



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Arquitectura y
Urbanismo
Escuela de Pregrado

Monstruosidad

Representaciones de las Sombras del Ser Disidente

Memoria presentada para optar al título de Diseñador

DIEGO ARTURO UGARTE BASTIDAS

PROFESORA GUÍA
VERONICA ODE SALEH

SANTIAGO DE CHILE
2023

ÍNDICE

Abstract / Resumen	4
Motivaciones personales	6
Fundamentación	8
Oportunidad de diseño	10
Marco teórico	
- Género y normas	13
- Queer / Disidente	15
- Monstruosidad	18
- Discurso e Imagen	21
- Representación	24
- Diseño y Cultura	27
- Objetos discursivos	29
Análisis	32
Proyecto	
- Descripción	38
- Objetivos	41

Metodología	43
Referentes	45
Realización	50
Conclusión	63
Bibliografía	65

~~ABSTRACT~~
ABSTRACT

"Monstrosity: Representations of the Shadows of the Queer Being" is the name of the creative project where the transdisciplinary union between integral design and independent creators and/or designers from different areas, belonging to the LGBTQ+ community, is conceived. From this, a visual proposal is formed, conceived from monstrosity as a symbol towards its material representation. The dissident monster is the being rejected by society and therefore, rendered invisible, who, in effect, embraces their deviation from the norm and turns it into a fundamental aspect of identity. The design lacks representation of diverse realities. Through the creation of a series of objects, and subsequently the presentation of the overall proposal, the goal is to convey the presence of monstrous dissidence. Where a connection with the proposal and the objects can be felt directly as communicators of it.

On the other hand, the materialization of the discourse and manifesto of monstrosity opens up space for criticism and reflection; thus, design functions as an emotional bridge between an exclusive society and those who have been rejected by it.

MONSTRUOSIDAD

“Monstruosidad: Representaciones de las Sombras del Ser Disidente” es el nombre del proyecto de creación donde se concibe la unión transdisciplinaria entre diseño integral y creadores y/o diseñadores independientes de diferentes áreas, pertenecientes a la comunidad LGBTQ+. A partir de esto se forma una propuesta visual pensada desde la monstruosidad como símbolo hacia su representación material. El monstruo disidente es el ser rechazado por la sociedad y por ende, invisibilizado, quien en efecto, abraza su desajuste de la norma y lo vuelve un aspecto identitario primordial. Y el diseño carece de representación de realidades diversas.

Mediante la creación de una serie de objetos, y posteriormente la presentación de la propuesta global, se busca transmitir la presencia de la disidencia monstruosa. Donde se pueda sentir relación con la propuesta y los objetos directamente como comunicadores de ella.

Por otro lado, la materialización del discurso y manifiesto de la monstruosidad abren espacio de crítica y reflexión, así, el diseño funciona como un puente



Este proyecto nace directamente desde procesos emocionales que me llevaron al reconocimiento de mi identidad, nace también desde la agonía, el dolor y el rechazo que he visto, vivido y compartido con quienes se han unido a las sobras de una realidad inconsciente y deshumanizada transformándolas en amor. Como diseñadorx mi promesa es a ser fiel a mi, y a lo que me inició en este camino, que fue la sensación de ausencia de tantas cosas que el diseño pudo satisfacer, pero no encontré, la ausencia del reflejo y la diferencia de realidades, de procesos y de pertenencia. Mi monstruosidad exige reconocimiento en este proceso académico, y por tanto es un compromiso a experimentar, a explorar y a representar lo que reside en la sombra. Este proyecto es para mi una oportunidad de encantarme con mi diseño, y permitir conformar uniones, con otrxs, con creaciones personales y colaborativas, exhibir lo que se esconde en la oscuridad del deshecho. Es abrir paso al cuestionamiento y la crítica de lo feo, lo transgresor, lo monstruoso y lo erróneo para posicionarlo con la misma validez que lo ya aceptado.

"How can we celebrate what remaining queerly outside of what hetero and gender-normative culture recognizes and avows? Queer monsters must stop running. Must turn around. Must face those who would kill us, chase us out past the city walls. Must face ourselves in the dark mirror of others' shunning of us, remembering that shunning is a relection of how we might redeine a life worth living". (Stryker 2006, as cited in Jones and Harris, 2016, p. 528)

"¿Cómo podemos celebrar lo que se mantenga queer fuera de lo que la cultura hetero y género-normativa reconoce y respalda? Los monstruos disidentes deben dejar de correr. Deben darse la vuelta. Dar cara a quienes nos matarían, perseguirían mas allá de los muros ciudadanos. Enfrentarnos en los oscuros espejos del rechazo ajeno, recordando que el rechazo es un reflejo de como debemos rediseñar una vida que valga la pena". (Stryker 2006, como se citó en Jones y Harris, 2016, p. 528) [traducción personal].

The image shows a piece of handwritten text in black ink on a white background. The word 'FUNDAMENTA' is written in a bold, blocky, uppercase font at the top. Below it, the word 'Lecton' is written in a more fluid, cursive script. The two words are connected by a wavy line that underlines 'Lecton' and extends to the left.

En la actualidad, al explorar el campo del diseño y sus diversas facetas en cualquier área que consideremos, es evidente que encontramos una constante innovación y cambio en cuanto a la dirección estética y funcional de las obras. Sin embargo, al mismo tiempo, es común observar que el diseño surge como respuesta a las necesidades de una sociedad que se ajusta al estándar heteronormativo y cisgénero. Las voces que predominan en el diseño son las de individuos que no necesitan visibilidad, que ya ocupan posiciones privilegiadas y tienen acceso a un amplio catálogo de creaciones concebidas para perdurar en el tiempo.

Además, al considerar el entrecruzamiento de prácticas en el diseño, es habitual pensar en aquellos que pueden generar un mayor impacto y ampliar oportunidades. De todas formas, es importante reconocer que el diseño contemporáneo ha permitido que la creación y el consumo de objetos se vuelvan más personales y menos anónimos, valorando el objeto por la historia y el creador detrás de él (M. Khemsurov y J. Singer, 2022). Se crea así una narrativa y una conexión personal.

En esa misma línea, estas ideas se acercan al *mainstream*¹, que también ha ido reconociendo progresivamente a la comunidad LGBTQ+, pero esto sigue enfrascado en la higienización² y no contempla todas las manifestaciones y representaciones del género; muchas de ellas siguen escondidas y son monstruosas: deformes, destructivas y desautorizadas (Jones y Harris, 2016). Aquí es importante cuestionar: ¿Quién tiene más acceso a dialogar con su cotidiano? ¿Quién puede crear su narrativa y quién queda imposibilitado de ello? La respuesta es clara.

¹ Término en inglés utilizado para referir a lo convencional, popular y adquirido por una corriente mayoritaria.

² Concepto utilizado para definir el desecho de sujetos que perjudican la imagen de un entorno.

OPORTUNIDAD DISEÑOS

La monstruosidad disidente responde a la sociedad, por lo tanto, es un hecho afirmar que este monstruo queer se moviliza desde la sensibilidad y la emocionalidad. Esto permite deducir que al tener objetos en los que se sienta representado y/o reflejado, se puede generar una conexión y una necesidad de que estos se vuelvan parte de su historia. Encontrar una extensión de sí mismo. Russell W. Belk propone la extensión del ser (*Extended Self*) que se refiere a las pertenencias con las que nos rodeamos, que vemos como manifestaciones físicas de nuestra identidad y estilo personal (1988). Lamentablemente, esta presencia es escasa en las múltiples aristas del diseño, ya que para el ser monstruoso se requiere indagar y adaptarse al mismo sistema que no le permite. Existe una imposibilidad de reconocerse como habitante de un cotidiano ciego ante su realidad.

La percepción va cambiando, ya que la cultura es móvil. Por lo que eventualmente, los parámetros sociales e inscripciones simbólicas se modifican, y la monstruosidad muta según sus necesidades en cuanto se trata de enfrentarse a la realidad. El diseño debe atender a nuevas necesidades y moverse de la misma manera que la cultura lo hace, utilizando sus capacidades como lazos de conexión, como herramientas de permeabilidad entre los límites de realidades, disciplinas, y permitir el paso del imaginario y sus efectos al cotidiano.

Sin desplazamiento, el discurso se consume. “Necesitamos más lenguaje que masculino/femenino, hetero/gay, etc. Necesitamos enfocarnos en defender la diversidad que ya existe, y crear espacio para más posibilidades” (Feinberg, 1998, p. 25) [traducción personal].

El monstruo disidente es visto y (fácilmente) señalado ante el ojo público, pero no ante la norma ni el sistema. Por lo tanto, tiene un discurso transgresivo y potente de amor, de tomar lo despreciable y el temor para hacer crecer una especie de amor propio al cuerpo (S. H. Jones and A. Harris, 2016) que es posible de materializar para enfrentar al centralismo cotidiano. Requiere de una ampliación de la *performatividad*³ hacia nuevas aristas, cuestionar nuevos límites y presentarse (y representarse) como una realidad y no solo como un imaginario rechazado. Es pertinente que la propuesta de diseño sea crítica, enfatizando el mensaje y el tono en el que se entrega este, resolviendo necesidades comunicativas y representativas de la comunidad a la que alude.

³ Concepto referente al uso del cuerpo para generar acciones representativas asociadas a la política y la cultura.

