



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Lediwei

Plataforma digital crítico-informativa sobre
Diseño feminista, decolonial y Queer

AUTOR /E
KRIS VERRIJZER

PROFESOR GUÍA
MARTÍN TIRONI

Escuela de Diseño
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos
Pontificia Universidad Católica de Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia
Universidad Católica de Chile para optar al título
profesional de Diseñador /e

Agosto, 2021 - Santiago, Chile



Para menor desgaste visual causado por las pantallas digitales, el resto del documento usará principalmente colores y tonalidades con menor brillo. Aún así, no olvide tomar descansos de las pantallas de vez en cuando.

Podrá ser algo inusual, pero quiero agradecerme a mí, Kris, por haber llegado tan lejos no solo en lo académico, sino en lo personal. Mi autoaceptación, reflexión interna y camino de amor propio fueron muy difíciles, en especial siendo parte de una minoría de género que es incluso cuestionada dentro de la misma comunidad LGBTQ+. Relevante, ya que fue un proceso de cambio intenso y constante paralelo a la elaboración de este proyecto.

Pero por mucho que quiera darme crédito, un crédito que casi nunca me doy, también tuve mucho apoyo de por medio... Agradezco mucho el apoyo de mi familia, en especial mis hermanos y mi mamá, tanto en temas de mi salud mental, como en este y otros proyectos durante mi vida universitaria. De paso agradecer a mi psicóloga Sandra, y mi neuropsiquiatra Maca, quienes trabajaron lo mejor que pudieron a pesar de los límites de la comunicación digital.

También quiero dedicarle las gracias a mis compas de carrera que me ayudaron en el proceso, de una u otra manera, aunque sea dando ánimos. Kari, Dessi, Aldo, Mave, Ale, Sophy, Rai, Isa y un buen etcétera, que espero no se sientan por no haberles mencionado directamente. Añado también el apoyo incondicional de mis amigos no-diseñadores, que su presencia digital siempre ha sido de gran valor para mí, desde antes de la pandemia; les agradezco por todos los memes y retos cuando me tiraba para abajo.

Obviamente, agradecer a mi profesor Martín, por su paciencia y comprensión conmigo, a pesar de la gran inestabilidad que pasé en este proceso; y también por el entusiasmo y aporte que tuvo con mi proyecto, el cual me hacía sentir que lo que hacía era relevante y maravilloso.

Y no podría faltar agradecer a las organizaciones y grupos de personas que inspiran este trabajo; las colas, las travestis, les trans, les no-binaries, Neutres Chile, la comunidad LGBTQIA+, las personas que lucharon hasta su último aliento y ya no están, y las que siguen luchando.

Ah, y antes de que se me olvide, un gran agradecimiento a ti quien lees esta memoria, porque lees con una mente abierta y con mucho respeto al hecho de que yo use lenguaje inclusivo para este documento, ¿cierto?...

Índice

Al comienzo debes saber

- A.1 Abstract
- A.2 Motivación personal
- A.3 Introducción

El origen del proyecto

- E.1 Problematización
- E.2 Marco teórico
 - E.2.1 Teoría queer, feminista y decolonial
 - E.2.2 Diseño y género
 - E.2.3 Diseño de capitalismo tardío
- E.3 Metodología y pilares del proyecto

Iluminando el camino del proyecto

- I.1 Reordenando hasta este punto
- I.2 Perfilación e investigación de les usuaries
- I.3 Formulación del Proyecto
 - I.3.1 Oportunidades de diseño y desafío
 - I.3.2 Formulación y objetivos
 - I.3.3 Estado del arte: Antecedentes y referentes

Objetivos en práctica

- O.1 Contexto del proceso de desarrollo
- O.2 Definición del concepto e identidad de marca
- O.3 Prototipado
 - O.3.1 MVP (Producto Mínimo Viable) con RRSS
 - O.3.2 Prototipos de contenido
 - O.3.3 Maqueta de la plataforma

Índice

Ubicando el proyecto en la realidad

U.1 Blueprint

U.2 Canvas

U.3 Proyecciones

Y aquí lo que queda

Y.1 Reflexiones finales

Y.2 Bibliografía

AL COMIENZO DEBES SABER

A.1 Abstract

A.2 Motivación personal

A.3 Introducción

Las prácticas de Diseño que se implementan actualmente en Chile, tienden a ser un reflejo de la imposición eurocéntrica adquirida y poco cuestionada desde la colonización, lo que da a algo no menor, que es integrar y reproducir sistemas complejos de opresión interconectados, también entendido como colonialidad de género. Problemas sociales como racismo, machismo, crímenes de odio hacia la comunidad LGBTQIA+ , tienen su fuente común en la colonialidad de género, y no ser conscientes de ello como diseñadores que "se centran en el usuario", puede llegar a ser irresponsable y dañino, por lo que es imperativo escuchar las voces de las minorías oprimidas por este sistema. Pero para realmente ser un aporte, hay que cuestionarse las formas de diseñar, en especial en este contexto de demanda de productividad y resultados en corto plazo, en que no se nos deja ni tiempo para reflexionar, y darle el tiempo necesario a los procesos de diseño; causando que recurramos a sesgos y estereotipos, como forma del cerebro de "resumir información". Analizando corrientes de diseño y teoría de género y Queer, es que se dio origen a este proyecto, en que la información y reflexiones existen, pero no a fácil disponibilidad para los profesionales de diseño insertes en la acelerada contemporaneidad, por lo que se propone una plataforma inserta como parte de la cotidianeidad de los diseñadores, con estas críticas y reflexiones constantes, y así levantar la conversación de cómo empezar a diseñar considerando a las personas de grupos marginados, y el sistema que les limita y reprime.

Palabras clave: género, diseño crítico, feminismo interseccional, diseño decolonial

Sí, soy queer. Desde la enseñanza media que me encontré en un limbo en cuanto a mi identidad de género, pero por el estado de mi salud mental en ese tiempo entonces, no sentía que estuviera lo suficientemente estable para aceptar(me) el término “agénero” como uno que fuera válido para identificar mi experiencia, ya que aún lo que sabía era muy poco sobre la comunidad LGBTQIA+. No me rendí al 100%, aún así habían ocasiones en que expresaba mi desagrado con que la gente se refiriera a mí como alguien que ES su género asignado al nacer. Pero no fue hasta irme de intercambio a Japón, y tomar un curso de estudios de género, en que ya no podía escapar de mi realidad; las burlas de las personas comunes se volvían irrelevantes ante la información académica que se me presentaba, y mi confianza en usar la descripción de mí como una persona agénero se volvió mucho más fuerte. Cabe añadir que mi no-identidad de género no es lo único que me hace queer, pero eso es algo que me concierne a mí y mi vida personal solamente.

Es entonces que, cuando volví de mi intercambio, esta nueva perspectiva de género y de feminismo interseccional impactó en cómo veía el diseño y la forma en que se enseña en la escuela. Y no tomó mucho esfuerzo en notar que, esta forma crítica de ver las prácticas de diseño, eran frecuentes entre estudiantes al punto de que muchos proyectos de

título de la escuela tornaban en esa dirección.

Y bueno, dentro de las cosas que he descubierto sobre mí, con ayuda profesional, fue que me es extremadamente difícil mantener la motivación para asuntos serios, por mucho de que sé que son temas que me apasionan, mi atención no dura si no es lo suficientemente estimulante para mí. Es por esto que lo mejor que podía hacer para llevar a cabo este proyecto de un año, es agregarle el estimulante que nunca me falla, el sentido del humor. Así que me disculpo de antemano si es que se encuentran momentos de falta de seriedad en esta memoria, pero por experiencia puedo decir que con comedia se mantiene mejor la atención de la mayoría de las personas.

“If comedy is not your cup of tea, drink coffee and stay bitter then”

Si has llegado a este punto de leer la memoria desde el inicio, ¡felicidades! tienes una capacidad de atención mucho mejor que la mía. Y es que mis limitaciones cognitivas pusieron un considerable obstáculo para la realización de este proyecto.

Este proyecto empieza desde una motivación personal ante la crítica de la misma escuela de diseño, y su visible falta de compromiso y atención ante problemáticas sociales y sistémicas hacia grupos marginados. En específico, hubo algo que llamaba la atención cuando se hablaba de iconografía, en que aún se normaliza y utiliza el horroroso ícono de baño con dos personas, una con vestido y otra que no tiene. Ya la experiencia de la separación de baños públicos son un tema delicado para las realidades transgénero, en que mucha discusión se llega a hacer en cuanto a las necesidades de cada persona, ¿es la separación de baños por algo funcional o social?. Bueno, de acuerdo comentan Wade & Marx Ferree (2019), las separaciones de baños públicos empezaron hace históricamente poco, por estereotipos de género, y no por hechos científicos. Ya con saber eso da a cuestionarse algo tan básico como un baño público, que a mí propia experiencia termina siendo bastante confuso, y yo solo necesito satisfacer necesidades básicas, no debería tener tanto esfuerzo mental sobre qué baño puedo usar libremente sin que alguien me niegue o cuestione el acceso.

Pero como mucho en la academia, el cuestionamiento del diseño desde el diseño, un tipo de metadiseño, requiere mucha más investigación de por medio. Así que en las etapas iniciales puede notarse una fuerte base teórica, desde aristas sociológicas, de diseño, transfeministas, decoloniales, y por supuesto LGBTQ+. Añadiendo estudios de usuaria, centrándose en diseñadores y estudiantes de diseño del territorio chileno, en que ni siquiera el diseñador más consciente y altruista se salva de los sesgos impuestos por la sociedad, en especial cuando se vive en una sociedad de alta productividad y velocidad, donde se demandan resultados inmediatos.

Pero mucha información y hallazgos a mitad del desarrollo del proyecto, fueron causando una situación tipo Tetris; en que llegaba y llegaba información nueva, y tenía que ajustarla dentro de la información ya presente, también eliminando otras de por medio. Pero el proyecto fue tomando una forma más aterrizada y menos idealista con ello, adaptando todo lo recopilado en una metodología más establecida de diseño de servicios. Es por esto que en la presente memoria puede que algunos procesos no hayan sido tan perfectos como queda en la teoría, en especial con situaciones tan impredecibles que ocurren entre medio, como lo ha sido la pandemia actual de Covid-19.

Con esta nueva visión, desde la reorganización del proyecto

en una metodología más firme, es que se llega a una propuesta pensada desde lo digital, desde las fuentes y recursos más utilizados por diseñadores, y profesionales de otras disciplinas que también toman parte en el diseñar. Tomando de referencia el sentido del humor, la viralidad de lo que son los "memes", y formas cómicas de generar críticas y reflexiones.

EL ORIGEN DEL PROYECTO

E.1 Problematización

E.2 Marco teórico

E.2.1 Teoría queer, feminista y decolonial

E.2.2 Diseño y género

E.2.3 Diseño de capitalismo tardío

E.3 Metodología y pilares del proyecto

Dentro de las corrientes o prácticas de diseño más prominentes que se practican en el territorio chileno, una de ellas es el “Diseño centrado en el usuario” o “user centered design”, en el cual se enfocan varios aspectos de la usuaria objetivo con la cual se decide trabajar, incluyendo su contexto y con quienes interactúa. Dentro del diseño de servicios existen herramientas como “mapas de actores” para poder visualizar estas interacciones, primordialmente desde la perspectiva de la usuaria o usuarias objetivos, y “modelos de negocio canvas” para visualizar las interacciones que tendría el servicio en sí para evaluar su funcionamiento de forma sistémica. Este enfoque cierra el campo de trabajo o influencia que tendría lo que diseñamos, a solo las usuarias objetivos en pos de sus necesidades y a lo diseñado en pos de su funcionamiento óptimo, algo criticado desde perspectivas de responsabilidad medioambiental sobre los efectos físicos que tienen los objetos diseñados en el mundo, algo que es relativamente simple de medir. ¿Pero qué pasa con los efectos sociales fuera de la usuaria objetivo?, ¿qué es del efecto social que tiene en otras personas, humanas y no humanas?

En estas prácticas habituales de diseño, muchas veces se considera al sistema en el que se constituye la sociedad como una base en la cual trabajar, cuando el contexto

social se va cuestionando y cambiando constantemente. En el contexto de Chile por ejemplo, con el estallido social del 18 de octubre de 2019, fue una explosión de descontento acumulado en el tiempo, 30 años de demandas no escuchadas y solo consideradas de forma superficial. Como diseñadores, no se puede dejar de lado el descontento y seguir “como siempre”, porque como dice Costanza-Chock (2018) el diseño reproduce y es reproducido por sistemas interconectados de opresión, también llamado como “matriz de dominación”, es decir la supremacía blanca, el heteropatriarcado, el capitalismo y el colonialismo, ya que éstos no funcionan por separado y son parte de una fundación común. Pero por otro lado, CubillosAlmendra(2014) menciona que otro nombre puede ser “colonialidad de género”, ya que “busca trascender el concepto de interseccionalidad”.

