Diseño conCiencia

El diseño como herramienta clave para lograr la igualdad entre los g?neros.

A3manos
REVISTA DE LA UNIVERSIDAD CUBANA DE DISEÑO
ISSN: 2412-5105 RNPS 2370

Design as a key tool to achieve gender equality.

Correa García, Claudia

Claudia Correa García
clau@mes.gob.cu
Ministerio de Educación Superior , Cuba

A3Manos
Universidad de La Habana, Cuba
ISSN-e: 2412-5105
Periodicidad: Semestral
vol. 6, núm. 10, 2019
sergio@isdi.co.cu

Recepción: 09 Octubre 2018
Aprobación: 08 Diciembre 2018
Publicación: 08 Enero 2019

URL: http://portal.amelica.org/ameli/journal/784/7843894014/

Instituto Superior de Diseño, 2013

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen: El presente artículo expone los logros alcanzados en la asignatura optativa Identidad de Género y Diseño, propuesta para ser impartida en la carrera de Diseño Industrial del Instituto Superior de Diseño (ISDi). El objetivo principal del artículo se enmarcó en lograr, desde un enfoque dialéctico-materialista, expresar los resultados en la búsqueda de propuestas de diseño de juguetes y juegos creados por los estudiantes, y enfocados hacia la igualdad entre los géneros como base para el logro de un mundo pacífico, próspero y sostenible. Para ello, se utilizaron métodos teóricos, empíricos, y también técnicas de investigación como la proyección de audiovisuales para fomentar los debates. Los resultados principales obtenidos destacan que los estudiantes se apropiaron de conocimientos acerca de la temática de género e identidad de género, expresándolo a través de novedosas e interesantes propuestas de diseño en cuanto a juguetes y juegos sin estereotipos de género, lo cual contribuye a ampliar su cultura y los posiciona como actores fundamentales en el proceso creativo y de cambio de formas de pensar tradicionales. Asimismo, los estudiantes lograron sensibilizarse con el tema y concientizar la necesidad de hacer juguetes y juegos más diversos, y al mismo tiempo más inclusivos. Todo esto redunda en su formación en valores tales como la cooperación, la responsabilidad, el respeto y la solidaridad.

Palabras clave: diseño, identidad de género, igualdad entre los géneros, juegos, juguetes, estereotipos de género, estudiantes, valores.

Abstract: The article presents the achievements in the optional subject Gender Identity and Design, proposed to be taught in the Industrial Design career of the Higher Institute of Design (ISDi). The main objective of the article was framed in presenting the results in the search for design proposals for toys and games created by students, and focused on gender equality as a basis for achieving a peaceful, prosperous and sustainable world. For this matter, theoretical and empirical methods were used, as well as research techniques such as audiovisual projections to promote debates. The main results obtained highlight that the students appropriated knowledge about the subject of gender and gender identity, expressing it through novel and interesting design proposals regarding toys and games without gender stereotypes, which contributes to broadening their culture, and positions them as fundamental actors in the creative process and change of traditional ways of

thinking. Likewise, the students managed to become aware of these issues and to raise awareness of the need to make toys and games more diverse, and at the same time more inclusive. All this reinforces their formation in values such as cooperation, responsibility, respect and solidarity.

Keywords: design, gender identity, equality between genders, games, toys, gender stereotypes, students, values..

Introducción

La diversidad entre los géneros ha sido un tema ampliamente debatido, desde diferentes perspectivas, en las últimas décadas. Sin embargo, no se pudo constatar la existencia en el Instituto Superior de Diseño (ISDi) de una asignatura en la cual los estudiantes como futuros diseñadores, se involucraran directamente en la creación de nuevas propuestas de diseño que rompieran con los estereotipos de género existentes en la sociedad. A partir de su especialidad, los alumnos de Diseño Industrial poseen herramientas que pueden contribuir efectivamente al cambio en las formas de pensar tradicionales.

Partiendo de este punto se puede comenzar a explicar una serie de elementos necesarios para la comprensión del tema.

Identidad de género y diseño.

