



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Maestría en Estudios del Arte II Cohorte

Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador
(inicios siglo XXI)

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Magíster en Estudios del Arte

Autora:

Mariuxi Alexandra, Ávila Manrique

CI: 0920174612

Director:

Eduardo José, Albert Santos

CI: 0956272173

Cuenca, Ecuador

30-mayo-2019



Resumen:

A través de esta investigación se realiza un mapeo —mediante entrevistas a artistas, directores y críticos de estas prácticas— de la producción de arte con tecnologías en el Ecuador en los inicios del siglo XXI. Se realiza un análisis de la información a través de cartografías que permiten visualizar las características de esta escena artística en una indagación por comprender el gesto innovador.

Palabras clave: Arte tecnológico. Nuevos medios. Innovación. Ecuador.



Abstract

This research is a mapping of the production of Art and Technology in Ecuador at the beginning of the 21st century through interviews with artists, directors and critics of these practices. The analysis of this information is done through cartographies that allow visualizing the characteristics of this artistic scene in an inquiry to understand the innovation.

Keywords: New Media Art. Technology. Innovation. Ecuador.



Índice del Trabajo

Resumen:.....	2
Palabras clave:	2
Abstract.....	3
Keywords:.....	3
Índice del Trabajo.....	4
Tabla de gráficos.....	8
Tablas.....	8
Líneas de investigación.....	11
Agradecimientos.....	12
Dedicatoria	13
Introducción.....	14
Capítulo I Arte con tecnologías.....	17
1.1 Máquinas para pensar	17
1.1.1 ¿Revolución vs. evolución de las tecnologías?.....	19
1.2 Una propuesta para el sur.....	20
1.3 El problema de la innovación.....	21
1.3.1 Innovación en el arte: la capacidad de influir	22
1.4 El auge de las tecnopoéticas	23
1.5 Entendiendo el lenguaje de los nuevos medios.....	26
1.5.1 Videoarte y Nam June Paik	26
1.5.2 Antiglosario de las artes con tecnologías.....	27
1.5.3 Sobre las culturas libres y digitales	28
1.5.4 Artistas-Hackers-DIY-Makers	30
1.6 Debates de los discursos del arte: contemporáneo-tecnológicos.....	31
1.7 Antecedentes de mapeos y archivos de arte.....	33
1.7.1 Gestión cinematográfica en Ecuador: 1977-2006: procesos, prácticas y rupturas	33
1.7.2 Mapas del arte contemporáneo Ecuador	34
1.7.3 Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología.....	36
1.7.4 AANME - archivo de los nuevos medios del Ecuador	37



1.8	Marco metodológico.....	39
1.8.1	El mapeo como metodología.....	39
1.8.2	La entrevista como método	42
2	Capítulo II Mapas del arte con tecnologías en Ecuador (inicios de siglo XXI)	44
2.1	Mapeo artistas	44
2.1.1	Luis Ramírez	44
2.1.2	Karla Tobar	46
2.1.3	Miguel Ángel Murgueytio	48
2.1.4	René Martínez.....	50
2.1.5	Paúl Rosero	53
2.1.6	Cristian Villavicencio	56
2.1.7	Juan Carlos León.....	58
2.1.8	Daniela Moreno	60
2.1.9	Juan Pablo Ordoñez	63
2.1.10	Inti Muenala -Colectivo Cosas Finas.....	65
2.1.11	Cristian Proaño.....	67
2.1.12	Patricio Dalgo Toledo	69
2.1.13	Juan José Ripalda	71
2.1.14	Luis Enríquez	73
2.2	Mapeo plataformas.....	74
2.2.1	Festival de video creación VFFF	74
2.2.2	El Diferencial	76
2.2.3	Hausmann USFQ – encuentro de creación newmedia	78
2.2.4	Medialab UCuenca, actual XMedialab /	81
2.2.5	Medialab Ciespal	83
2.2.6	Iniciativas desde la Universidad de las Artes	84
3	Capítulo III Cartografías e innovación en el territorio del arte con tecnologías en el Ecuador	87
3.1	Categoría bios	87



3.1.1	Lugar de nacimiento y residencia	87
3.1.2	Edad.....	90
3.1.3	Género	91
3.2	Categoría aprendizaje	92
3.3	Categoría culturas digitales.....	93
3.4	Práctica artística.....	94
3.5	Categoría experiencias.....	95
3.6	Matriz de referencias	96
3.7	Matriz tiempo de las plataformas.....	97
3.8	Matriz presencia de participantes en publicaciones locales.....	99
3.8.1	¿Un análisis perdido? La innovación en la producción de artes con tecnologías en ecuador	101
4	Capítulo IV: Reflexiones sobre el proceso investigativo	104
4.1	Etapa de preproducción.....	104
4.2	Etapa de producción	105
4.3	Etapa de posproducción	105
5	Conclusiones.....	107
	Recomendaciones	111
	Bibliografía.....	113
6	Anexos	117
7	Anexo A	117
8	Anexo B	119
9	Anexo C	119
10	Anexo D	122
11	Anexo E	125
12	Anexo F.....	126
13	Anexo G	127
14	Anexo H	128



Tabla de Imágenes

IMAGEN 1 BOCETOS, DÉCADA DE LOS 70, COLECCIÓN DEL ARTISTA, CATÁLOGO MAURICIO BUENO: HORIZONTES VARIABLES / CAC, QUITO, (2012)	35
IMAGEN 2 REGISTRO DE LA EXPOSICIÓN PR0C33D_ANYW@Y, POR MARIUXI AVILA, SALÓN FÉLIX HENRÍQUEZ UCSG-GUAYAQUIL, (20-JUN-2018)	45
IMAGEN 3 REGISTRO DE <SCANNER_PACK>. PANECILLO-QUITO, KARLA TOBAR ABARCA EN COLABORACIÓN CON CRISTIAN VILLAVICENCIO (2017)	48
IMAGEN 4 REGISTRO DE DYSTOPIA, CENTRE CIVIC CONVENT SANT AGUSTÍ, BARCELONA -ESPAÑA, (2017)	50
IMAGEN 5 REGISTRO EXPOSICIÓN LA MÁQUINA SENSIBLE, MUSEO DE LA CIUDAD-CUENCA (2017)	52
IMAGEN 6 REGISTRO WAVE, PAUL ROSERO, 2013.....	55
IMAGEN 7 REGISTRO DE EXPOSICIÓN DIMENSIONES PARALELAS. FUNDACIÓN BILBAOARTE, BILBAO-ESPAÑA (JULIO, 2017)	57
IMAGEN 8 REGISTRO DE OBRA, RICARDO BOHÓRQUEZ, XIII BIENAL DE CUENCA / COLEGIO BENIGNO MALO, (2016)	60
IMAGEN 9 REGISTRO DE TRANSMESTIZX, EXPOSICIÓN COLECTIVA MARIANO AGUILERA CAC-QUITO, (JULIO-2016)	62
IMAGEN 10 REGISTRO LECTURA PÚBLICA, 8° FESTIVAL DE PERFORMANCE, CINEMATECA LA TERTULIA-CALI, (NOVIEMBRE, 2012)	63
IMAGEN 11 REGISTRO <i>LIMPIA MEDIÁTICA</i> , PEGUCHE -ECUADOR, S.F.....	66
IMAGEN 12 REGISTRO "CAMINAR POR LUGARES OSCUROS", NO LUGAR-QUITO, (JULIO, 2013).....	68
IMAGEN 13 REGISTRO TALLER THEREMIN ÓPTICO, GUAYAQUIL, (JUN-2015).....	70
IMAGEN 14 REGISTRO DE REQUIEM, BOCETO Y OBRA, RESIDENCIA RURAL SCAPES -SAO JOSE DO BARREIRO/BRASIL, (2016)	71
IMAGEN 15 REGISTRO <i>VIBRARIO</i> , POR MARIO FAUSTOS/EL COMERCIO, EXPOSICIÓN FAAL MUSEO MUNICIPAL -GUAYAQUIL, (Oct.-2017)	73
IMAGEN 16 AFICHE DE FESTIVAL VVVF 4.0, (2013)	75
IMAGEN 17 REGISTRO DEL II ENCUENTRO INTERNACIONAL LABSURLAB, POR CENTRAL DOGMA, CAC -QUITO, (JUN. 2012)	76
IMAGEN 18 REGISTRO DE [-E-F-R-C-], POR CENTRAL DOGMA, CAC -QUITO, (JUN 2012)	78
IMAGEN 19 REGISTRO HAUSMANN 8.0, USFQ -QUITO, (ABR -2018).....	79
IMAGEN 20 REGISTRO DE MAQUINAS DE PENSAR, POR RENÉ MARTÍNEZ, EXPOSICIÓN LA TECNOLOGÍA SOMOS NOSOTRXS SALA PROCESO CCE AZUAY -CUENCA, (MAR 2018).....	81
IMAGEN 21 REGISTRO DEL TALLER DEL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS, MEDIALAB CIESPAL - QUITO, (AGO.-2018)	83
IMAGEN 22 MODELO 3D PARA EL CENTRO DE INNOVACIÓN CULTURAL, UNIVERSIDAD DE LAS ARTES, (15-FEB-2017)	84
IMAGEN 23 REGISTRO DEL PROYECTO RADIO ACTIVA, BARRIO NIGERIA -GUAYAQUIL, (FEB -2018).....	86
IMAGEN 24 APUNTE DE LA CÁTEDRA ANTROPOLOGÍA URBANA DE LA MAESTRÍA CON EL DR. MAURO CERBINO129	

Tabla de gráficos

GRÁFICO 1 CATEGORÍAS PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN.....	41
GRÁFICO 2 CATEGORÍA BIOS: PRESENCIA DE ACTORES POR PROVINCIA	87
GRÁFICO 3 CATEGORÍA BIOS: PRESENCIA DE ACTORES POR CIUDAD.....	88
GRÁFICO 4 CATEGORÍA BIOS: AÑO DE NACIMIENTO –ARTISTAS.....	90
GRÁFICO 5 CATEGORÍA BIOS: GRUPO DE EDADES-ARTISTAS.....	90
GRÁFICO 6 CATEGORÍA BIOS: GÉNERO -ARTISTAS	91
GRÁFICO 7 CATEGORÍA APRENDIZAJE -ARTISTAS	92
GRÁFICO 8 CATEGORÍA CULTURAS DIGITALES CON LAS QUE SE RELACIONA –ARTISTAS.....	93
GRÁFICO 9 CATEGORÍA PRÁCTICA ARTÍSTICA –ARTISTAS	94
GRÁFICO 10 CATEGORÍA EXPERIENCIAS –ARTISTAS.....	95
GRÁFICO 11 MATRIZ DE REFERENCIAS	96
GRÁFICO 12 MATRIZ TIEMPOS PLATAFORMAS.....	97
GRÁFICO 13 VISUALIZACIÓN TIEMPOS PLATAFORMAS.....	98
GRÁFICO 14 MATRIZ DE PRESENCIA DE PARTICIPANTES EN ARCHIVO DE NUEVOS MEDIOS AANME Y MAPAS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO DEL ECUADOR.	99
GRÁFICO 15 PRESENCIA DE PARTICIPANTES EN ARCHIVO DE NUEVOS MEDIOS VS MAPAS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO DEL ECUADOR	100
GRÁFICO 16 DATOS SOBRE CANAL DE LA ENTREVISTA.....	125
GRÁFICO 17 CATEGORÍA CONTACTO: REDES SOCIALES UTILIZADAS POR ARTISTAS	126

Tablas

TABLA 1 TABLA INICIAL CONTACTO, REGISTRO DE ENTREVISTAS.....	117
TABLA 2 TABLA BIOS ARTISTAS	119
TABLA 3 TABLA REFERENCIAS- COLORES COINCIDENCIAS.....	119
TABLA 4 TABLA DE REFERENCIAS.....	120
TABLA 5 MATRIZ PRODUCCIÓN DE ARTE CON TECNOLOGÍAS EN ECUADOR.....	122



Cláusula de Propiedad Intelectual

Mariuxi Alexandra Ávila Manrique autora del trabajo de titulación "Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador (inicios siglo XXI)", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 30 de mayo de 2019



Mariuxi Alexandra Ávila Manrique

C.I: 0920174612



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

Mariuxi Alexandra Ávila Manrique en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador (inicios siglo XXI)", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 30 de mayo de 2019

Mariuxi Alexandra Ávila Manrique

C.I: 0920174612



Líneas de investigación

Para el desarrollo metodológico de esta investigación se han tomado principios de técnicas cualitativas y cuantitativas, del mapeo de actores sociales y métodos como la entrevista, el muestreo de bola de nieve, la cartografía y visualización de datos

El paradigma investigativo que sigue esta investigación tiene una dimensión constructivista. El conocimiento de los gestos innovadores que está teniendo el arte con tecnologías en el Ecuador actual se construye gracias al aporte de la diversidad de criterios de los participantes en el proceso investigativo, resultando así un compendio de reflexiones desde las mismas voces que son parte de este estudio.

Esta tesis se inscribe dentro de la quinta línea de investigación de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

5. Arte, diseño y tecnología. “Se dará paso a investigaciones que trabajen sobre la difusión de la producción en arte y diseño, orientadas específicamente a estos nuevos espacios virtuales y digitales, con la finalidad de expandir el conocimiento de lo que hacemos a los ámbitos nacionales e internacionales.”



Agradecimientos

Este proceso de investigación ha sido posible gracias al acompañamiento de muchas personas. A mi tutor Eduardo Albert, de quien siempre he recibido una acogida y guía generosa. A cada una de las personas que fueron parte de las entrevistas por compartir experiencias y conocimientos: María Belén Moncayo, Ana Carrillo, Paúl Rosero, Pedro Cagigal, Freddy Vallejos, Galo Carrión, Blasco Moscoso, René Martínez, Miguel Ángel Murgueytio, Cristian Villavicencio, Juan Carlos León, Luis Enríquez, Luis Ramírez, Juan José Ripalda, Ramiro Noriega, Karla Tobar, Iván Terceros, Cristian Proaño, José Manuel Ruiz, Patricio Dalgo, Inti Muenala del Colectivo Cosas Finas, José Luis Jácome, Pedro Soler, Daniela Moreno Wray, Juan Pablo Ordoñez y en especial a los aportes realizado por Marcelino García a este tema. A Andrea Torres por su guía en redacción y estilo. A mi familia por sostenerme y acompañarme en este largo proceso.



Dedicatoria

A mis padres, Franklin Ávila y Lérida Manrique por haber inculcado en sus hijas el amor al estudio y la docencia mediante su disciplina permanente.



GESTOS INNOVADORES EN LA PRODUCCIÓN DE ARTE CON TECNOLOGÍAS EN EL ECUADOR (INICIOS SIGLO XXI)

Introducción

La vida contemporánea está marcada por una vorágine de cambios tecnológicos que, sin darnos cuenta, realizan una transformación en las diversas culturas a escala mundial. Este desarrollo técnico científico está ligado a la tendencia de explorar y buscar alternativas de mejoramiento en el trabajo, la salud, la educación, la ciencia y otras disciplinas.

Gracias a un mapeo de artistas y plataformas en relación con el arte, las tecnologías y los nuevos medios, este trabajo de investigación busca entender cuáles son los gestos innovadores de las prácticas artísticas efectuadas con tecnologías durante los primeros años del siglo XXI en el Ecuador.

Usualmente el término 'innovación' se ha asociado directamente a la producción, la economía y el desarrollo, particularmente de países hegemónicos a los que atribuimos la capacidad práctica y única de crear tecnología. A pesar de esto, 'innovación' suele ser una palabra que se ha mediatizado y cuyo uso es recurrente en las estrategias para posicionar productos, procesos, marcas, e incluso dar la idea de 'renovación' de instituciones y profesiones en nuestros contextos.

La creación artística se retroalimenta y relaciona con la investigación y la innovación. Este documento busca expresar que los límites entre arte, investigación e innovación son —afortunadamente— difusos; en lugar de trazar linderos entre estas esferas, se procura hacer visibles sus conexiones. La innovación consiste en generar una ruptura con el estado del arte.

Esta tesis parte de la propuesta de innovación hecha por David Galenson (2009), quien, gracias al estudio de doscientos casos de artistas de la historia del arte, propone que la innovación artística se encuentra en el momento en que un artista es capaz de influir en otros artistas, por ser pionero en detectar aquello entendido como nuevo, novedoso e ingenioso.

Dentro de la historia del arte se puede constatar que ha existido una continuidad en la relación entre arte, ciencia y tecnología. El renacimiento dejó constancia de esta simbiosis artista/científico, de hecho, eran campos no excluyentes, tal es el caso de Leonardo da Vinci cuyos estudios, además de ilustrar conceptos importantes en el arte, han servido a la anatomía, la ingeniería, la botánica, la arquitectura, la geología, la química, entre otras ciencias.

Los inventos para registrar imágenes y sonidos impulsaron el desarrollo de tecnologías y artefactos alrededor de la fotografía y el cine, abriendo un campo nuevo de prácticas artísticas en la historia del arte que hasta hoy continúan explorándose.

En los años 60, destacaron diferentes procesos que surgieron como colaboraciones entre arte, ciencia y tecnología como *Experiments in Art and Technology* (E. A. T.), *Art Technology lab* por el Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA), el movimiento Fluxus o eventos como *9 Evenings* en Norteamérica. En el sur, en Argentina despuntaron espacios como el Instituto di Tella y el Centro de Arte y Comunicación (CAYC), que dieron luz a importantes experimentaciones de artistas vanguardistas. En Europa, el Centro de cálculo de la Universidad Complutense de Madrid y en Londres la exposición *Cibernetic Serendipity* fueron de los casos que sobresalieron en esa década.

Desde los años 60 se han multiplicado las plataformas, eventos y artistas que exploran con las tecnologías a escala mundial; sin embargo, cuando se hacen revisiones sobre textos en esta categoría de producción artística a nivel latinoamericano actual, se encuentran con mayor frecuencia referencias de países como Argentina, Brasil, México y Chile, mientras que la información sobre Ecuador es escasa.

Desde la teoría y la crítica hegemónica del Arte de los Nuevos Medios, que a menudo ha situado a la innovación y experimentación tecnológica como un dominio exclusivo de los países “desarrollados” o “del primer mundo”, la realidad del arte neomedial en Latinoamérica ha sido obviada con frecuencia (Gómez, Arte y Nuevos Medios en América Latina, 2016).

El escaso análisis de la producción artística actual del Ecuador —casi nula en lo que respecta al uso de las tecnologías— deja a la escena local con pocos espacios de encuentro, difusión y reflexión sobre el trabajo que se está desarrollando localmente. Es por ello que se hace necesaria esta investigación que da cuenta de la exploración y experimentación con tecnologías en el panorama actual.

Lev Manovitch (2006), en el estudio que realiza sobre el lenguaje de los nuevos medios, propone una teoría del presente que permite el registro de detalles y análisis de las diferentes relaciones que se gestan cuando surgen nuevos artefactos, hecho que no ocurrió cuando se crearon la cámara fotográfica y el cine, ya que estos gestos iniciales del asombro y la novedad fueron desplazados rápidamente por el uso cotidiano de los dispositivos. Por esta razón muchas preguntas quedaron sin respuesta, sobre todo en lo referente a cómo abordamos culturalmente la integración



de estos nuevos medios. Además, considera que continuamos con el mismo error al obviar la realización de estudios minuciosos sobre las nuevas variantes sociales que la tecnología produce.

Para esta investigación se realizó un mapeo que permitió establecer un diálogo con veinticinco actores de la escena de arte con tecnologías; además de revisar prácticas propias se hace un cuestionamiento sobre la idea de innovación. En nuestro medio se encuentra que la innovación tiene una función social que permite procesos de aprendizaje autónomos, mejoramiento de prácticas y exploraciones tanto en lo individual como en lo colectivo lo que produce una interacción con su realidad gracias a lo colaborativo y participativo.

Este mapeo de prácticas apunta a generar información que permita visualizar la relación que están creando los artistas locales con el uso de las tecnologías en sus proyectos, revisar desde dónde nacen sus motivaciones, su estado actual, hacia dónde se proyectan, con quién dialogan y por qué lo hacen.

Para el mapeo se plantearon categorías de organización y visualización de datos. Las categorías son: datos biográficos, procesos de aprendizaje, experiencias, prácticas artísticas, culturas digitales con las que se relacionan los entrevistados, matriz de referencias, tiempos de las plataformas, comparación de mapeos entre arte contemporáneo y archivo de nuevos medios, y datos de contacto.

En el primer capítulo se plantea una revisión de conceptos, teorías y terminologías necesarias para dimensionar la relación entre arte, tecnologías, innovación y antecedentes de estudios en este campo.

En el segundo capítulo se desarrolla una investigación de campo mediante entrevistas a veinticinco personas relacionadas con la investigación. El mapeo muestra a catorce artistas y seis plataformas que han tenido actividad en estos primeros años de este siglo XXI en el Ecuador. Adicionalmente, el estudio se complementó con la revisión de portafolios, publicaciones, notas de prensa, páginas web y asistencia a eventos.

En el tercer capítulo se presenta el análisis de la información mediante una serie de cartografías y visualizaciones de datos que ilustran las categorías para favorecer la lectura del análisis de la escena local. También se crea un diálogo desde las diferentes voces entrevistadas para cuestionar la innovación y entender su necesidad-funcionamiento en nuestro contexto social.

En el cuarto capítulo se presentan reflexiones sobre el proceso de investigación. Finalmente, se presentan las conclusiones de este proceso de investigación y las recomendaciones.



Capítulo I

Arte con tecnologías

Los estilos de vida actuales, en todo el mundo, están atravesados por el uso de diversas tecnologías; sin embargo, la mayoría de sus usuarios no ha procurado entender cómo funcionan estos dispositivos, ni se han planteado cómo estos nos condicionan o van permeando nuestras culturas. Miles de millones de usuarios de redes sociales como Facebook y Whatsapp desconocen que detrás de los servicios que reciben existe toda una maquinaria que implica mecanismos, instrumentos, procesos, secuencias de órdenes y condiciones complejas que se activan a partir de los datos que entregamos —aun sin saberlo—. Estas plataformas pueden acceder y utilizar información privada para fines que, en la mayoría de casos, también desconocemos. Abriendo temas de discusión entre la biopolítica y el hacktivismo.

Si el mundo ha devenido pantalla, o ha encontrado en ella su más alto grado de identificación, es también porque, además de mostrar, oculta y lo que oculta es el modo en el cual se despliega su propia configuración. Estas condiciones dan como resultado la naturalización del dispositivo. Pero es el arte, que desde el propio seno de lo tecnológico, desmantela esta estrategia para dejarla al descubierto (Zuzulich, , 2012, p. 48).

Estas preocupaciones alrededor de las tecnologías que se intersectan entre el desarrollo, el progreso, los inventos, la economía, las culturas y más, han captado el interés de filósofos y artistas que han podido desarrollar una serie de reflexiones y prácticas que rodean el surgimiento de estas nuevas creaciones.

A continuación, se presentan reflexiones teóricas, filosóficas, datos históricos, casos y antecedentes que dan un marco para entender, comparar y poder profundizar en las prácticas artísticas con tecnologías que se han estado desarrollando en el Ecuador de inicios de siglo XXI.

1.1 Máquinas para pensar

A partir de la Revolución Industrial¹, también conocida como el inicio de la era de la tecnología, se encuentra el surgimiento de filosofías alrededor de las técnicas. Carl Mitcham (1989) encuentra que la primera persona a quien se le reconoce en acuñar el término Filosofía de la Técnica fue a Ernest Kapp². Para Kapp, la creación de artefactos desde la época de las cavernas ha estado ligada

¹ La revolución industrial se inicia en Gran Bretaña a mediados del siglo XVIII donde el detonante es el paso de la economía rural basado en la agricultura y artesanías, a una economía industrial y urbana, gracias al proceso de maquinarias que permiten crear procesos de reproducción a mayores escalas.

² En 1877 Ernest Kapp publica *Fundamento de una filosofía de la técnica*, en el que formula interesantes analogías del desarrollo tecnológico como extensión del cuerpo: el dedo que se dobla llega a ser la inspiración para crear un gancho, la



a una proyección de las posibilidades de los órganos y partes del cuerpo humano. Kapp y otros pensadores conformaron la tradición de la filosofía de la tecnología llamada ‘ingenieril’, caracterizada por una mirada exploratoria, descriptiva y positivista sobre el surgimiento de la tecnología a finales del siglo XIX.

Paralelamente a esta línea de pensamiento aparece la filosofía de la tecnología de las humanidades. Esta segunda rama, de acuerdo con Mitcham (1989), surge de modo crítico para analizar el efecto de las máquinas dentro de la sociedad; Lewis Mumford³ fue uno de sus principales exponentes. Para Mumford la vida humana se sostiene por el *homo sapiens*, el hombre que piensa, y no por el *homo faber*, el hombre que hace. Mumford habla de la megamáquina y distingue sus dos posibles usos: uno a favor de lo natural y otro del poder. Este segundo uso representa un peligro para la humanidad por el uso en las guerras, por ejemplo.