Al no cuestionar o considerar la influencia de la colonialidad de género, ocurre en ocasiones que lo que se diseña es pensado para una mayoría, sin darse cuenta de lo dañino que puede ser para una minoría, por lo que se podría decir que sería un “diseño centrado en algunos usuarios” mientras se ignora a otros. Un ejemplo reciente de esto, algo muy comentado entre diseñadores de Chile, fue el caso del emprendimiento “Carnaval” y sus “pijamas selknam”, pensados desde el contexto de personas chilenas que “celebran” la multiculturalidad del territorio haciendo presentaciones folklóricas superficiales de culturas nativas casi extintas, sin considerar que, en el caso del pueblo Selknam, de folklor no tiene nada y son ceremonias espirituales importantes para ellos y no una entretenimiento; a lo cual sí se pronunció la comunidad diciendo que repudiaban el actuar del emprendimiento y la incompetencia del estado por no considerarlos como pueblo, como para tomar medidas legales al respecto (Perez, 2020).



Figura 1. Línea de pijamas selknam. Adaptada de “Traje Selknam”, por Carnaval, 2020, recuperada de <https://www.radiopop.cl/linea-de-ropa-inspirada-en-la-cultura-selknam-es-denunciada-por-apropiacion-cultural/>.



Figura 2. Licuadora manual Mega Hurricane Mixer y Taladro Dolphia. Adaptada de "The mixer 'Mega Hurricane'" & "The drill 'Dolphia'", por Ehrnberger, Rasanen, Ilstedt, 2012, recuperada de <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1070/531>.

En el lenguaje de las cosas también se puede observar una tendencia de considerar el estándar como masculino (Ehrnberger et al., 2012), como por ejemplo las iconografías de personas, en que el baño se muestra el ícono de una persona al lado de otra persona que usa vestido, en que la con vestido representaría a "mujer", y por ende el otro sería "hombre", pero cuando se observa a la iconografía de "salida", se usa el mismo que significa "hombre", como si en los seres humanos existieran "los hombres" y "el resto".

A veces estas faltas de consciencia pueden ser más sutiles y hasta invisibles, escondidas bajo el "lenguaje del producto", el cual se suele basar desde estereotipos de género para decidir su usuario objetivo, algo que Ehrnberger, Räsänen y Ilstedt (2012) pudieron visibilizar con su Mega Hurricane Mixer y taladro Dolphia al ser expuestos ante una variedad de participantes; en el cual el primero siendo una herramienta de cocina se tiende a relacionar con lo femenino y el segundo con lo masculino, pero éstos fueron diseñados con el lenguaje de producto del otro para descolocar al espectador y ver sus impresiones. La mayoría percibió el taladro como un chiste, que no iba a tener potencia suficiente, y el segundo producto se percibió como profesional pero también algo ostentoso y difícil de manejar. Por otro lado, en el

Y es que con estas formas que el diseño reproduce injusticias, de forma tanto explícita como implícita, se vuelve un problema más profundo que la mayoría de las veces no es intencionado ni va de la mano tan estrictamente con los ideales personales de cada diseñador. Pero es por esto que, en estos tiempos de cambio y de gran alce de voces, las voces de las minorías oprimidas han de ser realmente escuchadas desde las disciplinas del diseño; por ejemplo están artistas mapuche como Sebastián Calfuqueo, y el Kolectivo Rangitulewfü que buscan “romper el hetero wingka patriarcado” (Agencia Presentes, 2017). E incluso se escuchan tales voces desde adentro de las escuelas de diseño de Chile, como la escuela de Diseño UC, cuyos proyectos de titulación con temáticas de feminismo interseccional y pro LGBTQIA+ han ido en aumento, como los proyectos “fémina” de Francisca Orellana, “Señorito: el nuevo hombre chileno” de Simón Lorca, “Transparente” de Catalina Moreno, entre otros; lo cual se puede considerar que es una lástima ya que somos los estudiantes quienes tenemos que invocar la conversación para que se hablen tales temas en la escuela.

Efectivamente hay que ser críticos con el pasado y presente, y analizar las posibles raíces de los problemas sociales, realmente escuchando las voces de les oprimides. Por ello, para este marco teórico, se realizaron sustancialmente investigaciones de literatura, con la intención de poder explicar conceptos de género y teoría queer (o LGBTQIA+), y mirar al pasado considerando los sesgos e intenciones de entonces; y analizar su relación con el diseño y la educación de diseño contemporánea. Pero también, se deben considerar las prácticas de diseño y el trabajo profesional de les diseñadores como actividades que también están sujetas bajo el mismo contexto social que oprime toda forma de "desviación", por lo que entender tanto la teoría como la práctica se hace vital, en especial cuando se presentan una variedad de factores que influyen los procesos de diseño, fuera de lo que prevén les diseñadores.

Este marco teórico puede considerarse algo denso, así que como dice la expresión coloquial, "¡afirmate cabrito!". Haré lo posible en mis capacidades para hacer de esta sección más fácil de "digerir".

Los avances de estudios de género, teoría queer y feminista, han ido a pasos agigantados en las últimas décadas, por lo que hay mucho que decir, pero en esta sección se tratará de simplificar el contenido y enfocarse en definiciones actuales y pasadas, desde perspectivas occidentales y de culturas nativas pre-colombinas, y cómo todo eso denomina a un punto común.

Actualmente en Chile, lo que aún se entiende más comúnmente por la población, son nociones obsoletas de género y sexualidad, como binarios absolutos; como el sexo biológico y la identidad de género entendidos como ser u hombre o mujer, que si no están en sincronía se considera una enfermedad mental, tratando a la expresión de género como una respuesta intrínseca del sexo biológico desde una base determinista; y la atracción sexual y romántica como conceptos inseparables, desde una lógica de ser u homosexual o heterosexual, donde la gente bisexual se consideran personas que “aún no eligen”, y a la gente asexual como personas que “aún no encuentran la persona correcta”. Existiendo a la vez un sentido de heteronormatividad, en que mientras no se hable explícitamente sobre la orientación sexual de alguien, toda la gente es considerada heterosexual (Wade & Marx Ferree, 2019).

Una forma simple de explicar los conceptos occidentales más recientes de género y afectividad, es a través del modelo de “genderbread person” o “persona de generogibre” (Killermann, 2017), explicando las diferencias entre sexo biológico, identidad

de género, expresión de género y atracción sexo-romántica. Desde este modelo, se entienden las nociones de lo femenino y masculino estando bajo un espectro, y no un binario de opuestos definitivos y universales.

The Genderbread Person v4 by its pronounced METROsexual com

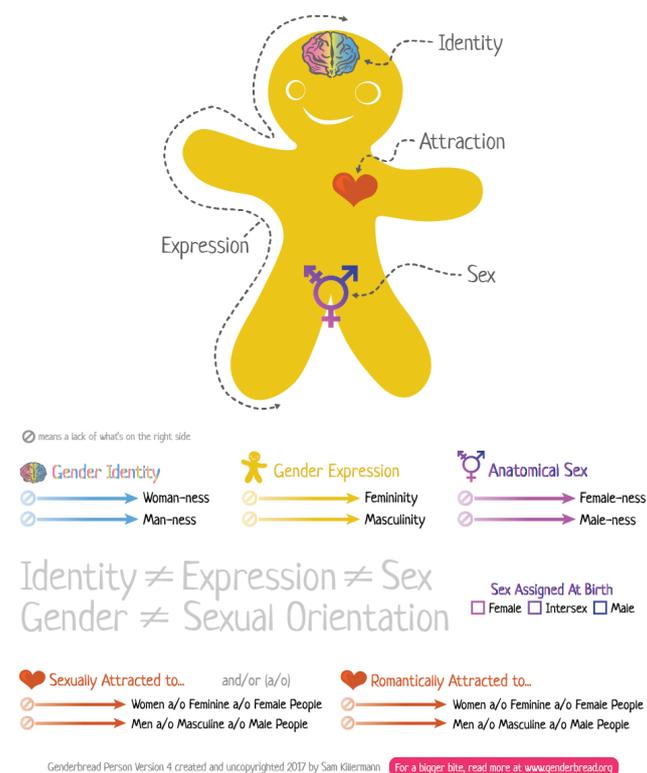


Figura 3. Ilustración de The Genderbread Person v4 por Sam Killermann

Sexo biológico: se entiende como la corporalidad de las personas definida desde los genitales, cromosomas, y hormonas con su expresión desde la reacción del cuerpo a ellas (como vello corporal, desarrollo de mamas, etc.); en donde los cuerpos mayormente feminizados se consideran como sexo femenino, los cuerpos mayoritariamente masculinizados se consideran como sexo masculino, y todo cuerpo que tenga ambos o ninguno de ellos se considera intersexual. Este último por lo general no está reconocido en varios países, y en varias ocasiones, los médicos hacen intervenciones quirúrgicas a les recién nacides que presentan "ambigüedad" en sus genitales, para poder conformar con uno de los dos sexos que si son reconocidos a nivel global, intervenciones realizadas obviamente sin el consentimiento del bebé (Palomares García & Rozo Ladino, 2019). Pero esa solo es una forma usual de cuerpos intersexuales, cuando en varios casos los "síntomas" se presentan con la pubertad y no al momento de nacer (Wade & Marx Ferree, 2019).

Identidad de género: sentido individual de ser, en relación pero independiente de la corporalidad de la persona. Cuándo su sentido de identidad está en sintonía con el sexo biológico que se le asignó al nacer, se considera una persona cisgénero, cuando no se identifica con el sexo que se le asignó, se considera una persona transgénero.

Este sentido puede tener un nivel de pertenencia mayor o parcialmente a la: feminidad, masculinidad, ambos o ninguno.

Expresión de género: también llamada como performatividad de género, es decir, cómo te presentas al mundo, cómo te vistes, cómo te comportas (Wade & Marx Ferree, 2019). Esta es una noción de la sociedad, de la gente alrededor tuyo, en cuanto al género que "pareces" ser, de acuerdo con las normas de género que la sociedad califica como aspectos y/o características "femeninas" o "masculinas". Como se basa en normas sobre aspectos individuales, la expresión se decide por una acumulación de estas características, por lo que una persona puede parecer que tiene un comportamiento mayor o parcialmente femenino, masculino, de ambos o de ninguno. Éstos pueden o no ser intencionados por la persona misma, dependiendo de su forma de navegar por las esferas sociales, ya que la gente misma es la que se castiga socialmente entre ella, de acuerdo a la relevancia social de las normas de género, es decir que hay comportamientos que se castigan más que otros, también llamado como "gender policing" (Wade & Marx Ferree, 2019).

Atracción romántica y/o sexual: conceptos un poco más complejos, que se refieren a cómo una persona se siente o no hacia otras personas, en base a aspectos de su expresión general, su expresión de género y/o corporalidad según su sexo biológico. Esta puede desarrollarse en dos o más espectros paralelos; por un lado puede ser hacia personas mayor o parcialmente femeninas, masculinas, ambas o ninguna de las dos; por otro lado puede tener una intensidad grande, media, poca o inexistente, que dependerá de la individualidad y particularidad de esa persona, de acuerdo a gustos personales de cada quien. En breves palabras, qué tipo de personas te tienden a gustar y/o atraer, y cómo te gustan o no, refiriéndose al tipo de relación.

Pero, ¿qué se quiere decir con que estos conceptos no son universales? Pues, lo que es considerado femenino y masculino va a depender fuertemente de aspectos culturales, como en el caso del proyecto de lenguaje de productos de Ehrnberger y otros (2012), en que realizaron la exposición del Hurricane Mixer y el taladro Dolphia con una audiencia China, en donde la recepción fue considerablemente distinta, ya que no menospreciaron el taladro con su lenguaje femenino en comparación al público original. Adicionalmente, se han considerado más de dos roles de género binarios en varias culturas

precolombinas, y distintas formas de definir tales roles, al punto de que algunos países han buscado tratar de recuperar el reconocimiento social y legal de tales roles perdidos en la imposición europea. De acuerdo a Palomares García & Rozo Ladino (2019), esta búsqueda de la legalidad de más de dos identidades de género y sexos biológicos, puede tener dos tipos de acercamientos: un acercamiento desde la teoría académica occidental de género y teoría queer, o desde la recuperación de identidades ancestrales que habían sido suprimidas por la colonización, las cuales pueden tener roles sociales únicos de la cultura. Pero rara vez se ven ambos acercamientos en un mismo estado, considerando que las formas de opresión funcionan como una matriz, no siempre es positivo solo quedarse con un tipo de acercamiento.

