

Infiernito

David Steven Vargas Godoy

Trabajo de Grado para Optar al Título de Artes Plásticas

Director

Roger Edgardo Diaz Carreño

Magister en Filosofía

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Artes Plásticas

Bucaramanga, Santander

2025

Dedicatoria

A mis amigos, cómplices y amantes imaginarios. Por hacer del deseo una forma de arte y del arte un lugar seguro.

También a mi familia quien de una u otra forma aportaron su grano de arena para la creación de este proyecto.

Este logro es tan suyo como mío.

Agradecimientos

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a Jorge Calderón por su constante apoyo, tanto en lo personal como en lo profesional, y por estar presente en los momentos claves de esta travesía.

A todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a que este trabajo fuera posible, mi más profundo reconocimiento.

Tabla de Contenido

Introducción.....	10
1. Objetivos.....	12
1.1 Objetivo General.....	12
1.2 Objetivos Específicos.....	12
2. Generalidades.....	13
2.1 Planteamiento del problema.....	13
2.2 Justificación	13
3. Componente teórico.....	15
3.1 Infiernito	15
3.2 El deseo como significante y juego visual.....	16
3.3 La estética infantil como estrategia crítica.....	16
3.4 La semiótica del color.....	17
3.5 Lenguaje, signos y performatividad queer.....	17
3.6 Instalación, experiencia y espectador.....	17
3.7 Referentes artísticos.....	18
3.7.1 David Hammons	18
3.7.2 Kaws (Brian Donnelly).....	19
3.7.3 Mike Kelley	20
3.7.4 Paul Mckarty.....	21

3.8	Antecedentes artísticos.....	22
3.8.1	Banana Hand (2021).....	22
3.8.2	Sin Título (2022).....	23
4.	Procesos y resultados	24
4.1	Procesos	24
4.2	Bitácora de procesos	24
4.2.1	Figuras o juguetes	24
4.2.2	Definición de color	27
4.2.3	Cohete	30
4.2.4	Banderas.....	36
4.2.5	Letrero colgante	40
4.2.6	Cajon de arena.....	42
4.3	Propuesta de montaje	44
5.	Conclusiones.....	48
	Referencias Bibliográficas.....	49

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1 Monolitos en el Parque arqueológico de Zaquencipá “El infiernito”.....	15
Figura 2 African-American Flag (1990).....	18
Figura 3 Escultura del artista Kawas	19
Figura 4 Montaje de obra de arte de Mike Kelley	20
Figura 5 Maximilian Geuter.....	21
Figura 6 Banana hand (2021) -Fotografía digital.	22
Figura 7 Bolsa tubular y ventilador de piso.....	23
Figura 8 Boceto del carácter.	25
Figura 9 Registro del carácter impreso	26
Figura 10 Render de las dos posturas elegidas.	26
Figura 11 Prueba de pintura.....	27
Figura 12 Prueba de material.....	28
Figura 13 Registro de las figuras pintadas.....	28
Figura 14 Registro de piezas pintadas	29
Figura 15 Cohete impreso.....	30
Figura 16 Deconstrucción del cohete.....	31
Figura 17 Exploración y búsqueda de la forma	32
Figura 18 Boceto, proceso de elaboración de cohete.....	33
Figura 19 Proceso de pintado a mano de cohete.....	34
Figura 20 Resultado final de cohete.....	35

Figura 21 Resultado final de cohete y dos figuras..... 35

Figura 22 Boceto de “trencito” junto a la bandera 36

Figura 23 Bocetos con pintura- exploración del texto 36

Figura 24 Registro de la bandera pis and love..... 37

Figura 25 Diseños para sublimar 38

Figura 26 Proceso de confección de bandera y resultado final..... 39

Figura 32 Diseño para el corte laser de letrero 40

Figura 33 Láminas de madera con corte. 41

Figura 34 Proceso de ensamblado del letrero 41

Figura 35 Resultado del letrero en madera 42

Figura 36 Cajón con las figuras y el cohete..... 43

Figura 37 Arena de rio 43

Figura 38 Cajón en proceso de carpintería 44

Figura 39 Render simulador del espacio- sala Rafael Prada Ardila 44

Figura 40 Render simulador de Montaje 46

Figura 41 Registro del montaje..... 46

Figura 42 Registro de piezas gráficas 47

Figura 43 Registro de cajón de arena con las piezas..... 47

Resumen

Título: Infiernito*

Autor: David Steven Vargas Godoy**

Palabras Clave: Deseo, queer, representación, lenguaje.

DESCRIPCIÓN: El proyecto propone una instalación artística que aborda el deseo entre hombres desde una perspectiva lúdica, utilizando la metáfora del juego para reinterpretar las dinámicas del cruising. A través de elementos como un cajón con arena, telas coloridas y composición espacial, la obra genera un entorno que combina memoria personal, territorio e interacción sensorial.

Este trabajo cobra relevancia al visibilizar narrativas poco exploradas en el arte contemporáneo, integrando elementos de la memoria afectiva y la experiencia sexual en un espacio simbólico que celebra el deseo, la libertad y el juego como motores creativos.

* Trabajo de grado

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Artes. Programa de Artes Plásticas. Director: Roger Edgardo Diaz Carreño. Magister en Filosofía.

Abstract

Title: Little hell*

Author(s): David Steven Vargas Godoy**

Key Words: Desire, queer, representation, language.

DESCRIPTION: The project proposes an artistic installation that addresses desire between men from a playful perspective, using the metaphor of play to reinterpret the dynamics of cruising. Through elements such as a box filled with sand, colorful fabrics, and spatial composition, the work creates an environment that combines personal memory, territory, and sensory interaction. This work gains relevance by making visible narratives that are rarely explored in contemporary art, integrating elements of affective memory and sexual experience into a symbolic space that celebrates desire, freedom, and play as creative driving forces.

* Degree Work

** Faculty of Human Sciences. School of Arts. Plastic Art Program. Advisor: Roger Edgardo Diaz Carreño. Master in Philosophy.

