

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Send Nudes
(Cuerpos Virtuales)

David Alejandro Jarrín Tello
Artes Visuales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Lic. en Artes Visuales

Quito, 18 de diciembre del 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Send Nudes
(Cuerpos Virtuales)

David Alejandro Jarrín Tello
Artes Visuales

Nombre del profesor, Título académico

Paul Rosero Contreras, MFA

Quito, 18 de diciembre del 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: David Alejandro Jarrín Tello

Código: 00204861

Cédula de identidad: 1716439862

Lugar y fecha: Quito, 18 de diciembre del 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

Send Nudes parte como un estudio de medios y conversación con distintxs usuarios de Grindr, una aplicación que funciona mediante geolocalización y el objetivo principal es tener encuentros sexuales. En ella se indaga sobre los distintos modos comunicativos dentro de la aplicación como la creación de un perfil, la mensajería instantánea y el intercambio de fotos desnudos “nudes”.

Por ende, el proyecto retoma estas fotografías como medio de construir la identidad virtual del usuario además de su conexión con cánones, normativas y hegemonías de representación principalmente del cuerpo. La gráfica propuesta en el proyecto retoma distintos momentos que satirizan, imaginan y ficcionan la idea de lx cuerpx homosexual. Trata de volcarse a la idea de virilidad heredada por cánones humanistas, intenta desmitificar el falo y propone lx cuerpx queer o cuir como espacio político.

Palabras clave: cuerpo, virtualidad, queer, cuir, grindr, desmitificación, ficción, estudio de medios, desmitificación, playful.

ABSTRACT

Send Nudes starts as a media studies and conversations with different users of Grindr, an application that works through geolocation and the main objective is to have sexual encounters. It explores different communication modes within the application such as creating a profile, instant messaging and exchanging nude photos "nudes".

Therefore, the project analyzes these photographs as a way of constructing the user's virtual identity as well as its connection with canons, norms and hegemonies of representation, mainly of the body. The graphics proposed in the project take up different moments that satirize, imagine and fictionalize the idea of the homosexual body. It tries to turn to the idea of virility inherited by humanist canons, tries to demystify the phallus and proposes queer or cuir bodies as a political space.

Key words: body, virtuality, queer, cuir, grindr, demystification, fiction, media study, demystification, playful.

AGRADECIMIENTOS

Todo el trabajo que he realizado, mis logros, afectos y posibilidades se los debo a mis padres, que gracias a sus largas noches dialogando y armando nuestros imaginarios del arte, me han permitido explorar esta carrera, mi identidad y este trabajo de titulación.

Le debo la mayoría de lo aprendido a Byron Toledo, mi compañerx de trabajo en Q Galería, el cual con paciencia, afecto, dedicación, largas horas de trabajo y diálogo me ha transmitido mucho conocimiento, tanto dentro como fuera de las paredes institucionales. Gracias por permitirme trabajar en conjunto y enseñarme con afecto. Lo aprendido en el espacio de la galería ha formado lo que soy.

Con gran aprecio agradezco la paciencia y disponibilidad de mi tutor de tesis Paul Rosero, la gran amabilidad, exigencia, conversaciones, correcciones, afectos y cantidades enormes de teoría a Anamaría Garzón. Agradezco la motivación y apoyo de Roberto Vega, y la guía en mis primeros pasos en este mundo artístico a Brenda Vega y Deborah Morillo.

Me llevo grandes experiencias llenas de cariño con varios profesores, muchas gracias a Gabriela Eguez y Santiago Castellanos por permitirme adentrarme en sus talleres y clases, me han motivado mucho sus enseñanzas. Y a mis amigxs gracias por todo.

Gracias a todxs, les llevó con mucho cariño en mi mente y corazón.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	9
2. Reflexión teórica	11
2.1 Entender la identidad en lo virtual	11
2.1.1 Identidad y Virtualidad	11
2.1.2 Conformando una identidad virtual	11
2.1.3 Cuerpo virtual	12
2.2 Metodología de investigación	13
2.3 Encontrando representaciones, estudio de Grindr	14
2.3.1 Perfil de Grindr	14
2.3.2 “Nudes” y Comunicación en Grindr	15
2.3.3 Lxs cuerpxs de estudio	16
2.4 Materialidades	17
3. Conclusiones de la experiencia práctica	19
4. Referencias	20
5. Anexos	22
5.1 Documentación de producción de obra	22
5.1.1 Obra 01	22
5.1.2 Obra 02	26
5.1.3 Obra 03	29
5.1.4 Obra 04	30
5.1.5 Obra 05	35
5.1.6 Obra 06	38
5.1.7 Obra 07	38
5.2 Plan de difusión	40
5.3 Gestión y tiempos	41
5.4. Diseño de exhibición	43
5.4.1 Descripción de las obras y posibles montajes	43
5.4.1.1 Obra 01: Send (Hegemonic) Nudes	43
5.4.1.2 Obra 02: Entelequia Corpórea, ficciones de cuerpos maricas.	45
5.4.1.3 Obra 03: El culo es un espacio político.	47
5.4.1.4 Obra 04: Catálogo de ropa interior	49
5.4.1.5 Obra 05: Sin título (por definir)	49
5.4.1.6 Obra 06: Cruising Carolina	51
5.4.1.7 Obra 7: Acción en galería	57
5.4.2 Diseño del espacio expositivo	60

1. Introducción

“El movimiento "queer" es post-homosexual y post-gay. Ya no se define respecto a la noción médica de homosexualidad, pero tampoco se conforma con la reducción de la identidad gay a un estilo de vida asequible dentro de la sociedad de consumo neoliberal. Se trata, por tanto, de un movimiento post-identitario: "queer" no es una identidad más en el folklore multicultural, sino una posición de crítica atenta a los procesos de exclusión y de marginalización que genera toda ficción identitaria. El movimiento "queer" no es un movimiento de homosexuales ni de gays, sino de disidentes de género y sexuales que resisten frente a las normas que impone la sociedad heterosexual dominante, atento también a los procesos de normalización y de exclusión internos a la cultura gay: marginalización de las bolleras, de los cuerpos transexuales y transgénero, de los inmigrantes, de los trabajadores y trabajadoras sexuales” (Preciado, 2009).

Dentro de las comunidades virtuales, las cuales tienen sus propias configuraciones como modos de representación, manifestaciones e interacciones entre sus miembros, se sitúa la aplicación de estudio Grindr. Esta es una aplicación de ligue utilizada principalmente entre miembros homosexuales, funciona mediante geolocalización es decir la plataforma muestra a los usuarios que están próximos a la ubicación.

Dentro de las manifestaciones de expresión de Grindr se puede subdividir en tres temas principales: la creación de una perfil a través de parámetros de identificación de la misma aplicación, los modos de interacción a manera de comunicación (lenguaje) y por último las representaciones de lx cuerpx virtual a través de “nudes”.

El problema de estudio se sitúa en contrarrestar una hegemonía situada dentro de estas tres manifestaciones, una hegemonía de masculinidad relacionada a lo viril, heterocentrista y binaria; la cual no acepta cuerpxs, orientaciones o representaciones diversas, además de una comunicación limitada con el objetivo de realizar un encuentro sexual.

A la par, existe una hegemonía de representación de lx cuerp(x) virtual, el cual conlleva desde formas de tomar el “nude”, la pose, el recortar y el imitar. Dentro de este problema se encuentran interrogantes cómo cuál es la hegemonía masculina, cómo se identifican lxs usuarios dentro de las clasificaciones de la red virtual, cómo son los modos de representar lx cuerp(x), cómo es la forma de comunicación y cómo los usuarios han creado formas de relacionarse que sobrepasan el control-apertura de la aplicación.

La necesidad de investigar sobre el tema radica en experiencia personal, como usuario de esta red por varios años, he encontrado limitaciones en las formas de identificarse y manifestarse de mi cuerp(x) y de otrxs cuerp(x)s diversxs. Se indaga en las formas de representar el cuerpo y la identidad dentro de un formato virtual el cual, se supone, es libre dada la apertura que la comunicación y la identidad virtual permiten, pero en la aplicación de estudio ocurre lo contrario. Esta idea de libertad conlleva las premisas de la virtualidad, ya que la identidad es flexible a su configuración y los parámetros para comunicar, identificar y relacionar son amplios. A través de comunicación con los usuarios se analizaron deseos, morbosos, ficciones y fantasías para construir la serie gráfica del proyecto.

La investigación y el trabajo artístico toma como punto de partida, de análisis y circulación lxs cuerp(x)s diversxs, disidencias sexuales, espacios seguros, estéticas y modos de relacionarse de la comunidad GLBTI+/ disidencias sexuales de la ciudad de Quito. Todos los productos, obras y conceptualizaciones parten del análisis de recursos que estxs mismxs cuerp(x)s han proporcionado mediante conversaciones, fotografías, mapeos, estéticas, deseos, ficciones, morbos, confesiones y fantasías.

2. Reflexión teórica

2.1 Entender la identidad en lo virtual

2.1.1 Identidad y Virtualidad

La virtualidad es la nueva forma de relacionar el espacio y el tiempo, es pertenecer y transitar dentro de sus parámetros. Parte de entender la identidad está la zona de reconocimiento, la cual en lo virtual es la apropiación de los lenguajes y modos de manifestación que da la aplicación. La aplicación es el nuevo territorio, cuerpo, e identidad, la cual oscila en la apertura o limitaciones que la virtualidad ofrezca. Es decir, un individuo debe reconocerse e identificarse dentro de los parámetros que ofrezca la red.

Dentro del accionar virtual, se crea una territorialidad o noción de un espacio. “El espacio físico es representado tecnológicamente a través de la simulación” (Sanchez, 2010, pg. 7) Los avatares virtuales, fotografías de perfil, mundos visuales, categorías de información, mensajes y otros medios comunicativos¹ son un espacio de acción, de comunicación y de presencia-lugar del usuario, y estos recursos definen su entendimiento con este espacio. Cabe recalcar que el desplazamiento espacial para entablar comunicación ya no sucede. La virtualización, como menciona Levy (1999), reinventa una cultura nómada, “on the move” ya que sus usuarios son móviles o en ninguna parte, viven sin un lugar de referencia estable. Además, este territorio virtual organiza que los usuarios existan allí por intereses en común, donde tienen menos obstáculos para relacionarse debido a sistemas telemáticos de comunicación.

2.1.2 Conformando una identidad virtual

El perfil del usuario, el primer paso a la definición de una corporalidad virtual. En ella, se diseña y crea un personaje basado en la información de las categorías dentro de

¹ Videos, fotografías, ubicaciones, emojis, stickers y audios.

aplicación y la selección de imágenes que dan un ideario sobre el fenotipo. Esta se caracteriza por un proceso de anonimato con respecto a la identidad. “En el espacio virtual es posible jugar con los códigos identitarios que se presentan en el mundo físico: el nombre, la apariencia, la vida misma.” (Sanchez, 2010, pg. 15) Por lo cual, el cuerpo adquiere nuevas características y se interpola en distintos espacios, al estar en territorio virtual el cuerpo se multiplica ya que actúa e interactúa en varios espacios y usuarios. “La virtualización se analiza, esencialmente, como un cambio de identidad” (Levy, 1999, pg.24) Se debe entender que el cuerpo virtual es flexible, dado que tiene la característica de ser configurado según los deseos del usuario.

