

Las mediaciones en las representaciones identitarias de género y etnicidad a través del lenguaje visual y escrito desde el Diseño y el Arte

Alejandro Daniel Murga-González^(*),
Alejandra Guardia-Manzur^(**) y Wendy Hall- Fernández^(***)

Resumen: Desde el punto de vista pragmático, tanto el lenguaje escrito como el visual son performativos, sin embargo, esta sentencia resulta complicada en su asimilación en la formación disciplinaria en los campos de las Artes y el Diseño. En este sentido, el artículo presenta los resultados de un ejercicio práctico con estudiantes de pregrado de diversos contextos culturales con el objetivo de generar un análisis de las construcciones discursivas visuales en relación a representaciones identitarias y culturales, como etnicidad y género, mediadas por el lenguaje y un motor de inteligencia artificial. Para lograrlo, se pone en evidencia una provocación didáctica que visibiliza las mediaciones de la identidad por la performatividad del lenguaje, así como la tecnología; y finalmente, se reflexiona sobre el rol del diseño y arte en su agenciamiento para posicionarse críticamente frente a las representaciones analizadas desde la interseccionalidad y desde el conocimiento situado.

Palabras clave: performatividad – lenguaje – imagen – interseccionalidad – género – representación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 107]

^(*) Arquitecto por el ITESM; Laurea en Ciencias de la Arquitectura por el Politécnico de Milán; Msc. en Diseño Industrial-Ergonomía por la UNAM, inscrito al Doctorado en Diseño de la UP. Profesor investigador y coordinador de Extensión y Vinculación en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología de la UABC.

^(**) Doctoranda. en Diseño y Magíster en Gestión del Diseño por la Universidad de Palermo (UP). Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social por la Universidad Católica Boliviana. Coordinadora de Actas de Diseño y del Congreso de Enseñanza del Diseño de la UP. Docente-Investigadora de la Universidad Privada Boliviana.

^(***) Mag en Pedagogía, Licenciada en Artes Escénicas, (EAE, EEB, UNA) Costa Rica. Investigadora/Directora CTO Heredia, Coordinadora Programa Artes Aplicadas, Pedagogía Teatral y Proyecto Eusocial (EAE, UNA). Estudios en Diseño de Moda, Universidad Creativa, inscrita al Doctorado en Diseño UP.

Introducción

Este trabajo consiste en reflexionar sobre las representaciones identitarias de género y etnicidad a través del lenguaje visual y escrito en ambientes formativos de los campos de Diseño y Arte, para complementar las nociones sobre el diseño de personaje o la definición de usuario, respectivamente; mediado por la tecnología.

Según Cardoso-Contini (2021) el *Open Design* es una forma útil en la reconfiguración de los binarismos normativos¹ en los proyectos de diseño:

...utilizando a transdisciplinaridade e o Open Design para objetivar a proposição de estratégias de aplicação de um espaço contemporâneo para projetos nestes campos, de forma a considerar um recorte em que é nítida a necessidade de reconfigurações que vão contra dualismos e que desmistificam performatividades normativas presentes em alguns projetos (s.p.).

Para ello, se parte del entendido de un enfoque constructivista en el que los alumnos construyen su propio saber (Astolfi, 1995), en este caso, sobre la noción de género y etnicidad; en su cruce con personaje y usuario. Necuzzi (2018), señala como parte fundamental de la experiencia didáctica el rol que juega la interacción y la situación, por lo cual se destina esta sección en hacer una descripción del ejercicio académico a través de un taller para dar significados a los conceptos mencionados en el ámbito disciplinar.

En primera instancia, a partir del entendimiento del taller se pretende generar una reflexión colectiva en los grupos donde se realizó este ejercicio. Para Mazzeo (2013, p. 222) “se entiende al taller como el lugar donde los estudiantes incorporan el *habitus* de la disciplina”; se recurre a la noción de *habitus* y campo para referirse a la construcción de cosmovisión durante la enseñanza, vinculado a la expresión ‘colectivo de pensamiento’ enunciada por Fleck (en Pérez-Marín, 2010).