Por ejemplo, en el caso de la cultura mapuche precolombina, existían los machi weyes, machi de cuerpo masculino que, para realizar sus prácticas "chamánicas", presentaban comportamientos de género fluido dependiendo del objetivo de la práctica; en que en tal cultura lo espiritual se relacionaba más con lo femenino y lo bélico con lo masculino, así sirviendo una variedad de roles, volviéndose una persona relevante en la sociedad mapuche precolombina (Bacigalupo, 2003). En los tiempos contemporáneos, aún se acepta que los machi, hombres y

mujeres, manifiesten su género de forma fluida, pero solo en contextos de prácticas machi. En los aspectos sociales, se aplican las normas de género impuestas por los españoles y reproducidas por los chilenos, como fue con el caso de la machi Marta, nacida con corporalidad masculina pero expresándose de forma exclusivamente femenina como machi; en que no solo fue víctima de transfobia por el estado chileno al ser detenida en una cárcel para hombres, sino que también terminó siendo rechazada por su propia comunidad mapuche, por su forma "exagerada" de expresarse de forma femenina, sumada a la acusación falsa por la cual había sido detenida en la cárcel de Navidad (Bacigalupo, 2011).

Y no es que sea coincidencia que haya discrepancias entre identidades de género nativas y la experiencia corporal, pues una crítica que hace la Dra. Oyewumi (1997) sobre el feminismo occidental, es que los conceptos de género y sexo biológico vienen básicamente de una misma fundación, en que el concepto de género se podría considerar una función del concepto determinista de los cuerpos sexuados como absolutamente binarios; y de acuerdo a Schuller (2018), el sexo binario es a la vez una función del concepto de raza, ya que se menciona que en el siglo XIX se empezaba a considerar la raza blanca como "más avanzada", ya que tenían "mayor diferenciación

corporal" entre hombres y mujeres que otras razas. Es así como se puede considerar que los conceptos de raza, sexo y género vienen de una ambición común, con fines de oprimir y darle poder a algunos con el argumento de ser "más avanzados", de que existen "cuerpos correctos" y formas correctas de ser una persona humana.

Tampoco es que sea necesario un sentido determinista de los cuerpos en la esfera social. Por ejemplo, en la cultura nativa de Yoruba en África, no existía el concepto de "mujer" que se tiene en el mundo occidental, ya que todas las interacciones sociales se basaban en meros "hechos sociales" y no "hechos biológicos"; pues "la naturaleza de la anatomía de uno no definía su posición social", tales hechos biológicos simplemente no determinaban quién podía ser monarca o hacer negocios en el mercado (Oyewumi, 1997). En términos más simples, la sociedad de la Yoruba nativa se regía desde la lógica de "no juzgar un libro por su portada", algo que un diseñador editorial puede debatir diciendo que la idea es que la portada del libro sí refleje el contenido; pero el problema recae en que la sociedad actual, por lo menos en Chile, funciona al revés. Al momento de que "nace" el borrador del libro a escribirse, se marca legalmente su clasificación o género literario según su apariencia bruta, y desde tal clasificación se dicta cómo tiene que ser el contenido, dándole normas

estrictas de qué tanto y cómo editar la portada para que se pueda seguir identificando socialmente de la forma que se clasificó al nacer. En tal función, por ejemplo, el libro de una persona transgénero no cambia el contenido como el resto quiere, por mucho que la sociedad le presione a cambiarlo acorde a su "clasificación", pero aún así se convence de que así funcionan las cosas y su libro solo "nació en la clasificación equivocada", entonces decide cambiar toda la estructura de la portada, hasta con cambios permanentes, para que la sociedad deje de pedirle cambiar el contenido.

¿Se debiera ignorar la "portada" de las personas por completo entonces, nunca juzgar a alguien por su apariencia? Desde la lógica de le diseñadore editorial, la portada sigue sirviendo como una forma de reflejar el contenido con su apariencia, y mientras no se hayan creado las "clasificaciones" de portadas con intención de oprimir y considerar una superior a otras, no debiera ser inherentemente un problema. Pues, una cultura nativa andina por ejemplo, los machas de Bolivia, tenían definiciones claras de hombre y mujer, porque su cultura ponía gran énfasis en la reproducción, pero no se consideraba a una capacidad reproductiva inferior y en servicio de otra, sino como dos partes complementarias. Se hablaba de una sangre "blanca" y roja, en que ambas eran igualmente necesarias para crear la vida, siendo la "sangre

blanca" el líquido seminal y la sangre roja la menstruación (Carrasco G. & Gavilán Vega, 2009). Es por esto que, no siempre va a ser de eliminar los conceptos originalmente creados para oprimir, sino reconstruirlos tanto desde la sabiduría ancestral que fue invisibilizada, como desde el conocimiento científico feminista y queer actual.

Entonces, ¿cómo puede el diseño integrar tal conocimiento y ser un aporte para ayudar a las minorías oprimidas por la colonialidad de género?. Por un lado, no es como si tratar a toda la gente como iguales fuera algo que no se haya hecho hasta ahora, y es que, para empezar, en Chile y el mundo occidental se ha popularizado en los medios esta noción de “no juzgar a un libro por su portada”, algo que se puede ver en muchos medios para niños, con películas como “La Bella y la Bestia”, “Shrek”, etc. Pero eso no es suficiente, ya que por mucho que se ha naturalizado cada vez más en las últimas generaciones, eso generalmente solo logra que estos sistemas opresores sean más invisibles; por ejemplo, para varios hombres en Chile, “el patriarcado no existe” porque ellos personalmente no han experimentado la opresión del sistema en sí como a las mujeres, por mucho que ellos consideren a las mujeres profesionalmente igual de capaces que ellos, además de que la opinión general del hombre chileno promedio tiene poco peso en comparación al empleador y la gente con el poder. Y es así mismo como esa naturalización ha afectado las prácticas de diseño, volviendo al ejemplo del Mega Hurricane Mixer y Dolphia (Ehrnberger et al., 2012), en que hoy en día el lenguaje de los productos ya no está tan relacionado con las perspectivas de género, sino que se tiende a atribuir al tipo de producto mismo, por lo que, por ejemplo, se sigue un mismo lenguaje de productos

de cocina por la costumbre de que “así se ven” o esa es “la estética que siguen”, entendiendo que los significados atribuidos a los significantes en el lenguaje, se producen principalmente por repetición.



Figura 4. Escena de Shrek y Fiona. Adaptada de “Shrek”, por DreamWorks, 2001, recuperada de <https://www.zimbio.com/Beyond+the+Box+Office/articles/BVHfiaYvEab/15+Things+May+Not+Know+Shrek>

Por esto ha de ser importante que desde las escuelas se entienda el por qué de lo que se diseña. Pero algo muy común en espacios académicos en las últimas décadas, ha sido de tratar de buscar ser “inclusivos” con fin de cumplir con una cuota social, usando la “diversidad” como

forma de marketing (Ahmed & Swan, 2006), y no realmente aplicado a la formación de los estudiantes. Es por esto que se habla de la importancia de investigaciones feministas y descolonizadoras, ya que intencionalmente desafían las jerarquías tradicionales de conocimiento, dando cabida a perspectivas fuera de la occidental, sin esta distinción de "el yo y el otro" como paralelos que nunca se conectan ni relacionan al otro (Manion & Shah, 2019).

El feminismo decolonial, como clave epistémica, me permite visualizar el Estado como una institución donde se articula una trama múltiple de sistemas de dominación que no pueden ser comprendidos aisladamente. (Cubillos Almendra, 2014).

En este sentido, un diseño decolonial puede tener un rol "ontológico positivo" (Tlostanova, 2017) es decir, puede ayudar a redefinir nuestras formas de relacionarnos entre nosotros y con el entorno, para cambiar nuestro rumbo hacia un futuro posible. Descolonizar el diseño requiere problematizar las naturalizaciones y supuestos que forman la base de nuestras relaciones con el mundo, y cuestionar los enfoques patriarcales y binarios con que el diseño se ha expandiendo por el mundo han naturalizado previamente" (Tlostanova, 2017: 3)

Ya existen movimientos de Diseño que conectan con

perspectivas de feminismo decolonial, como por ejemplo el "Design Justice" y el "Respectful Design". El primero replantea y repiensa los procesos de diseño para enfocarlos en prácticas creativas colaborativas con personas marginadas, y así tratar los problemas profundos de la sociedad con los que estas personas se enfrentan, porque se habla de cómo tener "buenas intenciones" al momento de diseñar, no es necesariamente suficiente para que los diseñadores eviten reproducir las inequidades sistemáticas de la colonialidad de género, porque puede que estén encarnadas dentro de las prácticas usuales de diseño (Costanza-Chock, 2018). Por otro lado, el "Respectful Design" forma parte de un manifiesto de educación de Diseño, que integra una variedad de ensayos, en el cual Dori Tunstall fue autora de este concepto de Diseño. Éste se enfoca en las éticas dentro de las prácticas de diseño, considerando no solo a las minorías, sino también incluyendo responsabilidades medioambientales con personas no-humanas, minerales, flora y fauna, y por ende solo considera obvio que también vele por el sentido individual de auto-respeto de cada estudiante de forma digna (Triggs, Teal, ICOGRADA, 2011). Es decir, que no se trata de que la educación de diseño haga mención de estos temas como una clase optativa, sino que se puedan ver reflejados en todo el proceso de formación de los estudiantes.

Ya entendiendo lo importante que puede ser cuestionar y replantearse las formas en que se ha diseñado, cabe destacar que, a pesar de que el hecho de que el diseño tienda a reproducir inequidades, es un aspecto que integra solo una parte del problema, pero no lo hace menos relevante en el plano de cómo se han mantenido estos sistemas de opresión en la sociedad. Como dice Boserman (2019) "porque no se trata solo de que las cosas [que diseñamos] funcionen, sino más bien de que nos hagamos cargo de qué tipo de mundos construyen las cosas que diseñamos". Y es que va más allá de solo ser consciente del peso que puede tener lo que diseñamos en el mundo, ya que como mencionaba previamente Costanza-Chock (2018), "las buenas intenciones" a la hora de diseñar tampoco es suficiente.

Y es que honestamente, tal vez es pedir mucho de una profesión el hacerse tan responsable de lo que se crea, porque los diseñadores no trabajan por su cuenta, por lo general hay algún cliente por el cual se trabaja; un equipo creativo, interdisciplinario en el mejor de los casos; y también toda una sociedad de consumo inmediato, muy demandante de resultados instantáneos y de producir, ser productivos. Y sucede que es bajo esta presión de producir y hacer decisiones instantáneas, en que como diseñadores no tenemos el lujo de estar cuestionando

cada "pequeña" decisión, menos cuando el valor mismo de nuestra profesión se ve menospreciada, por lo que hay mayor tendencia a caer en sesgos.

Pero personas como David Dylan Thomas (2020), comentan sobre cómo los sesgos de por sí no son algo inherentemente malo, ya que es una forma del cerebro de ordenar información para tenerla a fácil y rápido acceso, un tipo de sobresimplificación de la información "guardada" en la memoria. Él incluso llega a argumentar de que esa habilidad del cerebro puede ser aprovechada "para el bien", o manejada con las herramientas de diseño correctas, en que no solo se evitan sesgos propios, sino también de los usuarios con quienes trabajamos.

Así que ciertamente, las "buenas intenciones" no son suficientes, menos cuando los procesos de diseño tienen tantos obstáculos y factores externos que afectan en su desarrollo efectivo, en que las jerarquías de trabajo nos hacen estar a merced del cliente y/o empleador, donde la productividad es decidida por la gente con mayor poder, ya que como diseñadores no estamos exentos de la sociedad occidental capitalista.

