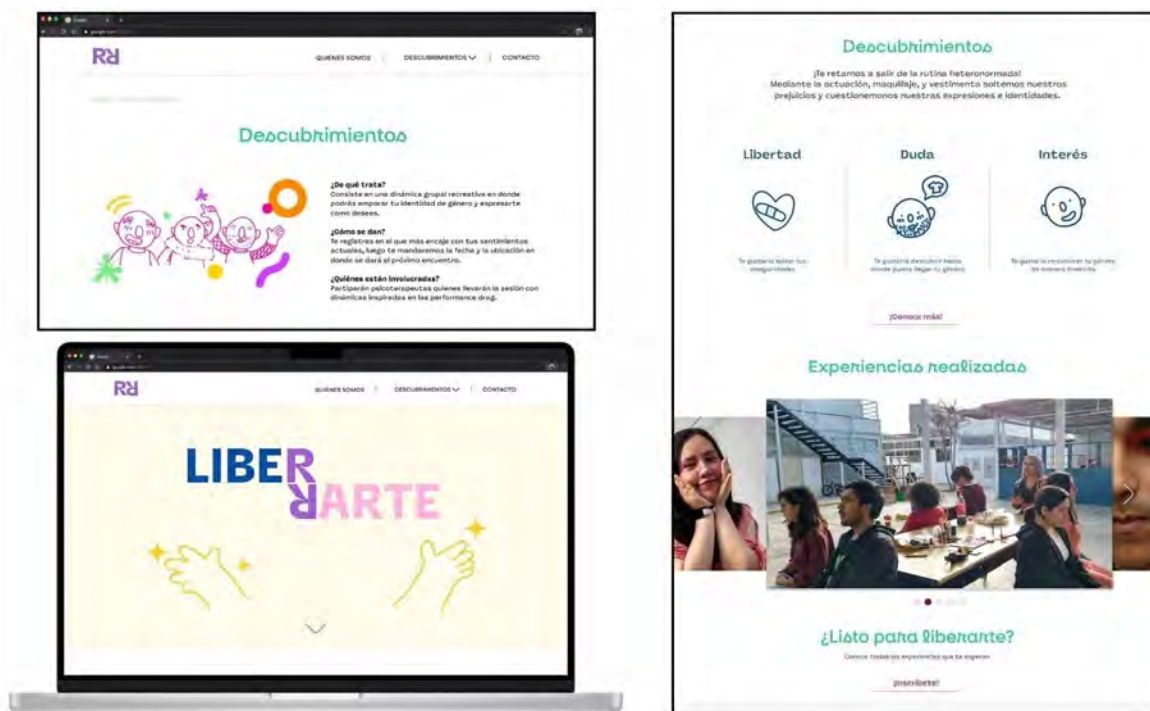
Mediante la plataforma web de LiberArte, el usuario puede inscribirse a la dinámica que desee, separando la fecha disponible. A partir de eso, se le enviará la confirmación y ubicación a su correo electrónico o celular. Esta fase cumple como mecanismo de filtrado con la finalidad de supervisar la elección del público en función del tema que se abordará en las dinámicas y establecer un contexto inicial sobre la propuesta.

Como se ve en la Figura 53, el registro para asistir a las sesiones es mediante la página web, la cual brinda información y experiencias previas. Aparte de ese medio, también es posible acercarse a los locales en donde se generen las sesiones, atendiendo a un público curioso y que tal vez no tenga acceso a la plataforma virtual.

Prototipo de web: <https://www.figma.com/proto/CFYt12DKDAC2k71nYy4yGu/Temsis?page-id=7%3A2&type=design&node-id=309-1464&viewport=2382%2C-7342%2C0.42&t=lfuQcc6yU1LJ5o10-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=309%3A1464&show-proto-sidebar=1&mode=design>

Figura 53

## Pantallas de la web



*Nota.* Elaboración propia

A partir del registro de cada persona interesada en participar de las sesiones, se puede mantener una base de datos para un mejor manejo de las actividades y conocer las experiencias previas de los y las participantes. Se reconoce que existen muchos casos de crisis a consecuencia de la depresión, ansiedad y estrés por parte de los usuarios y usuarias, sin embargo desde LiberArte no se brinda atención médica para tratarlas de manera inmediata, por ello si algún participante indica cualquier tipo de crisis el sistema web le recomendará opciones cercanas a sus posibilidades, al igual que sería de forma presencial. (Ver Fig. 54)

Figura 54

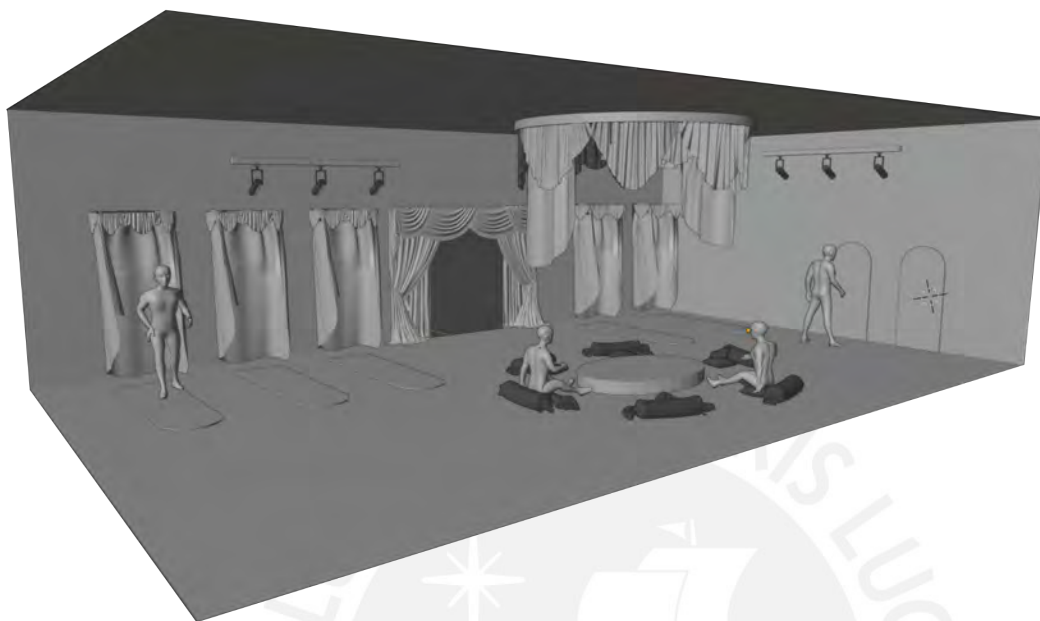
## Pop up de ayuda



Nota. Elaboración propia

### ***Espacio Físico***

LiberArte ha sido concebido para ser implementado en un espacio preexistente, tal como un auditorio o una sala común (Ver Fig. 55 y 56). Como ubicación de prueba, se tomó de referencia las medidas del auditorio de la facultad de Arte y Diseño por su gran amplitud, cabe recalcar que la propuesta ha sido diseñada con el fin de ser implementado en lugares de libre entrada, por ello solo se menciona que es un referente en las medidas. (Ver Fig. 57)

**Figura 55****Modelado 3D del espacio de LiberArte**

*Nota. Elaboración propia*

**Figura 56****Modelado 3D del espacio renderizado**

*Nota. Elaboración propia*

**Figura 57****Recreación de un área del espacio**

*Nota.* Elaboración propia

Cada área fue seleccionada en colaboración con usuarios y expertos, tras un análisis exhaustivo previo a las terapias Drag y las actividades correspondientes (Ver Fig. 58). Los espejos para comenzar, están en un área para que las personas puedan ver su personaje que han recreado mediante el maquillaje y vestimenta. Así mismo, se propuso el área de las pasarelas y los probadores para poder crear un espacio más privado al cambiarse pero sin perder la teatralidad de la actividad. Por último, se incluye la base circular en el suelo rodeada de almohadillas para sentarse, esta área fue creada resaltando el confort, para que de forma grupal puedan maquillarse y/ o generar reflexiones así incentivar el apoyo en conjunto.

**Figura 58****Áreas del espacio***Detalle de espejos**Detalle de base central**Detalle de pasarela y probadores*

*Nota.* Elaboración propia

Estas actividades se enriquecen con un entorno seguro y acogedor, con un enfoque teatral que resulta fundamental para la realización de actividades físicas y sensoriales, al mismo tiempo que fomenta la interacción social.