Introducción

Infiernito es un proyecto artístico que se configura como una instalación, en la que convergen objetos escultóricos y ensamblajes textiles dispuestos en el espacio para construir un universo simbólico atravesado por el deseo y los colores. La obra surge del interés del artista por explorar los vínculos entre lo lúdico y lo erótico. A través de materiales, formas y colores asociados a lo infantil, la propuesta propone una tensión entre lo poético y lo cotidiano.

El título "Infiernito" opera como un primer gesto conceptual. Por un lado, hace referencia al parque arqueológico de Zaquencipá, cuyas formas fálicas fueron denominadas popularmente como "infiernitos", en una mezcla de imaginario popular, religioso y sexual.

Por otro, el uso del diminutivo permite una torsión afectiva: lo que podría leerse como obsceno o vulgar, se recubre de ternura. Esa ambivalencia entre lo infantil y lo sexual, entre el juego y la insinuación, recorre toda la propuesta formal y conceptual del proyecto. Se trata de una estrategia visual que se vale del artificio, el kitsch, el humor y el exceso para desestabilizar las lecturas normativas.

Infiernito no intenta documentar una experiencia concreta, sino construir un paisaje donde el espectador pueda intuir códigos y construir afectos en territorios de ambigüedad.

"*Infiernito*" es también una forma de pensar la masculinidad desde lo blando, lo roto y lo deseante. Las referencias a lo fálico no remiten aquí a una potencia agresiva o dominante, sino a una sexualidad más torpe, irónica y abierta a la parodia. Se apuesta por una visualidad que, lejos de cerrar el sentido, lo expanda, permitiendo que el espectador proyecte, imagine o se incomode. El falo, lejos de ser el centro de la propuesta, funciona como excusa formal para hablar de deseo, de performatividad, de afecto, de goce y de humor.

En última instancia, este proyecto busca construir un lenguaje propio, que se nutra tanto de la historia del arte como de lo cotidiano, lo vulgar y lo sensible. un lenguaje visual que permita habitar lo queer desde lo amoroso, lo juguetón y lo experimental. Así, "Infiernito" no solo es una exposición de piezas, sino un espacio para imaginar otras formas de estar en el mundo.

1. Objetivos

1.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta artística instalativa que, a través de la creación de objetos escultóricos, textiles sublimados y otras estructuras se construya un universo simbólico en torno al juego y su relación con la ironía del deseo.

1.2 Objetivos Específicos

- Explorar materiales, texturas y formas que potencien la dimensión afectiva y sensorial de la obra.
- Generar un espacio en el que por medio de objetos y estructuras haga referencia a un lugar de juegos.
- Diseñar y producir textiles y otros soportes que contengan signos referentes de su lenguaje propio.
- Diseñar y producir objetos escultóricos y que integren referencias al cuerpo, al deseo y a lo lúdico.

2. Generalidades

2.1 Planteamiento del problema

En la historia del arte, la representación del cuerpo y el deseo ha estado mediada por normas culturales, sociales y políticas que determinan lo que es visible, legítimo o digno de ser mostrado. En este contexto, el arte queer emerge como una práctica que subvierte estos discursos dominantes, introduciendo lenguajes alternativos, estrategias irónicas y formas visuales que desestabilizan la normatividad sexual y de género (Muñoz, 1999). Sin embargo, la representación del deseo desde lo queer aún encuentra resistencias dentro de los espacios institucionales y pedagógicos, donde se espera que las obras estén claramente enmarcadas en categorías como “crítica”, “política” o “activismo”, dejando de lado aproximaciones más sensoriales, afectivas o lúdicas.

Este proyecto parte de la inquietud del artista por estrechar las relaciones entre deseo, juego y representación. Le interesa preguntarse cómo traducir emociones afectivas a formas simbólicas que operen desde lo instalativo. En este sentido, Infiernito surge como una respuesta estética a la necesidad de encontrar un lenguaje visual que permita hablar de lo erótico sin mostrarlo, y que ponga en juego el cuerpo, la mirada y la memoria desde una estrategia afectiva e irónica.

2.2 Justificación

El proyecto surge como un ejercicio de catarsis desde la memoria personal, desde allí se rescatan y se transforman experiencias vinculadas al deseo entre hombres. A través de la reinterpretación de situaciones vividas y de la exploración del cruising, la obra propone encuadrar estos encuentros en un plano lúdico, entendiendo el juego como metáfora de la interacción, el riesgo y la complicidad.

El uso de colores vivos y de elementos visuales inspirados en referentes como David Hammons permite dotar la obra de un lenguaje simbólico que trasciende lo político, para situarse en un territorio afectivo y sensorial. La semiología del color se convierte en un vehículo para traducir el deseo y la memoria en una experiencia visual que interpela al espectador desde lo personal y lo colectivo

Desde una perspectiva crítica, el proyecto también se sitúa dentro de los debates en torno al cuerpo como construcción cultural. Michel Foucault (1977) advierte que el cuerpo está atravesado por discursos, instituciones y tecnologías de poder que lo moldean, y es desde esta óptica que “*Infiernito*” se aproxima al deseo: no como impulso biológico, sino como producción social cargada de significados.

El montaje apela al humor, lo kitsch y la estética de lo afectivo, pero lo hace como estrategia de desplazamiento. En lugar de reafirmar convenciones visuales sobre la sexualidad, las subvierte mediante el uso de formas caricaturescas, texturas y objetos que operan como signos abiertos. En este sentido, dialoga con el pensamiento de Mike Kelley (1993), quien explora en sus instalaciones cómo también lo banal o lo decorativo puede activar memorias reprimidas o afectos no resueltos.

3. Componente teórico

3.1 Infiernito

El origen del nombre "Infiernito". Proviene del parque arqueológico “el infiernito” de Zaquencipá, un sitio precolombino compuesto por columnas de piedra de forma fálica ubicado en el departamento de Boyacá, Colombia. El vínculo se debe a que es un lugar ancestralmente conocido por sus estructuras fálicas. (El nombre se debe a que los españoles lo consideraban un lugar diabólico y de adoración pagana).

