

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Sense: Diseño de experiencia para educar sobre la violencia de género en los baños públicos

Kevin David Morales Cruz

Diseño Gráfico itinerario Diseño Comunicacional

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Diseño Gráfico itinerario Diseño Comunicacional
Quito, 17 de mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Diseño de experiencia para educar sobre la violencia de género en los baños
públicos**

Kevin David Morales Cruz

Nombre del profesor, Título académico: Rodrigo Muñoz, MFA

Quito, 17 de mayo de 2021

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Kevin David Morales Cruz

Código: 00201444

Cédula de identidad: 1727476671

Lugar y fecha: Quito, 17 mayo 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Historias del Baño se basa en una investigación detallada sobre la violencia simbólica de género y como esta se reproduce en espacios públicos– mirando específicamente al baño como uno de estos espacios.

El proyecto propone visibilizar y generar empatía en las personas sobre esta problemática en el contexto de Quito, la capital de Ecuador– un país relativamente conservador aún en temas de género. Para lograrlo, *Historias del Baño* nace como una respuesta directa a la información recopilada donde, desde el diseño y la interactividad, se propone un videojuego que busca utilizar el roleplay y las características del medio (escenarios, personajes, jugabilidad) para crear una experiencia donde el usuario empaticice y se visibilice la problemática.

PALABRAS CLAVE

Género - *nombre masculino*

Los seres humanos se distinguen entre sexo y género. Esto resulta del estudio del comportamiento humano y social, el cual ha revelado una separación entre el sexo biológicamente asignado y el género (rol) psicológica y socialmente asumido.

Heterosexual - *adjetivo*

Aquello perteneciente o relativo a la heterosexualidad. Este término hace referencia a la relación erótica entre individuos de diferente sexo.

Cisgénero - *nombre masculino*

Se considera cisgénero a las personas cuya identidad de género concuerdan con el género asignado al nacer. Ser cisgénero comprende una alineación entre la identidad de género, sexo anatómico y comportamiento acorde al género anatómico.

Transgénero - *nombre masculino*

Es un término global que define a personas cuya identidad de género, expresión de género o conducta no se ajusta a aquella generalmente asociada con el sexo que se les asignó al nacer.

Acoso - *nombre masculino*

Cuando una persona hostiga, persigue o molesta a otra, está incurriendo en algún tipo de acoso. El verbo acosar refiere a una acción o una conducta que implica generar una incomodidad o disconformidad en el otro.

Privilegio - *nombre masculino*

Condición de ventaja atribuida a una persona, grupo de personas, territorios por concesión de un superior o por una determinada circunstancia. Etimológicamente, la palabra privilegio es de origen latín *privilegium* que vendría a significar ley privada de una persona o grupo de personas.

ABSTRACT

The project begins as a detailed investigation of symbolic violence and how it is reproduced in public spaces, especially looking at the bathroom. It explores this problem in the context of Quito, the capital of Ecuador - a relatively conservative country still on gender issues.

Based on the research and the results obtained from it, a project is built and proposed from a design lense that seeks to make visible and generate empathy in people on the subject. “Historias del Baño” was born as a direct response to the information collected where-taking collective design as inspiration-spaces are created for people to express themselves and share experiences related to violence, gender and public toilets.

KEY WORDS

Gender – *masculine name*

Human beings distinguish between sex and gender. This results from the study of human and social behavior, which has revealed a separation between the biologically assigned sex and the psychological and socially assumed gender (role).

Heterosexual – *adjective*

That belonging to or relating to heterosexuality. This term refers to the erotic relationship between individuals of different sex.

Cisgender – *masculine name*

People whose gender identity matches the gender assigned at birth are considered cisgender. Being cisgender comprises an alignment between gender identity, anatomical sex, and behavior according to anatomical gender.

Transgender - *masculine name*

It is a global term that defines people whose gender identity, gender expression or behavior does not conform to that generally associated with the sex assigned to them at birth.

Harassment - *masculine name*

When a person harasses, persecutes or annoys another, they are engaging in some type of harassment. The verb harass refers to an action or conduct that implies generating discomfort or discomfort in the other.

Privilege - *masculine name*

Condition of advantage attributed to a person, group of people, territories by concession of a superior or by a certain circumstance. Etymologically, the word privilege is of Latin origin *privilegium* which would come to mean private law of a person or group of people.