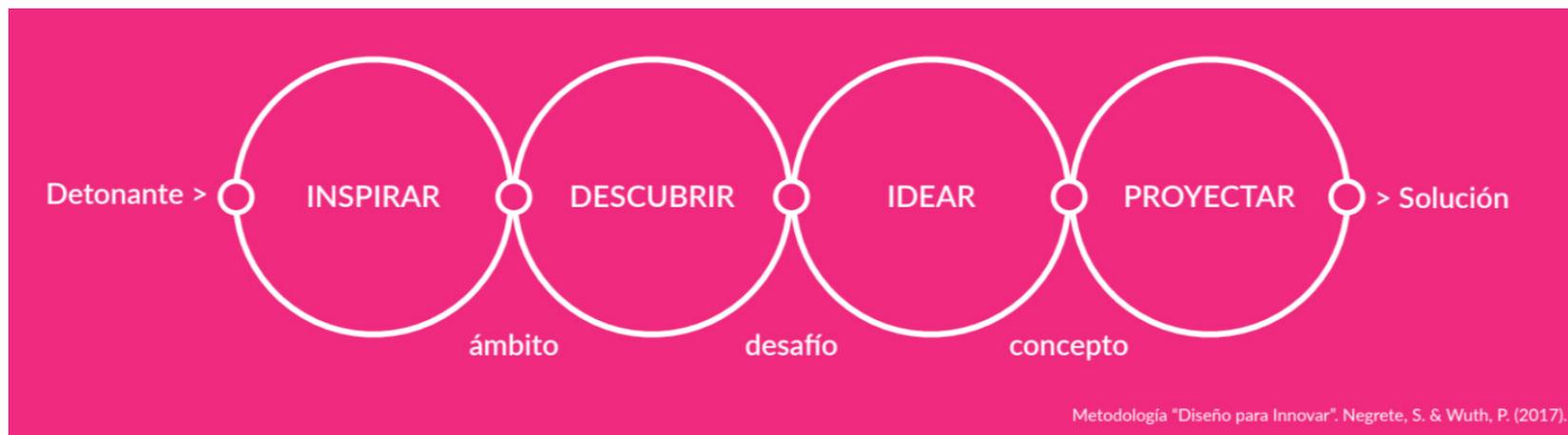
Metodología y pilares del proyecto

Durante el proceso de este proyecto, no había mucha claridad en la metodología a utilizar, ya que en primera instancia se consideraron metodologías de diseño crítico y diseño especulativo, solamente por la naturaleza y dirección que estaba tornando el proyecto mientras más literatura se añadía a la investigación, en que yo lo consideraba un tipo de "metadiseño", por estar utilizando herramientas de diseño para hablar de diseño.

Pero ocurrió un fenómeno curioso, mientras más información llegaba durante el avance del proyecto, más mutaba la propuesta, pasando por constante retroalimentación que causaban cambios relevantes en las directrices del proyecto. Lo comparo con el juego Tetris, en que sin importar la cantidad de elementos nuevos que lleguen, estos se adaptan a lo que ya existe, a veces significando el tener que eliminar otras piezas más viejas.

Pero por mucho que yo personalmente tenga una forma natural más dispersa de trabajar, aún así es necesaria estructura, por lo que consideré que la metodología de diseño de servicios otorga la suficiente flexibilidad para adaptar lo ya existente del proyecto, en una propuesta concisa de tal calibre.

En específico, se tomó de referencia la metodología de "Diseño para innovar" de Negrete, S. & Wuth, P. (2017), la cual está compuesta de 4 etapas generales:



Es de tal manera que, con la información recolectada a este punto, este proyecto se mantiene bajo los siguientes pilares:

- >Mayor visibilidad y énfasis de las luchas sociales de minorías
- >Cuestionamiento de las prácticas hegemónicas de diseño
- >El diseño como herramienta para combatir sistemas de opresión
- >Las “buenas intenciones” como insuficientes a la hora de diseñar

Es así como la investigación inicial se transformó en el enfoque o ámbito del proyecto: en que hay una discordancia entre el estado del arte en estudios de género, teoría queer y de feminismo interseccional, en comparación a las actuales prácticas de diseño dentro y fuera de la academia, las cuales se quedan atrás a pesar de las luchas sociales siendo más visibles en la contemporaneidad.

I LUMINANDO EL CAMINO DEL PROYECTO

- I.1 Reordenando hasta este punto
- I.2 Perfilación e investigación de los usuarios
- I.3 Formulación del Proyecto
 - I.3.1 Oportunidades de diseño y desafío
 - I.3.2 Formulación y objetivos
 - I.3.3 Estado del arte: Antecedentes y referentes

Reordenando hasta este punto

Considerando la posible confusión en la forma en que se realizó este proyecto, en esta sección se hará una breve recapitulación de la información, desde la mirada de diseño de servicios para la innovación:

Detonante: mi experiencia siendo una persona queer en cuanto a la escuela de diseño, en específico cuestionando el uso de iconografías obsoletas y algo controversiales, siendo específicamente las de los baños públicos.

Etapa de "Inspirar":

>**Pre-perfiles de usuaries:** diseñadores jóvenes y estudiantes de diseño de Chile.

>**Tendencias:** los proyectos de titulación en la escuela, se enfocan crecientemente en temáticas feministas, queer y decoloniales; la atención del ojo público ante diseños "controversiales" como el caso de los "pijamas Selknam".

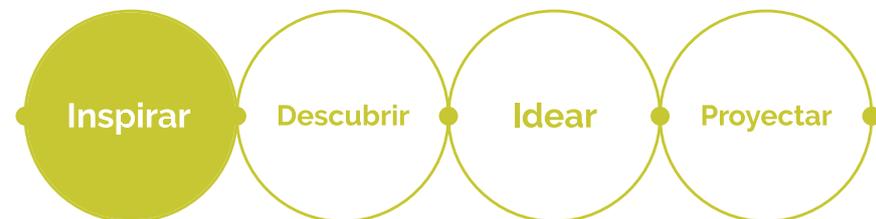
>**Referentes y datos:** modelos más contemporáneos sobre lo que se entiende de identidad de género, sexo biológico y orientación sexual, como el "genderbread person"; existencia de matrices complejas de opresión, como lo es la colonialidad de género, y su efecto en el diseño; y la relevancia del papel que puede jugar el diseño en estas formas

de opresión sistémica.

>**Netnografía:** variados grupos de memes de diseño, por lo general enfocados en la poca comprensión y poca valorización de la profesión ante clientes, y también sobre las demandas "ridículas" que estos pueden llegar a hacer.

Ámbito: las disciplinas de diseño deben mantenerse actualizadas y responsabilizarse sobre su parte en la reproducción de injusticias y formas de opresión sistémicas.

Desde estas definiciones, luego se pasará a la investigación de les usuaries.



I.2 Perfilación e investigación de les usuaries

Cuando hablamos del diseño en Chile, este puede tener muchas formas, metodologías y enfoques, por lo que puede tornarse un desafío el plantear un proyecto dedicado a la cultura de diseño nacional. Entonces, ¿para qué diseñadores está enfocado este proyecto?, pues cualquiera que se considere una rama del diseño por les diseñadores en sí, adicionalmente se considera no solo diseñadores con un título, también a estudiantes de diseño. Es importante considerar tanto las perspectivas frescas de diseñadores en formación, como de diseñadores que ya tienen un nivel de experiencia en cuanto a diseñar en el campo laboral.

Por esto se ha realizado una encuesta preliminar de mi autoría, para analizar a grandes rasgos, las distintas posturas de diseñadores de todo tipo, sobre sus experiencias en sus respectivas formaciones y prácticas de diseño, y la relevancia del diseño en el ámbito social. En esta encuesta se registraron **34** respuestas, con **personas entre 18 y 34 años**, y en esta sección se comentarán los hallazgos más relevantes.

Sobre prácticas poco éticas dentro de la propia formación, un **44.1%** consideró haber experimentado alguna vez, y un **17.6%** consideró que tal vez o que no se acuerda. Los dos temas más prominentes fueron sobre la exigencia y trato hacia les estudiantes, y la gran generación de desechos

poco o nada amigables con el medio ambiente por la construcción de varios prototipos.

Sobre temas que les hubiera gustado aprender durante la formación, un **91.2%** consideró que si hubo temas que les faltó ver. Dentro de los temas que más se mencionaron, uno fue sobre uso y manejo de herramientas digitales (programas, lenguaje web, etc.), otro sobre responsabilidad medioambiental y sustentabilidad de forma integrada en la formación completa, y sobre éticas de trabajo en diseño más inclusivas y respetuosas.

Al hablar de si se han encontrado o visto diseños chilenos que pudieron haber considerado "poco éticos" o que "faltan el respeto" a algún grupo de personas, un **52.9%** dijo haber visto, y un **20.6%** dijo que tal vez vieron alguna vez. Al preguntar por ejemplos que se les viniera a la mente, hubo un ejemplo en particular que se mencionó por varias personas, y fue el caso del emprendimiento Carnaval y sus pijamas selknam, el resto fueron un par de menciones sobre problemas de sustentabilidad, plagio y posturas productivistas que no consideran la explotación de les trabajadores.

En cuanto al diseño reproduciendo o ignorando problemas sociales, un **55.9%** de las personas consideró que las prácticas de diseño si lo hacen, y un **17.6%** consideró que

I.2 Perfilación e investigación de les usuaries

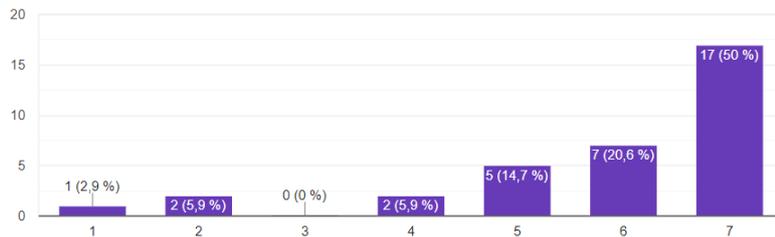
no era el caso. A pesar de que fue una mayoría la que si considera ese problema con la forma de diseñar, al preguntarles por qué, tampoco le consideraban tanto peso al rol del diseño en tales problemas, e incluso algunas personas adjudicaban esos casos solo dependiendo si el diseñador tenía malas intenciones de por sí.

En relación con qué tan relevante es el diseño en temas como racismo, xenofobia, machismo, clasismo y discriminación a la comunidad LGBTQIA+, en una **escala del 1 al 7**, la mayoría gravitaba mayormente por **7 y 6** respectivamente.

Finalmente, sobre qué temas consideraban que debieran tratarse en la formación de diseño, los más elegidos fueron en el siguiente orden: discriminación a la comunidad LGBTQIA+, racismo y xenofobia, machismo, y clasismo. También se añadieron temas como adultocentrismo, discriminación a personas discapacitadas y delincuencia, y solo un **5.9%** declaró que ninguno era relevante para la formación.

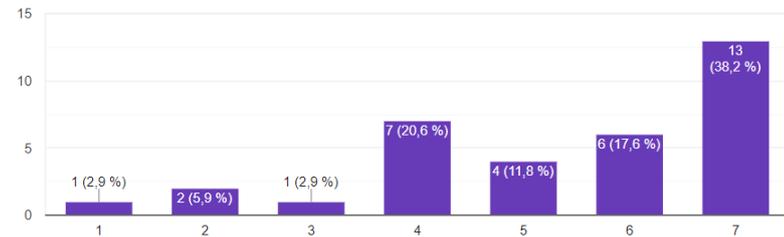
En una escala del 1 al 7, ¿qué tan relevante es el diseño en cuanto al siguiente tema?: Racismo y xenofobia (tanto a pueblos originarios como a extranjeros)

34 respuestas



En una escala del 1 al 7, ¿qué tan relevante es el diseño en cuanto al siguiente tema?: Clasismo y "lucha de clases"

34 respuestas

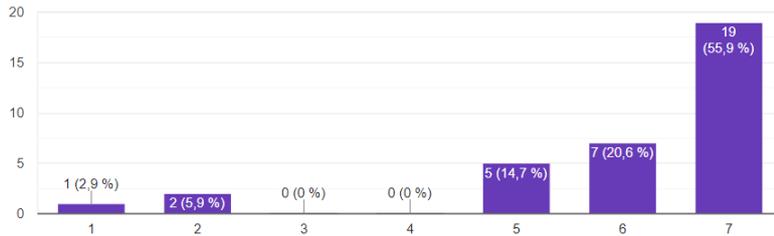


Perfilación e investigación de les usuaries

En una escala del 1 al 7, ¿qué tan relevante es el diseño en cuanto al siguiente tema?:

Machismo y violencia de género

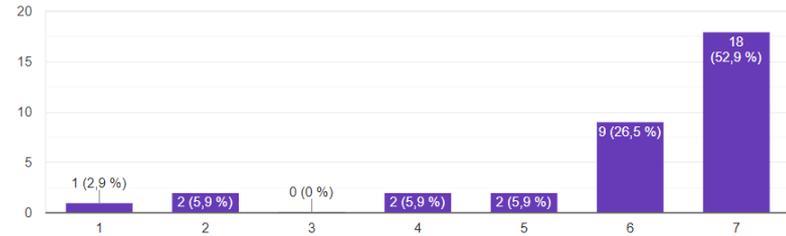
34 respuestas



En una escala del 1 al 7, ¿qué tan relevante es el diseño en cuanto al siguiente tema?:

