

Diseñar desde la incomodidad *Feminismos en lo proyectual* Pamela Petruska Gatica Ramírez⁽¹⁾

Resumen: Sara Ahmed en su libro *Vivir una vida feminista* (2018) señala que “*no habitar las normas existentes puede ser incómodo*”, lo que permite comprender porque la perspectiva feminista tiene resistencias en las fases proyectuales del Diseño. Sin embargo, el diseño representa un agente no neutral en la cultura.

El proceso proyectual opera con metodologías basadas en preceptos heteropatriarcales, que reducen la pertenencia identitaria como “privilegios” de identidad, consolidando los estereotipos de género, discriminación por sexo, raza, situación económica, habla, neurodivergencias, etcétera. Factores que fomentan diversas formas de violencia.

En la relación de las personas con los artefactos (productos e imágenes), la carga simbólica asociada al género y sus intersecciones, mediante la sexualización, el lenguaje, el color y otros atributos visuales; producen un contexto de invisibilización de otras, otros, *otres* como sujetos no estándares.

La posibilidad de establecer esta *incomodidad* como una posibilidad para el desarrollo del diseño es posible a través de una perspectiva con dimensiones dinámicas: lo proyectual, lo feminista (interseccional), lo simbólico cultural y lo político social. Permitiendo observar una estructura para visibilizar aquellos objetos subjetivizados considerados de menos valor, como lo doméstico, lo cotidiano o la falta de espectacularidad para el consumo.

Palabras clave: Diseño - Feminista - Cultura - Género

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 163-164]

⁽¹⁾ **Pamela Petruska Gatica Ramírez** (Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile) es Diseñadora en Comunicación Visual por la Universidad Tecnológica Metropolitana, Santiago de Chile. Doctora en Investigación en Diseño por la Universidad de Barcelona, España. Académica del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (FAU) de la Universidad de Chile. Editora General de la revista académica del Departamento de Diseño, RChD: Creación y Pensamiento. Miembro del grupo Género, Espacio y Territorio, GET-FAU. Miembro Activo de la Red de Investigadores en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina. Investigadora teórica, interesada en el rol del diseño vinculado a la cultura, afectos, y la perspectiva feminista en la teoría y práctica del diseño. pamela.gatica@uchile.cl

Introducción

Un movimiento social es un motor para la transformación de comunidades y estructuras culturales, que afecta a agentes y producciones en general, y del campo del diseño en particular. El movimiento feminista ha promovido los derechos y condición de las mujeres, entendiendo que debe haber equidad de derechos y oportunidades, así como la urgencia de acabar con las desigualdades de género y las discriminaciones.

La cuestión de género se ha abierto al debate y análisis como un tema transdisciplinario en el que se aborda el amplio espectro de cualidades que ofrece. Desde la perspectiva simplista, se torna un tema sexualizado, de orientación sexual, corporeizado desde una narrativa del “cuerpo equivocado” (Mujica, 2019) en el caso fuera de las normas heterosexuales; suponiendo que los seres humanos responden a máximas biológicas innatas posibles de orientar. Es cuando se da el caso de la *feminización* o *masculinización* dentro de los valores y artefactos culturales. Manteniendo una forma binaria de la especie humana.

La respuesta de los feminismos a las inequidades, urgencias de las mujeres y los géneros fuera de norma, se enfrentan a las perspectivas masculinizantes. Kimmel (2000), describe las imposiciones culturales en actitudes, posturas y acciones que los varones ejercen sobre otros varones, siendo la masculinidad una defensa ante la posibilidad de ser humillado por los otros varones; de modo de no avergonzarse de sí mismos. Esta pugna de la sexualización, devenido en pautas de cultura y moral, provoca tensiones, en mayor o menor grado. Desde los denominados micromachismos hasta las violencias letales. La estructura del poder, del que domina y de quien es dominada/e, se transforma en un problema político, económico, social, psicológico; humano.

Enfrentar estas problemáticas tan estructurales, que requieren una detención y profundo análisis y autoanálisis se hace incómodo para quien transita a gusto en las normas y “buenas costumbres” de su cultura. Es entonces que las palabras de Ahmed (2015) cobran sentido cuando define la mirada como “*una práctica, en la que los problemas se abordan, en vez de evitarlos*”. Esta manera de abordar los problemas nos enfrenta a lo desconocido, juicios morales, inseguridades, sentimientos y otros factores que nos inquietan, nos incomodan. Los feminismos se vuelven frecuentes e incómodos, y se han tornado visibles gracias a los actuales hábitos de consumo de medios de reproducción, que han hecho accesibles las consignas, valores y teorías que producen.