La identidad "se manifiesta como condición y proceso vinculado a la herencia natural, histórico – social y a la experiencia vivencial de cada individuo y grupo, única e irrepetible por su singularidad. Esta se perfila y enriquece en el decursar de la vida social, se afianza en el curso de las relaciones en cada contexto, y se desarrolla a la vez como elemento de unidad y diferenciación" (González, G., González, M. & Bendicho, M., 2014).

Este concepto de identidad presenta una importante imbricación con la teoría psicológica de personalidad, para la cual si bien existen elementos genéticos que son heredados, también en su conformación influyen elementos aprendidos, trasmitidos por los padres y/o abuelos, maestros y demás agentes socializadores durante la infancia, en el proceso de enculturación de los niños.

En dicho proceso la sociedad ha pautado distintos modos de comportamiento a seguir, diametralmente opuestos, teniendo en cuenta si se trata de un niño o una niña. Una vez que el niño o la niña nace y se les asigna uno de estos sexos, ella y él están inmersos en una sociedad que históricamente ha establecido los patrones de conducta a seguir para cada uno de ellos: el género.

La Organización Mundial de la Salud (2016) (WHO por sus siglas en inglés), es muy acertada en su concepto sobre la categoría género, planteando que "Gender refers to the socially constructed characteristics of women and men – such as norms, roles and relationships of and between groups of women and men. It varies from society to society and can be changed." "*El género se refiere a las características socialmente construidas de hombres y mujeres – tales como las normas, roles y relaciones entre grupos de mujeres y hombres. Varía de sociedad en sociedad y puede ser cambiado." Traducción de la autora.*

Se considera entonces que el género es una construcción social que parte de la diferenciación sexual. A partir de la asignación mujer/hombre en el momento del nacimiento, las sociedades prescriben cuáles serán los comportamientos que el individuo nacido con el sexo mujer deberá proyectar en su conducta y que se catalogan como femeninos. Lo mismo sucede con los sujetos nacidos con el sexo hombre, y los comportamientos que estos deberán asumir son nombrados como masculinos.

El género se atribuye a todo: los gestos, la forma de hablar, la ropa, el uso de determinados accesorios, el corte del cabello, el maquillaje, el calzado, etc. Existe una dicotomía entre lo femenino y lo masculino. En

las sociedades patriarcales aquello que se considera femenino no puede ser masculino, y lo mismo ocurre a la inversa.

La mayoría de las personas nacen con sexo hombre o mujer, pero se les enseña una serie de normas y comportamientos que la sociedad considera apropiados para cada uno de ellos, incluyendo la manera en que deben interactuar con otros sujetos del mismo sexo o del sexo opuesto y todo esto debe manifestarse al interior de las familias, en la comunidad y en los centros laborales.

Es preciso tener en cuenta que también existen individuos o grupos que no se ajustan a las normas de género establecidas, y por lo general estas personas tienden a ser estigmatizadas, discriminadas o excluidas socialmente, afectando todo esto su salud. Por ello, resulta importante sensibilizarse hacia las diferentes identidades de género que no necesariamente encajan en las categorías binarias de hombre o mujer.

El grupo Mujeres de la Organización de las Naciones Unidas (2013), plantea que el término violencia basada en género está referido a aquella que se dirige contra una persona por causa del género que él o ella tiene, y por tanto de las expectativas sociales acerca del rol que ella o él deberá asumir dentro de una determinada sociedad o cultura.

Cualquier persona puede ser víctima de la violencia de género en algún momento de su vida, por esta razón es necesario educar a los más jóvenes en cuanto a la real existencia de la misma, las diferentes manifestaciones que encarna (Organización de las Naciones Unidas, 2015) y que puede ser prevenida y erradicada mientras se cuente con una sólida base teórica y práctica, y es justamente en esta última donde se basa la asignatura impartida a los estudiantes de Diseño Industrial, en pos de que logren creaciones más diversas.

El diseño se concibe como "un sistema de relaciones constantes entre nosotros y los ambientes que ocupamos, los objetos que utilizamos y los mensajes que integramos. Y así, los productos del diseño forman parte de nuestra cultura." (Costa, 2014, p.89).

