



# El proceso de creación de la Biblioteca Interseccional de Imágenes Uruguayas

## The Biblioteca Interseccional De Imágenes Uruguayas creation process

## O processo de criação da Biblioteca Interseccional de Imagens Uruguaias

María Eugenia Ferreiro Xavier de Mello<sup>1</sup>



### Resumen

El presente artículo comenta aspectos metodológicos y reflexiones en torno a un proyecto que se encuentra en construcción: la creación de la Biblioteca Interseccional de Imágenes Uruguayas, un banco de imágenes basado en personajes no hegemónicos cuyo uno de sus objetivos es transformarse en una herramienta de carácter público dirigida a profesionales de la arquitectura y el diseño. La pregunta de investigación parte de la utilización automática y acrítica de corporalidades y poses que responden a representaciones basadas en estereotipos e imágenes importadas. La cuestión, lejos de resolverse con las nuevas tecnologías, incorpora sesgos y automatismos que es necesario visibilizar con foco en la producción de sentido, considerando que en la actualidad hay sectores de la sociedad que están excluidos de toda representación visual en espacios significativos de la vida pública. El proceso incluye relevamientos y análisis realizados desde una perspectiva de género, generaciones, derechos y diversidad en las plataformas digitales más utilizadas por profesionales del diseño en Uruguay, con el fin de detectar y superar la problemática. El equipo de trabajo se integra con docentes y estudiantes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Udelar. La producción de imágenes para el repositorio se genera con base en metodologías de diseño participativo, donde el aporte de activistas y colectivos sociales es fundamental.

Recibido: 2-2-2024 - Aceptado: 1-10-2024

1 Profesora Adjunta del Área Proyectual en la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual y en la Escuela Universitaria Centro de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República (Montevideo, Uruguay). Docente efectiva en la Escuela Superior de Comunicación Social DGETP / Universidad del Trabajo. Formada en Arquitectura y Filosofía en la Universidad de la República. Maestranda en Género y Políticas de Igualdad (FLACSO).

✉ [eferreiro@fadu.edu.uy](mailto:eferreiro@fadu.edu.uy)  <https://orcid.org/0009-0007-9483-9526>



**Palabras clave:** interseccionalidad, imagen, identidad, género, diversidad, inclusión.



### Abstract

This article discusses methodological aspects and reflections on a project that is currently being developed: The creation of the Intersectional Library of Uruguayan Images, a bank of images featuring non-hegemonic characters. One of the library's goals is to serve as a public resource for architecture and design professionals. The research question arises from the automatic and uncritical use of corporalities and poses that conform to representations based on stereotypes and imported images. The question is far from being solved with new technologies. It includes biases and automatic assumptions that need to be made visible by focusing on the production of meaning, considering that certain sectors of society are currently excluded from all visual representation in significant spaces of public life. The study incorporates surveys and analyses of the digital platforms most commonly used by design professionals in Uruguay, considering gender, generation, rights-based, and diversity perspectives to detect and overcome the problem. The work team comprises teachers and students from the Faculty of Architecture, Design, and Urbanism of Udelar. The images for the repository are produced using participatory design methodologies, with the essential contribution of activists and social groups.

**Keywords:** intersectionality, image, identity, gender, diversity, inclusion



### Resumo

Este artigo discute aspectos metodológicos e reflexões sobre um projeto em desenvolvimento: a criação da Biblioteca Interseccional de Imagens Uruguaias, um banco de imagens focado em personagens não hegemônicos, cujo objetivo é se tornar uma ferramenta de caráter público destinada a profissionais da arquitetura e do design. A questão da pesquisa parte da utilização automática e acrítica de corporalidades e poses que respondem a representações baseadas em estereótipos e imagens importadas. A questão, longe de ser resolvida com as novas tecnologias, reproduz preconceitos e automatismos que precisam ser expostos, com ênfase na produção de significado, visto que atualmente há, atualmente, setores da sociedade excluídos de toda representação visual em espaços significativos da vida pública. O processo envolve levantamentos e análises realizados a partir de uma perspectiva de gênero, gerações, direitos e diversidade nas plataformas digitais mais utilizadas por profissionais de design no Uruguai, com o objetivo de identificar e superar essa problemática. O grupo de trabalho é formado por professores e estudantes da Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Udelar. A produção de imagens para o repositório é baseada em metodologias de design participativo, nas quais a contribuição de ativistas e coletivos sociais é essencial.

**Palavras-chave:** interseccionalidade, imagem, identidade, gênero, diversidade, inclusão

## Introducción

El origen de la Biblioteca Interseccional de Imágenes Uruguayas (en adelante BIIU) se enmarca en relevamientos y procesos desarrollados en la asignatura Género y Comunicación Visual en la Ciudad (en adelante GCVC), unidad curricular de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (en adelante FADU), de la Universidad de la República del Uruguay (en adelante Udelar). GCVC inició sus actividades en el año 2018, mantuvo una presencia activa durante la pandemia y continúa en crecimiento con estudiantes de tres carreras de diseño de la FADU: Diseño en Comunicación Visual, Diseño Industrial y Arquitectura. La creación de la asignatura se relaciona con la creciente demanda por parte del estudiantado de este tipo de contenidos específicos en la formación de grado, así como la incorporación de la Udelar al Modelo de Calidad con Equidad de Género (2008), política pública del estado uruguayo que apunta a la incorporación de esta perspectiva en instituciones nacionales como mecanismo para desactivar las diversas formas de desigualdad y exclusión que se manifiestan en el mundo del trabajo<sup>2</sup>.