Los feminismos incluyen epistemologías *otras* que rodean temáticas incómodas como el elitismo, el racismo o los colonialismos, a decir de Abdulla (2022), lo que hoy el diseño conversa está destinado a ser incómodo porque se inserta en las conversaciones actuales en las que el antirracismo y la descolonización no son espacios “amistosos”, sino que tienden a desordenar aquello que por siglos se ha mantenido como una estructura viable.

Desde estas perspectivas el diseño ha incluido factores para que los productos, sistemas y espacios sean más inclusivos, equitativos, no solo con las mujeres sino también con todos los géneros e intersecciones, pues tiene en cuenta las formas en que diferentes identidades y experiencias se entrecruzan y se moldean mutuamente. El diseño feminista puede abordar cuestiones como la falta de representación de las mujeres y los grupos marginados en los campos del diseño y la tecnología, la infrarrepresentación de las necesidades y perspectivas de las mujeres en el proceso de diseño y las formas en que el diseño puede

perpetuar estereotipos perjudiciales. Desequilibrios de poder que conducen a inequidades e injusticias.

Algunos de los principios clave del diseño feminista son tener en cuenta las diversas necesidades y experiencias de los usuarios, cuestionar los paradigmas de diseño dominantes y crear espacios y sistemas más inclusivos y equitativos. Esto puede aplicarse a diversos campos del diseño, como el diseño de productos, de superficies, de juegos, de experiencias de usuario, entre otros.

El diseño como agente no neutral en la cultura

El diseño opera desde la producción de artefactos y servicios en la lógica operacional de la función que sigue a la forma. Desde la historiografía es posible reconocer que la forma es normada, “el diseño universal” está presupuesto en la idea del hombre occidental blanco. Se han desarrollado innumerables métodos y formas de definir operaciones que permiten reproducir patrones y de medir o evaluar decisiones, así como productos finales. Malpass (2017) argumenta que los diseñadores se sitúan en fuertes sistemas que les incentivan económicamente, a los que “no pueden enfrentarse”; por lo que el campo de diseñadores y del diseño no solo se ve incomodado por la perspectiva de agencia no neutral (que incomoda ya que cuestiona los sistemas de poder), sino que se puede ver perjudicado económicamente.

Desde aquí se entiende que la perspectiva feminista tenga resistencia en las fases proyectuales, la lógica de la economía del libre mercado y consumo masivo, el modo *neutral* (universal) funciona. No obstante, encasilla al diseño en el servicio, en donde si no se piensa a sí mismo, a decir de Dunne & Rabby (2001) “*está destinada a perder toda credibilidad intelectual y a ser considerada simplemente como un agente del capitalismo.*”

Las injusticias sociales heredadas, inequidades, colonialismos, como imposiciones de poder por parte de un grupo sobre otro, tradicionalmente con estados-nación que reclaman territorio, conforman el rostro de los países del sur del mundo. En donde la pertenencia identitaria se entiende como “privilegios” de identidad, se configuran estereotipos de género, discriminación por sexo, raza, situación económica, habla, neurodivergencias, etcétera; que conllevan al malestar y a la violencia.

La mirada hegemónica heteropatriarcal, de hombres blancos, ha permeado las estructuras políticas y culturales. En una sociedad sesgada, las injusticias estructurales traspasan los datos; como la medicina, que utiliza modelos de varones, masculinos para representar al conjunto de los humanos (Criado, 2019). Criado ofrece una serie de cifras que exponen urgencias a la responsabilidad de la producción de artefactos mediada por una metodología inclusiva, como puede ser el caso del diseño de teclados o teléfonos inteligentes, pensados para el “estándar” de la mano de varones, lo que puede provocar problemas musculoesqueléticos.

En Diseñar para el mundo real, Papanek (2014) no menciona a las mujeres si no es para especificar un sujeto de la humanidad particular, de familia, cuidadora, madre, esposa. El resto de la humanidad referida es un “hombre” entendido como una figura universal; no

obstante ello, el texto mantiene vigencia en cuanto al *core* del mismo en el que se atribuye una responsabilidad “moral y social” al *hombre diseñador*, que debe ser responsable de las consecuencias de su actividad en su entorno y en sí mismo.