Figura 1

Monolitos en el Parque arqueológico de Zaquencipá “El infiernito”



Nota. Monolitos en forma de falo en el parque arqueológico de Zaquencipá. Tomado (Gobernación de Boyacá, s.f.)

3.2 El deseo como significante y juego visual

La significación del falo no es el falo en sí mismo, sino su función como significante del deseo” (Lacan, 2005, p. 695).

Este planteamiento de Lacan introduce una mirada estructural sobre el deseo, no como esencia biológica, sino como articulación simbólica. En ese sentido, *Infiernito* se aleja de una representación literal del falo y propone en su lugar un lenguaje visual donde lo sexual se muestra desde lo afectivo.

El uso del diminutivo “ito” suaviza la carga simbólica de la palabra “infierno” y la vuelve accesible, tierna, casi afectiva. Esta estrategia lingüística se traduce visualmente en una instalación donde el deseo se manifiesta con humor y ternura, habitando un espacio que celebra lo queer desde una potencia visual y afectiva que no busca ser realista, sino emocionalmente verdadera.

3.3 La estética infantil como estrategia crítica

La elección de una estética infantil no es ingenua; se trata de un recurso visual para despojar al deseo de su gravedad tradicional y reubicarlo en un territorio lúdico. Como señala Adorno (2004), “*el arte es la promesa de felicidad que se ha roto*” (p. 311), lo que permite entender esta estética no como escapismo, sino como crítica. El arte infantilizado de *Infiernito* actúa como un lenguaje alternativo desde donde se puede pensar el erotismo sin recurrir a sus convenciones visuales habituales.

Formas blandas, colores vivos, texturas brillantes y una paleta asociada al juego se combinan para construir una escena donde lo erótico y lo ridículo conviven. Así, la obra propone una estética kitsch que subvierte las jerarquías entre lo “serio” y lo “superficial”, lo “profundo” y lo “decorativo”.

3.4 La semiótica del color

Desde la semiótica del color los tonos vivos evocan la infancia, también actúan como indicadores de alegría y emociones. Como sostiene Eva Heller (2004), los colores generan asociaciones simbólicas y emocionales que dependen de factores culturales y psicológicos; en este caso, los colores primarios y saturados crean un lenguaje visual ingenuo.

3.5 Lenguaje, signos y performatividad queer

El lenguaje en *Infiernito* no es un sistema transparente, sino un código plástico. Se inventa un sistema de signos visuales que juega con la ambigüedad y la potencia de lo no dicho. (Butler 1993) sostiene que el lenguaje no solo describe, sino que también performa los cuerpos y produce realidades. En este sentido, los signos de *Infiernito* operan como un gesto queer: una reapropiación simbólica que interrumpe la lógica del sentido literal para habitar el juego, la insinuación y la reapertura del significado.

3.6 Instalación, experiencia y espectador

Por último, desde la teoría de la instalación, (Claire Bishop 2005) plantea que este tipo de prácticas artísticas transforman la relación entre espectador y obra al desplazar el énfasis desde la contemplación hacia la experiencia. En palabras de Bishop, la instalación “*reconfigura el modo en que el espectador se relaciona con el objeto artístico*” (p. 11).

3.7 Referentes artísticos

Los referentes artísticos están compuestos por distintos artistas que trabajan el concepto y técnicas implementadas en la propuesta, así que se hizo una selección de 5 referentes. A continuación, se menciona cada uno de ellos, empezando por Jeff Koons.

3.7.1 *David Hammons*

El artista David Hammons se caracteriza por la apropiación y transformación de símbolos culturales. Uno de sus trabajos más reconocidos es *African-American Flag* (1990) (Jones, 2016).

Figura 2

African-American Flag (1990)



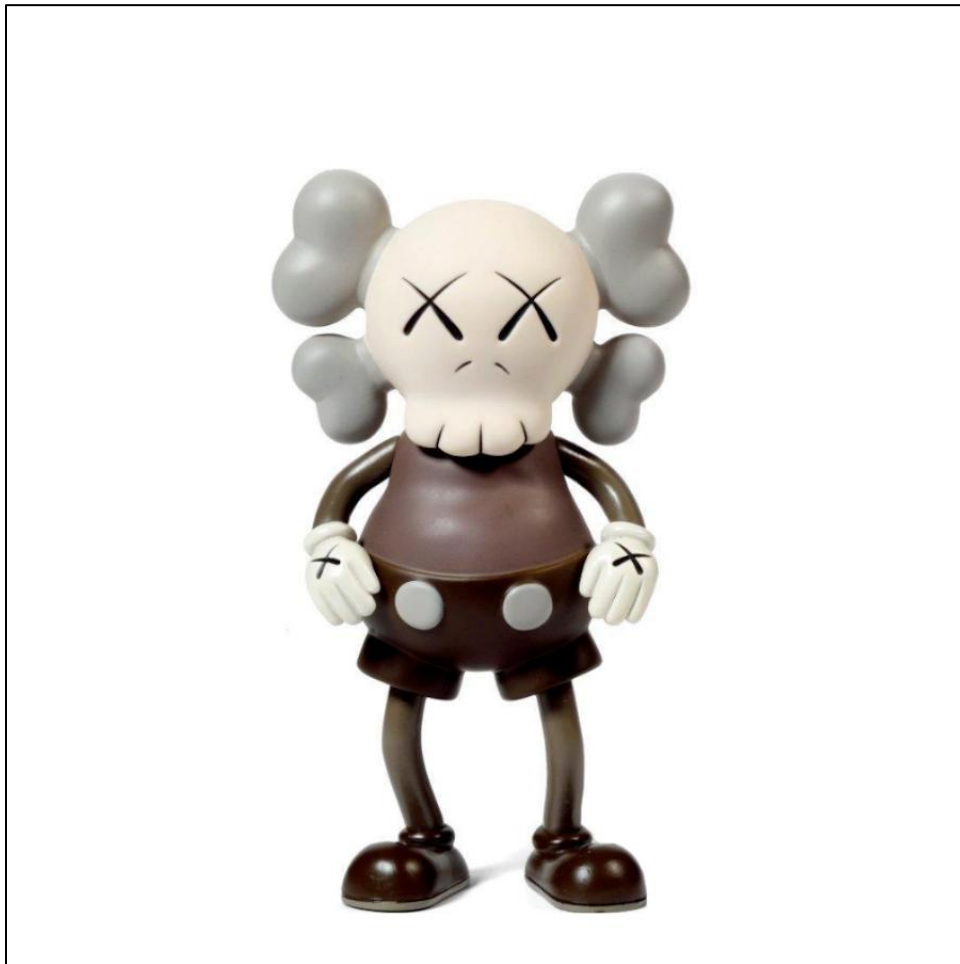
Nota. Fotografía tomada Colección del Museo Nacional Smithsonian de Historia y Cultura Afroamericana: tomado de: https://nmaahc.si.edu/object/nmaahc_2022.7