El objetivo principal de la asignatura es incorporar la perspectiva de género y derechos humanos a la formación proyectual, promoviendo la construcción de una práctica en diseño y arquitectura libre de estereotipos y jerarquías. Con enfoque interseccional se incorporan temáticas tradicionalmente ausentes en la enseñanza del campo disciplinar: las masculinidades, las tareas de cuidado, la diversidad sexual, las violencias y discriminaciones. Se propone la inclusión de aportes académicos para el desarrollo de formatos y tipologías del proyecto de comunicación visual históricamente consideradas “universales”, como por ejemplo los elementos gráficos asociados al diseño de información.

En esa línea se problematiza sobre la cuestión del lenguaje en los ámbitos de estudio y se proponen alternativas a las comunicaciones que invisibilizan a mujeres, identidades no binarias y otros grupos sociales. Frecuentemente se invita a colectivos y referentes en las distintas temáticas para que expongan aspectos de su práctica. A partir de esas instancias se genera una consigna de trabajo que consiste en diseñar elementos de comunicación visual en diferentes tipologías y formatos.

2 En la FADU también funcionan una comisión cogobernada de Equidad y Género y una comisión de Violencia, Acoso y Discriminación, en las que actúan integrantes de los órdenes docente, estudiantil y personas egresadas junto a representantes de distintos servicios de la institución.

## Primer relevamiento: los *renders*

La consigna inicial de este trabajo consistió en realizar un relevamiento de los personajes disponibles en los bancos de imagen para responder a la siguiente pregunta: ¿qué representaciones de la figura humana circulan como insumos para los proyectos de diseño arquitectónico, textil, de producto y de comunicación visual que producimos desde las aulas en Uruguay?

De este modo, la primera fase consistió en la elaboración de un relevamiento de bancos de imagen para *renders* arquitectónicos. Un *render* es el tipo de ilustración que presenta al público proyectos arquitectónicos o urbanísticos, generalmente en construcción, para su difusión con fines informativos y publicitarios. En esas ilustraciones aparecen figuras humanas desarrollando acciones e interactuando en espacios y edificaciones. Hasta hace pocos años estos personajes eran dibujos, trazos rápidos en la técnica del croquis cuya función era indicar la escala de los elementos arquitectónicos. Actualmente son imágenes digitales realistas, fotos de personas que pueden descargarse de bancos de imagen internacionales -gratuitos o comerciales- a disposición del público. Luego de una consulta entre estudiantes y docentes de arquitectura de los distintos cursos de la facultad, se confirmó que los bancos de imagen más utilizados en la actualidad son Skalgubbar -mencionado como el más popular- y en menor medida, Studio Alternativi.

Skalgubbar es un proyecto localizado en Suecia, su creador es Teodor Javanäud Emden, un estudiante de arquitectura que comenzó fotografiando a las personas de su entorno próximo en el año 2011; en algún momento tomó la decisión de liberar esas imágenes al público por medio de la creación de una web abierta y así el proyecto pasó a tener escala global. Estudiantes y profesionales de todo el mundo descargan las imágenes del banco, que se caracteriza por tener figuras humanas -individuales o en grupo- en diversidad de situaciones y escenas. Es posible encontrar personajes ejecutando acciones desde múltiples puntos de vista, lo que constituye una ventaja a la hora de diseñar *renders*. El repositorio creció rápidamente y en la actualidad cuenta con cientos de elementos a disposición del público.

Un análisis preliminar muestra que la mayoría de los personajes de Skalgubbar se presenta de acuerdo a normas de producción de identidad basadas en las taxonomías de la cultura occidental. Presentan rasgos y corporalidades culturalmente hegemónicas, son delgadas, de tez clara, en su mayoría jóvenes, ejecutando todo tipo de actividades productivas o reproductivas, realizando deportes o entregándose al ocio. Desde el punto de vista antropométrico hay un sesgo evidente; el banco no contiene imágenes humanas que no tengan proporciones “estilizadas”, casi todas son altas y delgadas. Aparecen escasas figuras de edad avanzada, muy pocas en

silla de ruedas y ninguna gestante. El sesgo heteronormativo aparece en las escenas de duplas, familias o grupos de personas que interactúan: no es posible encontrar parejas de integrantes de un mismo sexo.

Una segunda lectura permite detectar estereotipos de género en las poses y acciones, donde opera la división de tareas por sexo: madres con bolsas de compras llevando infantes de la mano, cuidando las plantas y el espacio doméstico. Los personajes varones preparan el fuego para hacer asado, usan herramientas para reparar la casa y practican más actividades deportivas que las mujeres. La vestimenta es urbana y global. Si bien aparece algún personaje con indumentaria del folklore nórdico, el traje se percibe como un disfraz temático y de hecho aparece en proximidad al grupo de personajes entre los que se encuentra la imagen de Papá Noel. (Figura 1)

Parecería que este tipo de figuras humanas pertenece a un mundo que tampoco responde a la vida contemporánea ni a la sociedad en la que opera el autor, más diversa y abierta de lo que muestra el repositorio. Un mundo que remite al pensamiento del antropólogo Augé (2009) y su concepto de “no lugares” como espacios neutros que se contraponen a los espacios antropológicos, en los que las personas pueden interactuar y reconocerse. Se observa una operación de estilización y aculturación, consciente o no, pero en línea con un tipo de diseño global y no situado, posible de encontrar en las “ciudades genéricas” que imaginó Koolhaas (2006) con base en un modelo uniforme de ciudad que puede replicarse en cualquier lugar del planeta.