A través de estos dos autores, representantes de dos líneas iniciales en el pensamiento sobre la tecnología, podemos entender un continuo debate que se sucede hasta el día de hoy sobre posturas con miradas paralelas. Por un lado, el positivismo de Kapp de entender y describir cómo surgen y funcionan las técnicas, los artefactos. Y, por otro lado, Mumford con una crítica sobre la tecnología y sus consecuencias en la vida humana.

Encontramos que entre estas dos líneas de pensamiento filosófico hay seis décadas de distancia con Kapp en 1877 y Mumford en 1934. En este periodo también hubo reflexiones desde el pensamiento sensible, los discursos y la creación artística en relación con el desarrollo tecnológico.

El poeta Fillippo Tommaso Marinetti⁴ publica el Manifiesto futurista como una exaltación a las máquinas: “Nuestra pintura y arte resalta el movimiento agresivo, el insomnio febril, la carrera, el salto mortal, la bofetada y el puñetazo [...] Afirmamos que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad” (1909).

Marinetti prepara a las vanguardias artísticas que se sucederán desde ese momento en la mitad del siglo XX como una ruptura a la estética tradicional del arte. El futurismo de Marinetti era

curva de la mano a un plato, del brazo se crea la espada, remo, pala, y más. Kapp, además, realizaba comparaciones con los sistemas del cuerpo donde el surgimiento del telégrafo era una extensión del sistema nervioso, o el ferrocarril con el sistema circulatorio.

³ Lewis Mumford es considerado el último humanista del siglo XX. En 1934 publica *Técnica y civilización* donde desarrolla el concepto de megamáquina y su preocupación por el medio ambiente.

⁴ Marinetti en 1919, diez años después de esta publicación, escribe el Manifiesto fascista siendo considerado el padre del fascismo.



una búsqueda de la nueva belleza que no había sido conocida por la humanidad y que ahora se hacía presente gracias a la velocidad y las máquinas. Sin embargo, no todas las vanguardias continuaron en la línea de embriaguez por el futuro. Ante la I Guerra Mundial, las vanguardias artísticas se vuelven contestarías ante el progreso y las máquinas. Ejemplos, como el dadaísmo y el surrealismo mostraban una negación a la realidad del mundo gracias al desarrollo. Lograron también una ruptura estética a través de sus propuestas, pero estas, distan en su contenido con la propuesta del futurismo como una esperanza hacia el devenir.

1.1.1 ¿Revolución vs. evolución de las tecnologías?

¿La técnica se desarrolla por vía revolucionaria o por vía evolutiva? Leonardo Ordoñez (2007) hace una revisión histórica de dos posturas frente a la tecnología. Por un lado, se encuentra la mirada desde la revolución tecnológica y por otro, como evolución tecnológica.

La revolución tecnológica además de contemplar grandes transformaciones históricas, como los bordes entre la revolución neolítica y la urbana, considera la manera en que la inserción de específicos inventos tecnológicos en actividades humanas cambia a las técnicas. Cuando aparece la imprenta se transforma la cultura de la reproducción del conocimiento como era conocida hasta ese entonces, la máquina de vapor transforma la navegación y la movilización humana. Desde esta visión de la revolución de la tecnología, los hechos aparecen casi como heroicos en la historia creando hitos culturales.

Por otro lado, en la teoría de la evolución tecnológica los hechos se suceden y confluyen donde hay un desarrollo gracias a los aportes que otros han venido haciendo. Ordoñez (2007) señala que George Basalla⁵ hace unas necesarias metáforas para esta compresión, la revolución tecnológica en relación con lo político y la evolución tecnológica con la biología. Para él la evolución de la técnica resulta más útil de entenderse con conceptos como: diversidad, continuidad, novedad y selección. Basalla destaca que existe una diversidad alrededor de la creación de artefactos que no necesariamente llegan a satisfacer las necesidades humanas, que estos se continúan, hasta que crean novedad y son seleccionados.

Este autor plantea que cada invento ha tenido un desarrollo con mucha anterioridad a su aparecimiento y que estos continúan perfeccionándose. Sin embargo, desde una mirada revolucionaria de la tecnología solo nos llegan los nombres de los grandes genios sin entender que

⁵ Georges Basalla publica en 1988 *The evolution of Technology* como una teoría que ilustra diferentes inventos que se han desarrollado y seleccionado por las diferentes culturas.



solo están en la mitad de la cadena evolutiva. Ellos logran posicionarse por el impacto social que logran estas nuevas tecnologías que crean una revolución cultural.

(Ordóñez, 2007) dice al respecto que: “La cambiante ‘tecnosfera’ contemporánea es el fruto de una historia prolongada en la que han participado tanto los cambios evolutivos de la tecnología como los cambios revolucionarios en la sociedad”; este enunciado puede entenderse directamente relacionado con la propuesta de Basalla.

1.2 Una propuesta para el sur

En trabajos como *La arqueología de los medios*⁶ de Siegfried Zielinski (2011), encontramos una visión que no cree en el desarrollo evolutivo de la tecnología, sino más bien en esos ‘héroes’ que se le olvidaron a los que establecen la escritura de la historia. Para Zielinski es importante explorar y dar una mirada hacia atrás investigando sobre el ambiente existente antes que un medio se vuelva cotidiano y su uso generalizado.

Zielinski manifestaba: “Estoy seguro de que si se emprendiera una búsqueda con esa actitud investigativa en América Latina, se encontrarían curiosidades parecidas, que solamente han sido olvidadas porque no son consideradas relevantes” (2012). A partir de esto, propone la arqueología como metodología de investigación para indagar en la historia de las innovaciones, estimando que se encontraría con frecuencia que estas vienen de la periferia y lugares pequeños donde el poder central no se encuentra tan presente.

Alternativas como la de Zielinski favorecen investigaciones en contextos de los países emergentes como Ecuador, un país distante (entre comillas) de las invenciones tecnológicas y del posicionamiento de artistas en las esferas internacionales, permitiendo hacer revisiones históricas para resaltar los gestos innovadores que han tenido procesos, proyectos, artistas donde algunos no constan ni en mapeos locales.

Para entender lo local, Nelly Richard plantea “lo local como marca y posicionamiento crítico, que rescata la especificidad del contexto, pero a través de las fisuras y los descalces que se producen entre lo globalizante y lo micro diferenciado” (2009, p. 54). Es decir que una mirada crítica a la realidad local permitiría crear una especie de alcance a esa globalidad imperante y la posibilidad de poner en contraste un poder que ya no ejerce de manera

⁶ La arqueología de los medios proviene de la metodología propuesta por Michael Foucault en 1967, sobre la arqueología como epistemología, donde se realiza una revisión alternativa sobre los dispositivos del conocimiento.

Para Mari Carmen Ramírez (2008) la emergencia de los artistas latinos corresponde a una especie de estrategia de las esferas de poder para canalizar un interés social en este sector que responde a una lógica del mercado y consumo de bienes, donde la identidad también se negocia.

A pesar de esta expansión de economía capitalista y globalizada que parece abarcarlo todo, realidades locales que surgen desde Latinoamérica muestran experiencias que se resisten a la incorporación al proyecto dominante y hegemónico del mundo. Lo local no estaría en crisis, pero sí en un constante desplazamiento sobre sus identidades. Los discursos en tensión que pueden estar entre el arte tecnológico con el arte contemporáneo o mayoritario como lo menciona Shanken (2011), se encuentran atravesados por un mercado del arte que es prácticamente inexistente en países como el nuestro.

Para pensar contextos como los latinoamericanos también hay que poner palabras como técnica y tecnología a revisión. La técnica, como se reconoce en Latinoamérica, pertenece a un imaginario que la relaciona a lo manual por diversas manifestaciones culturales, laborales y tradicionales que se encuentran vigentes en las diferentes culturas.

Forcada dice al respecto:

Esto creó una tensión que se tradujo en muchos de los rechazos de ciertos sectores al arte contemporáneo por entenderlo como “elitista” frente a posiciones que defienden la necesidad de un arte accesible a todos y comprendido por todos, “arte popular” [...] se confunde acceso a medios, con funciones del arte (Forcada, 2004, p. 45).

Las posibilidades económicas también juegan un rol en la permutación de la técnica manual dentro de las prácticas artísticas que se han desarrollado con mayor facilidad en Latinoamérica. El acceso a otros medios o tecnologías dentro del arte se ha dado históricamente por un sistema de privilegios y posibilidades económicas a las que podían acceder solo ciertos artistas. Sin embargo, hay factores que van cambiando como el acceso a la información que, gracias al internet, se vuelve de uso popular. En el sistema educativo en artes se encuentra la incorporación de algunas materias digitales y de nuevos medios en las mallas curriculares.

1.3 El problema de la innovación

‘Innovación’ es un término que se ha posicionado desde la economía, a propósito de la mejora o creación de productos gracias al desarrollo tecnológico lo que resulta en mayores ingresos. La innovación también es utilizada en campos sociales donde se promueve el mejoramiento de los procesos de aprendizaje y condiciones humanas.

De igual manera, el término innovación también hace relación al tiempo, a lo nuevo, a la novedad que se contrapone a lo obsoleto. La innovación, desde Zielinski (2011) debería estar en buscar lo nuevo en lo viejo y lo viejo en lo nuevo.

Analizar críticamente las posibilidades de la innovación en el arte es una oportunidad para entender las intenciones existentes a través de las tecnologías. De otra manera nuestros dispositivos en uso parecen ser desechables después de unos pocos años o con cada nueva oferta del reciente modelo.

Cabe traer a colación lo que menciona Hernández García: “La innovación se conecta con la creación artística por cuanto esta busca también la renovación de los paradigmas sobre la poiesis y las formas habituales de crear sensaciones en el plano de la percepción” (Hernández García, 2015, p. 87)

1.3.1 Innovación en el arte: la capacidad de influir

David Galenson de la Universidad de Chicago es un economista que se propuso entender la innovación desde los artistas, porque considera que el rol del artista es de un carácter innovador que se ha presentado durante toda la historia humana, y que sin esa mirada es complicado entender términos de la innovación, aunque su implicación esté en la economía.

Los artistas han hecho innovaciones en muchas áreas incluyendo aspectos como temas, materiales, composiciones, estilos, técnicas. Pero cualquiera que sea la naturaleza de un artista, la innovación, su importancia, y la del artista, en última instancia, depende de la extensión de su influencia en otros artistas (Galenson, 2009, p. 3).

En la investigación de Galenson (2009) se estudian doscientos casos de artistas visuales, analizando sus carreras y determinando la cúspide de su producción, etapa que anida el gesto más innovador que ha tenido el artista, sustentado en la cantidad de creaciones, referencias que encuentra sobre el artista, menciones en prensa, publicaciones, exposiciones, catálogos y referencias de otros artistas.

Galenson, como se mencionó en la introducción, encuentra que el gesto más innovador de un artista se da cuando este logra influir en otros artistas, porque entre ellos reconocen con mayor rapidez ese gesto especial que está indagando hacia otras posibilidades del arte. La red de influencias posiciona a un artista en el campo del arte, y esto se logra porque algo de su práctica es reconocido como innovador en su tiempo.



Galenso determina que existen dos tipos de innovadores en el arte: los conceptuales, quienes planifican minuciosamente sus creaciones, y los experimentales, que toman decisiones mientras crean. Los primeros suelen destacarse a temprana edad, como es el caso de Pablo Picasso, y los segundos en sus últimos años, como sería el caso de artistas como Cézanne.

El autor que referimos encuentra que uno de los cambios que se crean a partir de los impresionistas genera un quiebre en el mercado del arte abriendo un renovado interés por la adquisición de las nuevas formas. Por sus características organizativas y de respuesta al mercado los artistas innovadores conceptuales han destacado desde el siglo XX.

En el 2010, Galenso es invitado a ser el director académico del Centro de Economía de la Creatividad de la Universidad del CEMA en Argentina desde donde se inicia un ciclo de conferencias y entrevistas públicas a grandes artistas argentinos como Nicolás García Uriburu, Marta Minujín, Gyula Kosice, Luis Felipe Noé, Eduardo Stupía y Marcia Schwartz. El objetivo de estas actividades era entender la innovación en Argentina.

En una entrevista para el diario argentino La Nación, Galenso menciona que “artistas locales como Marta Minujín o Nicolás García Uriburu serían multimillonarios si hubieran nacido en ciudades de países ricos [...] Ustedes no tienen conciencia del capital y la efervescencia creativa que hay en la Argentina” (Galenso, 2015).

1.4 El auge de las tecnopoéticas

Kozak (2012) propone el término tecnopoéticas para conocer la producción que cruza entre arte y tecnología.

La atracción de la tecnología puede llegar a cegarnos. Mientras hacemos, pensamos, pero a veces entendemos mejor lo que hacemos que lo que pensamos. Por eso en el desarrollo de la tecnología es necesario ocuparse también de la poética (Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial, 2011).

Walter Benjamin (1935) plantea que la reproducción de la obra de arte se había desarrollado durante toda la historia mediante diferentes técnicas como el grabado, pero es con la creación de la cámara fotográfica, la grabación de sonidos y el cine que alcanza un alto estandar que permite transformar los procesos artísticos en sí mismos como no había sucedido antes en la historia del arte. Con el desarrollo de la fotografía y el cine se trabaja para la imagen, desde ahí, la obra artística pierde su autenticidad en lo único, gracias a la reproducción técnica de esta, importa el doble, su copia, es decir la obra pierde su aura y su aparición única ligada a la tradición artística permitiéndose existir en lo masivo.



Benjamin destaca que con el surgimiento de estas nuevas técnicas cambian y se expanden los valores y funciones del arte hacia lo dinámico, social y político. En esta reproductividad técnica se crean nuevos lenguajes como el de la imagen, que requieren desarrollar su propia escritura y lectura para su entendimiento.

Las reflexiones de Benjamin se adelantan unas décadas al mayor detonante que tuvo el siglo XX: el desarrollo de los medios masivos como la radio y la televisión. Si bien es cierto que la relación entre arte, ciencia y tecnología es algo que se ha manifestado a lo largo de la historia, es en la década de los sesenta con la popularización de los medios de comunicación y el ambiente político de esta década cuando se presentan casos destacados de cruces entre arte y tecnologías, ubicados geográficamente en Estados Unidos y Europa, pero también en Sudamérica.

En 1966 artistas e ingenieros del Bell Laboratories iniciaron varios proyectos como el evento *9 Evenings Theatre and Engineering*⁷ que darían nacimiento a la organización Experimentos en Arte y Tecnología (E.A.T)⁸ fundada por los artistas Robert Rauschenberg y Robert Whitman y los ingenieros Billy Klüver y Fred Waldhauer. Entre las iniciativas de E.A.T. se destaca la creación de un domo inmersivo para el pavellón PEPSI dentro la Expo 70⁹ en Japón, contando con la intervención de más de setenta personas entre artistas e ingenieros de Estados Unidos y Japón.

En 1980 E.A.T. crea una recopilación de archivos de sus actividades y proyectos donde se encontraban más de 300 documentos. E.A.T. es reconocida como una plataforma fundacional para entender las prácticas artísticas que surgieron en los sesenta como el performance, el happening, el Fluxus y a su vez las actuales formas en relación con lo digital y la ciencia por su carácter pionero a gran escala.

En 1958, se inaugura el Instituto Di Tella¹⁰ en Buenos Aires, un espacio cultural que albergaba centros de investigación y prácticas artísticas de vanguardia, que sirvió además como un espacio

⁷ Este es uno de los eventos pioneros a gran escala entre Arte y Tecnología. Consistió en una serie de performance durante del 13 al 23 de octubre del 1966 realizados en Nueva York. Era el resultado de diez meses de trabajo durante los cuales se estrenaron técnicas que serían la base de muchas de las tendencias tecnológicas que vendrían más tarde.

⁸ E.A.T Experiments in Art and Technology

⁹ Expo 70 fue una feria internacional que tuvo sede en Osaka, Japón, realizada entre el 15 de marzo y 13 de septiembre. El tema de la exposición fue “Progreso y Armonía para la Humanidad”

¹⁰ Instituto Di Tella fue una iniciativa de la fundación Di Tella creada por la familia de Torcuato Di Tella, quien fue un ingeniero italiano que se estableció en Argentina desde los 13 años, inventor de máquinas, a partir de lo cual logra



narrativo por el cual pasaron exposiciones, muestras, performances, happenings y permitió la experimentación de muchos artistas de la época.

Marta Minujín realiza *Simultaneidad en Simultaneidad* en 1966 que pertenecía al happening *Three Countries Happening* en coordinación con los artistas Allan Kaprow desde Nueva York y Wolf Vostell desde Colonia, donde cada uno en diferentes países desarrollaba una actividad de manera sincronizada. La propuesta de Marta exploraba las fronteras de la comunicación, en un gesto que consistía en convocar a profesionales de la cultura a una de las salas del instituto Di Tella, para que se sentaran frente a un televisor mientras tenían una radio para oír su transmisión; al mismo tiempo estaban siendo filmados, fotografiados y entrevistados. Once días después volverían a ocupar el mismo lugar de espectadores, pero ahora podrían apreciar las fotos, los filmes y escuchar las entrevistas del primer día mientras en los televisores se pasaba un programa dedicado al evento. Quinientas personas en sus casas recibían una llamada y otras cien recibían un telegrama con el mensaje: "usted es un creador".

Instituto Di Tella marcó a toda una generación artística en Argentina, y cabe resaltar que inicia ocho años antes del E.A.T y que el evento del que participa Marta Minujín fue dos meses antes que *9 Evenings Theatre and Engineering*. Sin embargo, en el año 1970, los diferentes centros que tenía el Instituto Di Tella comienzan a ser cerrados debido a la atmósfera política que se vivía en Argentina.

Por este tiempo, Jorge Glusberg había iniciado el conocido CAYC (Centro de Arte y Comunicación)¹¹, en 1969, como un espacio para el arte experimental creando una red entre artistas y críticos de Latinoamérica y Argentina para llegar a lo que él llamaba un nuevo arte regional, mediante el uso de nuevas tecnologías y el debate sobre la identidad del arte latinoamericano. Glusberg propone la categoría arte de sistemas como una alternativa local a las exploraciones que se estaban dando bajo el arte conceptual. El CAYC fue el primer espacio en tener una muestra internacional de videoarte en Latinoamérica.

implantar una de las plantas de fabricación de maquinaria industrial más grandes de Latinoamérica. Di Tella era también coleccionista de arte.

¹¹ En el año 2013 la Fundación OSDE emprende la muestra *Arte de sistemas, el CAYC y el proyecto de un nuevo arte regional*" a manera retrospectiva <http://www.artefundacionosde.com.ar/BO/muestra.asp?muestraId=1555>

1.5 Entendiendo el lenguaje de los nuevos medios

Para Jorge Zuzulich (2012) si la producción artística se realiza con elementos tecnológicos ya sean estos a nivel de *software* o *hardware*, estas innovaciones que están en relación con las tecnologías van a repercutir en los lenguajes artísticos, en su circulación y recepción.

Surgen términos en el arte como el de los “nuevos medios”. Manovich (2006) realiza una revisión histórica sobre los medios de comunicación entendiendo cómo el surgimiento de un nuevo medio antecede a la creación de otro nuevo; de esta manera se va redefiniendo la cultura en un constante diálogo con la informática. Manovich define a los nuevos medios como el paso que hacen los medios tradicionales de lo analógico a lo digital, proceso que se da gracias al desarrollo del ordenador y que permite a su vez tener en el mismo lugar, un espacio de exhibición y de circulación.

Esto para relacionar cómo los discursos clave del arte contemporáneo mayoritario emplean, o incluso se apropiaron, de términos esenciales de la cultura digital como «interactividad», «participación» «programación» y «redes» [...] sin comprender a fondo los mecanismos científicos y tecnológicos de los nuevos medios (Shanken, 2011, p. 5).

La apropiación, y determinación de palabras que surgen en el campo de los nuevos medios que se han detonado con el uso del internet y que conforman, sin darnos cuenta expresiones cotidianas, se vuelven claves para entender su posible diálogo o distancia existente entre el arte y las tecnologías.

1.5.1 Videoarte y Nam June Paik

El sintetizador de vídeo fue de algún modo el comienzo de internet porque daba la posibilidad de crear contenido mediático por uno mismo, como se puede hacer ahora con internet. Es muy importante hacer media uno mismo (Paik N. J., 2001).

Nam June Paik fue uno de los artistas del movimiento Fluxus¹² de los sesenta en Estados Unidos, es además considerado el padre del videoarte y uno de los pioneros en la experimentación con nuevos medios.

El video se logra popularizar gracias a la creación de continuas mejoras tecnológicas como el televisor, el desarrollo de cámaras de grabación y aparatos de reproducción de videos a precios accesibles. En 1969 Paik, junto con el ingeniero japonés Shuya Abe crean el primer sintetizador de video de la historia que permitía mezclar imágenes. Nam June Paik fue un innovador e influyó

¹² El movimiento artístico Fluxus tenía su inspiración en artistas como John Cage que proponía un arte total para hacer usos no convencionales ni oficiales, en búsqueda de nuevos lenguajes expresivos.



constantemente durante toda su vida. Aún hoy sus ideas siguen inspirando a muchas personas en todo el mundo.

Paik entendía la importancia de utilizar términos que pudiesen contextualizar a los nuevos medios. "Los satélites se usaban en las artes aplicadas, pero no para "el arte elevado" [high art]. Yo quería usarlos en arte¹³, y ver qué podía hacer con ellos como artista. Yo quería crear arte con materiales nuevos" (Paik, 2001).

En 1974, con los inicios del internet, se la define como la autopista de la información (*information superhighway*), un término que se hizo común para entender este nuevo medio. "Si uno crea una carretera (*highway*), entonces la gente van a inventar los autos. Eso es dialéctica. Si uno crea carreteras electrónicas, algo tiene que suceder" (Paik, 2001).

El videoarte es una de las prácticas artísticas claves para entender los nuevos lenguajes y cruces de arte con tecnologías desde un sentido crítico, ya que surge como una respuesta al lenguaje televisivo en los 60. El videoarte se diferencia del lenguaje cinematográfico potenciando un lenguaje propio para el video. En el lenguaje del cine la lógica temporal está dada por una horizontalidad de secuencia de planos, siendo el plano su unidad central. Desde el video hay un tiempo vertical gracias a que las imágenes se mezclan o yuxtaponen, siendo la imagen su unidad de lenguaje.

Phillipe Dubois menciona que el video es un término que acompaña a otros para terminar de definirlos: videoclip, videocámara, videojuego, video musical, videoarte, video instalación, videomapping, videodanza, videoperformance y más.

En nuestros días, a pesar de que han pasado casi seis décadas desde sus inicios, el video sigue vigente y tiene un gran impacto en los medios, plataformas, dispositivos. El video¹⁴ es clave para entender las tendencias en diferentes campañas informativas o de publicidad en el internet.

1.5.2 Antiglosario de las artes con tecnologías

Entrando a la posibilidad estética y sensible de la tecnología, se requiere mencionar ciertas taxonomías respecto a estas prácticas y lo complicadas que pueden resultar las traducciones del inglés, que es la lengua donde se origina la mayoría de terminologías en relación con la tecnología.

¹³ Este comentario hace referencia a la obra "Buenos días señor Orwell" de 1984 donde Paik proponía un arte de televisión transmitido por satélite de manera simultánea en Nueva York y París.

¹⁴ Estadísticas actuales de YouTube señalan que mil millones de horas de video son reproducidas a diario. <https://www.youtube.com/intl/es-419/yt/about/press/>

José Luis Brea realiza un antiglosario de términos relacionados a las artes con tecnología que examina de manera crítica “la evolución de las tecnologías es ahora más rápida que la de la lengua: para cuando un término es adecuadamente traducido, la función o el objeto a que se refiere habrá ya sido reemplazado por otro” (Brea, 2002, p. 5).

Sobre el término arte electrónico, Brea explica que su uso permitiría incluir toda manifestación que use al menos un diminuto dispositivo electrónico. No considera que esta sea una especificación técnica relevante para crear una categoría estética. Arte digital, por ejemplo, es todo aquello que formalmente haya sido traducido en una secuencia finita de bits, unidad mínima utilizada por la informática que se compone por el binario de uno y cero.

Sobre el arte multimedia manifiesta que es un término inapropiado porque se confunde con lo que debería llamarse de manera más precisa como multisoporte, donde los “múlti-*ples*-medios” son los dispositivos digitales para la transmisión de un contenido y, en cambio, el soporte es algo físico.

Para Brea términos como: *media art* no pueden traducirse. Este en particular debería ser utilizado para referirse a lo que se produce en canales mediáticos por su difusión y recepción. Esta característica es lo que lo distancia del video-arte o video-instalación, ya que no se utiliza en su posibilidad de transmisión, sino de lenguaje en sí mismo. Actualmente es más utilizado *New-media Art* que define lo que se produce en la combinación de tecnologías informáticas y de telecomunicación como el internet y nuevas plataformas que estén surgiendo.

Otro de los términos que no se traducen es el *Net Art*, una práctica que solo existen en internet bajo sus posibilidades y códigos HTML.

Aunque Brea no traduce términos como *New-media Art*, en los últimos años es común escuchar arte y nuevos medios utilizados como una categoría artística que se ha traducido y utilizado en español.