## Guía de implementación

Figura 59

### Representación de la guía del servicio



Nota. Elaboración propia

Para el funcionamiento óptimo de la propuesta, se diseñó una guía de implementación: [https://issuu.com/learc/docs/descu\\_brete\\_guia\\_1](https://issuu.com/learc/docs/descu_brete_guia_1) . En esta se encuentran los beneficios para el público objetivo a corto y largo plazo; los requisitos para llevar a cabo las sesiones: espacio, tipos de dinámicas, reflexiones y prohibiciones; también el manejo del personal en estos espacios, sus funciones y sus participantes; y por último las conclusiones sobre el proyecto y su finalidad.

### 5.3 Aspectos estético-emocionales

Al conceptualizar las ideas, se encontró necesario el diseño de un espacio físico que brinde seguridad y comodidad, que promueva las actividades planteadas y la socialización con usuarias(os) que tengan experiencias similares.

LiberArte se establece bajo las características mencionadas, ofreciendo un espacio accesible, seguro, acogedor y cómodo, diseñado para proporcionar la mejor experiencia posible a las y los jóvenes. Esto se logra mediante la elección de formas, materiales y colores que aprovechan el espacio para el desarrollo de las actividades. El espacio físico, se elaboró teniendo de base los collages creados por las/los usuarias(os), además de los insights que se dieron en los laboratorios de prueba. El carácter dentro de este es teatral, por ello es importante la posición de las telas y los colores propuestos, también se resalta la comodidad y confianza durante las sesiones, por ello se decidió que las y los participantes puedan sentarse e interactuar al mismo nivel, agregando almohadas y una base circular en el centro para poner materiales o reflexionar de los temas. Se puede ver un modelado 3D en la Figura 60.

**Figura 60****Espacio 3D estética**

*Nota.* Elaboración propia

Además, la composición y el uso del mobiliario presenta un perfil que remite a la tranquilidad y equilibra el uso del resto de elementos visuales.

Se diseñaron diferentes personajes con un carácter inclusivo y representativo de la diversidad de identidades de género, con la finalidad de que el público objetivo se sienta identificado y comprendido. Además, serán utilizados para transmitir mensajes de apoyo, empoderamiento y aceptación, lo que podría ser reconfortante para aquellos que están pasando por momentos difíciles en su proceso de aceptación de su identidad de género.

El uso de los personajes también puede hacer que la información sea más accesible y atractiva para los jóvenes, lo que podría aumentar la probabilidad de que se involucren con la propuesta y comprendan su importancia.

Figura 61

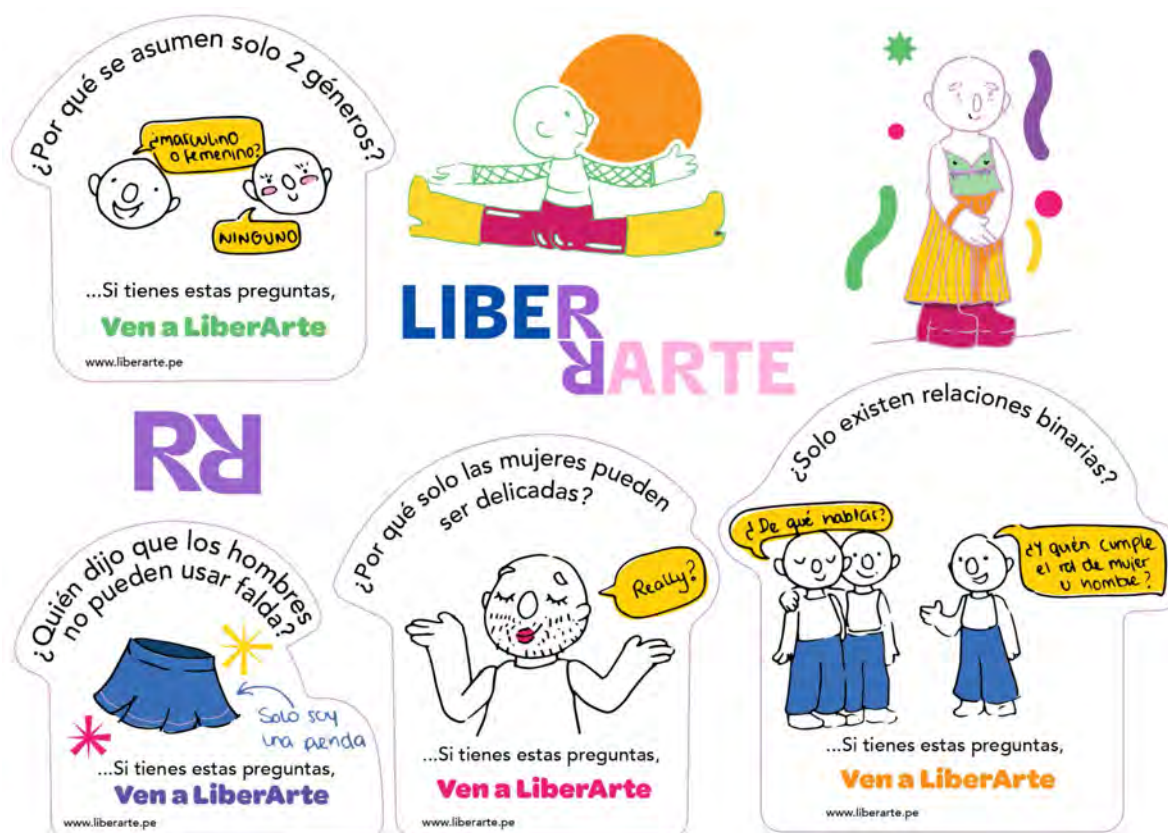
## Proceso gráfico



Nota. Elaboración propia

Figura 62

## Personajes de LiberArte



Nota. Elaboración propia.

Se trabaja con una paleta de colores saturados y contrastados que se trabajó junto al usuario, así como también se basa en la estética *Drag* creada por el diseñador gráfico Anderson Neyra en el proyecto Glam (2022), como se ve en la Figura 62. Se desea evidenciar la inspiración y respeto hacia el arte *Drag*.

#### 5.4 Aspecto Socio Ambiental

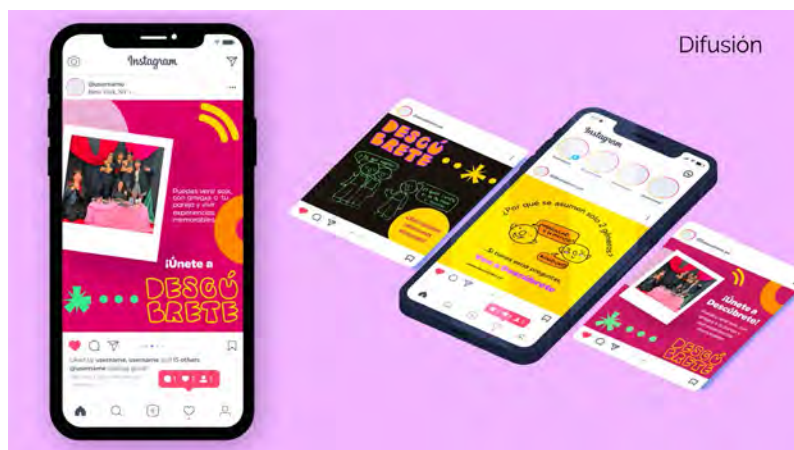
La integración de LiberArte en el entorno urbano, se enfoca en ofrecer accesibilidad inclusiva para todos los jóvenes usuarios(as) que buscan afirmar su identidad. Algunas

experiencias del público objetivo se generan en su entorno social y familiar, experimentan burlas y comentarios insensibles sobre su apariencia o comportamiento, lo que afecta su autoestima y bienestar emocional. La falta de libertad de expresión e inclusión de identidades de género diversas puede afectar negativamente la felicidad y el bienestar en jóvenes en Lima. LiberArte busca promover la libertad de expresión e identidad de género, proporcionando un entorno más comprensivo, recursos y apoyo para vivir auténticamente y encontrar la felicidad en su contexto. Asimismo, crear una comunidad que no le de miedo identificarse con su género, dejando de lado los prejuicios y poco a poco generar un cambio en la actitud conservadora. Y sobre todo, aliviar dolores que fueron, y son causados por la sociedad limeña, acompañando y dando motivación en el proceso de reafirmar la identidad y expresión de género.

En el anexo 7, se puede observar los detalles del recorrido del servicio, en donde, se explica que en la primera interacción con la propuesta sería a través de las redes sociales, debido a que la generación Z son “nativos digitales” y una de las redes sociales más utilizada es instagram. (Equipo Convierte [Equipo Convierte], 2022).