Un detalle curioso en torno a Skalgubbar es la preferencia inequívoca del público por algunos personajes, que se manifiesta en proyectos de diversos países. En el relevamiento de *renders* arquitectónicos de Uruguay, se encuentra repetidas veces la imagen de una mujer joven que aparece de espaldas y porta un bolso rojo (figuras 2, 3 y 4). Posteriormente se descubre una preferencia internacional por este personaje, en un podio que realizó el propio autor de Skalgubbar basado en las descargas de la web (figuras 5 y 6), donde ocupa el puesto más alto. A su vez Paul Keskeys<sup>3</sup> en “*The Art of Rendering: 7 Common Mistakes Made in Architectural Visualization*” ubica a la joven del bolso rojo en distintos proyectos de Brasil, Alemania y Hungría.

Más allá de la anécdota y esta preferencia en particular, que sería interesante analizar en sus claves visuales desde una aproximación fenomenológica, perceptual y compositiva, la joven del bolso rojo es una señal de alerta. Ella habla de un proceso de empobrecimiento visual en curso, donde no solamente los edificios y espacios se reproducen hasta el infinito; está sucediendo con seres humanos y se constituye

3 Disponible en <https://architizer.com/blog/practice/tools/the-art-of-rendering-7-mistakes/>

en una expresión más de la distopía profética de Koolhaas: “La Ciudad Genérica es fractal, una repetición sin fin del mismo módulo”

El segundo repositorio analizado es Studio Alternativi, de origen italiano. Sin ser tan popular como Skalgubbar entre el estudiantado de la facultad, fue elegido por utilizar otra técnica y lenguaje visual, ya que comparte imágenes vectoriales. El modo de representación pretende mantener las proporciones “reales” de la figura humana, donde también operan las taxonomías heteronormativas y se detectan todo tipo de estereotipos de género, raza y clase. Predomina un aire de elegancia descontracturada. Al igual que Skalgubbar, las parejas se componen de personas jóvenes, de sexos notoriamente opuestos desde un enfoque binario (figuras 7 y 8). La mayoría de los personajes tiene cuerpos de apariencia joven y antropométricamente hegemónica, de tez clara y atuendos de estética urbana minimalista, de colores neutros.

Un detalle de este banco llama la atención: podría decirse que en la tradición de los gabinetes de curiosidades o salas de rarezas de los siglos XVI, XVII y XVIII, y como ejemplo de alteridad extrema, se ofrece un pequeño paquete de personajes que se promociona como “alternativo” en el que aparecen, entre otros, una persona en silla de ruedas, una mujer gestante, jóvenes con vestimenta estampada originaria de otras culturas, una niña practicando equino-terapia, un perro de compañía y demás personajes de proporciones y características menos hegemónicas que las del resto del repositorio. (figura 9)

### Segundo relevamiento: los *mockups*

La segunda fase del estudio consistió en el relevamiento de *mockups*, un tipo de imágenes diferentes a las de los *renders*; son plantillas fotográficas editables que tienen áreas destinadas a ubicar diseños textiles, gráficos o de producto para su visualización en contextos de uso. Suelen utilizarse para mostrar diseños de envases o productos, pero también ponen en escena acciones del mundo del trabajo y de la vida cotidiana. Generalmente aparecen figuras humanas completas o incompletas, cuerpos o partes de ellos cuya función es interactuar con los diseños. Para el análisis de *mockups* se ha tomado como objeto de estudio a los bancos de imágenes Freepik, Unsplash, Mr. Mockup y Zippy Pixels.

Freepik es el banco de imagen más utilizado por estudiantes de las carreras de diseño de la facultad. El relevamiento presentó resultados similares al de los *renders*: una vez más, los cuerpos que portan bolsas tipo *tote bag* son jóvenes, de proporciones hegemónicas, de tez clara, vestidos con indumentaria neutra y en una paleta de colores de baja saturación (figuras 10 y 11). Las manos que sostienen productos

son claras, de líneas finas, jóvenes, de nudillos finos, sin marcas particulares, con uñas cuidadas y de colores neutros. Si las uñas están pintadas, la mano es inequívocamente femenina y no tiene pecas, arrugas ni tatuajes (figuras 12 y 13). Los demás bancos se inscriben en los mismos parámetros y las búsquedas comienzan a arrojar resultados reiterativos. En algunos de ellos se detectan sesgos de género menos evidentes, como por ejemplo en Unsplash, donde se observa -sin llegar a la sexualización explícita- una mayor sensualidad en lo que refiere a las poses en los personajes femeninos, con mayor frecuencia de exposición del cuerpo en comparación a los masculinos.

Como dato relevante cabe señalar que en los bancos de *mockups* se observa un sesgo más sutil, relacionado con los resultados que arrojan las búsquedas basadas en palabras clave. Una búsqueda a partir de la frase “*worker, office*” va a presentar un porcentaje mayor de corporalidades hegemónicas (figuras 14 y 15) que si es “*clean service*” (figuras 16 y 17). Este tipo de situaciones confirma la necesidad de trabajar en la observación consciente y atenta de cada una de estas plataformas tecnológicas. También es necesario indicar que, si bien este estudio fue realizado en 2021 y los resultados de las búsquedas son cambiantes y dinámicos, los elementos observados en ambos relevamientos (*renders* y *mockups*) continúan presentes en 2024.

## La idea de neutralidad

Completada esta fase del trabajo, la investigación se ubica en torno a la idea de neutralidad en los personajes, y en la indagación de las claves visuales que operan como indicadores de esa categoría. ¿Responde a aspectos de carácter perceptivo/visual, como suele argumentarse desde el campo del diseño y la fotografía? Tradicionalmente se entiende que -para que las figuras no quiten protagonismo al elemento central, sea un edificio o producto- es mejor que no llamen la atención. Y en ese caso, ¿qué define la neutralidad en el campo disciplinar? ¿Qué atributos necesita la representación de una persona para no distraer la atención de quien recibe estas imágenes? Por lo general para mostrar mejor un producto se recomienda eliminar cualquier señal “particular”. Un cuerpo que denote el paso del tiempo o que tenga proporciones no convencionales, una vestimenta “estridente” o las marcas de una historia de vida en la piel, van a estar vedadas en las representaciones de la figura humana si esta interactúa con algún elemento de diseño. Todo rasgo particular debe eliminarse en aras de una norma que se pretende universal. Ahora bien, ¿qué rasgos deben presentar esas imágenes para pertenecer a la norma, para ser neutrales? ¿a qué clase de cultura o tradición estética pertenecen? ¿Quién define esa neutralidad? ¿Dónde se ubican esos personajes, en qué entornos y edificios? ¿Con qué tipo de diseños interactúan?