La dimensión proyectual

El diseño se enmarca en la idea del proceso proyectual, la forma se entiende dentro de un proceso. Alexander (1986) define que la desde la técnica se obtiene la forma, pero al mismo tiempo se define en una temporalidad. Este eje temporal incluye etapas formales y no formales. Por lo que hay variables en lapsos observables y variables fuera del *control* del proceso. Lo que sucede en el transcurso del tiempo es observado mediante las acciones a voluntad (medibles y controlables), sucediendo aspectos subjetivos de controlar (como lo afectivo –sentimientos, fantasías, etcétera; o estructuras simbólicas de pensamiento). La observaciones de estas variables, que están constantemente en movimiento dentro las personas y culturas, dado por las complejas e infinitas articulaciones que se pueden obtener de las distintas relaciones, se proponen como dinámicas de observación (*Ver Figura 1*); pues incluyen lo afectivo (Gatica, 2018), como un giro de lo humano desde una perspectiva feminista. El proceso se constituye el eje central de la disciplina del diseño, no basa su trabajo en el automatismo de respuesta, como el caso del artesano, sino que *domina* los sucesos del proceso.

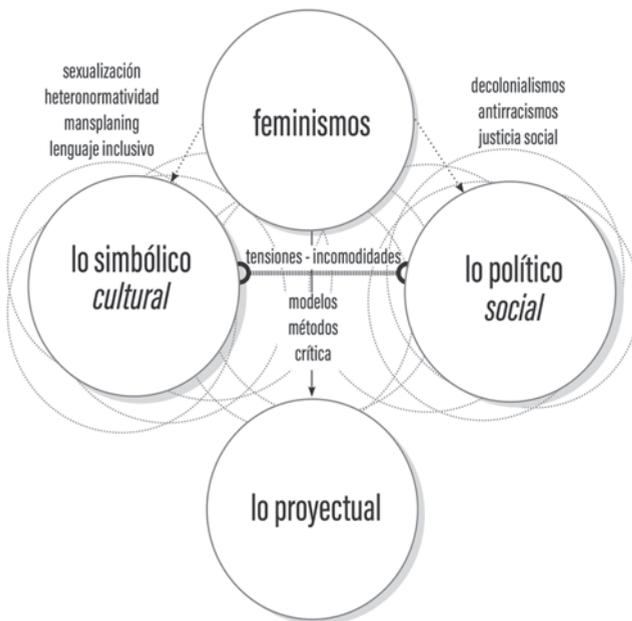


Figura 1. Esquema de las dinámicas conceptuales de las interacciones en los feminismos en lo proyectual. (Nota: Los feminismos incomodan lo proyectual, a través de las tensiones que éstos revelan en las firmes estructuras culturales y sociales).

Las reflexiones sobre el proceso se han visto orientadas a las de la sumisión de procesos de control económico y técnico, y las del estudio de los procesos que los diseñadores realizan en su práctica cotidiana. La idea de progreso, —que caracteriza la modernidad, se inicia en las múltiples narraciones en donde el diseño tomará conciencia del proceso, marcando el auge de las metodologías a principios de los 60, lo que le permite generar una categorización temporal y espacial del quehacer de la actividad proyectual. El trabajo metodológico permitiría *dominar* el proceso, para ordenar el trabajo de diseño y evaluar dentro de ese proceso las variables futuras. Pensamiento consonante con la idea de la dominación, del poder masculino sobre la naturaleza.

La actividad del diseño es impensable en términos profesionales sin un modelo de operaciones, inscritas en un método, que pasa a llamarse método de diseño y que, incluso, ha llegado a ser un determinante conceptual de la disciplina. No obstante, el proceso de diseño entendido como actividad compleja y reflexiva permite discernir que aquello que se ha de dominar puede ser transformado a través de otras narrativas, como lo pueden ser la colaboración, la crítica u otras formas de acción.

La complejidad que se haya en las posibilidades reflexivas del diseño, se ha de situar en el escenario en donde se producen dinámicas culturales y sociales que dialogan en tensión cuando de feminismos se tratan. En esta situación es posible entonces suponer una relación dialéctica entre el proceso de diseño y los artefactos, y a su vez, una relación dialéctica de la presencia del artefacto y las personas. En la que intervienen los preceptos culturales y sociales de cada territorio como un escudo de conservación de identidades heredadas.

