

De diseñadoras, diseñadores y sus respectivas perspectivas

ALFREDO GUTIÉRREZ

Resumen

En este artículo examino la posibilidad de ampliar los alcances sociales de la práctica del diseño mediante el reconocimiento de la condición de género de las personas. Considero para ello, el enfoque de género como soporte de los procesos de difusión social del diseño, desde cuatro aspectos: *primero*, la dualidad sexo-género; *segundo* el diseño con perspectiva de género; *tercero*, el género con perspectiva de diseño; y *cuarto*, el diseño como práctica cultural distribuida. Más que las diferentes maneras de diseñar que puedan tener hombres y mujeres, me preocupan la ausencia de mujeres en varios ámbitos del campo del diseño y los modos de resolver dicha asimetría.



Por ello, encuentro necesario fomentar en el diseño una mentalidad participativa, desde la cual, y en razón de sus propias experiencias, todas las personas sean valoradas como socias de los proyectos; esto como alternativa frente a la mentalidad tecnocrática, según la cual los criterios de diseño de los expertos deben ser, como norma general, aceptados sin mayor reflexión por gente del común reducida al papel de clientes pasivos en espera de recibir el 'progreso' que los diseñadores puedan aportarles.

Palabras clave

Género, diseño, sexo, sociedad, tecnología.

Abstract

In this paper I examined the possibility of extending the social scope of design practice through the recognition of gender condition of people. To this end, I consider a gender approach as support for social diffusion processes of design, from four aspects: first, the sex-gender duality; second, design with gender perspective, third, gender with design perspective, and fourth, distributed design as a cultural practice. Rather than about the different ways of designing women and men can have, I am worried concerning the lack of women in various areas of the design field and by the eventual ways to resolve this asymmetry. Therefore, I find it necessary to foster a participatory design mindset, from which, by reason of their own experiences, all people will be valued as partners of the projects. This as an alternative to the technocratic mindset, according to which, design criteria from experts must be, as a general rule, accepted without further reflection of the common people, who are reduced to the role of passive clients waiting to receive the progress so designers can bring.

Keywords

Gender, Design, Sex, Society, Technology.

La diseñadora estadounidense Elizabeth Sanders plantea que, entre 1980 y 2000 y desde enfoques diversos, numerosas academias, empresas y profesionales renfocaron sus concepciones sobre las funciones que la gente del común desempeña en los procesos de diseño. A raíz de ello, estas personas pasaron de ser valoradas como clientas a ser asumidas, sucesivamente como consumidoras, usuarias, adaptadoras, participantes y finalmente cocreadoras (Sanders, 2006:30).

No parece casual que la emergencia de abordajes de diseño planteados con mentalidad participativa, que refiere Sanders, coincidiera con la de planteamientos de género en diseño. Unos y otros son alternativas frente al monopolio de saberes y prácticas por quienes sostienen que el diseño es una actividad guiada en exclusiva por la mentalidad de los expertos. Precisamente, algo distintivo de quienes validamos aproximaciones de género a las actividades humanas (diseño incluido) es reclamar el derecho horizontal a lo que Judith Butler (2005) denominó: “dar cuenta de uno mismo”; por eso, como acto de responsabilidad, reivindicó el uso de la primera persona en este texto académico y consigno en las referencias, con apellido y nombre, a todas las personas cuyo trabajo usé para construir el mío (usualmente, cuando sólo quedan registrados apellidos e iniciales, los desconocedores de la autoría asumen, por descarte, que dichos trabajos fueron elaborados por hombres). En tal sentido, más que el diseño, me interesan diseñadoras y diseñadores que diseñan desde sus respectivas perspectivas. Personas, no abstracciones, tal es mi lugar de discusión para profundizar en el concepto de género.

La dualidad sexo-género

A menudo cuando escuchan o leen el término ‘género’, muchas personas lo asocian únicamente con mujeres y con feminismo; algo inexacto aunque venga a lugar. Según señala Judy Wajcman, sobre reflexiones de Judith Butler, “el género es una construcción social que requiere un proceso constante de repetición” (2006:85); más que algo que ‘somos’, es algo que ‘hacemos’ desde pequeños y que los adultos nos inducen a escenificar en aquellos

Más que el diseño, me interesan diseñadoras y diseñadores que diseñan desde sus respectivas perspectivas. Personas, no abstracciones, tal es mi lugar de discusión para profundizar en el concepto de género.



Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license_Ford:

contextos sociales donde crecemos, así interiorizamos mandatos sociales tácitos sobre lo que demanda ser hembras o machos humanos. Por cierto, también los hombres actuamos y hacemos género de modo permanente, con las mujeres o cuando ellas están ausentes.

Como concepto, *género* está indisolublemente ligado a *sexo* (a veces, incluso los usamos de modo indistinto), esto desde 1950 cuando diversos profesionales de

Sugerencias originales para rediseñar zonas comunes provienen del creciente número de mujeres que comienzan a involucrarse en la planeación cívica y urbana.

► Las versiones históricas oficiales del diseño son 'masculinistas' y mujeres que destacaron, como Ray Eames —a la izquierda en la imagen— no obtienen el crédito que merecen.

la salud, en especial psiquiatras estadounidenses y británicos, comenzaron a hablar de género para aludir a la condición de sus pacientes intersexuales y transexuales (cf. Esplen y Jolly, 2006: s.p). Con los años, el término fue empleado para diferenciar una condición biológica fija, dada y circunscrita, denominada 'sexo', de otra denominada 'género': fluida, adquirida y construida en la interacción sociocultural humana. En principio, los enfoques de género sirvieron para impugnar la regla según la cual mujeres u hombres son, por naturaleza, de determinada manera. Dicha disposición a tomar el sexo como inalterable y natural, y el género como transformable y cultural, descentró la rigidez de las tradiciones mientras, paradójicamente, excluyó a aquellas personas por quienes comenzó a hablarse del tema, pues transexuales e intersexuales desbordan cualquier noción de mujer u hombre (cf. *ibídem*). Eso condujo a ampliar la teoría.