El canon clásico se estableció en Grecia en el siglo V AC, se desarrolló bajo el Imperio Romano y se expandió al mundo occidental a partir del Renacimiento (figura 18). Desde entonces se estableció un sistema de proporciones matemáticas y dimensiones ideales, cuyo exponente es el hombre Vitruvio de Leonardo Da Vinci que arquitectos, escuelas artísticas y diseñadores de los siglos posteriores tomaron como referencia estética universal. En la segunda mitad del siglo XX, el Modulor creado por Le Corbusier en 1943 se inscribió en esa tradición e influyó globalmente (figura 19). Manuales de arquitectura como el *Architect's Data* del arquitecto alemán Ernst Neufert, publicado por primera vez en 1936, se basaron en las dimensiones de un varón de proporciones clásicas sin considerar otro tipo de corporalidades, salvo en la edición corregida en la que aparecen algunas mujeres ejerciendo roles de cuidados o como operarias de fábrica. El médico y filósofo [Canguilhem \(1971\)](#), considerado el teórico de la normatividad, expresó:

Lo normal es al mismo tiempo la extensión y la exhibición de la norma. Requiere, pues, fuera de sí, junto a sí y contra sí todo aquello que todavía se le escapa. Una norma extrae su sentido, su función y su valor del hecho de la existencia fuera de ella de aquello que no responde a la exigencia que ella atiende. Lo normal no es un concepto estático o pacífico, sino un concepto dinámico y polémico ([Canguilhem, 1971 pp. 186-187](#))

La reflexión de Canguilhem cobra vigencia si consideramos el poder de reproducción de las plataformas tecnológicas actuales y su capacidad de multiplicación instantánea. En la etapa del capitalismo en curso, la estandarización, la norma, la reproducción modular, lo uniforme y el estereotipo, responden y son funcionales a un sistema que necesita eficiencia, velocidad, productividad y por tanto tiene la necesidad de imponer esas determinaciones. En ese sentido ¿cuál sería el problema de utilizar este tipo de imágenes, aunque fueran estereotipadas, si sirven para ordenar la realidad, simplificar procesos o mejorar la percepción de un objeto? El problema es que en esa operación, como advierte Canguilhem, todo lo que no responda al canon será excluido. Como señala [Ngozi Adichie \(2018\)](#) el problema no es el estereotipo sino lo que estas operaciones dejan por fuera. En el caso de los *renders*, hay personas que nunca se identificarán con los personajes que aparecen en ciertos edificios o espacios.

En el caso de los *mockups*, estos grupos no se identificarán con quienes utilizan determinados productos o vestimentas, o trabajan en cierto tipo de espacios. Un claro ejemplo es el sistema de talles en el diseño de indumentaria, en discusión actualmente en Uruguay (donde continúa sin entrar en vigor una Ley de Talles ampliamente debatida en el parlamento).



Pink & Blue Project de Jeong Mee Yoon (figura 20) muestra a niñas y varones en sus universos infantiles respectivamente rosados y celestes. Entendiendo que esta categorización de colores es relativamente reciente -se popularizó a partir de la segunda Guerra Mundial- al observar el tipo de juguetes que se fabrica de cada color comprobamos que la operación de asignación de colores, además de poner en escena únicamente a los cuerpos que responden a la dicotomía femenino-masculino e invisibilizar a quien no se identifica con ninguno de ellos, va a determinar roles y cuerpos con grados jerárquicos de validez, donde una de las identidades será subalterna a la otra y se dejará afuera a todas las demás.

### **Tercera etapa: otro tipo de personajes**

Esta fase se centró en la indagación de bancos de imagen alternativos. Encontramos dos ejemplos: Escalalatina y Nappy Stock. El primero es un repositorio para su uso en *renders*, con personas de países latinoamericanos. Las fotos muestran escenas cotidianas y seres de edades y vestimentas diversas que incluyen trajes de pueblos originarios. Las mujeres parecen tener roles activos y ejecutan acciones que desafían los roles tradicionales de género (figuras 21 y 22). Cabe señalar que la web relevada en 2021 ya no está disponible, si bien el equipo continúa compartiendo imágenes desde la plataforma Instagram. Nappy es un banco de imágenes para *mockups* que se compone en su mayoría de personas afroamericanas accionando en entornos laborales. Hay brazos con tatuajes, varones con las uñas pintadas y corporalidades no frecuentes en otras plataformas, como por ejemplo gestantes. Ambos bancos contienen personajes de diversas proporciones y características antropométricas y parecen eludir estereotipos de género o estéticas globalizantes, aunque en Nappy la mayoría de los personajes son personas jóvenes en edad productiva, lo que evidencia cierto sesgo en las edades y una orientación temática hacia el mundo profesional (figuras 23, 24 y 25). También se observa una mayor exposición de cuerpos femeninos en comparación a los masculinos, en lo que refiere a poses y planos.