1.5.3 Sobre las culturas libres y digitales

Brea considera que gracias al internet se ha actualizado el ideal de las vanguardias artísticas del siglo XX por tener comunidades creadoras de sus propios medios en un sentido activista, político y de una comunicación libre a través de las mismas prácticas artísticas.

Se trata de “comunidades web” que se encuentran e intercambian sus producciones expresivas en red, generando sus propios dispositivos de interacción pública, sus propios “medios”, en un ámbito independiente y desjerarquizado de comunicación: en un dominio postmedial –en el que la circulación pública de la información ya

no está exhaustivamente sometida a la regulación que organiza los tradicionales medios de comunicación– (Brea, 2002, p. 39).

Mediante este tipo de comunidades en línea que surgieron gracias al internet se ha creado toda una cultura digital que se manifiesta con sus propias características, siendo el compartir información libremente uno de sus principales rasgos.

En la web 2.0¹⁵ el internet dio un giro importante para cambiar el rol del usuario, pasó de ser únicamente lector de páginas a ser participante y creador de contenidos sin necesidad de ser programador. Nace Wikipedia, los blogs y las redes sociales. Estamos hablando de plataformas que favorecen la participación de un conocimiento colectivo y compartido.

También se debe señalar que han surgidos comunidades alrededor de la internet, un ejemplo es la comunidad 2.0, que de acuerdo con (10penkult.cc , 2012) es “una red de cooperación mediada por una interfaz. La interfaz pone las reglas del juego, ‘escucha’ el rumor de la red y atiende sus demandas”.

Del otro lado del internet somos usuarios que aceptan políticas impositivas en el uso de nuestros celulares, ordenadores y software sin poder objetar, cambiar o modificarlas de acuerdo con nuestras necesidades. Todo lo que hacemos conectado a internet y datos móviles está implica un rastreo de nuestra cotidianeidad y hasta de la vida privada. Las exigentes y constantes actualizaciones de paquetes como Office, Adobe o Whatsapp traen consigo condicionamientos a los usuarios o costos económicos que son inevitables.

Sectores críticos han encontrado en este paradigma emergente de producción colectiva de contenidos un nuevo modelo de explotación del trabajo. Las plataformas se lucran de los procesos de cooperación social que las atraviesan y hacen uso de sus recursos. (10penkult.cc , 2012)

Se vuelven urgentes y necesarias las comunidades de culturas digitales libres, que se autoorganizan y autorregulan para crear alternativas de uso en *software* y *hardware*, tecnologías libres de la lógica de mercado y vigilancia que prima en el internet. Sin darnos cuenta, información, programas, aplicaciones y hardware que utilizamos se sostienen gracias al altruismo de estas redes colaborativas.

Las prácticas culturales de código abierto son un ensayo-error que trata de integrar lo duro (equipamientos, infraestructuras, financiación) con lo blando (procesos). Las comunidades estarían en medio produciendo por una

¹⁵ La web es una parte del internet, donde se establecen los protocolos para las páginas mediante códigos html. Para entender su evolución se la define con versiones iniciando con la web 1.0, en 1990, con páginas estáticas donde el usuario solo era lector. Actualmente se habla de la evolución de la web 3.0 y hasta la web 4.0.

parte grandes intersecciones creativas y, por otra, reticencias burocráticas y administrativas graves (10penkult.cc , 2012).

Otro de los conceptos necesarios para entender las culturas digitales es el de participación, puesto que este funciona como un ideal de un ser activo en la conformación de una sociedad, donde podemos manifestarnos, encontrarnos, formarnos y más. Sin embargo, esto esconde un juego social, es decir, a veces nuestras opiniones importan y otras no. Nuestros *me gusta* logran movilizar y hasta solucionar problemas, pero otras veces simplemente no funcionan. En este tipo de participación no hay posibilidad de conocer de manera transparente todas las reglas que están en juego detrás del desarrollo tecnológico.

La obra de arte interactiva significa un paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público, el usuario (Gianetti, 2004, p. 2).

Gianetti es reconocida por acuñar el término 'estética digital'. La autora realiza una distinción del término arte interactivo que esta mediado por una interfaz tecnológica para crear una relación entre obra y participante. Gianetti manifiesta que cuando no existe el componente tecnológico estaríamos hablando de arte participativo. Hablar de nuevos medios es caracterizar una manera en que artistas trabajan con lo digital y electrónico, porque esos son los nuevos medios de esta época.

Con esto entendemos una serie de prácticas emergentes en la esfera del new media en las que la dicotomía productores/consumidores se ha ido erosionando paulatinamente... El crecimiento de tecnologías digitales ha permitido que las usuarias puedan interactuar, redefinir, intercambiar y alterar contenidos culturales (10penkult.cc , 2012).

1.5.4 Artistas-Hackers¹⁶-DIY-Makers

Los hackers tuvieron un rol protagónico que cambió el origen del internet como proyecto militar hacia posibilidades impensables hasta ese entonces, mostrando que había una información a la cual se podía acceder y compartir.

En lugar de asumir la autoridad, descentralizaban. Bajo la consigna "manos a la obra", violaban los límites. El juego y el goce eran inseparables de la innovación y el virtuosismo. Las hackers tatuaron esa ética en el ADN de internet (10penkult.cc , 2012).

Hacker es un término que ha trascendido su uso en el mundo informático en relación con los sistemas de seguridad, de manera que actualmente es también utilizado como acción: hackear¹⁷,

¹⁶ Según el Diccionario de la lengua española de la RAE, hacker significa «persona experta en el manejo de computadoras, que se ocupa de la seguridad de los sistemas y de desarrollar técnicas de mejora».



verbo que permite cambiar el uso de las cosas o el sentido de algo. Se encuentra el derivado hacktivismo como movimiento que promueve el uso de tecnologías para causas sociales o hackfeminismos, agrohack y más.

Mediante el gesto hacker de explorar en otros sentidos se van potenciando las comunidades digitales libres alrededor de los medios de comunicación y las tecnologías. Desde esta posibilidad, encontramos artistas que se han asumido en un rol hacker, *hackeando* el imaginario, los discursos y dispositivos.

El DIY (*Do It Yourself*: hágalo usted mismo) es una práctica de compartir procedimientos que nace con los medios masivos, pero que potencia con el internet de pasar solo ser un receptor de información a producir sus propios contenidos de una manera sencilla, didáctica, dinámica o interactiva gracias a los nuevos medios. Los videos tutoriales son un ejemplo de esta aplicación que permite aprender procedimientos simples hasta complejos. La oferta y demanda del DIY es bastante extensa y para diversos públicos. Niños aprendiendo a crear robots, abuelitas que comparten sus recetas, médicos que dan consejos, artistas que aprenden y se actualizan en uso de nuevos medios, artistas que comparten sus conocimientos.

Muy cercana al DIY, el *Maker* se diferencia por ser una persona que busca confeccionar y crear cosas mediante principios de ingeniería, arquitectura, física, robótica, biología y más. Los *makers* han podido desarrollarse gracias a los precios accesibles con los que se pueden encontrar actualmente dispositivos de electrónica, tarjetas Arduino, procesadores como Raspberry Pi, impresoras 3D, y diferentes mecanismos necesarios para equipar un taller o un laboratorio experimental.

El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen en este contexto [...] no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías, sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen (Brea, 2002, p. 23).

1.6 Debates de los discursos del arte: contemporáneo-tecnológicos

En los años 60, cuando las prácticas de arte con tecnologías tuvieron su auge, paralelamente se inicia un debate sobre si las relaciones que estas generaban eran alienantes de la naturaleza humana. Cristina Albu (2011) hace un análisis de las críticas que se generaron en las décadas de 1960-1970 sobre las prácticas artísticas entre ingenieros e instituciones.

¹⁷ Hack es una palabra en inglés que se traduce como *cortar, entrar sin autorización*. Son los primeros programadores del MIT en autoproporclamarse hackers.

Algunos de estos criterios subrayaron la separación continua entre humanidad y tecnología, entre contemplación y participación, entre percepción y pensamiento. Argumento que los intensos desacuerdos respecto al valor de los primeros proyectos de arte y tecnología prefiguraron los debates actuales respecto a las implicaciones sociales de los nuevos medios (Albu, 2011, p. 8).

Albu halla que muchos críticos después de visitar muestras o manifestaciones artísticas encontraban cuestionable la manera en que estas producían relaciones con el espectador, ya que era necesario su presencia para activar la obra restringiendo su autonomía y creatividad.

Nicolás Bourriaud (1998) crea la categoría de arte relacional a partir de la mirada de prácticas artísticas que surgían en los noventa en búsqueda de contacto directo con los otros, como respuesta al desarrollo tecnológico que, por una parte, mejoraba procedimientos cotidianos, pero que tiene su contraparte al distanciar las relaciones humanas de su contacto directo.

Edward A. Shanken (2011) convoca a un grupo de teóricos, críticos y pensadores a escribir sobre la consigna: Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido? Shanken como parte de su investigación encuentra que existe una divergencia en los discursos del mundo del arte contemporáneo mayoritario con los mundos de los nuevos medios y del arte-ciencia. Como anécdota que corrobora sus inquietudes, cuenta que en la feria Art Basel del 2011, donde organizaba una mesa redonda, invita a participar a Peter Weibel¹⁸ y Nicolás Bourriaud aunque ninguno de los dos se conocía.

Existe una división fundamental de orden filosófico entre la cultura moderna de la ciencia y la cultura posmoderna de las humanidades. Este distanciamiento cultural es, entre otras cosas, la causa subyacente que explica la poca aceptación del arte-ciencia y del arte tecnológico en el mundo del arte mayoritario (Galanter, 2011, p. 33)

Posiblemente la distancia que existe entre arte contemporáneo y arte con tecnologías esté dado por el desconocimiento de terminologías y la relación con disciplinas diferentes a las artísticas como la electrónica, la informática, la ingeniería, la robótica, la física, la biología y más que son abordadas por prácticas de arte con los nuevos medios, tecnologías y ciencia.

Desde esta propuesta y el interés por el arte producido con nuevos medios se crea una invitación a generar un conocimiento flexible y un posicionamiento de crear propuestas interdisciplinarias-transdisciplinarias que permitan también a los artistas una autodefinición de ser y de sus prácticas desde este enfoque.

¹⁸ Peter Weibel es considerado toda una autoridad en el arte de los nuevos medios, desde 1986 estuvo relacionado al Ars Electrónica y desde 1999 dirige ZKM Centro para Arte y Medios en Alemania, uno de los espacios más importante de Europa para las artes en relación a tecnologías.

Para que haya inter- y transdisciplinariedad es preciso que se produzca una transformación recíproca de tales o cuales disciplinas en relación con éste o aquél sujeto-objeto-contexto complejo. A través de ósmosis intelectuales, la transdisciplinariedad va construyendo un “más allá” de la cultura heredada, da nuevos enfoques a las ciencias y a las artes, enfoques unitarios que mantienen sus tensiones internas, enfoques abiertos al porvenir-devenir (Vilar, 1977).

1.7 Antecedentes de mapeos y archivos de arte

Los antecedentes que se presentan a continuación son un referente para este estudio. De sus antecesores se toman diferentes criterios para organizar y dar sentido a la información.

1.7.1 Gestión cinematográfica en Ecuador: 1977-2006: procesos, prácticas y rupturas

Como proyecto ganador del Fondo de Fomento Cinematográfico 2015 del Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador en la categoría Investigación y publicación, la investigadora Paola De la Vega realiza un estudio sobre experiencias alrededor de la gestión cinematográfica en el Ecuador entre los años 1977 y 2006. Es una publicación extensa de 253 páginas donde Paola (2016) recalca:

Este documento tiene como centro las prácticas y agenciamientos de los actores del campo del cine en Ecuador, contados a partir de un conjunto de relatos resultantes de las entrevistas realizadas, durante seis meses de investigación, a protagonistas dispuestos a un diálogo abierto (p. 8).

La investigación se ha dividido en seis grandes capítulos que estudian:

- Espacios de formación y profesionalización en cine
- Estrategias de gestión cinematográfica
- La feminización de la gestión cinematográfica
- Institucionalidad y Políticas Culturales
- Estrategias y espacios de exhibición
- Festivales

Cada capítulo se inicia con un ensayo de Paola que introduce el tema, al cual le suceden, de manera ingeniosa, párrafos titulados con citas textuales de los entrevistados, lo que da a este estudio una lectura muy amplia de diferentes voces y tonos.

El capítulo de la feminización de la gestión cinematográfica hace un análisis crítico de la participación de las mujeres en esta práctica.

La feminización de la gestión cinematográfica es un eje de análisis complejo que requeriría una investigación específica [...] Sería pertinente construir un análisis histórico de los roles y la división del trabajo cultural a partir de estos primeros indicios y discursos que dan cuenta de oficios propios de la gestión que han sido practicados por mujeres (De la Vega, 2015, p. 139).

1.7.2 Mapas del arte contemporáneo Ecuador

En el 2015, en la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, comenzó el programa Estudios de arte contemporáneo el Ecuador, como parte de los proyectos ganadores de investigación. Uno de sus resultados de este proceso fue el libro *Mapas del arte contemporáneo en Ecuador* cuyos autores son Julio César Abad Vidal, Sebastián Martínez Roldán, Hernán Pacurucu Cárdenas y Cecilia Suárez Moreno.

Esta publicación contiene un estudio de 69 artistas cuyos años de nacimiento están entre el 1939 y 1993. La presentación de cada artista corresponde a un riguroso análisis dentro de los fundamentos de la investigación científica mediante unas pautas formales como son:

- Organización alfabética por apellido.
- Breve ensayo para cada artista donde se incluye:
 - Presentación breve de currículo.
 - Semblanza de su trabajo.
 - Entre dos a tres fotografías con sus correspondientes fichas técnicas.
- Todos los casos tienen una extensión de dos páginas.

Esta publicación realiza un mapeo de la variedad de lenguajes del arte contemporáneo encontrándose prácticas que están relacionadas al dibujo, la pintura, la fotografía, el videoarte, el performance o al arte relacional.

1.7.2.1 Mauricio Bueno

En el *Mapa del Arte Contemporáneo del Ecuador*, Cecilia Suárez (2014) destaca a Mauricio Bueno¹⁹ como el artista más antiguo y como pionero en introducir, en los años setenta, el arte conceptual al país, incluso posiblemente en Latinoamérica.

¹⁹ En el 2017, con la obra “Quito. Luz de América” Mauricio Bueno se convierte en el primer ecuatoriano en formar parte de uno de los museos más importantes del mundo como es el Guggenheim en Nueva York.

Bueno anunciaba su propuesta marcada por una modestia matérica singular pero grandiosa conceptualmente, que exploraría el movimiento, la gravedad y las relaciones del hombre con la naturaleza mediadas por la revolución tecnológica (Suárez, 2014, p. 44).

Mauricio Bueno es uno de los principales referentes de arte con tecnologías en el Ecuador. Cuenta con una extensa trayectoria internacional con exposiciones en las grandes ciudades del mundo. Fue invitado para una residencia en el *Center for Advanced Visual Studies* del MIT donde se formó con el director György Kepes de este prestigioso instituto durante cuatro años.

De esa forma, las experimentaciones formales de Bueno sucedieron con materiales como el láser, el acrílico, el fuego, el agua, el aire y otros elementos propios de las innovaciones tecnológicas de las décadas de 1960 y 1970. De allí que su producción artística en el MIT formó parte de un proceso ligado a la fenomenología, que propone percibir las cosas en sí mismas (Rocha, 2012)²⁰

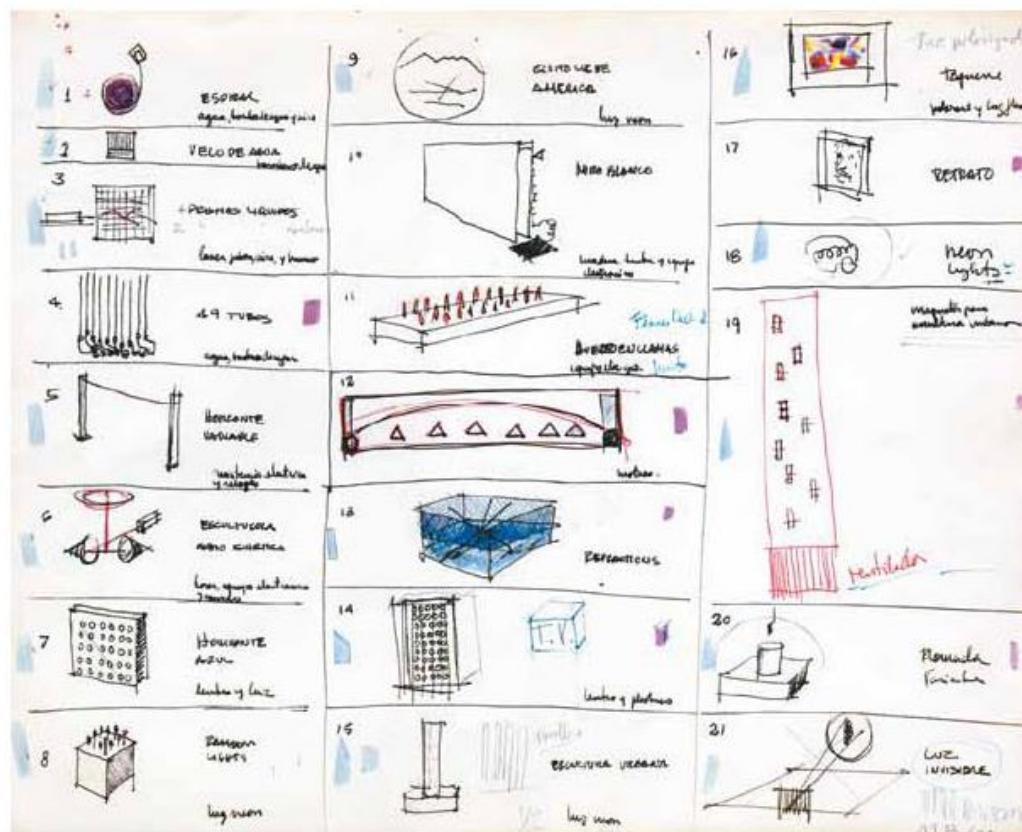


Imagen 1 Bocetos, década de los 70, Colección del Artista, Catálogo Mauricio Bueno: Horizontes Variables / CAC, Quito, (2012).

²⁰ Tomado de la página web *Río Revuelto*, en la que se hace una publicación sobre la exposición de Mauricio Bueno en Centro de Arte Contemporáneo (CAC), Quito 2012, donde se incluye el catálogo <http://www.riorevuelto.net/2012/12/mauricio-bueno-horizontes-variables-cac.html>.



Mauricio Bueno es indudablemente una de las figuras emblemáticas del arte del Ecuador. En esta tesis la producción de Mauricio Bueno no es parte del mapeo debido a que el objeto de estudio son las prácticas de arte con tecnologías que surgieron a partir del año 2000.

1.7.3 **Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología**

Claudia Kozak publica en el 2012 su investigación titulada *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* en la que hace una revisión de las prácticas artísticas con tecnologías que se originaron en el siglo XX hasta el presente en Argentina.

En su introducción Kozak se refiere a qué es un archivo blando por una decisión de presentar información incompleta, puesto que un archivo siempre tendrá partes que quedan afuera. Seña que el mapeo sirve para ver como el arte se ha vinculado con la tecnología desde una visión política de su uso.

Los proyectos de Kozak revisan estos regímenes sensibles –arte y técnica– insistiendo en reponer la inscripción social e histórica de la técnica, que permitiría deslindar cada vez, lo nuevo de la novedad, pensar las condiciones de incorporación de una mirada crítica o progresista de la técnica en el arte, revisar los usos de las lenguas de la técnica que cifran los mensajes contemporáneos pero siempre en relación con la historia de esos usos, en fin, mirar/ leer bajo la certeza de que la técnica no es neutra y de que la reflexión sobre estos objetos que aborda *Tecnopoéticas argentinas* precisa de una distancia crítica. (Porrúa, 2013, p. 3)

En su estructura formal el libro se encuentra dividido en entradas de tres tipos que se han organizado por orden alfabético de la B a la V. Cada entrada tiene una categoría y un carácter diferenciador que antecede a su título:

> Bloques: Descripción de géneros o campos artísticos donde se encuentra términos como bioarte, cine experimental, cultura libre, electrónico, net.art, videoarte y más.

>> Subgéneros, desagregados y particularismos: Conceptos que se desarrollan dentro de los bloques como: hacker, hardware y software libre dentro de Cultura libre.

<<Conceptos operativos >>: Desarrollo breves sin focalizar en casos específicos, dando pocos ejemplos para orientar: Experimental, interactivo, multimedia, nuevos medios.

Todo el mapeo está atravesado por palabras resaltadas en negritas y subrayadas que funcionan a modo de hipervínculos y que relacionan títulos desarrollados en alguna de las categorías de entrada.



El libro mismo podría ser descripto a partir del costado experimental de los hechos artísticos que aborda. Lo experimental tendría que ver en ese caso con la necesidad de construcción de herramientas críticas con un grado de especificidad propia, con usos de la teoría (Porrua, 2013, p. 10).

Por medio de cada entrada Kozak dialoga entre diversas definiciones que puede tener un término, y revisa las posiciones o prácticas desde los artistas.

1.7.4 AANME - archivo de los nuevos medios del Ecuador

AANME es un proyecto iniciado por María Belén Moncayo²¹ en 2003, que guarda un trabajo minucioso de investigación y compilación de un archivo que indaga en el arte de los nuevos medios, desde el análisis de la imagen en movimiento. AANME registra en esta línea de trabajo, la primera iniciativa de película experimental en 1929 con *El terror de la frontera*.

1.7.4.1 *El archivo*

María Belén Moncayo inicia, en 2001²², una indagación personal en campo del video-arte en Ecuador, mediante conversaciones y entrevistas con curadores y artistas sumando su asistencia a salones y exposiciones que se daban a escala nacional.

Después de un año y medio, encuentra que hay videoartes de los cuales solo se conoce su existencia por medio de relatos, entonces comienza un proyecto independiente de investigación sistemática sobre el videoarte en el Ecuador al que llamó *Archivo Escoria*²³. Este archivo, que actualmente tiene el nombre de AANME²⁴, se fue creando gracias a la recolección de registros y soportes de videos que solicitaba a los artistas, además de materiales impresos como catálogos, publicaciones, libros y más de manera activa hasta el 2011.

AANME además de registrar la escena local, se complementó con la formación de María Belén en plataformas y con curadores internacionales, esto además de permitir la mejora del archivo, ha sumado una importante colección del videoarte a escala iberoamericana.

El archivo contiene:

²¹ Desde el inicio de esta investigación pude establecer contacto con María Belén Moncayo por videochat, puesto que actualmente reside en Nueva York, compartiendo información y metodologías propias de su investigación.

²² El corto experimental *Camal* (<https://vimeo.com/91222563>) del artista ecuatoriano Miguel Alvear fue el detonante del interés por el video arte para María Belén Moncayo

²³ Nombre inicial inspirado en la cantante Paquita, la del barrio, funcionaba como una estrategia mediática que provocaba al público a encontrar un arte que estuviese hablando de la escoria humana.

²⁴ AANME Asociación Archivo de los Nuevos Medios del Ecuador

- 600 copias de obras²⁵ aproximadamente de artistas nacionales contando con sus hojas de vida, ficha técnica, sinopsis e impresos.
- 200 obras cedidas por artistas internacionales
- 300 piezas que forman parte de compilaciones alrededor del mundo
- 7000 ítems aproximadamente de impresos
- 30 entrevistas registradas en casetes
- Publicación impresa *ECUADOR 100 artistas del audiovisual experimental (1929-2011)*²⁶
- Muestra de la gira por 23 provincias del Ecuador con trece artistas seleccionados
- Participación en eventos nacionales e internacionales
- Portal Web online <http://archivo.aanmecuador.com>
 - 330 videos online
 - Perfiles de 120 Artistas del Ecuador
 - Fichas bibliográficas (libros, catálogos, revistas)
 - Artículos

Toda esta producción se ha desarrollado gracias al acceso a diferentes fondos internacionales y apoyos nacionales. A pesar de que el archivo es parte de una colección privada siempre ha tenido un manejo público en el que sus participantes han podido conocer oportunamente el estado de los proyectos.

1.7.4.2 Tratamiento con artistas/obras

Para María Belén es importante conocer cómo cada artista o colectivo “toma el elemento constitutivo del video como punto de partida para pensar un concepto”. De esta manera se puede ir más allá de las formas. Como parte de su investigación es relevante propiciar un diálogo abierto que no condicione al artista. De igual manera, es relevante conocer sus referentes, qué quiere contar y cómo utiliza la imagen en movimiento como herramienta de expresión.

Por sus constantes viajes y contacto internacional en temas relacionados con el videoarte ha encontrado obras realizadas por artistas ecuatorianos con la misma calidad que artistas

²⁵ La mayoría de las obras se encuentran en formato DVD, hay pocos VHS y mini DVD

²⁶ Esta publicación fue enviada a los cinco continentes (universidades, festivales, centros culturales).

internacionales. También ha concluido que aquellas obras impulsadas por la novelería donde las imágenes son capturadas sin una reflexión *a priori* se producen de manera local como internacional.