En segunda instancia, se recurre a la noción de mediación planteada por Vigotsky (1978) la cual trata del “proceso a través del cual lo social y lo individual se dan forma mutuamente” (Daniels, 2015, p. 34) y, asimismo, “una instancia entre dos partes, que permite realizar una comunicación vinculante e interactiva, como un flujo o canal de información” (Silva, 2017, sp.). Esta acción implica una intencionalidad de parte de una de ellas, que realiza, explota y da vida a una serie de conocimientos en torno al objetivo didáctico que se intenta mediar; en este caso, la representación de género y etnicidad. En este sentido, se puede hablar del ejercicio académico como un taller en donde se median los conceptos género, etnicidad, usuario y personaje, mediante las representaciones construidas por el uso de texto e imagen con un motor de inteligencia artificial.

De igual manera, se entiende a la mediación desde un sentido social, desde una perspectiva comunicativa que establece relaciones de poder en los distintos campos. Sobre esto, Martín Serrano (2011) menciona que,

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

En este tenor, se reconoce la importancia del análisis de la mediación como una relación de poder que determina las producciones simbólicas, pero no es incluida en el desarrollo de este trabajo.

Finalmente, dado que el objetivo del ejercicio es llegar del texto a la representación visual, se recurre a Piñón et al. (1978) que afirma que “la representación gráfica es el instrumento de comprobación por el que decisiones concretas en el proceso de creación formal, adquiere o no sentido, en el interior del sistema” (s.p.). Asimismo “el diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión” (Corona Martínez, 1990, p. 10). Esto da una idea de la importancia de la iteración en la representación de un objeto, en este caso, se trata de un diseño de personaje, en el ámbito de las artes, o representación de usuario para un producto en específico, en el ámbito del diseño.

La performatividad en el lenguaje y las representaciones identitarias

Nelson Goodman (1978) establece que las realidades no están dadas en la naturaleza, sino que están construidas socialmente². Hacking (2001) señala que las sociedades emplean ideas para tratar con objetos y dan al término un sentido pragmáticamente adecuado. Los términos y conceptos utilizados, tienen una historia social y son, por tanto, socialmente construidos desde el lenguaje. Por ello, es necesario identificar al lenguaje desde su enunciador y su contexto cultural en donde fue utilizado ya que, además, como dice Rossi Landi (1976), “se infiere el enunciado cuando la proposición enunciada cambia en función del contexto (...) un enunciado se compone de las palabras reunidas para construirlo” (p. 28). Lo antedicho, supone una relación entre sujeto, contexto y texto –en este caso–, es decir, un acto de semiosis social como proceso de producción de sentido, en el que el lenguaje, por un lado, se establece como elemento discursivo indispensable y, por otro lado, su acción comunicativa deviene de condiciones de producción específicas que, en tanto no se comprendan, la significación no se produce (Verón, 1993). En este sentido, el lenguaje es performativo: el objeto *es* en la medida que podamos hablar de él. En esta misma línea, Butler (2009) agrega elementos lingüísticos y corpóreos en los procesos sociales donde lo simbólico es incorporado en un acto performativo, en una repetición constante en la que se inscribe un código social.

El uso de ese lenguaje para hablar del objeto lo convierte en representativo y, por tanto, en constructor de sentido. Para Hall (1997), “la representación es una parte esencial del proceso mediante el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura” (p. 13). Ahora bien, no siempre existe una intencionalidad concreta o definida, pero sí una construcción que genera mayor impacto social y cultural, reconociendo y validando la acción desarrollada en términos de comunicación. Vista desde la Mediación Cultural permite relacionar el proceso y el accionar con la empatía hacia la realidad, la necesidad de la observación y la escucha en todo momento de las construcciones y materializaciones. (Lopez y Cejudo, 2020).

En relación a lo antes mencionado, cabe destacar una mirada esencial en la representación que, de manera transversal, genera una perspectiva compleja de la relación imagen-texto: la interseccionalidad como lente que comprende las diversidades identitarias, de género y culturales frente a una postura discursiva homogeneizante proveniente del sector dominante (Crenshaw, 2012).