Discriminación hacia la comunidad LGBTQIA+

34 respuestas



Considerando las tendencias del estudio y hablando con más diseñadores, pude identificar las siguientes dos variantes:

>El nivel de interés en seguir aprendiendo y reflexionando sobre diseño

>El nivel de conocimiento y/o experiencia en la labor de diseño

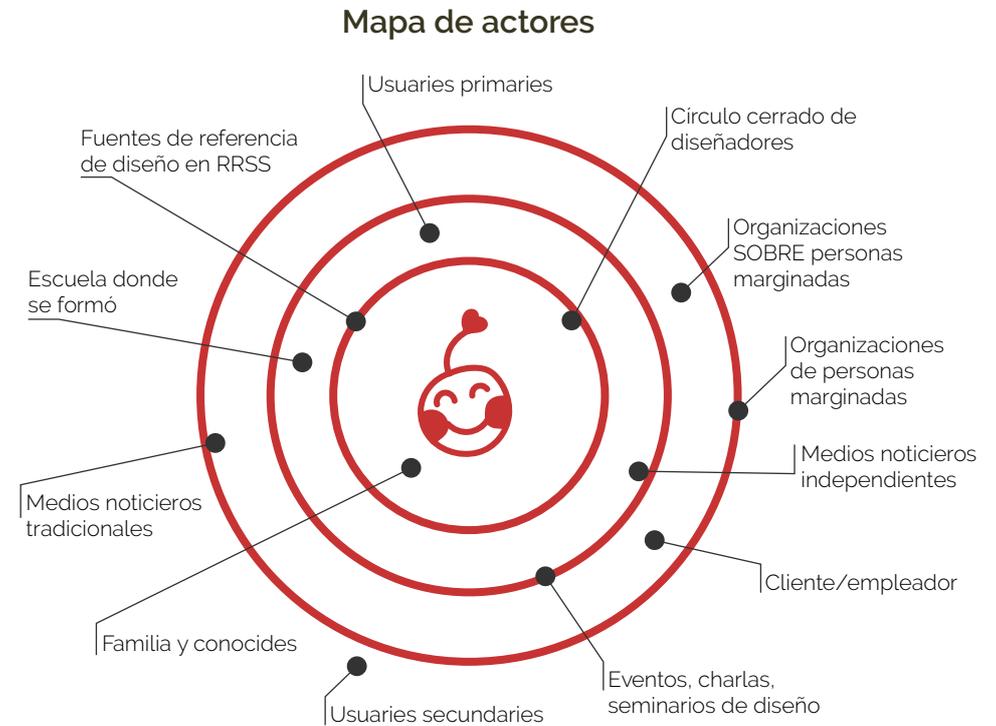
Es así como pude llegar a 4 tipos de usuaries: le **Diseñadore con "buenas intenciones"**, le **Estudiante de diseño apasionade**, le **Diseñadore pasive al cliente**, y le **Profesional involucrade en procesos de diseño**.





Diseñadore con "buenas intenciones"

Descripción: Profesional de Diseño que se apasiona por poder hacer su parte ante los problemas del sistema, aunque sabe que el poder y conocimiento que tiene es limitado.



¿Qué piensa? "Quiero solucionar todas las injusticias del mundo con el diseño"



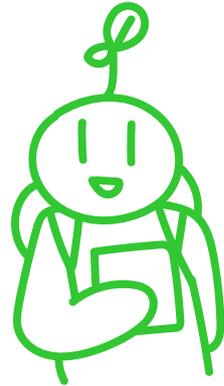
¿Qué siente? "Me desgasta y frustra no conocer gente lo suficientemente diversa para saber qué les parecen mis proyectos"



¿Qué hace? "Busco educarme sobre los desafíos que enfrentan las personas marginadas, pero me quedo en estudios y en lo teórico más que vivencias"

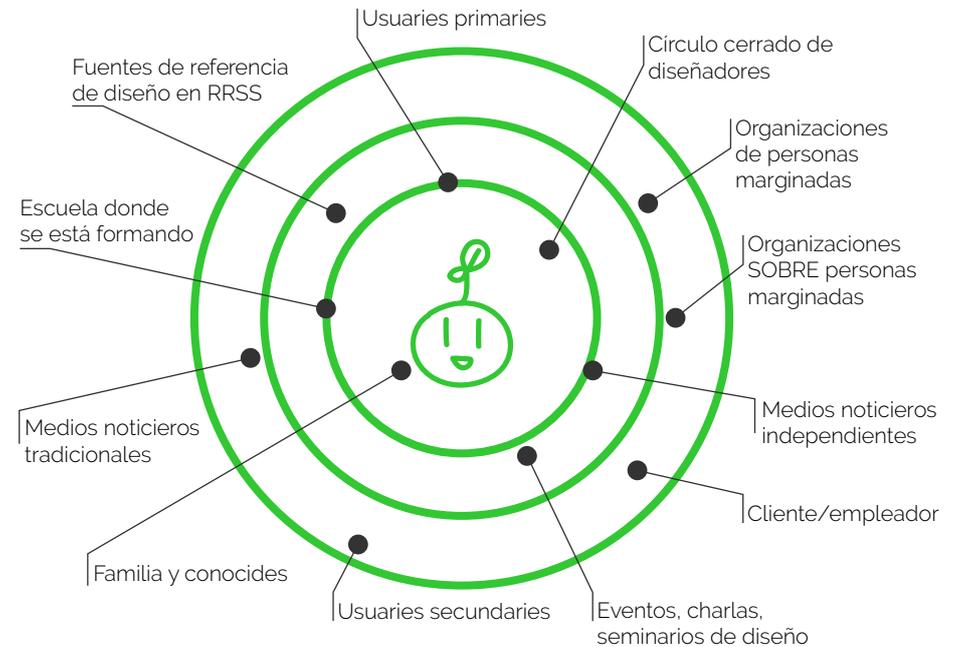
Perfilación e investigación de les usuaries

Estudiante de diseño apasionade



Descripción: Diseñadore en formación, recién entrando al mundo del diseño, con ciertas inseguridades pero también entusiasmo por aprender más.

Mapa de actores



¿Qué piensa? "¿Estará bien si le doy un toque feminista a mi encargo? Mis profes son algo cerrados de mente a veces. Me gustaría saber cómo darle más perspectiva a mis trabajos de la escuela"



¿Qué siente? "Me emociona pero también intimidada a veces el mundo del diseño, siento que puedo aprender mucho pero a la vez me confundo un poco, porque algunos profes dicen una cosa y otros dicen lo contrario"



¿Qué hace? "Hablo con mis compañeros de diseño y busco inspiración en internet para poder expandir un poco mi espectro de lo que sé del diseño más allá de la academia"



Diseñadore pasive al cliente

Descripción: Profesional de Diseño que solo se especializó en el área por algo más personal y no tiene muchas ambiciones. Le gusta su trabajo, pero se queda con la información que necesita y no se trata de informar más allá. Regularmente se somete ante lo que su cliente le pida, por mucho que le estrese en varias ocasiones.



¿Qué piensa? "Ojalá valoraran más mi trabajo, y mi jefe/cliente considerara más mi opinión como profesional, en vez de pedirme lo que le tinque"

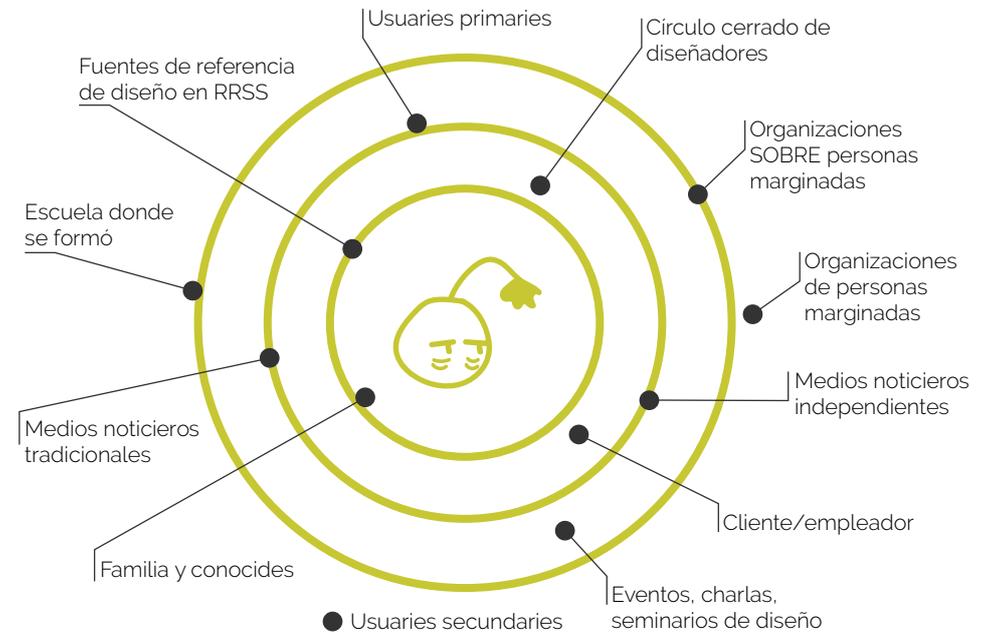


¿Qué siente? "Me frustra tener puros clientes que no cachan nada y piensan que cobro mucho, además de que me irrita tener que aguantar sus encargos machistas/desubicados"



¿Qué hace? "Solo hago mi trabajo lo mejor que puedo, y me quejo de mis clientes mala onda con mis amigos diseñadores o en forma de memes"

Mapa de actores

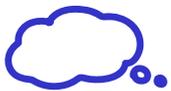
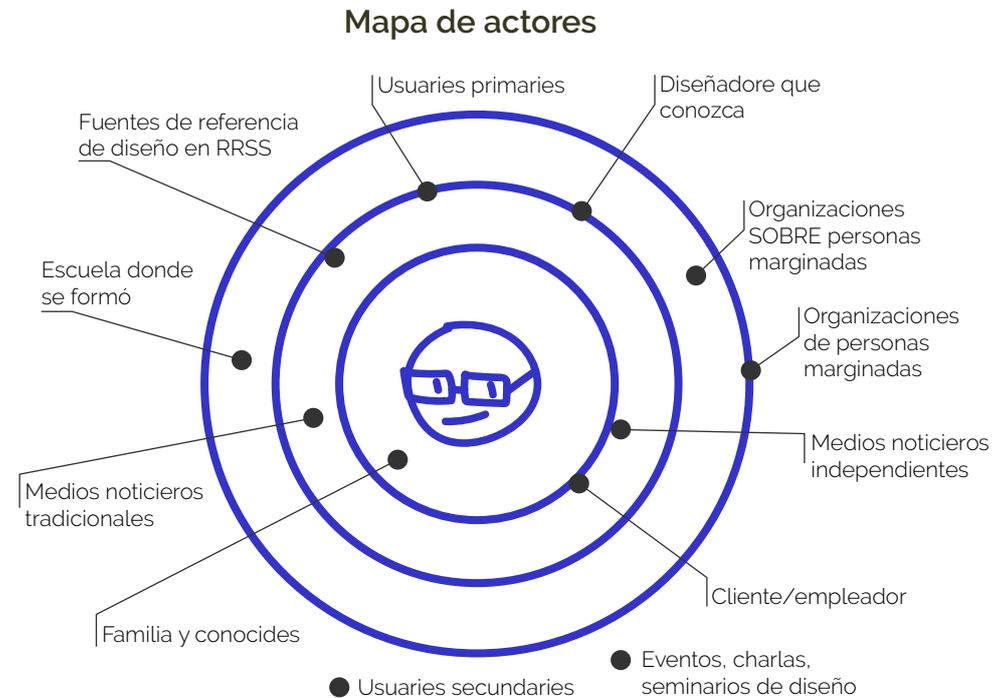


Perfilación e investigación de les usuaries

Profesional involucrada en procesos de diseño



Descripción: Son profesionales que han estado trabajando en proyectos de diseño y/o con diseñadores, o han tenido que hacer de diseñadore. Solo saben un poco de diseño, y tampoco les interesa demasiado informarse más, pero suelen identificarse con memes de diseño o con la opinión de que hay diseños desubicados y/o ridículos.