Como crítica y curadora evita catalogar qué es videoarte o que no lo es, ya que lo considera una postura colonizadora del pensamiento. Para su archivo piensa que todas las obras deben verse y que debe sentirse que tienen matices, colores, altos, bajos.

1.7.4.3 Estado actual del archivo al 2018

A pesar del reconocimiento internacional con que cuenta el archivo AANME, que ha incluido la visita de expertos como Laura Valgori, no cuenta con un espacio físico adecuado para su acervo que está condicionado a guardarse en un armario. María Belén ha tenido varios intentos fallidos con diferentes instituciones nacionales para la creación de un lugar pertinente como una videoteca que permita además de la conservación de estas obras de arte, el desarrollo de actividades didácticas e investigativas. Desde el 2014 se actualiza mínimamente por falta de apoyos institucionales.

1.8 Marco metodológico

Para el desarrollo metodológico de esta investigación se han tomado principios de técnicas cualitativas y cuantitativas, del mapeo de actores sociales y métodos como la entrevista, el muestreo de bola de nieve, cartografías y la visualización de datos

El paradigma investigativo que sigue esta investigación tiene una dimensión constructivista. El conocimiento de los gestos innovadores que está teniendo el arte con tecnologías en el Ecuador actual se construye gracias al aporte de la diversidad de criterios de los participantes en el proceso investigativo, resultando un compendio de reflexiones desde las mismas voces que son parte de este estudio.

1.8.1 El mapeo como metodología

El mapeo de actores claves es una metodología ampliamente extendida y vinculada con la teoría de redes sociales. Esta herramienta descansa sobre el supuesto de que la realidad social se puede ver como si estuviera conformada por relaciones sociales donde participan actores sociales e instituciones sociales de diverso tipo (Tapella, 2007, p 2).

El mapeo de actores sociales es una herramienta utilizada en proyectos de investigación participativa para la intervención social y necesaria para la ejecución de programas de acciones diversas que nace en el campo de la sociología. Aunque el alcance de esta investigación no se encuentra en la acción, ni su intención sea modificar una realidad como es la propuesta desde este

tipo mapeos, se encuentra que esta brinda un proceso de trabajo para comprender nuestro objeto de estudio. Se han tomado los siguientes pasos de la metodología basada en el enfoque de Pozo-Solis y EC-FAO que describe Tapella (2007):

1. Clasificación de actores

Dentro del mapeo de actores se inicia con una clasificación de actores, pudiendo ser personas, instituciones u organizaciones. Para esta investigación se han creado dos clasificaciones:

- **Artistas:** Se encuentran personas de trabajos individuales o colectivos que tienen práctica artística en relación a las tecnologías.
- **Plataformas:** En esta clasificación se unifican varios criterios que, por su escaso número, no permiten tener su propia clasificación, se encuentran proyectos, eventos, espacios físicos e instituciones en relación con el arte, las tecnologías e innovación.

2. Identificación de funciones y roles de cada actor

En este mapeo se presenta un apartado para cada artista y plataforma. Aquí se recopilan criterios tomados de la entrevista y de la revisión de portafolios, currículos, página web y las noticias en prensa.

Para los artistas este texto se encuentra dividido en las siguientes secciones:

- **Intereses /formación**

Se crea un vínculo desde el origen del interés por el arte con tecnologías y cómo este se va relacionando y nutriendo con la formación. Esta parte es importante para entender el análisis de la categoría sobre procesos de aprendizaje, lo que favorece la dimensionalización del espíritu innovador de un artista en estas prácticas.

- **Producción de sentidos-discursos/prácticas**

Mediante un recorrido por la carrera de cada artista se posicionan los discursos y las experiencias que tienen sobre el arte con tecnologías. Esta sección sirve a categorías como experiencias, práctica artística, culturas digitales.

- **Proyecto seleccionado**

Se realiza la revisión de un proyecto o varios que son propuestos por el mismo artista, lo que permite ilustrar su práctica con imágenes de registros de obras.

Para el mapeo de plataformas se realiza un breve ensayo de sus principales características, visiones, producciones resaltadas y una imagen que destace un gesto de su proceso.

3. Análisis de actores

En el mapeo de actores se busca realizar un análisis desde dos categorías: a) relaciones predominantes y b) niveles de influencia.

Para este estudio se han propuesta otras categorías sustentadas en la información recopilada. Estas categorías incluyen dentro de sí, diferentes aspectos:

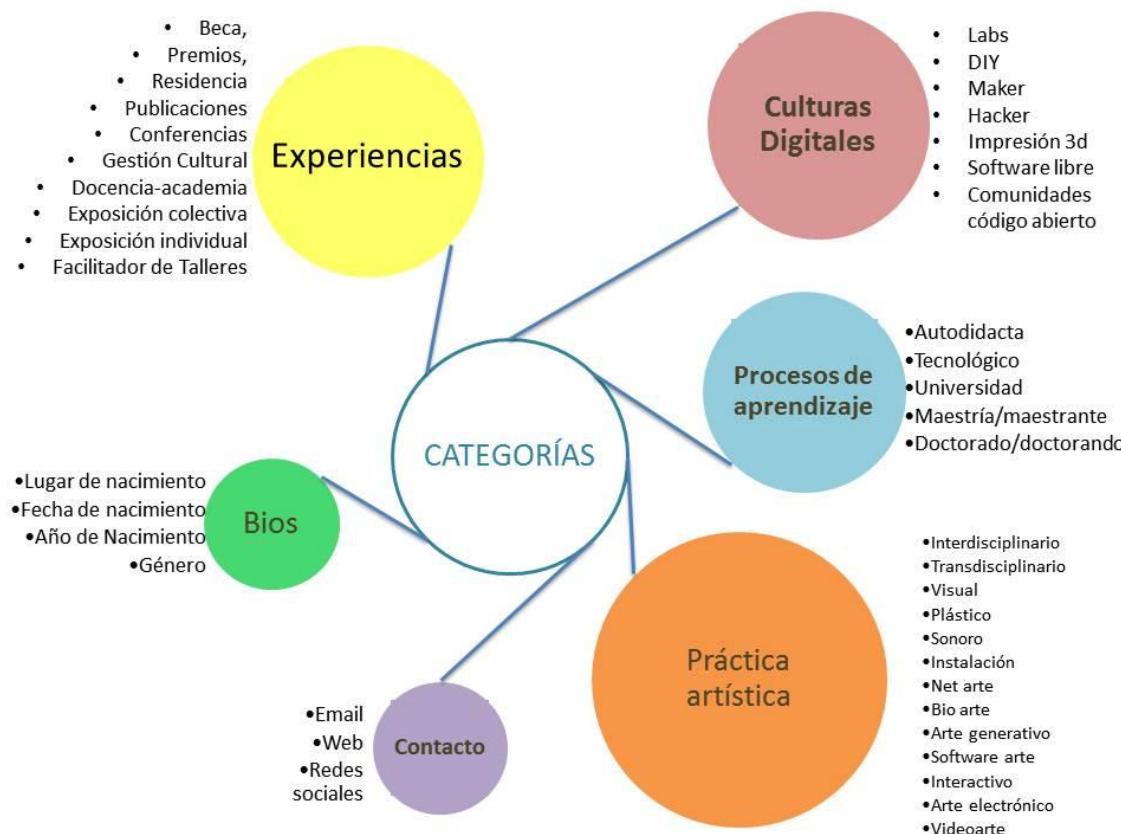


Gráfico 1 Categorías para organizar la información

4. Elaboración de la matriz de mapa de actores

En este paso se propone crear un cuadro de doble entrada con dos variables. En esta tesis, mediante las categorías, se propone crear gráficos que permitan ilustrar su incidencia en nuestro objeto de estudio. Se ha sumado la elaboración de tres matrices: la matriz de referencias, tiempo de las plataformas, mapas del arte contemporáneo vs. archivo de nuevos medios.

5. Reconocimiento de las relaciones sociales

Aquí se ha propuesto realizar un análisis del tipo de relación entre los actores y las categorías gracias a gráficos desarrollados.

6. Reconocimiento de las redes sociales existentes

Análisis de las matrices propuestas colaboran en la comprensión de las redes que se dan entre arte y tecnología en el Ecuador.

Por un tema de extensión, el paso 1 y 2 conforman el capítulo 2 y los pasos 3, 4, 5 y 6 se desarrollan en el capítulo 3.

1.8.2 La entrevista como método

La recopilación de información para este mapeo se obtuvo principalmente por medio de entrevistas directas, en un intento por comprender al otro de una forma más cercana. Esto fue posible por medio del dialogo, la escucha activa y la comunicación de gestos que no se encuentran cuando solo se hace una revisión de textos y obras de los autores.

Las entrevistas se realizaron tanto de manera presencial como virtual. Para ello se recurrió al uso de medios digitales como Skype, videochat de Messenger de Facebook, Hangouts de Gmail y Whatsapp. El uso de estos medios favoreció el diálogo con personas que estaban en otra ciudad e incluso fuera del país; esto también incidió en el ahorro de recursos económicos y temporales.

Las entrevistas no siguieron estrictamente un cuestionario²⁷, sino que se enfocaron en los componentes que forman parte del paso 2, el mapeo, de acuerdo con los siguientes puntos clave: inicio de interés, formación, prácticas, discursos, proyecto seleccionado, experiencias en cátedra, reflexiones sobre la innovación.

Al final de cada entrevista se hizo un muestreo por bola de nieve²⁸ para lo que se solicitaba referir nombres o procesos que se consideraban importantes para esta investigación. Con estas referencias se llenaba una tabla que permitía seleccionar un nuevo entrevistado cuando se encontraba que fue referido por más de dos fuentes.

²⁷ Para la estructuración de las entrevistas se siguieron los apuntes de la materia de antropología urbana de la maestría con el Dr. Mauro Cerbino (Anexos K).

²⁸ “Técnica que en la que se agregan a un grupo de individuos todas aquellas personas con las que tienen relación; de esta manera, es posible conocer su sistema de relaciones” (López Estrada & Deslauriers, 2011).



Las personas entrevistadas fueron: María Belén Moncayo (AANME), Ana Carrillo (UArtes), Paúl Rosero, Pedro Cagigal (UArtes/El Diferencial), Freddy Vallejos (UArtes); Galo Carrión, Blasco Moscoso, René Martínez (Medialab UCuenca, actualmente XMedialab), Miguel Ángel Murgueytio, Cristian Villavicencio, Juan Carlos León (El Diferencial), René Martínez, Marcelino García (Hausmann), Luis Enríquez, Luis Ramírez, Juan José Ripalda, Ramiro Noriega (UArtes), Karla Tobar, Iván Terceros (Medialab Ciespal), Cristian Proaño; José Manuel Ruiz; Patricio Dalgo, Inti Muenala (Colectivo Cosas Finas), José Luis Jácome (Festival FVVV), Pedro Soler, Daniela Moreno Wray, Juan Pablo Ordoñez.

Todas las entrevistas fueron almacenadas en un archivo que contiene más de treinta horas de grabación. Este registro (guardado en un *drive*) está disponible, para fines investigativos, en el siguiente enlace: http://tiny.cc/entrevista_art_tech_Ec. Se requiere previa autorización para su uso.

Capítulo II

Mapas del arte con tecnologías en Ecuador (inicios de siglo XXI)

Este apartado estará dividido en dos partes. Por un lado, está el mapeo realizado por medio de entrevistas a catorce artistas; la segunda parte corresponde a las plataformas.

2.1 Mapeo artistas

2.1.1 Luis Ramírez²⁹

Intereses y formación

Luis destaca que en el colegio aprendió sobre código HTML, lo que fue clave para entender el funcionamiento de las páginas web, momento que coincidía con la masificación del internet³⁰ en nuestro medio. Luis estudia infografía en el IGAD³¹ y, en miras de nuevos retos académicos y profesionales ingresa al ITAE³² donde expande su sentido del arte que se une con el manejo de tecnologías gráficas. Luis conecta sus inquietudes sobre el internet como medio y sus posibilidades estéticas. Al estilo DIY, Luis ha continuado una formación en nuevos medios y programación. Actualmente también está interesado en investigar en el hardware.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

La práctica artística de Luis está basada en dos líneas de investigación: la primera es la vigilancia, la privacidad y el anonimato en el internet. Esta temática nace de una experiencia personal. En el *boom* de la web 2.0, él realizaba videoconferencias con diferentes personas del mundo. En alguna ocasión alguien grabó la transmisión de su video y le envió un mensaje privado que decía “te estoy grabando”. Desde entonces se cuestiona sobre las nociones que tenemos sobre qué es lo privado y qué es lo público en internet y decide navegar de manera anónima. Trabaja con videovigilancia y la manipulación de los datos que se dejan en el internet. Desde el 2012 tiene su proyecto personal <http://www.luchamp.org/>³³.

²⁹ Datos de la entrevista realizada el 26 de marzo del 2018 de manera presencial, + revisión de proyecto de titulación y visita personal a la exposición Pr0c33d_Anyw@y (20 –Jun-2018).

³⁰ A finales de los noventa, el internet pasó de ser un medio poco conocido a ser un medio importante en los hogares del Ecuador.

³¹ Instituto Gráfico de Artes Digitales con sede en Guayaquil

³² Instituto Tecnológico del Arte

³³ Esta página web funciona como una propuesta desde el net.art y su anonymous (Lu.is+Du.champ)

Su segunda línea investigativa es el paisaje desde lo virtual y la posibilidad de pintar esta experiencia a través del videomapping. Para este proceso Luis ha explorado la plataforma virtual en línea *Second Life*, donde las personas pueden vivir mundos simulados en 3D. Luis realiza recorridos en horas en las que no hay mucha gente, puesto que su interés no es la socialización con otros. Esto le permite explorar los paisajes virtuales para esconderse cada vez más y más hasta perder la perspectiva y llegar a una abstracción completa. Para Luis, internet es un lugar habitable y su trabajo está en relación con él.

Considera que estas prácticas con tecnologías en nuestro medio son aisladas, además de que resultan costosas y complicadas. Como parte de su praxis, Luis circula en la escena artística de manera esporádica mediante muestras colectivas.

Proyecto seleccionado: *Pr0c33d_Anyw@y*

Pr0c33d_Anyw@y es un proyecto expositivo de seis piezas que son el resultado de la tesis de titulación para la carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes. Luis presenta sus dos líneas de investigación artística: vigilancia/anonimato en internet y paisaje virtual. Las piezas que la conforman son: Cameraman, Yo.jpg, Túnel de Nodos TOR, Boom! Deep User Organics, Luchamp.org y Prim_02.rl.



Imagen 2 Registro de la exposición *Pr0c33d_Anyw@y*, por Mariuxi Avila, Salón Félix Henríquez UCG-Guayaquil, (20-jun-2018)

Los recursos que se utilizaron en esta exposición son: videovigilancia, videomapping, proyección, manipulación de la imagen por medio de códigos ASCII, HTML y programación en



Processing. Luis juega con lo interactivo de una manera ingeniosa, así, en Cameraman, crea una ficción de hacer videochat en vivo con personas desconocidas.

El montaje de la exposición permite la experiencia maquinada de que todo funciona como reloj en una mezcla con lo orgánico, como si todo lo que ahí se nos muestra tuviera vida propia.

"Lo que vemos en la pantalla nos distrae de lo que está detrás y aceptamos términos y condiciones. Me ha pasado, nos ha pasado; sin embargo, continuamos de todos modos" (Pr0c33d_Anyw@y).

Luis nos deja en el *repositorio de tesis*³⁴ todos los detalles del proceso de producción de cada pieza desde sus planteamientos teóricos, referentes artísticos, investigación, prueba y error. Además, especifica las resoluciones técnicas logradas durante los años de experimentación entre el 2015 y el 2018.

2.1.2 Karla Tobar³⁵

Intereses y formación

Karla estudió Artes visuales en Quito. El video fue uno de los medios con que se inició. Ha mostrado siempre un interés en por lenguaje, los signos, el braille y la cultura popular. Karla trabajaba con páginas web, explorando en los *hiperlinks*. En el 2008, llega a Bilbao para cursar una maestría en investigación y creación en Arte, donde recibió clases de Net art con Lourdes Cilleruelo³⁶. Desde entonces cambió sus medios de expresión para indagar en otras posibilidades de su práctica, por las formas de lectura y entender cómo el entorno podía ser alterado y cuestionado desde el arte.

Actualmente trabaja sobre la obsolescencia programada³⁷ como teoría y práctica para su tesis de doctorado.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

³⁴ Hasta la fecha actual, se encuentra únicamente en la biblioteca física de la Universidad.

³⁵ Datos de la entrevista realizada el 28 de marzo del 2018 vía videochat Skype, + revisión de página web: <http://www.copyordiscard.com>

³⁶ Especialista en el Net.art, quien tiene una repercusión en el giro de la producción artística de Karla hacia los nuevos medios.

³⁷ La obsolescencia programada hace referencia a la determinación de la vida útil de un artefacto o dispositivo, convirtiéndolo automáticamente en obsoleto después del tiempo programado para el consumo de uno nuevo.



Karla comparte la filosofía del movimiento *maker*. Considera que los artistas están descubriendo el poder de construir cosas, gracias a las facilidades que existen actualmente de conseguir *Raspberry pi* y *Arduinos*, utilizar software libre y programar para generar otras cosas que hace unos años no eran de fácil acceso. Esto favorece al diálogo con otras disciplinas, creando colaboraciones y producciones artísticas bastante críticas con el medio.

Las primeras obras de Karla con nuevos medios, comienzan en el *net.art*, como la obra *Refresh*³⁸ que visualiza un paisaje de una manera fragmentada mediante un *Refresh* (refrescado) automático.

Reconoce que en el inicio de su relación con estas tecnologías todo estaba dentro del ordenador. Ahora se ha desplazado hacia la utilización de dispositivos informáticos trabajando en elementos como la obsolescencia programada porque cree que es importante hacer una crítica de esta situación. Para ella, este es un punto de partida, una posibilidad artística en vez de un límite. Recolecta escáneres, pantallas e impresoras en centros de acopio de instituciones que los van a desechar y los convierte en algo más. No es reciclaje porque ella no los regresa al mismo ciclo al que pertenecían, sino que los utiliza en otros procesos. Ser artista-investigadora es una figura que le permite reflexionar a nivel técnico e insertar cuestionamientos dentro de un proyecto en la academia.

Karla comienza sus proyectos gracias al acceso a fondos, becas, procesos de residencia o de manera independiente.

Proyecto seleccionado: *Scanner Pack*³⁹

³⁸ + info: http://www.copyordiscard.com/nuevas_paginas/refresh.html

³⁹ + info: http://www.copyordiscard.com/nuevas_paginas/scannerpack.html



Imagen 3 Registro de <Scanner_pack>. Panecillo-Quito, Karla Tobar Abarca en colaboración con Cristian Villavicencio (2017)

Scanner pack es un proyecto iniciado a finales del 2016 como parte de su tesis doctoral. Por medio de este se genera una relación entre un cuerpo lumínico y el cuerpo humano en movimiento, lo que permite la exploración personal con el objeto y el espacio en diferentes ciudades y países gracias a la colaboración de personas que trasladan esta mochila sobre sus espaldas para escanear imágenes entre sus cuerpos y las fricciones contra la arquitectura del paisaje urbano. Un viaje que desvela imágenes rotas de estos paisajes.

Gracias a la intervención del dispositivo puede archivar el registro que hace el Scanner Pack. En un segundo momento del proyecto, revisa el material visual que se ha generado. Considera que este es el proyecto que suma todas las ideas que tiene sobre su producción artística.

2.1.3 Miguel Ángel Murgueytio⁴⁰

Intereses y formación

Miguel Ángel comienza su carrera de artes visuales en la Universidad Católica de Quito por un interés en lo plástico. Luego se interesa en la animación y el video. Su proyecto de tesis está basado en la utilización de técnicas de *videomapping* y multipantalla. Tenía interés en sacar el audiovisual a otras plataformas y dar importancia al espacio ambiental. Se dio cuenta de que los nuevos medios abren estas posibilidades. Decide entonces estudiar una maestría en Arte y Tecnología con una

⁴⁰Datos de la entrevista realizada el 19 de marzo del 2018 vía videochat Sykpe, más información de página web <http://miguelangelmurgueytio.com/>



especialización en Interacción en Barcelona. Desde entonces está interesado en el nivel de participación del público y en cómo este puede cambiar la obra, a través de la presencia, el movimiento y la intervención que se hace en el espacio.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

Miguel Ángel trabaja desde el *site specific*⁴¹, según el cual primero tiene que conocer la arquitectura de un lugar, el contexto, los materiales disponibles, el tipo de público —y negociar cuando tiene trabajos comisionados que quieren basarse en otros proyectos— para llegar a una creación original.

Encuentra que el concepto detrás del video en tiempo real está en relación con el cálculo, ya que lo visual se genera mediado por programación. Por esta razón cree que a veces existe un choque entre arte contemporáneo y prácticas con tecnologías, por el mito de que las matemáticas y la programación no son compatibles con los artistas. A esto se suma la complejidad de los recursos que se requieren en este tipo de producciones y que difícilmente se pueden encontrar en Ecuador. Los implementos e insumos se piden por internet y el tiempo de espera se vuelve parte del proyecto.

Su tema de investigación es cómo desde la programación no se piensa en los efectos de posproducción que debe tener un video, sino en la relación con los participantes y cómo esto cambia la obra. Bajo ese estudio entiende que mientras la proyección se vea más real es más complejo para el espectador entender la interactividad, por eso él trabaja con geometría básica porque permite crear relaciones más directas. Así el participante puede comprender que está frente a una obra que él debe activar de alguna manera.

Cuando está a mitad de un proyecto trata de tener una primera prueba o prototipo. Reconoce que aunque haya cálculo y meticulosidad, al final siempre algo puede fallar, por eso debe ser prevenido con los respaldos de cada cosa. Considera que este puede ser uno de los motivos por los que hay quienes prefieren no trabajar con tecnología desde el arte contemporáneo. Después de instalar una pieza u obra nunca se sabe si algo puede dejar de funcionar. En esto se diferencia de una muestra de cuadros en la que se sabe que después de un mes la muestra seguirá igual.

Considera importante que desde las universidades se creen laboratorios de experimentación porque son espacios claves para el desarrollo de una escena local de arte con tecnologías. Miguel Ángel suele ser muy metódico al registrar cada una de las fases de sus proyectos: preproducción,

⁴¹ Propuesta que se trabaja en el arte contemporáneo mediante la intervención única de un espacio en particular, haciendo imposible trasladarla a otro espacio.

producción y la muestra. Se ayuda de apuntes, bocetos, fotos y videos. Estos se convierten en soportes que guarda para compartir en espacios académicos cuando es invitado a dialogar sobre su obra. **Proyecto seleccionado: *Dystopia***⁴²

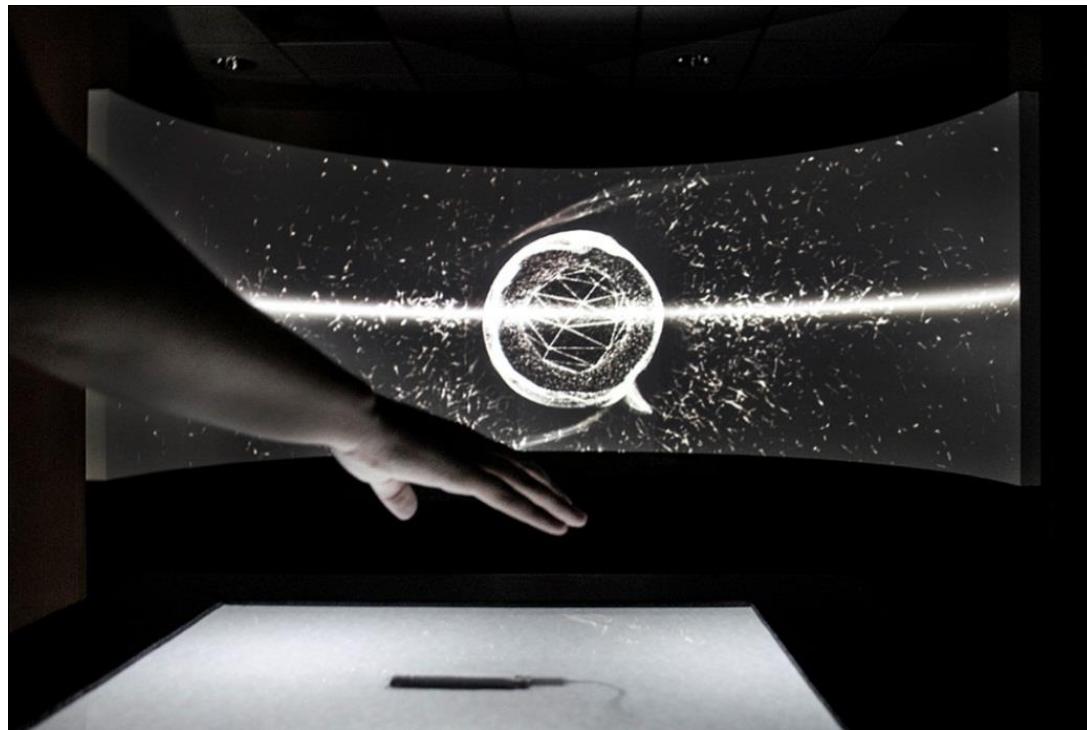


Imagen 4 Registro de *Dystopia*, Centre Civic Convent Sant Agustí, Barcelona -España, (2017)

Dystopia es una experiencia que permite al participante la confrontación incómoda sobre quién tiene el control de la tecnología o si este poder se ejerce de manera inversa. Este fue un proyecto desarrollado durante su estadía en Barcelona, por seis meses, junto con colaboradores, espacios y equipos disponibles. Esto permitió tener un proyecto óptimo con el tiempo suficiente para resolver dificultades que se presentan. Destaca que pudo probar y ajustar las relaciones que el proyecto creaba con el público, porque era parte conceptual de la obra generar conciencia sobre el descontrol y el control.