### **Fase 4. La construcción de una identidad colectiva**

A partir de estos relevamientos y reflexiones confirmamos que es pertinente, necesaria y viable la creación en Uruguay de un banco de imágenes basado en personajes con los que el público pueda reconocerse e identificarse. Actualmente nos encontramos transitando esta etapa del trabajo, en la que vienen participando estudiantes de tres generaciones de la facultad. Llevamos adelante la consigna en dos asignaturas: Croquis, y la mencionada GCVC. También colaboramos con Mapea, un curso de la carrera de arquitectura con enfoque de género, cuyos temas de estudio se centran en tópicos del urbanismo feminista.



Estudiantes de la carrera de arquitectura realizan croquis de observación de la figura humana desde diversos puntos de vista, basados en personajes y escenas cotidianas en barrios de Montevideo. En diseño de comunicación visual y de producto se trabaja con la misma metodología, pero utilizando la técnica fotográfica y el *collage* digital. El grupo de estudiantes observa su entorno y toma registro de personajes y acciones específicas: un grupo de trabajadoras del barrido conversando con sus vestimentas e implementos de trabajo, pescadores en la rambla montevideana, gente mayor ejercitándose en una plaza (figuras 26 y 27). También se realizan *mockups* de diseño de producto con personajes diversos, utilizando como modelos a familiares de estudiantes del grupo. En 2022 nos postulamos y conseguimos apoyo de la facultad como para comenzar a sistematizar las primeras imágenes, llevar adelante la producción de las fotografías definitivas y comenzar a implementar la página web.

Augé (2023) en una entrevista hizo la siguiente reflexión: “Estamos inmersos en un mundo donde la identidad no puede ser aislada: cada identidad individual se construye en relación con los otros, con la alteridad tanto a nivel individual como a nivel colectivo. Debemos recuperar esa dimensión histórica y social que se asocia al porvenir”.

En ese sentido nos replanteamos aspectos conceptuales y metodológicos del proyecto, donde emergen nuevas reflexiones en torno al proceso de producción de imágenes: ¿cómo representar a los distintos colectivos, cómo preparar la puesta en escena? ¿cómo trabajar con representaciones de integrantes de estos grupos sin caer en nuevos estereotipos o lo que sería peor, desarrollar prácticas extractivistas? Si la base del proyecto es el respeto y la visibilización, antes de elaborar cualquier propuesta visual es necesario trabajar con sus integrantes y plasmar sus preferencias a la hora de considerar acciones, poses y locaciones. Contactamos a referentes de estos grupos para realizar actividades en conjunto con metodologías de diseño participativo en las que se intercambia con las personas involucradas en los procesos de diseño, quienes nos indican qué tipo de poses, vestimentas y acciones son pertinentes y adecuadas y también nos señalan el tipo de locaciones en donde quieren aparecer: la puesta en escena. Entendemos que el vínculo con los colectivos es fundamental. En ese sentido contamos con el apoyo de referentes afrofeministas y hemos desarrollado actividades con integrantes de La Mondonga, grupo anti gordofobia con fuerte presencia a nivel barrial y social y también en redes.

## A modo de conclusión

Según la frase popular -atribuida sin certeza a George Steiner- que reza “lo que no se nombra no existe”, podemos concluir que lo que no se muestra tampoco. De

acuerdo con el relevamiento realizado, salvo escasos ejemplos es notoria la ausencia de sectores de la sociedad en estas plataformas. Los colectivos excluidos desde el campo simbólico, también lo son de la vida en sociedad, al ser sistemáticamente invisibilizados en las representaciones que muestran ciertos edificios y espacios de la ciudad, diseño de productos y actividades de carácter laboral o cultural. La operación de invisibilización debe problematizarse y revertirse desde el diseño de comunicación visual, y quienes operan utilizando estas plataformas tienen que hacerlo desde una perspectiva crítica y de derechos humanos.

En el caso de los bancos de imagen, la descarga y utilización acrítica de estos insumos visuales comporta el riesgo de reproducción de sesgos y discriminaciones por defecto. Ahora bien, ¿qué sucede cuando los sesgos y prejuicios están internalizados en quienes tienen la responsabilidad de diseñar y hacer circular estas representaciones? Como ejemplo ilustrativo podemos mencionar la campaña gráfica que realizó la Junta Nacional de Drogas de Uruguay en 2021 (figuras 28 y 29). La imagen principal era una ilustración que presentaba a tres personas jóvenes; al centro el personaje principal, un varón sonriente de tez clara y pelo rubio. A su derecha lo acompañaba un muchacho y a la izquierda una joven afro con una gran jarra de cerveza. Del personaje principal salía un globo con las palabras: “¡Hoy no quiero!”.

La pieza causó una oleada de indignación y el gobierno -además de retirar la campaña de circulación- tuvo que emitir un comunicado de disculpa a los colectivos afro del país, presionado por la opinión pública; pero el malestar fue mayor cuando se supo que la imagen utilizada provenía del banco Adobe Stock y había sido modificada por quien generó la pieza de comunicación. La imagen original tenía cuatro integrantes y ninguno portaba una jarra de cerveza, llevaban vasos de café. Quien diseñó la campaña lo único que hizo (además de eliminar a uno de los personajes) fue agregar ese elemento al personaje de la joven afro, reforzando el estigma de la drogadicción en ese grupo social.

Más allá de la cuestión ética o de la intención de la persona que utilizó una imagen de Adobe Stock para una operación de estigmatización consciente o inconsciente, el ejemplo de esta campaña en Uruguay interesa para poner en cuestión y reflexionar sobre el meollo del problema: los seres humanos que producen y utilizan tecnologías para su puesta en comunicación visual y la responsabilidad humana que conlleva la ejecución de estas operaciones culturales.