2.1.3 Cuerpo virtual

La virtualidad con sus implicaciones en el ciberespacio traen una revolución en la formación de la imagen. La imagen virtual se multiplica, los sistemas de visualización virtual otorga una ilusión de inmersión de una imagen. Podríamos penetrar dentro de la imagen virtual, desplazarnos por ella e interactuar de distintas maneras con los otros seres que habitan esta virtualidad.² Aquí es donde la representación del cuerpo virtual tiene importancia, especialmente porque es esencial dentro de la comunicación en Grindr la circulación de “nudes”. Por lo tanto el nude es crucial para la comunicación y es importante las formas de realizar la fotografía.

“La virtualidad representa un espacio desterritorializado es un representación de bits que conjugados generan un mundo ilusorio, irreal y quimérico pero tangible, real a través de lo tecnológico, en este contexto ciberespacial se ofrece un recinto donde es operable dejar el cuerpo real atrás, para generar unas relaciones inmateriales con otros, donde los límites físicos se quiebran, además, el cuerpo se materializa en el ciberespacio, en una representación imaginaria del usuario” (Beltran, 2008, pág 6)

² Zoom In, Zoom Out, Screen Shot, retoque digital, etc.

Cabe aclarar que el ejercicio de tomarse “nudes” conforma la idea de corporalidad y modifica la autopercepción. La nude da una idea de como es el cuerpo y configura nuestro fantasma³ mental. Es decir el nude es un recurso de autoidentificación, se reconoce el cuerpo y va construyendo elementos que no se pueden ver en el cotidiano.

2.2 Metodología de investigación

En primer lugar, se realizó un detallado trabajo de campo en la aplicación, que consta de experiencia previa. Se han recolectado anotaciones de experiencias personales con otros usuarios en base a mensajería instantánea y el intercambio de “nudes”. Se analizan los distintos tipos de fotografías, las categorías para crear un perfil y modos de comunicación. En estas conversaciones con lxs usuarios, se ha indagado en los deseos, morbos, ficciones, fantasías y conceptos de corporeidad, identidad y comunidad. Se han realizado entrevistas, estudios de medios de la aplicación y conversaciones extensas.

Los estudios de perfiles han brindado información sobre el tipo de información que circula, la recurrencia de identificación de los usuarios con las categorías que la aplicación proporciona y las formas comunes de identificación. Las entrevistas se realizaron aleatoriamente, pensando en aquellas personas que accedieron a un encuentro con el objetivo de pertenecer a este trabajo. Es primordial entender las nociones de distintos individuos y recolectar sus experiencias en base a su rol en esta virtualidad, para entender esta identidad común, modos de representación y dialogar fuera las paredes virtuales de Grindr.

Otro tipo de metodología de investigación fue el de realizar una serie de dibujos rápidos sobre “nudes”, en la cual se recopiló más de 200 dibujos, en los cuales se examinaban las relaciones entre el posar, el recortar e imitar. Todas estas características muestran ciertos modos de representación similares, lo cual hace reflexionar sobre una representación hegemónica del cuerpo, la cual está normada por una masculinidad dominante.

³ Proceso de creación de una imagen individual en el cerebro al leer o escuchar algo.

La necesidad de dibujar surge por la circulación instantánea de “nudes”, el cual convierte la aplicación en un almanaque de cuerpos y convierte a los cuerpos en un producto de consumo. El dibujar individualmente es entender y analizar las formas de comprender el cuerpo, mediante procesos de comparación y contraste. Por otro lado, el dibujo daba esta oportunidad de análisis sin la apropiación de los desnudos de los usuarios, pensando en los afectos y el respeto hacia los distintos cuerpos y expresiones.

2.3 Encontrando representaciones, estudio de Grindr

2.3.1 Perfil de Grindr

En ejercicios de observación de estos perfiles, se pudo identificar una masculinidad predominante la cual está sincronizada con el trabajo de Francisca Luengo.

“En esta red se configura una “masculinidad hegemónica” que determina y privilegia formas y características específicas de lo que se puede considerar como “masculino”. Desde allí, los usuarios generan diversas representaciones en sus perfiles, que finalmente se constituyen en su identidad virtual, en su “yo virtual”, esas identidades se abordarán en este trabajo desde la perspectiva que entiende a la masculinidad como construcción localizada.” (Luengo, 2011, pg. 15)

Se puede encontrar esta masculinidad relacionada con el sistema binario heteropatriarcal en la información descrita en los perfiles⁴ como: “cero plumas”, “no fem”, “solo varoniles”, “solo machos”, “solo similares”, “no locas”, “no por ser gay se te vaya lo masculino”, “no locas pasivas”, “no maricas”, “hombre busca hombre”, “si no eres hombre no escribas”, “solo hombres”, etc. Estas formas de expresar en los perfiles muestran una inclinación a una masculinidad viril, salvaje, fornida, violenta, etc. Al igual, en las entrevistas generadas a usuarios, llegaba con frecuencia su inconformidad sobre reacciones homófobas contra homosexuales afeminados, sintiendo a Grindr como un sitio inseguro.

⁴ Estas recopilaciones fueron anotadas en la observación de perfiles de los usuarios.

2.3.2 “Nudes” y Comunicación en Grindr

El objetivo de los usuarios de Grindr es el encuentro sexual fuera de la plataforma. Para cumplir esto, la comunicación dentro de la plataforma ha creado sus propios lenguajes para facilitar el encuentro, con la menor interacción posible y en el menor tiempo. Por ende, la comunicación se basa en preguntar el rol, si posee lugar y principalmente el intercambio de “nudes”. Como se menciona en una entrevista, la comunicación de Grindr se limita a “Hola, ¿qué buscas?, ¿qué rol?, ¿tienes lugar?, manda fotos hot”. Es decir, no existe una comunicación afectiva dentro de la plataforma, ya que los usuarios han creado sus modos para simplificar, adecuar y emplear el lenguaje para tener sexo. Es importante definir que el desnudo es la motivación directa para el encuentro sexual. A la par, la mayoría de entrevistados coinciden que es primordial el tener “nudes” en la plataforma y están de acuerdo con el rechazo si los usuarios no poseen estas imágenes.

A través de la creación de dibujos rápidos, se han entendido distintas formas de comprender el “nude”. En primer lugar se encuentra el recortar, el cual es tomarse la fotografía remarcando zonas para una provocación y dejando otras atrás. Esto infiere que ciertas partes del cuerpo se muestran y otras se ocultan, con ello se delimitan qué los genitales y el culo es lo más importante, construyendo de nuevo la corporalidad virtual y real.

La pose es la parte principal de tomar la fotografía. Esta es la adecuación de lx cuerpx para rescatar, resaltar o enfatizar alguna característica del cuerpo, en este caso los genitales y el culo. Por lo cual la pose es un intento de exaltar la sexualidad imitando posiciones sexuales, enfatizando en puntos claves, mostrando la versatilidad de lx cuerpx y en sí es una exploración de lx propix cuerpx a través de la fotografía. Pero la pose también se basa en el imitar, un imitar que está relacionado con la cantidad de imágenes conformadas por interacción, es decir un usuario no decide individualmente posar para fotografiarse, sino que se basa en las fotografías que les resulta provocativas, así cayendo en una representatividad

colectiva y entendiendo su cuerpo como similar a otrxs. Por ello, el posar y el imitar se convierte en una forma de regularizar lx cuerpx, pues existe también una hegemonía. Hay poses que son excitantes y otras que no, y eso lo determina una colectividad de usuarios, lo cual cae de igual manera en una normatividad masculina.

2.3.3 Lxs cuerpxs de estudio

Es importante continuar esta investigación sobre temas de género y disidencias, por varios motivos. La necesidad de enunciar la existencia de nuestrxs colectivxs y el desarrollo de un trabajo artístico enfocado directamente en esta comunidad es el factor principal que mueve la investigación. La sociedad quiteña, marcada históricamente por el heterocentrismo y dogmas religiosos, empuja a nuestrxs cuerpos al olvido, a la clasificación de ese “otrx” extrañx y ajenx. Por otro lado, las estéticas, efectos, morbos y deseos de nuestra comunidad han sido relegados hacia lo escondido, lo oculto, lo limitado y lo raro. Por lo cual retomar estos puntos de entender lx cuerpx, las representaciones e incluso las ficciones de estos usuarios dan un sentido de rebeldía sobre nuestrxs identidades, empoderando los deseos y politizando nuestro cotidiano. Libera lx cuerpx.

Otro momento importante para entender las relaciones dentro de grindr son los espacios de cruising, como acción apropiarse del espacio público. Especialmente cuando lxs cuerpxs homosexuales han sido empujados fuera de las normativas de socialización y ocupación de la ciudad. Para algunxs los espacios de cruising son momentos para reconectarse con su sexualidad, en una ciudad donde no pueden expresarse, transitar o habitar en tranquilidad.

Realizar una gráfica a través de estos cuerpos es ocupar el espacio y la política, reconfigurando la idea de lx mismx cuerpx diverx. El medio de diseño gráfico, dibujo, esculturas virtuales, ilustración y fanzine, dan prioridad a una gráfica en común que explora diversas necesidades y deseos de los usuarios; así relacionandose mejor con la posible

audiencia también retomando una estética playful que desmitifique esta idea de lx cuerpx. El trabajo apunta primero a la recirculación de las piezas en la plataforma de estudio y la potencial audiencia son las disidencias sexuales, individuos interesados en temas de género, identidad, performatividad de género, interesadxs en temas del cuerpo, mapeo, cruising, fantasías, ilustración, virtualidad e incluso los mismos usuarios de la aplicación.

2.4 Materialidades

La obra se desarrolla mediante los medios de dibujo e ilustración, por ello se pudo diseñar, jugar y fantasear con los usuarios además de crear una gran cantidad de recopilaciones y elementos gráficos. La materialidad surge por la gran cantidad de interacción con los usuarios que ha creado extensos bocetajes e información.

Por lo tanto toda la serie de obras surge de la investigación a través de estos materiales y se proyecta en otros momentos por las necesidades de cada caso y cada obra. Detrás de este cuerpo de trabajo surgen materias como el neón, el cual es considerado como un dibujo expandido y se colocó dentro de las reflexiones sobre dibujos e ilustraciones.

El pensar en los elementos virtuales como los renders y las ilustraciones 3D se debe a las relaciones entre los modos de habitar de los usuarios, sus medios comunicativos y principalmente los cuerpos virtuales, que habitan en la virtualidad. El retomar estos elementos, que a la par se unifican a la estética y gráfica de los dibujos unifica las obras, además que en todos los momentos se juega con la misma cromática. A la par estos momentos se materializan en el mundo físico a través de impresiones 3D, reproducción de videos y filtros de instagram.

Cabe recalcar que las acciones de las distintas obras como los mapeos, el catalogo de ropa, el neón y la acción en la galería responden a dos momentos, la recopilación de información y la interacción directa con los usuarios y espectadores, es decir estas obras recirculan dentro de la aplicación de estudio y dentro de la zona de exhibición.

La circulación dentro de la red de estudio y el internet es esencial por los modos de desarrollo de la investigación, ya que todo ha sido (etnografías, entrevistas y recopilación) en modo virtual, además que varios de los usuarios han pedido que se les envíe la información a medida que esté realizada la obra.

En este momento es importante reflexionar sobre la producción de una exposición que se sitúa dentro de la plataforma de estudio. “Cruising Carolina” es una exposición virtual que se activa con un usuario de Grindr e interactúa con distintos usuarios cerca del parque de la Carolina en el norte de Quito. Esta obra sirvió como punto central toda la investigación y los espacios de cruising, además que proporcionó una interacción con el público directa ya que la exposición necesitaba de responder de los usuarios y ellos, al interactuar con la exposición expresaban sus anécdotas, morbos y reflexiones sobre el proyecto.