Por otra parte, si consideramos el lenguaje escrito y visual como un artefacto, podemos darle un alcance disciplinar desde las artes y el diseño, es decir, que desde la disciplina se construye un lenguaje técnico que da cuenta sobre los objetos de los que se ocupa ésta. Texto e imagen dan cuenta de conceptos disciplinares como personaje o de usuario y, por tanto, es relevante formar a los estudiantes en el uso adecuado del lenguaje para su representación.

Por lo mencionado, la hipótesis que guía este trabajo es que, en diseño y artes, la representación de la etnicidad y género en el diseño de personaje o definición de usuario depende del dominio del lenguaje especializado, de las herramientas de representación y de una perspectiva interseccional. Para corroborarla, se implementó este ejercicio en tres instituciones educativas: el programa de Diseño Industrial, de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología de la Universidad Autónoma de Baja California, en Tijuana, México; el Laboratorio Escénico Digital de la Escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional, Costa Rica; y la carrera de Comunicación de la Universidad Privada Boliviana en Cochabamba, Bolivia. El ejercicio consistió en la descripción inicial del personaje o usuario, la selección de palabras clave y el uso de la inteligencia artificial *Midjourney Bot* para generar las representaciones.

El ejercicio académico sobre las representaciones

El primer caso a discutir es el ejercicio enfocado a la definición de usuario de tecnología vestible, un textil inteligente que tenga algún tipo de iluminación (Imagen 1 y 2). En este sentido conviene mencionar la descripción textual de la alumna sobre el usuario y el producto:

Nuestros usuarios principales son los diseñadores de moda ya que utilizarían nuestro textil para elaborar prendas originales, esto nos amplía nuestro gru-

po de usuarios ya que los diseñadores deberán mostrar las prendas a base de usuarios relacionados en el mundo del modelaje, y por consiguiente a todos los usuario [sic] que son consumidores de prendas y les atrae llevar un buen estilo de vida.

Gleam Pink es un textil tecnológico que hace destellar brillos en las prendas elaboradas con él, donde [sic] el usuario puede controlar la tonalidad, velocidad de los destellos y secuencia entre los brillos con su dispositivo móvil de la manera más amigable (N. A. Barajas- Mandujano, comunicación personal, 18 de octubre de 2022).

Llama la atención que en la redacción está hecha en la primera persona del plural y señala a los diseñadores de moda como posibles usuarios de un textil para elaborar prendas, que serán portadas por modelos para su venta. En este caso, no quedan claros los componentes de género ni etnicidad, así como datos más específicos sobre el usuario. Podemos decir que en el proceso iterativo de la representación el usuario se diluye y resalta únicamente el objeto textil como protagonista.



Imagen 1 y 2. Definición de usuario para tecnología vestible.

En contraste con la descripción inicial, se emplean palabras clave para las representaciones de usuario:

Imagen 1: “lifestyle, woman, fine, elegant, fashion design, fashion trend”.

Imagen 2: “fashion designer, wearables, clothing highlights, smart clothes, work study”.

En este sentido, podemos observar la poca concordancia entre la descripción inicial de usuario y objeto textil y las palabras clave para la representación, lo cual lleva a preguntarnos sobre el entendimiento del concepto usuario. En segundo lugar, podemos observar que con las palabras clave existe un traslado de enfoques en la representación de la persona a la de un textil; así como la representación de corporalidades femeninas de cierta edad, etnicidad y corporalidad, es decir, mujeres caucásicas delgadas y jóvenes; lo cual no estaba explícito ni en la descripción inicial, ni en las palabras clave. Esto lleva a la reflexión sobre las “decisiones” que toma el algoritmo en la selección de representaciones de corporalidades cuando éstas no están especificadas. Asimismo, se asume que existe una idea construida sobre cómo las corporalidades en el ámbito de la moda deben ser.

El segundo caso se desarrolló para la creación de personaje (imagen 3 y 4) la consigna creativa partió de la propuesta de personaje actual, más desde la visión de actor/actriz/performer. “El personaje es más bien aquello que se genera y se trae a presencia por medio de los actos performativos por los que el performador genera y trae a presencia su singular corporalidad” (Fischer-Lichte, 2014, p.24). Los textos seleccionados, fueron creados desde la propuesta de visualización del personaje, describirlo por medio de un texto y ese texto era el lenguaje escrito utilizado en la plataforma.