¿Qué piensa? “Ya si igual cacho cuando un diseño es feo o malo, pero no sabría decir si puedo diseñar algo bien por mi cuenta. De igual manera, no creo ser tan inconsciente como para hacer un trabajo que pase a llevar una minoría... creo”



¿Qué siente? “Ya si igual cacho cuando un diseño es feo o malo, pero no sabría decir si puedo diseñar algo bien por mi cuenta. De igual manera, no creo ser tan inconsciente como para hacer un trabajo que pase a llevar una minoría... creo”



¿Qué hace? “A veces le pregunto a mi amigüe diseñadore sobre algo en lo que estoy trabajando, pero por lo general voy o a la vida o busco referentes, aunque no siempre es suficiente”

I.2 Perfilación e investigación de les usuaries

Luego, enfocándome en les usuaries con más interés, hice una pequeña convocatoria por RRSS para realizar un Focus Group sobre Diseño y Disidencias.

Focus Group
DISEÑO & DISIDENCIAS

¡SE BUSCAN PARTICIPANTES!

Para mi proyecto de titulación, estoy realizando un focus group formado por **Estudiantes de Diseño o Diseñadorxs Jóvenes** del territorio chileno, con interés en **las luchas contra la marginalización de minorías y/o transfeminismo decolonial**. En la instancia se hablará sobre las prácticas de diseño y su relación con estos temas.

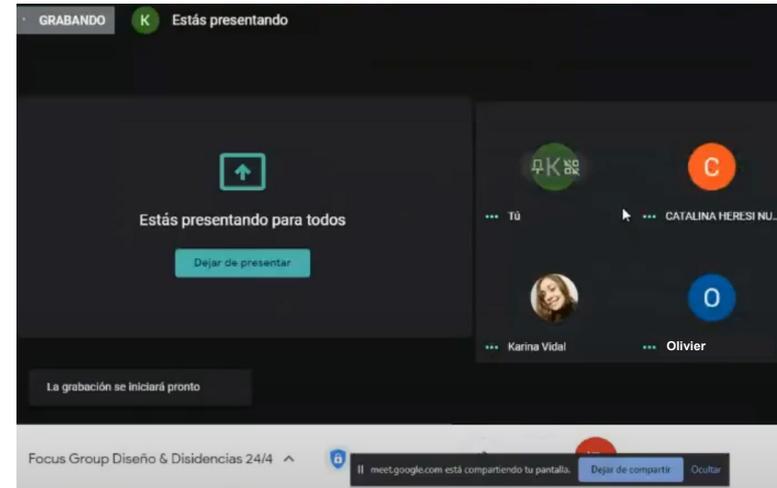
Fecha a convenir entre participantes

Idealmente de distintas escuelas del territorio chileno, Instituto o Universidad

LINK DE INSCRIPCIÓN EN MI PERFIL DE INSTAGRAM @krisv.injpen

Para esta ocasión, se pudieron convocar 5 personas, de las cuales solo 3 se presentaron a la reunión digital:

Una diseñadora UC originalmente de La Serena, una estudiante de diseño a punto de egresar de la Universidad de



Valparaíso, y una estudiante de diseño de 2° año en la Universidad de Valparaíso.

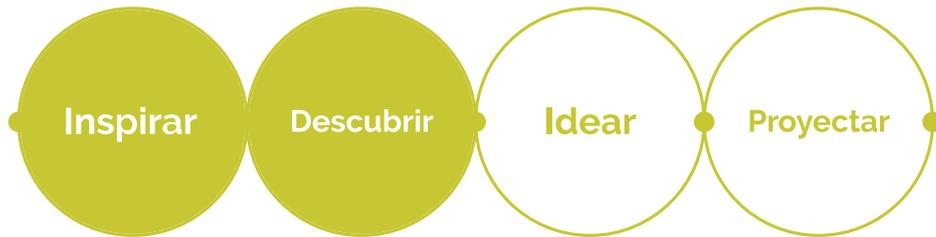
Durante la sesión, se les hicieron las siguientes preguntas:

- > ¿Qué “ingredientes” se necesitan para diseñar?
- > ¿Por qué creen se producen diseños irresponsables?
- > ¿Cómo evito caer en el sesgo ni perpetuar esta opresión?
- > ¿Se mantienen informades en conversaciones de diseño?
- > ¿Qué tipos de medios de reflexión consumen? ¿Cuáles consideran más efectivos y por qué?
- > ¿Cómo les gustaría que estas instancias de reflexión/ conversación de estos temas fueran?

I.3

Formulación del Proyecto

Es con la información e investigación hasta ahora en que se llegan a distintos insights o hallazgos para definir el desafío, y con ello llegar a la definición del proyecto y sus objetivos.



-"Hallazgos" Insights de estudio en general:

- >Poca valoración al trabajo de los diseñadores
- >Falta de interdisciplina en los proyectos
- >Aún se mantienen conversaciones de diseño, pero cerradas a quienes conocen solamente, grupos cerrados de diseñadores
- >Es difícil ver la credibilidad en RRSS sin poder ver a la persona detrás del "estudio" o publicación
- >Casi todos los diseñadores pueden estar de acuerdo en que su trabajo afecta los problemas sociales, solo que difieren en si es en mayor o menor medida
- >Se tiende a estar más al día de las controversias que de estudios y descubrimientos
- >Siempre se están revisando referentes de una forma u otra
- >Cada quien busca los tipos de referentes que le interesa o le parece mejor en lo personal, lo cual puede generar sesgos sin querer
- >El lado negativo de las charlas y seminarios de diseño es la jerarquía y ego que se presenta en varias ocasiones, a veces no se escucha a los más jóvenes

-Desafío: ¿Cómo podemos profundizar la conversación, y concientizar a diseñadores sobre las prácticas de diseño ante sistemas opresivos hacia grupos minoritarios?

Qué: plataforma tipo blog de carácter crítico-informativa, sobre diseño en Chile y su posición frente a luchas sociales feministas, descoloniales y queer.

Por qué: las prácticas de diseño hegemónicas en Chile, tienen una deuda con los movimientos y luchas sociales del feminismo interseccional y la comunidad LGBTQ+, al reproducir e ignorar injusticias y formas de opresión sistemática por la colonialidad de género.

Para qué (Objetivo General): generar conciencia en los diseñadores y su labor, sobre los sesgos y formas de opresión influenciadas por la colonialidad de género en las prácticas de diseño en Chile, a través de la difusión de herramientas y críticas en torno al mundo del diseño.

Objetivo específico 1: Construir una base teórica alrededor de teorías y herramientas sobre género, feminismo descolonial y diseño, a nivel local y mundial. IOV: Selección y análisis de literatura

Objetivo específico 2: Analizar las experiencias y opiniones de diseñadores y estudiantes de diseño, con formación en Chile, sobre su educación en la disciplina, y sobre la ética y relevancia social del diseño. IOV: Análisis cualitativo de encuestas, entrevistas y sesión de Focus Group, con diseñadores y estudiantes de diseño de forma remota

Objetivo específico 3: Probar distintos formatos de contenido en forma de prototipos digitales. IOV: Prototipos de contenido, análisis cualitativo de entrevistas remotas a diseñadores sobre los prototipos

Objetivo específico 4: Generar una propuesta de servicio, con un Prototipo Mínimo Viable. IOV: Brief y Blueprint del servicio, prueba con MVP y maqueta de la plataforma del servicio

Objetivo específico 5: Evaluar el nivel de involucramiento, actividad e interés por parte de lxs usuarixs, con el MVP y los prototipos de contenido. IOV: Análisis cualitativo y cuantitativo de las estadísticas y resultados de la interacción con el MVP y el contenido

-Antecedentes (estado del arte) y referentes (inspiraciones) del proyecto/solución:

- >Colossal
- >"Diseño y diáspora"
- >Evento Scout
- >"The cognitive bias"
- >Movimiento de "Design Justice"
- >Contrapoints (Natalie Wynn)
- >Memes de diseño*
- >Proyecto Hurricane Mixer y Dolphia
- >Tumblr
- >Equity-centered community design
- >Hannah Gadsby

OBJETIVOS EN PRÁCTICA

0.1 Contexto del proceso de desarrollo

0.2 Definición del concepto e identidad de marca

0.3 Prototipado

0.3.1 MVP (Producto Mínimo Viable) con RRSS

0.3.2 Prototipos de contenido

0.3.3 Maqueta de la plataforma

Dentro de todas las cosas que pudieron haber salido mal en el desarrollo del proyecto, me topé con muchas que no tienen reparo o van más allá de mis capacidades, pero no lo suficientemente desastrosas como para arruinar la totalidad del proyecto.

La pandemia, un gran factor importante que te pone a cuestionar tus limitantes. Originalmente planeaba hacer una intervención y/o instancia expositiva, cuando consideraba el proyecto en base a metodología de diseño especulativo, pero eso tuvo que cambiar radicalmente. Por lo menos me encontré con buenas formas de justificación en relación al tipo actual de proyecto. Aún así, todo lo que es prototipado, debía ser pensado desde lo remoto y digital.

Mi salud mental, algo que afectaba tanto mis capacidades como el uso de tiempo vital para el desarrollo del proyecto; pero ojo que eran asuntos básicamente ajenos a mi falta de identidad de género. Desde hace exactamente un año que había empezado a tener tratamiento psicológico y psiquiátrico, paralelo a la universidad, a lo cual había estado teniendo avances muy grandes, y con ello, cambios internos radicales que me dieron mucha inestabilidad en el último año. Por ello estuve casi 2 meses sin poder avanzar absolutamente nada del proyecto, ya que no es algo simple encontrar el tratamiento ideal para el cerebro, lo cual se volvió un gran contratiempo.

Y a pesar de todo... aquí está el desarrollo que logré concretar, desde las 4 paredes de mi pieza. Debo admitir, me enorgullece haber hecho tanto en el reducido tiempo que me quedaba para concretar un proyecto presentable ante una comisión.

0.2 Definición del concepto e identidad de marca

-Concepto:

"Plataforma tipo blog de carácter crítico-informativa, con toque humorístico, sobre diseño en Chile y su posición frente a luchas sociales feministas, descoloniales y queer"

-Atributos:

Atrevido/disruptivo, Crítico-informativo, Divertido, Amigable

-Identidad de marca:

>NOMBRE: "Les Diseñadores Wekerekes e Impertinentes"
LE-DI-W-E-I

>Arquetipos de Jung: combinación de **El Sabio y El Bufón**

>Paleta de colores: CMYK+RGB

>Fuentes tipográficas: logo con Phenomena

Resto de los textos con Roboto mono, como de programación, como si la web estuviera "en pañales"

Pequeños detalles con Comic Sans, por su connotación poco seria y graciosa entre diseñadores



Phenomena

Roboto mono

Comic sans

Considerando el variado tipo de contenido que a los usuarios les podría interesar, y con la dificultad que puede ser hacer crecer la presencia digital, los prototipos se enfocaron más en publicar contenido de "prueba", también considerando una frecuencia de interacción con usuarios acorde a las RRSS hoy en día.

También se utilizó la plataforma y red social Tumblr como un tipo de MVP (Producto Mínimo Viable) para mayor versatilidad en el tipo de contenido a publicar, ya que además de venir con estructuras fijas, deja libertad para hacer ediciones en HTML y CSS.

>Tumblr como MVP, lediwei.tumblr.com

>Twitter @LediweiChile

>Instagram @lediwei

>Plataformas para subir otros tipos de contenidos:
Youtube y Soundcloud

Es un proyecto aún “en pañales”, pero se espera poder generar contenido semanal constante...

Preguntas anti-sesgo

¿Así también se diseña?