TABLA DE CONTENIDO

Contexto	11
Introducción	13
Desarrollo del Tema.....	14
Conclusiones	28
Referencias bibliográficas.....	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Personaje 1: Eduardo.....	20
Figura 2: Personaje 2: Ricardo.....	20
Figura 3: Personaje 3: Victoria.....	21
Figura 4: Personaje 4: Sebastián.....	21
Figura 5: Baño.....	22
Figura 6: Nivel 1.....	22
Figura 7: Nivel 2.....	23
Figura 8: Nivel 2.....	23
Figura 9: Nivel 3.....	24
Figura 10: Nivel 3.....	24
Figura 11: Nivel 4.....	25
Figura 12: Nivel 4.....	25
Figura 13: Jugabilidad.....	26
Figura 14: Jugabilidad.....	26
Figura 15: Jugabilidad.....	27
Figura 16: Jugabilidad.....	27

CONTEXTO

De acuerdo con Sardar (2003) el género se define como una construcción social basada en el sexo biológico. Esta conexión que se le ha otorgado hace del género proliferar y construirse bajo ideas de binarismo— es decir en dos pilares. Esta imposición binaria crea una dualidad en la manera en la que lo experimentamos; y en nuestro contexto, el género es simplemente masculino y femenino / hombre y mujer. Estas estructuras binarias pueden resultar peligrosa, su capacidad de dividir no se reserva simplemente a un aspecto, pero se empiezan a inmiscuir en más definiciones, adjetivos, etc.

No solo es el problema el binario, sino lo que creer en el elimina de nuestro imaginario colectivo. Así como advierte Sullivan (2014) las estructuras binarias desbalancean la situación de su contraparte— teniendo en este caso la dominancia del género masculino bajo el femenino. Y aún más— un aspecto que concierne más a nuestra investigación— el creer en solo dos posibilidades deslegitima todas aquellas expresiones de género que se encuentren en la mitad. En este caso, vemos como las personas transgénero y no binarias sufren por estas estructuras implantadas.

Aun cuando todo parece bastante efímero y superficial, estas construcciones sociales se manifiestan en violencias e invisibilización más directa. Ecuador, siendo un país conservador y con gran población religiosa, no es ajeno a este tipo de discriminación. Como se muestra en un informe realizado en el 2018 por parte del Consejo Nacional para la Igualdad de Género, 7 de cada 10 personas que se identifican como hombres o mujeres transgénero han sufrido discriminación dentro de su núcleo familiar. Es importante notar, que no solo es la discriminación donde terminan los problemas para las disidencias, siendo así que en el mismo estudio se advierte que de este 70%, el 40% de personas trans en el Ecuador han sido

expulsadas de su hogar repentinamente. Estas cifras nos muestran que existe un problema con nuestra percepción alrededor de las identidades no hegemónicas– aquellas que se construyen fuera del binario cisgénero y heterosexual.

De acuerdo al sociólogo Pierre Bourdieu (1999) la violencia simbólica es aquella relación de dominancia y poder que genera una estructura de poder– o una persona– con el “dominado”, ejerciendo violencia de manera indirecta y no física que puede pasar por desapercibida por quien la recibe. (pg.120)

La violencia simbólica que Bourdieu describe se puede aplicar a varias relaciones de poder, siendo las estructuras normativas de género unas que obviamente no son ajenas a este tipo de dominancia. Similarmente a como se construye el género bajo un espectro binario desde la biología, el mismo binario se ha inmiscuido en distintos aspectos de la cotidianidad con la que nos enfrentamos. La ropa que utilizamos, la profesión que se espera decidamos seguir, nuestras actividades de ocio y entretenimiento, etcétera; todas se ven atravesadas por el condicionamiento del género. Si bien estos aparatos de opresión son menos evidentes, es por esta misma razón que resultan más peligrosos.

Como Foucault acertadamente aclara (2000) son estas distintas maneras de control– en este caso las violencias simbólicas del género– aquellas que se encargan de dominar y patrullar nuestros cuerpos para cumplir los mandatos de la hegemonía (pg.228); en este caso las estructuras binarias sexo-genericas.

Estas violencias simbólicas no solo viven, entonces, en acciones directas, pueden manifestarse en los lugares más sutiles. Siguiendo esta línea de pensamiento, podríamos llegar a argumentar que el espacio puede funcionar como uno de los albergues que estas violencias deciden ocupar como catalizador.

Siguiendo la línea de pensamiento de Bourdieu (2000) el espacio se construye más allá de lo físico y es capaz de ser hogar a una serie de distinciones simbólicas que hacen caso a quienes lo habitan. Entonces, el espacio se empieza a edificar como una serie de microcosmos con sus propias reglas, códigos, relaciones, etc.