Así, el diseño es una actividad que se relaciona con la construcción de un entorno, siendo a la vez un elemento esencial de las interacciones de éste con los individuos y la sociedad. Desde el diseño se puede dar una forma inteligible a las ideas y comunicar información: a través de los signos y mensajes visuales, por un lado, y mediante la forma de las construcciones y los objetos por otro.

Aprender a desaprender estereotipos de género.

La asignatura electiva Identidad de género y diseño se comenzó a impartir en el segundo semestre del curso 2017-2018, a segundo año de la carrera de Diseño Industrial, una vez por semana.

Durante las clases se llevaron a cabo diversas lluvias de ideas sobre el tema género y estereotipos de género, para que los estudiantes expusieran sus ideas y las confrontaran con el resto de sus compañeros. Resultó interesante la diversidad de criterios y vivencias que se manifestaron, así como una clara dicotomía entre lo masculino y lo femenino.

Se proyectaron spots sobre la diferenciación sexual y las distintas identidades de género que existen en el mundo, para que desde la ejemplificación los estudiantes pudieran aprender dichos conceptos que les resultaban especialmente complejos desde el punto de vista teórico. Cabe resaltar aquí, que los estudiantes de diseño comprenden mucho mejor amplios volúmenes de información si se les presenta de manera visual.

Fueron proyectadas entrevistas a figuras públicas como Heather Hardy, boxeadora norteamericana, con el objetivo de ejemplificar la diversidad de preferencias en cuanto a hobbies y profesiones que tradicionalmente han sido asociadas a lo masculino, pero que una mujer puede realizarlos sin perder su feminidad. Los estudiantes aprendieron que el concepto de lo femenino es mucho más amplio y engloba otras cualidades.

Se les orientó ver el filme argentino XXY del año 2007 y el documental norteamericano Liberated: the new sexual revolution, del año 2017. Posteriormente se realizaron debates sobre los mismos, en los cuales los estudiantes expresaron un evidente rechazo a las concepciones tradicionales que se conforman en la psicología de hombres y mujeres, basadas en una sociedad eminentemente patriarcal que ubica a las mujeres en un

peldaño inferior a los hombres, haciéndolas competir entre ellas y exaltando la rivalidad; mientras que en los hombres recae el peso de probar una masculinidad que muchas veces no coincide con la cosmovisión que tiene la persona de manera individual pero, en función de encontrar aceptación del grupo y aumentar su autoestima, tienen comportamientos que atentan contra otras personas y contra ellos mismos.

De esta forma, se traspasan muy fácilmente los límites llegando entonces a cometer actos de violencia de género en los cuales las mujeres son, en la mayor parte de los casos, las personas más afectadas porque asumen las consecuencias de actos que la sociedad muchas veces considera que son causados por ellas mismas. La mujer se ve como responsable de ser violentada porque provoca al hombre, y este último no tiene más opción que responder –de la manera que fuere necesaria- porque es así como se le ha enseñado, porque es de esa forma androcéntrica en la que se han criado.

Por tanto, los estudiantes aprendieron que la dicotomía entre lo femenino y lo masculino solo exacerba comportamientos nocivos para la psicología propia y la de otras personas. Comprendieron que encontrar un punto medio, neutral donde todos los géneros confluyan de manera armónica es la vía ideal para lograr un mundo pacífico, donde todas las personas sean igualmente respetadas en las elecciones que realicen.

Los estudiantes de Diseño Industrial son personas clave para contribuir a eliminar el patriarcado que tanto daño ha estado haciendo durante décadas. A partir de su especialización, y unido esto al aprendizaje de teorías de género, ellos pueden crear nuevas propuestas inclusivas que sean cada vez mayores y desplacen así los juegos y juguetes que refuerzan las ideas del patriarcado, y en su lugar, fomenten el desarrollo cognitivo-afectivo de los infantes, con el objetivo de que desde edades tempranas se les comience a inculcar a los niños ideas más neutrales acerca del género, lo que contribuirá a disminuir los efectos nocivos de la dicotomía masculino-femenino entre los que se incluye la violencia de género.