MAKING
MUSIC

GÉNERO Y NORMAS

El género es una construcción social y cultural que tiene como objetivo categorizar y clasificar a las personas en función de las diferencias en características expresivas, generalmente relacionado a aspectos sexuales. Esta construcción se extiende a la percepción y proyección de roles, comportamientos, socialización e interacción. Históricamente, el género se ha presentado como un resultado cultural en el que los códigos y normas establecidos regulan y sistematizan la existencia asignando realidades en función de la genitalidad, lo cual limita el desarrollo expresivo. La sociedad formula al individuo, encasillándolo en las categorías de "femenino" y "masculino" dentro del binarismo fabricado para la comprensión. Es decir, existe un condicionamiento que lleva al individuo a pensar y construir su identidad bajo los parámetros y elementos proporcionados, y su percepción está filtrada por el discurso social preestablecido (Lamas, 2007).

Pierre Bourdieu, en "La dominación masculina" (1998), realiza importantes contribuciones al estudio de las dimensiones individuales del género a través de las ilusiones colectivas y la división, enfatizando que los cuerpos funcionan como depósitos de relaciones históricas en forma de estructuras mentales y corporales que influyen en la realidad del individuo y en su movilidad dentro de ella, en términos de sus aprehensiones.

La perpetuación del género ocurre de manera manipuladora como resultado de las prácticas discursivas y las relaciones de poder, mediante la iteración de prácticas y comportamientos que sirven como

herramienta para la internalización, percepción y preservación de la norma binaria. En la obra "Lecturas Monstruo" (Rubino et. al., 2021) se mencionan dos métodos de control ya anteriormente destacados en el área de estudio. En primer lugar está el bio-poder en la sociedad disciplinaria, un control institucional externo del ser para su preservación e integración correcta en la sociedad (Foucault), y por el otro lado está el régimen farmaco-pornográfico que se acerca al método actual de dominio visualizando al cuerpo desde su interior, manejando la subjetividad mediante mecanismos prostésico (fármaco) y simbólico-mediáticos (porno) (Preciado)

Butler, propone la noción de "*performatividad del género*" como una forma de entender la operación social del género. Las normas que regulan el sexo constituyen la materialidad performativa y la entiende como una práctica reiterativa y referencial mediante la cual el discurso produce los efectos que nombra. Por tanto es claro decir que el género es un dato pre-reflexivo. "Así pues, un discurso restrictivo de género que insista en el binario del hombre y la mujer como forma exclusiva para entender el campo del género performa una operación reguladora de poder que naturaliza el caso hegemónico y reduce la posibilidad de pensar en su alteración". (Butler, 2004, pp. 70-71).

La modernidad establece diversas estructuras institucionales que buscan ejercer control sobre la sociedad. A partir de esto, la normatividad se puede definir como una imposición que empuja a cualquier perteneciente de la sociedad a mantener su imagen bajo los cánones establecidos en busca de no ser percibido como ajeno a ella, a regirse por la inteligibilidad y no cuestionar los límites ni el poder de las normas de género en el cotidiano. Se delimitan las corporalidades, sensibilidades, incluso el deseo. En consecuencia se transforma en un proceso de materialización de la diferencia sexual para consolidar el imperativo heterosexual-cisgénero en la cultura.

QUEER / DISIDENTE

Es crucial asociar a la comunidad LGBTQ+ (sexo-género diversa) a una historia de lucha por desafiar y cuestionar las normas impuestas, abriendo paso a la visibilización de la diversidad en términos de orientación sexual, identidad de género, expresión de género, y las constantes aperturas y re-imaginaciones desde la creatividad para el libre manifiesto. El término "*queer*", que carece de una traducción literal al español y se utiliza en su forma original, se convierte en un término paraguas que abarca a la comunidad. De este mismo modo, la palabra *disidente*⁴ se incorpora a la lengua LGBTQ+. A través de la resignificación de sus orígenes sociales como insulto, ser "queer" se ha convertido en un arma y una fuente de empoderamiento colectivo. Según Preciado, la enunciación queer se puede entender como "un momento crítico en un proceso más amplio de producción de subjetividades disidentes dentro del régimen farmacopornográfico" (2014, como se citó en Rubino, 2019). A medida que se cuestiona el marco cultural que define los aspectos sexuales y de género, se abre la posibilidad de reforma y subversión, ascendiendo de una sociedad inmersa en la matriz heterosexual dominante⁵, replanteando lo que parecía pertenecer al imaginario como realidad inteligible y

⁴ Disidente: desde su etimología, refiere a que diside, discrepa. En este caso se utiliza para referirse a disidencia sexual.

⁵ La matriz heterosexual es una propuesta de Butler que refiere a la estructura normativa donde la heterosexualidad es dominante.

reconociéndose como parte de la historia. El cuestionamiento social se amplía, permitiendo una visión de la diversidad sexual desde una perspectiva post-estructuralista, y planteando el discurso del orgullo.

La disidencia sexual no se limita a la suma de identidades sexuales, sino que propone un reconocimiento directo de la norma (Rubino, 2019). Busca reemplazar la diversidad como una extensión de lo legible y se apodera de la relacionalidad. La disidencia se adopta políticamente para perturbar las expectativas y se posiciona fuera del binarismo de género, los deseos y las formas heteronormativas de relacionamiento. Surge desde los impulsos y funciona como una forma de liberación de las ataduras dominantes a través de la expresión. “El poder de ser visto pero no comprendido, de pasar desapercibido, de subvertir las fijaciones sexuales y de género simplemente moviéndose y hablando a través de paisajes humanos”. (S. H. Jones y A. Harris, 2016, p. 519).

En cuanto a la visibilidad y comprensión, desde el punto de vista socio-cultural estos aspectos se reducen a la inteligibilidad del centro heterosexual cisgénero, que ha permitido la entrada de personas queer/disidentes, pero de forma higienizada para su paso por la delimitante barrera que le constituye, bajo condiciones que niegan la fluidez y limitan el cuestionamiento. La representación se moldea para que los individuos LGBTQ+ se presenten en el centro dominante hetero-cis y estos actos muestren su extensión y diversificación pero bajo normas que no desafíen el control institucional.

Se observa una posición de rechazo que precariza y subdivide la disidencia sexual, limitándola por lo que es aceptable dentro de los cambios de paradigmas culturales. Sin embargo, a medida que la comprensión se amplía en los contextos socioculturales, los géneros y las sexualidades disidentes emergen como fuerzas que co-crean e incluso amenazan los límites, lo que puede llevar a la confusión y al

desconcierto. Así, comienza a reconocerse un sentimiento colectivo de aprisionamiento, reflejado por Butler en su obra *Deshacer el género* "Yo puedo sentir que sin ciertos rasgos reconocibles no puedo vivir. Pero también puedo sentir que por los términos que soy reconocida convierten mi vida en inhabitable." (2004, p.17) . Sumando a esta idea, es importante mencionar que la vergüenza que rodea a la discrepancia también marginaliza, por lo que se considera la auto-defensa del sujeto como un acto de respeto. Se presenta una alteridad en aspectos fundamentales del desarrollo humano como el deseo, el amor, la pertenencia, y la percepción incluso alejándose de los paradigmas del *mainstream*. Estas prácticas se señalan en el campo disciplinar como *teoría queer*⁶, que se integra en el discurso para comprender y abordar estas experiencias. Esta teoría deconstruye identidades estigmatizadas y afirma que la identidad sexual y de género no pueden ser comprendidas desde un binarismo ni categorías preestablecidas ya que es móvil, es decir, puede cambiar y fluir debido a que son construcciones sociales y culturales. Propone un profundo rechazo a estas categorías y las denuncia como insuficientes ante las ilimitadas posibilidades de desarrollo identitario. Diana Fuss en "Essentially Speaking: Feminism, Nature and Difference" (1989) cuestiona: "¿existe acaso alguna identidad "natural"? La identidad no es más que un constructo político, histórico, psíquico o lingüístico" (citado en Fonseca, 2009, p. 23). La teoría queer ofrece herramientas conceptuales que se mantienen vigentes hasta hoy para promover el discurso disidente en todas las dimensiones de la vida, contemplando la maleabilidad y movilidad de los aspectos que conforman a la sociedad.

⁶ Propuesta teórica introducida por Teresa de Lauretis (1990), utilizada para cuestionar visiones naturalistas y el estructuralismo.

MONSTRUOSIDAD

La monstruosidad es un concepto cultural que surge como resultado de los límites y normas impuestas por la sociedad. Es un término que se utiliza para describir a aquellos que se consideran "monstruosos" o a los propios monstruos. Estas calificaciones se derivan directamente de las construcciones simbólicas presentes en la sociedad heteronormativa y cisgénero hegemónica.

La representación más directa del monstruo está en la cultura y sus símbolos, pasando por disciplinas artísticas hasta el reconocimiento del ser monstruoso como potencia destructiva antinatural y criatura del exilio de la sociedad. Viene desde la narrativa de "liberar a la bestia" y actúa de forma responsiva a la imposición, identificándola para promoverse como el *sujeto abyecto*⁷.

Mientras para algunos la monstruosidad se vuelve un hogar, para otros se vuelve un paisaje de miedo sexual y de género, desprecio y violencia, que excede de lo feo, lo terrorífico, que reside en las sombras de lo innombrable. Menciona Cohen "El monstruo es transgresivo, demasiado sexual, perversamente erótico, quebrantador de leyes; por eso, el monstruo y todo lo que encarna debe ser exiliado o destruido" (1996, p. 16).

Para el monstruo disidente (al que esta definición refiere) la expresión se vuelve una oportunidad de denunciar la normalización, de rebelarse

⁷ Propuesto por Julia Kristeva para referir a lo perturbador, irrespetuoso y transgresor de los sistemas.

contra el sistema que se esfuerza en ocultarlo, de reconocerse como parte de una empoderación colectiva de la deshumanización sufrida y la co-construcción de espacios de libertad. Ante esto, la corporalidad toma protagonismo, el cuerpo se utiliza como arma y simboliza el discurso género-creativo para enfrentar las concepciones de miedo y repugnancia hacia lo que pertenece al desecho.