### ***Difusión por redes sociales***

Como parte de la difusión de LiberArte, se tomó en cuenta el diseño de posts en Instagram, usando una estética divertida, mostrando a los y las participantes durante las sesiones, de esa manera informar cómo se lleva a cabo las actividades, y también se crearon posts con personajes y mensajes generando reflexión al público en general. (Ver Fig. 63)

**Figura 63****Mock up de redes sociales**

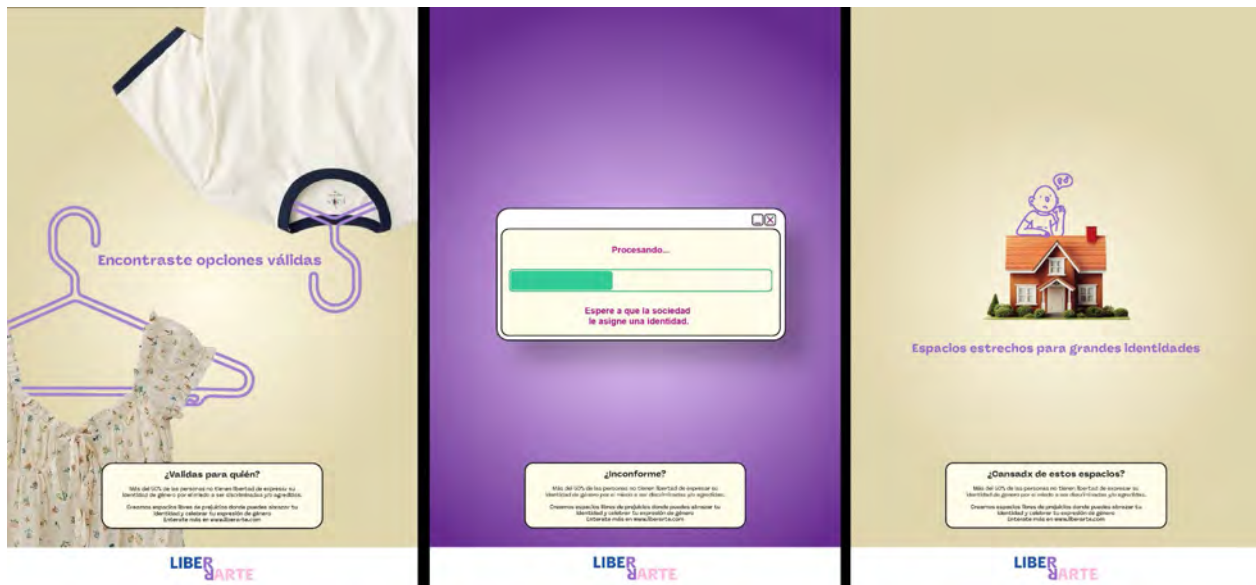
*Nota.* Elaboración propia

***Difusión por afiches físicos***

Parte de la difusión, es contar con una campaña de intriga aplicado en afiches ubicados en distintas locaciones de la ciudad, se fundamenta en la necesidad de abordar un tema tabú en una sociedad conservadora como la de Lima. Esta estrategia busca provocar curiosidad y captar la atención del público objetivo. Al hacerlo, se garantiza que quienes más necesitan el apoyo y la comprensión sean los que accedan a la información. Además, la colocación de afiches en las calles contribuye a reforzar la sensación de empatía y comprensión por parte del proyecto hacia las experiencias y desafíos del público objetivo. (Ver Fig. 64)

Figura 64

## Diseño de posters



Nota. Elaboración propia

Se diseñaron 3 afiches, cada afiche cumple con 2 partes visibles, la primera parte es la imagen central con una frase relacionada a alguna situación específica del público objetivo, y la segunda parte es la data real, contextualizando cada situación. Por ejemplo, el primero dice: *‘¿Encontraste opciones válidas?’*, haciendo alusión a que algunas personas contemplan el género como una limitación en su vestimenta y es complicado poder tener la validación de su contexto cercano a la persona. En la parte baja del afiche dice *‘¿Válidas para quién?, Más del 50% de las personas no tienen libertad de expresar su identidad de género por el miedo a ser discriminadas y/o agredidas. Creamos espacios libres de prejuicios donde puedes abrazar tu identidad y celebrar tu expresión de género. Entérate más en [www.liberarte.com](http://www.liberarte.com)’*. Finalizando con una data sobre el público objetivo e invitando a conocer más sobre el proyecto.

### ***Elección de ubicación***

Se desea que la propuesta sea accesible para personas jóvenes en Lima, por esa razón, se pensó que la ubicación del local en donde se lleven a cabo las actividades pueda rotar dependiendo de la demanda que se tenga en otros distritos, de esa manera personas de distintos estratos socioeconómicos tendrían acceso al servicio. Al inicio de cada planificación de las sesiones, se crearán votaciones para que los seguidores y seguidoras de las redes sociales puedan recomendar la siguiente ubicación de LiberArte. (Ver Fig. 65)

Las rotaciones, también son pensadas para la seguridad de nuestros participantes y trabajadores, pues cambiando de local cada sesión da un carácter más discreto que sea cercano para las personas verdaderamente interesadas, con una comunicación virtual, y si no pueden tener acceso a un medio virtual pueden acercarse al local elegido con la fecha más cercana para pedir información. Cualquier persona que intente violentar de cualquier forma al personal o participantes del servicio será denunciada y vetada de las actividades.

Figura 65

## Mock up de story en instagram



*Nota.* Elaboración propia

LiberArte se ha convertido en un agente de cambio en la ciudad al celebrar y reconocer nuevas identidades y expresiones. Este espacio cerrado para actividades recreativas y encuentros con personas que comparten experiencias similares se integra cada vez más en la rutina diaria, mejorando así el bienestar emocional de quienes participan.

Más allá de ser un simple servicio, los participantes de LiberArte están rompiendo barreras generacionales al difundir la información entre sus conocidos y familiares. Este proceso gradual hace que más jóvenes conozcan LiberArte, contribuyendo a mejorar la calidad de vida de aquellos con identidades y expresiones diversas y desafiando el ciclo del privilegio heteronormativo.

En consecuencia, esta propuesta no solo actúa como agente de cambio, sino que también aporta a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, pues: fomenta la salud y el bienestar (ODS 3), promueve la igualdad de género (ODS 5) y trabaja hacia la paz, la justicia y la creación de instituciones sólidas (ODS 16).