El espacio social es otra ramificación más de las estructuras sociales y culturales, es una aproximación directa a las líneas de pensamiento de quienes habitan estos. Y así es como los espacios, al igual que la vestimenta y los roles de género se ve adjunto a construirse bajo las mismas dinámicas binarias que borrar ciertas identidades y reafirman otras– las hegemónicas.

INTRODUCCIÓN

Dentro de las discusiones de género contemporáneas, la violencia simbólica ha empezado a acaparar gran parte de las reflexiones. Como una rama más de esta, el espacio social y las violencias que logra proliferar resulta de suma importancia para explorar e incentivar a un entendimiento más profundo de las aún carencias que existen en la deconstrucción de sistemas caducos como el binario de género.

El baño toma una posición importante en estas reflexiones porque directamente se ve interpelado por una literal construcción binaria. La separación directamente es un llamado a la segregación de género. Paul Preciado (2012) menciona y es el primero en reflexionar alrededor del baño como un lugar social que más allá de su utilidad juega el papel de reafirmación de género. El autor nos plantea el hecho que socialmente ir al baño sin miedo ni restricción es un privilegio– y por ende un ejercicio de poder– de aquellos dentro de las estructuras aceptadas; y por la manera en la que actualmente vive en nuestro imaginario, su utilización constante, pasiva y no cuestionada resulta peligrosa.

Las funciones que cumple son innegablemente imperativas– hacen caso a nuestras necesidades fisiológicas más primitivas e inescapables–, pero es de importancia el empezar a generar discusiones alrededor de la relevancia social que le hemos dado de manera colateral. Nuevamente regresando a las alarmantes estadísticas de discriminación hacia personas trans y no binarias por parte del Consejo Nacional para la Igualdad de Género solo nos queda pensar: ¿Si hubiese una manera de generar reflexión alrededor de estos espacios simbólicos y sus violencias reducirían estas?

DESARROLLO DEL TEMA

Investigación

De 125 encuestados descubrimos que el problema sobre la violencia simbólica afecta a todos dentro del espectro de género, entendiendo que esta está presente tanto en el baño de hombres como el de mujeres. Sin embargo, así como se muestra en la pregunta 5 (¿Qué características debería tener un baño para que te sientas seguro entrando a el?”), la seguridad no es una de nuestras prioridades, aunque se repite reiteradamente en otras preguntas parte de la encuesta (ejemplo: en la pregunta 7 una de las palabras con más recurrencia según SurveyMinkey era “insegura”). Esta desconexión entre una evidente prioridad– la seguridad– y lo que realmente nos exponen nuestros encuestados, demuestra el hecho que el baño es un lugar que nos incomoda, pero es algo de lo que evitamos pensar o reflexionar por lo normalizado que se encuentran estas relaciones con la violencia simbólica– y también física– de género en este espacio.

A lo largo de la investigación descubrimos que el problema, más allá de afectar solamente a personas fuera del binario de género, resulta más unificado entre todos. Obviamente, si bien estas estructuras son más castigantes y severas con aquellos que

experimentan el género en sus áreas grises, tampoco se puede obviar la verdad que el género— y los problemas, violencias y estructuras que engloba— nos pesan a todos. Así como fuimos de a poco entendiendo a través de las encuestas que la violencia simbólica de género está más oculta de lo que, a primera instancia, podría parecer.

En una de nuestras entrevistas, Juan Pablo Viteri, antropólogo y profesor en la Universidad San Francisco de Quito, nos habla de cómo el baño es un caso especial por las cualidades que engloban su imaginario. Viteri anota que:

“Los baños son espacios libres de vigilancia, salen de lo que Foucault estipularía como el panóptico... Un baño es un espacio negado que se construye bajo la premisa de ser simplemente una necesidad, pero las dinámicas que construye van más allá de eso. El baño es en sí un actor social donde se han ocultado y refugiado prácticas fuera de las clases altas— como el cruising gay o la prostitución. Creo que es reduccionista pensar que el baño es solo un espacio violento, porque históricamente se ha utilizado como punto de encuentro, de socialización, aunque innegablemente también de violencia. Todo esto tiene que ver con nuestra social sobre la asepsia y la salubridad— obviamente rodeadas de connotaciones clasistas. Es bueno pensar del baño como tierra de nadie, es público y a nadie le importa, nadie se siente dueño de estos espacios. Da la posibilidad a que las personas sean violentas por esta razón, pero también es innegablemente un espacio donde la gente se siente libre de ser como quiere, de expresarse. Es en este caso talvez un arma de doble filo, porque para el género y sus manifestaciones ha resultado problemático. Y también es importante anotar que esta segregación siempre ha estado presente, y ha ido más allá del género, por ejemplo, en USA los baños antes de los movimientos negros segregaban por raza a las personas.”