“Si el monstruo es el abyecto, el receptáculo inspirador del terror para los miedos sociales y repugnancias personales, ¿Cómo las (género-)disidencias constituyen este cuerpo abyecto en tiempos contemporáneos? para quienes habitan comunidades trans género-creativas, el sexo biológico es desvinculado del género y sus inscripciones simbólicas, pero la amplia sociedad se resiste y rabea contra estas nociones estableciéndolas como incomprensibles o directamente monstruosas”. (S. H. Jones and A. Harris, 2016) [traducción personal]

El cuerpo abyecto contemporáneo funciona en capas, con superficies sobrepuestas entre el sujeto y los sitios/visiones del terror (Halberstam, 1995). Entonces, “El monstruo funciona como una zona liminal del género, no solo las desautorizadas dimensiones de la hombría, sino también los límites indescriptibles de la feminidad”. (Butler, 2014, como se citó en S. H. Jones and A. Harris, 2016) [traducción personal]. Y a partir de ello es posible identificar dos polos principales en cuanto a la monstruosidad. El monstruo como alteridad y el monstruo como potencia política afirmativa (Rubino et. al., 2021).

Desde la alteridad, el monstruo se encuentra como “lo otro” que altera la naturaleza y se posiciona como necesario para construir a la normalidad. Esto contempla desde la naturaleza al comportamiento, o según análisis propuestos por Foucault (2007, parafraseado en ibíd,

2021), donde se reconoce el movimiento del monstruo y el intento por su disciplinamiento desde lo biológico-legal a lo jurídico-moral.

Si el monstruo es visto como una potencia política afirmativa, se reconoce como un lugar de resignificación ante esas ficciones de disciplinamiento del sistema de normalidad occidental, se aleja de la norma y no busca encajar en ella. Esto se transforma en el umbral que amenaza y resiste a los dispositivos de control y disciplinamiento. La monstruosidad y el cuerpo del monstruo se enuncian como una manifestación cultural que abre paso a la subjetividad hegemónica. Es una transposición de las concepciones sociales desde la marginación y los lugares abyectos al ojo público, acomodado en el binarismo. Una fuga de las tramas en las que se produce el humano poderoso. "El monstruo (...) es fundamentalmente vacilación y líneas de fuga, péndulo que no deja de oscilar entre lo humano y lo inhumano, lo normal y lo anómalo, lo propio y lo extranjero, figura que se desestabiliza a cada momento". (Rubino et al., 2021, p. 8)

Hay una necesidad transgresora de modificar, de dinamitar las categorizaciones. La búsqueda de desafiar las delimitaciones, desacralizar el cuerpo y descubrir sus producciones técnicas patriarcales para anunciarlas como caducantes. El monstruo con su mera existencia desnuda el funcionamiento del régimen institucional y descubre la construcción de la matriz heterosexual.

PENSAMIENTOS VISUALES Y IMAGEN

Desde los inicios en la cultura occidental se ha impuesto la idea de la palabra como matriz del pensamiento, pues el *logocentrismo*⁸ históricamente ha desvalorizado e invalidado todo lo que abarque la visualidad o directamente la imagen. La palabra se plantea como condición y potencia del conocimiento, dando a entender que es necesario desechar la imaginación y hacer de un lado lo confusa y limitada que puede ser una imagen para poder formular pensamientos mediante el lenguaje articulado. Esta idea rápidamente fue caducando debido al reconocimiento de lo limitante y empobrecedor que era basar todo en solo un elemento como la palabra, mientras que en la naturaleza el ser está rodeado de signos.

Una de las primeras críticas al logocentrismo fue a la generalización, realizada por Rudolf Arnheim, quien señalaba que para formar conceptos en primer lugar estaba la abstracción ya que la agrupación de rasgos podía ser muy relativa o arbitraria (Zamora, 2021), en cambio era más racional determinar características antes que hacer una suma de ellas. Esta idea posiciona la percepción visual como herramienta para el entendimiento, incluso cuestionando si era necesario el lenguaje discursivo para pensar.

En la relación lenguaje - pensamiento surge una tricotomía entre forma, materia y contenido. Zamora en su obra "Filosofía de la Imagen" propone que estas tres aristas sean entendidas como complementarias

⁸ Corriente de pensamiento dominante occidental que centralizaba y daba razón solo a la palabra por sobre todas las cosas.

(pp. 80), permitiendo la integración de la palabra, imagen y contenido⁹, así también afirmando la relación entre esta y la realidad.

A partir de este reconocimiento de la percepción y la imagen se comienzan a abrir cada vez mas cuestionamientos, llevando la duda desde el pensamiento en el terreno de la palabra al terreno de lo imaginario y el lenguaje visual. Una propuesta sumamente esclarecedora entre la multitud de ideas que se estaban formulando para comprender, refutar o validar a la imagen es la de Heidegger, quien propone el término *Bild*, dándole pluralidad a la imagen para su comprensión desde diferentes entornos, fines y situaciones. Dentro de la misma línea pero se podría decir que incluso más consciente de la supremacía del discurso logocentrista estaba Jean-Jacques Rosseau, quien daba importancia a la expresión y denunciaba a la palabra como insuficiente. "Por ejemplo, la palabra es limitada para expresar el amor, la ira, etc. Pero hay otros modos de dar a entender con mayor eficacia lo que con palabras no es posible dar a entender: acciones, gestos, objetos, símbolos" Señala Zamora en referencia a Rosseau (2021, p. 128). De esto se extrae que ya reconociendo la caducidad del logocentrismo se puede alzar el pensamiento visual. Incluso el pensamiento verbal se entiende como obstructor del acceso primario al interior del ser (Dorfles, 1989, como se citó en ibíd).

Al alzar el pensamiento visual se pueden comprender muchos aspectos que estaban desconsiderados en la creación, como la reducción de procesos inconscientes, que a la vez vuelve irreductible a la obra de creación a la palabra (íbid, p. 135). Se logra diferenciar más los diferentes lenguajes y como estos funcionarían en presencia de diferentes composiciones humanas. A continuación un enunciado clave para dar cuenta de este cambio paradigmático: "El inconsciente y la espiritualidad, de los que se nutre la vida interior de los individuos tanto como la de las colectividades, se ven condenados al mutismo por la insuficiencia del lenguaje usual, a menos que se liberen y se manifiesten a través del arte y sus imágenes." (Huyghe, 1965, como se

⁹ Entiéndase por contenido pensamientos, (y respecto al fin de este proyecto) emociones, sentimientos, entre otros.

citó en ibíd), frase que toca un terreno mucho mas complejo como la consciencia pero puede ser entendida desde una perspectiva menos radical y más neutral, desde la superación de la dicotomía palabra/ imagen.

Desde la vereda del pensamiento visual, la confluencia y retroalimentación entre la palabra y la imagen, esta se puede definir como un signo, parte de nuestra naturaleza y representación de las cosas. Pero no es la cosa en sí, Hans Jonas nombra a este hecho como "imperfección ontológica" de la imagen, lo que abre paso a la imaginación y así a la representación (en la que adentrará posteriormente). Las imágenes se pueden categorizar en sensibles (materiales) y no sensibles (imaginarias) y una gran diferenciación es su carácter siendo respectivamente objetivo y subjetivo (ibíd). Si al desglose de la imagen material se refiere, pues estos intentos han resultado fallidos porque a pesar de lograr identificar elementos y la suma de ellos como componentes, es más acertado leerlas como un sistema de valores, finalmente este atomismo visual termina por ser un inútil intento de lingüistización. En cambio la lectura como sistema de valores es funcional debido a que esta se condiciona de su entorno. Aquí entran en juego la percepción y la imaginación, temáticas que necesariamente deben ser abordadas con la representación.

REPRESENTACIÓN E IMAGINACIÓN

La representación se comprende como la encarnación o evocación de algo ausente, "La "representación" no depende de semejanzas formales [sino de] llaves que [...] encajan en cerraduras biológicas y psicológicas." (Ernst Gombrich, 1951, como se citó en ibíd, 2021). Actualmente es un recurso primordial en cuanto se habla de comprensión del entorno. En cuanto a lo que remite a este proyecto, desde aquí se continuará la noción de imagen previamente señalada.

Es fundamental relacionar de forma directa a la imagen con la percepción y la imaginación. Esta última, es condicionada y también condiciona a la intención e interpretación, pues "sin imaginación, no habría semejanza entre las cosas (...) es necesario que haya, en las cosas representadas, el murmullo insistente de la semejanza; es necesario que haya, en la representación, el repliegue siempre imposible de la imaginación (Foucault, como se citó en ibíd, p. 209). Una respuesta al iconicismo, movimiento al cual se enfrentó igualmente Goodman, quien señala que "La denotación es el meollo de la representación y es independiente de la semejanza" y "casi cualquier cosa puede estar en lugar de cualquier cosa" (Ibíd, pp. 211-212). Y claro, la semejanza visual existe pero esto se debe al convencionalismo por el que se rige también la interpretación.

La interpretación está condicionada por la experiencia, por lo que formar conceptos de objetos que residen en las superficies de la percepción pareciera más sencillo que de sensaciones, emociones o elementos no sensibles que pueden ser mucho más profundos y/o abstractos como la muerte, el amor o la guerra. Es oportuno mencionar cosas que son imperceptibles ya que vienen desde el imaginario u otras representaciones previas ya concientizadas como los ángeles, sirenas, dios o el infierno (Hall, 1997). Se plantean límites.