2.1.4 René Martínez⁴³

Intereses y formación

⁴² Más información: http://miguelangelmurqueytio.com/portfolio_page/dystopia/

⁴³ Datos de la entrevista realizada el 21 de marzo del 2018 vía videochat de Hangout, más información obtenida en su página web <http://www.r3n0.com/> y visita personal a exposición *La máquina sensible*, 20 dic 2017.



René ha tenido siempre gran interés en las ciencias y una de sus aficiones es aprender cosas nuevas. Gracias al temprano acceso que tuvo a internet se familiarizó con el procesamiento de información para satisfacer cualquier duda. Luego de interesarse en el arte y leer sobre historia, se convirtió en tallerista de Estuardo Maldonado por dos años, tras lo cual se 'desencantó' del arte al notar que en nuestro país hay una tradición pictórica muy ligada al pasado.

Decide estudiar diseño. Profundiza en el funcionamiento de un computador para, al final de la carrera, desarrollar una interfaz como proyecto de titulación. Desde entonces se interesó en la interactividad y ha continuado su aprendizaje sobre tecnologías. Entre el 2012 y 2015 fue miembro del Medialab UCuenca.

Actualmente está interesado en el *machine learning*. Ha regresado a la fotografía análoga, sobre todo porque está explorando las formas de materializar la experiencia digital. Tiene curiosidad sobre la durabilidad de los materiales que no existen en lo digital o viceversa, es decir, la introducción de códigos en la película fotográfica.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

René cree que la investigación es como una bola de nieve que crece mientras más curiosidad se tiene. Considera que cualquier comportamiento o capacidad humana se puede reducir a un proceso mecánico, así sea muy complejo.

Desde el arte prefiere hablar de juegos o ejercicios. No es su intención hacer arte, sino la investigación, él se considera un *maker*. Comparte el pensamiento de Joseph Beuys que establece que el arte va a funcionar cuando todos sean artistas.

La transmisión del conocimiento es vital para René, mientras está aprendiendo algo piensa simultáneamente en cómo lo enseñaría, para así promover el diálogo y la discusión.

Proyecto seleccionado: La máquina sensible⁴⁴

Imagen 5 Registro exposición La máquina sensible, Museo de la Ciudad-Cuenca (2017)

La máquina sensible es un trabajo de creación que forma parte de su proyecto de tesis de maestría. El trabajo consta de dos líneas: en la primera, René revisa sus tránsitos urbanos que cambian evidentemente a partir de su separación como docente de la Universidad y la ruptura con su novia. Estos acontecimientos detonan su interés por las cartografías que muestran sus tránsitos y su nueva relación con la ciudad gracias al registro activo del GPS desde su celular. Los datos registrados por varios meses son procesados mediante un software creado por él mismo; este permite variar parámetros de formas, colores y tamaños. En su intento de materializar estas imágenes digitales, René interviene un *plotter*⁴⁵ para que este pueda pintar con pinceles y acuarelas, como resultado se crean cuadros imposibles de repetir.

La segunda línea de trabajo es sobre las esculturas de papel gracias al escaneo 3D⁴⁶. Esto le permitió cuestionar la vigencia de la problemática social alrededor del Museo de Arte Moderno de Cuenca, que inicialmente fue una casa de cuidados para alcohólicos y gente sin hogar. Aún se

⁴⁴ +Info: <http://www.r3n0.com/portfolio-item/the-sensitive-machine/>

⁴⁵ René se basa en el concepto de Drawbot, que es cuando una máquina tiene facultades para dibujar de manera autónoma.

⁴⁶ +info: <http://www.r3n0.com/portfolio-item/pareidolia/>



puede ver a estas personas dormidas a las afueras del museo. René quiso llevar esta fragilidad al espacio interior.

2.1.5 Paúl Rosero⁴⁷

Intereses y formación

Desde muy temprano Paúl muestra un interés por el origen de la vida, en un principio quiso ser pediatra. En el colegio explora con intervenciones artísticas en las que usaba poesía, proyecciones de pinturas propias y música que hacía con su hermano. Decide estudiar filosofía en la universidad con la finalidad de convertirse en escritor. En sus clases de arte contemporáneo conecta con el pensamiento de los artistas y las obras que veía. Decide comenzar la carrera de Artes visuales y por materias de elección libre toma algunas vinculadas a la tecnología digital. Paúl continuó sus estudios realizando varias maestrías en el extranjero como el MFA del Instituto de Artes de California-Calarte y un Máster Interdisciplinario en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos en la Universidad Pompeu Fabra, en Barcelona.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

Vivir en diferentes países además de alimentar su adicción por aprender, evidencia para él, temas geopolíticos como la posición central desde occidente donde obras de artistas latinoamericanos tienen un valor menor. Paúl cree en el capitalismo del conocimiento para desdibujar estos límites.

“Para poder ir en contra de estas reglas que rigen el mercado tienes que entenderlas y hacerlas jugar a tu favor” (Rosero, Entrevista para tesis “Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI), 2018).

Paúl encuentra su influencia en personas que abren las posibilidades de profesar desde diferentes disciplinas sin limitarse a ser una sola cosa.

Su trabajo en relación con la tecnología le interesa porque es parte de un estigma. ¿Qué tecnología crea Ecuador? o ¿cómo pasas del chiste del primer satélite (Pegaso) que lanzó el Ecuador y cayó semanas después? ¿Por qué estamos fuera de la conversación global sobre el uso aeroespacial?

⁴⁷Datos de la entrevista realizada el 9 de marzo del 2018 de manera presencial, más información de página web:<http://paulrosero.com/> y revisión de prensa.



Sobre estas inquietudes, Paúl ha trabajado con el único dato sobre Ecuador que encontró en bases de datos de la NASA: la caída de un meteorito en Daule. *Crea Rock # 3*⁴⁸ como un dispositivo de exposición y reflexión que sale de la historia oficial para entrar en territorios con otra sensibilidad.

Es así que empieza una colaboración horizontal con un científico con quien comparte los mismos cuestionamientos y exploran de todas las maneras posibles. Busca descubrir experimentos inusuales y crear conceptos que puedan servir en diferentes campos. Su proyecto se vuelve semipolítico y emancipatorio. Su artículo sobre volcanes fue indexado en la revista científica *Leonardo* del MIT⁴⁹.

Actualmente está trabajando en Galápagos con un proyecto que ganó en la Universidad San Francisco como docente de investigación. Reflexiona sobre cómo este lugar de gran interés mundial y generador de conocimiento científico dista mucho de la realidad educativa y el nivel escolar que tiene para sus habitantes. Encontrar estas barreras se convierte en objetivos a sobrellevar.

Su proceso de creación no tiene estructura ni metodología. Responde a cosas que le pasan en la vida de manera muy sincera, confiesa dejar un porcentaje al azar. Cultiva la sorpresa de la experiencia, el encuentro con la calidad humana y todo aquello que está por descubrir más allá del control. Afirma que así obtiene una mezcla de investigación, locura, fantasía y “buena onda”. Considera que corre un nivel de riesgo distinto para cada proyecto.

Proyecto seleccionado: **Wave**

⁴⁸ +info: <http://paulrosero.com/index.php/portfolio/rock-3-daule-meteorite/>

⁴⁹ *Leonardo*, creada en 1968 por el artista Frank Malina, es una de las revistas académicas más prestigiosa en temas de ciencia y tecnología en el mundo. Es una publicación del MIT Press Journals, editorial universitaria del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT)



Imagen 6 Registro Wave, Paul Rosero, 2013

Con el nacimiento de su hijo surge para Paúl una preocupación por una alimentación saludable frente a lo transgénico. Esto lo conduce a una investigación en la que encuentra que la agricultura desde sus inicios ha modificado el estado salvaje de los alimentos para que puedan ser consumidos. Encuentra un *paper* sobre cómo los gusanos de seda son los insectos más modificados, esto lo lleva a relacionarse con la ruta de la seda que es por donde transitó la filosofía oriental hacia occidente.

Comienza la implementación en solitario de un lab DIY en los Ángeles para criar gusanos de seda. Su dedicación a ese proyecto es prácticamente de 24/7, ya que los gusanos comenzaban a tejer en la madrugada y él busca incidir en el tejido de una manera científica. Crea un primer prototipo que le permite ser aceptado en la Bienal de Arte Joven en Rusia.

Para la preparación de esta exposición se encontraba en Ecuador y significó un reto remontar su laboratorio, ya que los insumos necesarios no se encontraban con facilidad como en Los Ángeles.

Estableció una relación con el departamento de entomología del Museo de Zoología de Moscú donde ellos tuvieron que aprender a criar gusanos para colaborar con este proyecto, lo que les permitió insertar esta nueva especie a sus salas. Paúl cree que este proyecto es el que más resonancia ha tenido.

2.1.6 Cristian Villavicencio⁵⁰

Intereses y formación

Cristian Villavicencio ha estado relacionado con el mundo digital desde pequeño; a los 11 años ya tenía acceso a internet debido a que su papá es ingeniero en sistemas. En su adolescencia comenzó una formación plástica en talleres de dibujo, pintura y al llegar a la fotografía analógica se relaciona de una manera particular con su materialidad. Desde el 2002 tiene un interés por usar el video como herramienta experimental. En el 2005, mientras cursaba la carrera de Artes en la Universidad San Francisco, gana una beca con una obra de videoarte. Este premio le permitió estar 6 meses en Bilbao, gracias a lo cual posteriormente obtuvo la posibilidad de estudiar ahí de manera permanente.

En Bilbao encontró una amplia tradición escultórica a la cual se sumaba desde la década del noventa un movimiento fuerte del videoarte. Este ambiente aportó a direccionar su línea de investigación por la materialidad del video, la luz y el tiempo que resulta en lo instalativo. Al final de su carrera también se encontró con las posibilidades de lo aleatorio gracias a la programación de códigos propios.

En el 2012 fue beneficiario de un fondo que le permitía continuar con una maestría, la producción de obra y viajes durante cuatro años. Resalta residencias artísticas en países como China y en el Ars Electrónica⁵¹ donde podía acceder a materias del programa de máster de arte e interactividad.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

¿Cómo pasar del video a la multipantalla, a la programación a la instalación, a los nuevos medios? El trabajo de Cristian tiene algunas características como su interés sobre la imagen en movimiento y lo cinético gracias a la utilización de motores que permiten que nada esté quieto. Con esto logra cambiar los puntos de vista y facilita una nueva visión a los espectadores de sus obras. También lo caracteriza el uso de tecnologías digitales que pueden ser modificadas por él como un hacker, generadas como dispositivos particulares. También crea sus códigos de programación e imprime en 3D. Todo esto con la finalidad de crear una alternativa creativa que permita salir de las políticas impuestas del mundo digital.

⁵⁰Datos de la entrevista realizada el 20 de marzo del 2018 de manera presencial, más información de página web <http://www.cristianvillavicencio.net>, + revisión de catálogo de Dimensiones paralelas y videos de conferencias.

⁵¹ Ars Electronica en Linz Austria es considerado uno de los lugares icónicos del mundo del arte con tecnologías.

En su proyecto de investigación *Haptic visual*⁵², creado en colaboración con Ágata Mergler, emplea cámaras adaptadas por ellos mismos en cada palma de la mano. Cada participante tiene un visor en el que se muestran imágenes aleatorias capturadas por las cámaras. Con esto logra delegar el control de la visión hacia lo táctil y crea una incertidumbre en la percepción de quienes participan, siempre se trabaja en dinámica de dúos.

Cristian entiende que los métodos de trabajo para la producción de obras artísticas son el resultado de las soluciones que se van encontrando. Esas decisiones que toman los artistas muestran una inteligencia elevada, un conocimiento que puede ser compartido, donde los procesos de cada uno tienen significados propios. En su práctica busca hacer extrañamientos para salir del arte como espectáculo, trabaja entonces sobre la sutileza y el camuflaje para realizar una distorsión de lo simbólico. Obras como *Layers in flux*⁵³ se encuentran geografías deformadas como máquinas defectuosas.

Proyecto seleccionado: *Dimensiones Paralelas*⁵⁴



Imagen 7 Registro de exposición Dimensiones Paralelas. Fundación BilbaoArte, Bilbao-España (julio, 2017)

Este proyecto se desarrolla en varias fases y estaciones. Desde la experiencia personal de tránsitos constantes entre España y Ecuador, Cristian plantea una reflexión sobre la objetividad y la

⁵²⁺ info: http://www.cristianvillavicencio.net/31_haptic_visual_identities.html

⁵³ En este trabajo se hace presente textos de Gilles Deleuze y Félix Guattari sobre las máquinas deseantes, imperfectas, biológicas del siglo XVIII, cuyos flujos mueven al mundo. + info: http://www.cristianvillavicencio.net/34LayersInFlux_B.html

⁵⁴ Catálogo de la exposición online: <https://es.scribd.com/document/352973751/Dimensiones-paralelas-de-Cristian-Villavicencio>



subjetividad para entender la historia particular de Ecuador en relación con la historia de España. Comienza un proceso investigativo accediendo al Archivo General de Indias en Sevilla donde busca las representaciones que ilustraban la biodiversidad que se descubría en América. Selecciona ilustraciones para trabajar con el cultivo de bacterias en placas Petri para crear imágenes mediante microscopios que luego amplía en impresiones sobre telas. Algunas de sus reflexiones parten de sus cuestionamientos sobre la colonización y el conocimiento a partir de la relación establecida entre Ecuador y España.

Cristian se relaciona con el archivo de biología de la reserva del Instituto de Ciencias Biológicas de la Escuela Politécnica Nacional en Quito. Inicia con ellos un trabajo en colaboración para realizar escaneos 3D de fósiles. Estos escaneos se fusionan⁵⁵ digitalmente para ser impresos en 3D para ser exhibidos en un dispositivo cinético que hace rotar la imagen sobre su eje, de manera que pueda ser apreciada de diferentes ángulos.

A través de este proyecto Cristian evidencia que se puede realizar intercambio de intereses y conocimientos entre arte y ciencia. Su propuesta experimental logra abrir posibilidades en el manejo del archivo biológico para los miembros que trabajan en él.

2.1.7 Juan Carlos León⁵⁶

Intereses y formación

Para Juan Carlos los procesos educativos no están relacionados con la obtención de títulos, sino con la posibilidad de un crecimiento intelectual y teórico. Inicia el estudio de artes plásticas en la Universidad Central de Quito donde conoce el trabajo de Mauricio Bueno. Entonces Juan Carlos se interesa por investigar procesos tecnológicos relacionados con el arte. Ingresa al ITAE para continuar con los estudios de artes visuales. En el 2010 gana una beca de formación en Arte y tecnología de Escuelab en Lima, donde se inicia en la programación y lo electrónico. En el 2011, a su regreso a Ecuador crea el proyecto El Diferencial, en Guayaquil, con un interés de aportar en las carencias formativas y prácticas artísticas con tecnologías en la escena local.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

⁵⁵ El criterio de fusión tenía como referente la representación de una especie animal de proporciones extrañas que había encontrado en un cuadro del museo de la Iglesia San Francisco en Quito.

⁵⁶ Datos de la entrevista realizada el 21 de marzo del 2018 vía videochat Hangout + info de página web <https://juancarlosleon.net/>, revisión de prensa.

Juan Carlos afirma tener una posición política que busca, primero, vincularse con los entornos locales. No es su prioridad pertenecer al sistema de galerías y ferias internacionales, sino que busca vincularse con las dinámicas productivas que encuentra aquí. Trabaja desde las esquinas para luego acercarse al centro. Podría decirse que su intención es trabajar desde la periferia.

La primera exposición individual de Juan Carlos fue *Noosfera*⁵⁷(2014), la cual considera como una experiencia fallida. Esta muestra le permitió tener aprendizajes y reflexiones sobre el uso de las tecnologías, entendiendo la gestión que se requiere, las personas con quienes colaborar y cómo desarrollar formas de trabajo.

Pareciera que la tecnología que es un medio sofisticado e infalible; sin embargo, León sostiene que hay mucho que puede fallar. Hay que ser conscientes de las capacidades sobre las técnicas, hay que saber medirse. A través de esta primera experiencia comprobó lo indispensable que es trabajar con otras disciplinas como la ingeniería, la antropología o la biología. Reconoce que trabaja con una idea de experimentación constante donde además de valorar la técnica está atento a las ideas que el mismo proceso de creación aporta. Juan Carlos afirma que no se puede pensar solo en el producto final. Y considera que las prácticas pedagógicas de la academia se reducen a tener productos infalibles e inquestionables y que esto le resta espacio al ejercicio de la interpretación.

León establece que nunca inicia sus proyectos con la búsqueda de una forma ni desde una técnica a utilizar. Más bien comienza con la realización de una investigación con un tema de interés a través de lecturas y el levantamiento de información. Luego de esto encuentra los recursos para crear la obra acompañado de reflexiones para llegar a un fin. Es importante para él moverse en diferentes niveles y desarrollar un sistema de producción donde existan remuneraciones justas para todo el equipo. El trabajo con tecnologías en Ecuador tiene la complicación de la valoración de los costos, puesto que los insumos necesarios pagan impuestos más altos dependiendo de la proveniencia. Esto hace que se pueda especular con el trabajo.

En el proyecto *Pukuy*⁵⁸ -soplo de curación- tuvo un proceso de siete meses de trabajo con el pueblo Salasaca y sus saberes ancestrales acerca de la música. Este esfuerzo devino en una escultura interactiva de pingullos que, a través de procesos de automatización, suenan como recuerdos de aves y sonidos nuevos. Con esta obra León procura demostrar que el arte puede generar conocimientos y no solo ser un ejercicio de representaciones de otros conocimientos.

⁵⁷ +info: <https://juancarlosleon.net/2017/04/05/noosfera/>

⁵⁸ + info: <http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/62>

Proyecto seleccionado: *Estrategias para encontrar el color de la democracia*⁵⁹

Para esta producción, León hizo un levantamiento de información sobre los períodos legislativos que han regido en Ecuador desde 1998 hasta el 2016. Esto resulta en la representación a través del color que ha tenido la democracia en estos últimos años, basándose en los colores utilizados por cada partido.

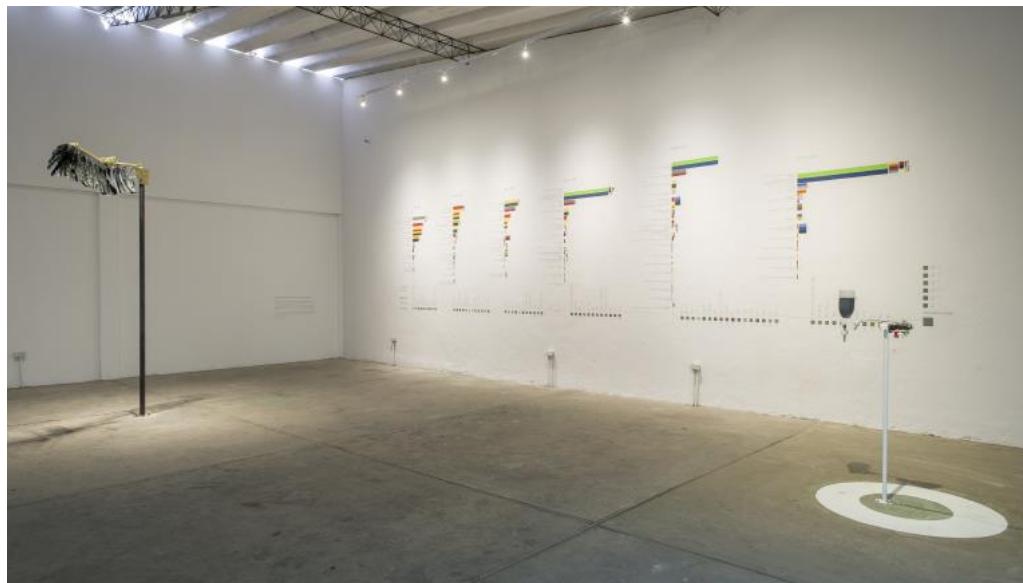


Imagen 8 Registro de obra, Ricardo Bohórquez, XIII Bienal de Cuenca / Colegio Benigno Malo, (2016)

El Cóndor, como ave símbolo, se hace presente tanto por la marca de pintura Cóndor con que se pintan las infografías murales, y través de la creación de un prototipo de ala de cóndor robótica. Esta ala se mueve bajo patrones dados por el ritmo de la sistematización en tiempo real de tuits⁶⁰ publicados por asambleístas y políticos del Ecuador. Simultáneamente existe una visualización líquida de la democracia en Ecuador a través del goteo de la combinación de los colores de las infografías.

2.1.8 Daniela Moreno⁶¹

Intereses y formación

⁵⁹ Este proyecto fue parte de la XIII Bienal de Cuenca, cuyo montaje se realizó en el Colegio Benigno Malo, en el año 2016. Link de la documentación de la obra: <https://juancarlosleon.net/2017/04/08/democracia-color/>

⁶⁰ Término utilizado para las publicaciones de máximo 140 caracteres en la red social Twitter.

⁶¹ Datos de la entrevista realizada el 10 de abril del 2018 vía videochat Skype, + revisión de página web: <https://dmw.hotglue.me/>



Daniela recuerda que tenía mucha curiosidad por las computadoras desde que era niña. A los 18 años fue a Río de Janeiro a estudiar teatro. Fue la oportunidad para ver mucho cine e instalaciones artísticas que generaban inquietud sobre sus formas de producción. A los 23 años inició una carrera de Cine en Buenos Aires, y confiesa que encontró una educación formal que distaba de sus expectativas. En esa carrera no existía una reflexión sobre las distintas posibilidades de hacer cine.

Al terminar estos estudios sintió que debía seguir con proyectos personales de formación. Destaca un diplomado de documental de creación en Cali, en el 2014, como un espacio para pensar la historia y reflexionar sobre cómo romper con las creencias. Este proceso era facilitado por tutores y cineastas provenientes de diferentes partes del mundo. En su caso, el guion del documental que le había permitido ganar la beca para acceder a este diplomado se vio completamente transformado por las diferentes reflexiones que generó la experiencia. Los trabajos de Daniela se interesan por indagar en la relación del arte con la imagen y la cosmovisión popular.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

Al venir del mundo del cine, reconoce que el documental atraviesa su manera de pensar. El modo en cómo utiliza las tecnologías está ligado a la expansión de narrativas y la necesidad de romper la barrera con el espectador (la cuarta pared). Para Daniela, el espectador siempre participa de alguna manera a través de tecnologías y nuevos medios, pero es necesario hacer más evidente la construcción de su propia realidad.

Denota que los proyectos con tecnologías son complicados porque uno se enfrenta al error como algo normal. Sin embargo, todo esto trae una filosofía detrás. Hacerse preguntas como ¿por qué no comprar todo listo? ¿Por qué entrar en la artesanía del software? Estas decisiones sugieren ideologías por dónde ir. Utilizar software libre y abierto, y compartir códigos abre la posibilidad que alguien lo puede continuar. Daniela considera a la tecnología como algo ‘silvestre’, contrario a la creencia de que es algo estable.

Reconoce que en la realización de arte tecnológico se necesitan materiales y espacios a los cuales no es fácil acceder en nuestro medio, cuando esto debería ser una responsabilidad para crear acceso al público. Hay mucha carencia y precariedad.

Recalca la dificultad de encontrar un grupo de apoyo para realizar proyectos en lo que se pueda preguntar si es posible hacer algún proyecto de este tipo o si es imposible. Con la tecnología

siempre hay esa tensión, entonces es importante buscar de qué manera se logra hacer algo distinto. Queda la tarea personal de inventarse la habitación propia de la que hablaba Virginia Wolf.

Proyecto seleccionado: *Transmestizx*⁶²



Imagen 9 Registro de *Transmestizx*, Exposición Colectiva Mariano Aguilera CAC-Quito, (julio-2016)

Transmestizx es una instalación interactiva sobre la interculturalidad en Cayambe, que funciona a través del procesamiento audiovisual de archivos históricos y registros actuales.