Históricamente, entonces, el baño siempre ha resultado un indicador social de cómo nos relacionamos con ciertos temas, y el hecho que ahora se encuentre segregado por género es una

respuesta cultural, social y contextual. Tomando en cuentas estas aproximaciones, sin embargo, podemos enmarcar al baño y su poder social en nueva luz donde, desde sus posibilidades fuera de la vigilancia y la expresión, podamos crear nuevos espacios seguros y libres para aquellos que se han visto marginalizado por las estructuras de género que este espacio reafirma.

Entender las capacidades comunicativas del baño es ciertamente un descubrimiento y una perspectiva que nos permite plantear nuestro proyecto en nueva luz. Lograr entender que estas manifestaciones – como dibujos o rayones en las puertas de un baño de un centro comercial– son herramientas valiosas de comunicación nos adentra en una nueva idea alrededor de los imaginarios sobre el baño: así como la violencia está latente, en una práctica de vandalismo y respuesta social se han resignificado estos espacios como oportunidades para que las disidencias y las “otredades” puedan verse representadas, hacer comunidad y comunicarse.

Oportunidad

La realidad que nos atraviesa nos ha obligado a tener fuertes procesos de introspección y deconstrucción, nos hemos visto a nosotros mismos y nos hemos dado cuenta que el problema lo vivimos todos inconscientemente. Ahora entendemos que el baño es un espacio social; tiene códigos no escritos, lenguajes y reglas, esto significa que el baño como tal deja de ser un espacio solo funcional y se convierte en un espacio simbólico.

El baño no es violento por cómo está diseñado, sino por como lo entendemos. Tanto la ropa, como los baños nos fuerzan a definir y reiterar constantemente una imagen inexistente de un género perteneciente al impuesto binario.

La urgencia de romper estos ideales nos ha hecho preguntarnos: ¿Cómo podemos generar consciencia sobre la violencia simbólica de género presente en los baños públicos? Detectamos que existe no solo una oportunidad, pero, más que nada una necesidad tanto social como

cultural para empezar a resolver este problema y más que nada darle un espacio digno de visibilización.

Así como estipulamos previamente, el proyecto ha mutado por el entendimiento que el problema del que hablamos nos atraviesa a todos. Esto hace que el usuario en el cual se plantea causar un cambio sea más amplio de lo que pensábamos en un inicio. Siendo el baño un espacio social con el cual todos de alguna u otra manera nos relacionamos, es de extrema importancia que nuestro usuario objetivo, sean justamente todxs dentro del espectro de género; sin importar edad, etnicidad, clase ni género.

La investigación, identificación y especificación del problema nos ha hecho entender que el problema es mucho más grande y profundo de lo que nosotros pensábamos. Hemos entendido que el problema viene de raíz, y que implantar un baño inclusivo – un espacio público disponible para el uso de todas las personas independientemente de su sexo biológico o identidad de género – no es la solución. Tenemos que empezar por generar e incentivar a la discusión y reflexión en una sociedad que se ha negado a desaprender, y, en consecuencia, a re-aprender.

Conceptualización

Es vital para nuestro proyecto entender que el lenguaje que maneja debe estar presente en estos espacios, que como mencionaba Juan Pablo Viteri, se muestran como espacios de expresión y refugio. Buscamos con nuestro proyecto tomar la oportunidad de enfatizar las capacidades comunicativas del espacio para lograr crear un recorrido donde se aflore la empatía y la comprensión– dos pilares que consideramos llevan a nuestro objetivo final, generar discusiones sobre estos temas.

A través del diseño colaborativo, el storytelling hemos desarrollado una solución que creemos viable para generar consciencia sobre la violencia simbólica de género presente en los baños públicos: HISTORIAS DEL BAÑO – Violencia Simbólica de Género en Baños Públicos.

Historias del Baño se divide en tres ramas indispensables para el funcionamiento del mismo: recopilar, mostrar y reflexionar.

Recopilar (Significado de la RAE): Juntar en compendio, recoger, o unir diversas cosas.

Dentro del contexto de nuestro proyecto es indispensable recopilar historias reales de personas en baños públicos. Estas no solo reiteran la urgencia de un producto como el nuestro, sino también, son los pilares sostenedores del proyecto como tal.

Mostrar (Significado de la RAE): 1. Manifestar o poner a la vista a algo, o enseñarlo o Señalarlo para que se vea.