3.7.2 *Kaws (Brian Donnelly)*

Kaws transforma personajes de la cultura popular en esculturas que combinan lo infantil con lo melancólico. Su estética caricaturesca y su uso de colores planos lo acercan a una sensibilidad lúdica y cargada de capas emocionales.

Figura 3

Escultura del artista Kaws



Nota. Companion (KAWS, s.f.). Fotografía tomada de Alejandra de Argos. Tomado de: <https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/41847-kaws-biografia-obras-y-exposiciones>

3.7.3 *Mike Kelley*

Artista creaba instalaciones mezclando objetos cotidianos con referencias a la cultura popular, la educación, la sexualidad, el trauma y la infancia. En sus instalaciones muchas veces se organizaban como aulas, escenarios o zonas de juego, con una estética que oscilaba entre lo doméstico o perturbador.

Figura 4

Montaje de obra de arte de Mike Kelley



Nota: Fotografía de la obra o montaje presentado en Mike Kelley: Ghost and Spirit (The Guardian, 2024, 6 octubre). Tomado de: The Guardian: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/oct/06/mike-kelley-ghost-and-spirit-review-arrested-development>

3.7.4 *Paul Meckarty*

El trabajo de Paul McCarthy se ha caracterizado por una constante transgresión de las normas culturales, sociales y estéticas que definen la moralidad del cuerpo, el consumo y el arte. A través del uso de materiales "baratos" (látex, inflables, maquillaje, comida), referencias a la cultura popular y un lenguaje abiertamente grotesco o sexual, McCarthy subvierte el imaginario norteamericano y occidental, mostrando su dimensión reprimida, violenta y deseante.

Figura 5

Maximilian Geuter



Nota. Fotografía de Maximilian Geuter en la página de Hauser & Wirth (Hauser & Wirth, s.f.). Tomado de <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibition/habitacion-roja-nino-y-habitacion-roja-padres>

3.8 Antecedentes artísticos

3.8.1 *Banana Hand (2021)*

Dentro del conjunto de antecedentes visuales que nutren el proyecto “*Infiernito*”, se incluye una imagen realizada por el propio autor, en la que se presenta un racimo de bananos alterados digitalmente con un efecto negativo en blanco y negro. La imagen transforma el carácter cotidiano del fruto, exacerbando su ambigüedad formal para generar una asociación directa con lo fálico. Esta operación visual no solo subraya el potencial simbólico del objeto, sino que lo desplaza hacia una zona de tensión entre lo erótico y lo grotesco.

Figura 6

Banana hand (2021) -Fotografía digital.



3.8.2 *Sin Título (2022)*

Otro de los antecedentes fundamentales que se integran en el desarrollo de “*Infiernito*” es una instalación inflable realizada previamente por el autor, consistente en una estructura alargada de color rosa, con claros rasgos formales alusivos a un pene erecto, que se extiende por un pasillo institucional. El carácter inflable y monumental de la obra introduce una dimensión lúdica que desactiva cualquier aproximación solemne al símbolo fálico, desplazándolo hacia lo carnavalesco, lo grotesco y lo paródico.

Figura 7

Bolsa tubular y ventilador de piso.



4. Procesos y resultados

4.1 Procesos

A lo largo del proceso, el artista se inspira en lo emotivo y en la estética infantil, el uso de colores y formas básicas complementan la instalación que hace parte de un mundo aparte, con su propio lenguaje trata de decir algo que, quizá no todos descifren, sin embargo, la simplicidad de lo que parecen códigos puede jugar con lo ambiguo y activar la memoria.

4.2 Bitácora de procesos

4.2.1 *Figuras o juguetes*

Pensando la situación como un juego, este se representa en una especie de figuras caricaturescas,

la propuesta inicial compuesta por 8 figuras, cada una con medidas de 30cm de alto por 16 cm de ancho por 16cm de profundidad y un cohete de 50cm de alto por 40cm de ancho por 40cm de profundidad, realizados desde el diseño e impresión 3D.

Estas figuras recogen elementos visuales de las caricaturas clásicas: zapatos redondeados, guantes y proporciones exageradas que remiten al universo de personajes animados vinculados con la modernidad industrial. Sin embargo, el artista introduce un cruce con referentes visuales precolombinos a través de detalles como las orejas redondeadas, dispuestas a manera de aros o volutas, que hacen eco de la cerámica figurativa de culturas originarias. A su vez, los cuerpos están contruidos a partir de formas geométricas simples como esferas y cilindros que remiten a una etapa primitiva del diseño.

Figura 8

Boceto del carácter.



Figura 9

Registro del carácter impreso



Figura 10

Render de las dos posturas elegidas.



4.2.2 *Definición de color*

Durante el desarrollo de las figuras, se tomó la decisión de tratarlas como objetos cercanos al juguete, pero con una intención estética que las aleja de lo convencional. Para ello, se utilizó una paleta monocromática y una textura rugosa que rompe con la apariencia pulida de los juguetes comerciales, acercándolas más al lenguaje del anti-diseño. Con el fin de darles un acabado brillante y resaltar su presencia visual, se aplicó una capa de laca en aerosol, lo que permitió intensificar el color y aportar un brillo que dialoga con lo lúdico. Este material también contribuyó a mantener la plasticidad de las formas y a enriquecer la superficie visual de cada pieza.