La cantante y artista Björk (1997) refiriéndose a la música electrónica, afirmó que el alma de la música no tiene que ver con el instrumento sino con la persona que la crea, independientemente de la herramienta que utilice. Comenta en *The South*



*Bank Show*: “Me parece increíble cuando la gente me dice que la música electrónica no tiene alma... y culpan a las computadoras. Tienen el dedo apuntando a la computadora. ‘¡Aquí no hay alma!’ Es que... no puedes culpar a la computadora. Si no hay alma en la música, es porque nadie la puso ahí” Y en una entrevista posterior, expresó: “Para mí la tecnología es lo mismo que las herramientas de los viejos tiempos, cuando usábamos martillo, hacha y todo eso. La tecnología representa las herramientas que tenemos hoy. Y siento que las herramientas no hacen canciones: son los humanos quienes hacen canciones. Todo es cuestión de cuánto de tu alma le pongas a eso” (Ruiz, 2022)

El problema de estas plataformas no es que sean digitales, son herramientas. La falta de alma atribuida al algoritmo no es otra cosa que su funcionalidad a las normas y modos de producción de un sistema estructuralmente injusto. Si como comprobamos en este estudio aparecen sesgos y estereotipos, estos no están ahí por arte de magia: alguna persona los incorporó. Si quienes crean estas plataformas pertenecen a sectores hegemónicos, y de hecho es lo que sucede, es probable que su trabajo no esté orientado a cuestionar a la cultura capitalista y su base racista, capacitista, patriarcal y colonial. Y es probable que quienes operan desde el privilegio no tengan interés en construir una sociedad más justa o generar prácticas de emancipación en las personas.

En ese sentido, prestar atención a los sesgos y automatismos de las plataformas tecnológicas, evitar su uso acrítico para no contribuir a su reproducción automática y desmontar sus mecanismos simbólicos se ha convertido en una cuestión de supervivencia humana, teniendo en cuenta además el curso de la inteligencia artificial, que avanza a pasos agigantados sobre siglos de creación humana.

¿Cómo podemos responder desde el diseño? Como diría Björk, con alma. Con humanidad, con creación genuina, desde una perspectiva de derechos humanos. Es necesario generar prácticas emancipadoras entendiendo que el campo simbólico tiene un rol esencial. Nogué (2008) al hablar de los paisajes invisibles que existen en las ciudades, menciona como ejemplo una acción colectiva, el mapeo que realizó un grupo de personas no videntes al transitar espacios con zonas inaccesibles. Este tipo de acciones nos enfrenta a nuestra propia ceguera, pone foco en el problema y desde ese lugar nos interpela.

Contribuir desde la enseñanza pública con prácticas colectivas para la visibilización de grupos de personas que no se ven representadas en espacios significativos de la vida en comunidad es una experiencia potente. A su vez es necesario asumir que desde el campo del diseño de comunicación visual tenemos una responsabilidad cultural que tiene que ver con la construcción de retóricas decoloniales. Resulta

urgente encontrar nuestra voz original para poder crear sentido. La creación de BIIU se orienta a transitar ese camino, tomando como base este pensamiento de Segato (2018):

El mundo del norte, de los valores eurocéntricos, tiene una retórica poderosísima: productivismo, desarrollo y crecimiento económico se han acreditado como valores imperativos, indiscutibles, más allá de cualquier duda. Eso se debe a que su retórica es canalizada a diario a través de los medios y la educación.

(...) El otro proyecto carece de retóricas. Si bien existe en la experiencia de las personas, no hemos tenido la capacidad para identificar cuáles son sus características y sus mecanismos de producción y reproducción, ni de dotarlo de un vocabulario de valor. (...) Ese es el trabajo de los intelectuales, contribuir con la verbalización y formular esas retóricas de valor que nos están faltando (Segato, 2018. pp 83-84)

## Referencias

- Adobe Stock. (2024). *Inicio*. <https://stock.adobe.com/cr>
- Augé, M. (2009). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad*. Madrid: Gedisa
- Augé, M. (2023). *Murió Marc Augé, un filósofo decisivo del pensamiento francés*. Noticia recuperada en: <https://www.diariodecultura.com.ar/literatura/murio-marc-auge-un-filosofico-decisivo-del-pensamiento-frances/>
- Björk (1997). *The South Bank Show Documentary*. <https://www.youtube.com/watch?v=O-Z9Zp65Fak>
- Canguilhem, G. (1971). *Lo normal y lo patológico*. Buenos Aires: SigloXX
- Cátedra Gamboa (2011). *El Modulor de Le Corbusier*. <https://eg2gamboa.blogspot.com/2013/04/el-modulor.html>
- Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica, CONICYT, Chile (2018).
- Leonardo Da Vinci, ingeniero, inventor y artista*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oosUHvt2TkM>
- Escalalatina (2024). *Inicio*. <https://www.instagram.com/escalalatina/>
- FADU Udelar. *La ciudad imaginada. 100 años de concursos de arquitectura. La ciudad imaginada. 100 años de concursos de arquitectura*. <https://concursos.fadu.edu.uy>
- Frascara, J. (1997). *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires: Infinito.