El uso de internet, en cierto punto recae en las posibilidades del espectador de su conexión, interés y modos de navegación. Pero es una plataforma que sirve para expandir las posibilidades de llegar a otros públicos (internacionales u otras secciones del país), además de crear nuevas relaciones entre el internet, la virtualidad y el usuario. Grindr al final es un modo de circulación y de visibilidad de la exhibición.

La exposición se compone de siete obras, de las cuales se van mezclando distintas materialidades dependiendo de la obra. En los anexos se explicaran las materialidades de cada obra. La razón del uso de estos materiales es por su relación con las elasticidades de lo virtual, la gráfica y los espacios de encuentro (fiestas, saunas, cruising, etc) Me interesa la gráfica como material político al accionarlo en el espacio, además que crea una relación más estrecha con el público. Me interesa representar a mi comunidad a través de materiales sencillos como fanzines, diseño gráfico, stickers, etc. Ya que son medios consumibles con facilidad y con fácil acceso.

3. Conclusiones de la experiencia práctica

Habitar, transitar, recopilar y dialogar dentro de la plataforma de estudio me ha brindado un panorama claro de las acciones y hegemonías que existen dentro de ella, además que el entendimiento de esta virtualidad es comprender lo que sucede en la presencialidad. Los usuarios, conversaciones, deseos, ficciones, estigmas y pensamientos que habitan en grindr son características de lo que sucede dentro de la comunidad homosexual masculina en Quito, ligada claramente con una idea de la representación de un cuerpo hegemónico con cañones humanistas. A la par, los mapeos realizados en conjunto con los usuarios, que contienen material real y de deseo, no solo explica como las disidencias sexuales habitan dentro de la ciudad, también como la resignifican, transitan, imaginan y construyen su propia idea de Quito, la cual está fuera de las limitaciones de una sociedad heteronormada, violenta y homófoba.

Por otro lado, se ha indagado a travez de la materialidad del dibujo, ilustracion y objetos virtuales, la nocion de deseo y ficcion que sucede dentro de las necesidades y morbos de los usuarios, explayando estos momentos mas alla del cuerpo y proponiendo esteicidades ambiguas, falos irreales y sexo diverso. Por lo cual rescatar estas fantasías es comprender el gran valor imaginativo del cuerpo, del deseo y de las sexualidades, mostrando un producto lleno de teoría Queer/cuir que experimenta sobre las normativas del género y la sexualidad, elementos claves que definen nuestrxs cuerpxs.

Recopilar estos deseos ha resultado como un ejercicio lleno de afecto con los usuarios en el cual compartir la plataforma y expresar libremente nuestras necesidades me ha dado una idea clara de cómo funcionamos en lo virtual, pero principalmente que tan imaginativos y llenos de deseo se componen nuestras sexualidades, que al final se sujetan a lo individual y rozan lo colectivo. Estos roces con lo que han empujado a imaginar lx cuerpx masculinx fuera de esta hegemonía y desmitificar al igual que los genitales.

4. Referencias

- A Panadería. (2019). *Tortigrafías* [Mapeo]. Vigo, Barcelona, España.
- Ahmed, S. (2014). *Cultural Politics of Emotion (English Edition)* (2nd Revised ed.). EUP.
- Ángela Robles. (2015). *Ensayo para una cartografía maricona de Bogotá: el centro*. Dialnet.
- Baeza, F. L. (2011). *Masculinidades no dominantes*. Quito: FLACSO.
- Beltrán, J. (2008) " Cyber Vitruvio, el cuerpo virtual". Manuscrito no publicado.
Presentado para el Curso de Carrera Profesional en Ciencias Sociales.
Universidad del Tolima. Colombia
- Bustamante, D. (2016). *Queer city / cidade queer* [Residência Artística]. Espacio ciudad, São Paulo, Brasil.
- David, C. (2009). *Teoría queer: Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas* (2.^a ed.). Ediciones Alejandría S.A de C.V, mx books, EDS8N.
- Dyer, Department of Film Studies Richard. (2002). *The Matter of Images: Essays on Representations* (2nd ed.). Routledge.
- Elliot, A. (2015). *Identity Transformations*. London: Taylor & Francis Group.
- Halberstam, J. (2011). *The Queer Art of Failure* (Illustrated ed.). Duke University Press.

Levy, P. (1999). *Qué Es Lo Virtual? / What Is the Virtual?* (Tra ed.). Paidós Iberica Ediciones S a.

Paul Preciado. (2008). *Cartografías Queer: El flâneur perverso, la lesbiana topofóbica y la puta multcartográfica, o cómo hacer una cartografía 'zorra' con Annie Sprinkle*. Sin fronteras colectivo.

Preciado, P. B. (2016). *Manifiesto contrasexual (Compactos n° 702)* (1.ª ed.). Editorial Anagrama.

Sáez, J., & Carrascosa, S. (2011). *Por el culo: políticas anales*. Egales.

San Martín, F. R. (2017a). *Geolocalizar el cruising, Notas sobre Grindr y otras tecnologías del sexo gay*.

https://www.academia.edu/36699681/Geolocalizar_el_cruising_Notas_sobre_Grindr_y_otras_tecnolog%C3%ADas_delsexo_gay

San Martín, F. R. (2017b). *Queer Code* [Instalación y página web]. Centro de arte contemporáneo de Quito, Quito, Ecuador.

Sánchez, J. A. (15 de 02 de 2010). La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad. Coyoacán, D.F., México.

5. Anexos

5.1 Documentación de producción de obra

5.1.1 Obra 01

La primera obra se titula “Send (Hegemonic) Nudes”, la cual está compuesta de distintos materiales. Objetos 3d, ilustraciones, diseño gráfico, videos e impresiones 3d. También se adecua aquí el primer trabajo de dibujo que recolectaba más de 200 nudes de grindr.

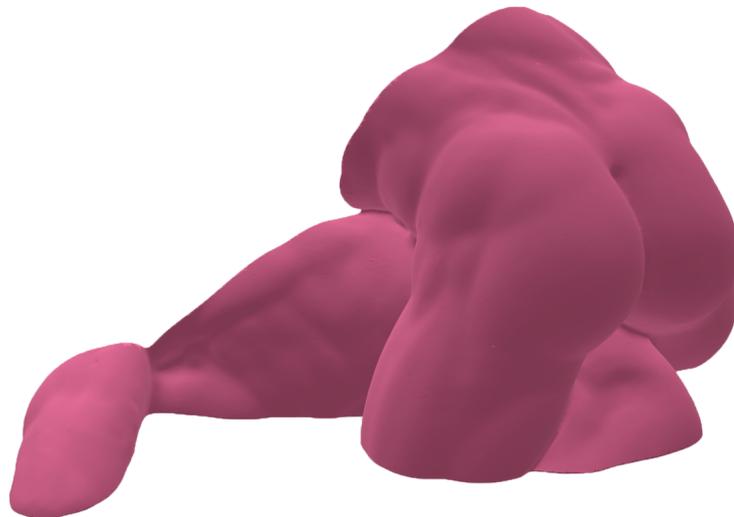


Figura 01: Render “Nude_003_Wrestlers”

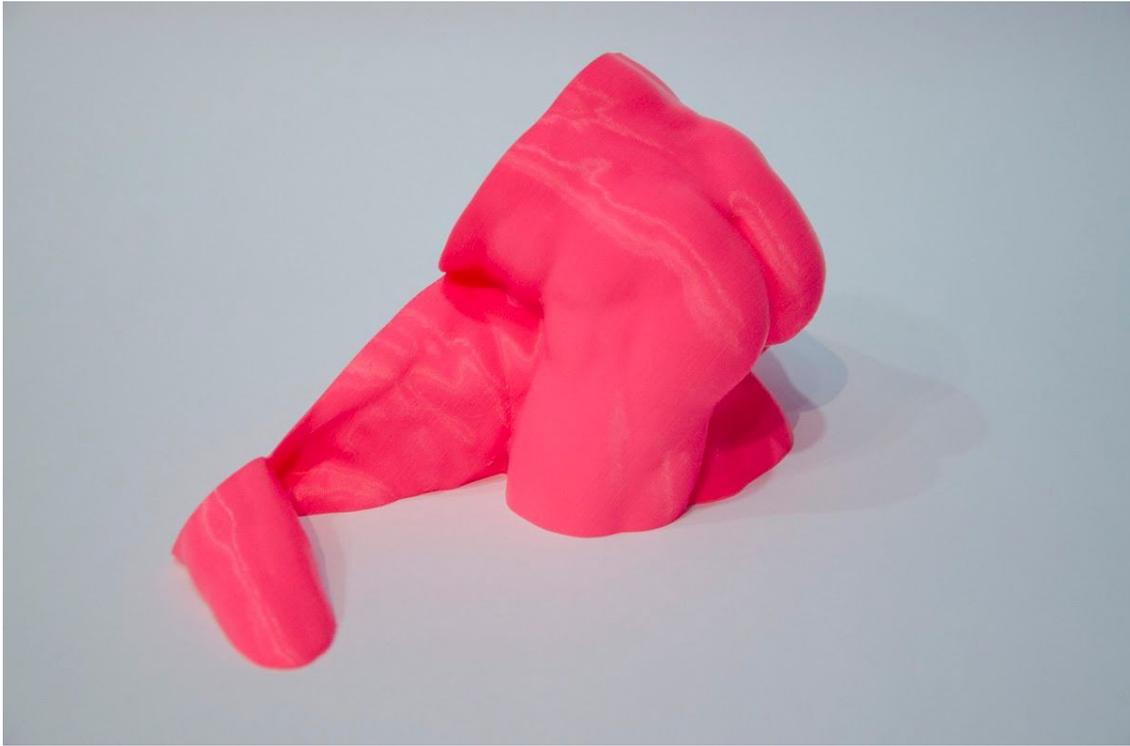


Figura 02: Impresión en 3d de “Nude_003_Wrestlers”. 60cm x 55cm x 20cm



Figura 03: Render de “Nude_004_Galatea”



Figura 04: Impresión 3d de “Nude_004_Galatea” colocado en pared. 10cm x 7cm x 5cm



Figura 05: Obras parte de “Send (Hegemonic) Nudes”

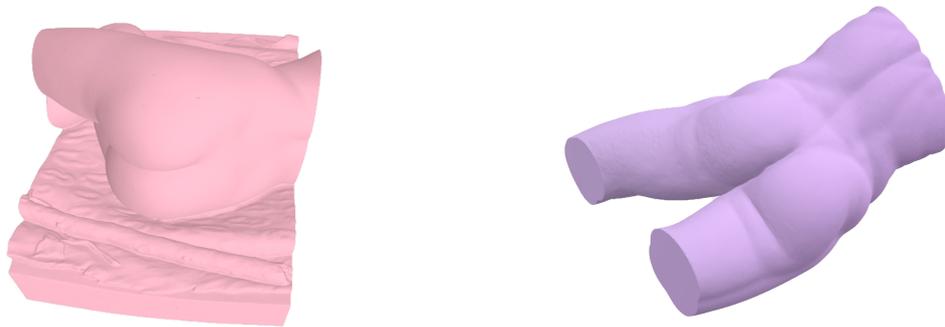


Figura 06: Obras parte de “Send (Hegemonic) Nudes”



Figura 07: Cuaderno de bocetos de nudes de Grindr. 10cm x 10cm x 5cm



Figura 09: Ilustraciones dentro del cuaderno de bocetos 15cm x 10cm.

5.1.2 Obra 02

La segunda obra se titula “Entelequia corpórea, ficciones de cuerpos maricas”, la cual se compone de dibujos, ilustraciones, cortes de vinil y un mapeo de cruising de la ciudad de Quito. Esta obra se ha expandido a sublimado en tela, patrones y posibles fanzines. Con el mapeo de cruising se piensa hacer una página web que muestre la ubicación de los dibujos en los espacios, además de audioguías.