Figura 11

Prueba de pintura.



Figura 12

Prueba de material



Figura 13

Registro de las figuras pintadas.



Figura 14

Registro de piezas pintadas



4.2.3 Cohete

Figura 15

Cohete impreso



Para realizar la impresión del cohete fue necesario dividirlo en partes, ya que la pieza tenía unas dimensiones que sobrepasaba el alcance de la impresora.

La asociación formal entre el cohete y el falo; el cohete es la excusa para poner el falo sobre la mesa y resaltar el deseo desde la ironía.

Figura 16

Deconstrucción del cohete



Figura 17

Exploración y búsqueda de la forma



En el proceso de la búsqueda de la forma y como llegar a eso que se se estaba deseando. Se tenía la asociación formal pero faltaba eso que lo remitiera directamente, un gesto

Después de varios intentos, finalmente se logra resolver sustituyendo la parte superior; mediante el modelado e impresión 3D se logra crear una parte superior nueva para el cohete, lo que se hizo fue usar la misma forma anterior pero esta vez sin la antena y con dos esferas ovaladas puestas cara a cara.

Seguido a eso lo que se hizo fue cubrir con cinta de papel y macilla una de las caras donde se juntan las esferas y de este modo crear una forma que asimila el glándula.

Figura 18

Boceto, proceso de elaboración de cohete



Figura 19

Proceso de pintado a mano de cohete



Figura 20

Resultado final de cohete

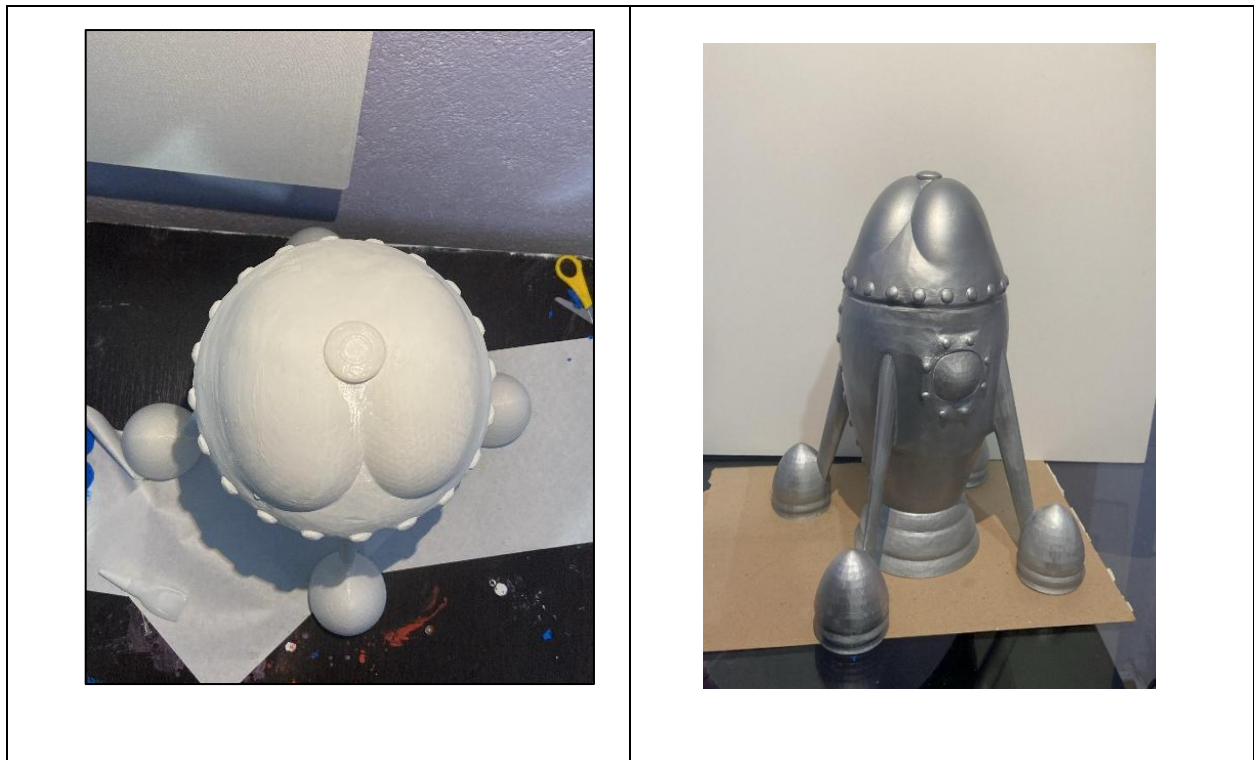


Figura 21

Resultado final de cohete y dos figuras



4.2.4 Banderas

Figura 22

Boceto de "trencito" junto a la bandera

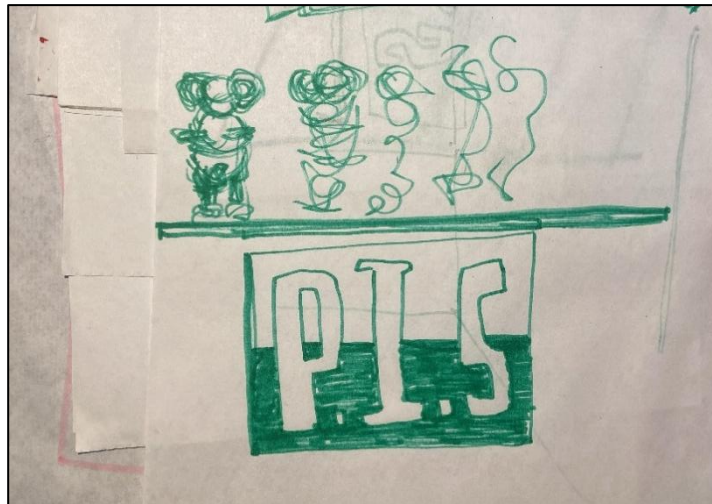


Figura 23

Bocetos con pintura- exploración del texto



Figura 24

Registro de la bandera pis and love.



