

Aproximación a las disciplinas proyectuales desde la perspectiva de género

Arqta. Graciela ECENARRO

gecenarro@unm.edu.ar

Centro de Estudios de Arquitectura y Urbanismo (CEAYU-UNM)

La construcción de mundos

El/la/le humano/a/e se caracteriza por ser creativo/a/e, ya que tiene la capacidad de construir su futuro individual y colectivo sin una determinación absoluta a partir de sus condicionamientos biológicos. La evolución del sistema nervioso del ser humano/a/e a lo largo de su historia, junto con el aparato locomotor y del lenguaje, ha posibilitado las habilidades para la construcción de herramientas que han liberado a los/as/es seres humanos/as/es en un grado extraordinario de las limitaciones y sujeciones propias de otros seres vivos. Por medio del trabajo, transformaron el mundo y, a partir de un trozo de piedra, de madera o de hueso hicieron utensilios y herramientas, enfrentaron la naturaleza, desarrollaron un lenguaje verbal, corporal, gráfico, conceptualizando sus experiencias, así convertidas en conocimiento (Doberti, 2011).

En este sentido, las personas reciben una doble herencia: la biológica, como el resto de las especies, y la cultural, de la que nos apropiamos a través de los procesos educativos en su sentido más amplio. En consecuencia, como seres constitutivamente culturales, vivimos en sociedad. Podemos llamar cultura al conjunto de objetos, instrumentos, técnicas, conocimientos, creencias, ideas, valores y modos de una sociedad (Tylor, 1871). Es un diseño general de vida colectiva en donde la evolución cultural es el resultado del proceso de humanización. De esta forma, podemos considerar a la cultura como una *segunda naturaleza* humana, ya que la supervivencia de la especie ha dependido de la existencia de la cultura. Numerosos son los ejemplos, ya que la posibilidad de producir objetos que permiten construir nuevas herramientas, instrumentos y tecnologías trajo consigo el crecimiento de desarrollo de la medicina, producción de alimentos, propuestas urbanísticas, de proyectos de ingeniería, etc.

Desde las primeras pinturas rupestres, la humanidad de las cavernas afirmaba el espíritu de enfrentamiento del cazador y simbolizaba el poder sobre la presa, así fue construyendo la ritualidad y sus símbolos. Los hábitos, costumbres, tradiciones, creencias y expresiones creativas, modos de aprender y producir, son formas de la cultura. El ser humano construye un mundo, no solo material, sino también simbólico, y entre todos sus sistemas simbólicos, el principal es el lenguaje, puesto que todos los demás sistemas simbólicos de una cultura, finalmente, se traducen a símbolos lingüísticos. Un símbolo es un signo que no tiene relación necesaria o natural sino convencional, ya que se establece por acuerdo o convención

dentro de una cultura o comunidad. Es el resultado de un acuerdo social con la realidad a la que representa, es algo que se relaciona artificialmente, por ejemplo, una bandera, un código de señales de humo, un tótem, etc., cada cultura tiene los suyos. Estos conjuntos de signos son variables, van mutando según la época, relaciones y normas que se establecen entre los/as/es seres humanos/as/es que la conforman. Es el lenguaje –es decir, esa inteligencia simbólica, la posibilidad de pensar abstractamente y adjuntarle sentido a cosas que inherentemente no la tienen– lo que ha permitido la proliferación de elementos culturales, y de ahí la diversificación de diferentes culturas y los lenguajes.

Entre los modos de organizarse a lo largo de la historia, las sociedades se han estructurado a partir de la delimitación de pares opuestos: Hombre / Mujer; Blanco / Negro; Libre / Esclavo; Rico / Pobre; Público / Privado; Heterosexual / Homosexual. Desde un análisis antropológico de la cultura es importante reconocer que todas las culturas elaboran cosmovisiones sobre los géneros y, en ese sentido, cada sociedad, cada pueblo, cada grupo y todas las personas, tienen una particular concepción de género, basada en la de su propia cultura. (Lagarde, 1996). En este sentido, se ha construido un modelo de conducta, o modos culturales de relacionarnos basados en la diferencia sexual anatómica, a los cuales deben ajustarse las personas. Se esperan ciertas acciones, conductas, deseos según donde nacemos o si somos hombres o mujeres. En palabras de Marcela Lagarde:

“no es automático que por tener un cuerpo de mujer seamos mujeres, sino que hay que aprender a ser mujeres. Los sentimientos, las emociones, las actitudes femeninas o masculinas no se heredan, sino que se aprenden. Desde la teoría de género se afirma que las características psicológicas, económicas, sociales, culturales, jurídicas y políticas se adquieren, y que van asociadas al sexo. Todo lo que somos es un producto histórico”. (Lagarde, 1996).