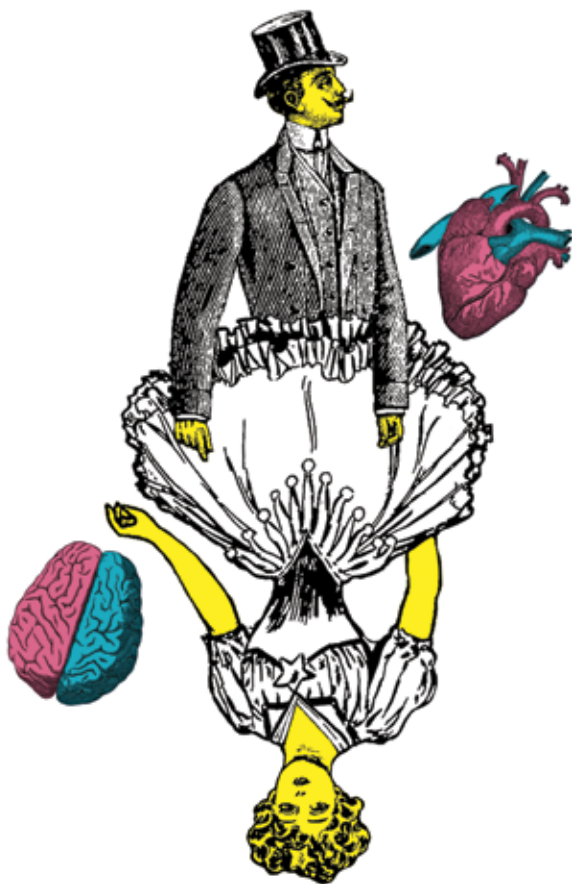
Después el término fue incorporado a los discursos feministas que validan la agencia de las mujeres para incidir en la construcción social; tales enfoques denuncian enormes asimetrías, desfavorables a ellas, en la amplia mayoría de las sociedades. Visto desde la normalidad, resulta natural que los hombres hagan unas cosas y las mujeres otras. Por ello quienes son ajenos a las teorías feministas, equiparan en su discurso mujeres con hembras humanas, y comprenden tal condición como algo dependiente de criterios biológicos y anatómicos (como los genitales y la maternidad). Allí radica la novedad de los enfoques feministas de género, donde 'mujer' no designa un estado sexual inexorable, sino una condición cuyas connotaciones dependen de factores culturales como posición social, edad, clase o raza. Bajo tal encuadre, el sexo (hembras o machos humanos) es diferenciado del género ("actuar como" mujer u hombre); no obstante, en el día a día, ambos conceptos aparecen

entremezclados. Algunas pensadoras del género cuestionan diferenciarlos, no desde la naturaleza, sino desde la cultura, pues aseveran que también llamamos ‘sexo’ a una construcción cultural (cf. Mikkola, 2011: s.p.); eso por cuanto, como objetos de conocimiento, la naturaleza y sus leyes fueron siempre, en alguna medida, entidades culturales, así que desde sus comienzos, las llamadas ciencias naturales tienen evidentes componentes sociales, lo cual sugiere, de algún modo, que toda naturaleza es cultura (cf. Santos, 2003:94).

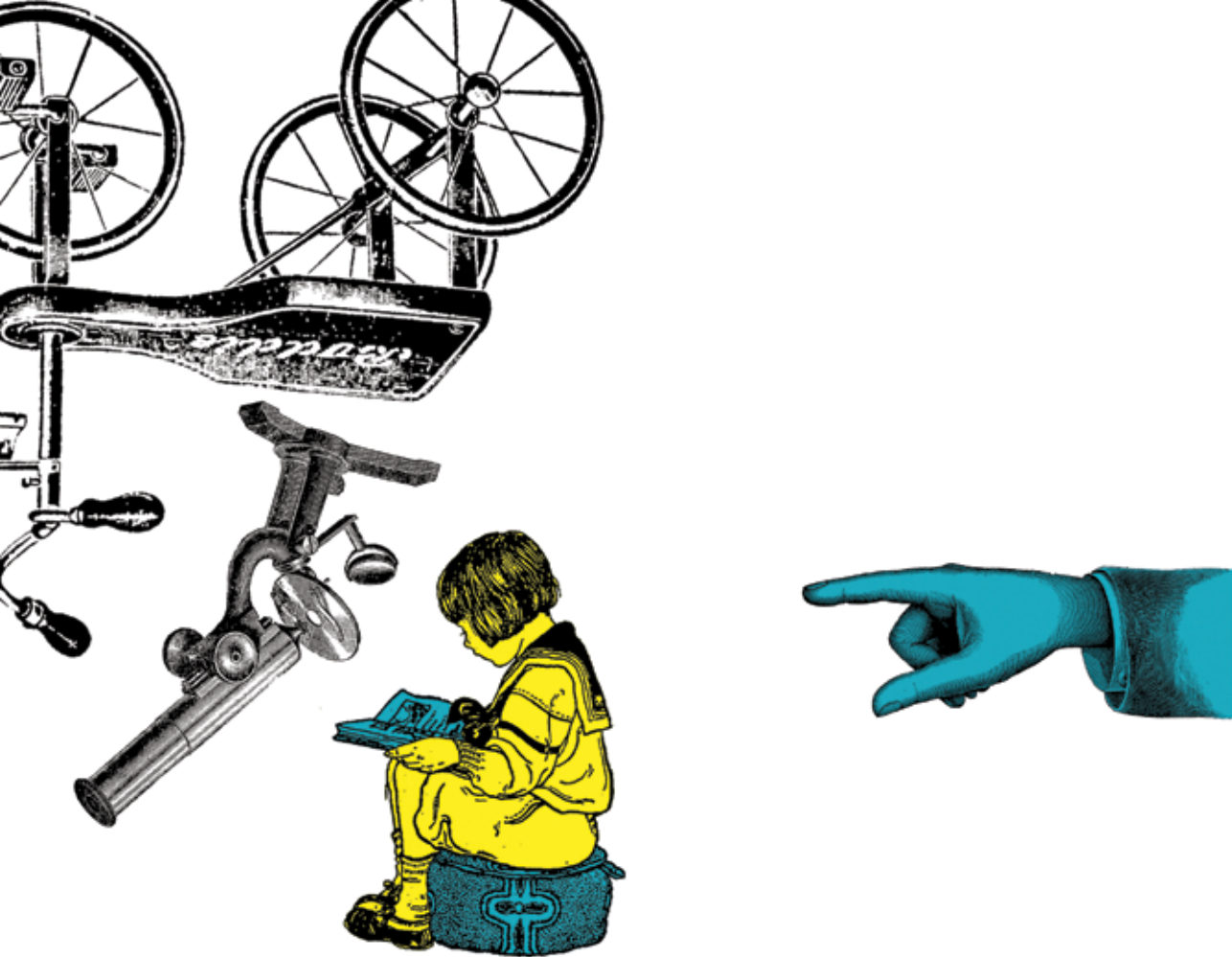
Desde mediados del siglo XX, el lenguaje fue escenario de intervenciones estratégicas planteadas por quienes teorizan el género con intenciones feministas; algo evidente en la tendencia a hacer sonar en el habla a las mujeres antes silenciadas (decir ‘madres’ y ‘padres’, en lugar de sólo ‘padres’; ‘niñas’ y ‘niños’, en lugar sólo ‘niños’; o ‘diseñadoras’ y ‘diseñadores’, en vez de sólo ‘diseñadores’). Dichos desafíos a la estandarización lingüística parecen caprichosa violación de códigos idiomáticos consignados en diccionarios escritos hace siglos (por hombres), pero revelan también, por la incomodidad que causan a los tradicionalistas, que las palabras y pronombres, incrustados en frases mediante las cuales elaboramos reflexiones, cuestionamientos o proyectos sobre cualquier cosa (incluido lo que cada quien comprende como naturaleza, cultura, género, o diseño) son herramientas políticas que expresan esperanzas, temores e historias contradictorias. Como asegura Donna Haraway, citada a menudo en literatura de diseño y de género: “gramática es política por otros medios” (1991:3).