Figura 10: Dibujos de “Entelequia corpórea, ficciones de cuerpos maricas” 15cm x 10cm



Figura 11: Dibujos vectorizados de “Entelequia corpórea, ficciones de cuerpos marcas”

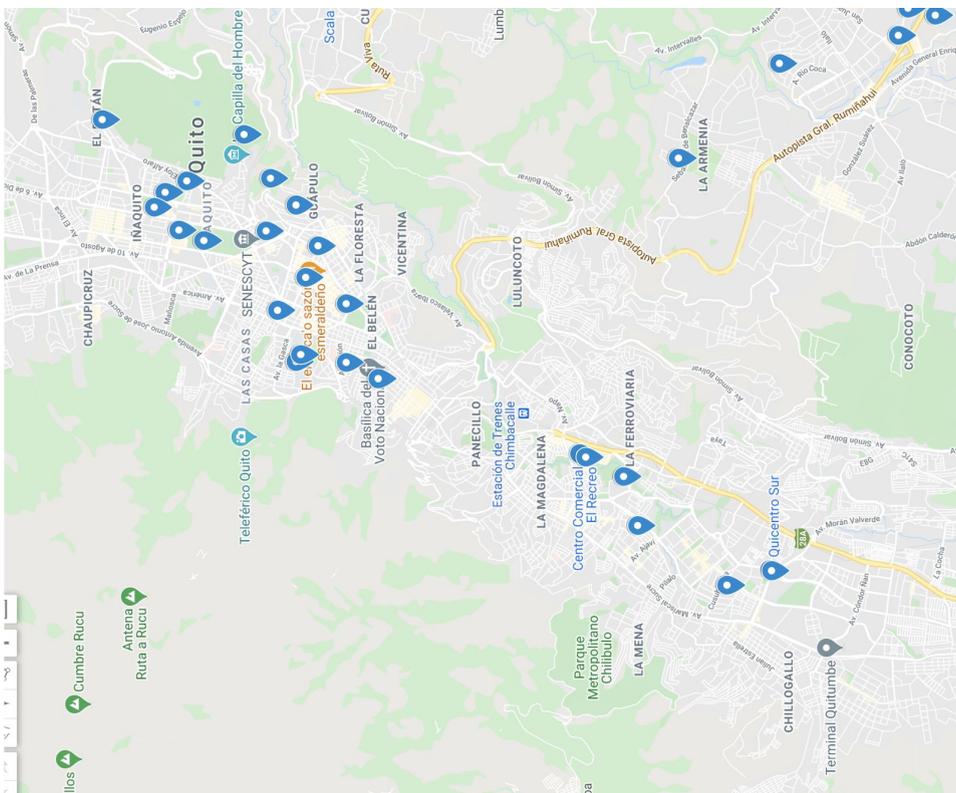


Figura 12: Mapa de cruising recopilado con los usuarios de grindr.

5.1.3 Obra 03

La siguiente pieza de la serie se titula “El culo es un espacio político” el cual consta de dos neones de culos. El primer neon ya está completamente construido con una base de metal negra que ayuda a su montaje. El segundo neón está en proceso de patrocinio de La casa del neón.



Figura 13: Neón rosado en base de metal negro. 65cm x 70cm



Figura 14: Neón prendido en espacio oscuro.

5.1.4 Obra 04

La siguiente obra se titula “Catálogo de Ropa Interior” la cual es un fanzine-catálogo, prendas de ropa y sublimado en tela. Se piensa en acciones en la galería como modelo

entregando el catálogo, un desfile de modas, o un espacio voyerista donde se pueda cambiar un performer la ropa interior creada.

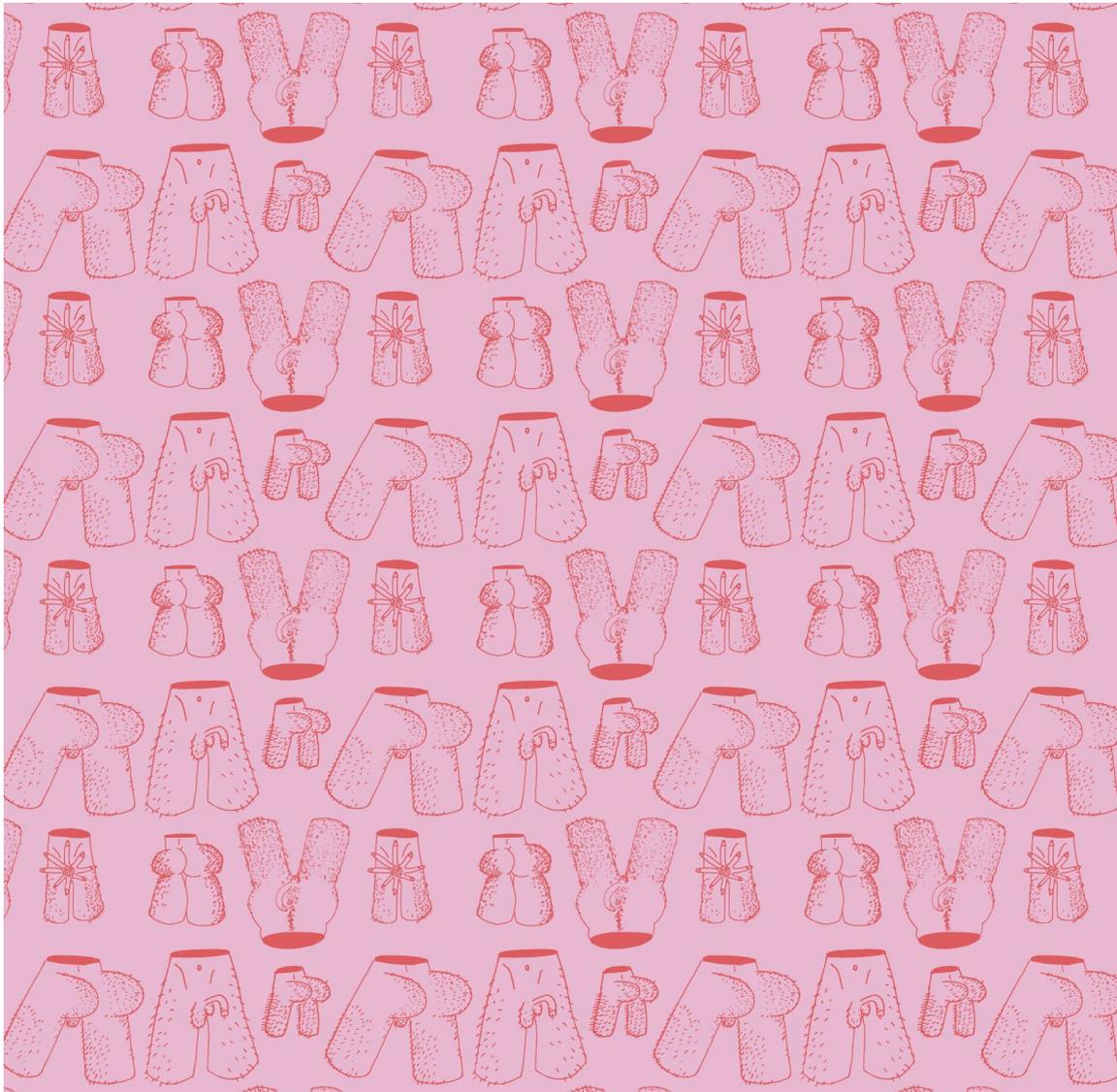


Figura 15: Patrones realizados con la gráfica de las obras anteriores para realizar las prendas.

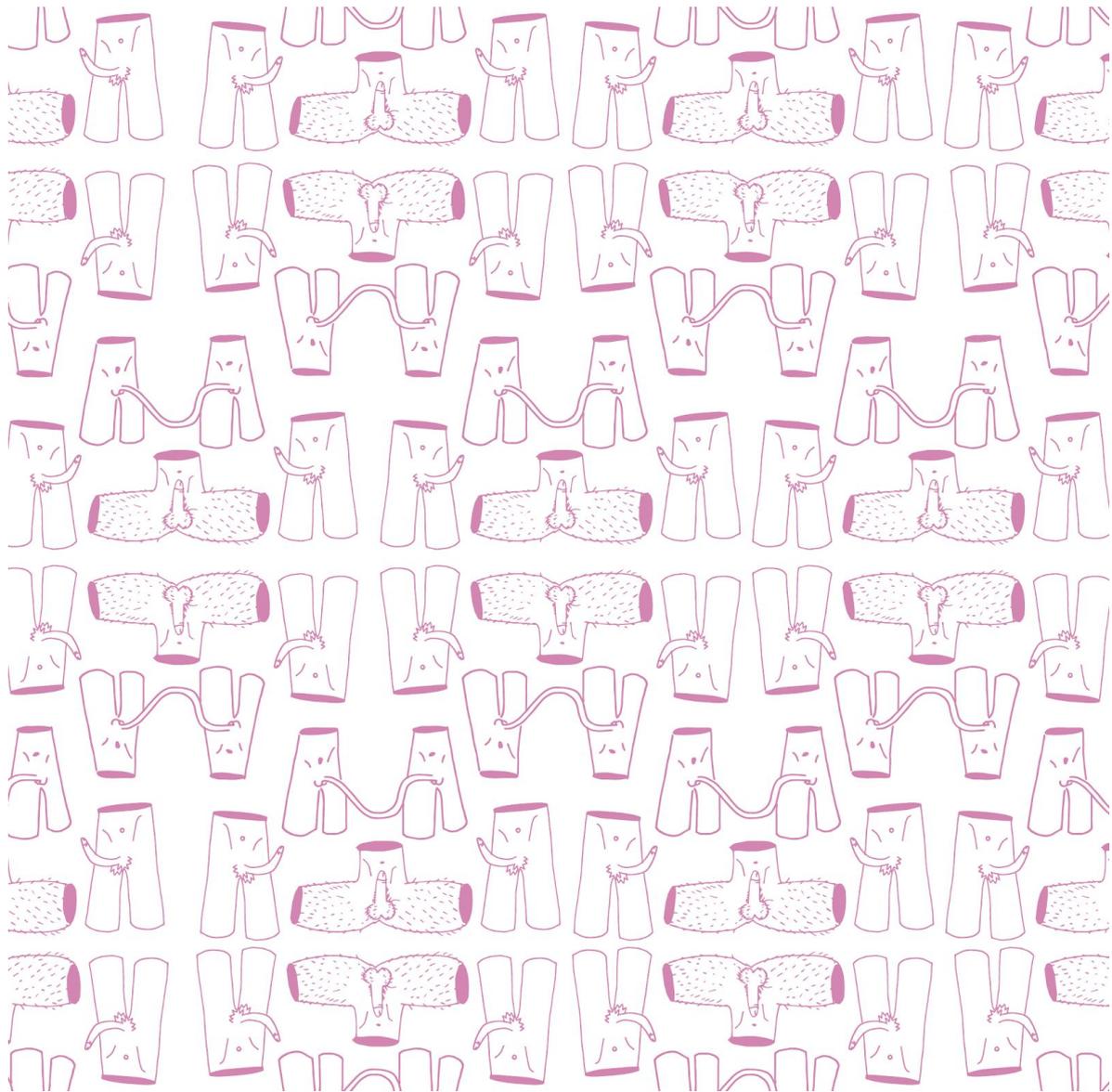


Figura 16: Patrones realizados con la gráfica de “entelequia corpórea, ficciones de cuerpos maricas” para realizar las prendas.