2. Explicar, dar a conocer algo o convencer de su incertidumbre

Dentro del contexto de nuestro proyecto es indispensable mostrar las historias recopiladas para así empezar a crear una consciencia colectiva sobre el problema social que nos atraviesa diariamente. Además, hemos decidido no solo mostrar las historias, pero darles un espacio digno de visibilización para así dignificarlas eternamente y empezar a crear un archivo sólido sobre el tema.

Reflexionar (Significado de la RAE): Pensar atenta y detenidamente sobre algo

Dentro del contexto de nuestro proyecto es indispensable promover y fomentar la reflexión detrás de toda la información e historias compartidas. Para poder tener éxito con nuestro producto, el usuario tiene que ser capaz de haber digerido y reflexionado sobre la información otorgada en distintas formas y plataformas.

HISTORIAS DEL BAÑO: EL VIDEOJUEGO

Estas tres ramas se llevarán a cabo bajo la creación de un solo producto, un videojuego. Historias del Baño es un juego para dispositivos móviles que utiliza controles básicos para crear una experiencia virtual que demuestre de manera sencilla la problemática que tratamos en nuestra investigación. Hemos decidido desarrollar un videojuego para móvil ya que así será más asequible para una mayor parte de la sociedad. Creemos en la capacidad del roleplay, un componente inherente dentro de todos los videojuegos ya que ayuda al jugador a identificarse, y hasta convertirse en los personajes mientras juega el juego. Historia del Baño es un videojuego que permitirá a los jugadores relacionarse de maneras más directas con las vivencias, emociones, y sensaciones que han sufrido personas dentro de los baños públicos.

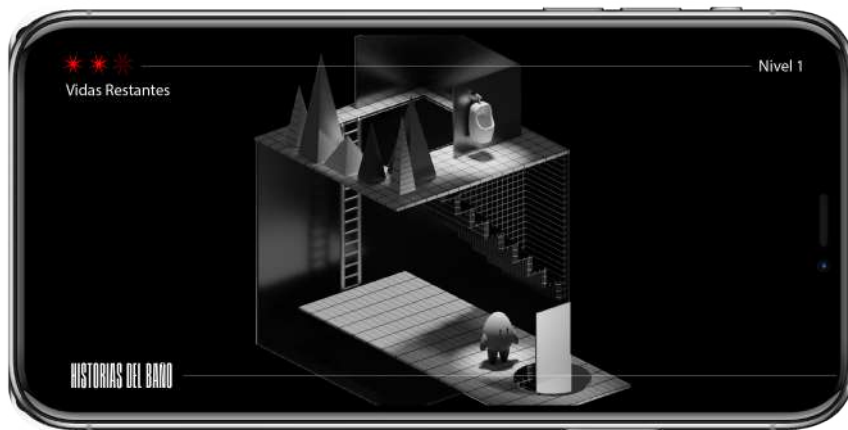
A través de un personaje principal y 3 personajes secundarios, el videojuego narrará las historias recopiladas previamente en nuestra investigación para de una manera más digerible, invitar al usuario a la reflexión. Cada uno de los personajes que forman parte del videojuego tienen una historia y antecedentes que los hacen más complejos y refuerzan la profundidad del juego y su entendimiento general