### ***Viabilidad de la propuesta***

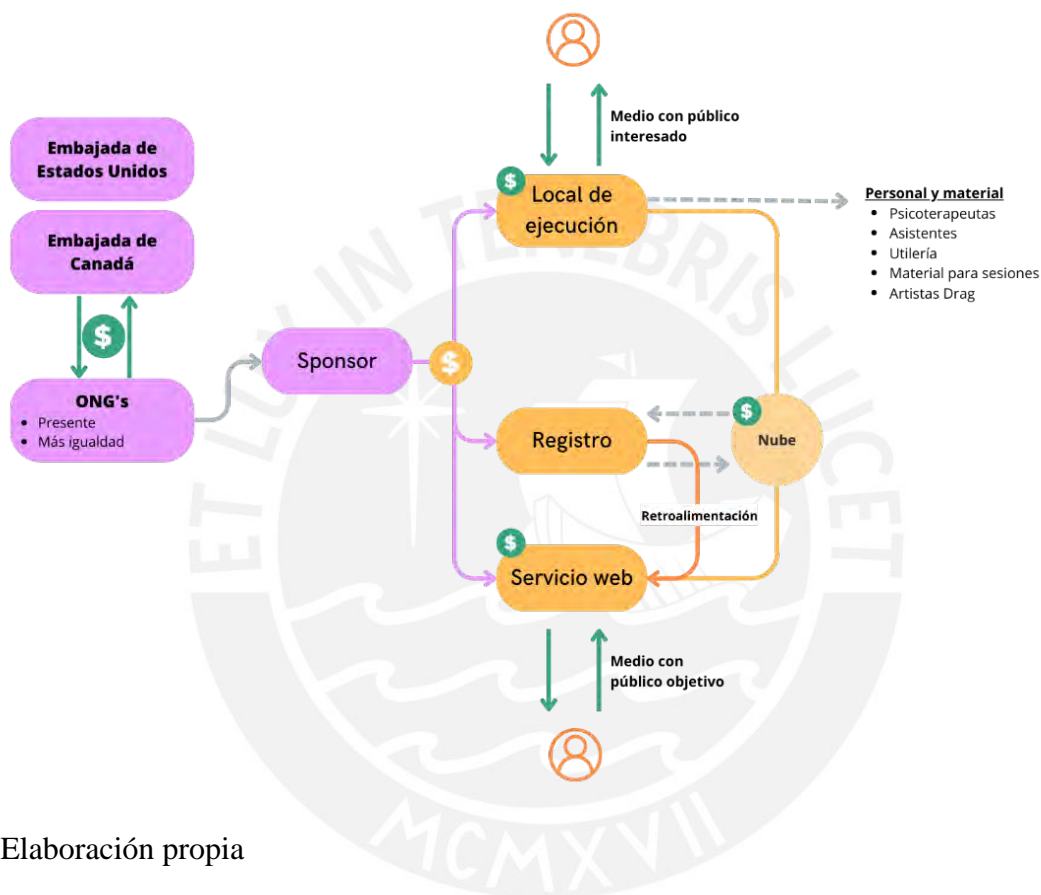
Con el fin de determinar la viabilidad de ejecutar el LiberArte, se analizó posibles actores y entidades involucradas en el proceso. Se obtuvieron entrevistas con personas que participan en eventos Ballroom y Kikiballs, los cuales al ser eventos desde y para la comunidad LGTBIQ+, suelen ser gratuitas o con un costo de entrada muy bajo. Actualmente, ninguna casa 'kiki' cuenta con el apoyo económico de alguna marca u organización, muchas veces piden a ONG's pero el financiamiento es bajo, así que personas de la misma casa deben poner su propio capital para realizar el evento o cobrar dependiendo del público (Ayala, 2023). Así mismo, Ayala (2023) comenta que durante el mes de julio del 2022, la embajada de los Estados Unidos realizó varios eventos para la comunidad LGTBIQ+, en donde brindaron apoyo e información a organizaciones que luchan contra la discriminación y desigualdad de género.

Además, en Perú existen organizaciones respaldadas por embajadas de diversos países que desarrollan proyectos orientados a promover la igualdad social y la diversidad de género. Un ejemplo es 'Más Igualdad Perú' y su iniciativa 'DISTRITOS INCLUSIVOS', financiada por la Embajada de Canadá. Su objetivo principal es colaborar estrechamente con las municipalidades de diversas regiones como Lima, Loreto y Arequipa, proporcionándoles paquetes normativos (ordenanzas, protocolos, planes), asesoramiento técnico y capacitación al personal municipal y de seguridad ciudadana. Todo esto con el propósito de prevenir y abordar la discriminación hacia las personas LGTBIQ+. (Distritos inclusivos, 2021)

En la Figura 66, se muestra el modelo de financiamiento que se creó a partir de la investigación previa y de la mano con expertos.

**Figura 66**

### Modelo de financiamiento



*Nota.* Elaboración propia

Como se mencionó anteriormente, las embajadas brindan un apoyo económico a proyectos de esta índole. La Embajada de Canadá gestiona el Fondo Canadiense para Iniciativas Locales, el cual tiene como propósito mejorar la calidad de vida económica, cultural y social de las personas en los países en desarrollo que cumplen con los criterios de elegibilidad. Los temas recomendados para la especial consideración del FCIL son la igualdad de género y la igualdad de oportunidades para niños y niñas en concordancia con las políticas y estrategias aplicables de la ACIDI (Embajada de Canadá en Perú [Canadá en Perú], 2024). LiberArte, genera una resistencia a la desigualdad de

género, brindando apoyo en el desarrollo social de personas con identidades y expresiones alternas, por ello sería un proyecto apto del FCIL.

El servicio ofrecido a través de LiberArte será gratuito, una decisión fundamentada en el análisis del contexto peruano. En el año 2020, se evidenció que el 39.8% de niñas, niños y adolescentes en nuestro país fueron afectados por la pobreza infantil, representando un aumento promedio del 12% en comparación con el año anterior (Plan International Perú, 2021). Siendo jóvenes de 18 a 27 años el público objetivo, es necesario que sea una experiencia accesible para varios sectores.

### **5.5. Discusión**

Las etapas de investigación, desarrollo conceptual y validación fueron fundamentales para la creación del diseño definitivo de LiberArte. Este servicio de apoyo psicoemocional se basa en actividades recreativas grupales, inspiradas en prácticas *Drag*, con el propósito de mejorar la calidad de vida de aquellos que expresan identidades de género fuera de la norma heteronormativa.

En un inicio, se evaluó enfocar la investigación en los problemas de las y los artistas *Drag* (como vestimenta incómoda, pocas oportunidades de trabajo, desvalorización del arte *Drag*, etc.), con el fin de que este arte y las personas que lo practican se sientan libres y cómodas al hacerlo. Sin embargo, durante la etapa inductiva se evidenció la existencia del problema general, sobre la discriminación hacia identidades y expresiones no heteronormadas, lo cual afectaba física y psicológicamente a muchas personas. A pesar de la complejidad que esto generó en el desarrollo de la propuesta, ha ampliado su alcance para abogar por el bienestar integral no solo de los jóvenes, sino también de la mayoría de las personas.

Igualmente, en el desarrollo del concepto y en la parte de evaluación, las y los participantes comentan la falta de un espacio seguro y libre de prejuicios para expresarse. Por ello, manifestaron

un gran interés en formar parte de un servicio como LiberArte, buscando la oportunidad de socializar y conectarse con personas que compartan experiencias similares.

Por otro lado, en la etapa de conceptualización, se reconoció la dificultad de brindar un ‘*Show Drag*’ como parte de celebrar los géneros y expresiones durante las sesiones, esto debido a que los usuarios mencionaron que se sienten tímidos ante esta interacción pues no perciben una conexión entre un show y sus experiencias, además, las psicólogas y psicólogos de la organización ‘PsicoPRIDE’ sugirieron que aún hay personas con situaciones delicadas y un ‘*Show Drag*’ puede llegar a ser intrusivo en esos casos. Aquello, motivó a desglosar las actividades que realiza una artista *Drag* y explorar su potencial, no como un show demostrativo sino como acciones que celebren y generen una reflexión. A partir de esto, el psicoterapeuta Kashmandev recomendó que la o él artista *Drag* sea un acompañamiento durante las sesiones y no un personaje performativo ajeno a las y los participantes. Las dinámicas con temas predeterminados fueron diseñadas en conjunto con los usuarios y expertos, dentro de ellas están las actividades de travestirse, maquillarse, actuar y la creación de un personaje, inspirado en las prácticas *Drag*. En el transcurso de los laboratorios de prueba, se analizó que los y las participantes cuando deciden crear su propio personaje, no se fijan en la estética *Drag* al hacerlo, sin embargo igual juegan con el género y ponen a prueba cómo quieren expresarse en realidad.

En un inicio, las actividades eran predeterminadas por el lugar en el que se daban. Pues se descubrió que los y las participantes estaban interesados en otros tipos de actividades, pero eran limitados por el espacio y los materiales. Tomando en cuenta ello, se propuso un diseño del lugar ideal en el que se deberían ejecutar estas dinámicas. El servicio debía apoyarse en un espacio físico para llevarse a cabo. El diseño de las áreas se centró en las actividades y la comodidad del público,

generando un apoyo a las actividades. Cada usuaria(o) confirmó sentirse cómodo en el espacio propuesto.

Como parte de generar una experiencia que sea adaptable al usuario, a parte de las actividades, también se contempló cómo sería su experiencia al inscribirse y elegir una de las actividades, en donde la web brinda información de cada dinámica e igual si aún la persona no está segura puede hacer un pequeño cuestionario en donde la plataforma le puede sugerir qué tipo de dinámica se adapta mejor según sus emociones y experiencias, además sirve como base de datos para las personas detrás del servicio (expertos y expertas, artistas *Drag*, personal extra), esto les ayudará a conocer mejor a las personas inscritas y poder crear una buena sesión.

Debido a la falta de referencias de iniciativas similares, se optó inicialmente por inspirarse en la estética Glam para comenzar. Posteriormente, se desarrolló una comunicación visual y sensorial empática y atractiva dirigida al público joven, la cual fue validada por expertos y los propios usuarios.