Imagen 3: “Transgender, old person, heterochomia[sic], dramatic lighting, photo realism, ultra-detailed hyperdetailed, portrait.”

Imagen 4: “A full body portrait of a non-binary gender costarrican farmer wearing a hat over the head and a handkerchief around his shoulders standing on a strawberry field next to the Poas Volcano, ultra realistic, 3D render, 8K resolution”



Imagen 3 y 4. Creación de personaje digital

Se observa que la diferencia de la representación étnica en las dos imágenes surge de una especificación geográfica situada en Latinoamérica, donde las pieles dejan de ser blancas. Asimismo, las palabras utilizadas fueron persona transgénero y género no binario, sin embargo, no quedan claras las diferencias entre las representaciones usando dichos términos;

siendo más claro cuando se especifica usando conceptos como hombre o mujer, desde una lógica gráfica binaria y hegemónica.

Finalmente, el tercer caso se establece como ejercicio para la construcción del usuario-*persona*, en relación a una marca personal. En este caso, se establece como marca artística que, en su construcción discursiva, mantiene una estrecha relación con la cosmovisión andina (Imagen 5 y 6). En este sentido, la búsqueda de imágenes se basó en la representación de mujeres indígenas bolivianas.

En el proceso de búsqueda (previo a la selección de imágenes aquí expuestas), surgieron diversas dificultades para dichas representaciones, provocando en la estudiante un relato interesante:

En un intento de aproximarse a una realidad sensible con los pueblos indígenas latinoamericanos al mismo tiempo que su cosmovisión, las imágenes generadas muestran elementos propios de los Quimbaya, un grupo indígena que habitaba al interior del territorio colombiano. Se traza una relación con el museo de oro, con las civilizaciones que de alguna manera pueden conectarse con el mito del Dorado. Aquello evidencia un sesgo, una mirada excluyente, configurada a partir de una postura eurocéntrica. Pese a que la imagen ofrece elementos simbólicos ricos; no coincide con el perfil del *buyer persona* (W. Moreno, comunicación personal, 27 de octubre de 2022).

Después de varios intentos, surgieron por fin, dos imágenes finales para el análisis expuestas a continuación:



Imagen 5 y 6. Definición de usuario: mujer indígena boliviana.

En este caso en particular, surgen dos cuestiones determinantes: la imposibilidad de generar una búsqueda con múltiples palabras clave –para una representación identitaria específica– y la generación de una imagen (5) a partir de un texto en español –un caso por demás particular debido a que fue la única búsqueda obtenida en este idioma–. Las palabras clave utilizadas para dichas representaciones fueron:

Imagen 5: “mujer boliviana”

Imagen 6: “bolivian”.

Si bien en ambos casos la etnicidad indígena, desde una generalidad, es reconocida –así como los elementos gráficos identificados como femeninos–, resulta importante resaltar en la representación dos aspectos importantes: por un lado, se establece una relación intrínseca entre escenarios naturales, la tierra y el paisaje como elemento determinante para representar cierta identidad (Imagen 5). Por otro lado, la representación se funde con lo abstracto para dar paso a una construcción discursiva a partir del color y los signos culturales (Imagen 6).

Ahora bien, retomando la etnicidad como categoría de análisis, si bien sí es representada, se construye bajo parámetros generalizadores de identidades múltiples. Es decir, nace desde un lenguaje performativo dominante que encasilla a diversas expresiones culturales, sociales y simbólicas bajo el término ‘indígena’.

Discusión

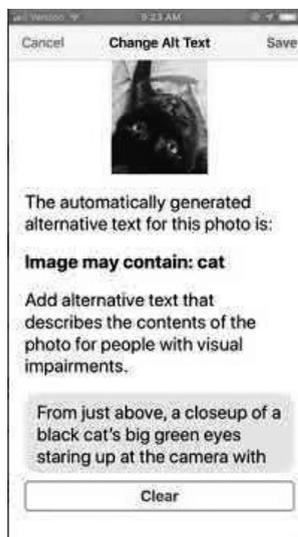


Imagen 7. El texto alternativo etiqueta a una imagen para facilitar su búsqueda. Fuente: Google Images.