En nuestra sociedad el género está jerarquizado, ya que se basa en relaciones de poder en las que lo masculino domina lo femenino, por lo tanto, se trata de relaciones de subordinación, dominio y control de los varones sobre las personas identificadas socialmente con aspectos o atributos femeninos. A esto se lo denomina *Sistema patriarcal*. En esta construcción cultural del mundo binario se plantea que las diferencias entre géneros nos hacen naturalmente desiguales. Esta creencia nos lleva a situaciones de discriminación. Esta puede ser directa, cuando por su género una persona es tratada de manera menos favorable a otra en una situación comparable, o puede ser indirecta cuando una disposición, criterio o práctica que es aparentemente neutra pone a una persona en desventaja respecto a otra según fuera su género.

Ante estos modos de construcción de sentido y manera de relacionarnos, pensar en construir una sociedad más igualitaria, proponiendo la ausencia de discriminación basada en el género de una persona resulta un gran desafío. Ahora bien ¿Por qué pensar que la igualdad de género es un elemento importante en el ámbito de las disciplinas proyectuales? Para dar respuesta a este interrogante, resulta necesario comprender el alcance disciplinar de la producción en el campo proyectual.

El campo de acción disciplinar

Las disciplinas del campo proyectual (Arquitectura y Diseños) tienen como objetivo esencial el estudio de los medios materiales que habilitan, determinan y conforman el habitar humano. Este campo de acción es muy amplio ya que abarca artefactos, edificios, parques, vestimenta y mensajes estáticos o audiovisuales, construyendo no solo un mundo material, sino también simbólico. En este marco las distintas disciplinas proyectuales tienen un campo común de pensamiento y acción, donde el proyecto es el objeto de estudio, el medio de trabajo, como también la manera de interpretar e interpelar al mundo.

Cada persona percibe, siente, entiende y sabe cosas comunes pero distintas, ya que la superestructura que representa el habla, la etnia, la historia, la religión, la cultura, por un lado, y su consciente e inconsciente en relación con sus deseos, demandas, necesidades, experiencias por otro lado, determinan un particular posicionamiento del sujeto. Cada individuo puede estructurar una realidad de diferente forma que otro. Gastón Breyer plantea que la sola tarea de comprender esta realidad exige de una reducción constante a partir de la sistematización, la cual varía según el sujeto. Cada persona arma diversos modos de pensar, de ver, de sentir, de relacionar, en donde estas especificidades del sujeto construyen nuevas significaciones y aproximaciones a nuevas formas de pensar la realidad, realidad compleja, diversa y particular (Breyer, 2003).



Tomando esto como punto de partida, la posibilidad de proyectar existe porque no hay una sola forma de pensar, de ver, de necesitar, de sentir, fundamentalmente de nombrar, ya que somos habitantes del lenguaje y como tales padecemos esa inadecuación entre lo real y el sentido, ya que las palabras no pueden dar cuenta de la realidad. Si mediante una palabra abarcáramos una única posibilidad de la del objeto al ser nombrado, no habría posibilidad de proyectar. En esta tensión, entre realidad y sentido, es donde se produce la posibilidad del proyecto. Lo verdaderamente definitorio o constituyente de la estructura específica de la humanidad es que estos modos de vivir y pensar no son datos definidos sino incógnitas, presencias a develar, así esta indefinición o indeterminación del mundo, de las maneras de vivir y creer, de pensar y sentir, deja el intersticio abierto que permite que exista la posibilidad de modificar, de cambiar, de proponer.

Esta posibilidad de proponer es lo que permite transitar las disciplinas proyectuales planteando al diseño como un campo de posibilidades, en donde cada uno/a/e, desde su propia cultura, contexto, espacio-tiempo y a partir de necesidades, intereses, deseos, tomas de decisiones, va dándole sentido, creando nuevas realidades, generando nuevas significaciones.



Desde este posicionamiento, el proyecto no es una confirmación y verificación de un mundo tal cual es, sino es el punto de partida de una indeterminación del mundo, haciendo visible un nuevo mundo de sentidos (Sztulwark y Lewkowicz, 2002).

Las disciplinas proyectuales y género

Como ya se ha planteado anteriormente, habitamos un mundo objetual y simbólico. La posibilidad que exista un mundo así es lo que permite pensar la producción material y conceptual como diseñadoras o diseñadores. Muchas veces esta producción responde a estereotipos que tiene relación con esta sociedad jerarquizada, respondiendo al sistema patriarcal, por lo cual nuestra producción puede generar desigualdades, discriminación y distintos grados de violencia de género.

Pensar la propuesta desde perspectiva de género exige nuevos conocimientos y pensar de otra manera, con el objetivo de favorecer e incentivar nuevos modos de relacionarnos que deviene en nuevas prácticas sociales.