Se consideró inicialmente, contextualizar el proyecto en un espacio completamente inclusivo y abierto. Sin embargo, debido a la hostilidad existente en la ciudad hacia estos temas, junto con la importancia de garantizar la tranquilidad y seguridad del público para asegurar una experiencia agradable durante el servicio, esta opción se volvió inviable. Las expertas y expertos coincidieron que proponer un espacio exclusivo brindaría más confianza, pero tal vez no todos serían capaces de tener acceso, por ello se diseñó la plataforma virtual como conector del usuario a las dinámicas junto con diversas propuestas de difusión, que pueden atraer usuarios que no tengan acceso a plataformas virtuales.

Lo que corresponde al aspecto funcional, se enfoca en 4 factores: la guía de implementación, el espacio físico y la plataforma web que conecte a las personas con las dinámicas y las sesiones presenciales dentro de los espacios contemplados. Los alcances de la sostenibilidad se vieron limitados debido a la priorización de aspectos emocionales y sociales. Por ello, el plan de durabilidad se enfocó en el mantenimiento como medio para la conservación de las herramientas y telas utilizadas en el espacio.

La rotación del espacio físico en diversos distritos se daría alquilando espacios libres y aptos para la colocación de los materiales, también se contempló una comunicación con las municipalidades pero según Gianfranco Ayala, madre de la *'Kiki House of Kameleon'*, las entidades gubernamentales hasta el momento no han priorizado actividades o espacios para personas con géneros disidentes.

La metodología de estudios utilizada en LiberArte fue más allá de la simple socialización. Las entrevistas individuales, grupales y los focus groups, tanto en entornos virtuales como presenciales, ofrecieron a los jóvenes un espacio de diálogo revelador. Esto no solo evidenció su gran necesidad de comprensión, sino también su disposición para apoyar a quienes atraviesan situaciones injustas debido a su identidad y expresión de género.

Gracias a los espacios seguros dentro de la universidad, se pudieron realizar laboratorios de pruebas con los usuarios y usuarias, junto a las artistas *Drag* para analizar la fluidez de las sesiones y probar materiales necesarios para la escenografía del espacio.

Para dar a conocer LiberArte, su difusión es clave. A parte de los diseños realizados para las redes sociales y formatos físicos como contacto directo con el público, también se consideró entidades no gubernamentales, como ONG's u organizaciones que traten de salud mental con conocimientos de identidad y expresión de género, y formar una alianza en la que pueda generarse un apoyo

mutuo, y si es necesario redirigir al usuario hacia la propuesta que se adapte a sus necesidades actuales. Por ejemplo, PsicoPRIDE y It Get's Better Perú ofrecen charlas y consultas gratuitas en el área psicológica para personas de la comunidad LGTBQ+, si lo consideran pertinente pueden luego recomendar a las personas a ser parte del servicio de LiberArte.

De la misma manera, se tomó en cuenta crear una conexión con Ballroom Perú, en donde tiene contacto directo con casas *Drag*, kiki's y 007's, para poder llegar a mayor difusión y que artistas *Drag* reconocidas sean parte de las dinámicas dependiendo sus características y el mensaje que quieran dar, creando mayor atracción a las sesiones. De esa forma, nos apoyan a producir sesiones más atractivas para el público y desde la propuesta se brindaría otro tipo de campo laboral para artistas *Drag*.

Como se mencionó anteriormente, las dinámicas son gratuitas para las personas que deseen participar pues la propuesta se enfoca en un público joven los cuales muchos aún no tienen la suficiencia económica como para pagar un costo, además al ser un apoyo psicoemocional para una minoría no sería correcto costear la mejora de su calidad de vida. Por ello, es que se propone que LiberArte sería financiada por un fondo para proyectos sociales como los que brindan las embajadas de Canadá y Estados Unidos, pues tienen la visión de luchar contra la desigualdad de género y apoyar a la comunidad LGTBQ+.

Los resultados de LiberArte representan una contribución significativa a la especialidad del diseño industrial pues presenta un modelo para el desarrollo de servicios y actividades a partir de una investigación feminista centrada en las necesidades de los usuarios y usuarias. No solo evidencian las dificultades que enfrentan diariamente muchos jóvenes por no conformarse a una identidad heteronormativa, sino que también visibilizan las consecuencias de la discriminación y el impacto en la calidad de vida de generaciones pasadas que enfrentaron desafíos similares.

Para concluir, tanto jóvenes como expertos coinciden en que LiberArte es una iniciativa óptima para celebrar identidades y expresiones diversas. No solo ofrece un espacio seguro y libre de prejuicios, donde se brinda apoyo psicoemocional de manera recreativa y grupal, sino que también representa el punto de partida para considerar a las personas con identidades y expresiones no heteronormativas en la planificación nacional de la salud mental. Además, mejora la experiencia al validar la auténtica identidad de cada individuo.



## CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES

- En el Perú, la discriminación hacia identidades y expresiones que no se clasifiquen heteronormadas es un problema evidente en jóvenes afectando su salud física y psicológica. Frente a ello, crear un apoyo psicoemocional de forma recreativa puede evitar angustias y proveer bienestar social.
- Existen iniciativas internacionales que promueven terapias recreacionales con actividades inspiradas en la cultura *Drag*, sin embargo estas no se podrían introducir en el contexto social peruano por la difícil adaptación dentro de una sociedad conservadora. Por ella la seguridad y el trabajo grupal de forma recreativa era esencial para el desarrollo de la propuesta.
- Hace falta ofrecer actividades que contribuyan a la interacción social emocional pero también a generar una introspección individual, del participante y hacia los demás, creando una reflexión en la que poco a poco sanen dolores latentes y actuales. La teoría del psicodrama y el teatro terapia, brindan bases que sirven como herramientas para el desarrollo de las dinámicas.
- Tener la asistencia de psicoterapeutas, que sean especialistas en temas de identidad de género, y dirijan las sesiones de la mano con artistas *Drag* es percibido como motivador y seguro, factores que contribuyen a una sesión fluida y la permanencia del público.
- El enfoque DCH junto a las etapas del 'El diseño como Odisea' fueron óptimas para lograr empatizar con los usuarios y expertos, generando un entendimiento durante todo el proceso de diseño creando una propuesta que se adapte a sus necesidades.

- Las personas jóvenes valoran tener un espacio en donde puedan compartir experiencias y socializar con personas que han pasado por situaciones similares, les genera un sentimiento de empatía y comprensión. Por lo mismo, en la propuesta se cuida los aspectos del confort, la estética y la protección de las y los participantes pues influyen en la asistencia.
- Se percibió un sentimiento de aprecio desde los usuarios y usuarias hacia el hecho que las actividades sean adaptables a sus necesidades, pues al brindar opciones también es más inclusivo hacia otras experiencias.
- La virtualidad dentro de la propuesta es clave pues el público objetivo es tecnológico y basa sus decisiones en opiniones de redes sociales, por ello tanto la web como los medios de difusión facilitan acercar el proyecto a las usuarias y usuarios.
- La implementación del espacio de LiberArte es adaptable a diferentes ubicaciones, siempre y cuando sea cerrado en un solo nivel. La estrategia para motivar a que más usuarios y usuarias puedan participar es dar a votación en próximo encuentro y dependerá de la elección del público por un distrito.
- Para concluir, LiberArte crea un punto de origen al reflexionar sobre la calidad de vida de personas disidentes de la heteronorma, sobre todo jóvenes que sufren las limitaciones de la sociedad, y abre a discusión planificar programas y/o servicios que velen por su bienestar.

## CAPÍTULO 7: RECOMENDACIONES

### 7.1. Limitaciones

Al inicio, la investigación se había enfocado en la cultura *Drag* y debido a que las y los artistas tenían agendas nocturnas en la mayoría de las entrevistas debían ser virtuales. Para ello, se planteó otras formas de coordinar con las y los participantes y poder comunicar las ideas dentro de las reuniones virtuales, además, durante el desarrollo de la propuesta se establecieron relaciones mucho más cercanas con algunos usuarios y eso también ayudó a asegurar su participación en próximos estudios.

La mayoría de las personas participantes en este estudio provienen de la comunidad de la PUCP. Esta decisión se basó en la dificultad de encontrar perfiles específicos que correspondan a personas no binarias, queer, de género fluido o aquellas que experimentan incongruencia de género. Para garantizar un ambiente de confianza y seguridad, se optó por incluir participantes a través de redes de conocidos, de compañeras y compañeros cercanos. Este enfoque permitió un acceso más cordial y menos invasivo, dado que los temas abordados en la investigación pueden ser delicados o dolorosos para el público objetivo. Cabe destacar que, aunque la mayoría de los participantes pertenecen a la PUCP, los y las expertas consultadas en el proceso provienen de diversos entornos fuera de la universidad, lo que ha permitido incorporar nuevas perspectivas e ideas a lo largo del desarrollo del proyecto.