Conviene destacar ciertas limitaciones en la implementación de este ejercicio. En primer lugar, es notorio el uso del idioma inglés para la definición de palabras clave. Esto genera un impacto en grupos que no son nativos en este idioma por un lado y, por otro, surge la controversia de la falta de traducibilidad de conceptos. En cuanto al aspecto tecnológico, es importante señalar que el funcionamiento del bot está basado en repositorios de imágenes construidas socialmente y que opera con un etiquetado de imágenes con palabras en el idioma inglés (Imagen 7). En este sentido, los repositorios funcionan como un constructo social sobre lo que debe ser un objeto a partir de ciertas palabras, o ante la ausencia de ellas. Por ejemplo, si se especifica solamente el género en una persona a representar, si la tecnología toma decisiones sobre la representación de su etnicidad. Con ello, se demuestra la importancia de la relación entre texto e imagen que en su conjunto construyen representaciones sociales mediadas por la tecnología. Estas son intencionadas desde la construcción de un sentido.

Conclusiones

Lo que debe o no representar una idea, es una controversia social que se hace evidente en el uso de la tecnología. Por ello, en la formación de disciplinas que juegan con la transformación de la realidad, como lo es el arte y el diseño, es relevante una conciencia social y cultural, lo cual es demostrable en el uso del lenguaje especializado, el dominio de las herramientas de representación, así como una perspectiva crítica que le dé un mayor control sobre el resultado de su trabajo.

Se cree que herramientas tecnológicas como los *bots* pueden ser usadas desde una perspectiva crítica e interseccional en los procesos de enseñanza y aprendizaje para visibilizar los problemas sociales mediados por la tecnología e incidir en ellos con un mayor agenciamiento. El lenguaje es performativo y esto se visibiliza en su traducción en una imagen. Como lo menciona Goodman (1978), las clasificaciones permiten construcciones de mundos y es justo lo que hacen las disciplinas creativas en los procesos de representación. En este sentido, es importante reconocer que la performatividad da cuenta de un discurso social intrínseco en las representaciones, una visión determinada del mundo y los modos hegemónicos de transmitirlos. En consecuencia, la mediación se hace evidente a través de un “manejo de las identidades irracional, que está distorsionando los mecanismos emocionales y éticos que ritualizan la agresividad contra los otros colectivos” (Martín Serrano y Velarde Hermida, 2015, p.561).

Por tanto, el uso de tecnologías inteligentes como *bots* implica una responsabilidad en el ámbito profesional para no solo develar las problemáticas sociales que nos aquejan sino delinear las responsabilidades que nos tocan para resolverlas. Para la cultura *maker*, se cree que dichos avances tienen una invitación implícita en mayor conocimiento de la complejidad de las estructuras sociales para incidir en temas como género y etnicidad, al igual que en el replanteo de discursos que generan desconexión en el hacer por el hacer, sin responsabilidad social de las implicaciones de ese hacer.