La bandera con el texto fue finalmente concebida como una pieza de prueba. Si bien su mensaje establece un vínculo conceptual, estéticamente no se integra con la línea visual general de la propuesta. Por esta razón, se decidió no incluirla como una pieza principal. En contraste, los otros diseños, más coherentes con la estética general del proyecto.

De esta manera lo explícito estaba totalmente cancelado para el proyecto, lo que llevó al artista a crear su propio lenguaje, una especie de código encriptado que hace referencia a video juegos y otros lenguajes del mundo.

entre letras y símbolos que parecen píxeles, el proyecto se nutre con soportes que contienen estos mensajes.

teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se realizó bocetos digitales entre los que se eligieron tres diseños de los cuales uno se eligió para bandera y los otros dos diseños de ensamblaron para crear una sola pieza.

Mediante la técnica de sublimación los diseños fueron impresos sobre telas de medidas varias, la bandera mantiene dimensiones de 1.20 cm por 60 cm.

Después del proceso de sublimado las telas se llevaron al taller de costura para coger bordes, aplicar detalles y demás.

Figura 25

Diseños para sublimar

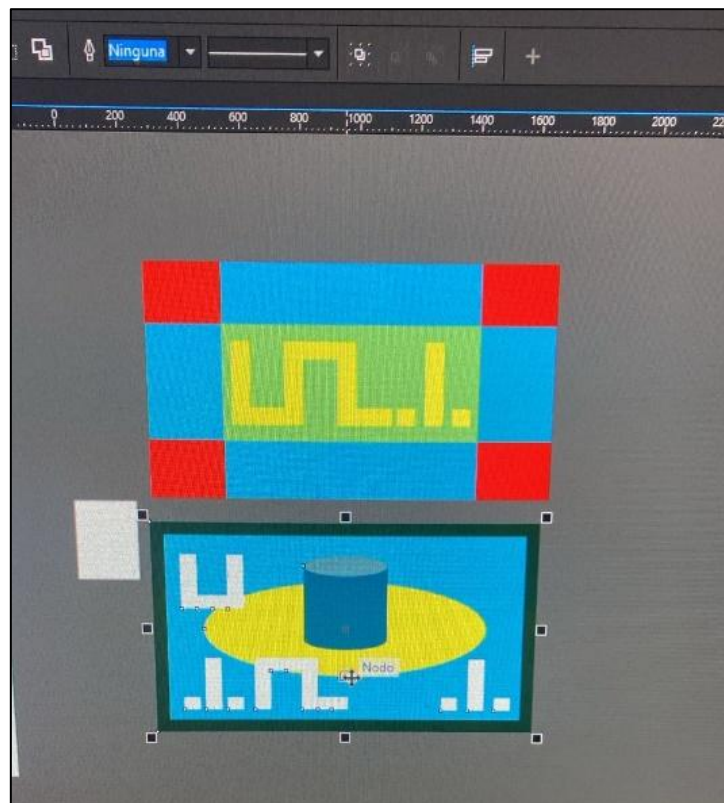


Figura 26

Proceso de confección de bandera y resultado final



Los otros dos diseños se ensamblaron mediante costura, formando una pieza textil compuesta que fue reforzada internamente con una capa de interlón para otorgarle cuerpo y estabilidad. La decisión de suspender la tela con una caída intencionada y pliegues visibles no responde a una lógica de bandera tradicional, sino a una búsqueda, que se relaciona más con lo afectivo y lo simbólico que con lo institucional.

4.2.5 Letrero colgante

También se diseñó un letrero colgante en madera con dimensiones 30cm por 90cm compuesto por dos láminas de mdf con corte laser y una tabla en el medio, este se soporta con dos partes de cadena metálica, cada una ajustada con tornillos directamente a la madera y el otro extremo va a techo.

Figura 27

Diseño para el corte laser de letrero

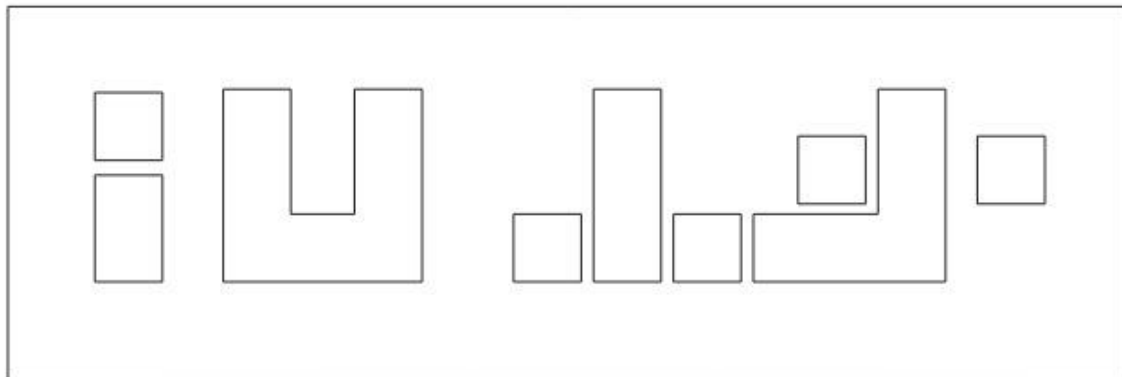


Figura 28

Láminas de madera con corte.