“Formar monstruos y unir formas y apariencias incongruentes, no es más difícil para la imaginación que concebir los objetos más naturales y familiares. [...] Pero aunque nuestro pensamiento parece tener esta libertad sin límites, encontraremos, si lo examinamos con cuidado, que está confinado dentro de límites muy estrechos y que todo este poder creativo de la mente conduce nada menos que a la facultad de componer, transponer, aumentar o disminuir los materiales que nos proporcionan a los sentidos y la experiencia.” (Hume, como se citó en ibíd)

Se podría decir que Hume se apoya en las capacidades de *condensación* y *desplazamiento*¹⁰ para concebir en terreno imaginario. En cuanto se habla de imaginario e imaginación, esta piensa a las imágenes no sensibles y con las mismas va pensando. Es decir, va constantemente representando de forma interna (ibíd, p. 223). William James propone la idea de que la imaginación es variable: “hay imaginaciones, no “la imaginación””. (como se citó en ibíd, p. 225). La imagen es una forma de pensamiento pero que el logocentrismo anuló, incluso derivándola a mujeres, infantes, locos y seres no civilizados (integra de igual modo al monstruo).

¹⁰ Modalidades del psicoanálisis clásico que, sintetizan aspectos de objetos y le atribuyen a un objeto las cualidades de otro, respectivamente.

Respecto a la definición de imaginación, Kant propone que esta es sensible, pues crea una representación intuitiva en ausencia del objeto (Kant, como se citó en Zamora, 2021). Desde este punto es posible comenzar a referirse al ámbito sensible y no sensible como colaboradores entre sí, y dejar de lado la visión de lo no sensible como un ámbito o espacio inaccesible dentro de la formulación constante de representaciones para el conocimiento. Contemplando la impresión como una base para la representación, es necesario recurrir a Jean-Paul Sartre, que posiciona a la impresión sensorial como subyacente a la impresión visual, mientras se apoya en el análisis temporal de Husserl. "En este sentido, cada instante de lectura es una dialéctica de protención y retención. Se transmite un horizonte de futuro, todavía vacío, pero que debe ser colmado con un horizonte de pasado, saturado y, a la vez, continuamente palideciente". (Iser, 1987, como se citó en Tornero, 2007). El hecho de integrar la temporalidad valida con más fuerza la idea de que la imaginación es de componente social, delimitándose por estos horizontes y desde ello es que se puede asociar del mismo modo a la percepción y experiencia. Pero no solo es algo personal y subjetivo, sino más bien *intersubjetivo*¹¹, es un uso de signos compartidos (Zamora, 2021). Pues, la comunicación depende de esta intersubjetividad, este sistema de valores previamente señalado por el cual se leen las imágenes materiales e inmateriales, el mismo que genera símbolos.

El símbolo se puede definir como un signo cargado de valor, y significación, es decir cuando este deja de ser solo parte de la naturaleza y se vuelve también parte de la cultura, "todo símbolo es un signo que desbordó sus sentidos" (ibíd, p. 486). Los símbolos representan al mundo, ya que al estar cargados de significado y ser un componente cultural, no solo es perteneciente a ello sino que median y configuran la manera en la que representamos nuestro entorno.

¹¹ (...) La intersubjetividad, es decir, el equilibrio entre lo objetivo colectivo y lo subjetivo individual (Zamora, 2021, p. 293)

DISEÑO Y CULTURA

Si bien el diseño y la cultura pueden ser leídos separadamente, es necesario su consideración como elementos complementarios. Estos se relacionan y dependen uno del otro para dar forma a las interacciones y construcciones bajo las que se rige la sociedad. Se retroalimentan intercambiando influencias, donde la cultura define lo deseable y crea un objetivo para el diseño, pero el diseño recalibra el pensamiento y la sensación con el entorno, moldeando así la cultura (Chimero, 2012)

Un aspecto sumamente importante para la comprensión de la cultura es la carga histórica de esta, pues esto lleva al relativismo y así, a las convenciones que delimitan incluso al imaginario y forman simbolismos. La cultura es un fenómeno dinámico que está enraizado dentro de una comunidad, enmarca la experiencia e interpretación según el entorno determinado. Sin embargo, posee un componente maleable y la movilidad del diseño entrega herramientas para ello.

En el caso del diseño, dependiendo su rol como conector entre sujetos, objetos, contextos y necesidades, gana valor y abre espacio a creaciones significativas que generen lazos culturales. Su posición proyectual como medio entre lo real e imaginario también debe actuar como un puente hacia la cultura. "La posición media del diseño debe permitir que el movimiento se haga en ambas direcciones (...) Si el valor se espera que sea intercambiado mutuamente, significa que la

influencia en el diseño debe venir en ambas direcciones de las cosas que conecta”(Chimero, 2012, p. 38).

A partir de esto, se puede interpretar que diseñar es un reflejo de la cultura y tiene la presencia del mensaje como un rasgo fundamental en su desarrollo e influencia. El mensaje se desenvuelve con un tono y formato de obra, permitiendo así que mediante su diseño se abra un campo de transformaciones y se utilice esta capacidad de moldear situaciones. En “Psicología de los objetos”, Donald Norman establece que “El diseño debe utilizar las propiedades naturales de la gente y el mundo, explotar las relaciones y limitaciones naturales” (1988, p. 232). Es decir, la práctica se construye desde la consideración en la que el sujeto está construido por los márgenes (naturales y culturales) en los que se encuentra, sumergido en signos y símbolos que crean un sistema de su universo, considerando que la semiótica es influyente en la comprensión que tenga este sobre su propio entorno.

Es relevante considerar el diseño más que como una disciplina, como una *interdisciplina* (Rodríguez, 2013; parafraseado en García, 2020) al momento de aportar narrativas y de comprenderlo en una posición lateral a la cultura. Incluso desde esta posición, puede ser utilizado como medio para preservar o desafiar trazos culturales.

“El diseño amalgama saberes que permiten las configuraciones posibles, las posibilidades no solo de construcción, sino de acción, y busca esos *affordances*¹² y memorias que añadan valor a los artefactos producidos, traduciéndose en acciones inducidas en los usuarios” (García, 2020, p. 98).

¹² Término acuñado por Gibson y llevado al diseño por Norman, es utilizado para describir las características del objeto que dirigen a la intuición por medio de la percepción.

Objeto Discursivo

Los objetos discursivos son elementos que forman parte de una obra semiótica, ofreciendo nuevas interpretaciones y conexiones entre los signos y el mundo circundante (Barbieri, 2014). A pesar de su aparente inmovilidad, estos objetos son capaces de transformar a través del mensaje y sus significados. Su enfoque principal radica en la construcción de representaciones, valores e ideas que promuevan el cambio.

El discurso¹³ y los objetos son inherentes a la naturaleza humana y coexisten en nuestra vida cotidiana. Los objetos tienen la capacidad de apelar y conectar instantáneamente con nuestros sentidos, convirtiéndose en recursos comunicativos que establecen conexiones con nuestra sensibilidad. Incluso, en algunos casos, cuando el signo se carga de valor los objetos pueden ser considerados el mensaje en sí mismo. A través de sus categorías morfológicas se pueden convertir en vehículos claves para la comunicación. "Los objetos pueden ser la historia que le contamos al mundo sobre nosotros mismos, nuestras obsesiones, experiencias y memorias, deseos e intenciones" (Khemsurov & Singer, 2022, p. 14) [traducción personal]

Monica Khemsurov y Jill Singer, en su obra "How To Live With Objects", determinan dos categorías de los objetos. Los objetos pasivos, se

¹³ En este proyecto, entiéndase discurso como postura y conjunto de ideales que pueden venir tanto en dimensión semántica como no semántica (la cual se abordará mayoritariamente en cuanto a discurso se refiera).

mantienen en segundo plano percibidos hasta que su uso es necesario, y los objetos activos, que activan sentimientos o pensamientos en nuestro interior. Bajo esto, se puede afirmar que los objetos discursivos contienen energía suficiente para ser considerados activos, pues funcionan como una extensión del ser (*Extended Self*)¹⁴, que propone la vinculación directa entre el sujeto y la materialidad. Esto les atribuye un componente emocional, narrativo y completamente personal.

El objeto discursivo se propone como una alternativa ante lo inmodificable e impuesto, actúa como agente interpelante de la incomodidad que suscita la crítica sistémica como resultado de su mera existencia. Posee un condicionamiento propio a la reflexión en torno a su esencia y se vuelve una proyección plástica del lenguaje (Barbieri, 2014), materializando construcciones conceptuales.

En este sentido, el objeto discursivo trasciende de la función utilitaria básica y se vuelve una forma de diálogo, un receptáculo de información cultural que impulsa la expresión, comunicación y transformación en múltiples dimensiones.

¹⁴ Concepto propuesto por Berk, donde refiere a todos los objetos que funcionan como una extensión del ser mismo y manifiestan su identidad.

El monstruo siempre ha estado con nosotros. O nosotrxs lxs monstruos, hemos estado siempre achechando la cultura, torciéndola, no para formar parte de, sino para tomar la voz y hablar en nuestra propia lengua: la lengua de lxs monstruos. Abramos entonces la puerta de la calle y dejemos entrar 'al monstruo que mora en las esquinas', no para acobijarlo en el hogar, sino para que destruya nuestros cimientos y nos permita, quizá alguna vez, liberarnos de la opresiva humanidad. (Rubino et al., 2021, p. 47)

ANÁLISIS

Tras esta recopilación de diversas definiciones, propuestas y conceptos que han marcado y ampliado parámetros en campos de estudio, es necesario demostrar como estos se podrían relacionar para dar cabida al reconocimiento de una problemática y por ende, soluciones metódicas que se puedan abordar desde el ámbito del diseño.