- Freepik (2024). *Inicio*. <https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/tio/97>
- INMUJERES. (2016). *Modelo de calidad con equidad de género*. Uruguay. Edición 2016.
- Jeong Mee Yoon (2007). *The Pink & Blue Project*. [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)
- Junta Nacional de Drogas de Uruguay (2024). *Inicio: Junta Nacional de Drogas - GUB. UY* ([www.gub.uy](http://www.gub.uy))
- Koolhaas, Rem (2006). *La ciudad genérica*. Barcelona: GG
- Ledesma, M. (2010) *El diseño gráfico, una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Buenos Aires: Wolcovicz Editores.
- Molina, E. y Rodríguez, G. (s. f.). *Relevamiento fotográfico de personajes de Montevideo y desarrollos posteriores*. Trabajo estudiantil. BIIU
- Mr Mockup (2024) *Inicio*. <https://mrmockup.com/>
- Nappy Stock (2024). *Inicio*. <https://nappy.co>
- Ngozi Adichie, Ch. (2018). *El peligro de la historia única*. Barcelona: Random House
- Nogué, J. (2008). *Al margen, los paisajes que no vemos*. En Javier Maderuelo, Paisaje y territorio. Madrid: Abada Editores.
- Ruiz, E. (2022). Björk habla en exclusiva de cómo la inspiran la naturaleza y el amor: “Vivo una vida muy normal”. <https://www.infobae.com/teleshov/2022/11/07/bjorkhabla-en-exclusiva-de-como-la-inspiran-los-hongos-y-el-amor-vivo-una-vida-muynormal>
- Segato, R. (2018). *Contrapedagogías de la crueldad*. Buenos Aires: Prometeo.
- Segato, R. (2018). *La crítica de la colonialidad en ocho ensayos*. Buenos Aires: Prometeo.
- Skalgubbar (2024) *Inicio*. <https://skalgubbar.se/>
- Studio Alternativi (2024) *Inicio*. <https://studioalternativi.com/>
- Unsplash (2024). *Inicio*. <https://unsplash.com/es>
- Zippy Pixels (2024). *Inicio*. <https://zippypixels.com/>

## Anexos

**Figura 1**



Nota: Skalgubbar (2024)

**Figura 2**





Nota: FADU, Udelar (2024)

**Figura 3**



Nota: FADU, Udelar (2024)



**Figura 4**



Nota: FADU, Udelar (2024)

**Figura 5**



Nota: Skalgubbar (2024)



**Figura 6**



Nota: Skalgubbar (2024)

**Figura 7**



Nota: Studio Alternativi (2024)

Figura 8



Nota: Studio Alternativi (2024)



Figura 9



Nota: Studio Alternativi (2024)



**Figura 10**



Nota: Freepik (2024)

**Figura 11**



Nota: Freepik (2024)

**Figura 12**



Nota: Zippy Pixels (2024)

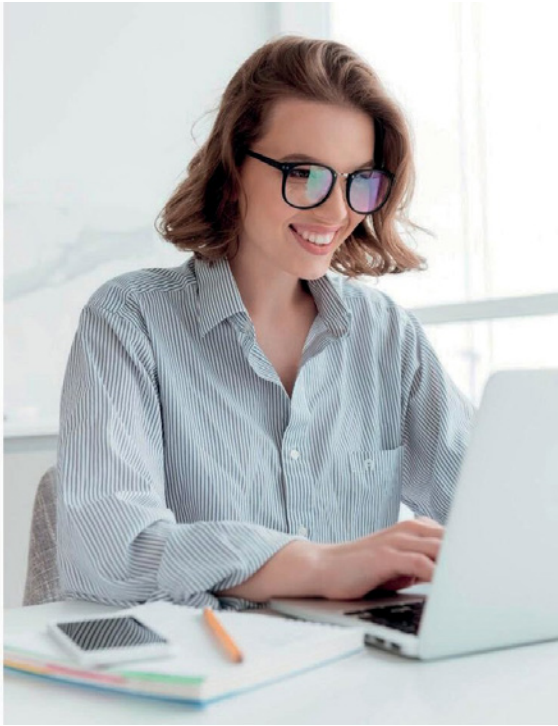
**Figura 13**



Nota: Mr. Mockup (2024)



**Figura 14**



Nota: Freepik (2024)

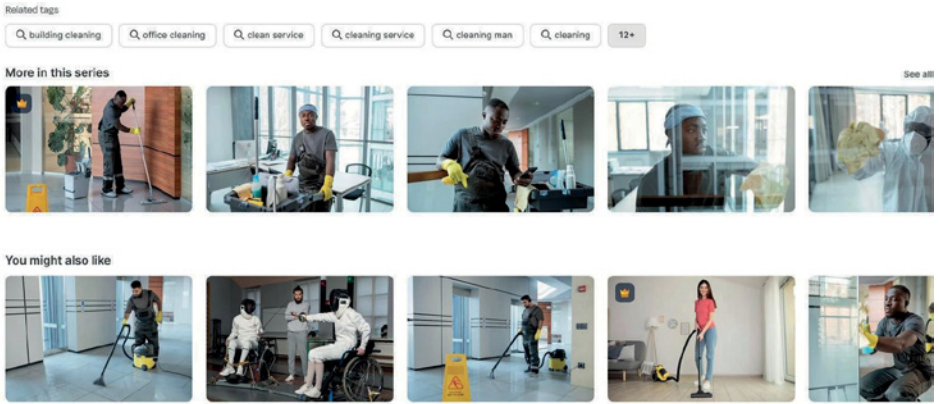
**Figura 15**



Nota: Freepik (2024)