Figura 17: Ropa interior realizada con patrones de la obra “Entelequia corpórea, ficciones de cuerpos maricas”



Figura 18: Fanzine del catálogo de ropa interior. 10cm x 15cm



Figura 19 y 20: Catálogo de ropa interior por dentro. 10cm x 15cm



Figura 21: Boceto de ropa interior, cortes de tela. Realizado en conjunto con Andre Vizcaino @andre.vizcaino

5.1.5 Obra 05

La quinta obra materializa en renders las ilustraciones de “Entelequia corpórea, ficciones de cuerpos maricas” por lo cual las materialidades varían desde objetos .obj, impresiones 3d, prints, videos y material gráfico. El nombre está por definir.

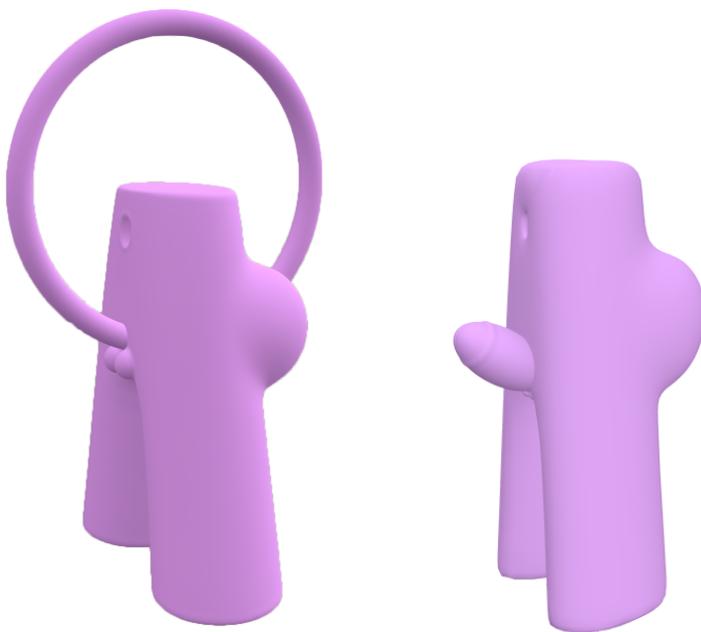


Figura 22 y 23: Renders 3D

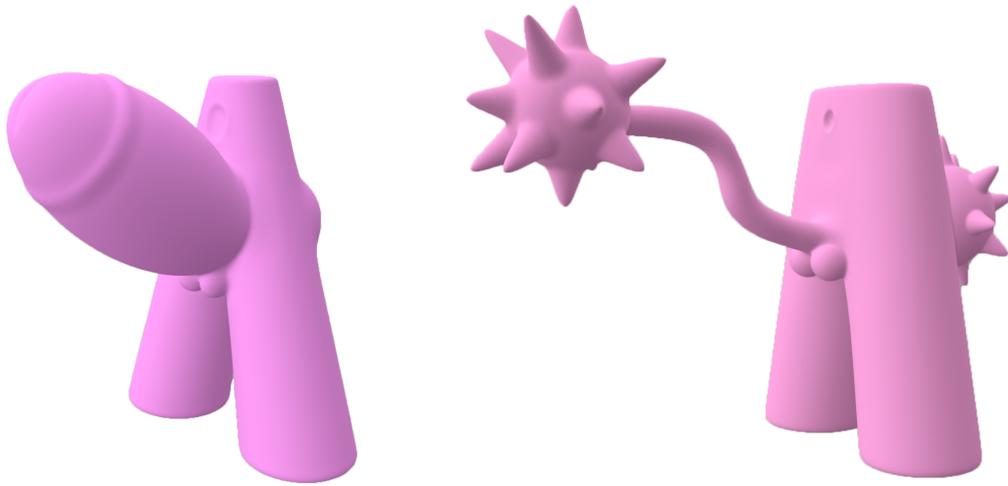


Figura 24 y 25: Renders 3D



Figura 26: Impresiones 3D, en conjunto



Figura 27: Impresiones 3D, en conjunto, con base de espejo



Figura 28: Impresión 3D de cuerpo comunitario.

5.1.6 Obra 06

“Cruising Carolina” es un proyecto de exhibición virtual con las obras antes mencionadas, toma como punto de partida un usuario de grindr y a través de los sistemas comunicativos de la app (fotografías, mensajes y ubicaciones) se muestra la exhibición. Los materiales de esta obra es el perfil de grindr, imágenes del recorrido y los mensajes.

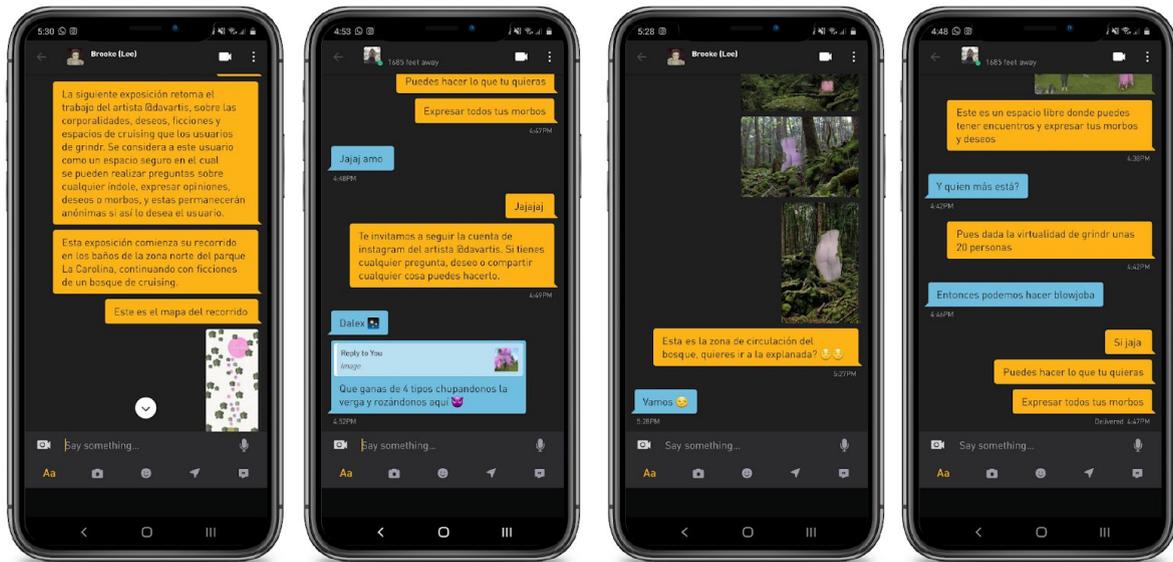


Figura 29: Registro de la obra en la plataforma Grindr.

5.1.7 Obra 07

Para la séptima obra, se necesita una obra grecorromana, de material piedra, mármol o yeso y stickers de la obra gráfica. La obra se desarrolla como una acción dentro del espacio expositivo donde los visitantes interfieren con la obra.

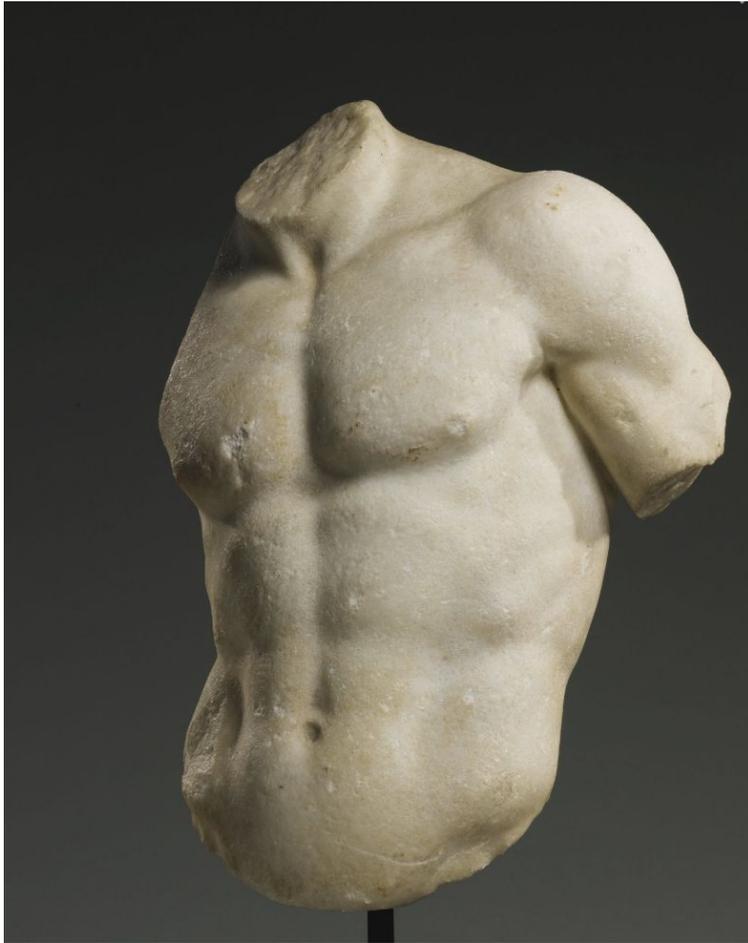


Figura 30: Ejemplo de tipo de escultura para la acción.



El que un hombre sea penetrado es la mayor agresión posible a su virilidad, queda rebajado a algo femenino, ha perdido su hombría, su estatut superior. (Sáenz y Carrascosa, 2011, pg.6)

Los placeres queer ponen en contacto cuerpos que los guiones de la heterosexualidad obligatoria han mantenido alejados. No estoy segura de que esto convierta los genitales en "armas de placer contra su propia opresión" (Berlant y Freeman 1997)

Figura 31: Ejemplo de stickers, izquierda dibujo, derecha textos de la investigación.

5.2 Plan de difusión

Dentro del plan de medios y visibilidad se encuentra la publicidad dentro de Facebook e Instagram, tanto de mi cuenta personal como del espacio expositivo “No Lugar Arte Contemporáneo”. Además pedir publicación dentro de las páginas del COCOA y Artes Visuales USFQ. Otro medio es pedir a los profesores de la carrera que promocionen dentro de sus clases a la exhibición como crédito extra, además de circular en las redes de mail de la Universidad.

Fuera de estos dispositivos se encuentra la obra “Cruising Carolina” que de por si funciona como un acto publicitario de la exhibición, así como el neón y el mapeo de cruising. También los espacios de trabajo actuales como el programa de residencias y talleres de artistas del Centro de Arte Contemporáneo de Quito, La Nube Casa Cultural y Puente, Laboratorio de creación, podrán compartir la información.

Se piensa en otros modos de distribución, como redes de compartir la publicación entre amigxs en instagram y reposts en Facebook, además del mismo evento. También la obra se piensa distribuir en prensa a través del contacto de la galería misma, y de notas propias en espacios como Recodo.sx y Radio Cocoa. Por último, se piensa en la impresión de volantes y dejarlos en otros espacios culturales y de exhibición dentro de la ciudad de Quito como: +Arte, N24, La Nube, Puente, Centro de Arte Contemporáneo, El Útero, entre otros.

Por último se realizó un trueque de obras con el cineasta Darwin Valencia, el cual producirá elementos audiovisuales para promover la obra en redes sociales, página web y otros dispositivos. Este pacto fue realizado como parte del experimento social de adquisición de arte “Zoco 4” realizado en Arte Actual FLACSO.

5.3 Gestión y tiempos

Las obras están ya conceptualizadas y llenas de carga teórica. Lo que necesitan es la logística de sus creaciones y la selección de los materiales museográficos y la información que acompaña las obras. Para las obras que requieren las acciones en los mapeos, está en el proceso de preselección de los espacios para la posterior acción (y catalogación) La gráfica ya está definida.