Entendiendo el género como un constructo socio-cultural limitante y pre-reflexivo al individuo, es posible fijar inmediatamente a la persona disidente fuera de estas normas. La disidencia insiste en un proceso de reconocimiento de su naturaleza que ante estas concepciones es todo lo inverso, es decir antinatural, la disidencia identifica la norma y se posiciona como ajena a ella en un discurso para su modificación. La construcción del género se extiende al encasillamiento dentro de los cuales el mismo individuo se debe comprender entre la masculinidad y la feminidad impuestas, pero, ¿qué sucede si no se puede posicionar dentro de ello? Es ocultado, y se encasilla como monstruo, otro resultado cultural/simbólico que refiere a todo lo ajeno a la norma, lo abyecto, lo feo, innombrable, las mutaciones perdidas en la sombra obligadas a surgir en la precariedad. La monstruosidad es consecuencia de la higienización de una sociedad que no soporta ver el auto-reconocimiento fuera de la configuración religiosa que media al entorno. "Para Durkheim (1968, p. 217) las instituciones de la sociedad "sólo son posibles gracias a un amplio simbolismo", pues el orden simbólico de la religión se transforma en orden institucional

(Rodríguez Ibáñez, 1992, p. 101). En este proceso de simbolización los individuos tienden a quedar, en sus deseos e intereses particulares, subordinados al nivel holista de lo colectivo". (Barbeta, 2015, p. 167) Y es que a partir de esto mismo se crea un idea de que el monstruo es profano, una amenaza que viene desde lugares oscuros. Es un símbolo creado por medios culturales para sostener el imperativo dominante de una sociedad sexista y cis-hetero centralizada. Ahora, posicionando al sujeto disidente de expresiones no normadas, y que percibe su mera existencia como un acto de resistencia, es claro que se puede identificar y reflejar con la representación de la monstruosidad según su horizonte de experiencia. Pero ahí es donde surge el punto débil de el régimen social, la dicotomía binaria queda al descubierto, se revela la humanidad como producto de domesticación. Surge el miedo de que el imaginario en el que se sostiene sea derrumbado, y el cuerpo disidente es el reflejo carnal de ello. "El cuerpo disidente (...) refleja no solo una retorcida e incomprensible identificación o deseo, sino que nos muestra como el género heterosexista y las diferenciaciones sexuales son un imaginario al promover una alternativa a ese imaginario". (Butler, 1993, p. 91, como se citó en S. H. Jones and A. Harris, 2016, p. 523) [traducción personal].

"(...) La realidad del género consiste precisamente en los efectos de su representación: el género se "real-iza", llega a ser real, cuando esa representación se convierte en auto-representación, cuando uno lo asume individualmente como una forma de la propia identidad social y subjetiva. En otras palabras, el género es tanto una atribución como una apropiación: otros me atribuyen un género y yo lo asumo como propio -o no-. (Género y teoría queer, T. de Lauretis, p. 108). Por ende al ser imaginarios construidos por sobre una realidad, que llegan a ser reales gracias a la representación existe la apertura a la reforma. Foucault en Los Anormales (1974-1975), propone la normalización como algo positivo, que produce sujetos desviados y desviables,

reafirmando la existencia de técnicas de transformación. (Parafraseado en Rubino et al., 2021).

El monstruo disidente se aleja de la norma y lleva este conocimiento más lejos aún y utiliza la visualidad y la expresión (constantemente normalizada) llevándola a sus extremos, cuestiona los límites que sostienen al sistema en el que no se reconoce y utiliza su propia performatividad de género para provocar y ser el espejo de una sociedad que no quiere mirarse ni reflexionar. Exterioriza la represión interna que atormenta y pone en crisis el control, algo que Freud llamó *Das Unheimliche*¹⁵

El cuerpo, la imagen, la expresión y los objetos son recursos atemporales para el posicionamiento y reconocimiento, son elementos de constante cambio cultural pero en constante preservación, es decir, siempre funcionarán como vehículos semióticos e independientemente la movilidad que ocurra en las delimitaciones socio-culturales, estos se adaptan en pos de responder a necesidades. Aquí es cuando el diseño puede entrar y hacer de su función una herramienta de conexión y conversación entre el sujeto y el mundo, así como entre diferentes realidades e imaginarios.

“El diseño tiende a vivir en las cosas para conectarlas, por lo que esto se analiza con mas detalle para encontrar patrones. Busca sopesar el valor de la ficción, la mutabilidad de los artefactos y la multiplicidad de respuestas disponibles.” (Chimero, 2012, p. 7) [traducción personal].

El diseño trae consigo la capacidad de moldear y mediar situaciones, por lo tanto tiene oportunidad de ser representación, sensibilización

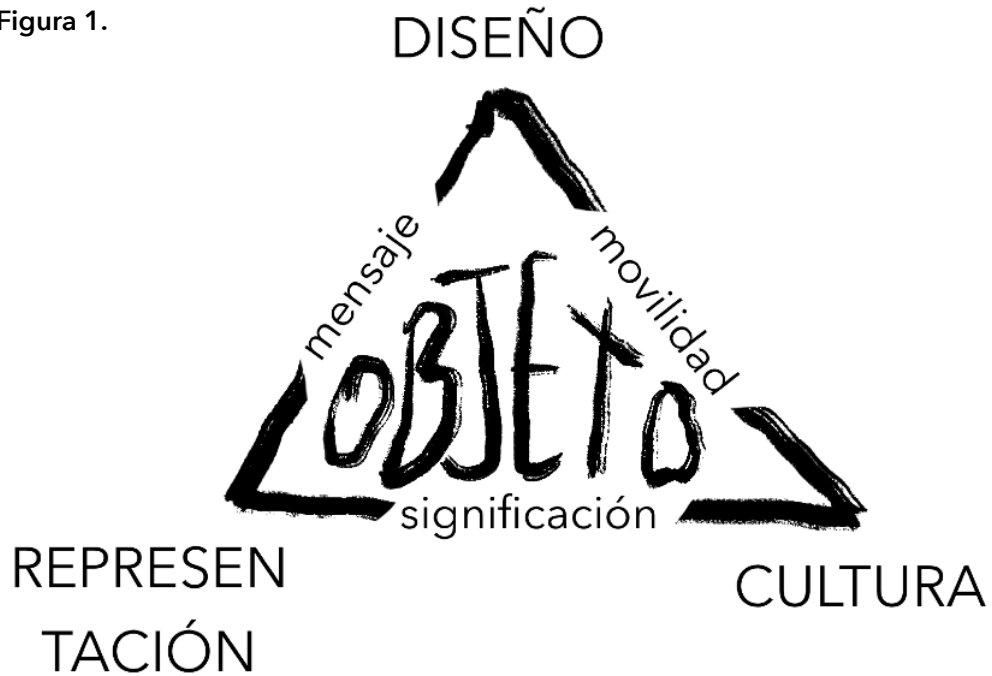
¹⁵ Das Unhemliche: En español “Lo siniestro”, represiones internas a las que la humanidad teme su liberación.

de lo que las técnicas de normalización y disciplinamiento expulsan. Diseñando se puede traspasar la barrera delimitante de la inteligibilidad y de la visibilidad. El monstruo puede presentarse a través de técnicas de diseño usando la disciplina como medio dialéctico y constructor del espacio.

En la creación de objetos de diseño, sigue la normatividad de la hegemonía y morfología pensadas desde la funcionalidad, pero en el diseño contemporáneo, se abre el espacio a la disrupción de estas concepciones para humanizar la comunicación visual-objetual. La belleza, al ser un carácter subjetivo y basado en culturales-perceptivos, puede ser moldeada por medio de los signos para condicionar la percepción hacia quien se integre en el espacio reflexivo que el objeto discursivo sugiere. Entonces, la morfología pasa a ser un aspecto que moldea la belleza (tal como en la monstruosidad), y funciona como un espejo donde algunos pueden sentirse reflejados y representados. Si se piensa el diseño desde el discurso y la crítica, se elimina la idea de que el buen diseño es pensado directamente desde la funcionalidad que propone Adorno, queda obsoleto por una comunidad que se representa entre la mimetización del imaginario con el cotidiano. El diseño permite que sus obras creen un entorno de conexión y desconexión.

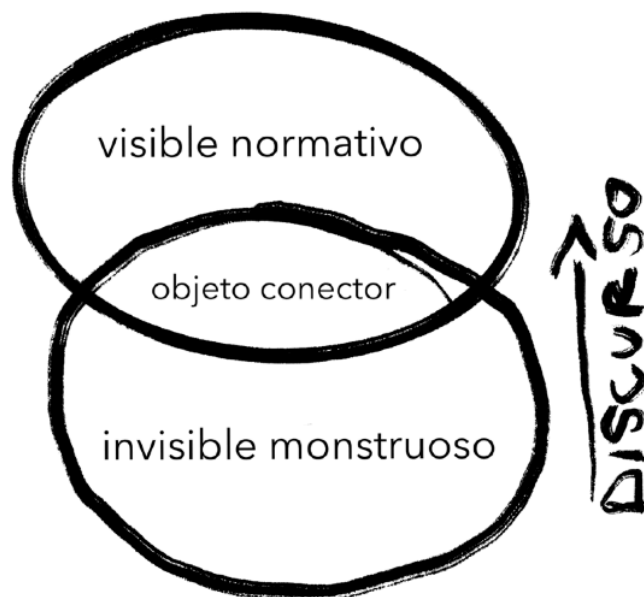
La primera esquematización propuesta (fig.1) corresponde a la comprensión del objeto como sustancia multidimensional y maleable para la conectividad entre cultura, diseño y representación. El objeto cumple diferentes roles según sea la conectividad siendo estas el mensaje, la movilidad, y la significación.

Figura 1.



Si este objeto es pensado desde el entorno discursivo, este puede utilizar sus propiedades conectoras para ser el puente y espacio entre lo visible normativo y lo invisible monstruoso. (fig.2)

Figura 2.