Durante la historia, un propósito de quienes emprendieron gestas feministas fue solicitar espacios para las mujeres, aun en los dominios lingüísticos mediante la innovación gramatical. Sin duda, los espacios son preocupación constante de muchas mujeres, confinadas por siglos a la esfera privada mientras los hombres acaparaban la actividad pública vedada para ellas, según evidencia la dicotomía en lengua española mujer pública (prostituta) *versus* hombre público (persona con influencia en la vida social). A propósito, aunque dentro del feminismo hay diversas corrientes cuyas valedoras tienen posiciones disímiles e incluso antagónicas sobre varios temas, hay consenso para rechazar la reducción conceptual de las mujeres a seres tiernos, bellos, com-

Mientras expertos señalan que los artefactos diseñados, desde catedrales en arquitectura hasta metodologías de diseño, tienen valor universal por sí mismos, la segregación de las mujeres en diversos aspectos del diseño continúa.



placientes y pasivos según cierta “ley de la costumbre” desde la cual: *el hogar de los hombres es el mundo, en tanto el mundo de las mujeres es el hogar*. Creencias similares inciden en la materialidad espacial construida, pues, históricamente, el hogar ha sido adjudicado a las mujeres; aún hoy ellas permanecen más tiempo allí y asumen mayores responsabilidades por su diseño (cf. Brandes *et al.*, 2008:171); a la inversa, muchos espacios públicos de gran escala fueron, y aun son, diseñados por hombres (y ocupados por ellos) sobre parámetros técnicos que no contemplaban el uso que de ellos hacen y harán mujeres y niños. Tal es el caso de las carreteras (los hombres tienen más autos y de mayor tamaño). Quizás por ello, sugerencias originales para rediseñar zonas comunes provienen del creciente número de mujeres que comienzan a involucrarse en la planeación cívica y urbana; en especial de obras antiguas, proyectadas y construidas por hombres, en tiempos en que, se supondría, ellos serían usuarios exclusivos de tales espacios públicos (cf. *ibidem*, p. 172).



La relación espacio-poder que permea las prácticas culturales es un escenario analítico desde la teoría de género. Si pensamos en “espacios de diseño” (análogos a los espacios ‘radiales’ o ‘televisivos’), advertiremos predominio de lo masculino sobre lo femenino (cargos, publicaciones, figuraciones, etcétera); como en otros campos, esto está vinculado al uso gramatical del masculino para aludir a ambos sexos: tal cual como ‘hombre’ en español, implica varón y asimismo género humano (‘hombres’ y ‘mujeres’), con frecuencia ‘diseñador’ implica varón diseñador, y casi siempre, mujer diseñadora; así, la presencia de un único hombre en un grupo requiere sustituir el artículo ‘las’ y los pronombres personales ‘nosotras’ y ‘ellas’ por los correspondientes ‘los’, ‘nosotros’ o ‘ellos’. Algo propio de sistemas políticos donde los hombres representan a las mujeres, mientras las mujeres sólo se representan a sí mismas y en ocasiones ni siquiera pueden hablar por ellas (cf. Ramírez, 1996, s.p.).

Para subsanar tales desventajas, hay estrategias feministas que reconfiguran los panoramas ocupacionales; por ejemplo, la “desagregación por sexo

de datos estadísticos” (ver *singenerodedudas.com*, 2008) facilita analizar con perspectiva de género campos como el diseño industrial, al permitir establecer qué expectativas respecto a roles diferenciales tiene la gente en gremios e industrias sobre los modos cómo, y los nichos donde, mujeres y hombres pueden diseñar profesionalmente en razón de ser tales. Así, ante este indicador, no basta con afirmar que en Colombia hay, supongamos, 20 mil diseñadores industriales: es preciso establecer cuántos de éstos son mujeres u hombres, y examinar lo que hacen éstas y aquellos, para verificar eventuales ventajas y desventajas, en sus situaciones comparativas.

Diseño con perspectiva de género

Dentro de las profesiones y especialidades del diseño (industrial, gráfico, textil, etcétera), los alcances del género desbordan lo lingüístico; o más bien, tienen consecuencias materiales, pues el lenguaje regula las prácticas. Las personas materializamos el diseño mediante discursos, no porque hablemos de lo que diseñamos, o diseñaremos, sino por lo que hablamos mientras diseñamos. Diseñamos aquello de lo que podemos hablar, y hablamos de aquello que hemos diseñado, lo cual, a menudo, está relacionado con lo que asumimos, por disposiciones de género, que nos ‘era’ normal hacer.

Las diferencias ‘naturales’ al diseñar entre mujeres y hombres comienzan a ser notorias culturalmente aún antes de nacer; basta que la ecografía revele el sexo de la criatura, para que la madre y el padre empiecen a caracterizarla en rosa o azul, según sea mujer u hombre. El proceso lo acentúan juegos y juguetes que, fuera de prefigurar el mundo adulto y sus estereotipos, desarrollan las habilidades que las personas empleamos en la adultez. El sexismo de la juguetería propicia que las niñas aprendan a vivir como “la miradas” (a quienes miran); y los niños mediante “la mirada” (quienes miran). Muchos juguetes para niñas promueven el cuidado (atuendos de enfermería), la paciencia (*kits* de bordado), o el aseo hogareño (la cocinita) y personal (pequeños equipos de belleza); tales artefactos permiten jugar con poca actividad física y sin hacer ruido; los niños, en contraste, reciben elementos que estimulan los ejercicios físicos y las actividades de simulación bélica o exploración. Los juguetes de las lindas, tiernas y hogareñas niñas (“que siempre ayudarán a mamá”) ofrecen prácticas más estáticas y contemplativas, y poco proponen secuencias de armado y desarmado o permiten ensambles y configuraciones morfológicas múltiples como los de “esos ruidosos niños que desordenan todo”. Por ende, parafraseando a Nigel Whiteley, las pequeñas protodiseñadoras juegan con *Barbie* y sus amigos, a esperar a *Ken*, en casitas impecables y con autitos rosados (jun-

Una perspectiva
feminista y de
género, en contextos
de diseño implica
reconocer condiciones
particulares de
personas únicas, en
lugar de cuantificarlas
mediante pruebas
estadísticas e intentar
ajustarlas a las
normas.

to a los que las muñecas posan con sus trajes elegantes como para “una foto”); mientras los pequeños protodiseñadores ensamblan criaturas de *Lego Bionicle* y metafóricamente vuelan con naves espaciales *Transformer*. Para cuando llegan los videojuegos (diseñados mayoritariamente para niños) todo está consumado: si diseñan, ellas se dedicarán a las mascotas, el hogar, la salud, la ropa y a la moda; en tanto ellos programarán software y plantearán dispositivos digitales, estructuras complejas, construirán bloques, piezas, herramientas y aparatos para trabajo pesado (cf. Whiteley, Nigel, 1993:140).