Referencias bibliográficas

- Astolfi, J. P. (1995). Vers une pédagogie constructiviste. *Se former*, 49, 1-36.
- Bodenhofer, C. (2019) Estructuras de sexo-género binarias y cisnormadas tensionadas por identidades y cuerpos no binarios: Comunidades educativas en reflexión y transformación. *Punto Género Revista* 12, 101.
- Butler, J. (2009). Performativity, Precarity and Sexual Politics. *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, 4(3), pp. i-xiii.
- Cardoso-Contini, G. (2021). Erótica LAB: reconfigurações dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia. en: https://www.eroticallab.com.br/_files/ugd/4425ae_250d5d15baef4905bff6b02605ffcedd.pdf
- Corona Martinez, A. (1990). *Ensayo sobre el Proyecto*. Buenos Aires: Editorial CP67.
- Crenshaw, K. (2012). Cartografiando los márgenes. Interseccionalidad, políticas identitarias, y violencia contra las mujeres de color. En, R. Platero (ed.). *Intersecciones: cuerpos y sexualidades en encrucijada*. Barcelona: Bellatierra.
- Daniels, H. (2015). Mediation. *History of the Human Sciences*, 28(2), 34–50. doi:10.1177/0952695114559994
- Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking* (Vol. 51). Hackett Publishing Fischer- Lichte, E. (2014). *Estética de lo Performativo*. Madrid: Abada Editores.
- Hacking, I. (2001). *¿La construcción social de qué?* Barcelona: Paidós.
- Hall, S. [ed.]. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London, Sage Publications, Cap. 1, pp. 13-74. Traducido por Elías Sevilla Casas.
- López y Cejudo. (2020). La mediación cultural a través de la práctica artística. Cuando no existía la palabra. *Arteterapia*, 15, 2020: 121-134. Producciones Complutenses.
- Martín Serrano, M. (2011). Mediación y sociedad. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, N° 114-115, pp. 24-26.
- Martín Serrano, M. y Velarde Hermida, O. (2015). La mediación comunicativa de las identidades individuales y colectivas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 70, pp. 552-565. DOI: 10.4185/RLCS-2015-1059
- Mazzeo, C. (2013) Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, un entramado de herencias y renovaciones. *Anales del IAA*. 43 (2), pp. 213-226.
- Mazzeo, C., & Romano, A. M. (2021). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. CP67.
- Necuzzi, C. (2018). Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 67, 1-5.
- Pérez Marín, M. (2010). Ludwik Fleck: precursor del pensamiento de Thomas Kuhn. *idos*, (13), 130-149.
- Pinch, T. J., & Bijker, W. E. (2008). La construcción social de hechos y de artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*, 19- 62.
- Piñon, H., Moneo, R., Gandelsonas, M. Bohigas, O., Eisenman, P. y Wilder, A. (1978). After Modern Architecture. *Arquitecturas BIS* (n°22), 2-32.
- Rossi-Landi, F (1976) *Semiótica y Estética*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

- Silva, M. I. (2017). Diplomado en mediación cultural y desarrollo de públicos. Tercera versión. Universidad de Chile. [Consulta: 23 abril 2017]. Disponible en: <http://www.icei.uchile.cl/postgrado-y-postitulo/diplomados/87468/mediacion-cultural-y-desarrollo-de-publicos>
- Velten, H. R. (2012). Performativity and performance. *Travelling concepts for the study of culture*, 2, 249.
- Verón, E. (1993). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.
- Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, ed. M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner and E. Souberman. Cambridge, MA: Harvard University Press.
-

Abstract: From a pragmatic point of view, both written and visual language are performative, however, this statement is complicated in its assimilation in the disciplinary training in the fields of Arts and Design. In this sense, the article presents the results of a practical exercise with undergraduate students from diverse cultural contexts with the aim of generating an analysis of visual discursive constructions in relation to identity and cultural representations, such as ethnicity and gender mediated by language and an artificial intelligence engine. In order to achieve this, several topics are presented: a didactic provocation that makes visible the mediations of identity by the performativity of language and technology; and finally, a reflection is made towards the role of design and art in their agency to critically position themselves in front of the representations analyzed from the intersectionality and from the situated knowledge.

Keywords: performativity - language - image - intersectionality - gender - representation.

Resumo: De um ponto de vista pragmático, tanto a linguagem escrita quanto a visual são performativas, porém, esta frase é complicada em sua assimilação no treinamento disciplinar nos campos da arte e do design. Neste sentido, o artigo apresenta os resultados de um exercício prático com estudantes de licenciatura de diferentes contextos culturais com o objetivo de gerar uma análise de construções visuais discursivas em relação à identidade e representações culturais, tais como etnia e gênero mediados pela linguagem e um motor de inteligência artificial. Para atingir o objetivo, os tópicos são apresentados, uma provocação didática que torna visíveis as mediações da identidade através da performatividade da linguagem, bem como da tecnologia; e por fim, é feita uma reflexão sobre o papel do design papel do design e da arte em sua agência para posicionar-se criticamente diante das representações analisadas a partir da interseccionalidade e do conhecimento situado.

Palavras-chave: performatividade - linguagem - imagem - interseccionalidade - gênero - representação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