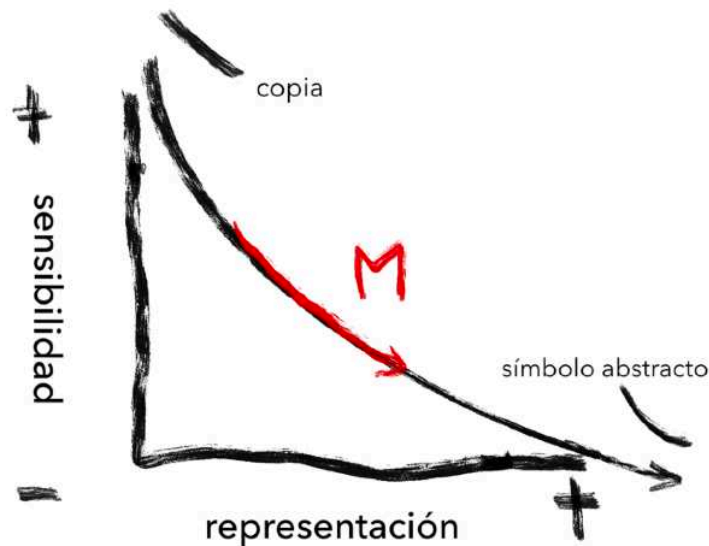


“Monstruosidad: Representaciones de las sombras del ser disidente” es el nombre de este proyecto de creación que busca abordar la interdisciplinariedad del proceso de diseño. Se basa directamente en la monstruosidad como acto de transgresión para crear una colección de objetos diseñados colaborativamente entre su autor y participantes queer de diferentes aristas del diseño y áreas creativas contemporáneas. Posteriormente, estos objetos se encapsularán en una propuesta visual global. De esta manera, cada colaboración aportará una pieza para que, al reunirse con otras, se logre la comprensión de la propuesta desde el concepto posicionado en diferentes campos y no desde una disciplina específica. El proyecto reunirá cinco creaciones para la primera visión integral, lo cual se puede ampliar a medida que surja y crezca esta postura colaborativa.

El proyecto surge como respuesta a la necesidad de visibilizar a sujetos marginalizados dentro de la comunidad disidente y su realidad. Por otro lado, se utilizará como un método discursivo plástico-semiótico que permita reflejar dicha monstruosidad, abriendo espacios críticos y reflexivos donde estos conceptos suelen ser evitados. Su desarrollo es principalmente experimental y exploratorio, siguiendo los lineamientos de la monstruosidad y otorgando libertad al proceso para que sea colaborativo, expresivo, creativo y orgánico, pero, sobre todo, apasionado. La visión principal consiste en formular objetos discursivos que se ubiquen en la transición de la copia a la abstracción simbólica, utilizando múltiples artesanías y técnicas. El objetivo es presentarlos desde una nueva mirada conjunta que induzca al cuestionamiento y modifique los roles de estos objetos, transformándolos de pasivos a activos y volviéndolos reflejos del sentir. Propongo una representación gráfica (fig. 3) como apoyo a la cita en la que se posicionaría la propuesta, siendo M la propuesta en trayecto desde la copia hasta el símbolo abstracto.

“En la medida en que las imágenes son idénticas a las cosas, son poco representativas; en cambio, las imágenes son tanto más representativas cuanto menos idénticas sean a sus referentes”. (Zamora, 2021, p. 367)

Figura 3.



La proyección de este trabajo está sostenida desde la combinación entre creadores que comparten una realidad, una comunidad de representación que utiliza como herramientas la maleabilidad y la adaptación. Esto permite que el proyecto pueda mantenerse relevante frente a nuevas perspectivas, cambios y evoluciones en la concepción de la monstruosidad. La colaboración entre personas de la misma comunidad facilita la vigencia del proyecto debido a que se comparte un *mental set*¹⁶, donde no es necesario definir márgenes ya que hay intersubjetividad y multiplicidad de emociones, sentimientos y visiones en horizontes implícitamente compartidos.

¹⁶ Término acuñado por Gombrich para referirse al medio por el cual el creador comprende su entorno.

Al abrir el diálogo y colaborar entra en juego la imaginación y por ende, la intersubjetividad. Cada integrante *introyecta hacia su subjetividad* (Zamora, 2021) dando lugar a la formación de nuevas proyecciones.

OBJETIVOS

La prioridad del proyecto y su objetivo principal es visibilizar a la monstruosidad por medio del entrecruzamiento de las visiones y disciplinas creativas.

Para lograrlo, se definen 4 objetivos secundarios, siendo estos:

- **Materializar el símbolo:** El diseño se presenta como la herramienta perfecta en la búsqueda de materializar, lograr efectos que apelan a los sentidos y convertir la significación valórica de algo tan amplio en algo tangible y completamente perceptible, sin que la obra esta pierda peso en su significación. Entendiendo que el entorno es mediado por los símbolos, se plantea la posibilidad de ser progresivo y la mutación le permite sostenerse en el tiempo como respuesta de necesidades del mismo modo que la monstruosidad busca maneras de reinventarse en efecto de los cambios socio-culturales.
- **Visibilizar y enunciar la proyección de la monstruosidad, desde el imaginario al cotidiano:** El diseño en función de herramienta para la permeabilidad de la barrera delimitante y como puente de lateralidad permite esclarecer y quitar obstáculos en el trayecto del mensaje entre los planos. Se acerca la monstruosidad al cotidiano, y es complementado con la visión de sujetos auto-reconocidos como

monstruos o insertos en el entorno donde el monstruo encuentra su pertenencia.

- **Abrir espacios de crítica y reflexión en torno a las concepciones establecidas por la norma:** Tensionar los conceptos actuales de belleza y normatividad mediante el posicionamiento del mensaje en un espacio donde no es escuchado abre el diálogo. Primeramente el diálogo previo a la fusión creativa y posteriormente un diálogo entre sujeto receptor y objeto como comunicador. Una propuesta cargada de sentido y sensibilidad resuena. Formula campos de contemplación e interiorización, así la retroalimentación continúa.
- **A través de la identidad visual, buscar representar de manera comunitaria y colaborativa las expresiones del monstruo:** Este objetivo apunta tanto a la intersubjetividad de la realidad sexo-género disidente como al entrecruzamiento de disciplinas y técnicas, pues estas deben ser desarrolladas libremente pero también manejadas dentro del campo del diseño, apelando a que vienen desde sentimientos compartidos, en diferentes formatos y expresiones pero que nacen desde una misma posición, desde un mismo terreno sentimental.

METODOLOGÍA

Debido a la amplitud del área de trabajo y el carácter colaborativo de este, es necesario definir metodologías y el tipo de diseño a trabajar. Para ello, se sugieren marcos de trabajo preestablecidos al desarrollo del proyecto, para que mediante el direccionamiento y claridad de los objetivos los resultados sean mas coherentes entre sí.

En la creación de cada objeto, se trabajará con un equipo de 2 a 4 personas, incluyendo al creador del proyecto. Esta limitación busca facilitar tanto la elaboración del diseño como la fusión creativa. En primera instancia, la propuesta consiste en la creación de 5 objetos sin definir función ni ergonomía, pues la función está en lo representativo que puede ser puesto en conjunto con 4 disciplinas diversas pero enlazadas bajo el mismo motor de progreso.

En cuanto a la metodología de trabajo, esta comienza con diálogos desde lo que se entienda por monstruosidad y cómo esta se puede relacionar al campo técnico de cada disciplina. Se espera una conexión ya que al abordar concepciones de lo monstruoso en personas LGBTQ+, se comparte una consciencia colectiva. Desde aquí para resolver la bajada material se pueden proponer ideas, bocetos, realizar *brainstorming*¹⁷, pero siempre desde la idea de representar y expresar por medio del pensamiento lateral como determinador y método para

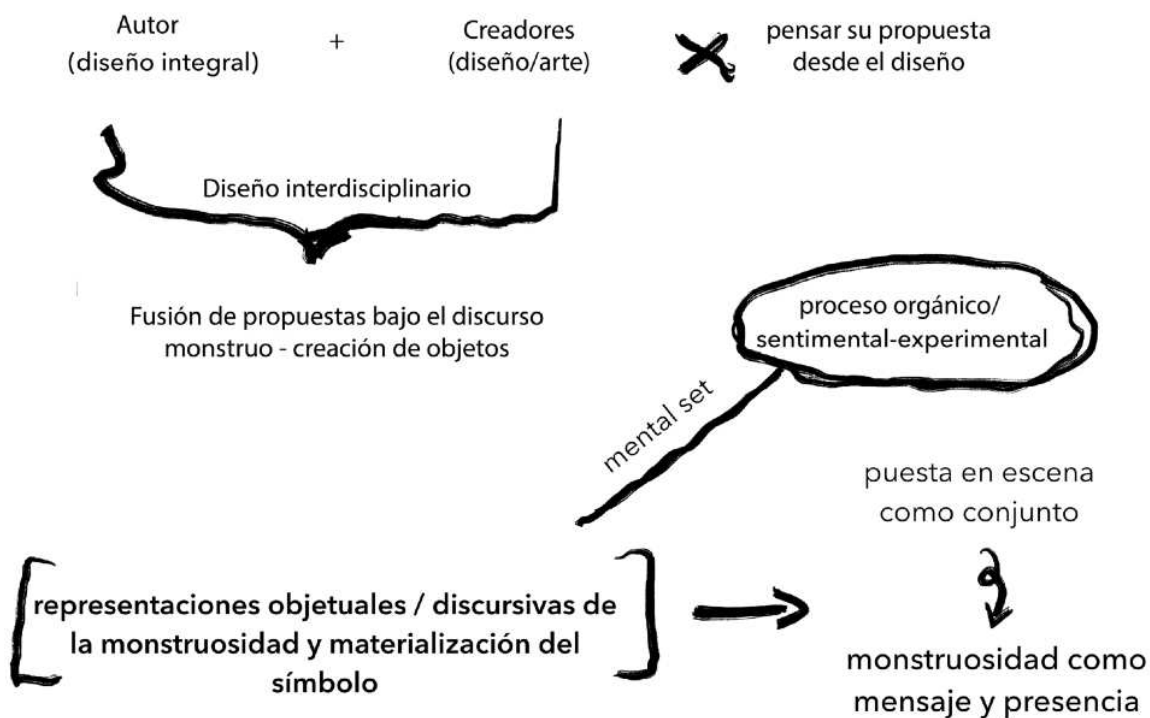
¹⁷ Técnica de ideación pensamiento creativo, traducido al español como lluvia de ideas, para facilitar la amalgama y/o conceptualización para un resultado.

facilitar la exploración en el área técnica con un parámetro discursivo sin afectar la creatividad en el proceso.