Lo anterior, no aplica en todos los casos, ni para todas las personas; pero soporta creencias según las cuales las habilidades técnicas cualificadas son privilegio masculino: el viejo monopolio de los varones sobre aplicaciones tecnológicas y mecanismos. El manejo de máquinas mediante la fuerza física como componente singular de la autoestima y la condición

masculina. Así queda parcelado el diseño por sexos: razones y habilidades ingenieriles hacen a los hombres diseñadores completos; emociones y habilidades artísticas (cuando no artesanales) hacen a las mujeres diseñadoras a medias. El resultado: maquinaria diseñada por hombres, pensada para hombres.

Cuando la masculinidad en la aplicación de los principios tecnológicos es inherente a la propia tecnología (cf. Wajcman, *op. cit.*, p. 46) las disposiciones machistas acrean problemas. Por ejemplo, en octubre de 2011, el *Daily News* de Nueva York, publicó un artículo titulado: “Características sexistas de los carros protegen a los hombres y hieren a las mujeres. Las mujeres tienen más probabilidades de sufrir lesiones en accidentes debido a diseños de orientación masculina”, el texto comenta cómo, en un estudio realizado sobre una década de datos de accidentalidad automovilística en Estados Unidos, tres investigadores (Dipan Bose y Jeff Crandall, de la Universidad de Virginia, y María Seguí-Gómez, de la Universidad de Navarra, España) encontraron que, al usar cinturones de seguridad, las mujeres conductoras se lesionaban un 47 por ciento más que los hombres en similares accidentes. Mientras en estudios anteriores fenómenos parecido fueron explicados desde las diferencias para conducir automóvil entre hombres y mujeres (como si al momento

del choque, la impericia de las mujeres conductoras esclareciera el fenómeno), en éste las conclusiones desmienten el mito de la superioridad —avalada incluso con ‘pruebas’ biológicas— de los hombres al volante. El reporte publicado en el *American Journal of Public Health*, determina que todo es imputable al incompleto diseño de los sistemas de seguridad para conductores que, como señala Judy Wajcman, fueron desarrollados por expertos hombres, sobre planteamientos técnicos de hombres y desde comprobaciones con cuerpos de hombres, ¡para bienestar de hombres conductores!; sin codiseñar desde las experiencias de las mujeres y sus distintas anatomías. Quedó establecido que en los reposacabezas no se tuvo en cuenta que los cuellos de las mujeres difieren de los de sus compañeros en forma, tamaño y fuerza. Algo similar ocurrió con la configuración de sus tórax y los mayores riesgos de daños en extremidades inferiores que afrontan ellas por su menor estatura promedio. Los autores solicitan al final del informe abordar diferencias específicas de sexo y generar regulaciones de tránsito vehicular centradas en la seguridad, mediante diseños útiles para las mujeres, que contribuyan a consolidar una equidad en la reducción de daños (cf. NYDailyNews.com, 2011).

Tal historia tenía antecedentes; años atrás, un mandato federal demandó instalar *airbags* vehiculares hechos para proteger hombres de tamaño medio en choques a velocidades de 35 millas por hora. A raíz de ello, durante años, ocasionalmente debido a los propios *airbags*, murieron personas ajenas a dichos estándares, sobre todo niños pequeños y mujeres. Finalmente y ante la pérdida de vidas, en 1998 Estados Unidos aprobó la Ley de equidad en el transporte que ordenaba a los fabricantes de automóviles diseñar *airbags* para proteger a personas de todos los tamaños (cf. Meyer y Finney, 2005: p. 12). Muchos casos





Fotografía: Science_Women: Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported license.

similares habrían de ser considerados en fábricas y talleres industriales, donde instalaciones y herramientas diseñadas sin perspectiva de género entrañan mayores riesgos potenciales para las mujeres, algo que tutores, instructores o profesores tienden a ignorar o, tanto peor, desconocen.

Mientras los expertos señalan que los artefactos diseñados, desde catedrales en arquitectura hasta las metodologías de diseño, tienen valor universal por sí mismos, la segregación de las mujeres en diversos aspectos del diseño continua. Cabe examinar el papel desempeñado por, y el reconocimiento dispensado a, hombres y mujeres en el campo: ¿quién diseña qué? y ¿por qué cada quién diseña como lo hace? Con frecuencia, el sexo de quien diseña (o el modo en que lo asumimos como nuestra condición de género) determina la eventual trascendencia del producto y sus contextos de uso. “Dime qué sexo tienes y te diré qué, y para qué usos, puedes diseñar” es la directriz cultural que evidencia en el diseño la regulación de diferencias naturales entre hembras y machos humanos (cf. Gutiérrez,



► Según el *Daily News* de Nueva York, “las mujeres tienen más probabilidades de sufrir lesiones en accidentes debido a diseños de orientación masculina”.

2011:13). La actividad de diseñar expresa la condición de género de quienes la enseñan y de quienes diseñan e incide en quienes usan lo diseñado.

Al respecto, Isabel Campi menciona la obra *As long as it's Pink* donde la historiadora británica Penny Sparke plantea que, en diseño, gusto es equiparable con género: asociamos interiorismo y decoración con feminidad; minimalismo, mecánica, gran arquitectura y objetos modernos con masculinidad; mientras lo segundo es visible e historiable, muchos aportes creativos realizados por mujeres son ignorados (cf. Campi, 2007: p. 239). De ahí la necesidad de comprender que los diseñadores tienen género, su experiencia vital tiene aspectos de género que aplican al diseñar; y actúan en sociedades e instituciones cuyos integrantes también tienen condiciones de género particulares (cf. Bratteteig 2002, s.p.); por eso, desde la época universitaria, mujeres y hombres son encaminados –o se auto-encaminan– al diseñar, ellos a lo digital, aplicaciones tecnológicas, arquitectura de exteriores, objetos, máquinas de producción industrial, y tipografía; ellas al interiorismo (aún en automóviles), lo artesanal, hogareño, lo infantil, lo textil, y lo decorativo. Algo para polemizar: muchas personas afirman que unos y otras están naturalmente dotadas para ésta o aquella labor; otras, entre quienes me incluyo, señalamos que las inclinaciones son, desde la infancia, imposiciones históricas: incluso estudios sobre la Bauhaus, legendaria escuela alemana de diseño, muestran cómo las mujeres fueron desterradas de los talleres mecánicos, y remitidas al taller textil, juzgado como su lugar ‘natural’ (cf. Campi, 2007: p. 239).