Por medio de este proyecto los espectadores se convierten en activadores de memorias mediante sus pisadas sobre un gran círculo tejido y preparado con sensores. Ahí se van cruzando proyecciones de diferentes épocas de Cayambe, que van desde las primeras organizaciones campesinas registradas en audiovisuales hasta los rostros y paisajes actuales. Daniela insiste en lo *trans* como el desplazamiento que se hace entre los imaginarios, los conceptos y creencias alrededor del mestizaje. A esto le suma la revisión de herencias de sus memorias familiares ligadas a este espacio. Dice que es como hackear la historia. “Mi palabra clave son los cruces”.

Este proyecto fue ganador del premio Mariano Aguilera 2016. Después de esta experiencia Daniela se ha cuestionado sobre los espacios de exhibición ligados al mundo del arte, sobre la

⁶² + info: <https://dmw.hotglue.me/?transmestiza>

validación y las estructuras institucionales de poder. Sin embargo, reconoce que este premio es uno de los pocos espacios que permiten a los artistas desarrollar proyectos más grandes.

Luego de Transmestizx, como continuidad y respuesta, Daniela inicia el proyecto de Residencias en Upayakuwasi⁶³ en Cayambe. Un espacio rural para pensar en distintos tipos de tecnologías, más locales y populares.

2.1.9 Juan Pablo Ordoñez⁶⁴

Intereses y formación

Juan Pablo es un artista visual que inicia su interés por los medios cuando se encontraba haciendo performances frente a la cámara en la década de 1990. Luego, comienza a editar videos de manera autodidacta, encontrando un material valioso en las videocartas que hacían los migrantes desde la década de 1970.

Proyectos seleccionados: *Lectura pública*-Archivo AMAME



Imagen 10 Registro Lectura Pública, 8° Festival de Performance, Cinemateca la Tertulia-Cali, (noviembre, 2012)

⁶³ + info: <https://upayakuwasi.hotglue.me/>

⁶⁴ Datos de la entrevista realizada el 11 de abril del 2018 de manera presencial, + revisión de páginas web: proyectoamame.blogspot.com/, <https://cuerpopacifico.wordpress.com/nkp/> , prensa y presencia personal de Lectura Pública en Festival Otra Orilla Guayaquil 2017.



A través de la reflexión del archivo AMAME⁶⁵ Juan Pablo, crea *Lectura pública*⁶⁶. Esta obra es un gesto performático mediante la visualización de fragmentos de videocartas y el uso en vivo de artefactos que parecen coincidir y dialogar con la época del video. Crea una descolocación del espacio de los espectadores para transformarlos en participantes y generar la duda de si están en el tiempo del video o en el tiempo actual.

Alrededor de AMAME, Juan Pablo también realiza un análisis de los cambios tecnológicos alrededor del video y la utilización que los migrantes daban a estos nuevos artefactos durante tres décadas como medio de comunicación.

Estas experiencias pasaron desde grabar en rollos Súper-8 con una logística complicada de revelado, proyección y audio separado en los 70 pudiéndose demorar hasta seis meses en llegar cada videocarta. Luego, con las cámaras High 8 y el VHS en los 80, resulta más económico grabar y reproducir, desde ahí las videocartas enviadas podían ser más largas. Juan Pablo señala que esto permitía a las personas mostrarse más creativas. En la década del noventa aparece la necesidad de hacer video tutoriales y explicar cómo funcionan las cosas en esos otros países, además las parejas se envían videos sexuales. Con la llegada del internet, cambia el tiempo para las videocartas, a las videoconferencias.

En el 2014, AMAME se convierte en archivo residente con la creación de un software propio⁶⁷ que permite la navegación dentro del archivo por palabras claves contenidas como texto o imagen en más de 340 horas de videocartas⁶⁸ que fueron procesadas. El archivo residente se encuentra almacenado en una laptop táctil. Aunque Juan Pablo considera que este software está aún en versión beta, ha sido parte de muestras internacionales. En el 2011 estuvo en el Medialab Prado en una muestra sobre el uso de tecnologías. En el 2018 fue parte de la exposición *Accidentes geográficos* en España sobre arte contemporáneo de Ecuador.

⁶⁵ Junto a Melina Wazhima conforman el colectivo ÑukanchikPeople, creando, en el 2008, el proyecto AMAME (Archivo de Materiales Audiovisuales de la Migración Ecuatoriana), conformado por videocartas que se enviaban entre los migrantes del Ecuador y sus familiares en la década de los 70, 80 y 90.

⁶⁷ Esto se realiza gracias a ser proyecto seleccionado en la XII Bienal de Cuenca. + info: <http://proyectoamame.blogspot.com/2018/08/archivo-residente.html>

⁶⁸ Estas videocartas corresponden a 100 familias de provincias de Pichincha, Guayas, Azuay, Loja y Morona Santiago.

AMAME es un archivo para profundizar en posibilidades entre historia, migración del Ecuador, cultura popular, uso de tecnologías, medios de comunicación, creatividad, una oportunidad para realizar una arqueología de medios.

2.1.10 Inti Muenala -Colectivo Cosas Finas⁶⁹

Intereses y formación

Este colectivo estuvo conformado por Inti Muenala, Efrén Rojas, Wilman Trujillo, Omar Scola y Óscar Naranjo, quienes se conocen mientras estudian en el Colegio de Bellas Artes de San Antonio de Ibarra.

En el 2002, Inti y Efrén eran estudiantes de la facultad de Artes de la Universidad Central de Quito. Deciden iniciar el colectivo artístico en su comunidad de Peguche que tenía como planteamiento la utilización de los medios como la televisión, radio y video, el respeto y la difusión del conocimiento de la cosmovisión andina, la comunidad como algo vivencial y el arte. Luego se unió Wilman Trujillo que estudiaba comunicación, Omar Scola sociología y Óscar Naranjo también estudiaba arte.

En ese entonces tenían acceso a una cámara y comenzaron a hacer ensayos sobre las posibilidades que esta daba. Estudiaban de manera autodidacta sobre las facilidades y complicaciones técnicas a través de manuales. Buscaban frecuencia con la radio, o la transmisión en vivo por televisión. No era fácil, pero eran los retos que se planteaban. Siempre buscaban sentir y compartir con la comunidad desde la cosmovisión. Cree que aportaban desde el arte dando otro sentido al típico folclor, y que de este tiempo resultaron unos videos interesantes porque cuidaban los detalles.

En esa época estaba el espíritu del arte por el arte y ellos se cuestionaban sobre la estética o el significado de un artista, que para ellos no podía funcionar desde lo individual, sino desde lo colectivo.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

Colectivo Cosas Fina tuvo tres proyectos durante los siete años de vigencia. *La limpia mediática* fue una de sus primeras propuestas, que consistía en un ritual para limpiar a los medios de comunicación a través del símbolo de la televisión. Crearon unas instalaciones participativas con la

⁶⁹ Datos de la entrevista realizada el 3 de abril del 2018 vía videochat Facebook, + revisión de página <https://intymuenala.com> web:

comunidad para conseguir los televisores, estos eran puestos alrededor de la plaza y las personas podían ponerle una piedra, bendecida en la cascada de Peguche por un *yachak*, encima del televisor para que este se limpie. La acción de la limpia era transmitida en vivo a través de un canal de TV cable para que la limpia simbólica y espiritual se difundiera.

Con esta propuesta estuvieron en el 2004 en Al-Zúrich en Quito y luego en el 2007 en la Bienal de Cuenca. Otra propuesta fue el *Anti Reality Show* en el 2005, como una propuesta crítica a lo que acontecía en la televisión con los *reality shows*⁷⁰.

Luego hicieron *Radio Parque* donde se instalaban en medio de un parque para ofrecer un servicio a la comunidad y transmitir por medio de una onda de radio, sus anuncios, demandas de trabajos y servicios.

Cosas finas tuvo un trabajo permanente con la comunidad que podía acceder a sus experimentaciones, aunque no las entendía completamente, despertaban curiosidad y asombro porque los veían haciendo cosas diferentes. Nunca sintieron rechazo de la comunidad. Los *yachak* lograban verse en la televisión, y la comunidad sentía que había un aporte para difusión de su cosmovisión.

Lastimosamente de estos años queda muy poco registro. Desde el 2009 el colectivo se disolvió prácticamente después de que Inti cambiara su residencia a Nueva York.



Imagen 11 Registro *Limpia Mediática*, Peguche -Ecuador, s.f.

⁷⁰ *Reality show*: término inglés que determina un género televisivo de programas basados en sucesos reales de los cuales se crea un espectáculo. La película *The Truman Show* es un ejemplo.



2.1.11 Cristian Proaño⁷¹

Intereses y formación

Desde niño Cristian Proaño tuvo dificultades con la vista, lo que le permitió abrirse a otros sentidos. A los 15 años ingresa al colegio de Artes Plásticas de la Universidad Central. Su interés ha girado en torno a la plástica y la reproductividad mecánica incluso antes de conocer la filosofía de Walter Benjamín. Cursó la carrera de artes sónicas en Londres, gracias a que su mamá vive allá. Reconoce que lo más importante de ese proceso de formación fue aprender a programar. Para él la programación es como el dibujo, ya que ambas son tecnologías que permiten abrir puertas de acceso a otras realidades. Este proceso facilita a Cristian entenderse como un artista de medios electrónicos, digitales y de lo molecular por el canto armónico que es parte de su estudio.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

Su primera exposición realizada fue una escultura sonora en la que los sonidos grabados en el barrio eran amplificados desde un Walkman. Cristian inicia sus creaciones mediante el caminar por el espacio público, para escuchar, ver y leerlo, ejercicio que documenta para construir su estudio. Su conocimiento está en los archivos que se generan de esta fase, a los cuales puede regresar para reflexionar sobre ellos sumando diversas lecturas.

Cristian sigue con atención la relación que genera su trabajo con los otros mediante exposiciones y álbumes que sube a internet bajo licencias libres en la mejor calidad posible. A través de su gestión como músico, por conciertos, venta de productos que elabora, genera un fondo para su propia producción visual por la que no suele recibir remuneración.

Cristian no tiene interés en estar al día en el progreso tecnológico, ni cree en la tecnología como su tema. Usa tecnologías muy básicas, software y hardware libres y abiertos como medios para expandir sus prácticas.

Cristian fue el primer docente que tuvo la Universidad de las Artes en la cátedra de los nuevos medios. Considera que los nuevos medios no son una disciplina, sino que pertenecen a un campo de investigación⁷² y el encuentro entre arte, ciencia y tecnología. Se ha enseñado⁷³ la historia del arte

⁷¹ Datos de la entrevista realizada el 29 de marzo del 2018 vía audios Whatsapp, + revisión de página web: <http://christianproano.hotglue.me/> y varias páginas sobre sus exposiciones.

⁷² Cristian señala que este diálogo se dio, por ejemplo, en los viajeros que trabajaron con Humboldt hace 150 años, creando colaboraciones fructíferas entre arte y ciencia, pero que no tuvieron tanto reconocimiento, probablemente porque no generaron cambios radicales en sus sociedades.

como evolucionista en busca del perfeccionismo. Aunque hay una visión progresista sobre esta disciplina, él no lo siente así. Cree que debe existir libertad para entender los nuevos medios y poder tejer entre la teoría y la práctica como un laboratorio de experimentación. La alfabetización en programación es clave para este estudio.

Reconoce a la tecnología como una subjetivación que permite el acceso a otras realidades, no solo a lo nuevo, sino también a lo ancestral. Son herramientas que permiten una visión transdisciplinaria como campo de estudio. De esta manera pueden ser útiles para colaborar con nuevas susceptibilidades, nuevas relaciones que se pueden/deben construir con la naturaleza y otras especies.

Proyecto seleccionado: *Sexo, drogas, rock and roll*⁷⁴

Sexo, drogas, rock and roll es un proceso iniciado por Cristian hace muchos años. En este se arriesgó a hacer cosas que no entendía y preguntarse sobre el ser social con el que se relaciona y cuál es su papel como artista en lo social.



Imagen 12 Registro “Caminar por lugares oscuros”, No Lugar-Quito, (julio, 2013)

⁷³ De esta escuela de pensamiento viene la idea de que el arte es solo pintura, existen personas como Melvin Hoyos, director del Museo Municipal de Guayaquil, que ve el uso de tecnologías como algo ajeno al proceso artístico.

⁷⁴ + info: <https://nolugar.org/2013/07/10/sexo-drogas-rock-n-roll-christian-proano/>



La obra empezó con *Drogas*. Aquí investiga sobre las drogas, *dealers* y consumos. Luego continuo con *Sexo* donde realiza una exposición titulada *Caminar por lugares oscuros* con la producción de una serie de obras. En esta etapa realiza una serie de comic sobre lo GLTB.

En *Rock and roll* trata su relación con la guitarra como objeto de performance. Cristian ve en este instrumento la condensación de una tecnología sonora. Esta exploración también le ha permitido la entrada al archivo e historiografía desde el punk planteando una investigación artística.

2.1.12 Patricio Dalgo Toledo⁷⁵

Intereses y formación

Desde mediados de los noventa, Patricio Dalgo fue parte de experimentaciones contraculturales, a través del movimiento *noise* e industrial. En ese entonces no existían las facilidades para la circulación libre y masiva de materiales. Inicia un proyecto de *noise* donde colecciónaba trabajos, hacía grabaciones caseras, editaba sonidos que en ese tiempo se hacían de manera artesanal, cortando cintas y grabando directamente de las fuentes.

Reconoce que, aunque nunca aprendió a tocar un instrumento, buscaba generar nuevos sonidos, esto lo llevó a una especie de lutería y experimentación electrónica con bajas tecnologías logrando instrumentos y sonidos propios, aprendiendo del proceso de desarmar y rearmar.

En su segundo año en la carrera de Artes plásticas, entiende que lo que venía experimentando funciona como un lenguaje dentro de los postulados del arte contemporáneo. Patricio se piensa desde la plasticidad gracias a su *deformación universitaria*⁷⁶ en pintura y gráfica.

Fue becario en Escuelab en Lima con el programa Arte, tecnología y sociedad obteniendo una formación no escolarizada donde profundiza en conceptos de prueba y error. Su interés está en lo análogo y en el *low-tech* como modelos de pensamiento sin dejar de lado lo digital.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

Para producir, Patricio suele iniciar con una duda respecto a lo que va realizar. A veces cuenta con fondos ganados o solo con sus propios medios. Al principio su experimentación es más lúdica

⁷⁵ Datos de la entrevista realizada el 31 de marzo del 2018 vía videochat Skype, + revisión de página web: <https://patriciodalgotoledo.jimdo.com/>

⁷⁶ Autodefinición de Patricio Dalgo.

mientras se va consolidando el proyecto. Se abre la posibilidad museable de lo que producirá o desde lo performático⁷⁷.

Ciertas propuestas las escribe para ordenar, teorizar y compartirlas con otros, lo que le permite poner en perspectiva su trabajo. Su inspiración la encuentra en el protocine, los experimentos óptico-mágicos y el espectáculo de los siglos XVIII y XIX, que funcionaba como espectáculo de magia. Escucha música de diferentes géneros, suele tener convivencias con la naturaleza donde divaga con el paisaje, además de realizar lecturas varias y hartarse de ver cosas, videos, películas, etc. Considera que dialoga en diversos planos de lo artístico entre lo oficial y no oficial. Afirma “Soy ya un artista *emergido*”.

Proyectos seleccionados: *Laboratorio Disonancia y Requiem*

Patricio destaca el proyecto *Laboratorio Disonancia*⁷⁸ por tener más continuidad y vigencia. Inicialmente era de música electrónica experimental que se convirtió en propuesta de pedagogías con medios analógicos.



Imagen 13 Registro Taller Theremin óptico, Guayaquil, (jun-2015)

Desde estas derivas sonoras nace *Requiem*⁷⁹, un proyecto que se realizó en la residencia Rural Scapes en Brasil en el año 2016.

⁷⁷ Para Patricio lo performático está en relación con lo espontáneo, basado en la improvisación, en lo indeterminado y momentáneo.

⁷⁸ +info: <http://laboratoriodisonancia.blogspot.com/>

⁷⁹ +info: <https://vimeo.com/196339895>

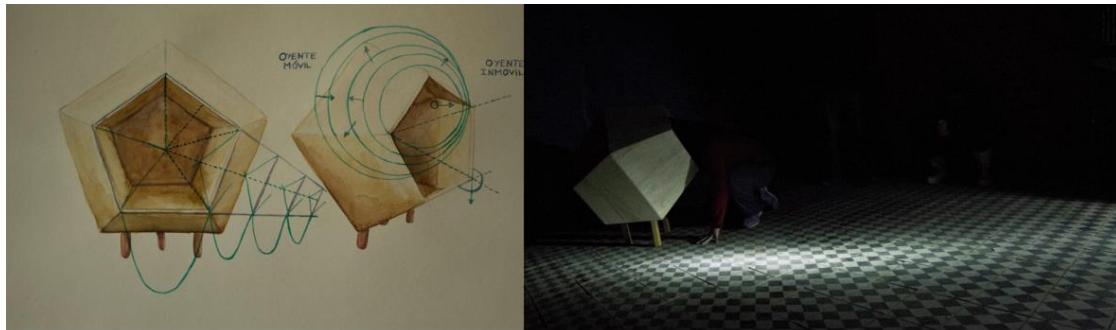


Imagen 14 Registro de Requiem, Boceto y Obra, Residencia Rural Scapes -Sao Jose do Barreiro/Brasil, (2016)

Este nace, desde una práctica más personal con unos puntos de partida que abren posibilidades nuevas sobre el fenómeno acústico del eco en la naturaleza. Para esto desarrolló una instalación de escultura sonora sin lo electrónico. Es decir, ya no es ni analógica ni digital, gracias a un estudio lúdico y fenómenos físicos del sonido como la reverberación, resonancia y acústica. Su búsqueda está en el potencial que tiene el sonido. No solo desde su plasticidad, sino también desde las emotividades, como llevar a una experiencia envolvente.

2.1.13 Juan José Ripalda⁸⁰

Intereses y formación

Desde pequeño Juan José fue motivado a entender qué hace una computadora gracias a su padre, quien, además, le facilitaba juegos didácticos e interactivos. En su adolescencia aprendió a manejar Guitar Pro⁸¹, antes que tocar un instrumento. Se formó de manera autodidacta en hacer música por computadora. Decidió seguir la carrera de ingeniería en sonido en Chile, desde el manejo técnico del sonido, y no tenía interés como artista. Sin embargo, cuando conoce los mapas sonoros descubre un interés artístico. Por medio de una beca, realiza una maestría de Diseño Sonoro en Edimburgo donde profundiza sobre programación con *Pure Data* y *MAX/MSP*⁸² que le permite explorar con instalaciones sonoras.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

⁸⁰ Datos de la entrevista realizada el 26 de marzo del 2018 de manera presencial, + revisión de página web: <http://cargocollective.com/resonar-ec/> y visita personal a exposición de Vibrario.

⁸¹ Programa que funciona como una Guitarra digital.

⁸² Programas que permiten producciones sonoras e interactivas

Juan José realiza el primer *mapa sonoro de Guayaquil*⁸³, con lo que corrobora que la documentación está en relación con la comunidad y en cómo esta puede hacer uso de un archivo sonoro permitiendo recorrerlo y realizar mapas. En una ciudad tan ruidosa como Guayaquil cree que propuestas como esta crean otras sensibilidades hacia lo sonoro. Por medio de la interacción de la gente con el mapa, surgían temas de conversación alrededor de la ecología acústica.

Su búsqueda está entre lo interactivo y lo lúdico. Dice que cuando le advierten no tocar algo, esto le provoca el deseo contrario. La tecnología permite una experiencia aumentada de las cosas, aunque teme por la desconexión social, donde cada uno habite sin contacto personal entre los otros por el uso de tecnologías.

Emprende el proyecto *Resonar*⁸⁴ para la creación de experiencias mediante instalaciones sonoras que permitan la interacción con diversos lugares, públicos y quitar la idea sobre quién puede hacer música.

Las ideas para los proyectos de Juan José surgen de hechos cotidianos que llaman su atención. Escribe ideas sueltas, realiza diagramas de programación donde la instalación no sigue una lógica lineal. Considera a la instalación como un universo en el que dibuja esferas que representan los componentes de la obra. Sus partituras son gráficas, emplea esferas, en las que ilustra la parte sensible (el uso de sensores, por ejemplo), los fenómenos que se producen por medio de esa interacción y la temática. El centro queda siempre vacío para mantener abiertas las posibilidades de creación tanto con el equipo humano como con el entorno.

Siempre trabaja de manera colaborativa con otros, lo que permite que ingresen nuevas ideas. Todo pasa por un proceso de prueba y error, en el que usa el error a favor para elaborar una conceptualización diferente.

La mayoría de sus proyectos son comisionados y destaca su relación con las artes escénicas durante los últimos años en que ha creado ambientes sonoros a tiempo real con actores y bailarines.

Proyecto seleccionado: *Vibrario*

Con este proyecto Juan José ganó el primer lugar en artes alternativas dentro del Festival FAAL 2017. Consiste en la instalación de seis terrarios, ambientes preparados para crear condiciones

⁸³ Este archivo fue utilizado por la banda de música Salú. Actualmente el mapa sonoro de Guayaquil está offline. +info: <https://www.eluniverso.com/2012/06/07/1/1534/oven-guayaquileño-realizo-un-mapa-sonoro-ciudad.html>

⁸⁴ +info: <http://cargocollective.com/resonar-ec/Resonar>

naturales para que seres vivos puedan subsistir en contenedores. Juan José utilizó cristales de diferentes tamaños en los cuales instaló sensores de campo magnético, los cuales se activaban cuando la cercanía o el contacto con el vidrio que, gracias al procesamiento de datos por computador, se transforman en vibraciones sonoras. El campo magnético de las plantas también producía sonidos o zumbidos. Todo esto amplificado por parlantes.



Imagen 15 Registro Vibrario, por Mario Faustos/EL COMERCIO, Exposición FAAL Museo Municipal -Guayaquil, (Oct.-2017)

La enseñanza de este proyecto fue crear un delicado balance, puesto que las plantas no sobrevivieron dentro del museo. Se cuestionó sobre la pertinencia de seres vivos dentro de una obra artística.

Además, pudo experimentar que el cristal creaba otra sensación de contacto, tal vez otra plasticidad muy distinta a la que puede ser la percepción de lo que está vivo.

2.1.14 Luis Enríquez⁸⁵

Intereses y formación

Luis comienza a los 15 años estudiando composición del siglo XX, lo que le permite conocer la música estocástica⁸⁶. Esto le despierta un interés por los algoritmos y las computadoras.

⁸⁵ Datos de la entrevista realizada el 24 de marzo del 2018 vía videochat Facebook, + revisión de página web: <http://lucho.salmileto.com/>

Luis estudia Derecho, pero cuando termina decide no ejercer. Así llega a Holanda donde ingresa al mundo de la informática gracias a la música. Estudia lenguajes de programación, *machine learning*, seguridad informática y se involucra en el mundo hacker. Posteriormente decide actualizarse y realizar una maestría en Derecho. A su regreso a Ecuador cursa otra maestría en Tecnologías de la información. Actualmente se desenvuelve como informático forense y docente en universidades en Ecuador y Europa.

Producción de sentidos, discursos y prácticas

En el 2001, Luis crea la *Tetarra*, una guitarra micro tonal única en el mundo con 18 notas por octava. Desde el 2003 Luis no escribe una sola nota porque todo lo realiza a través de la computadora. Ha hecho música algorítmica, y su propio software para componer en tres minutos con él. Esto ha permitido crear un debate sobre si la creatividad y la autoría corresponden al autor y/o el software. Reconoce que la tecnología es lo primero en su vida. Se considera un *geek*⁸⁷. Lo caracteriza el estudio constante, y la dedicación por aprender cosas a nivel técnico. Tiene épocas en las que se dedica a la composición⁸⁸, pero más trabaja por comisión. Desde el 2006 es miembro del grupo de rock Sal y Mileto. En el 2007 gana el premio Nacional de composición con la primera parte de una Trilogía, en el 2013 fue tocada por una sinfónica.

2.2 Mapeo plataformas

2.2.1 Festival de video creación VFFF⁸⁹

Este festival nace en el 2010 como una actividad dentro de la programación del Festival Internacional de Música de Vanguardia Festivalfff⁹⁰, en la ciudad de Ambato, como una necesidad de dialogar sobre los audiovisuales.

Este fue el primer colectivo ecuatoriano [Central Dogma] en tomar contacto con la plataforma Fluid New Media Lab Fluid en 2009. Esta experiencia permitió a sus organizadores reconocer que el video creación está cercano a los nuevos medios y poder proponer contenidos alrededor de esto. (Roldos, 2016)

⁸⁶ Música que se compone por probabilidades matemáticas

⁸⁷ Geek: personas fascinadas por la tecnología, actualizándose constantemente para conocer tendencias y nuevos productos.

⁸⁸ En este enlace se pueden escuchar diferentes composiciones: <https://soundcloud.com/luchopelucho>

⁸⁹ Datos de la entrevista a José Luis Jácome realizada el 1 de abril del 2018 vía videochat Facebook, + revisión de página <https://festivaldevideoartevfff.wordpress.com/> y catálogo de Central Dogma.

⁹⁰ Esta es uno de los proyectos del colectivo Central Dogma que cuenta con una trayectoria de más de 15 años.