Es en las tensiones de las dimensiones culturales y sociales, que lo proyectual —el proceso— se hace cargo de las subjetividades, de las narrativas y el giro afectivo, ampliando su perspectiva a la heteronorma impuesta. Lo que viene a ser una situación en la que los objetos y artefactos cobran un sentido que va más allá de sus cualidades funcionales y de uso, a atributos complejos, propios de la biología y psique humana.

La dimensión feminista (interseccional)

La noción de lógica racionalista, tan significativa para el proceso proyectual, proviene de la mirada centrada en la objetividad pura del observador, como un sujeto (varón, blanco, adulto) que puede ser capaz de distinguir operaciones exactas para el desarrollo eficaz de un proyecto de diseño.

El pensamiento de diseño, objetivo y observador, siempre está en continuidad con los objetos físicos e inmateriales que pululan por la sociedad y la cultura. Los objetos y el pensamiento se resuelven por separado, en la inercia racionalista; no obstante, en la comprensión de un pensamiento que es imposible sin su conciencia afectada (Damasio, 2018), es posible de entender como un continuo, en el que la percepción se vuelve variable, temporal y no dominada.

La posibilidad de que el pensamiento resulta imposible de desarrollarse sin el sustrato emocional, la percepción del objeto sucede en el pensamiento *afectado* de todos los aspectos que involucran las emociones y sentimientos. La idea de Haraway (2004) sobre lo

cerrado de la racionalidad pura, objetiva de quien observa se hace evidente en su texto, de manera irónica, de este testigo modesto (varón, término acuñado en los inicios de la revolución científica) que es tiene la objetividad para dar garantía de la verdad de los objetos:

“Su subjetividad es su objetividad. Sus narraciones tienen un poder mágico –en su potente capacidad de definir los hechos pierden todo rastro de su historia en tal que narraciones, en tal que productos de un proyecto partidista, en tal que representaciones contestables o documentos contruidos. (...) No hay camino hacia la racionalidad –hacia mundos de existencia real– fuera de las historias, al menos para nuestra especie” (p. 223).

El camino de lo racional vinculado a lo cultural, se contrapone también a la concepción arraigada del binario natural-cultural. Lo natural ha de ser dominado. La mujer se relaciona como sujeto de la naturaleza, creadora, un cuerpo sexuado en donde la cultura establece una construcción social que la diferencia (Richard, 2002), y la *domina*. Al mismo tiempo, se legitima como valioso aquello que se establece como saber tradicional, trascendente, elevado de la tierra. Desde ahí se deslegitima la cultura popular y de los gustos populares, asociando a las mujeres como una cultura menor, superficial o intrascendente (Durán & Flesler, 2021).

Pelta (2012) nos expone como el espacio de desarrollo de las mujeres, enfatizado por las feministas, se ha visto reducido por las situaciones de inferioridad, así como de la invisibilización en las tomas de decisiones para el diseño, lo que va en directa relación con su calidad de vida. Es lo que el feminismo ha ido tratando de poner en práctica, mediante metodologías de trabajo más inclusivas y colaborativas; relevando valores y ética de lo cotidiano.

La dimensión simbólica cultural

La conjugación de estructuras sociales que producen cultura permeabilizan con valores –juicios morales incluso– simbólicos. Es aquí que nos encontramos con diferentes áreas o ámbitos (*Ver Figura 2*) en los que la mirada incómoda sitúa al diseño en disenso. Para efectos de un “arranque” en estos ámbitos, se pueden señalar tres: la cultura popular, las relaciones humane-máquina dentro de lo desarrollos tecnológicos y la práctica misma del diseño.



Figura 2. Esquema de ámbitos de las interacciones de los feminismos en lo cultural sobre lo proyectual. Nota: los feminismos cuestionan estructuras simbólicas que trascienden lo proyectual en ámbitos que requiere el debate o la reflexión.

Cultura popular

La subvaloración de las mujeres y sus roles sociales se han vinculado con sus quehaceres, usos y gustos; los cuales también han sido considerados de menor valor, superficiales o sin importancia. Hollows (2000) nos recuerda como las feministas de la segunda ola criticaban a las mujeres que consumían novelas románticas, supuestamente superfluas, que cegarían sus conciencias para poder percibir sus propias opresiones. Es de entender que los medios no estarían representando las identidades mal o bien, sin que operan en la construcción y estructuración del significado del género:

“Las formas mediáticas, por tanto, participan en la construcción de qué significa ser mujer en un contexto histórico y geográfico concreto, con significados que son a menudo “contradictorios y discutidos”.