Diseño con patas de cabra

Ojalá fuera clickbait

Radio asincrónica Lediwei

¿Una moneita' pa' la causa?

no somos una página de memes
lamentablemente

Lista de contenidos, parte de la primera publicación de Instagram



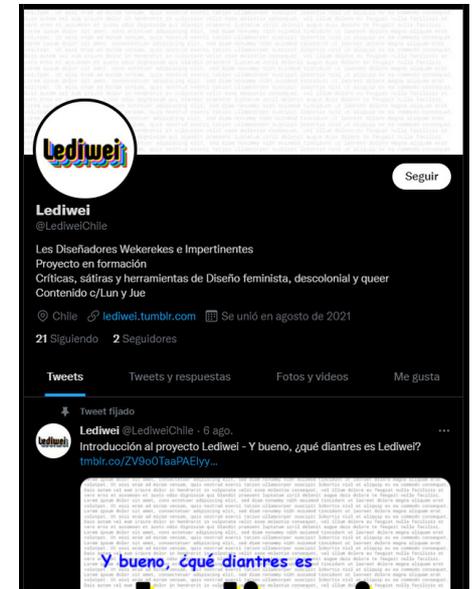
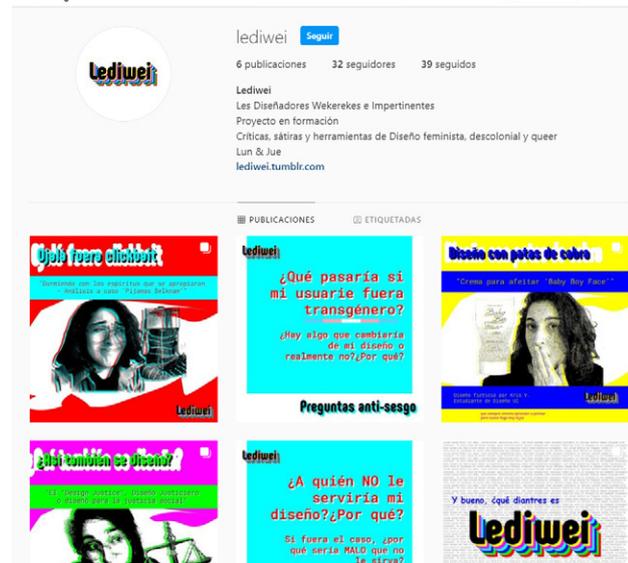
Les Diseñadores Wekerekes e Impertinentes

Proyecto de plataforma con críticas, sátira y herramientas de Diseño con enfoque feminista, descolonial y queer. Desde Chile con amor <3

PUBLICACIONES ¿QUERES QUE REVISEMOS ALGO? ARCHIVO



Instagram



Contenido semanal (Lunes): Preguntas anti-sesgo, para encontrar puntos ciegos en el proyecto en que cada usuarix se encuentre trabajando.

Contenido mensual 1 (Jueves): Artículos revisando y ofreciendo recursos y herramientas de diseño "alternativas".

Contenido mensual 2 (Jueves): Diseños satíricos para ridiculizar, criticar y visibilizar el diseño basado en prejuicios y sistemas de opresión.

Contenido mensual 3 (Jueves): Análisis/crítica de referentes "controversiales" de una forma u otra, destacando lo positivo y negativo, tratando de evitar sesgo pero manteniéndose críticos.

Contenido mensual 4 (Jueves): Podcasts, tanto en solo audio como video, sobre opinión y estudios de diseño, idealmente de carácter multidisciplinario.

Contenido mensual 5 (1° de cada mes): Difusión de iniciativas y recaudación de fondos para organizaciones relevantes para lo que se quiere luchar de acuerdo a la perspectiva del proyecto.



Prototipo de contenido semanal (2):

Feedback hasta ahora:

>Diseñador A: Hubo una persona que le llamó la atención el post al punto de comentarme por mensaje que nunca se lo había cuestionado, con sorpresa



Prototipo de contenido 1, artículo:

Feedback hasta ahora:

>Diseñador M: lo encontró interesante, y le gustó que el contenido fuera directo sin darse muchas vueltas, aunque le habría gustado ver ejemplos de las herramientas/metodología en la práctica.

na con críticas, sátira y herramientas de Diseño con enfoque feminista, descolonial y queer. D

PUBLICACIONES ¿QUIERES QUE REVISEMOS ALGO? ARCHIVO





Prototipo de contenido 2, diseño satírico:

Feedback hasta ahora:

>Diseñadora S: le gusta que sea provocador, que muestre lo ridículo cambiando el target de femenino a masculino. También ha visto en su esfera de RRSS proyectos de esa misma índole, y los encuentra geniales, "pienso que es valioso que se hagan estos [proyectos satíricos] porque es una manera distinta de criticar o hacer que llegue una opinión".





Prototipo de contenido 3, análisis de caso:

Feedback hasta ahora:

>Diseñadora I: el estilo de narración es lo suficientemente atractivo para mantener la atención, le gustó el análisis, tal vez sintió que faltó un poco más de justificación a por qué sería "obvio" que haya causado tanta controversia tal proyecto para empezar, como para la gente que ni siquiera pudo entender eso pueda tener un mejor entendimiento. Le gustó mucho el audio de lectura en voz alta, piensa que lo personal de la voz hace más humano el análisis a un tema que puede ser fuerte.

na con críticas, sátira y herramientas de Diseño con enfoque feminista, descolonial y queer. D

PUBLICACIONES ¿QUIERES QUE REVISEMOS ALGO? ARCHIVO



Prototipos pendientes:

> Prototipo de contenido 4: podcast

La temática sería sobre el marco teórico de este mismo proyecto.

> Prototipo de contenido 5: donaciones a iniciativas

Serían simples publicaciones, difundiendo la iniciativa de apoyo trans que realiza la organización OTD, dándoles espacio también para explicar por qué nos parece confiable y buena tal iniciativa.



Esta semana



Lo más popular



¿Quieres que revisemos algo, alguna recomendación tal vez?
Utiliza el buzón del siguiente enlace:

buzon_de_spoofes

¡Colabora con nosotras!
Puedes contactarnos directamente por:

lediwei.chile@gmail.com

Recuerda seguirnos en nuestras RRSS:



Suscríbete al Newsletter:

»

Lediwei

Les Diseñadores Wekerekes e Impertinentes



SOBRE

PREGUNTAS
ANTI-SESGO¿ASI TAMBIÉN
SE DISEÑA?DISEÑO CON
PATAS DE CABRAOJALÁ FUERA
CLICKBAITRADIO
ASTRONOMIAUNA MONEITA'
PA' LA CAUSA

Sobre nosotres y sobre para contactarnos

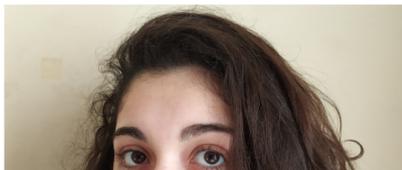
Sobre Lediwei

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea

Lediwei

Nuestro equipo



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Lediwei

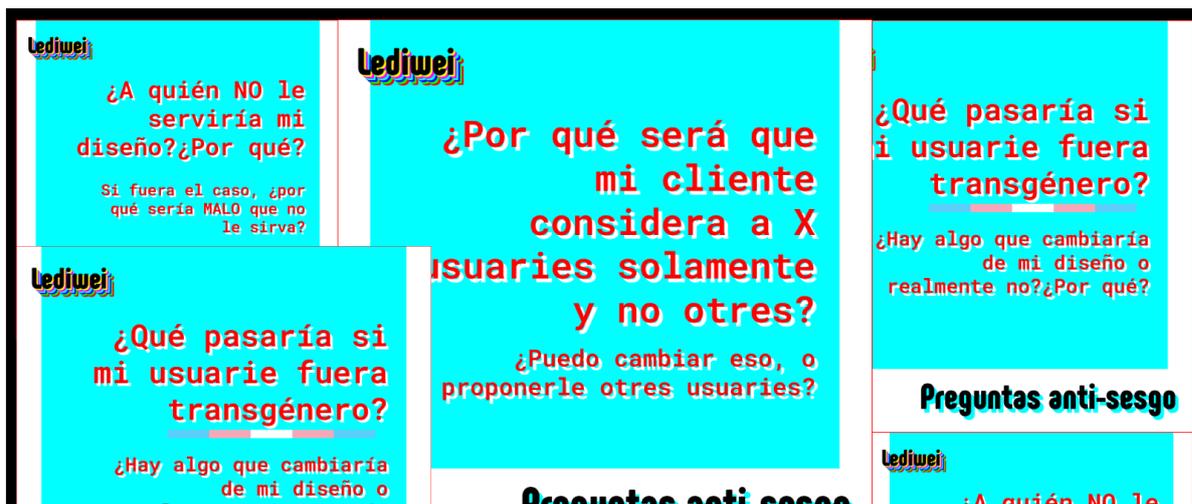
Les Diseñadores Wekerekés e Impertinentes



SOBRE

PREGUNTAS
ANTI-SESGO¿ASI TAMBIÉN
SE DISEÑA?DISEÑO CON
PATAS DE CABRAOJALÁ FUERA
CLICKBAITRADIO
ASTICRONTOAUNA MONEITA'
PA' LA CAUSA

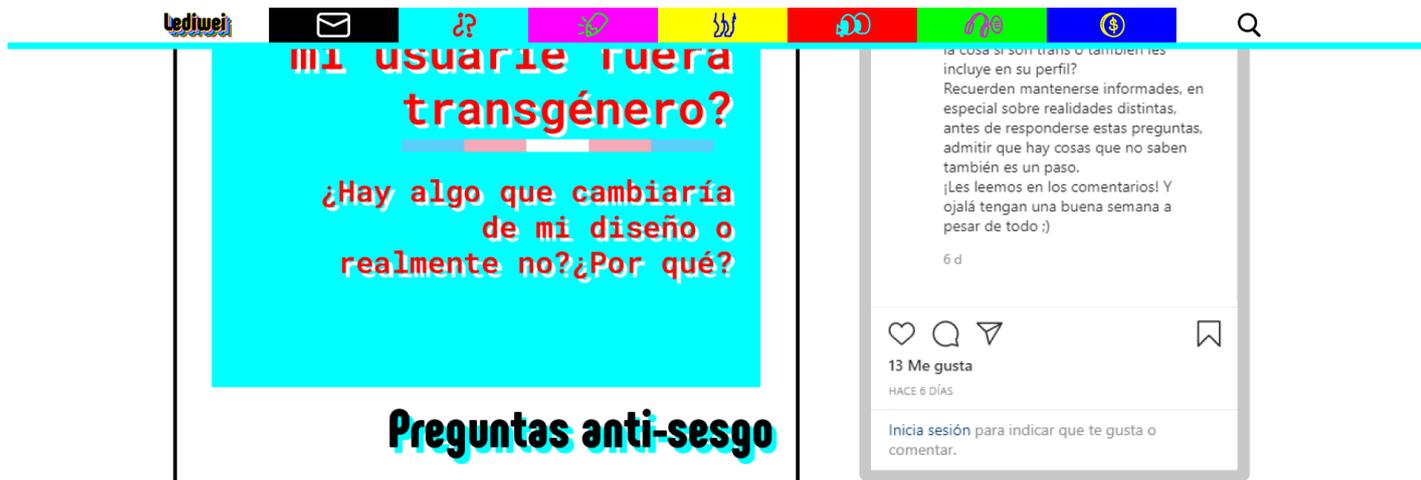
Preguntas anti-sesgo





Lo más popular







Les Diseñadores Wekerekes e Impertinentes

SOBRE



PREGUNTAS ANTI-SESGO



¿ASÍ TAMBIÉN SE DISEÑA?



DISEÑO CON PATAS DE CABRA



OJALÁ FUERA CLICKBAIT



RADIO ASTICRONTOA



UNA MONEITA PA' LA CAUSA



¿Así también se diseña?





El "Design Justice", Diseño Justiciero o diseño para la justicia social

Publicado el 8 de Agosto, 2021



Lectura en voz alta aquí

Siendo este un primer alcance del contenido de esta plataforma, no se entrará en tanto detalle, pero aún así encuentro relevante hablar de un movimiento social de Diseño que captó mi atención, el llamado Design Justice.

¿Alguna vez han escuchado de les SJW en inglés? Pues para la gente que no sabe de este lingo del internet, SJW, o "Social Justice Warrior", es un apodo, algunas veces usado de forma despectiva, que se le da a personas en el internet que apasionadamente luchan contra lo "políticamente incorrecto" y lo "ofensivo", aunque sea algo que no les afecte, ya que en varias ocasiones se ofenden en representación de minorías a pesar de no ser parte de ellas. Si se fuera a pensar en una SJW de forma positiva, como personas que se mantienen críticas y hacen ver a les internautas que deben hacerse responsable de sus acciones y/o comentarios posiblemente incorrectos, entonces el "Design Justice" o Diseño Justiciero sería si una SJW fuera profesional de Diseño.

La esencia del Diseño Justiciero, es luchar activamente contra las formas sistémicas de opresión de la sociedad a través de las prácticas de diseño, o específicamente, en contra la llamada "matriz de dominación", que integra el colonialismo, la supremacía blanca, el heteropatriarcado, y el capitalismo, básicamente todo lo malo de la sociedad actual. Parece bastante ambicioso, sí, pero uno de los argumentos de este movimiento es que "las buenas intenciones" no son suficientes a la hora de trabajar en proyectos de diseño.

Lediwei



vez lo haga pronto. Lamentablemente, mucha de la información que tienen está en inglés, pero yo por lo menos tengo la fortuna de que eso no me detiene.