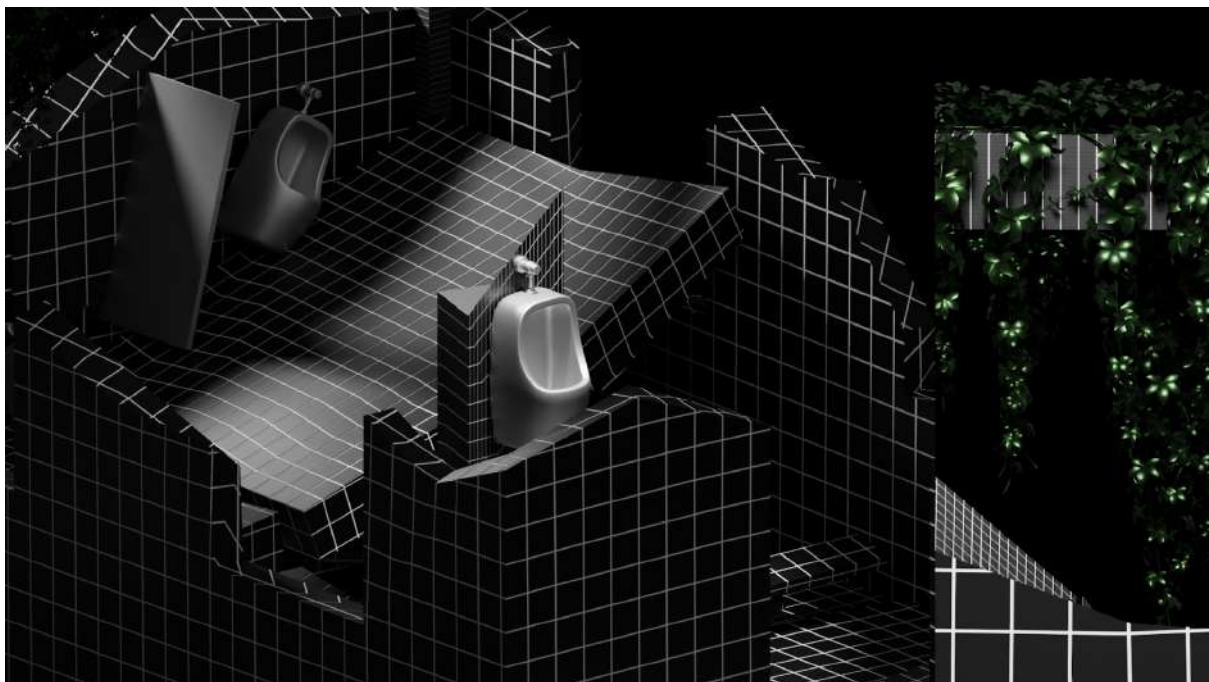
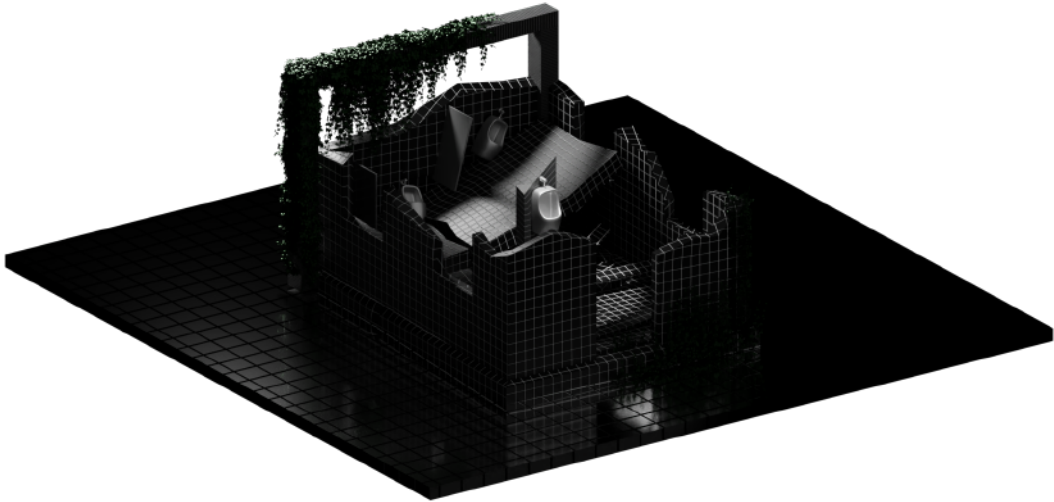


El videojuego está conformado por distintos niveles que buscan despertar emociones específicas en la persona que lo está jugando para de esta manera hacer al problema de la violencia de género en los baños públicos más visible. Los niveles pueden tener distintos retos, objetivos e imágenes que apelarán a distintos sentidos y emociones del jugador.