**Figura 16**



Nota: Freepik

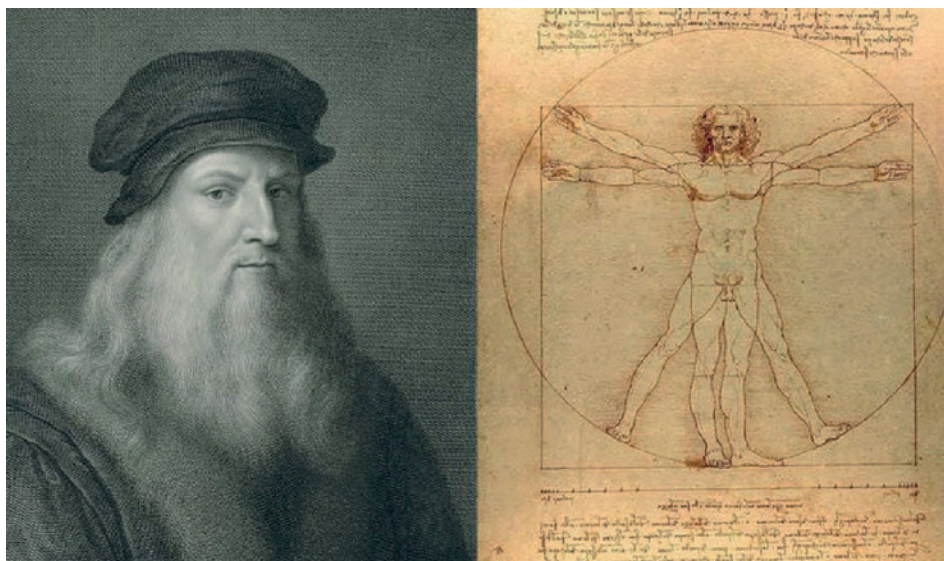
**Figura 17**



Nota: Freepik

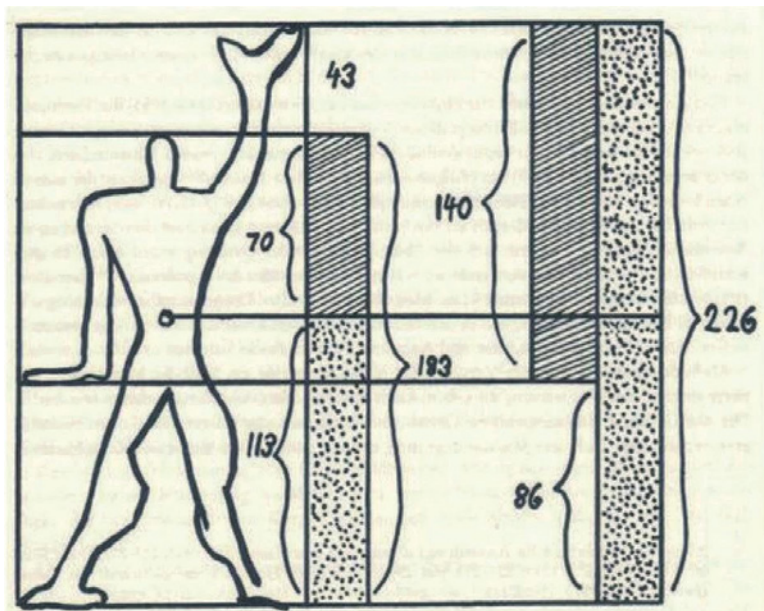


### Figura 18. El Hombre Vitruvio de Leonardo Da Vinci



Nota: CONICYT Chile (2018)

### Figura 19. El Modulor de Le Corbusier.



Nota: Cátedra Gamboa. Universidad de Rosario (2011)

**Figura 20.** *The Pink & Blue Project.*



Nota: Jeong Mee Yoon (2007)

**Figura 21**



por. Roberto Cevada (mx)



por. Laura Montañaño (mx)



por. Martin Stacey (ec)



por. Azul Castañeda (mx)



por. Azul Castañeda (mx)



por. Laura Montañaño (mx)



por. Laura Montañaño (mx)



por. Azul Castañeda (mx)

Nota: Escalatinina (2024)



**Figura 22**



Nota: Escalatina (2024)

**Figura 23**



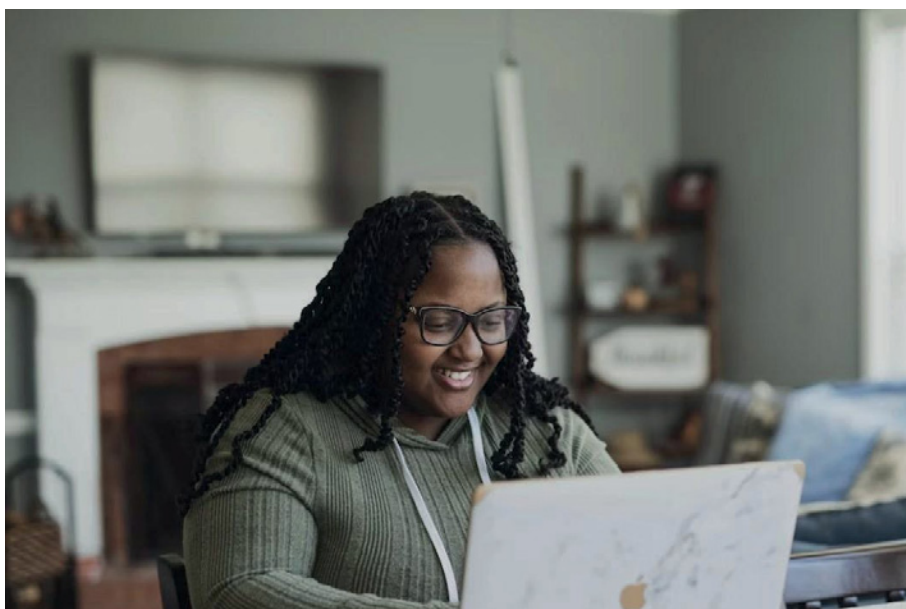
Nota: Nappy (2024)

**Figura 24**



Nota: Nappy (2024)

**Figura 25**



Nota: Nappy (2024)

**Figura 26**

*Relevamiento fotográfico de personajes de Montevideo y desarrollos posteriores*



Nota: Molina y Rodríguez (sf)

**Figura 27**

*Relevamiento fotográfico de personajes de Montevideo y desarrollos posteriores*



Nota: Molina y Rodríguez (sf)

**Figura 28**



Nota: Junta Nacional de Drogas de Uruguay (2021)

**Figura 29**



Nota: Adobe Stock (2024)