En el desarrollo de las entrevistas virtuales surgieron algunas dificultades al recoger la información con algunos expertos y expertas que son parte de la comunidad LGTBIQ+. Pues se percibió una actitud hostil hacia personas que no son parte de la comunidad, sin embargo, eso ayudó a reformular la estructura de las entrevistas. Además, otras personas que también son parte de la comunidad sí crearon empatía rápidamente con la propuesta.

La carencia de referentes en el Perú respecto a espacios para jóvenes que reconozcan y valoren sus identidades, incluyendo la participación de artistas Drags, impulsó una exhaustiva investigación y la realización de laboratorios de prueba. Estos buscaban comprender las dinámicas implicadas y determinar las actividades adecuadas, así como establecer los roles tanto de expertos como de participantes dentro de las sesiones.

En cuanto al espacio, debido a la variedad de materiales necesarios para llevar a cabo las sesiones, se limitó la aplicación en las pruebas de usabilidad sobre los espacios dispuestos, que confirmen el atractivo estético y la comodidad. Aún así, la adaptación de elementos de menor escala y factibles dentro de las áreas determinadas en los laboratorios de prueba, junto a la validación de los usuarios y usuarias, brindaron la efectividad del diseño del espacio y las actividades realizadas que son parte del proyecto.

A pesar del contexto y sus desafíos, se pudo crear un proyecto original con requisitos específicos en los términos estéticos, técnicos y socioambientales.

## **7.2. Trabajo a futuro**

Durante la investigación, surgieron oportunidades para aumentar el alcance del **Proyecto LiberArte** y de esta manera promover la calidad de vida de las personas con identidades disidentes, y su implementación en más sectores dentro de Lima y luego en ciudades dentro del Perú.

Dentro del periodo más cercano, es necesario buscar fondos de financiamiento para proyectos sociales y así poder solventar la inversión para el proyecto LiberArte. También, se propone crear alianzas a través de Ballroom Perú y organizaciones que atienden temas de género, para tener un contacto directo con psicoterapeutas profesionales y artistas *Drag* que puedan sumarse al servicio, con lo cual se generaría una mayor difusión del contexto del proyecto.

Martín Jaime (2023) antropólogo, Doctor en Estudios Culturales Latinoamericanos, especialista e investigador en Estudios de Género y Sexualidad, dentro de las últimas validaciones propone que es posible integrar este servicio con casas comunitarias de la comunidad LGTBQ+. Estas casas son espacios seguros para miembros de la comunidad o personas que se quieren integrar pero usualmente no tienen recursos económicos, educativos y /o sociales. Por ello, también se contempla esta posibilidad de forma paralela incorporar el servicio dentro de estas casa con un público joven que recién está en su etapa de exploración.

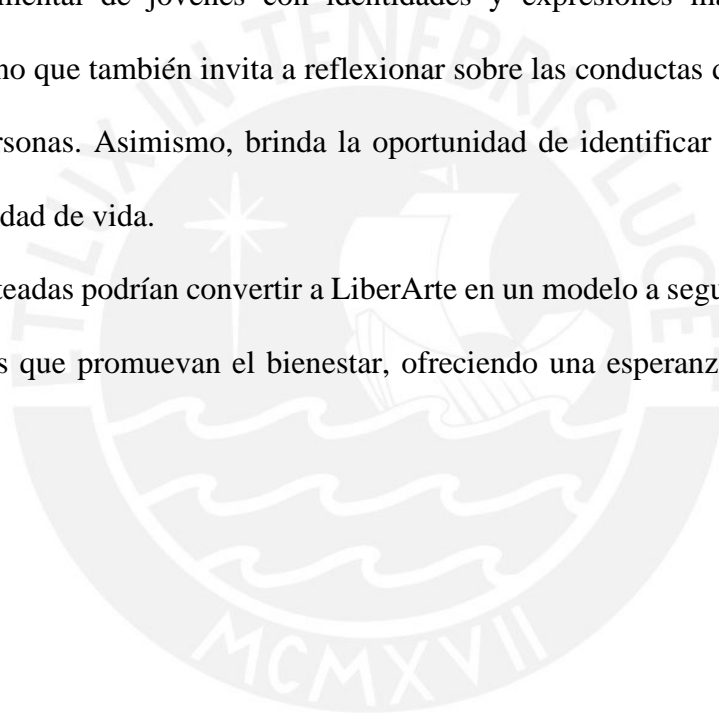
Luego de la implementación, a mediano plazo, se procederá a medir la aceptación de la propuesta a través de las redes sociales por distritos. De esta manera, se puede establecer un indicador visual registrado a partir de las incidencias demográficas por cada distrito. Al cambiar de ubicación también se daría la posibilidad a que personas de otras clases socioeconómicas puedan acceder a las sesiones administradas por el servicio. No obstante, es necesario recordar que la misión y visión del proyecto no serán alteradas de la propuesta original, es por ello que la creación de alianzas con programas complementarios y organizaciones existentes permitirá que los usuarios y usuarias conozcan y decidan cuál se adapta mejor a sus necesidades actuales. A través de la retroalimentación, se podrá re orientar el alcance del proyecto y de esta manera captar la población a la cual no se llegó en una primera etapa.

LiberArte tiene proyección a largo plazo con una creciente popularidad y un potencial expansivo para llegar a más distritos en Lima y en todo el Perú. Sus características versátiles facilitan su implementación en múltiples ubicaciones. Se planea establecer alianzas estratégicas con entidades internacionales que, además de ser patrocinadores, contribuyan a una mayor aceptación por parte de las instituciones gubernamentales en Perú.

Para agregar, la propuesta de LiberArte tiene el potencial de ser adaptada a nuevos entornos, fuera del contexto nacional, partiendo del concepto como base para la experiencia del usuario y el diseño del journey. A partir de ahí, se podrían realizar ajustes que respondan a las particularidades y necesidades de las comunidades disidentes a la norma heteronormativa en cada contexto específico.

En conclusión, LiberArte no sólo abre la puerta para la implementación de servicios que atiendan la salud mental de jóvenes con identidades y expresiones más allá de la norma heteronormativa, sino que también invita a reflexionar sobre las conductas discriminatorias y sus impactos en las personas. Asimismo, brinda la oportunidad de identificar nuevas posibilidades para mejorar su calidad de vida.

Estas acciones planteadas podrían convertir a LiberArte en un modelo a seguir para la creación de servicios y entornos que promuevan el bienestar, ofreciendo una esperanza a los jóvenes en el Perú.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A.D.A.M. (2022). *Disforia de género: Enciclopedia médica* (F. Berger, D. Dugdale, & B. Conaway, Eds.). Medline Plus. Recuperado 22 de mayo de 2024, de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001527.htm#:~:text=Disforia%20de%20g%C3%A9nero%20es%20el, trastorno%20de%20identidad%20de%20g%C3%A9nero>.
- Andrés, T. (2019, 16 enero). *Psicodrama - Qué es y para qué sirve el Psicodrama*. <https://www.saludterapia.com/glosario/d/85-psicodrama.html>
- Bourdieu, P. (1998). Capital Cultural, Escuela y Espacio Social. Mar-co. 968-23-2054-2.
- Brizio, A. (2020). El Dragqueenismo como laboratorio identitario: Identidades y devenires de género en un grupo de jóvenes de sectores medio-altos que hace Drag en Lima Metropolitana. Recuperado el 14 de Abril de 2022 de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/17452>
- Butler, J (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge. Capítulos 1 (Subjects of Sex/ Gender /Desire) y 3 (Subversive Bodily Acts)
- Calla Cabro. (2020, 26 noviembre). CALLA CABRO | T3 E05 | Drag Queens [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=isSnM6YLVUA>
- Calla Cabro. (2022, 20 junio). ¿Cómo fue ser gay en Lima de los 80s? | #CallaCabro [Vídeo]. YouTube. Recuperado 8 de junio de 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=on5t0FJtX2Q>

Camilla, K. E., Bay Brix, N., Jaap, D., & Cash, P. (2021). *Defining the behavioural design space*. International Journal of Design.

<http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/viewFile/3922/930>

Cépeda, M., Flores, X., & Pontificia Universidad Católica del Perú. (2011). Terrorismo de género: Aproximaciones al movimiento Drag en Lima. *Anthropía*, 9.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9064743&orden=0&info=link>

Cash, P., Khadilkar, P., Jensen, J., Dusterdich, C., & Mugge, R. (2020). *Designing behaviour change: A behavioural problem/solution (BPS) matrix*. International Journal of design.