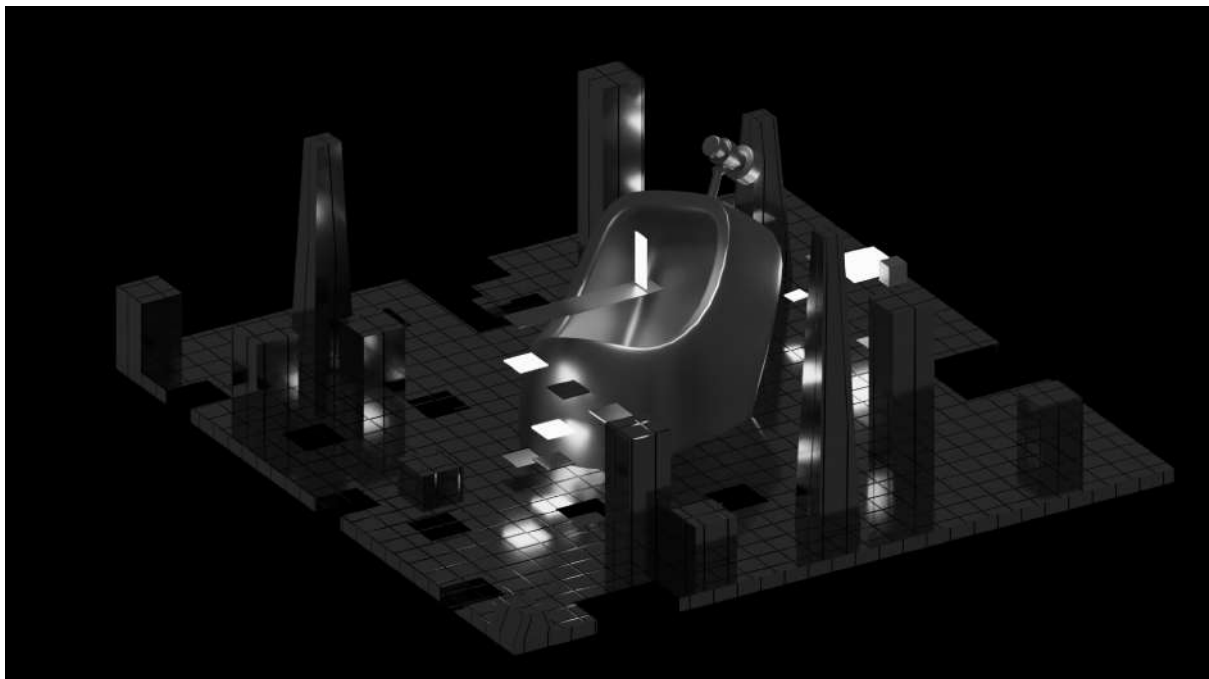
En el nivel uno, las pirámides en constante movimiento y los huecos espontáneos dificultan el procedimiento del nivel. Ponen al jugador en un estado de desesperación ya que no sabe por donde moverse y no puede salir del baño.



En el nivel dos, la oscuridad cada vez más intensa y el baño en ruinas convierten al nivel en un espacio desconocido. El jugador siente miedo ya que casi no ve, no tiene un camino claro, se réstala y pierde el control constantemente.



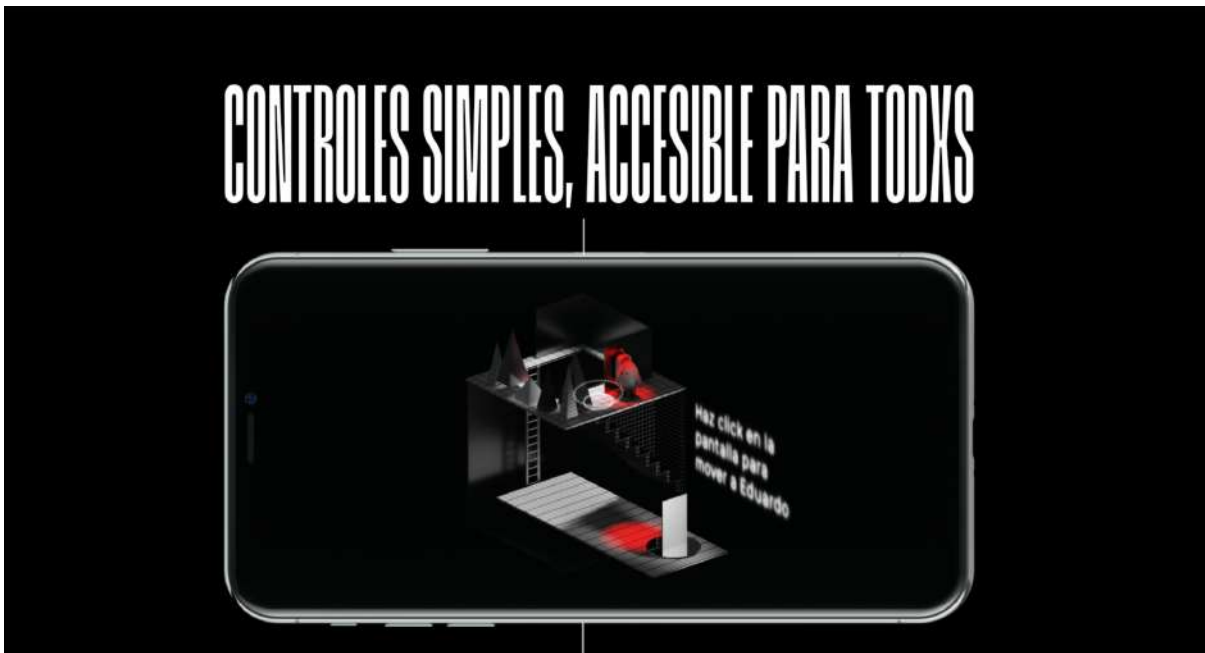
En el nivel tres, las plataformas flotantes y los objetos desproporcionados invitan al jugador a conquistar sus miedos. El jugador no tiene una manera clara de cómo hacerlo y tiene que probar distintos movimientos hasta lograrlo.