La cultura popular es vista como algo menor que tiñe de esa desvalorización a quien la consume. Entrando en contradicciones y paradojas de cómo la cultura de masas estaría victimizando a las mujeres en una inconsciencia, a diferencia de las actividades que generarían significado. Esta visión crítica que afecta también a los feminismos se observa en el trabajo de Justo & Spataro (2015) cuando se cuestionan el caso de la “tonta cultural”, sien-

do aquella mujer que no es capaz de discernir la mala calidad y sexismo de lo que estaría consumiendo. La paradoja de esta víctima de cultura de masas que la *inconcientiza*, sería además víctima del placer que le producen las industrias culturales. Por lo que el entender la cultura popular como una cultura degradada, igual que sus participantes, contradeciría la posibilidad de construir y resignificar el género, temática para el debate en las producciones culturales vinculadas a las producciones masivas.

Vinculaciones en tecnologías

El feminismo debate las vinculaciones de las tecnologías en cuanto a los cuerpos se refiere, así como a las acciones sintéticas que los algoritmos de las inteligencias artificiales se generan. Las redes semánticas que están configuradas dentro de las estructuras heteropatriarcales se hacen evidentes en las experiencias de usuarias no universales (no varón, blanco, adulto, occidental), al usar Google, por ejemplo.

Desde el feminismo posthumano (Braidotti, 2022), se propone que la tecnología apunte a una relación con el medio ambiente que se oriente a una segunda naturaleza dentro de las dinámicas de interrelaciones de las especies en la cultura y naturaleza. De este modo se añade a la tecnología:

“la relectura materialista del medioambiente como un sistema simbiótico de igualitarismo colaborativo entre especies. El esfuerzo estratégico de renaturalización se combina con un giro crítico de desnaturalización. O más bien, se añade la mediación tecnológica como segunda naturaleza dentro de un bloque dinámico de interrelaciones naturaculturales” (p. 200).

La preocupación por las corporalidades y superficies que se relacionan en las máquinas establecen responsabilidades en las prácticas de diseño que implica la comprensión de los efectos que estos dispositivos producen (Suchman, 2017), pues no las limitaciones en las creaciones de significado se producen mediante una agencia que ni es neutral ni natural, sino discrecional.

Prácticas de diseño

La determinación por parte de las culturales como personas o comunidades normales o corrientes a un determinado grupo, mientras que otros no lo son, provoca que ciertas comunidades queden fuera de las decisiones en las prácticas de diseño y otras –a veces los mismos diseñadores– se mantenga en un burbuja de normalidad autocomplaciente. A decir de Lupton (2021) *“Las personas que viven dentro de la burbuja de la norma a menudo no reconocen su propia condición especial, porque se supone que las normas no son especiales”*. Cuando el sexismo se hace presente en las conversaciones y decisiones de diseño, aparece de múltiples formas, cargando con desequilibrios de poder; es cuando el denominado *mansplaining* emerge desde la cúspide para “explicar” a quienes “no tienen la capacidad de entender” lo que es una verdad. Verticalizando la conversación en un sustrato de más a menos poder, dado que por lo general son los varones quienes tienen posiciones de más poder.

Tobias (2021) explica el término mansplaining, señalando los matices de “sermoneo” que implica esta explicación de arriba hacia abajo a las mujeres (de algo que ellas por lo general ya saben suficiente), lo que diferenciaría de una conversación didáctica entre pares:

“No todas las conversaciones son juegos de poder. Alguien que constantemente explica cosas a todas las personas que conoce –incluidas las de su propio grupo de poder– es simplemente irritante, pero alguien que se dirige a los que tienen menos privilegios está exhibiendo su dominio” (p. 34).

Las variantes del *mainsplaining*, el *whitesplaining*, el *cissplaining* y el *richsplaining*, pueden ser neutralizadas mediante la autocrítica y autoevaluación, lo que permite crecer y enriquecer los debates.