Obra	Logística	Recursos y tiempo
<p><i><u>Obra “Send (Hegemonic) Nudes.</u></i></p>	<p>Impresión de los objetos 3D</p> <p>Definir qué materiales acompañan la obra</p> <p>Edición de vídeos, filtros de instagram, logística de dispositivos (teléfonos para la muestra)</p>	<p>Dinero o gestión para impresiones en 3d (DLab)</p> <p>Compra de la fibra</p> <p><i><u>tiempo de impresión (?)</u></i></p>
<p><i><u>Entelequia corpórea, ficciones de cuerpos maricas y espacios cuir.</u></i></p>	<p>Revisión de espacios para la acción de cruising</p> <p>Logística de movilidad</p> <p>Catalogación y creación de guía virtual (audioguía)</p>	<p>Movilidad los fines de semana</p> <p>Conceptualizar montaje</p>
<p><i><u>El Culo es un espacio político</u></i></p>	<p>Obra lista para ser montada de manera rápida</p> <p>Gestión del segundo neón</p>	<p>Movilidad</p> <p>Marco para transporte (Listo)</p>

<u>Catálogo de ropa</u>	Impresión de fanzine Obra lista	Conceptualizar el montaje
<u>5ta obra (nombre por definir)</u>	Creación de más renders	Diseño y creación (listo) impresión de los renders (6 días)
Cruising Carolina	Obra lista, pensar en nuevos renders para el espacio expositivo.	Obra lista, nuevos renders, 5 horas de trabajo.
<u>Acción en galería</u>	Stickers listos Gestión de la escultura	Impresión (1 hora)

Dentro de la gestión del trabajo se han conseguido sponsors y se sigue en proceso de conseguir más. En primer lugar se encuentra la contribución de la compañía Construman SA, la cual trabaja en construcción de bienes raíces, a esta compañía le interesa contribuir en exposiciones artísticas locales, por lo cual ha accedido a ayudar en los costos de pruebas de montaje, elementos museográficos y otros elementos físicos que su equipo pueda proporcionar (carpintería, pintura, electricidad y movilización)

Por otro lado está la gestión del segundo neón la cual lo proporciona La casa del Neón. Ellxs han accedido a dar un auspicio de 50% de otro neon por la promoción en redes sociales y el video. Por último se buscará patrocinadores de comida el día del evento, pero ya se tiene una base de datos de las compañías que son accesibles al target y al evento.

5.4. Diseño de exhibición

5.4.1 Descripción de las obras y posibles montajes

5.4.1.1 Obra 01: Send (Hegemonic) Nudes

Medio: Esculturas Virtuales, impresiones en filamento 3D

Tamaño: Dimensiones Variables.

Año: 2020

Statement:

A través de un análisis de representaciones de cuerpos homosexuales dentro de aplicaciones de encuentro, se indaga en el constructo del “nude” (fotos desnudas) como recurso comunicativo y como requisito para el encuentro sexual. El estudio de estas fotografías concluyen en imitar poses y normatividades del cuerpo que están ligadas a una historicidad postcolonial y a cánones humanistas de representación. Las esculturas toman dos momentos, la virtualidad como modo de habitar y circular de estas fotografías y la relación con esculturas de la historia del arte occidental. Así, la obra presenta dos momentos que construyen la identidad corpórea de cuerpos homosexuales latinoamericanos masculinos abriendo debates sobre modos de presentar el cuerpo y el replicar de masculinidades hegemónicas heterocentristas. Las esculturas seleccionadas tienen las poses que más se replicaron en la aplicación.



Figura 32: Instalación de las obras en la exposición “Convivencias” de Q Galeria.



Figura 33: Posible forma de instalar en el espacio expositivo. Se espera la impresión de estas esculturas tamaño 1:1, y que exista remarcación en el espacio a través de la paleta de color.

Se están seleccionando las esculturas, va a existir una selección de las piezas.

Montaje:

Otro momento de montaje de esta obra es su adaptación al espacio, donde estas piezas habiten dentro de las estructuras espaciales de No Lugar, así, existiendo esculturas que se adaptan al piso, las paredes y las esquinas.

Otra decisión en proceso es el tipo de filamento, ya que podrían ser de los colores propuestos en la sección Materialidades (Rosado o morado) o un filamento que es termosensible, el cual cambia de color morado a rosado con la temperatura. Se está considerando esta idea por dos motivos: la primera es la idea del consumo y apropiación del cuerpo que puede ocurrir con el cambio de color, pero la limitación principal es que las piezas se pueden dañar e incluso por las normas de bioseguridad del Covid 19, no funcionan correctamente. Todas las piezas de esta sección poseerán la misma cromática para que tengan unidad entre ellas y no se confunda con las otras piezas de impresión 3D.

Una última propuesta de montaje es colocar estas piezas dentro de plataformas giratorias, para poder apreciar la composición completa de ellas.

5.4.1.2 Obra 02: Entelequia Corpórea, ficciones de cuerpos maricas.

Medio: Sublimado en tela y corte de vinil (o pintura en pared)

Tamaño: Dimensiones Variables.

Año: 2020

Statement:

Un modo de convivencia virtual en aplicaciones de encuentro homosexuales se basa en el intercambio de fotos desnudos “nudes”. Estas fotos, indispensables dentro de la plataforma, construyen la manera en la que identificamos el cuerpo y sus esteticidades (posar, recortar por las dimensiones del dispositivo e imitar) Los dibujos se convierten en un modo de entender estos cuerpos a manera de ejercicios, inclinándose a imaginar libertades y fantasías a representar sobre este cuerpo homosexual. Estas formas fueron creadas en

conjunto con los usuarios de la aplicación, construyendolas a partir de sus fantasías, morbos, ficciones y deseos.

El culo y los genitales (como requisito dentro de la aplicación) son los definitorios del encuentro, por lo que los dibujos satirizan estos momentos y ficciona sobre posibilidades de un cuerpo flexible, dinámico, diverso e incluso comunitario. Son cuerpos mutilados por las dimensiones del móvil. La forma se vuelve el elemento gráfico que incita a reconfigurar el cuerpo y preguntarse cuáles son los modos que construimos nuestros cuerpos sobre las preferencias limitadas de una red virtual.



Figura 34: A la izquierda, sublimado en tela de los patrones. A la derecha, posible forma de instalación en corte de vinil o pintura sobre pared.

Montaje:

Se piensa que este mural de la derecha contiene pequeños fragmentos de la investigación con los usuarios, es decir utilizar la estética de mensajes de texto para proponer algunas fantasías, deseos y morbos de los usuarios, creando un mural interactivo.

El sublimado en tela puede tener las dimensiones que requiera el espacio, la primera prueba fue exhibida en “On, Nueva Ola” en la galería Espacio Onder en Guayaquil, Ecuador. Aquí la pieza tenía las dimensiones de 150cm x 200cm. (El sublimado en tela es parte de la obra “Catalogo de ropa interior”, pero sale de las dimensiones de esta y funciona individualmente)

5.4.1.3 Obra 03: El culo es un espacio político.

Medio: Luces neón sobre base metálica

Tamaño: 65cm x 75cm

Año: 2020

Statement:

Mediante la creación de una gráfica con los usuarios de aplicaciones de encuentro se indaga en la forma como elemento que representa ficciones del cuerpo homosexual. El neón utiliza la forma y compone un dibujo expandido, el cual se coloca, mapea y crea un espacio mediador entre el cuerpo y lo político. La obra, está creada para ser movible, mapeada y disfrutada. El culo, como elemento social es un objeto de estigmatización, violación, prohibición y deseo. El culo homosexual y su penetrabilidad configuran la idea de lo viril y masculino, empujando a la obra a crear un espacio delimitante con la luz, que cambia la manera de entender el espacio y propone al culo como elemento político.



Figura 35: Proyección de la obra dispuesta al fondo del espacio de No Lugar, Arte Contemporáneo.

Montaje:

Esta obra configura la disposición de las demás obras, dado que su luz cambiará el espacio. Se piensa en dos neones, los cuales están colocados en la esquina y configuren el espacio, además se piensa que estos pueden ser movibles, ya que en la inauguración está

propuesto que tendrá display en la entrada de la galería (Aprovechando el gran espacio arriba de la puerta principal, así el neón es un elemento que indica y configura la exhibición)

5.4.1.4 Obra 04: Catálogo de ropa interior

Medio: Fanzine, prendas y performance

Tamaño: Dimensiones Variables.

Año: 2020

Statement:

Al repensar las imágenes de “nudes” que circulan dentro de plataformas de encuentro sexual, se retoman estas poses, recortes e imitaciones a manera de un producto cultural. La plataforma de estudio se sitúa como un almanaque de consumo de cuerpos, por lo cual la obra satiriza estos momentos creando ropa interior que reemplaza las parte del cuerpo más importante de estas fotografías, los genitales y el culo. Con ello estas prendas poseen gráfica creada con los usuarios pensando sus morbosos, deseos, ficciones y fantasía, por lo cual intriga en los modos de entender la sexualidad y el cuerpo.

Montaje:

Se piensa que esta obra se instalará en el espacio a través de un performance, que juegue con uno de los morbos más solicitados de los usuarios, el voyeurismo. Se contratará un bailarín para que a través de su corporalidad se pruebe estas prendas, resignificando el objeto de consumo y su origen, al final podrán observar el fanzine-catalogo.

Otro modo de display de la obra es mediante un desfile de modas de la ropa interior o un modelo que está posando, ubicándose con las demás obras e interfiriendo con el fanzine la observación de la exposición.

5.4.1.5 Obra 05: Sin título (por definir)

Medio: Impresiones 3D

Tamaño: Dimensiones Variables.

Año: 2020

Statement:

A través de una investigación con usuarios de aplicaciones de encuentro sexual, se crean personajes que retoman sus ficciones, deseos, morbos y fantasías. Estos personajes, creados primero mediante renders, se construyen como modos de desmitificar el cuerpo masculino que circula dentro de la aplicación, un cuerpo hegemónico ligado a cuerpoxs viriles. Los genitales como elementos de poder, se transforman para jugar con una estética playful y la misma fantasía, creando seres parecidos al juguete, que en conjunto recrean un ejército de pensamientos y deseos.



Figura 36: Proyección del montaje de la obra.

Montaje:

Se piensa configurar ciertos momentos, como el uso de una mesa de altura media y el reflejo de un espejo donde están paradas las figuras para que el espectador pueda circular y ver detalles que en posición cenital no se podría. Se piensa que la obra funciona con gran cantidad de estos objetos, por lo que se producirá una aproximado de 100.

5.4.1.6 Obra 06: Cruising Carolina

Medio: Exposición virtual vía Grindr.

Año: 2020

Statement:

La obra retoma a Grindr como medio difusor de una exposición virtual, donde el usuario es la exposición, además que la interacción e intercambio de mensajes y fotografías es la exposición virtual. La obra surge del análisis de espacios de cruising en la ciudad de Quito, por ello se renderiza los baños del norte del parque La Carolina y ficciona un crusing fantasía donde al abrir el último inodoro se despliega un bosque de cruising y explanada de cruising. La obra retoma las esculturas creadas sobre los morbosos, deseos y fantasías de los usuarios de la aplicación.



Figura 37: Usuario que construye la exposición virtual.