Género con perspectiva de diseño

Las versiones históricas oficiales del diseño son ‘masculinistas’, muchas están enfocadas en héroes europeos o estadounidenses. Casi todo estudiante de diseño industrial, mujer u hombre, puede nombrar algún magno pionero del diseño (Walter Gropius, László Moholy-Nagy, Le Corbusier, Henry Dreyfuss, Raymond Loewy, Norman Bel Geddes, etcétera); pero difícilmente puede hacer lo mismo, con mujeres que en esas mismas épocas descollaron en el diseño (Clara Porset, Ray Eames, Ray

Eames, Eileen Gray, Helene Rother, Lilly Reich, etcétera). Aquí, Marina Garone anota que cuando los temas de estudio no corresponden a intereses de desarrollo comercial y reproducción ideológica dominantes, son desestimados” (cf. 2005, s.p.); Judy Attfield recomienda divulgar la obra de las pioneras en diseño para suministrar modelos de rol a las mujeres jóvenes que estudian diseño (1989: p. 204); entre tanto, Isabel Campi agrega que “El feminismo no es una opción historiográfica más que añadir al repertorio; sino una aproximación política que, en su versión más radical, cuestiona muchas de las afirmaciones básicas, implícitas en la teoría y práctica del diseño” (2007: p. 235)... como la historia narrada desde recuentos laudatorios de autores destacados sin observar particularidades socioeconómicas y culturales en contextos específicos.

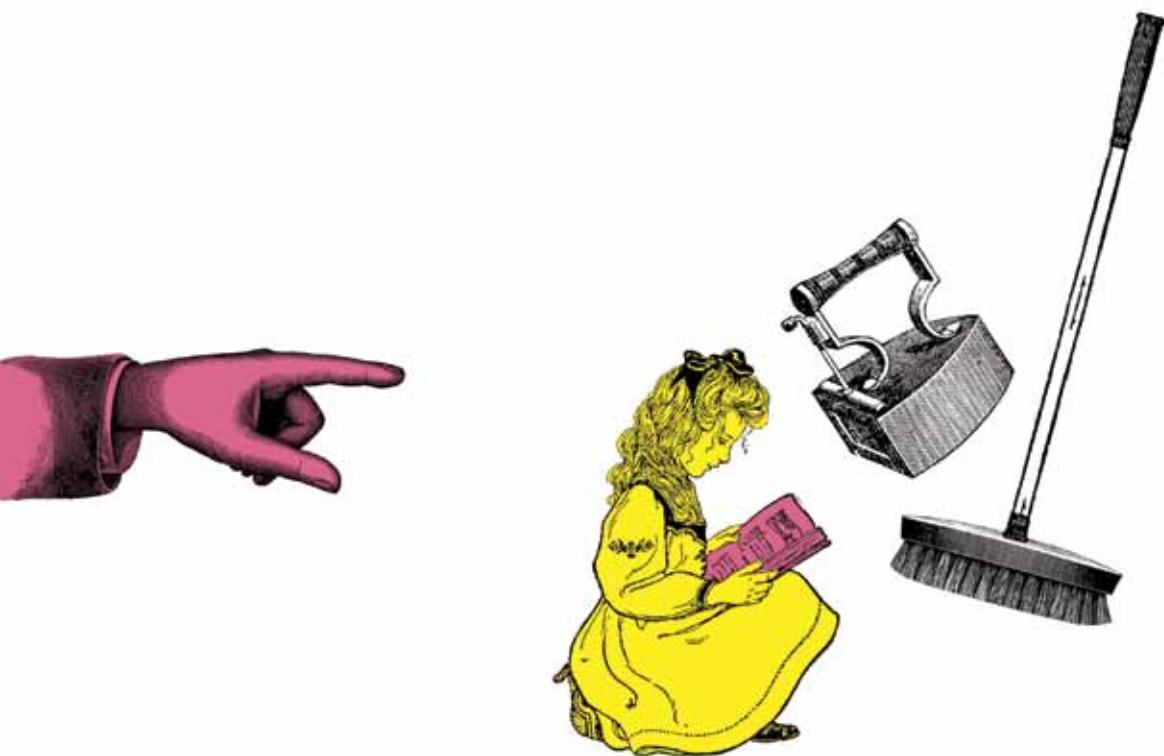
Por cierto, artefactos y aplicaciones tecnológicas no son neutrales, fueron diseñados sobre ideas de alguien, por alguien y para alguien. Las teorías de género posibilitan buscar soluciones tecnológicas enfocadas en la heterogeneidad global y cultural. (cf. Bratteteig *op. cit.*, s.p.). Diseñar es un proceso de tomar decisiones, efectuadas por personas según, sus intereses tanto en los recursos para el proceso, como en su resultado. Tone Bratteteig (cf. *ibidem*) presenta el diseño como un proceso de articulación entre ideas y materiales, siempre realizado por una persona o un grupo de ellas; gente con ideas y conocimiento del material, en contextos, organizaciones, y marcos socioculturales específicos que involucran desarrollos y aplicaciones tecnológicas globales y locales; personas que se comunican entre ellas mediante modos de hacer que expresan condiciones de género. Los procesos de diseño y sus productos resultantes sobreviven, pues, en la intersección entre contextos únicos y situaciones difícilmente repetibles (cf. *ibidem*).

Enfocarse en el género es valorar la singularidad, desplazan la preocupación tradicional por formas de conocimiento abstractas y descontextualizadas, para favorecer prácticas puntuales, personales y situadas de conocimiento en acción (cf. Suchman, 2005, s.p.). En numerosos estudios y muchos escenarios profesionales del diseño industrial la condición de las mujeres no es reconocida; por ejemplo, dentro del Programa de Diseño Industrial de la Jorge Tadeo Lozano que he vivido (1993-2011), ellas son históricamente más numerosas que los hombres, pero no hemos desarrollado estrategias que faciliten su inserción en entornos industriales donde encuentran obreros e ingenieros a cargo de la producción, quienes por idiosincrasia son reacios a escuchar sugerencias de mujeres, y más aún a recibir instrucciones de ellas (cf. Whiteley, *op. cit.*, p. 147).