Imagen 16 Afiche de Festival VVVF 4.0, (2013)

En su blog⁹¹ se registran todas las ediciones del VFFF con sus correspondientes gráficas, convocatorias, lista de artistas participantes y programaciones de cada año. Se evidencia la temática y dinámica propia de cada edición. Esto gracias al diálogo constante que tienen sus organizadores con las comunidades y participantes.

Además de la creación visual y el videoarte, en el festival FVVV se ha trabajado alrededor del documental, el video musical, el rockumental, los cortometrajes, la soberanía audiovisual, herramientas libres, la música experimental y el neo ritual *Sci-fi*.

José Luis Jácome Guerrero, director del festival, resalta la cuarta edición en el 2013, donde se proponía funcionar desde tres entornos: la ruta, lo virtual y lo físico. Para ruta se realizó una muestra audiovisual en buses interprovinciales de la cooperativa Santa Ana a nivel nacional. El entorno virtual fue el internet donde se tenía acceso a los videos de la muestra. El entorno físico fue la muestra en tres cantones de la provincia de Tungurahua.

El VFFF ha sido un espacio para artistas como Mesías Maiguashca, Fidel Eljuri, Adrián Balseca, Patricio Jijón, Gabriel Roldós, Miguel Alvear, Medialab Cuenca y más.

⁹¹ Blog: <https://festivaldevideoartevfff.wordpress.com>

2.2.2 El Diferencial ⁹²

El Diferencial fue una iniciativa de Juan Carlos León que estuvo activa entre 2011 y 2015. Tenía como objetivo la conexión, promoción y realización de proyectos que favorezcan el desarrollo de una cultura digital, a través del diálogo productivo y el aprendizaje creativo sobre cultura, arte y tecnología.

Este proyecto se inicia en Guayaquil, donde se hizo insostenible después de varias actividades. En el 2012 es acogido de manera permanente por el Centro de Arte Contemporáneo (CAC) de Quito, que entonces era dirigido por Pedro Cagigal. Se trabajó en cuatro líneas de acción: tecnologías y saberes liberados, educación expandida, cultura digital e innovación social.

Pedro Cagigal considera que El Diferencial fue un proceso interesantísimo con una gran incidencia en la gestión pública a escala nacional desde el mundo del arte. Durante el 2012 tuvo dos eventos: el II Encuentro Internacional labSurlab y la exposición Entornos Ficcionados para Realidades Complejas [-E-F-R-C-].

II Encuentro Internacional labSurlab



Imagen 17 Registro del II Encuentro Internacional labSurlab, por Central Dogma, CAC -Quito, (jun. 2012)

⁹² Datos de las entrevistas a Juan Carlos León (21/03/2018- Videochat Hangout), Pedro Cagigal (16/03/2018 Presencial), Pedro Soler (5/4/2018 Skype), José Luis Jácome (1/4/2018 Skype) + revisión de varias páginas que se mencionan y prensa.



Este evento contaba con una edición anterior realizada en Medellín un año antes. Consistía en el encuentro entre diferentes laboratorios de Sudamérica que estaban trabajando en la experimentación creativa desde las tecnologías y el hacktivismo. En esta segunda edición llegaron 60 invitados internacionales a Quito. Era un momento especial para Latinoamérica, según Juan Carlos, porque había mucho interés en discutir cuáles eran las posibilidades desde el sur como contraparte al *hi-tech* o los grandes proyectos sobre tecnologías.

Se esperaba desarrollar formas en red donde se incorporen saberes ancestrales. Términos como ancestrofuturismos y tecnochamanismos comenzaron a circular localmente.

Pedro Cagigal expone que se trabajó en red de actores y que algunas personas que habían llegado para el evento se quedaron en el país. Ese es el caso de Pedro Soler, Tatiana Avendaño, Danny Vásquez, influyentes en ideologías y procesos que se han dado desde ahí en el Ecuador. También devino el Medialab Ciespal dirigido por Iván Terceros.

Pedro Soler⁹³ llegó desde España como invitado a este evento, por primera vez al Ecuador. Las fechas del evento del 15 al 23 de junio del 2012 fueron trascendentales. El 19 de junio de ese año el fundador de WikiLeaks, Julián Assange, pedía asilo político a la embajada de Ecuador en Londres, siendo un momento fundacional entre los que participaban del evento. Las celebraciones ancestrales del Inti Raymi, alrededor del 21 de junio, le permitieron crear una relación especial con Ecuador.

José Luis Jácome⁹⁴, quien también participó de este evento, reconoce la repercusión que tuvo el encuentro en sus prácticas al conectarlas con todas las filosofías de cultura libre. El encuentro le permitió visionar posibilidades para Latinoamérica como tener un servidor propio, hackear satélites o como el *Flock Society* que proponía posicionar a Ecuador como un paraíso de las ideas⁹⁵.

No se encontró el catálogo o publicaciones del evento que sistematicen toda la información e intercambio de saberes que se dieron en el encuentro.

⁹³ Actividades que fueron propuestas en esa jornada por Pedro Soler están registradas en su página <http://word.root.ps/?p=37>

⁹⁴ En el blog de Central Dogma, se encuentra una relatoria del encuentro. <https://dogmacentral.wordpress.com/2012/07/20/relatoria-segundo-encuentro-labsurlab-quito-2012-por-central-dogma/>

⁹⁵ Símil a los paraísos fiscales

Exposición Entornos Ficcionados para Realidades Complejas [-E-F-R-C-]

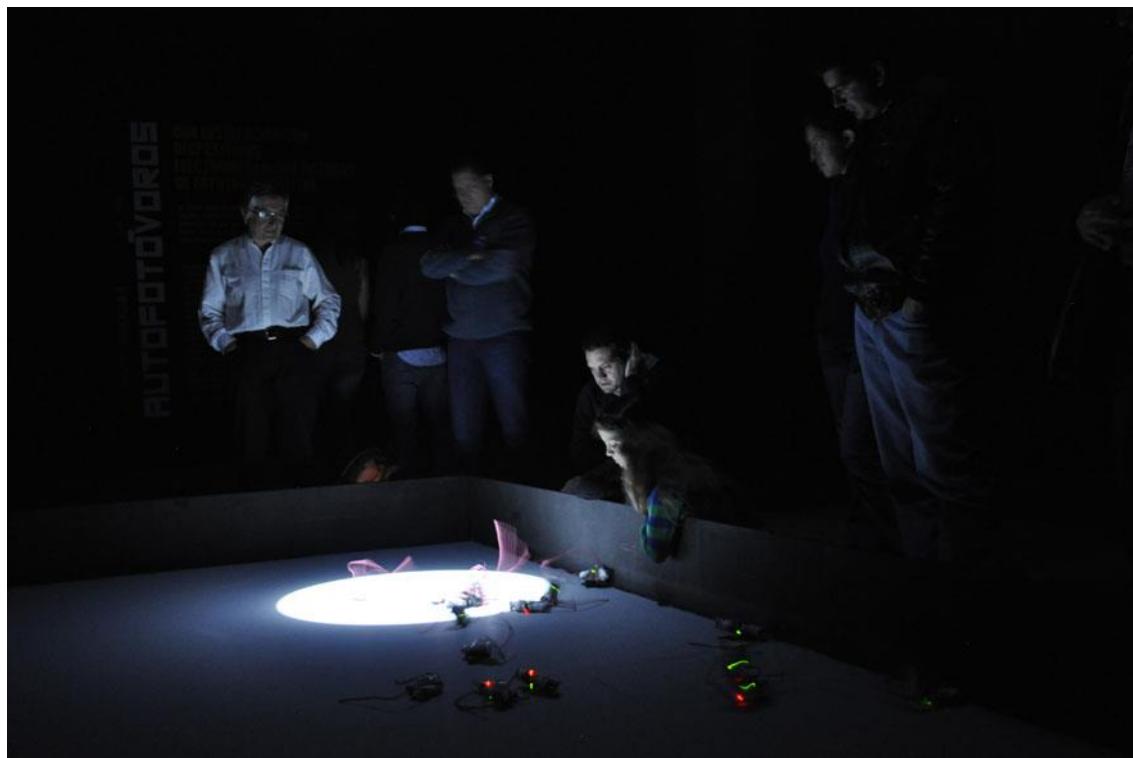


Imagen 18 Registro de [-E-F-R-C-], por Central Dogma, CAC -Quito, (Jun. 2012)

Esta exposición contaba con la curaduría de Juan Carlos León y estaba conformada por siete proyectos artísticos que se inauguró paralelamente al Lab Surlab y estuvo abierta durante dos meses.

En este afán por inventar nuevas narrativas, los artistas convocados se apoyarán en herramientas tecnológicas, con el fin de trabajar los límites del campo artístico, para arribar al terreno de la investigación científica. Artistas: José Manuel Berenguer (España), Gilberto Esparza (Méjico), Gabriel Zea y Camilo Martínez (Colombia), Pedro Mármol (Ecuador) Iván Puig y Andrés Padilla (Méjico) (Leon, 2012).

Pedro Soler menciona que la exposición era una vitrina de proyectos de gran nivel con artistas reconocidos como Esparza de Méjico que estuvo con el proyecto Plantas Nómadas. Esta obra consistía en un robot que se movía gracias a que podía transformar contaminación en energía.

2.2.3 Hausmann USFQ – encuentro de creación newmedia⁹⁶

Hausmann USFQ nace en el 2012, por una iniciativa del docente Marcelino García para crear una plataforma que promueva la investigación, la producción y la difusión artística a partir de la

⁹⁶ ⁹⁶ Datos de la entrevista a Marcelino García realizada el 22 de marzo del 2018 vía videochat Facebook, + revisión Facebook Hausmann.

intersección entre arte, ciencia y tecnología, mediante un encuentro multidisciplinar de creación *newmedia* dentro de la Universidad San Francisco de Quito USFQ.

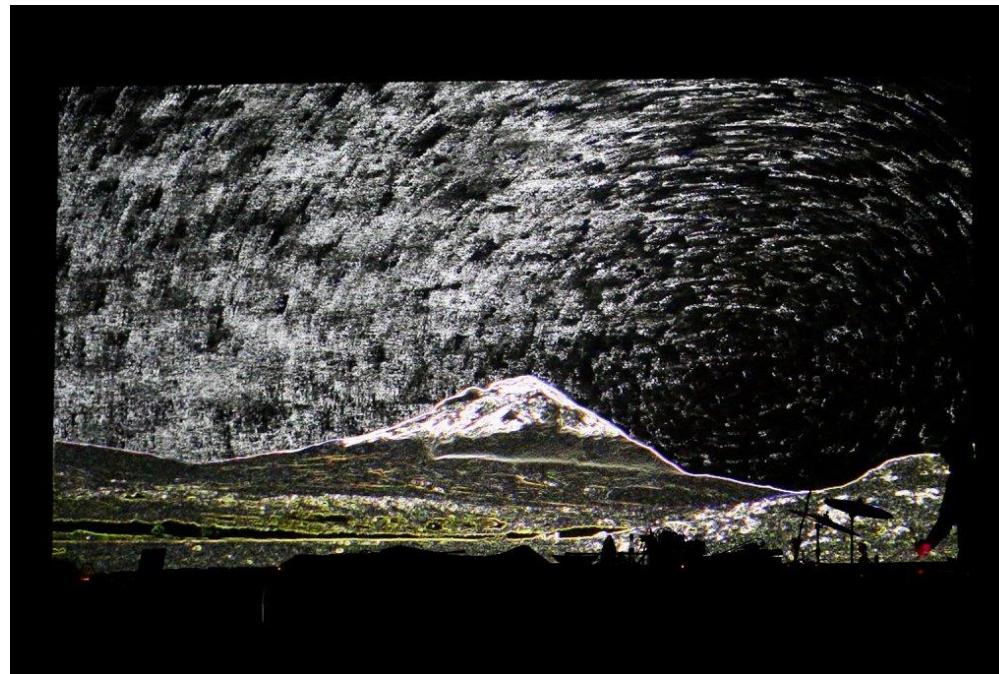


Imagen 19 Registro Hausmann 8.0, USFQ -Quito, (Abr -2018)

Esto se basaba en la experiencia que tenía Marcelino de manejar la comunicación del evento Visiónica⁹⁷ durante tres años en Asturias-España.

El nombre de este evento nació como un homenaje al destacado artista dadaísta Raoul Hausmann, porque querían que guardara un espíritu muy dada. Desde la primera edición, Hausmann contó con la colaboración del docente Juan Pablo Viteri, quien desde la segunda edición es codirector junto a Marcelino.

Inicialmente el encuentro era solo entre docentes y alumnos de USFQ para compartir proyectos, se fue expandiendo a participantes externos. En cada edición Hausmann realiza jornadas de actividades que contienen talleres, exposiciones y eventos.

En la edición 4.0 en el 2014, Hausmann tuvo como nueva sede el Museo Interactivo de Ciencia. No resultó favorable, ya que estas instalaciones al sur estaban distantes de su centro de estudio. Al año siguiente, Hausmann se realizó en el Centro de Arte Contemporáneo. Esta fue una de las mejores experiencias que han tenido contando con una gran asistencia de público. Sin embargo,

⁹⁷ Visiónica destaca como una de las primeras plataformas donde circularon experimentaciones en nuevos medios a pesar de ser una pequeña plataforma.



desde esa edición han decidido quedarse únicamente en las sede de la USFQ porque se facilitan equipos, colaboradores y seguridad para las instalaciones artísticas.

En las últimas ediciones han contado con un presupuesto que les ha permitido invitar a exponentes internacionales como Román Torre, Markus Heckmann, Nacho de la Vega, Cristina de Silva, Alexander Sholz.

El evento comienza unos meses antes de su ejecución —que siempre es en el mes de abril— mediante una invitación abierta para colaborar. Todos los asistentes dialogan sobre la temática posible que tendrá Hausmann alrededor de los intereses y necesidades de la creación *newmedia*. Se establecen grupos de trabajo, luego se hace una convocatoria abierta a participantes. El hecho de que cada vez les llegan más aplicaciones de diferentes partes evidencia el interés que esta plataforma ha generado.

Hausmann actualmente es una de las plataformas con más tiempo de duración que ha crecido en los últimos años y que permanece activa. Ha logrado consolidar relaciones con otros espacios como el Medialab Ciespal y la Universidad de las Artes. Este encuentro aún no tiene ninguna publicación, ni catálogos de cada edición. Reconocen que la difusión y el registro no ha sido su fortaleza. Queda solamente una bitácora gracias a las publicaciones que se hacen por medio de sus redes sociales (Facebook e Instagram), además de algunos videos que se han producido. Hausmann espera transformarse de evento en un proceso.

2.2.4 Medialab UCuenca, actual XMedialab ⁹⁸

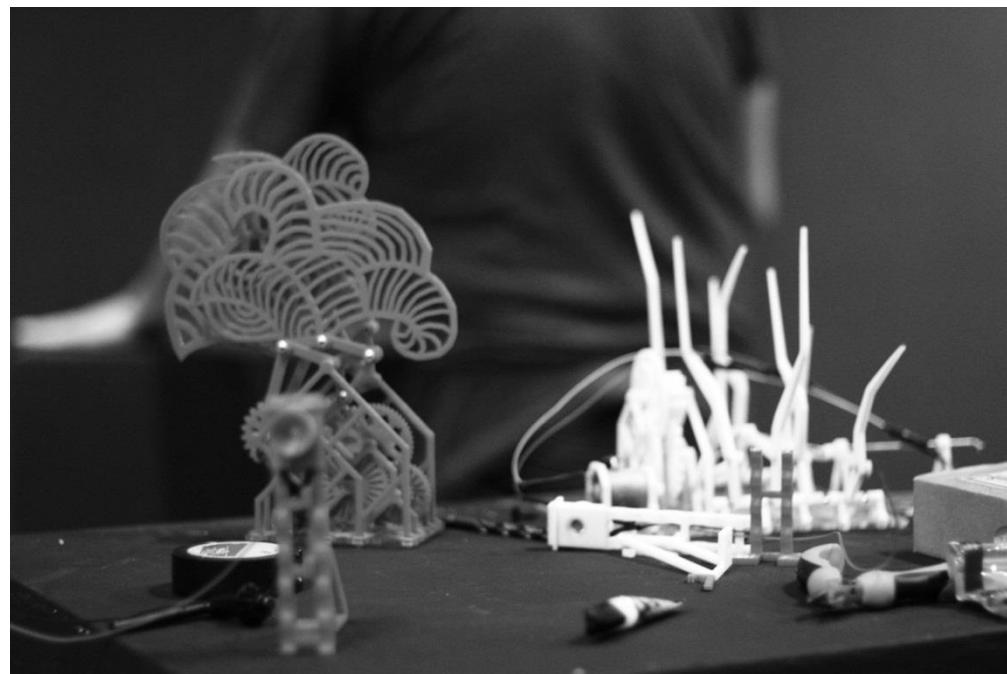


Imagen 20 Registro de Maquinas de pensar, por René Martínez, Exposición La Tecnología somos nosotrxs Sala Proceso CCE Azuay -Cuenca, (Mar 2018)

El XMedialab tuvo una fase inicial en el 2012, cuando una coincidencia de intereses entre algunos profesores de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, permitió la creación de un espacio de experimentación. Este espacio se convirtió en el Medialab UCuenca y se centraba en la reflexión sobre el uso de la tecnología en el arte, en el diseño y en la música.

En ese entonces se encontraba como decano de la facultad Julio Mosquera, quien se mostró interesado en apoyar este proyecto para que sea presentado al departamento de la investigación de la universidad. Tras su aceptación se le asignó un fondo. Este fondo y la asignación de un espacio físico favorecieron la creación de un laboratorio de experimentación. Sus miembros iniciales fueron José Úrgiles, Blasco Moscoso, Galo Carrión y Daniel López, posteriormente se sumó René Martínez.

Medialab UCuenca realizó varios proyectos en un ambiente colaborativo e interdisciplinario gracias a que cada uno de sus miembros venía de diferentes profesiones como el diseño, las artes visuales y la música. Tenían una dinámica de trabajo horizontal y orgánico que se adecuaba las necesidades de cada proyecto. En una atmósfera de confianza podían ser autocríticos, lo que permitía mejorar constantemente y buscar la eficiencia. Los miembros del colectivo reconocen que

⁹⁸ Datos de la entrevista a Galo Carrión, Blasco Moscoso, René Martínez, realizada el 13 de marzo del 2018 vía videochat Hangout, + revisión de páginas web varias.



René es quien más ha desarrollado habilidades tecnológicas como la programación durante esta experiencia.

El proyecto sobre danza interactiva fue la propuesta en que más trabajaron juntos y durante más tiempo. En el 2014 fueron parte del proyecto Nodos telepresencia. Esta era una propuesta ambiciosa donde se compartía experiencias simultáneas e interactivas entre espacios en Portugal, España y Ecuador con la colaboración de más de 30 personas.

En el 2015 Blasco es nombrado director de la carrera de artes Visuales con lo que logran ingresar al pensum una cátedra de programación que fue dictada por René Martínez.

Lo que se había emprendido desde el Medialab UCuenca significaba un proyecto pionero para la educación pública del Ecuador, siendo un caso de estudio indexado en la revista Teknokultura de la Universidad Complutense de Madrid, del cual sus miembros nunca se enteraron hasta esta investigación

La educación artística universitaria pública en el Ecuador adolece de materias ligadas al estudio del espacio convergente actual entre arte, ciencia y tecnología y sus respectivas prácticas creativas. Ante esta situación, que denota cierto anquilosamiento bajo técnicas y perfiles tradicionales, son los nuevos medialabs creados en los últimos años en el contexto de las Facultades de Arte de la Universidad de Cuenca y de la Universidad Central del Ecuador (Quito), los que vienen implementando las primeras prácticas en este sentido. (Ruiz, 2016)⁹⁹

El Medialab UCuenca cesó sus actividades en el 2016 por varios motivos. Con la salida del decano Julio Mosquera, el proyecto ya no contaba con el apoyo necesario desde la Facultad de Artes; luego, con el cambio de dirección en la carrera en artes visuales se eliminan cátedras que se habían propuesto, como programación. Adicionalmente, algunos docentes salen de la universidad, tal es el caso de Blasco y René, que eran miembros del Medialab UCuenca, este prácticamente quedó disuelto.

En el 2018 recibieron la invitación para participar en la exposición *La Tecnología somos nosotrxs*, curada por Pedro Soler, con uno de sus proyectos, Máquinas para pensar, que fue desarrollado en el 2014. Bajo este pretexto se han reorganizado sus miembros fundadores ahora como XMedialab y desde ahí reflexionan en la posibilidad de seguir funcionando.

⁹⁹ PhD José Manuel Ruiz dentro de su estudio de caso crea tablas comparativas de las mallas curriculares entre la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca y la Universidad Central donde se evidenciaba que en el 2016 la Universidad de Cuenca tenía un porcentaje representativo de materias relacionadas a las nuevas tecnologías. (Ver Anexos G - H)

2.2.5 Medialab Ciespal¹⁰⁰

En el 2015 se crea el Medialab Ciespal¹⁰¹ en función de una tendencia global de abrir espacios de innovación. Su modelo de trabajo se basa en la cooperación de varias comunidades tecnológicas y la diversidad de experiencias de personas.



Imagen 21 Registro del taller del arte de los nuevos medios, Medialab Ciespal - Quito, (Ago.-2018)

El Medialab Ciespal tiene una organización dinámica y viva que se auto considera como incubadora tecnológica. Sus temáticas están alrededor de las culturas digitales y las redes colaborativas que se crean de manera multidimensional. Tienen reflexiones decoloniales y de manera teórica no desean ser disruptivos en términos tecnológicos.

Mantienen una mirada desde lo local con las comunidades que transitan por Quito. Establecen contactos internacionales como con el Medialab Prado.

De manera fija actualmente trabajan cinco personas en un rol de conectores, más veinte voluntarios y el *coworking*. Sus índices de gestión están en el número de personas que asisten, de proyectos, laboratorios, las comunidades que surgen, menciones en prensa, las llamadas que

¹⁰⁰ Datos de la entrevista a José Luis Jácome realizada el 28 de marzo del 2018 vía videochat Facebook, + revisión de página <https://www.medialabciespal.org>

¹⁰¹ En sus inicios se llamó Medialab UIO, en 2018 cambió oficialmente de nombre.

reciben. Sobre la base de estos índices consideran que están creciendo muy rápido. Su agenda mensual¹⁰² está llena de actividades.

En el Medialab se usa la idea del arte y la cultura para trabajar en la creatividad de mediación de procesos. En relación con el arte contemporáneo han colaborado con varias artistas siendo una línea abierta gratuita donde se reciben proyectos y se busca colaboradores que puedan apoyarlos. Resalta el trabajo de Daniela Moreno Wray para la creación de *Transmestizx* durante cinco meses.

2.2.6 Iniciativas desde la Universidad de las Artes ¹⁰³



Imagen 22 Modelo 3D para el Centro de Innovación Cultural, Universidad de las Artes, (15-Feb-2017)

La Universidad de las Artes comenzó a funcionar en Guayaquil en 2014. Desde su apertura ha logrado posicionarse como la matriz artística más importante del Ecuador, contando con más de mil estudiantes. En 2017 se anunció la construcción del Centro de Innovación Cultural, una iniciativa que promete acoger y desarrollar potentes proyectos en diferentes ramas artísticas para fortalecer la escena local y nacional con gran impacto en lo social.

Para esta investigación se consideró pertinente conocer el enfoque de innovación que tiene UArtes. Ramiro Noriega (2018) menciona que, como rector de una universidad en artes, no está para repetir ni tampoco para desechar lo que la tradición no puede hacer por sí sola; la universidad está para interrogar con el gesto que amerita este tiempo. Evidenciar que lo simbólico es una fuente de

¹⁰² +info: <https://www.medialabciespal.org/calendario>

¹⁰³ Datos de las entrevistas presenciales a: Ramiro Noriega (27-3-2018), Pedro Cagigal (16-3-2018), Fredy Vallejos (16-3-2018) y Ana Carrillo (26-2-2018) + revisión de páginas web mencionadas.



inspiración, que el pensamiento sensible sirve para la crisis y la imaginación para visionar futuros posibles. Este es el pensamiento que se encuentra no solo en la matriz del centro de innovación, sino que es parte de la filosofía con la que trabaja la UArtes.

Se destaca que la Universidad de las Artes ha tenido desde sus inicios la inclusión de cátedras enfocadas en los nuevos medios y tecnologías desde un enfoque transversal. Del dialogo suscitado con el rector de esta institución, se propone crear una metodología dialéctica de diferentes voces para analizar la innovación artística en el Capítulo 3.

Algunos de los entrevistados están relacionados con la UArtes, en mapeo han sido entrevistados docentes actuales como Cristian Villavicencio, Juan José Ripalda y Ana Carrillo. Luis Ramírez se graduó de este centro de estudios. Cristian Proaño es exprofesor de la institución; adicionalmente, Fredy Vallejos y Pedro Cagigal han sido informantes que han dejado datos como referencias y visiones para entender las artes con tecnologías y nuevos medios.