Figura 29

Proceso de ensamblado del letrero

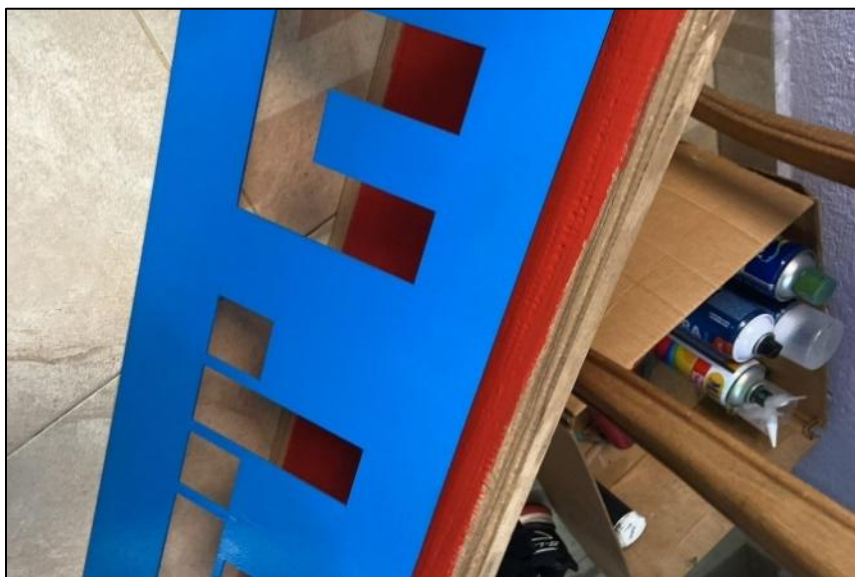


Figura 30

Resultado del letrero en madera

**4.2.6 Cajon de arena**

Se decidió construir un cajón de arena que funcionara como soporte y superficie común para algunas de las piezas escultóricas. La idea surgió de la necesidad de crear un territorio simbólico donde las figuras pudieran relacionarse espacialmente de manera más coherente, evocando un espacio de Juego como territorio.

Se optó por una estructura rectangular de madera, con altura de 30cm con fondo de 10cm, lo que permite contener una capa de arena suficiente para cubrir el fondo sin dificultar la visibilidad ni la estabilidad de las piezas. La madera fue lijada y cubierta con barniz para mantener una estética limpia que no compitiera visualmente con las figuras.

Figura 31

Cajón con las figuras y el cohete.



Figura 32

Arena de rio



Figura 33

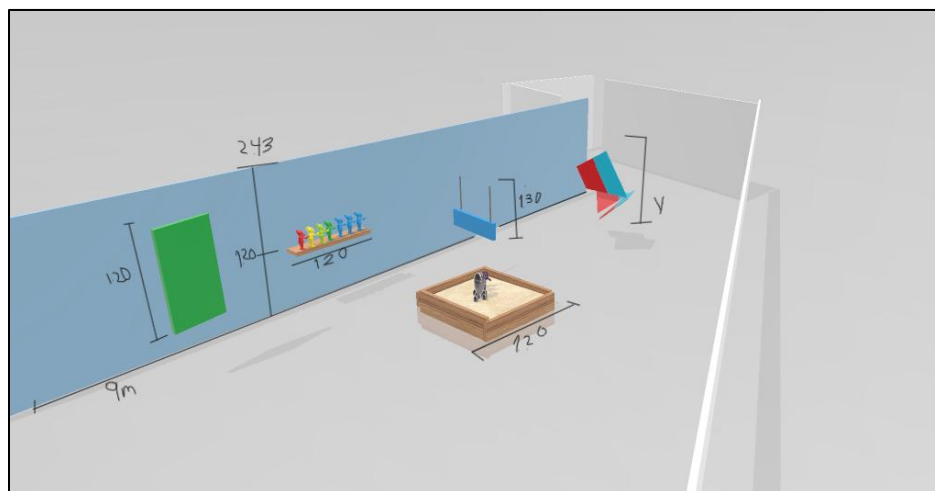
Cajón en proceso de carpintería



4.3 Propuesta de montaje

Figura 34

Render simulador del espacio- sala Rafael Prada Ardila



- El espacio destinado para el montaje contiene una dimensión estimada de 9 metros de longitud por 2.43 centímetros de alto. Lo que me permite jugar con el espacio y las alturas.
- De izquierda a derecha, se encuentra la bandera sobre pared a 50 centímetros de techo. A un metro de distancia aproximadamente, sobre la pared, esta ubica la base de madera con 1.20 centímetros de ancho por 20 centímetros de profundidad, sobre ella, las 7 figuras afiladas y ordenadas por color cromático. Para el montaje de la tabla o base flotante: se va a usar una varilla de 15 mm de grosor, las varillas miden 16 centímetros 8 para la tabla y 8 para la pared. También es necesario perforar la pared a 35 centímetros de distancia cada uno.
- Desde la base, 2 metros al frente aproximadamente se ubica el cajón de arena el cual ocupa 1.20 centímetros de ancho por 1.20 centímetros de largo por 30 centímetros de alto. Es necesario cubrir la base del cajón con arena de río, la arena cubre una altura de 3 o 4 centímetros.
- Sobre el cajón de arena está suspendido el letrero de madera que mantiene dimensiones de 3cm de grosor por 90cm de ancho por 30cm de alto, junto con el metro de cadena sería un aproximado de 1.40 centímetros de techo a letrero. Para el montaje se necesita 4 tornillos y 4 chasos para techo.
- El textil suspendido con nailon 2 metros de distancia del cajón, el textil tiene 6 agarres, pero solo se usan los dos de cada extremo. en esta disposición espacial se activa lo instalativo y convierte la tela en un gesto visual que se sostiene en el aire como si flotara en medio de una conversación secreta entre sus propias formas.