La inversión de tiempo y la infraestructura social de diseño proyectual fueron usualmente establecidas para ser efectuadas por hombres, por eso las mujeres diseñadoras industriales que intentan llevar en paralelo su carrera dedicada y el cuidado de su familia, hogar e hijos quedan en desventaja ante sus colegas hombres y frente al dilema de elegir entre la deserción laboral temprana o el confinamiento a escenarios secundarios y trabajos temporales en la profesión (cf. *ibidem*). Numerosas soluciones planteadas por expertos –mayoritariamente hombres– para aumentar el tiempo disponible para las mujeres en el hogar fueron insatisfactorias; y seguirán así, mientras, como acontece con los electrodomésticos, los hombres produzcan para que las mujeres consuman.

Muchos artefactos para la vida residencial fueron desarrollados sin participación significativa de mujeres en los equipos de diseño; y no solo no liberaron a las mujeres del trabajo hogareño, sino que las encerraron más en los oficios domésticos. (cf. Campi, 2007: p. 236); hay estereotipos de género que caracterizan a las mujeres como suaves, delicadas y aniñadas plasmados, por ejemplo, en máquinas de afeitar de colores mate y rosa para mujeres, pero negro y cromado para hombres con funciones similares, su apariencia, empero, válida los papeles ‘naturales’ de esas mujeres que, debido a su “atención al detalle, hacen, en numerosas empresas de diseño, continuo papel de ‘secretarias’ de hombres-líderes” (cf. Bratteteig *op. cit.*, s.p.).

Sin embargo es difícil establecer dónde radican y cuáles son las diferencias profesionales entre diseñadoras y diseñadores; ello pues solo intencionalmente y no siempre del todo,





Fotografía: Kaupelai: Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported license.

► **Urbana. Itam cus
iuscimTur simustiis
qui omniam se
officipsant a vid
mo ius, si unt
laut occullorem
as esseque eum
quidelique rest
volut occatio nsequi
auda ducit**

es posible reflejar en los productos el género de quien, o quienes los diseñaron. Para Marina Garone, los contrastes entre mujeres y hombres en diseño están determinados por el modo en que se efectúan los procesos y las aproximaciones proyectuales (cf. 2003:95). Allí donde las vivencias personales y las creencias sociales operan, hay discrepancia en las prioridades que ellas y ellos asignan a los proyectos (y en la que les es asignada por quienes los dirigen), (cf. *ibidem*, p. 96). En mi experiencia docente encontré, muy difundidas, opiniones según las cuales las mujeres ‘promedio’ son menos competentes que los hombres en cuestiones mecánicas y manejo de software de diseño; tristemente, y pese a las excepciones, muchas mujeres propagan tales ideas. ¿Incide en esto la costumbre?

Lucy Suchman, reseña teorizaciones de Margun Aanestad sobre diseño y uso de instrumental e instalaciones médicas. En contraste con aquella tradición que valora el diseño tecnológico

como feudo donde hombres ‘inventores’ expertos, hacen investigaciones y sofisticadas comprobaciones técnicas, en laboratorios especiales, Aanestad refiere, que buena parte del diseño sucede en el uso de los artefactos, en los mismos lugares de trabajo, y lo efectúan, desde su experiencia, personas raramente reconocidas como diseñadoras. Para Aanestad la capacidad de acción y escenificación del diseño es relacional, colectiva y dinámica, más que inherente a sistemas de elementos que “le dicen al usuario cómo usarlos”: redes de artefactos intensifican redes de dependencias humanas de los artefactos. Aanestad además explica las implicaciones de

género del trabajo de enfermería, desempeñado en abrumadora mayoría por mujeres cuyos conocimientos y puntos de vista son figurativa y literalmente desestimados o marginalizados en las salas de operaciones donde su papel es trascendental para configurar y manejar las actividades y el entorno (cf. Suchman *op. cit.*, s.p.). Parecido ocurre con las secretarías en el mundo laboral; el postulado implícito es que, para conseguir avances vivenciales significativos, lo que hacen en el uso secretarías y enfermeras en oficinas y quirófanos, habría de ser reconocido, y estas personas invitadas a participar como socias en los respectivos procesos de diseño.

Una perspectiva feminista y de género, en contextos de diseño implica reconocer condiciones particulares de personas únicas, en lugar de cuantificarlas mediante pruebas estadísticas e intentar ajustarlas a las normas. El punto no es tanto si las mujeres, por las razones que sean, se comportan distinto al diseñar, diseñan o usan diferente lo diseñado, o toman al hacerlo decisiones disímiles, sino indagar porqué hay tan pocas mujeres incluidas en procesos como desarrollos de software, motores, dispositivos de computación y maquinaria industrial (cf. Bratteteig, *op. cit.*).

Un desequilibrio de privilegios comienza con la crianza; y prosigue con los juguetes y los juegos con que somos socializados desde la infancia, para encauzarnos, como mujeres u hombres, por rutas distintas, lo que deriva en diferentes oportunidades para acceder a recursos tecnológicos, o desarrollar las correspondientes habilidades. Que las mujeres no estén incluidas a todo nivel (o hagan labores ‘menores’ que los hombres evitan) proporciona bases argumentales para modificar el diseño desde principios de igualdad de derechos; así mismo, de mantenerse, resulta peligroso para la sociedad –recuérdense los sistemas de seguridad vehicular– pues arriesga vidas humanas.

Diseñar como práctica cultural distribuida

Judy Wajcman (cf., *op. cit.*, p. 128), recoge planteamientos de Donna Haraway para quien la ciencia es cultura a nivel insólito: es una actitud “endiosada” asumir la ciencia como sistema de conocimiento racional, universal, objetivo, que acontece en todas partes y en ninguna. “El ojo desinteresado de la ciencia objetiva –dice Haraway– es una ficción ideológica, una ficción poderosa”. Para Haraway y Wajcman, la ciencia más que verdad desencarnada, es conocimiento social construido, escenificado y aplicado entre personas, y como práctica semiótico-material es difundido mediante formas narrativas similares a otros conocimientos sociales (cf. *ibidem*). Tal como el sociólogo portugués Boaventura de Sousa Santos afirma “el objeto es la continuación del sujeto por otros medios”. El autoconocimiento, dice Santos,

**Aunque sean
desechadas, otras
explicaciones de la
realidad coexisten con
las ciencias modernas,
nada hay de científico
en usar la razón para
privilegiar formas de
conocimiento basadas
en la previsión y
el control de los
fenómenos.**

es conocimiento emancipador; útil para crear más que para descubrir, para inventar más que para comprobar. Toda suerte de presupuesto metafísico, de sistema de juicios de valor o creencias, no está ni antes ni después de las explicaciones científicas sobre naturaleza y sociedad. Aunque sean desechadas, otras explicaciones de la realidad coexisten con las ciencias modernas, nada hay de científico en usar la razón para privilegiar formas de conocimiento basadas en la previsión y el control de los fenómenos. En últimas, todo se reduce a juicios de valor. “La explicación científica de los fenómenos es la autojustificación de la ciencia en tanto fenómeno central de nuestra contemporaneidad. La ciencia es,

por consiguiente, autobiográfica” (*ibidem*).