Figura 38: Mapa del recorrido virtual

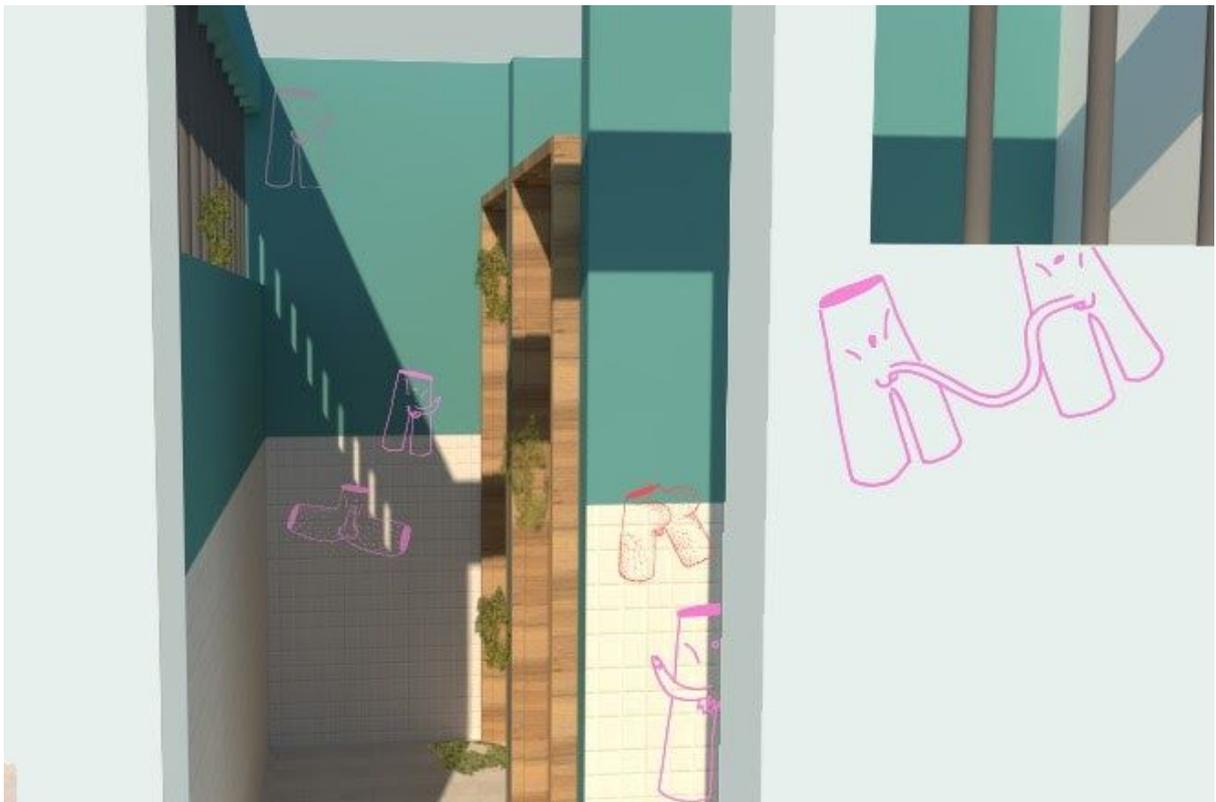


Figura 39: Render del baño norte de la Carolina, entrada al baño.



Figura 40: Render de la entrada al bosque de cruising

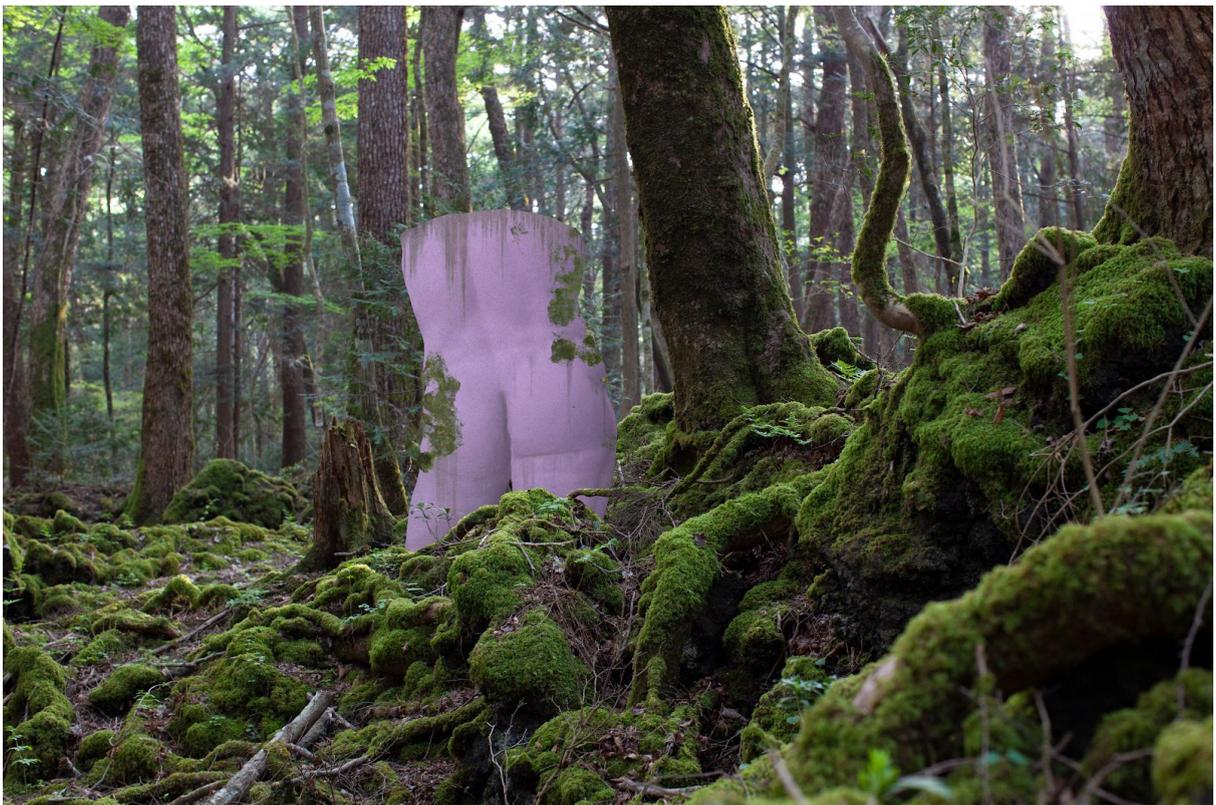


Figura 41: Render del bosque de cruising



Figura 42: Render del bosque de cruising

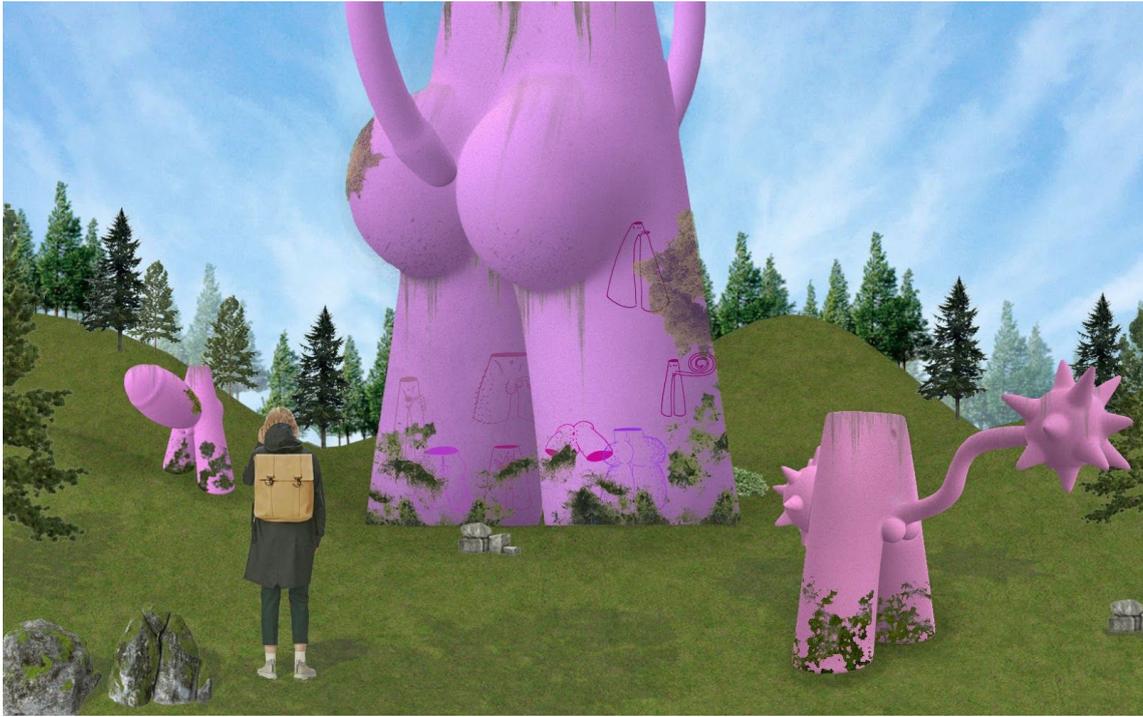


Figura 43: Render la explanada de cruising

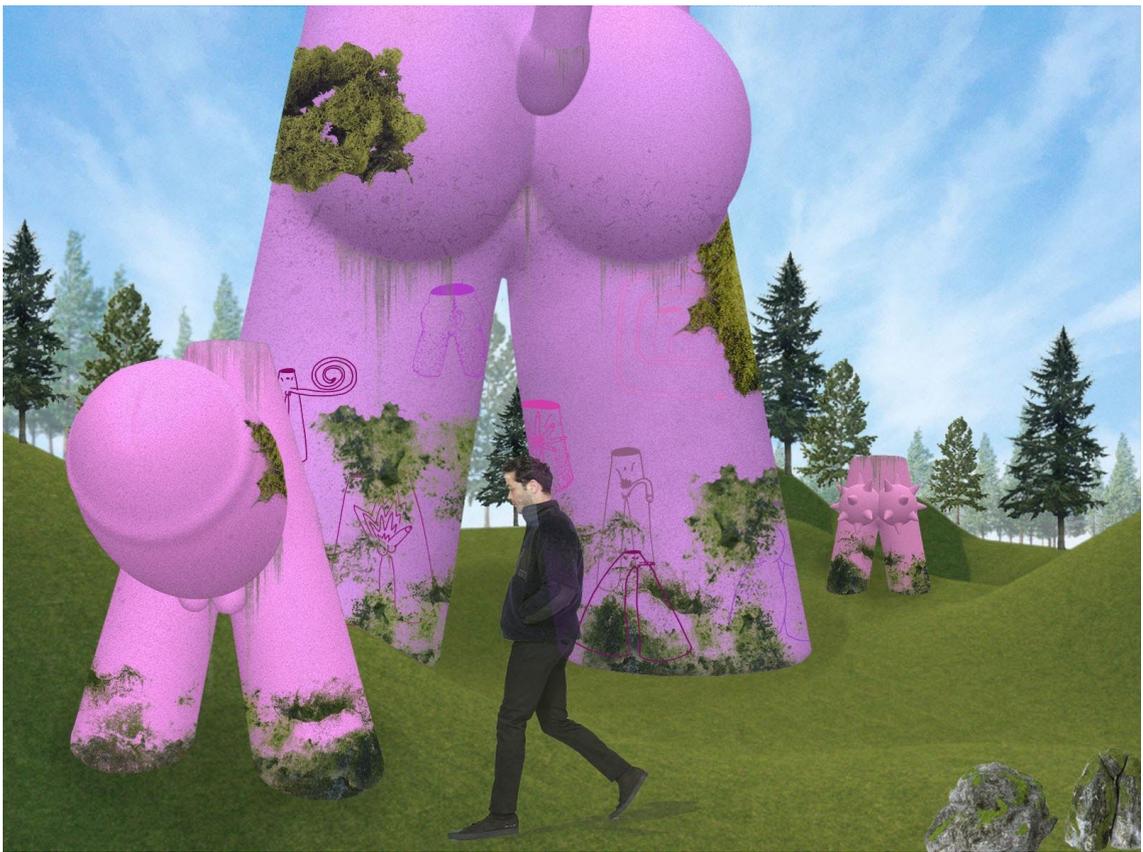


Figura 44: Render la explanada de cruising

Montaje:

Mediante imágenes y texto se explica a los usuarios como es el recorrido y posteriormente se habla sobre la exposición. Es importante detallar que esta exposición necesita de la constante interacción de los usuarios, ya que si el usuario no responde se acaba la exposición para él. Otro momento peculiar, es la condición de no lectura del perfil en la interacción de la plataforma, por lo cual muchos usuarios creeran que es un espacio de cruising real e irán en busca de ello. Entre las propuestas de montaje está realizar un video archivo de la acción, además de recrear una nueva exposición virtual que retome los baños del lugar de exposición y se active exclusivamente para los sujetos de estudio.