Los juguetes, objeto de producción de campo proyectual, son un buen ejemplo. Estos son objetos, de distintas materialidades y relaciones con el cuerpo, que favorecen procesos de aprendizajes y socialización. Con los juguetes, generalmente, las infancias sostienen una relación especial, involucrando los afectos. Con estos objetos se naturaliza desde pequeñas/os/es, roles y acciones que representan desenvolviemien-

tos futuros. Pero, no siempre, están planteados desde una perspectiva de género, ya que proponen estereotipos y roles que responden al sistema binario hombre/mujer.

Por ejemplo, la muñeca Barbie, inventada por la norteamericana Ruth Handler, fue presentada como un nuevo juguete para niñas en la feria del juguete de Nueva York el 9 de marzo de 1959. Analizando esta propuesta plantea un ideal de cuerpos, dando a las niñas la imagen perfecta: un cuerpo estilizado, pelo rubio y largo, ropa cara, o al menos, eso era lo que pensaba buena parte de la sociedad jerarquizada en relación con la idea de cómo debería ser una mujer. La muñeca Barbie, trae consigo un planteo de tipo de belleza femenina, que no se ajusta a las dimensiones y características físicas reales femeninas, y además plantea roles femeninos estereotipados.



Primera muñeca Barbie. 1959. Fuente: La Nación. 24 de julio 2023

En este sentido, proponer desde una perspectiva de género, nos pone de relieve el compromiso como diseñadores, que no es solamente satisfacer un mercado de consumo, sino también plantear nuevas subjetividades y modos de relacionarnos, ya que nuestra producción construye un mundo de significaciones. Esto nos lleva actuar en la desnaturalización de los estereotipos de género. Para esto, resulta necesario reflexionar sobre ciertas categorías conceptuales en relación con el sistema sexo/género, desde el punto de vista de la concepción de nuestro mundo cultural binario.

Cuando hablamos de sexo aludimos al conjunto de características vinculadas a la genitalidad y a la composición hormonal/cromosomática. En tanto, el género refiere a las diferencias construidas socialmente, asociadas a lo femenino y lo masculino, que son aprendidas, producidas o reproducidas en una sociedad determinada. En nuestra sociedad acostumbramos a plantear esas identidades, funciones y atributos contruidos socialmente en relación con las diferencias biológicas:

Actuamos, caminamos, hablamos de maneras que consolidan la impresión de ser un hombre o ser una mujer. Actuamos como si ese ser hombre o ser mujer fuera una realidad interna, algo que es verdadero acerca de nosotrxs, un hecho. Realmente se trata de un fenómeno producido y reproducido todo el tiempo. (...) En mi opinión, el género es culturalmente construido, pero también un dominio de agenciamiento y libertad. (Butler, 2010).

La identidad de género se asocia a la vivencia interna e individual del género, pudiendo corresponder o no con el sexo asignado al momento del nacimiento. La expresión transgénero se utiliza cuando la identidad o la expresión de género de una persona es diferente de aquella que típicamente se encuentra asociada con el sexo asignado al nacer. En nuestra sociedad el sexo se asigna al nacer con base en la percepción que otros tienen sobre los genitales, pero en esta clasificación algunas personas no se sienten identificadas en el binario hombre/mujer.

Esto abre muchos interrogantes, que en algunos casos se responden desde el propio campo disciplinar, pero también trae consigo interpelaciones de otra índole ¿Por qué la muñeca es un juguete para niñas? El concepto de género permite situar cómo las diferencias en los roles y la conformación identitaria entre géneros instituye profundas desigualdades sociales. Esta desigualdad se sostiene desde la ecuación simbólica diferente = inferior. La producción de estereotipos determina nuestras acciones, y nos son inculcadas desde nuestra más temprana infancia, violentando nuestros modos de ser. (Dolera, 2018).

Toni Morrison¹ prestó especial atención a la "violencia de la representación" en la conferencia que pronunció con ocasión del Premio Nobel de Literatura de 1993, enunciando que "El lenguaje opresivo hace algo más que representar la violencia; es violencia". Pero el lenguaje no se expresa solo con palabras, también nos expresamos por nuestra gestualidad y los movimientos corporales (kinésica), o también por el uso del espacio, organización o disposición que generalmente da cuenta de expresiones de intimidad y de poder (proxémica) y también nos comunicarnos con imágenes.

En nuestra sociedad estamos constantemente hostigados por mensajes, que muchas veces, están teñidos de cierta ingenuidad, pero que realmente plantean los modos de ser y relacionarnos que en esta sociedad se espera de nosotras/os/es.