Conclusiones

Los datos obtenidos indican que, a través de una asignatura dirigida a educar e informar a los estudiantes, se puede lograr un cambio favorable en su cosmovisión respecto al género y la violencia de género.

Los resultados de la asignatura electiva Identidad de género y diseño, indican que es un enfoque novedoso en el ISDi que logra ampliar los conocimientos de los estudiantes e impacta positivamente en su cultura de género. También, fomenta valores como la cooperación, la responsabilidad, el respeto y la solidaridad y, al mismo tiempo, muestra las potencialidades que tiene el diseño para cambiar formas de pensar tradicionales y el problema de la violencia de género.

PDF generado a partir de XML-JATS4R

Anexos

FIGURA 1.
Juguete.
Maylen Gregori Montalvo.

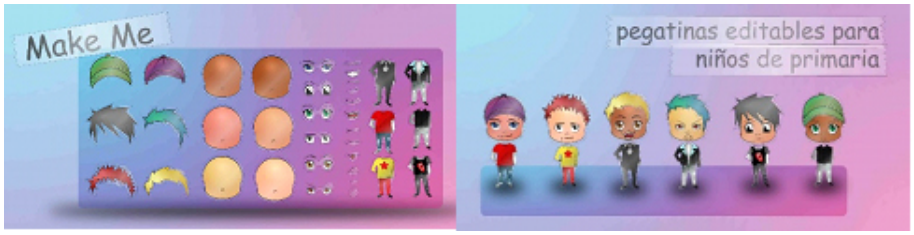

FIGURA 2.
Juguete.
Gabriel Rodríguez.

FIGURA 3.
Juguete.
Melisa Laura Aguilar Fuentes.

FIGURA 4.
Juguete.
Liana Pila.

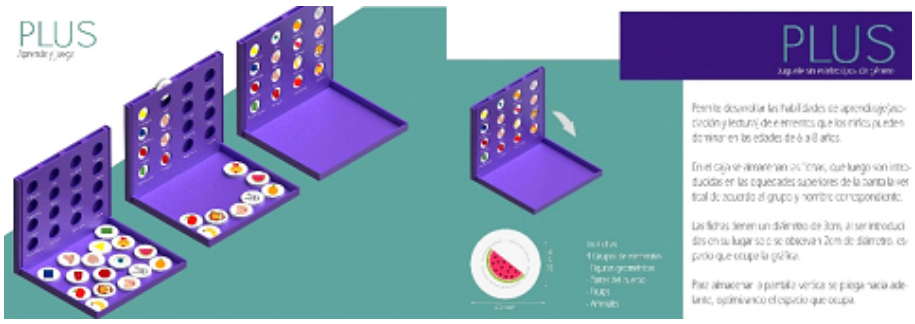

FIGURA 5.
Juguete.
Diana Díaz.

FIGURA 6.
Juguete.
Eduardo Díaz Gómez.

Referencias bibliográficas

Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. Expertia. 2 (4), 89-107.

González, G., González, M. & Bendicho, M. (2014). Extensión universitaria: el arte de promover cultura. En R. Alarcón (Presidencia), 9º Congreso Internacional de Educación Superior Universidad 2014. Curso llevado a cabo en el 9º Congreso Internacional de Educación Superior Universidad 2014, La Habana, Cuba.

World Health Organization. (2016). Gender, equity and human rights. Recuperado de http://www.who.int/gender-equity-rights/understanding/gender-definition/en/

Organización de las Naciones Unidas. ONUMujeres. (2013). Elementos esenciales de planificación para la eliminación contra la violencia de mujeres y niñas. Recuperado de http://www.endvawnow.org/uploads/modules/pdf/1372349315.pdf

Organización de las Naciones Unidas. (2015). Violencia homofóbica y transfóbica. Recuperado de https://www.unfe.org/system/unfe-22-UN_Fact_Sheets_-_Spanish_v1d.pdf