La metodología de diseño se desarrolla de forma orgánica y abierta a modificaciones en función de hacerlo parte de un proceso fiel a la esencia liberal de la monstruosidad. Está centrada en la recepción de la propuesta en el usuario, ya que se consideran múltiples aspectos tanto del desarrollo del objeto como su funcionalidad y su rol en la propuesta, con la comunicación como fin último. En búsqueda de diseñar una narrativa provocativa, es de suma importancia considerar la posición del sujeto/usuario y centrarse en ello, para lograr comunicación directa hacia los sentidos y la correcta transmisión de las ideas representadas.

A continuación se propone una esquematización del sistema de trabajo (fig. 4) realizada para su presentación.

Figura 4.



APPRENTICES

SALVIA

Referente Estético

Creadora de diferentes imaginarios donde, por medio de su imagen modificada tanto por medio del maquillaje y el retoque digital, expresa la incomodidad de no sentirse parte del mundo. Constantemente utiliza elementos visualmente agresivos y/o incómodos para su sombría línea estética que va desde lo visceral a lo oscuro.

Figura 5.



Salvia, 2019

HIJA DE PERRA

Referente Conceptual

Ícono de la cultura LGBTQ+ en Chile, pionera en cuanto a la representación local de la monstruosidad disidente. Destacada por su lenguaje y discurso tan carente de miedo, donde presentaba con orgullo su realidad como trans-travesti. Criticaba e incomodaba con su rebelde presencia al conservadurismo de la sociedad.

Figura 6.



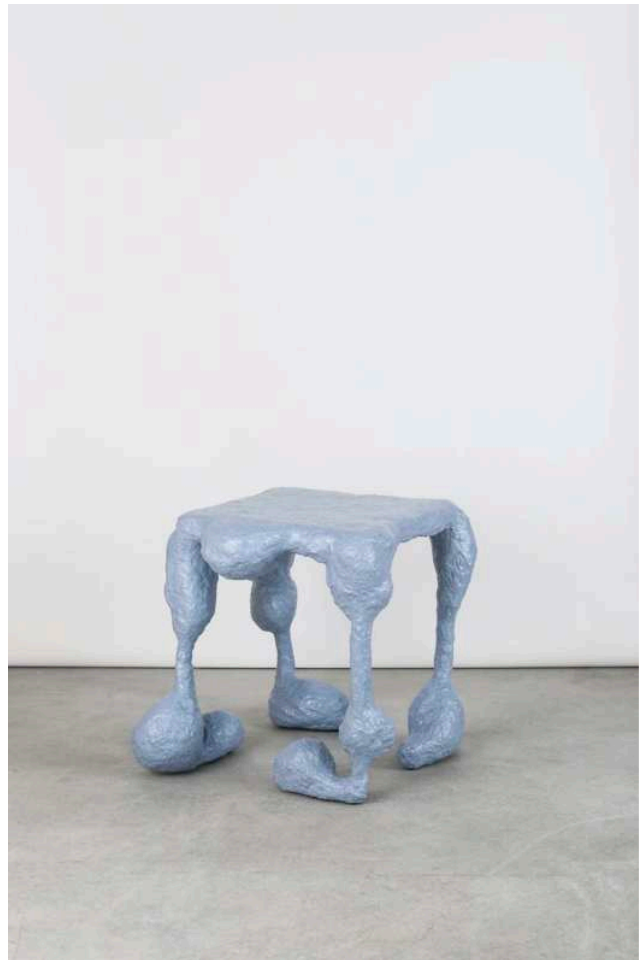
Hija de Perra, De la serie *Santa hija de perra*, 2008. Zaida González Ríos.

HUMBERTO DA MATA

Referente Objetual

Diseñador latinoamericano que su exploración se mantiene en la búsqueda de re-imaginar objetos cotidianos en formas orgánicas y la experimentación con diversas formas, escalas y materiales como cerámica, resina y pulpa de papel. También se caracteriza por el uso y fusión de diferentes técnicas.

Figura 7.



ORGUS III, Humberto Da Mata, 2020

EOIN MC HUGH

Referente Morfológico

Escultor y artista visual que explora el pensamiento inconsciente para jugar con la morfología y comprensión de sus obras. Habitualmente maneja temas como la delicadeza y lo macabro, con mucho sentido de mutabilidad en su realización e instalación.

Figura 8



the ground itself is kind, black butter,
Eoin Mc Hugh, 2014



#001 X ★
MANDRAGOROUS

La primera colaboración que da paso al proyecto es realizada en conjunto con la marca Mandragorous, creada por Néstor Villagra Lichtscheidl, diseñador disidente e independiente que, en su trabajo, refleja la fusión de moda, placer y tecnología mediante la creación de piezas principalmente elaboradas con PVC y elementos metálicos. Su visión se divide entre lo femenino y lo oscuro, cuestionando la relación de la moda con el género y la posición de esta en ciertas subculturas, proyectando un futuro que fusiona elementos de diversas áreas sin poner en duda la pertenencia, permitiéndose disfrutar de la libertad de expresión a través de la moda. Así, trabajando constantemente en líneas paralelas mediante cápsulas, estas se han convertido en un sello distintivo de su marca y ha obtenido reconocimiento por su oficio en la comunidad LGBTQ+ en Chile.

En cuanto a la identidad de la marca, siempre se caracteriza por reimaginar piezas de vestuario, ya sean faldas, bralettes o bolsos, y complementarlos con sus obras clásicas: los collares (chokers) y arneses. Estos últimos suelen asociarse comúnmente con prácticas sexuales, pero en este caso, se alejan de los límites de la sexualización del vestuario para integrarse en el cotidiano como una manifestación corporal provocativa que cuestiona el tabú (fig. 9, fig. 10).

Figura 9.



iDoll Project, Mandragorous, Fotografía por Nicolás Oyarzún, 2023.

Figura 10.

SLUTKINI N#0001



MANDRAGOROUS®

Slutkini, Mandragorous, Fotografía por Nestor Lichtscheidl, 2023.

El objeto comienza desde la idea de crear un accesorio que enmarque la monstruosidad desde lo lujoso que puede ser el PVC al ser sacado de su entorno habitual. Llevar la experimentación, nuevas materialidades, texturas y morfologías a lo que comúnmente se encuentra en el mundo de la moda. En primera instancia, se define que este debe ser un bolso, manteniendo así la idea de la marca, que asocia sus prendas no a un género específico, sino a quienes deseen incorporarlas como parte de su expresión.

En cuanto al proceso de creación del objeto, este fue realizado completamente a mano, utilizando un molde regular de bolso y sin una forma específica planificada, ya que el material sería procesado químicamente para lograr su aspecto. El proceso de fabricación fue en su mayoría orgánico, limitándose solo en su color y aplicaciones externas, pero permitiendo que el material guiara la forma en la misma medida que los creadores. En medio del proceso, se determinó manipular ligeramente el objeto para que tuviera irregularidades en comparación con la forma tradicional de los bolsos. La tapa exterior se diseñó más grande que el largo de la cartera, cubriéndola y dificultando la comprensión de su estructura y comodidad.

Las aplicaciones externas se hicieron de forma sutil para que no interfiriera en la imagen que se proyectaba, limitándose a aplicaciones a los costados para unir las piezas laterales que le otorgan volumen y funcionalidad a la pieza principal modificada para provocar la estética monstruosa. Por los costados, se incorporó una delgada cadena de acero que está pensada para ser desmontable de querer quitarla y volverlo más confuso al momento del uso. Este accesorio lleva el nombre de "*Sludge Clutch Bag*" debido a que en español "Sludge" refiere a desechos industriales y sus tóxicos residuos, mientras que "Clutch Bag" es el tipo de bolso, una cartera de mano.

Sludge Clutch Bag (fig. 11) abre paso a una nueva línea de objetos que pueden reflejar a la comunidad LGBTQ+ en esta marca, que ya es reconocida por su inclusividad. Propone un lado más oscuro y atrevido que más que reimaginar, responde ante las concepciones tradicionales de la moda mientras mantiene la línea de pensamiento y la proyección de Mandragorous.

Figura 11.



Sludge Clutch Bag, Mandragorous, 2023.

En segunda instancia, se acordó llegar a resultados más significativos, por lo que se determinó reimaginar el objeto más característico de la marca: los chokers (collares). Así, formulando desde un comienzo un resultado más consciente y dirigido hacia la forma que este debe tomar. Está pensado para ser incómodo y mantener una postura fija

debido a su exagerada altura, con una cadena que lo mantiene cerrado desde el frente así representando el silencio verbal pero con un mensaje visual impactante (fig. 12). Como parte de esta cápsula , se mantiene la idea del material derretido como si hubiese sido desgarrado o rasgado y la cadena está cortada para dar idea de libertad al mismo tiempo que de prisión.