Por ello, una estrategia cardinal del enfoque de género en diseño es descentrar los sitios de innovación, no fijarlos en personas y lugares exclusivos (privilegiados hombres blancos, heterosexuales ‘diseñando’ ciencia y tecnología en empresas y universidades de élite) sino llevarlos a escenificaciones en medio de la galaxia de actos múltiples de la actividad cotidiana: hay que cuestionar aquellas dinámicas que hacen que solamente ciertos actores y sus logros aparezcan como ‘legítimos’ ante el gran público (*cf.* Suchman *op. cit.*, s.p.), tanto como distribuir lugares y conocimientos por paisajes más amplios (donde mujeres y hombres compartan en mejor simetría las posibilidades y asuman en compañía las responsabilidades). El feminismo nos faculta para dirigir la atención hacia labores y saberes antes ignorados que determinan aspectos relacionales y la construcción permanente de ensamblajes particulares entre elementos socio-técnicos y las capacidades para actuar que estos nos proporcionan (*ibidem*). Frente a enfoques científicos enfocados en lo universal existente y las generalizaciones, Erik Stolterman concibe el diseño como algo orientado a producir lo intencional e inexistente. Para Stolterman, la universalidad es discutible en el diseño donde el objetivo es crear artefactos singulares: con propósitos especiales, para ser usa-

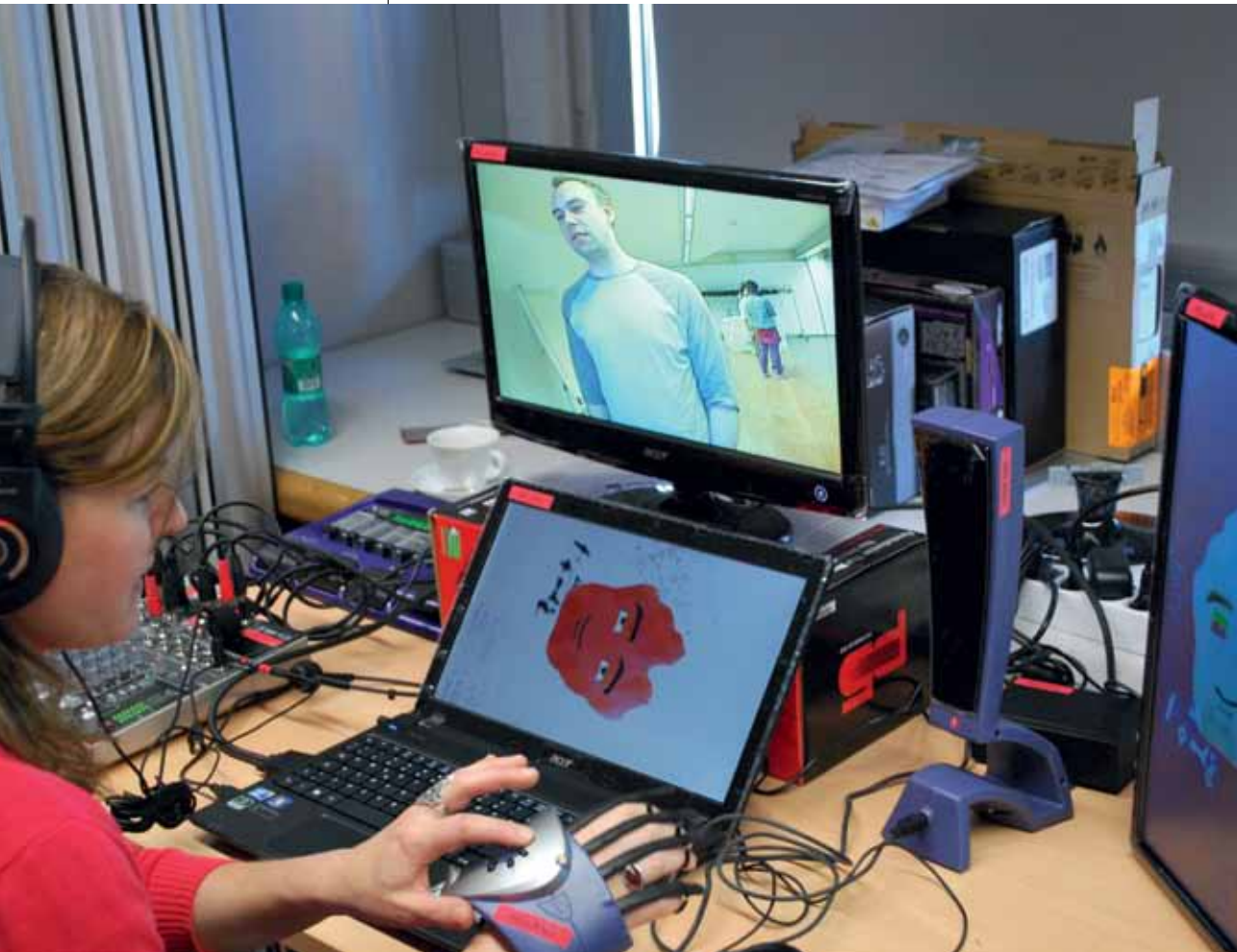


► Una perspectiva feminista y de género implica reconocer condiciones particulares de personas únicas, en lugar de cuantificarlas mediante pruebas estadísticas e intentar ajustarlas a las normas.

dos en determinadas situaciones, por personas específicas, dotándolos de funciones precisas, y características puntuales, realizándolos con recursos y en tiempo limitados. En su concepción diseñar es buscar lo único o –como planteó en 2003, con Harold Nelson– lo *último particular*: un concepto de diseño con similar estatus de dignidad e importancia al de *verdad* en la ciencia, consistente en reconocer que hay un resultado final único en cada proceso intencional de diseño, pertinente del todo, sólo en las condiciones y circunstancias en que fue efectuado (cf. Stolterman 2008: p. 59).