Aquí les dejo los enlaces para encontrar la información original del "Design Justice" y cómo encontrarles:

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3189696

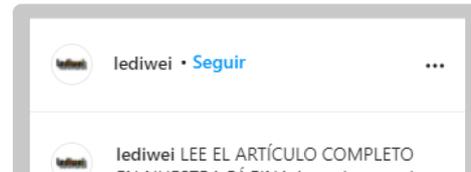
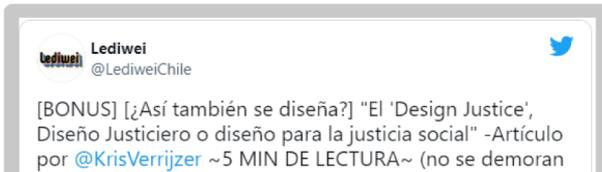
<https://designjustice.org/>



-Este artículo fue escrito por una persona que se sabe algunas coreografías de K-POP, ah y también es Estudiante de Diseño UC, se llama Kris Verrijzer y usa pronombres neutros.

Toda sugerencia de contenido que quieran ver, es muy bienvenida. No sean tímidos chiquis truquis ;)

Comentarios





Les Diseñadores Wekerekes e Impertinentes

SOBRE



PREGUNTAS
ANTI-SESGO



¿ASI TAMBIÉN
SE DISEÑA?



DISEÑO CON
PATAS DE CABRA



OJALÁ FUERA
CLICKBAIT



RADIO
ASTEROINTA



UNA MONEITA'
PA' LA CAUSA



¿Quieres que revisemos algo?

Si hay alguna sugerencia en el contenido que quieres ver, o si nos tienes algún proyecto satírico que te gustaría compartir, o por el otro lado nos tienes una copucha/cahuin y algo que quieras que analicemos, este es el lugar para enviarnos el contenido.

Si lo que tienes para nosotros requiere más conversación e involucramiento tuyo de por medio, puedes enviarnos directamente un correo a lediwei.chile@gmail.com

Nombre

Correo

No se ha seleccionado nada

Tu mensaje



Esta semana



Lo más popular



Lo más popular

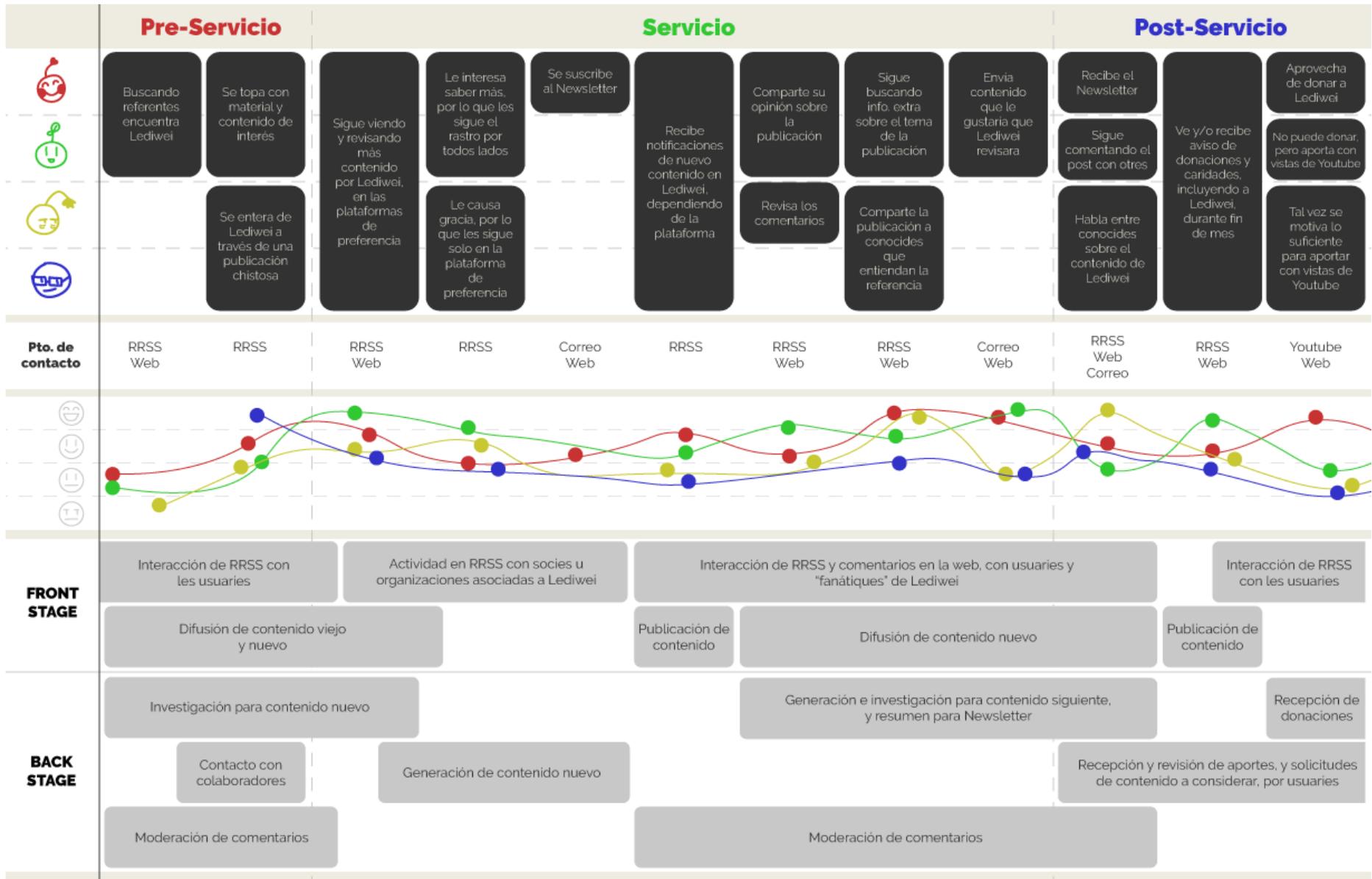


UBICANDO EL PROYECTO EN LA REALIDAD

U.1 Blueprint

U.2 Canvas

U.3 Proyecciones



Socios clave

- Escuelas de Diseño en Chile
- ENEDI
- Organizaciones en apoyo a minorías
- Diseñadores emergentes

Actividades clave

- Generación de contenido
- Manejo constante de RRSS
- Investigación para contenido
- Contacto con colaboradores
- Manejo y mantención web

Recursos clave

- Sitio web
- Programas de edición
- Informática
- Community manager
- Equipamiento audiovisual
- Equipo de diseñadores

Propuesta de valor

Plataforma digital de diseño, de carácter crítico, satírico e informativo.

Busca presentar distintas perspectivas, y formas de notar sesgos personales en cada diseñador, ya sea con contenido humoroso o con reflexiones algo más serias.

Se acomodarse a la vida ajetreada de los diseñadores.

Relación con clientes

- Fuente de información y noticias de diseño
- Entretenimiento
- Opiniones entre comunidad
- Referentes

Canales

- Twitter, Instagram
- Youtube, Soundcloud
- Plataforma web
- Correo
- Newsletter

Segmentos de clientes

- Diseñadores con "buenas intenciones", tendencia a ser más jóvenes
- Estudiantes de diseño
- Diseñadores pasivos ante el cliente, tendencia a ser más adultos
- Profesionales con experiencia en diseño
- Todos con formación en Chile o Latinoamérica

Costes

- Servidor web
- Sueldos al equipo
- Comisión a colaboradores
- Internet
- Mantención equipamiento audiovisual
- Presupuestos por cada proyecto que surja

Ingresos

- Monetización de Youtube
- Donaciones voluntarias desde la plataforma
- Contenido exclusivo en Patreon

>Seguir prototipando el contenido y la plataforma (opción amigable a la vista, podcast, donaciones, encuesta de preferencia de contenido)

>Ampliación de lo que abarca la plataforma a nivel latinoamericano

>Integrar más temas contingentes en diseño, como medioambiente, discapacidades y accesibilidad, adultocentrismo, etc.

>Búsqueda de colaboradores, socios y recursos

Y AQUÍ LO QUE QUEDA

Y.1 Reflexiones finales

Y.2 Bibliografía

Me habría encantado haber alcanzado a darle más detalle al proceso, pero lamentablemente no se pudo durante el tiempo que se me dio. Si usted quien lee, desea ver una versión un poco más completa de esta memoria, aquí hay disponible un enlace con el acceso a la versión más reciente de este documento:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fzJdkvLTajH07VrTlxXRJklmIhgbAidP?usp=sharing>

Agencia Presentes. (2017). Gay, mapuche y feminista: un joven chileno interroga desde el arte. Retrieved 7 December 2020, from <https://agenciapresentes.org/2017/05/29/gay-mapuche-feminista-joven-chileno-interroga-desde-arte/>

Ahmed, S., & Swan, E. (2006). Doing Diversity. *Policy Futures in Education*, 4(2), 96–100. Retrieved from <https://doi.org/10.2304/pfie.2006.4.2.96>

Bacigalupo, A. M. (2003). La lucha por la masculinidad del machi: Políticas coloniales de género, sexualidad y poder en el sur de Chile. *Revista de Historia Indígena, Departamento de Ciencias Históricas, Universidad de Chile*, 6(50), 29–64.

Bacigalupo, A. M. (2011). El hombre mapuche que se convirtió en mujer chamán: Individualidad, transgresión de género y normas culturales en pugna. *Scripta Ethnologica*, XXXIII, 9–40.

Boserman, C. (2019). Rescuing Epistemic Objects from Speculative Design. *Revista Diseña*, 14(14), 118–137. Retrieved from <https://doi.org/10.7764/disena.14.118-137>

Carrasco G., A. M., & Gavilán Vega, V. (2009). REPRESENTACIONES DEL CUERPO , SEXO Y GÉNERO ENTRE LOS AYMARA DEL NORTE DE CHILE. *Chungara: Revista de Antropología Chilena*, 41(1), 83–100.

Costanza-Chock, S. (2018). Design Justice: towards an intersectional feminist framework for design theory and practice. *DRS2018: Catalyst*, 2. Retrieved from <https://doi.org/10.21606/drs.2018.679>

Cubillos Almendra, J. (2014). REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN. UNA PROPUESTA DESDE EL FEMINISMO DECOLONIAL. *Athenea Digital*, 14(4), 261–285. Retrieved 6 September 2020 from <https://doi.org/10.5565/rev/athenead.1343>

DreamWorks. (2001). Shrek [fotorama de animación]. Recuperado de

<https://www.zimbio.com/Beyond+the+Box+Office/articles/BVHfiaYvEab/15+Things+May+Not+Know+Shrek>

Ehrnberger, K., Räsänen, M., & Ilstedt, S. (2012). Visualising gender norms in design: Meet the Mega Hurricane Mixer and the drill Dolphia. *International Journal of Design*, 6(3), 85–94.

Killermann, S. (2017). The Genderbread Person | A free online resource for understanding gender identity, gender expression, and anatomical sex. Retrieved 7 December 2020, from <https://www.genderbread.org/>

Manion, C., & Shah, P. (2019). Decolonizing gender and education research: unsettling and recasting feminist knowledges, power and research practices. *Gender and Education*, 31(4), 445–451. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/09540253.2019.1596392>

Negrete, S., & Wuth, P. (2017). *Diseño para innovar*. Escuela de Diseño UC. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Oyewumi, O. (1997). *The Invention of Women: Making an African sense of western gender discourses*. University of Minnesota Press.

Palomares García, J. R., & Rozo Ladino, C. A. (2019). El registro civil de las personas y el modelo no binario. *Ius et Praxis*, 25(3), 113–144. Retrieved 6 September 2020 from <https://doi.org/10.4067/S0718-00122019000300113>

Perez, F. (2020). Línea de ropa inspirada en la cultura Selknam es denunciada por apropiación cultural. Retrieved 6 December 2020, from <https://www.radiopop.cl/linea-de-ropa-inspirada-en-la-cultura-selknam-es-denunciada-por-apropiacion-cultural/>

Schuller, K. (2018). *The biopolitics of feeling: Race, sex, and science in the nineteenth century*. *Gender, Place & Culture* (Vol. 27). Durham and London: Duke University Press. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/0966369x.2019.1638122>

Thomas, D. D. (2020). *Design for cognitive bias. A BOOK APART*.

Tlostanova, M. (2017). On decolonizing design. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 51-61

Triggs, Teal, & ICOGRADA. (2011). *The future of design education - Graphic design and critical practices: informing curricula*. Icograda Design Education Manifesto 2011.

Wade, L., & Marx Ferree, M. (2019). *Gender: Ideas, Interactions, Institutions*.



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Lediwei