<http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/viewFile/3952/899>

De la Torre, C. (2001). *Las identidades: Una mirada desde la psicología*. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello.

*Distritos inclusivos*. (2021). Más Igualdad Perú. Recuperado 21 de marzo de 2023, de

<https://www.masigualdad.pe/distritos-inclusivos>

Drag Therapy. (s. f.). Recuperado 24 de octubre de 2022, de <http://www.Drag-therapy.com/Dragehterapy.html>

Embajada de Canadá en Perú [Canadá en Perú]. (2024, 16 febrero). *Canadá anuncia el*

*lanzamiento de la Convocatoria al Concurso de Proyectos del Fondo Canadiense para*

*Iniciativas Locales en Perú y Bolivia en el periodo de 2024-25*. Twitter. Recuperado 7 de

mayo de 2024, de <https://twitter.com/CanadaenPeru/status/1758505941941596429>

- Equipo Convierte [Equipo Convierte]. (2022, 10 agosto). *Generación Z: Cómo conectar con esta audiencia en redes sociales*. Convierte Más - Agencia de Marketing Digital. Recuperado 21 de marzo de 2023, de <https://conviertemas.com/generacion-z-redes-sociales/>
- Ford, R. (2022, 3 noviembre). *Design is not a formula, it's an odyssey: replacing the Double Diamond*. Medium. <https://uxdesign.cc/design-is-not-a-process-its-an-odyssey-replacing-double-diamond-d6bc06965238>
- Franco, E. (2021). Vista de El Drag como tecnología de género, deconstrucción y permanencia de la representación de género | HARTES. Hartes. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://acortar.link/hFLVeJ>
- Frankl, V. (2015). *El hombre en busca del sentido* (3.<sup>a</sup> ed.) [Pdf]. Herder Editorial. <https://haciadios.com/wp-content/uploads/2022/06/El-hombre-en-busca-de-sentido-Viktor-Frankl.pdf>
- Gibbons, S. (2017, 9 julio). *Service Design 101*. Nielsen Norman Group. Recuperado 4 de septiembre de 2024, de <https://www.nngroup.com/articles/service-design-101/>
- Ipsos. (2017). *Medición de la población no heterosexual en el Perú*. <https://www.ipsos.com/Es-Pe/Medicion-de-La-Poblacion-No-Heterosexual-En-El-Peru> . Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://www.ipsos.com/es-pe/medicion-de-la-poblacion-no-heterosexual-en-el-peru>
- Ipsos. (2020). II ENCUESTA NACIONAL DE DERECHOS HUMANOS: POBLACIÓN LGTBIQ+. [https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-06/presentacion\\_ii\\_encuesta\\_nacional\\_ddhh.pdf](https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-06/presentacion_ii_encuesta_nacional_ddhh.pdf)

- Laquifa (Director). (2020). Gettysburg, Pennsylvania (episodio 1, temporada 1). HBO.
- Loi, M. (2017). *Cuerpo y cultura visual en la deconstrucción de los roles de género* [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/10803/458242>
- Machuca, M., Cocchella, R., Chauca, V., & de la Cruz, S. (2014). *ESTADO DE VIOLENCIA: DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN DE PERSONAS LESBIANAS, GAYS, BISEXUALES, TRANSGÉNERO, INTERSEXUALES Y QUEER EN LIMA METROPOLITANA* (N.º 978-612-46796-0-5). Tránsito – Vías de Comunicación Escénicas.
- Mendoza, F. (2020). *ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL USO y SIGNIFICACIÓN DEL MAQUILLAJE DRAG QUEEN EN LIMA, PERÚ* [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación, Universidad de Lima]. [https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/14492/Mendoza\\_An%C3%A1lisis%20semi%C3%B3tico.pdf?sequence=1](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/14492/Mendoza_An%C3%A1lisis%20semi%C3%B3tico.pdf?sequence=1)
- Moro, L. & Fundación Secretariado Gitano. (2009). Guía para la promoción personal de las mujeres gitanas. Perspectiva psico-emocional y desarrollo profesional. Recuperado 30 de octubre de 2023, de <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/>
- Naranjo, H. (2013). *Las y los artistas drag: un análisis desde la perspectiva de género*. [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/6703>
- OEA. (2022). *Organización de los Estados Americanos*. Recuperado 9 de noviembre de 2022, de <https://www.oas.org/es/>
- Perú, I. G. B. (2022, 6 junio). *Home - It Gets Better Perú*. It Gets Better Perú -. Recuperado 10 de julio de 2022, de <https://itgetsbetterperu.org>

- Peñaranda, D. (2020, 20 marzo). ¿Qué es diseño de servicios? - Diseño UX en español - Daniela Peñaranda - Medium. *Medium*. <https://medium.com/uxenespanol/qu%C3%A9-es-dise%C3%B1o-de-servicios-3a61376b81b9>
- Plácido Vilcachagua, A. F. (2020). La identidad de género en el Perú: el caso de los niños, niñas y adolescentes trans. El difícil camino para evidenciar lo invisible. *Persona Y Familia*, (9), 89–117. <https://doi.org/10.33539/peryfa.2020.n9.2336>
- Plan International Perú. (2021, 21 mayo). *4 de cada 10 niños, niñas y adolescentes son pobres por la pandemia*. Plan Internacional. Recuperado 21 de marzo de 2023, de <https://www.planinternational.org.pe/noticias/4-de-cada-10-ninos-ninas-y-adolescentes-son-pobres-por-la-pandemia>
- Preciado, P. B. (2023). *Dysphoria mundi*. ANAGRAMA.
- Poggi, A. P. C. (2020, 20 enero). *Teatro Terapia: El teatro como herramienta terapéutica*. Charo Poggi Acompañamiento Terapéutico. Recuperado 24 de octubre de 2022, de <https://charopoggi.com/2020/01/17/teatro-terapia-el-teatro-como-herramienta-terapeutica/>
- QUIÉNES SOMOS*. (2015). No Tengo Miedo. Recuperado 10 de julio de 2022, de <http://notengomiedo.pe/quienes-somos>
- Quintero, M. & Fonseca, C. (2009). *La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas*. SciELO. Recuperado 24 de octubre de 2022, de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-01732009000100003](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732009000100003)

Rose, M. M., Loli, R. C., & Dextre, A. G. (2016). *Nuestra voz persiste: Diagnóstico de la situación de personas lesbianas, gays, bisexuales, transgénero, intersexuales y queer en el Perú* [Digital]. Max Lira Tapia.

Santrock, John W. (2007). *A Topical Approach to Life-Span Development*. New York, NY: McGraw-Hill.

TAE Perú. (2021, August 12). *Sobre las Artes Expresivas | TAE Perú*.  
<https://www.taeperu.org/sobre-las-artes-expresivas/>

Toquero, M. (2018). El surgimiento de las Drag Queen, una forma de expresión que se populariza entre la comunidad LGTB. *EPIKEIA : Revista del Departamento de Ciencias Sociales y Humanidades*, 35, 1-12. <https://epikeia.iberoleon.mx/numeros/35/el-surgimiento-de-las-drag-queen.pdf>

Universidad de Oviedo, Scandroglio, B., López, J., & San José, M. (2008). La Teoría de la Identidad Social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. *Psicothema*, 20, 81. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72720112.pdf>

Villanueva Jordán, I. (2017). “YO SOY UNA DRAG QUEEN , NO SOY CUALQUIER LOCO”. REPRESENTACIONES DEL DRAGQUEENISMO EN LIMA, PERÚ. *Península*, 12(2), 95–118. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://acortar.link/xrfc5Y>

Vink, J., & Koskela-Huotari, K. (2021). *Social structures as service design materials*. International Journey of Design.  
<http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/viewFile/4137/953>

Yang, C. F., & Sung, T. J. (2016). Service design for social innovation through participatory action research. *International Journal of Design*, 10(1), 21-36.

Zeballos, A. P. (2015). *Identidad de género, sexo biológico, expresión de género y orientación sexual. Explicando las diferencias.* United Explanations.  
<https://www.unitedexplanations.org/2015/03/02/identidad-de-genero/>



## ANEXOS



### Anexo 1. Detalle de recopilación de información secundaria de Artistas Drag

Nota. Elaboración propia. Información recopilada de reportajes y vlogs

### Anexo 2. Comparación por temas de entrevistas secundarias



Nota. Elaboración propia.