Al encuadrar el diseño mediante género y feminismo, el humano conocedor de lo universal es sustituido por las especificidades de muchos sujetos conocedores, posicionados de modos múltiples, reiterativos y transformativos en actividades colectivas de “hechura de mundos” (cf. Suchman, *op. cit.*, s.p.). Algo de gran alcance, cuando las mujeres

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license



lo asumen y, sobre todo, cuando todos participamos, pues, anota Marina Garone (cf. segunda, *op. cit.*, p. 99): muy pocos hombres abordan el tema, tal vez porque los últimos en darse cuenta son quienes construyen los límites. Otro argumento da Lucy Suchman, (cf. *op. cit.*, s.p.) desde reflexiones de Judith Butler: así como nuestros cuerpos sexuados y generizados los materializamos en el tiempo, mediante reiteración de normas; así también los procesos de diseño y tecnología aplicada son materializaciones que hacemos mediante reiteración de formas. Nuestro sexo y nuestro género, son la materialización en nuestra carne, y nuestros estilos de ser y hacer por normas de género que siempre podemos rediseñar. Podemos, agrega Suchman (*ibidem*) comprender ‘cosas’, objetos y artefactos como materializaciones de identificaciones normativas de modos, siempre cuestionables, de un “deber ser” impuesto a los materiales.

Como Suchman, encuentro que es dentro de conjuntos de posibilidades inteligibles histórica y culturalmente constituidas que acontece la dinámica por la cual podemos reconocer (y modificar si queremos) aquellas prescripciones que nos imponen lo que “naturalmente debemos ser”, según colectivos humanos a los que pertenecemos –sociedades, profesiones o familias– esperan que seamos como mujeres u hombres. Con los artefactos es igual: son comprensibles por posibilidades de inteligibilidad que las personas les suministramos atribuyéndoles significados. Ellos jamás ‘dicen’ o ‘deciden’ qué hacer: solo nosotros; y siempre podemos elegir entre reproducir o reformar nuestros modos de diseñar. ¿Cómo hacerlo?, ¿asumiéndonos como dioses, que estamos en todas partes y diseñamos desde y para hipotéticos humanos universales –gentes numéricas de las tablas estadísticas– y según el conocimiento de la real-realidad única?, ¿o asumiéndonos como humanos situados en lugares específicos que diseñamos con nuestras habilidades y conocimientos subjetivos, desde, para ¡y con! humanos de carne y hueso, con nombres y apellidos, que también ocupan lugares específicos en condiciones únicas?, ¿abstracción o localización? Esa es la cuestión.

ALFREDO GUTIÉRREZ es zootecnista de la Universidad de La Salle y especialista en docencia de la Universidad Militar Nueva Granada. Actualmente, es candidato a la maestría en Estudios de Género, de la Universidad Nacional de Colombia. Se desempeña como profesor del Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, además de ejercer como miembro del consejo editorial y como columnista de la revista *Proyectodiseño*.

Referencias

- ATFIELD, Judy (1989), "Form/female follows function/male: feminist critiques of design", en Walker, John A. *Design History and the History of Design*, London, Pluto Press (pp. 199-225).
- BATTATEIG, Tone (2002). "Bringing Gender Issues to Technology Design", in Floyd, C et al (editores): *Feminist Challenges in the Information Age*, Verlag Leske + Budrich, Germany [en línea] recuperado de: <http://heim.ifi.uio.no/~tone/Publications/Bratt-ifu-bok-02.htm>
- BUTLER, Judith (2005). *Giving an Account of Oneself*. New York: Fordham University Press.
- ESPLEN, Emily y JOLLY, Susie (2006). "Gender and sex, A sample of definitions" [en línea]. Recuperado de: http://www.iwtc.org/ideas/15_definitions.pdf
- GARONE GRAVIER, Marina (2003) "El enfoque de género en la teoría y la práctica del diseño", en *Las rutas del diseño*, México: Designio, pp. 91-99.
- _____. (2005). "Diseño y género: una asignatura pendiente", en *Objetual*. Red de diseño en Venezuela. Caracas [en línea]. Recuperado de: <http://www.objetual.com/graf/articulos/marina/genero/genero.htm>
- GUTIÉRREZ, Alfredo (2011). "De las diseñadoras para la humanidad" en, revista *Proyectodiseño* No. 70, febrero. Bogotá: Grupo D Ltda., pp. 8-23.
- HARAWAY, Donna J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- MEYER, Mary C. & FINNEY, Tremika (2005). "Who Wants Airbags?," en *Chance*. Volume: 18, Issue: 2, Publisher: American Statistical Association, pp. 3-16 [en línea]. Recuperado de: <http://www.amstat.org/about/pdfs/WhoWantsAirbags.pdf>
- MIKKOLA, Mari (2011). "Feminist Perspectives on Sex and Gender", en *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2011, Edition), Edward N. Zalta (ed.) [en línea]. Recuperado de: <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/feminism-gender/>
- NYDailyNews.com* (2011). "Sexist Car Safety Features Protect Men, Hurt Women: Study. Women More Likely to be Injured in Crashes Due to Male-Oriented Designs". AFP/Relaxnews en *Daily.New Autos*, lunes, octubre 24. [en línea]. Recuperado de: <http://www.nydailynews.com/autos/sexist-car-safety-features-protect-men-hurt-women-study-article-1.963885#commentpostform>
- RAMÍREZ, José Luis (1996). "El espacio del género y el género del espacio", en *Astrágalo - Cultura de la Arquitectura y la Ciudad*, noviembre, núm. 5. [en línea] en: Scripta Vetera. Recuperado de: <http://www.ub.edu/geocrit/sv-69.htm> (sv-69)
- SANDERS, Elizabeth (2006). "Design Serving People", en *15/05 Copenhagen Cumulus Working Papers*, Helsinki: Publication Series G University of Art and Design, pp. 28-33
- SANTOS, Boaventura de Sousa. (2003). Crítica de la razón indolente. *Para un nuevo sentido común: la ciencia, el derecho y la política en la transición paradigmática*. Palimpsesto, 18. Bilbao: Desclé e de Brouwer.
- Singenerodedudas.com* (2008). "La importancia de desagregar los datos estadísticos" sin especificar autoría, recuperado de: <http://singenerodedudas.com/Archivos/974/la-importancia-de-desagregar-los-datos-estadisticos>
- STOLTERMAN, Erik (2008). "The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research", in *International Journal of Design*, Vol. 2 No. 1, pp. 55-64. Recuperado de: <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/viewFile/240/139>
- SUCHMAN, Lucy (2005). Agencies in Technology Design: *Feminist Reconfigurations*, Lancaster University. Workshop on Gendered Innovations in Science and Engineering, Stanford University, April 15–16. [en línea]. Recuperado de: <http://www.lancs.ac.uk/fass/sociology/papers/suchman-agenciestechdesign.pdf>
- WAJCMAN, Judy (2006). *El tecnofeminismo*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- WHITELEY, Nigel (1993). *Design for Society*. London: Reaktion Books.