La dimensión político social

Los debates sobre el espacio público, privado; enfatizan el cómo las formas de organización social están sometidas al poder en diferentes escalas territoriales, geográficas, urbanas, viviendas, artefactos y cuerpos mismos. Lo que permite observar una estructura para visibilizar aquellos objetos subjetivados considerados de menos valor, como lo doméstico, lo cotidiano, la falta de espectacularidad para el consumo. Objetos que se relacionan, al mismo tiempo, con sujetos que extienden la infravaloración social a los artefactos y hábitos de uso o consumo.

La política y la cultura feministas se refieren a las formas en que la teoría y el activismo feministas se cruzan e intersectan con la política, la cultura y la sociedad. Esto puede incluir analizar y cuestionar las formas en que los sistemas y estructuras patriarcales influyen en las instituciones políticas y culturales, como el gobierno, los medios de comunicación, la educación y la religión, y también cómo estas instituciones conforman los roles y expectativas de género. Es un campo amplio que abarca muchas formas diferentes de activismo, análisis y producción cultural, todas ellas encaminadas a cuestionar y transformar los sistemas y estructuras heteropatriarcales y a promover la justicia social.

La política con perspectiva feminista crea esfuerzos para cambiar las leyes y políticas que discriminan a las mujeres y a los grupos marginados, y para crear espacios políticos y culturales más inclusivos y equitativos. Los activismos feministas abogan, por ejemplo, para aprobar leyes que protejan los derechos reproductivos, de cuidados, combatan la violencia contra las mujeres o promuevan la igualdad de género en el lugar de trabajo.

La deconstrucción de estereotipos y representaciones culturales perjudiciales implica trabajar para promover representaciones más diversas y precisas de mujeres y grupos invisibilizados (por raza, situación económica, neurodivergencia, enfermedad, etcétera) en los medios de comunicación y la cultura popular. Esto puede incluir el análisis y la crítica de la forma en que se representa a mujeres y por extensión grupos invisibilizados o discriminados en el cine, la televisión, la publicidad y otros medios de comunicación, así como la

creación y promoción de medios alternativos que representen un abanico más diverso de perspectivas y experiencias.

Conclusiones

La perspectiva de los feminismos, desde sus diferentes matices y expresiones, incluidos los activismos feministas confluyen con el proceso proyectual desde el contexto socio político en el que se encuentran, en función y forma de provocar transformaciones que no solo apoyen al bienestar de las personas, sino que también eleven el pensamiento crítico sobre la disciplina del diseño.

Diseñar ya no solo constituye una práctica indolente o neutra, sino que se hace consciente de su agencia en las producciones de significado, de su vinculación con la cultura y su aporte a las industrias culturales.

Resistir la inercia de los incentivos económicos al diseño normado y complaciente a las estructuras heteropatriarcales heredadas es una tentación que se evita cuando se adquiere el compromiso de diseñar para mejorar la sociedad y con las personas, aunque ese lugar sea incómodo.

Referencias

- Abdulla, D. (2 de marzo de 2022). *A Designerly Inventory. Provocations to elicit questions, prompt critical thinking and help designers reconfigure their discipline*. Futuress. Recuperado el 20 de octubre de 2022 en <https://futuress.org/stories/a-designerly-inventory/>
- Ahmed, S. (2018). *Vivir una vida feminista*. Bellaterra.
- Alexander, Ch. (1986). *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. (5ª ed.). Infinito.
- Braidotti, Rosi. (2022). *Feminismo posthumano*. Gedisa.
- Cottong, A. (11 de marzo de 2021). *Queer Designers Share Their Vision for the Future of Design*. IDEO. Recuperado el 12 de septiembre de 2022 en <https://www.ideo.com/blog/queer-designers-share-their-vision-for-the-future-of-design>
- Criado, C. (2019). *La mujer invisible*. Titivillus.
- Damasio, A. (2018). *El extraño orden de las cosas. La vida, los sentimientos y la creación de las culturas*. Ariel.
- Durán, V. & Flesler, G. (2021). De visibilizaciones, esencialismos y contingencias: aportes de los estudios de género al campo del diseño. *Anales del IAA*, 50(1), pp. 1-13. <http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/view/380/640>
- Dunne, A & Raby, F. (2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. August Birkhauser.
- Gatica, P. (2018). Dinámica teórica del fundamento emocional (lo vivo) en el diseño (lo cultural). *RChD: Creación y Pensamiento*, 3(4). <https://doi.org/10.5354/0719-837X.2018.49519>
- Haraway, D. (2004). *Testigo modesto*. En *The Haraway Reader*. Routledge, pp. 223-250.