Por ejemplo, Los Supersónicos (cuyo título original es The Jetsons) es una serie animada creada por William Hanna y Joseph Barbera en 1962, especialmente dirigida al público infantil. La historia se desarrolla en el año 2062, donde viven en casas suspendidas en el aire y se transportan en Aeroautos. En las animaciones, los roles representan un modo de sociedad estructurado por el sistema patriarcal. El hombre trabaja mientras la esposa está en su casa o el shopping haciendo compras.



Los roles de sus personajes que la serie plantea tienden a sustentar en lo masculino sobre lo femenino el ejercicio del poder, caracterizado a las mujeres, como superficiales, frágiles o casi irresponsables.

¹ Novelista estadounidense. (1931-2019).

El lenguaje gráfico, en el campo proyectual, es la herramienta con la que desarrollamos el proyecto y también el modo de expresar nuestra producción, siendo el lenguaje con el que interpelamos la realidad. Que características de mujer muestran estas animaciones no tiene que ver con el género sino con modelos culturales construidos. En palabras de Seyla Benhabib:

“La diferencia sexual no es meramente un hecho anatómico, pues la construcción e interpretación de la diferencia anatómica es ella misma un proceso histórico y social. Que el varón y la hembra de la especie difieren es un hecho, pero es un hecho también siempre construido socialmente. La identidad sexual es un aspecto de la identidad de género. El sexo y el género no se relacionan entre sí como lo hacen la naturaleza y la cultura pues la sexualidad misma es una diferencia construida culturalmente”.

(Benhabib, 1992).

Estos simples ejemplos dejan clara la necesidad de plantear el accionar en el campo proyectual teniendo como variante para el desarrollo del proyecto, la perspectiva de género, ya que nuestra producción como proyectista está inmersa en un mundo de significaciones y deviene en nuevas construcciones de subjetividades, por lo cual no podemos ser indiferentes. Nada de nuestra producción existe en forma aislada y se encuentra conformada y transforma nuestro hábitat, desafiar lo naturalizado de nuestra mirada nos permite como diseñadoras/es poder ser parte activa en la construcción de una sociedad más justa e igualitaria.

A modo de cierre

Largade (1990) plantea que limitar la perspectiva de género sólo a un tema de las mujeres, neutraliza el análisis y la comprensión de los procesos, así como la crítica, la denuncia y las propuestas feministas. En cambio, como bien plantea Dora Barrancos, reformular nuestras posibilidades de acción en un sentido más amplio, las dificultades para acceder a la ciudadanía plena no solo es una problemática de las mujeres, sino de diversos grupos marginalizados:

“Pero más allá de las disquisiciones teóricas, en el campo empírico de los derechos, la crítica feminista advierte que la incompletud de la ciudadanía se encuentra en gran medida invisibilizada puesto que, en todo caso, opera el mecanismo transhistórico de ‘naturalización’ de la desigualdad de los géneros, y de modo inverso, hay un efecto de ‘imposible naturalización’ de las sexualidades divergentes ya que constituyen una fisura del orden natural. Lo cierto es que por doquier nos encontramos con resistencias a otorgar el rango de ciudadanía completa a las ‘otredades’.

Proponemos en los talleres de enseñanza o en los ámbitos de ejercicio profesional independiente, pensar el accionar del campo proyectual como una herramienta que permita construirnos en una sociedad más justa e igualitaria y permita desarrollar y potenciar distintas maneras de ser y sentir.

Referencias bibliográficas

BARRANCOS, D. (2010). Género y ciudadanía en la argentina. Iberoamericana. Nordic Journal of Latin American and Caribbean Studies. Vol. XLI: 1-2 2011, pp. 23-39-

BENAHABIB, S. (1992). *Una revisión del debate sobre las mujeres y la teoría moral*. En: Amorós, Celia (ed.), *Feminismo y ética*. ISEGORIA, 6:37-64, Instituto de Filosofía-Anthropos, Barcelona.

BREYER, G. (2003). *Heurística del diseño*. Buenos Aires: FADU.

BUTLER, J. (2010). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»* Buenos Aires: Paidós.

DOBERTI, R. (2011). *Habitar*. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.

DOLERA, L. (2018). *Morder la manzana. La revolución será feminista o no será*. Barcelona. España. Editorial Planeta.

LAGARDE, M. (1990). *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. Universidad Nacional Autónoma de México.

LAGARDE, M. (1996). *El género, fragmento literal: La perspectiva de género*, en Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia, Ed. horas y HORAS, España, pp. 13-38.

SZTULWARK, P., y LEWKOWICZ, I. (2002). *Arquitectura plus de sentido*. Buenos Aires. Argentina: Grupo Editor Altamira.

TYLOR, E. (1871). *Cultura primitiva*. Vol. 2. Londres: John Murray.