Finalmente, en el nivel 4, el baño distorsionado y el agua inundándolo convierten al espacio en un lugar desconocido. El jugador se encuentra con una anatomía nueva y tiene que descubrir cómo salir del baño antes de ahogarse.



Todos los niveles tienen además elementos específicos, controles simples y asequibles para todxs, y un elemento de toma de decisiones que hacen al jugador reflexionar sobre sus acciones pasadas, sus pensamientos y la realidad que habita.





Nosotros entendemos que desarrollar un videojuego no es fácil, es por esto, que utilizaremos el espacio para promocionar el juego como si fuese a salir a la venta – haremos un teaser del mismo, mas no proporcionaremos el juego final – lo cual ayudará a visualizar los objetivos del medio y porqué es relevante ante el problema.

Conclusiones

Los resultados y entrevistas demuestran que el producto ha sido bien desarrollado ya tiene como estructura base una fuerte investigación teórica y un profundo desarrollo de recopilación de datos. La facilidad de acceso al producto y la cotidianidad del mismo ha permitido a los usuarios entender e indagar más sobre el tema sin desviarse. Un factor importante dentro del desarrollo del producto es la decisión de visibilizar las historias a través de un videojuego ya que nos ha permitido llegar a un público mucho más amplio de una manera más lineal, sencilla, y digerible.

De una manera muy enriquecedora, el desarrollo de Historias del Baño nos ha abierto los ojos a nostrxs mismxs más de lo que ya pensábamos que los teníamos abiertos. Empezamos este proyecto pensando que íbamos a darle un espacio a las personas transgénero que sufrían violencia de género en los baños públicos, pero nos dimos cuenta que el problema lo vivimos todxs diariamente. Y quien mejor que nosotrxs mismxs, que lo vivimos y lo sentimos día a día, para poder hablarlo y exponerlo al mundo y tratar de alguna manera concientizar nuestra sociedad.

Bibliografía:

Benyon., D. (2014). Spaces of Interaction, Places for Experience:Places for Experience. Penn State University.

Butler, J. (2002). Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo. Buenos Aires: Paidós.

Collins, P. (1993). Toward a New Vision: Race, Class, and Gender as Categories of Analysis and Connection. *Race, Sex & Class*,1(1), 25-45. Tomado de <http://www.jstor.org/stable/41680038> Traducción personal de Patricia Quintanar

Bourdieu, Pierre, *Meditaciones Pascalianas*, Ed. Anagrama, 1999. Pág. 224/225.
BOURDIEU, Pierre, 2000. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.

Cornejo, G. (2010). *La guerra declarada contra el niño afeminado : Una autoetnografía “queer”*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Tomado de: <http://revistas.flacsoandes.edu.ec/iconos/article/download/747/727/>

Downs, A. (2012). *The velvet rage: Overcoming the Pain of Growing Up Gay in a Straight Man’s World* . Boston: Da Capo.

IDEO. (2009). *Human centered design*.

Fernández, J. (2005). La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bour- dieu: una aproximación crítica. *Cuadernos de trabajo social*, (18), 7-31. Recu- perado de <http://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/view/CUT-S0505110007A/7582>

Freud, S. (1976). *El yo y el ello y otras obras (1923-1925) (v19)*. Argentina: Amorrortu Editores.

Foucault, M., Ewald, F., Fontana, A., Bertani, M. & Pons, H. (2000). *Defender la sociedad : curso en el Collège de France (1975-1976)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

Palacios Barra, A. (2013). *Espacio urbano, reconstrucción y reconfiguración territorial =*. Convenio Editorial Internacional.

Rubin, G. (1975). El tráfico de mujeres: Notas sobre la ‘economía política’ del sexo. En Lamas, M. (Comp.), *El género: la construcción cultural de la diferen- cia sexual (35-97)*. México: PUEG-UNAM/Porrúa, 1996.

Segato, Rita, 2004. *Las estructuras elementales de la violencia. Ensayos sobre género entre la antropología, el psicoanálisis y los derechos humanos*. Buenos Aires: Editorial Prometeo.

Tamayo Flores-Alatorre, S., & Wildner, K. (2005). *Identidades urbanas*. Universidad Autónoma Metropolitana.