### Anexo 3. Comparación de Talleres Drag King



*Nota. Elaboración propia.*

#### **Detalles de talleres:**

*Taller Gender Hacking, extraído de la tesis de Martha Loi*

*Taller de maquillaje Drag King, vía zoom dirigido por Luciano Bueno.*

Nombre: 'Maquillaje Dragking: Herramientas de caracterización para el travestismo masculino'

Modalidad: Zoom

Fecha: 09 de Abril de 2022





Duración: 1 hora y 30 minutos

#### **Transcripción de aportes:**

- Las prácticas *Drag*, son procesos sensoriales y físicos, como actos performativos siempre están abiertos al cuestionamiento.
- La personificación del *Drag*, es un medio de protesta y supervivencia, sobre todo las prácticas *Drag King*, pues te permite ir al lado del opresor.
- Generar un personaje, te permite contar una historia que deja de lado los géneros y se conecta con la persona y el sentimiento de libertad al no seguir normas de la sociedad.
- El maquillaje y la vestimenta son herramientas pero no son requisitos para hacer *Drag*, no hay reglas ni un orden determinado, sin embargo saber sobre la historia y cultura apoya a un mejor discurso.
- Desde el punto de vista de una persona masculina, encuentra mayor libertad dentro del *Drag*, mientras que desde una persona femenina encuentra seguridad.
- El *Drag* es una crítica hacia los roles de género, pero muchas veces esta crítica recae en reforzar los estereotipos. En los medios de comunicación peruanos, existen algunas personas que practican *Drag* pero el público las acondiciona para que su discurso siga las normas de género.





### Anexo 4. Detalle de estudios de conceptualización

**Estudios de conceptualización**

			
<p><b>ENTREVISTA CON USUARI@S</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De 21 a 25 años</li> <li>• De género binario y no binario</li> </ul>	<p><b>LABORATORIO DE DINÁMICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 personas</li> <li>• Pre - selección de 4 personas</li> </ul>	<p><b>ENTREVISTA CON EXPERT@S</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Psicoterapeuta</li> <li>• Expertos en performance artística</li> </ul>	<p><b>FRAMEWORK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre servicio y categorización</li> </ul>
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentimientos acerca de las dinámicas</li> <li>• Visión acerca del drag</li> <li>• Formas de llevarlo desde el estereotipo binario.</li> </ul>	<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar actividades de la sesión</li> <li>• Medir tiempos de cada dinámica</li> <li>• Sentimientos de cada proceso y desarrollo en conjunto</li> <li>• Poner a prueba la teoría del psicodrama</li> </ul>	<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejor manera de manejar tiempo (sesiones, fases, etc.), sin perder motivación</li> <li>• Formas de controlar y organizar mejor el tiempo</li> <li>• Que otras dinámicas se pueden usar en grupo</li> <li>• Cómo se recomienda integrar a personas que practiquen drag a estas dinámicas</li> </ul>	<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poder controlar mejor la selección de personas según el tipo de tema que se llevará a cabo</li> <li>• Brindar mayor contexto de que va la propuesta y generar mas confianza</li> </ul>

Nota. Elaboración propia

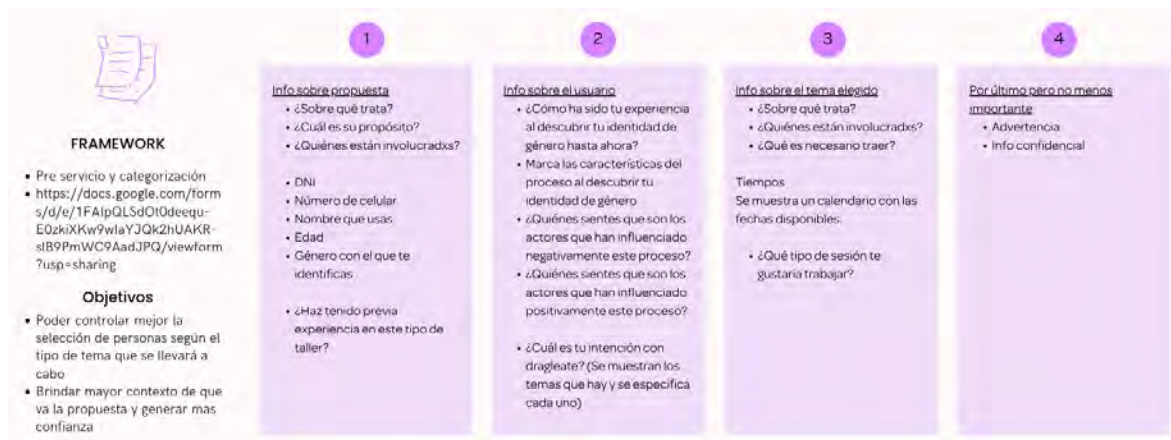
**Estudios de conceptualización**

															
<p><b>ENTREVISTA CON USUARI@S</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De 21 a 25 años</li> <li>• De género binario y no binario</li> </ul>	<p><b>LABORATORIO DE DINÁMICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 personas</li> <li>• Pre - selección de 4 personas</li> </ul>	<p><b>ENTREVISTA CON EXPERT@S</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Psicoterapeuta</li> <li>• Expertos en performance artística</li> </ul>	<p><b>FRAMEWORK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre servicio y categorización</li> </ul>												
<p><b>Resultados</b></p> <table border="1"> <tr> <td>CIS</td> <td>Diversión</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>Importancia</td> </tr> <tr> <td>NB</td> <td>Inseguridad</td> </tr> </table>	CIS	Diversión	B	Importancia	NB	Inseguridad	<p><b>Resultados</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Pre-selección</td> </tr> <tr> <td>Cronograma</td> </tr> <tr> <td>Conocidxs</td> </tr> </table>	Pre-selección	Cronograma	Conocidxs	<p><b>Resultados</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Expresión o identidad</td> </tr> <tr> <td>Dividir más dinámicas en sesiones</td> </tr> <tr> <td>Drag como acompañamiento</td> </tr> </table>	Expresión o identidad	Dividir más dinámicas en sesiones	Drag como acompañamiento	<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poder controlar mejor la selección de personas según el tipo de tema que se llevará a cabo</li> <li>• Brindar mayor contexto de que va la propuesta y generar mas confianza</li> </ul>
CIS	Diversión														
B	Importancia														
NB	Inseguridad														
Pre-selección															
Cronograma															
Conocidxs															
Expresión o identidad															
Dividir más dinámicas en sesiones															
Drag como acompañamiento															

### Anexo 5. Detalle de análisis de estudios de conceptualización

Nota. Elaboración propia

## Anexo 6. Framework de la web



Nota. Elaboración propia

Phase of Journey	Previo	1era Interacción	2da Interacción	Durante			Cierre	Post
<b>Actions</b> What does the customer do?	Dudas/ problemas / interés en expresar su identidad de género	Entra a las redes sociales y se entera sobre el proyecto	Entra a la web y se registra	Revisa la notificación en su correo sobre el lugar y hora de la dinámica	Va al lugar y conoce a los participantes	Participa en la dinámica en la que se inscribió	Escucha los sentimientos de los participantes al terminar	Revisa la notificación en su correo sobre como fue su experiencia
<b>Touchpoint</b> What part of the service do they interact with?		Redes sociales	Web	E - Mail	Espacio presencial	Espacio presencial	Espacio presencial	Web
<b>Customer Thought</b> What is the customer thinking?	Me duele que la gente no me deje expresarme como quisiera	Parece que fuese lo que quisiera hacer	Que interesante el encuentro 'Liberación'	Se acordaron de mandarme la confirmación	Hay más personas que se sienten así	Me siento libre se espresarme como quiero	Me sentí bien y que los demás también hayan actuado me ayudo a ver como la pasan	Se preocupan y quieren seguir mejorando sus interacciones
<b>Customer Feeling</b> What is the customer feeling?								
<b>Opportunities</b>		Tener un buen alcance ya que es la primera interacción	Web accesible y facilitar visita al espacio físico para personas que no tienen acceso a la web	Mensajes personalizados afianzar la primera interacción	Generar un espacio de confianza y seguro		Validar las emociones y experiencias de todos los inscritos	Seguir generando contenido en redes y nuevas interacciones

## Anexo 7. Detalles del recorrido del servicio

Nota. Elaboración propia

## Anexo 8. Identidad de base - Proyecto Glam



*Nota.* Elaboración propia.