Figura 35

Render simulador de Montaje

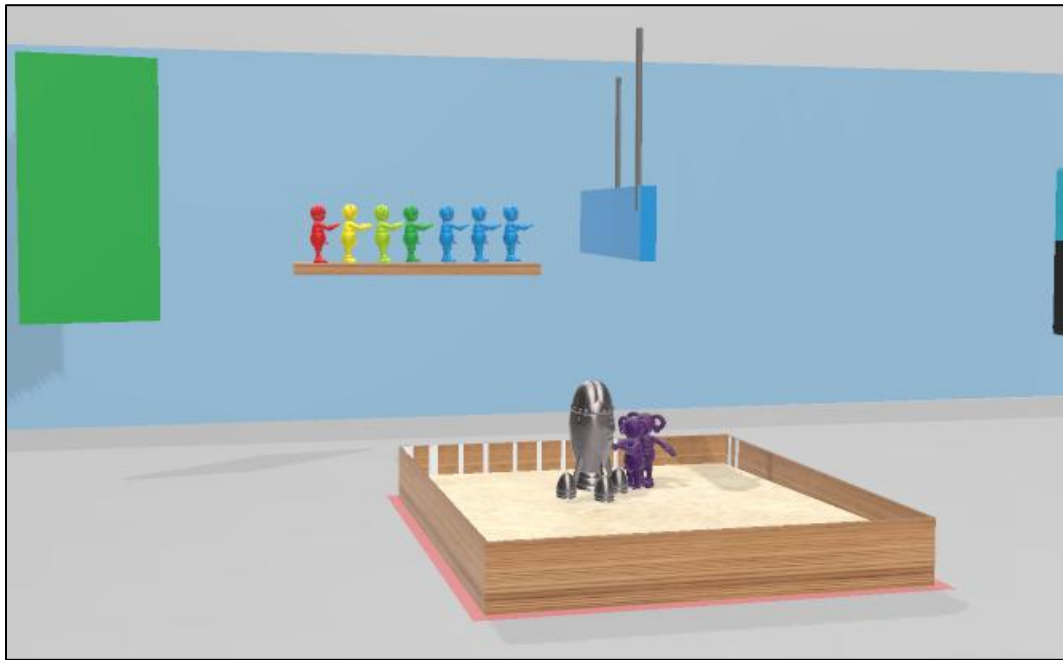


Figura 36

Registro del montaje



Figura 37

Registro de piezas gráficas

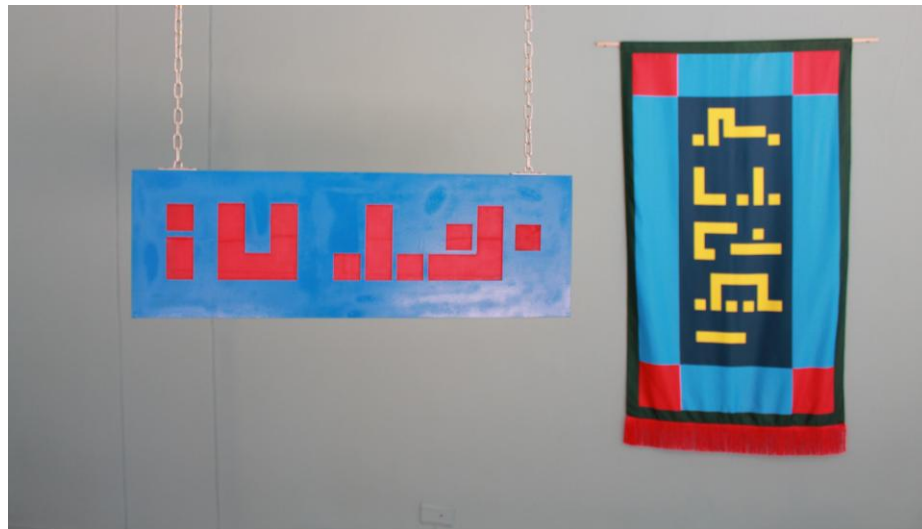


Figura 38

Registro de cajón de arena con las piezas



5. Conclusiones

A lo largo del proceso, la exploración de materiales, texturas y formas permitió construir una propuesta visual sólida. Las superficies rugosas, los colores vivos, los brillos y la escala de las piezas fueron decisiones que buscaron activar una relación sensible con el espectador, más allá del reconocimiento inmediato de las formas.

La decisión de excluir algunas piezas iniciales permitió afinar el foco conceptual del proyecto y fortalecer la propuesta. En su lugar, los diseños digitales adquieren protagonismo como formas simbólicas que expanden la idea del falo hacia territorios visuales más sutiles o abstractos.

La estética infantil del proyecto fue una excusa para introducir el tema del deseo desde un lugar menos evidente. El uso de colores vivos y formas simplificadas construyó un lenguaje visual accesible. Esta estrategia permitió desactivar la solemnidad que suele rodear lo erótico y lo fálico, y en su lugar, abrir un espacio para la ambigüedad, el humor y la ternura.

La idea de instalar un cajón de arena surge de la asociación directa con el espacio del juego, un lugar simbólico donde las figuras cobran sentido como personajes en interacción.

Referencias Bibliográficas

- Adorno, T. W. (1970). *Teoría estética* (trad. E. Imaz). Ediciones Akal.
- Adorno, T. W. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. Tate Publishing.
- Butler, J. (1993). *Bodies that matter: On the discursive limits of “sex”*. Routledge.
- Companion (KAWS, s.f.). Fotografía tomada de Alejandra de Argos: tomado de:
<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/41847-kaws-biografia-obras-y-exposiciones>
- Foucault, M. (1977). *Historia de la sexualidad I: La voluntad de saber*. Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (1977). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- Ghost and Spirit (The Guardian, 2024, 6 octubre). Tomado de: The Guardian:
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/oct/06/mike-kelley-ghost-and-spirit-review-arrested-development>
- Gobernación de Boyacá. (s.f.). *Parque Arqueológico de Zaquencipá - El Infiernito* [Fotografía]. SITUR Boyacá. <https://situr.boyaca.gov.co/attractivo-turistico/parque-arqueologico-de-zaquencipa-el-infiernito/>
- Hauser & Wirth (Hauser & Wirth, s.f.). Extraída de <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibition/habitacion-roja-nino-y-habitacion-roja-padres>
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.

Kelley, M. (1993). Playing with dead things: On the subject of the uncanny. En *Foul Perfection: Essays and Criticism* (pp. 58–81). MIT Press, 2003.

Lacan, J. (2005). *Escritos I*. México: Siglo XXI Editores.

Muñoz, J. E. (1999). *Disidentifications: Queers of color and the performance of politics*. University of Minnesota Press.