Figura 12.



Sludge Choker, Mandragorous, 2023.

Posterior a estas dos primeras experimentaciones con el material, se abre nuevamente el diálogo para evaluar el acercamiento a resultados y se extrae a partir de esto:

- Ambos resultados se sienten bastante literales y más cercanos al mundo de la moda mainstream que a lo monstruoso.
- Si bien ambos tienen significado, es mucho más potente el mensaje en el choker, por ende se transmite con mayor claridad, pero no tan alejado de los niveles de provocación que ya ha generado la marca
- Se deben crear mas piezas intensificando la idea de la deconstrucción y destrucción de la forma y materialidad.

Contemplando esto, en la realización del tercer objeto se comienza con pruebas de bocetaje (fig. 13) y no solo una idea descrita mediante palabras, pues el pensamiento visual es necesario para la creación de esta cápsula y para la correcta comunicación es necesario tanto mirar como visualizar imaginariamente las ideas. A partir de ello se realiza un molde el cual da una primera forma y el material al ser procesado químicamente, adquiere textura. Una decisión clave es la irregularidad de lo que puede parecer una prenda de vestir. Esta pieza presenta una apertura en el pecho, justificada como representación del componente sentimental, de la herida, una llaga en lo más profundo y vital del ser (fig. 14). Adicionalmente, hay puntas metálicas aplicadas de forma irregular, esto enfatizando en la violencia y la fragilidad. El diseño tiene un mensaje más claro y un sentimiento más profundo, a la vez de un lenguaje performático que se da a entender visualmente.

Figura 13.



Sketch Sludge top, Mandragorous, 2023.

Figura 14.



Sludge top, Mandragorous, 2023.

En última instancia, se retoma la idea de la precariedad mencionada, y la propuesta ahora es más consciente de lo que se busca lograr, eliminando la necesidad de un molde en esta ocasión. En esta oportunidad se lleva a cabo un ejercicio de anotar palabras y dibujar a medida que surge una profunda conversación sobre la monstruosidad. Ya iniciado, el diálogo es mucho más profundo que en ocasiones anteriores, tratando sobre concepciones personales de lo que es ser disidente y como esto siempre está vinculado a la monstruosidad. Se define que esta es oscura por la carga simbólica que posee, la imagen de lo profano que también se asocia a la repugnancia sexual y la precariedad. Inmediatamente surge como referencia el nombre de Hija de Perra, ya mencionada en este proyecto, quien se acompaña de memoria colectiva sobre la necesidad de expresarse sin importar el recurso. Es necesario reconocer que muchas veces el recurso eran desechos, es decir, basura.

Así es como nace esta pieza final, a partir de los desechos de la producción, pedazos de PVC sin uso, cadenas oxidadas y materiales en mal estado provenientes de una caja destinada a la basura. La creación más allá de resignificar el vestuario resignifica la materialidad y la composición de la obra. Durante el proceso, se pensó principalmente en crear textura pero sin una forma predeterminada, solo un boceto que indica uno de los objetivos principales (fig. 15), que es crear algo visceral, tomando el recurso de la llaga en el pecho y la estructura corporal. En inicio, el proceso fue

Figura 15.



Sketch Melt Matter, Mandragorous, 2023.

tomar estos retazos y triturarlos al punto que se puedan unir fácilmente, permitiendo crear estructuras firmes solo compuestas con este material.

Una vez triturado el paso a seguir fue hacer diferentes estructuras que funcionaban como costillas, uniendo estas a un pecho y una base frontal. Curiosamente durante el proceso surgió una forma que parecía una llaga, incluso se podría asemejar a una vagina, lo cual hacía mucho sentido posicionarlo en el pecho debido a la connotación sexual del monstruo. Posicionar esto en el pecho sobre la estructura visceral de color negra, acerca a la repugnancia por la que es señalada el monstruo. Evoca de forma conceptual el dar a luz, el sangrado, el dolor. Adicionalmente se añade más material color rojo para reforzar la idea del sangrado y definir la zona del pecho y esta herida (fig. 16). En lo que respecta la postura de esta pieza, está sostenida por cadenas posicionadas cruzadas por la espalda (fig. 17) descubriendo el torso, representando el encadenamiento a esta coraza que, más que ser protectora, muestra al monstruo descubierto. Esta obra es guiada por la reacción del material ante exposiciones que lo destruyen y deforman, exponiendo su grotesca estructura al desnudo.

Este sería el primer resultado definitivo de la selección de objetos en representación de la monstruosidad, partiendo desde una colaboración con diseño de vestuario y apuntando a diferentes áreas donde se pueda formular un escenario completo que cumpla con entregar el mensaje y posicionar el discurso de la monstruosidad, del sujeto abyecto, de esta terrorífica y amenazante fantasía. La proyección es amplia y puede abordarse desde cualquier área para insertarse en cualquier espacio. El monstruo consume y rompe todos los espacios y límites, se reinventa ya que mientras haya norma, estará lo marginal.

Figura 16.



Melt Matter, Mandragorous, 2023.

Figura 17.



Melt Matter, Mandragorous, 2023.

CONCLUSIÓN

A través del entrecruzamiento informativo y creativo que conlleva la realización del proyecto, se logran validar los puntos planteados previamente a la realización. En primer lugar, la monstruosidad, al ser interpretada y percibida como símbolo, se manifiesta de manera más completa al materializarla. La fusión de oficios y disciplinas, cada una con sus respectivos conocimientos enriquecen el imaginario y amplía los horizontes de la subjetividad personal.

Dentro de esta misma interpretación, se explora la intersubjetividad y el significado que adquiere al abrir discusiones sobre comprensiones que pueden ser tan amplias como la sombra metafórica, el discurso no semántico y la monstruosidad misma como portadora de cargas históricas de una comunidad consciente.

Comenzar un proyecto que no se limita en sí mismo más que bajo el horizonte de la comunidad de representación es sumamente contribuyente para el pensamiento visual. Este se expande a medida que es necesario, o la experimentación lo requiera para dejar salir expresiones de sentimientos generados por las reflexiones surgidas a causa del diálogo. Aunque puede resultar complejo alejarse de la concepción icónica o identitaria que un creador atribuye, reconocerlo como un proceso es esencial para avanzar y derribar los límites que pueden surgir en la elaboración de obras.

Desde el prototipo inicial hasta el primer objeto establecido para este proyecto, se identifica un extenso recorrido que demuestra progreso e intención de lograr representación a través del diseño y hacer uso de este como un puente para transmitir un mensaje, tanto a través del discurso planteado sobre el objeto individual como en una lectura global. Se deja de lado la limpieza del diseño ergonómico para otorgarle sentido desde su concepción hasta su conclusión.

En conclusión, es fundamental reconocer que esta primera pieza y su recorrido son una demostración de lo que conformará un escenario representativo en el futuro. Y más aún, a partir de esta formulación desde la comunidad disidente hacia la exteriorización del sentir, se busca crear un escenario emocional con objetos cargados de sentido y realidad que conecten realidades al mediar con su propia presencia.

BIBLIOGRAFÍA

Barbeta Viñas, M., (2015). El símbolo da qué pensar: esbozo para una teoría psicosociológica del simbolismo. *Perspectiva cognitivo-afectiva, discurso e interpretación. Sociológica*, 30(85), 163-196.

Barbieri, A. D. (2014). Los objetos discursivos, una obra semiótica.

Belk, R. W. (1988). Possessions and the Extended Self, *Journal of Consumer Research*, 15(2), 139-168

Bourdieu, P. (2000). La dominación masculina. Anagrama.

Butler, J. P. (2001). El Género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad. Ediciones Paidós Iberica.

Butler, J. P. (2004). *Deshacer El Género*. Ediciones Paidós Iberica.

Chimero, F. (2012). *The Shape Of Design*.

Cohen, J. J. (1996). Monster Culture (Seven Theses). En *Monster theory: Reading culture* (pp. 3-25). University of Minnesota Press.

De Lauretis, T. (2015). Género y teoría queer. *Mora*, (21), 107-118.

Feinberg, L. (1998). *Trans liberation: Beyond pink or blue*. Beacon Press.

Fonseca, C. (2006). La De-construcción de la Masculinidad por las Manifestaciones de la Diversidad Sexual en el Occidente Contemporáneo. *La manzana*.

García Arano, C. (2020). El diseño como una necesidad interdisciplinar. Una reflexión desde la academia. *Intersticios sociales*, 20, 77-102.

Halberstam, J. (1995). Parasites and Perverts: A n Introduction to Gothic Monstrosity. En *Skin shows: Gothic horror and the technology of monsters* (pp. 1-27). Duke University Press.

Hall, S. (Ed.). (1997). Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. *Cap, 1*, 13-74.

Jones, S. H., & Harris, A. (2016). Monsters, desire and the creative queer body. *Continuum*, 30(5), 518-530

Khemsurov, M., & Singer, J. (2022). *How to live with objects: A guide to more meaningful interiors*. Random House.

Lamas, M. (2007). El género es cultura. *V campus Euroamericano d Cooperação Cultural*.

Norman, D. A. (1998). La psicología de Los objetos cotidianos. Nerea.

Rubino, A. (2019). Hacia una (in)definición de la disidencia sexual: Una propuesta para su análisis en la cultura. *Luthor*, 9(39), 62-80.

Rubino, Atilio, Saxe, F., & Sánchez, S. (2021). Lecturas Monstruo: género y disidencia sexual en la cultura contemporánea. La Oveja Roja.

Tornero, A., (2007). Las nociones de interfaz entre texto/contexto y texto/lector de Wolfgang Iser. Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey, (22), 123-149.