- Hollows, J. (2000). *Feminism, Cultural Studies and Popular Culture*. Manchester University Press.
- Justo, C. & Spataro, C. (2015). Tontas y víctimas. Paradojas de ciertas posiciones analíticas sobre la cultura de masas. *La Trama de la Comunicación*, V19, pp. 113-129. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/51339>
- Kimmel, M. (1997). *Homofobia, temor, vergüenza y silencio en la identidad masculina*. En Valdés, T. & Olavarría, J., eds. *Masculinidad/es: poder y crisis*. ISIS-FLACSO. pp 49-62.
- Lupton, E. & Xia, L. (24 de mayo de 2021). *There is no such thing as neutral graphic design. Design is normative but it can also be transformative*. AIGA Eye on Design. Recuperado el 12 de junio de 2021 de <https://eyeondesign.aiga.org/there-is-no-such-thing-as-neutral-graphic-design/>
- Lupton, E. et al. (2021). *Extra Bold. A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphics designers*. Princeton Architectural Press.
- Malpass, M. (2019). *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices*. Bloomsbury.
- Mujica, L. (2019). Construyendo una salud mental no heteronormativa donde quepa la diversidad sexual y de género. *Revista Norte Salud*. (16)61, pp. 7-10.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. (2ª ed.). Pol.len.
- Pelta, R. (Enero de 2012). *Feminismo: una contribución crítica al diseño*. Monográfica.org. Revista temática de diseño. Recuperado el 20 de junio de 2022 en <http://monografica.org/02/Artículo/3307>
- Richard, N. (2002). *Género*. En Sarlo, B. et al. *Términos críticos de sociología de la cultura*. pp. 95-101. Paidós.
- Suchman, L. (2017). *Agencies in Technology Design: Feminist Reconfigurations**. En Wallach W. &
- Tobias J. (2021). *'splaining*. En Lupton, E. et al. *Extra Bold. A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphics designers*. Princeton Architectural Press. pp. 34-35.

Abstract: Sara Ahmed in her book *Living a Feminist Life* (2018) points out that “not inhabiting existing norms can be uncomfortable”, which allows us to understand why the feminist perspective has resistance in the design phases of design. However, design represents a non-neutral agent in culture.

The design process operates with methodologies based on heteropatriarchal precepts, which reduce identity belonging as identity “privileges”, consolidating gender stereotypes, discrimination by sex, race, economic situation, speech, neurodivergences, etcetera. Factors that foster various forms of violence.

In the relationship between people and artefacts (products and images), the symbolic load associated with gender and its intersections, through sexualisation, language, colour and other visual attributes, produce a context of invisibilisation of others as non-standard subjects.

The possibility of establishing this discomfort as a possibility for the development of design is possible through a perspective with dynamic dimensions: the projectual, the femi-

nist (intersectional), the cultural symbolic and the social political. Allowing us to observe a structure to make visible those subjectivised objects considered of less value, such as the domestic, the everyday or the lack of spectacularity for consumption.

Keywords: Design - Feminist - Culture - Gender

Resumo: Sara Ahmed em seu livro *Living a Feminist Life* (2018) aponta que “não habitar as normas existentes pode ser desconfortável”, o que nos permite entender por que a perspectiva feminista tem resistência nas fases de design. Entretanto, o design representa um agente não-neutro na cultura.

O processo de design opera com metodologias baseadas em preceitos heteropatriarcais, que reduzem a identidade pertencente como “privilégios” de identidade, consolidando estereótipos de gênero, discriminação por sexo, raça, situação econômica, fala, neurodivergências, etc. Fatores que fomentam diversas formas de violência.

Na relação entre pessoas e artefatos (produtos e imagens), a carga simbólica associada ao gênero e suas interseções, através da sexualização, linguagem, cor e outros atributos visuais, produzem um contexto de invisibilização dos outros como sujeitos não-padronizados. A possibilidade de estabelecer este desconforto como uma possibilidade para o desenvolvimento do design é possível através de uma perspectiva com dimensões dinâmicas: o projetual, o feminista (interseccional), o simbólico cultural e o político social. Permitindo observar uma estrutura para tornar visíveis aqueles objetos subjetivizados considerados de menor valor, como o doméstico, o cotidiano ou a falta de espetacularidade para o consumo.

Palavras-chave: Design - Feminista - Cultura - Gênero