5.4.1.7 Obra 7: Acción en galería

Medio: Acción en Galería, escultura clásica tamaño 1:1 y stickers

Tamaño: Dimensiones Variables.

Año: 2020

Statement:

Dentro de la construcción del imaginario del cuerpo masculino se encuentra, principalmente cánones humanistas de un cuerpo blanco, varonil, viril y musculoso. La obra trata de resignificar la idea del cuerpo humanista, así como la construcción de un patrimonio, lo cual modifica el habitar de cuerpxs disidentes y la libre representación del cuerpo. El modo de intervención en formato sticker, habla sobre el poder de la gráfica y las acciones individuales, donde el espectador tiene la decisión de llevarse el material o intervenir dentro de esta escultura. El poder de modificar nuestra historia está en nosotrxs.

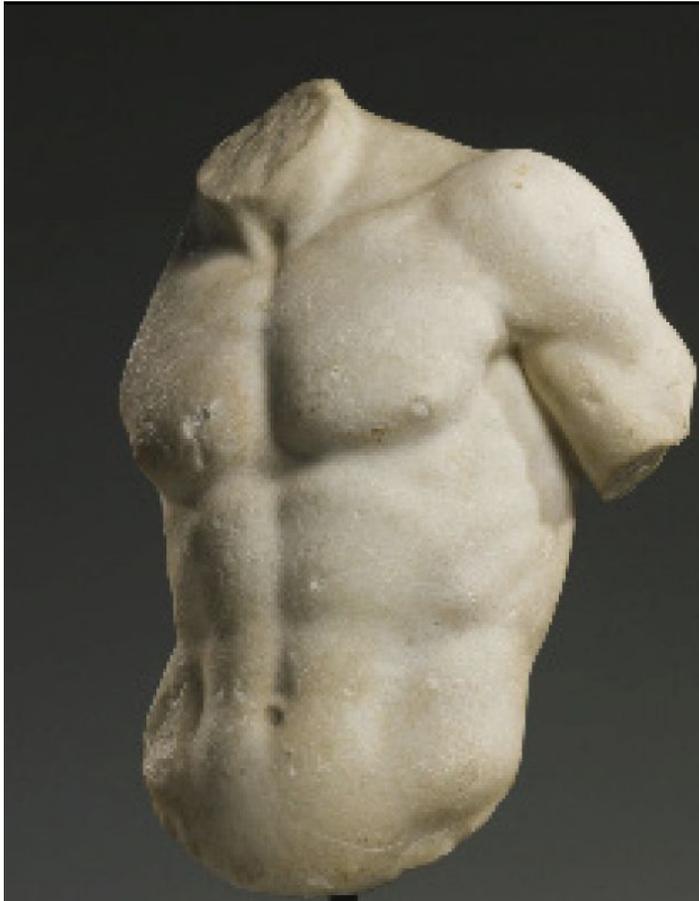


Figura 45: Ejemplo de escultura para la acción. Torso masculino con estética grecorromana.

Medidas 1:1, materialidad: mármol, piedra o yeso.

El que un hombre sea penetrado es la mayor agresión posible a su virilidad, queda rebajado a algo femenino, ha perdido su hombría, su estatus superior. (Sáenz y Carrascosa, 2011, pg.6)

Figura 46: Ejemplo de sticker con teoría Queer/cuir



Figura 47: Ejemplo de sticker con preguntas y oraciones que surgen de la investigación.



Figura 48: Ejemplo de sticker de la gráfica realizada en la investigación.

Montaje:

La obra se propone en poner display para circular 360 grados y poder colocar los stickers en cualquier sector. Se planea un montaje clásico, en donde la escultura esté asentada en un pedestal o un bloqueo museográfico. Los stickers se compondrán de material teórico, material gráfico y preguntas del proyecto.

5.4.2 Diseño del espacio expositivo

La exposición individual se titula *Send Nudes* y está programada para activarse las primeras semanas de marzo en el No lugar Arte Contemporáneo, ubicado en la Tola, barrio del Centro Histórico de Quito. (Vicente León N9-40 y Esmeraldas). Lugar confirmado



Figura 49: Afiche publicitario formato instagram (1080 x 1080 px)



Figura 50: Invitaciones personalizadas del evento.

Se espera que a través del diseño de exhibición se pueda gestionar de mejor modo las obras, teniendo como recurso principal el diseño gráfico, la interacción, la cromática y la cualidad playful de las obras. Se piensa el recurso de paredes pintadas, degradado, papel tapiz, diseño gráfico en estilo de mensajería de texto, luces y sonido. Las hojas de sala y membretes se adecuan a la gráfica.

Entelequia Corpórea

David Jarrin

Dibujo sobre papel

2020

Figura 51: Posible membretado de obras, cambio de tipografía.

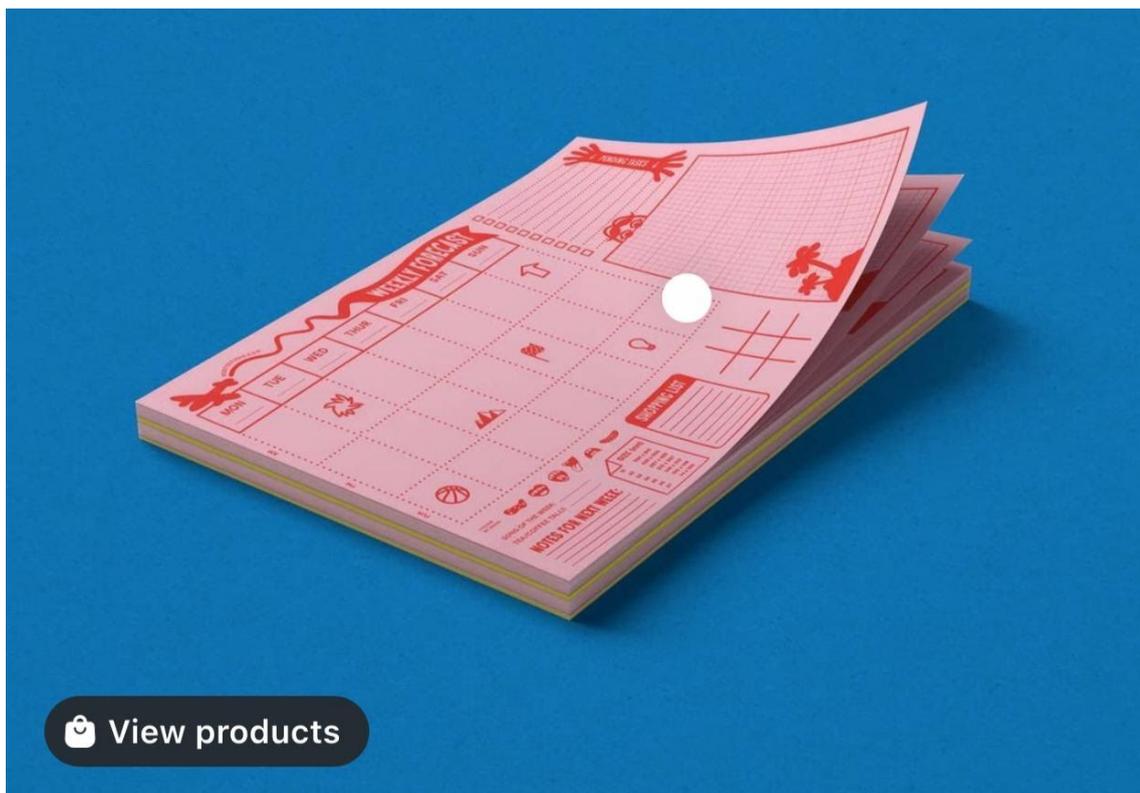


Figura 52: Estilo de hojas de sala.



Figura 53: Ejemplo de detalles con color.



Figura 54: Ejemplo cromática en paredes y diseño de información.

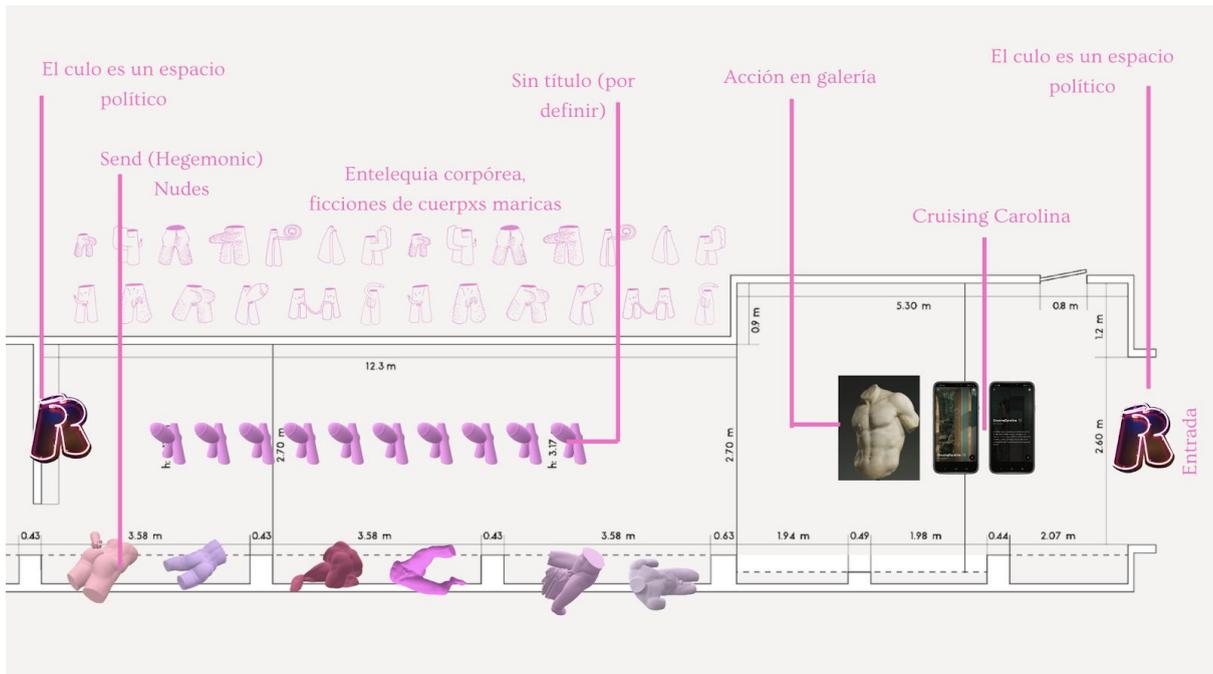


Figura 55: Posible distribución de las obras.

La obra catalogo de ropa interior, con su acción performativa se puede desarrollar en el espacio trasero de la galería o en la zona de la entrada.