Fredy Vallejos es docente en la Escuela de Artes Sonoras y destacado artista colombiano que vive en Ecuador desde los primeros años de la universidad; dicta cátedras relacionadas a los nuevos medios, puesto que está es la línea de investigación que desarrolló durante los 15 años que estudió en Europa. Para Interactos, evento anual que organiza la UArtes, ha propuesto el Encuentro Multimedia y diferentes eventos con sus estudiantes de nuevos medios.

Pedro Cagigal se ha dedicado los últimos años a la investigación del arte con tecnologías desde una postura crítica. Fue un informante preciso para conocer sobre El Diferencial, proceso que acogió cuando era director del CAC (Centro de Arte Contemporáneo) en Quito.

Dentro de la Universidad de las Artes se desarrolla diferentes proyectos de investigación guiados por docentes. Se ha indagado sobre la experiencia de la implementación de una Radio Activa en el Barrio Nigeria como una propuesta pedagógica.

2.2.6.1 *Proyecto Nigeria -radio-activa*

Nigeria¹⁰⁴ es un proyecto pedagógico que iniciaron los docentes Ana Carrillo y Bradley Hilgert en el 2016. Este propone repensar la educación universitaria en vinculación con la comunidad.

¹⁰⁴ Para este proyecto se llevan estudiantes al barrio Nigeria, ubicado en la Isla Trinitaria, a lado del Estéreo Salado, para que ellos puedan hacer reflexiones de manera práctica y teórica



Imagen 23 Registro del Proyecto Radio Activa, Barrio Nigeria -Guayaquil, (Feb -2018)

Carrillo (2018) menciona que la Universidad de las Artes, de bien público, no le puede dar la espalda a la sociedad y debe conocer las necesidades de la comunidad para plantear soluciones. De esta búsqueda, surge la propuesta de tener una radio parlante comunitaria en medio del barrio.

Durante dos semestres trabajaron docentes y estudiantes que, junto con la comunidad, han desarrollado once proyectos y seis programas de radio. Después de este tiempo creyeron que era importante explorar en plataformas autónomas de comunicación de bajo costo. Es indispensable que la comunidad esté muy empoderada para que pueda administrar la plataforma y los contenidos. Su intención es transferir los conocimientos y experiencias a otras comunidades.

Para este fin se contactaron con Pawel Pokutycki, un especialista en Diseño de Interacción, investigador y docente en Universidades de Holanda. Él diseñó una intranet rudimentaria con baja tecnología para instalarla en un rango de ocho cuadras. Para la implementación se trabajó con la comunidad en talleres durante dos semanas.

Los estudiantes, mediante estas experiencias, reflexionan y generan cuestionamientos sobre la funcionalidad de sus carreras en la sociedad y como buscar otras posibilidades de insidencia.

Capítulo III

Cartografías e innovación en el territorio del arte con tecnologías en el Ecuador

El interés en la sistematización de las entrevistas es la generación de una base de datos que facilite la realización de cálculos, proyecciones y valoraciones estadísticas; además, permite el acceso a una información clasificada y útil para la misma comunidad de participantes y futuros investigadores con interés en este objeto de estudio. Las posibilidades de estimaciones, comparaciones y visualizaciones de la información quedan abiertas a otros enfoques y tratamientos de la información.

3.1 Categoría bios

En esta categoría se realizan gráficas que nos permiten visionar aspectos como lugar de nacimiento y residencia, edad y género.

3.1.1 Lugar de nacimiento y residencia

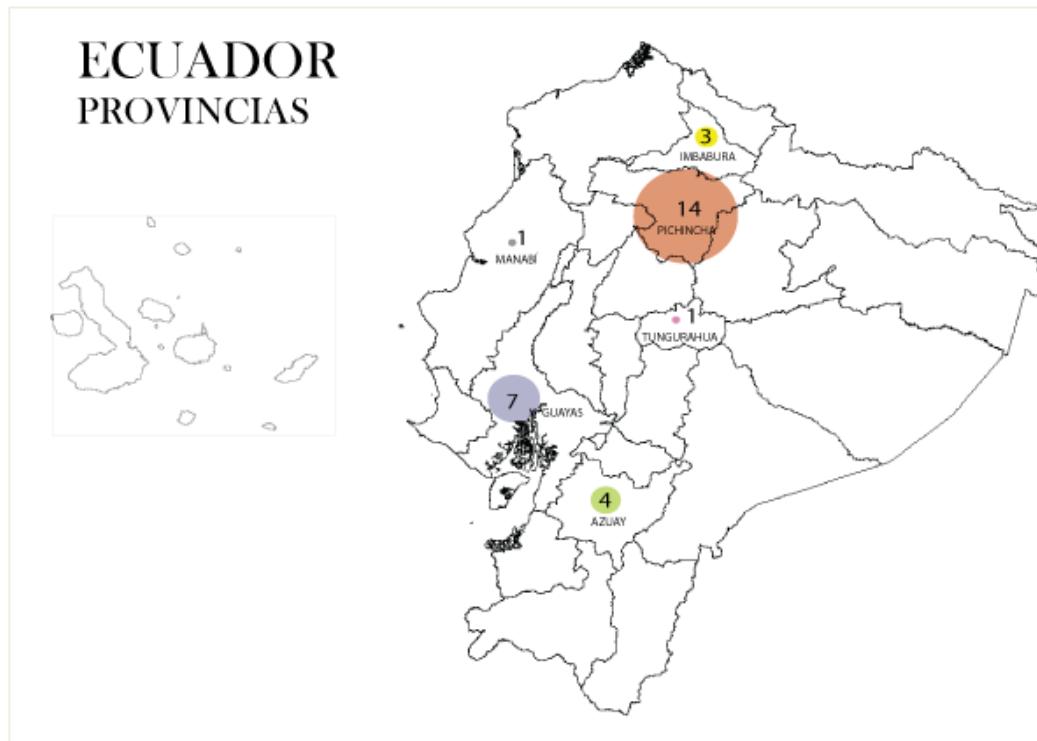


Gráfico 2 Categoría Bios: Presencia de actores por provincia

PORTOVIEJO

René Martínez

IBARRA *Inti Muenala*

CAYAMBE

Daniela Moreno Wright
Pedro Soler

EXTRANJERO

María Belén Moncayo
Inti Muenala
Karla Tobar
Luis EnríquezMarcelino García
José Manuel Ruiz
Freddy Vallejos
Iván Terceros
Pedro SolerJosé Manuel Ruiz
Marcelino García
Ivan Terceros

QUITO

Paul Rosero
Miguel Angel Murgueytio
Cristian Proaño
Patricio DalgoDaniela Moreno Wright
Cristian Villavicencio
Karla Tobar
Luis Enríquez
Ana Carrillo
Pedro Cagigal
Maria Belén MoncayoAna Carrillo
Pedro Cagigal
Cristian Villavicencio
Freddy Vallejos

Juan Carlos León GUAYAQUIL

Luis Ramírez
Juan José Ripalda

René Martínez

AMBATO
José Luis Jácome

CUENCA

Juan Pablo Ordóñez
Galo Carrión
Blasco Moscoso

SIMBOLOGÍA

CIUDAD

Nacimiento y Residencia (resaltado)

Solo Residencia (normal)

Nacimiento No residencia (cursiva)

Gráfico 3 Categoría Bios: Presencia de actores por ciudad

Para estas gráficas de la categoría Bios, respecto al lugar de nacimiento y residencia, se han considerado los datos de todos los participantes en las entrevistas para estimar una escena nacional en arte con tecnologías en relación con los lugares que habitan. Se ha considerado el lugar de nacimiento y el lugar de residencia porque esto marca tránsitos. Es decir que una persona puede estar considerada por su lugar de nacimiento y a la vez por el lugar donde reside.

Con la primera gráfica se expone la presencia que tienen los actores del mapeo sobre la geografía política del Ecuador. En un país que está dividido en veinticuatro provincias, solo seis de ellas tienen presencia en esta muestra. Si se analiza por regiones, ni la Amazonía ni las Islas Galápagos tienen representación. La provincia que tiene más incidencia es Pichincha (14), seguida de Guayas (7), Azuay (4) e Imbabura (3), Tungurahua y Manabí cuentan con un representante, respectivamente. René Martínez nació en Manabí pero reside en Azuay.

Con la segunda gráfica, Presencia de actores por ciudad, podemos visualizar las personas que han nacido o residen en cada lugar que permite amplificar la información del mapa político del Ecuador. Pichincha, que tiene a Quito como capital del Ecuador, se ha favorecido con la mayor presencia de circulación y generación de conocimientos desde décadas atrás, lo que ha hecho que



estén más actualizados. Según estas gráficas, Quito sigue siendo la ciudad de donde más se originan los participantes y en donde más residen.

Guayaquil es la segunda ciudad donde están los participantes, pero, a diferencia de Quito, la relación es contraria en comparación a su lugar de origen. Es decir, en Guayaquil han nacido menos personas, pero están residiendo más, este tránsito mediante la muestra particular de este estudio tiene como detonante a la Universidad de las Artes.

También el extranjero como lugar tiene un tránsito interesante: cinco personas vienen del extranjero mientras que cuatro ecuatorianos residen fuera del país.

Esta gráfica nos deja preguntas sobre las distancias que existen en el número de participantes en la geografía política del Ecuador. Si lo vemos desde la cantidad de territorio o por la cantidad de habitantes que tienen las provincias, no tiene una relación directa con los datos presentados. Para ilustrar esta diferencia está el caso de Manabí, provincia más grande de las dos regiones a que los participantes pertenecen como son Sierra y Costa, además Manabí es la tercera provincia más poblada del Ecuador, sin embargo, como se mencionó solo tiene un participante que no reside ahí.

Es interesante ver cómo la provincia de Imbabura está teniendo una presencia de tres participantes, con lugares como Cayambe e Ibarra que no han sido parte de lo más conocido dentro del arte del Ecuador. Esto seguido de los cuatro participantes que tiene Cuenca, que es considerada la Atenas del Ecuador.

Estos datos parecen coincidir con la asignación de fondos, e implementación de planes y programas que se desarrollan con mayor intensidad en las ciudades principales.

3.1.2 Edad

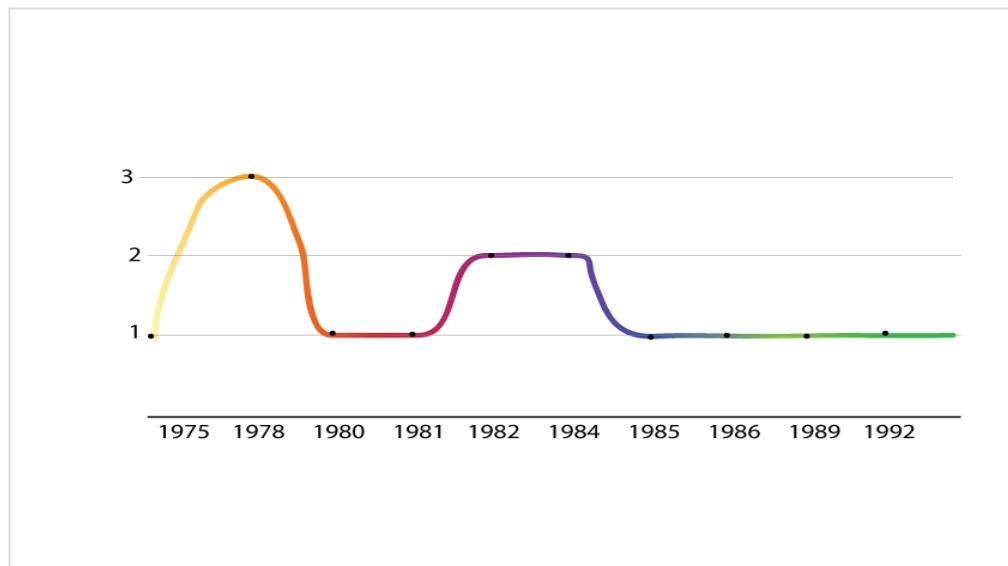


Gráfico 4 Categoría Bios: Año de Nacimiento –Artistas

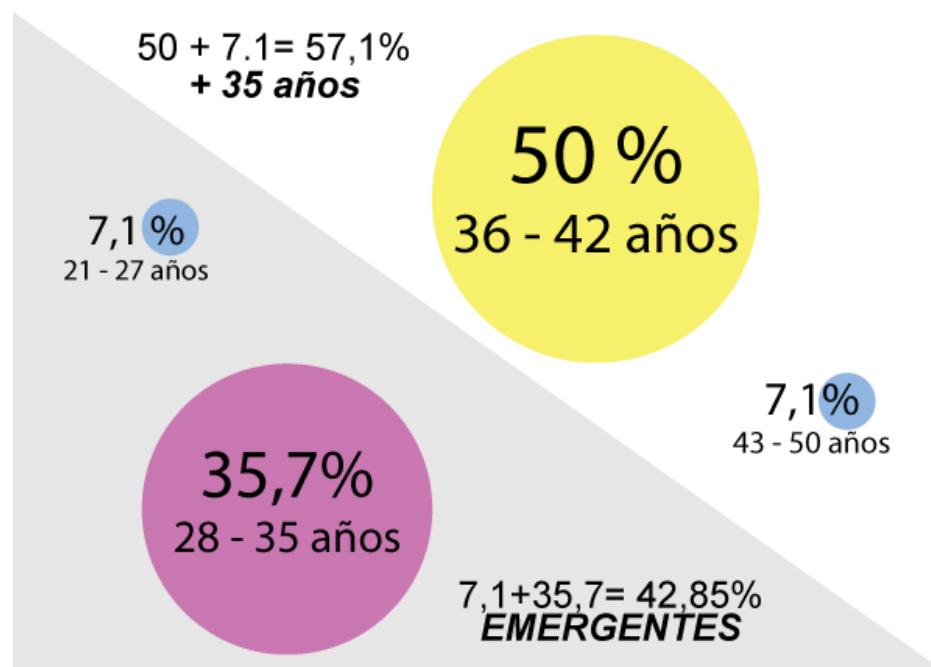


Gráfico 5 Categoría Bios: Grupo de edades-artistas

Para este aspecto se tomaron solo los años de nacimiento de los catorce artistas entrevistados. La propuesta es entender esta escena por generaciones etarias de los artistas, ya que de manera internacional hay una insistencia de convocar a los artistas por su edad, existiendo una especie de consenso para el artista joven y emergente que llega hasta los 35 años.

Por medio de estas gráficas vemos que hay un rango entre el año de nacimiento que van entre 1975 (44 años aprox.) y 1992 (27 años aprox.). Teniendo el mayor pico el año 1978 (41 años aprox.).

Con la gráfica por grupos de edades divididos en septenios, destaca la generación que tiene entre 36 y 42 años con un 50 % seguida de los 28-35 años con 35,7 %. Con una media de los 36,5 años.

En estos datos, vistos desde la tendencia del artista emergente, encontramos que solo el 42,85 % estaría en esta categoría. Habría que preguntarse si es importante en nuestra escena local seguir esta tendencia o incluso si este mapeo tiene una falla al no haber encontrado gente menor de los 28 años, ya que solo existe un caso de 27 años que es Miguel Ángel Murgueytio.

Se vuelve necesario pensar en la edad que tienen los actores de la escena artística fuera de una mirada internacional, y desde ahí ir revisar la incidencia en nuevas generaciones y apoyos a quienes están creando sin importar su edad.

3.1.3 Género

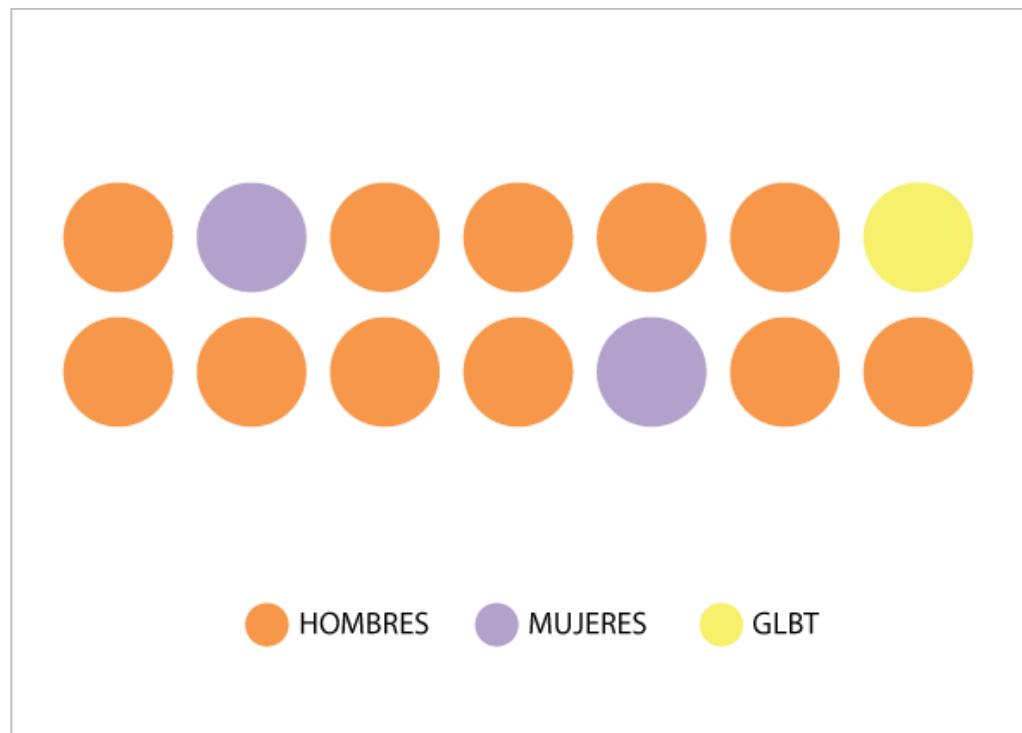


Gráfico 6 Categoría Bios: Género -Artistas

Para el aspecto Género de la categoría Bios se tomó en cuenta únicamente a los catorce entrevistados, ya que sumar los referentes por plataformas podría dar datos imprecisos ya esto solo representan eventos o espacios donde hay más personas que no fueron parte de las entrevistas.

Este análisis se vuelve necesario cuando hay un debate público a nivel mundial sobre las diferencias de género. La mayoría de participantes en el estudio son hombres, hay solo dos mujeres y una sola persona que se identifica como miembro de la comunidad LGTB.

Estos datos posiblemente están relacionados con un sesgo cultural¹⁰⁵ que tradicionalmente asocia a los hombres con las carreras técnicas y el uso de tecnologías.

Desde unas prácticas más equitativas que inician desde la repartición y acceso de juegos y juguetes tecnológicos y científicos iguales a niños y niñas, se esperaría que esta brecha disminuya y que en años venideros se muestren cifras más igualitarias que vayan eliminando las diferencias de género.

3.2 Categoría aprendizaje

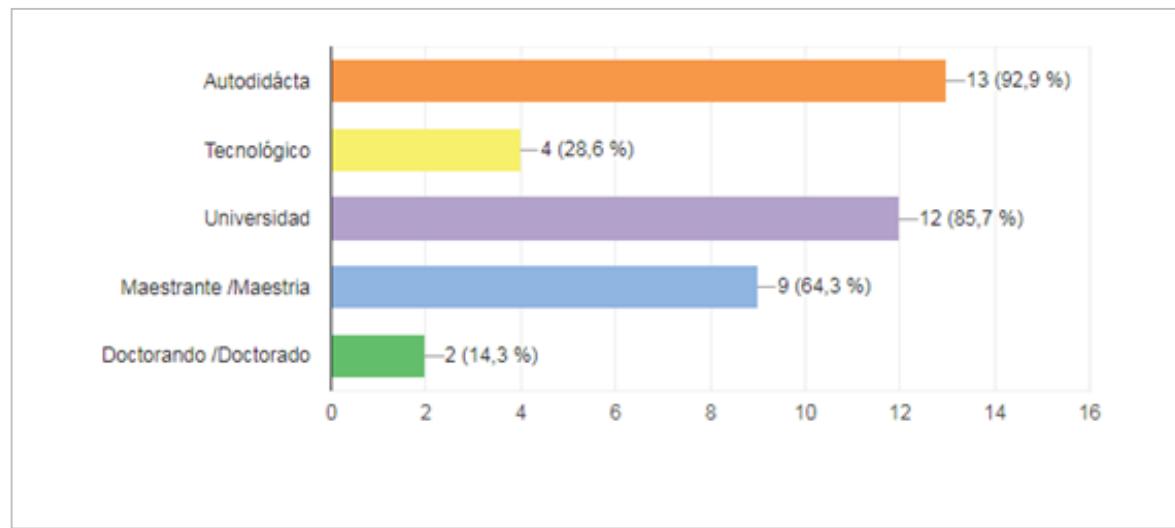


Gráfico 7 Categoría Aprendizaje -Artistas

Para esta categoría se toma en cuenta el mapeo de los catorce artistas. Por medio de este gráfico se destaca que, a pesar de que es un grupo donde la mayoría tiene estudios de tercer y cuarto nivel, hay un aspecto especial que sobresale en estos artistas: la mayoría son autodidactas en las prácticas de arte que involucran tecnologías. Es un grupo que constantemente tiene curiosidad por aprender cosas nuevas, y, sin embargo, muchos de los conocimientos que han adquirido no los

¹⁰⁵ ¿Por qué tiene que hacer ella cine, si ella no es técnica, si ella no sabe manejar la cámara? (Vásquez, 2015).

pudieron encontrar en centros de educación formal en relación con las carreras artísticas en las ofertas locales. Diez de los artistas mapeados se han especializado en el extranjero.

3.3 Categoría culturas digitales

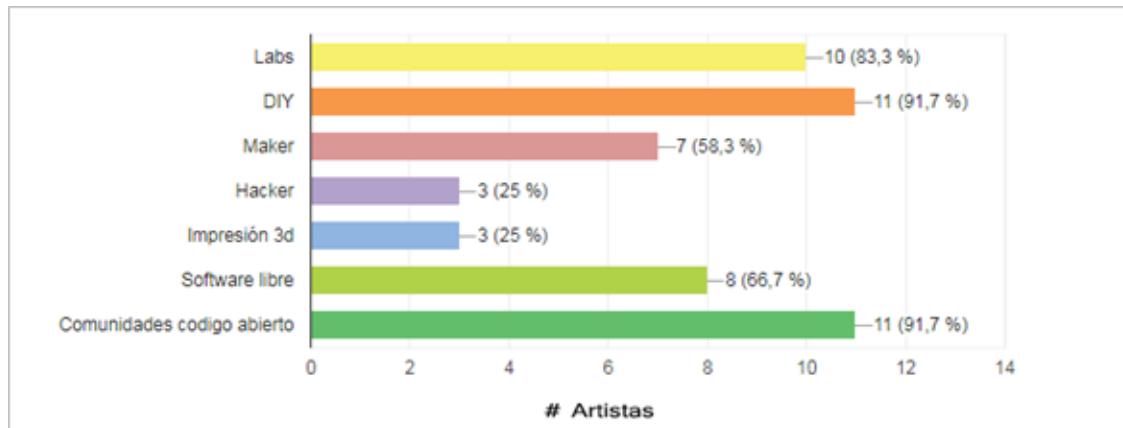


Gráfico 8 Categoría Culturas digitales con las que se relaciona –Artistas

A través de esta gráfica se propone medir los aspectos más sobresalientes con que los Artistas que trabajan con tecnologías se relacionan con culturas digitales. Como se mencionó en la parte teórica, estos son algunos conceptos que crean comunidades en red porque comparten un interés y dinámicas para resolver problemas, pero que guardan en sí perspectivas, pensamiento y acción de cómo se decide estar en esta era del desarrollo tecnológico. Las características de la mayoría están entre DIY (Hágalo usted mismo por sus siglas en inglés, *Do It Yourself*), comunidades de código abierto, los Labs y software libre

3.4 Práctica artística



Gráfico 9 Categoría Práctica Artística –Artistas

Para la categoría de Práctica artística se consideraron palabras claves que surgieron en las entrevistas, muchas de las cuales están en sus *statements*/discursos, o que sin haber estado explícitamente mencionada se hacen evidentes en sus prácticas. Esta es una categoría que posiblemente no esté considerando todo el universo de la diversidad de términos con los cuales se pueden relacionar las prácticas que llevan los artistas entrevistados. Estas palabras claves, de acuerdo con la frecuencia de uso, caracterizan la escena y, según su tamaño, muestran el nivel de incidencia en el mapeo.

La palabra más sobresaliente es **INSTALACIÓN**, que está marcando estas prácticas. Le sigue **VIDEOARTE**, en la que se incluyeron prácticas más expandidas como el *mapping* o el video en tiempo real, pero la utilización del video+ sus posibilidades, sigue estando presente. Esa misma característica de lo instalativo viene desde una práctica de artistas **VISUALES** y **PLÁSTICOS** en un intento de trabajar la materialidad de lo digital, se manifiesta un carácter **INTER/TRANSDICIPLINARIO** y **CONCEPTUAL**, seguido del **ARTE GENERATIVO**, que va a la par con lo **INTERACTIVO** y lo **ELECTRÓNICO**.

Un grupo de artistas también están desarrollando prácticas dentro del BIOARTE y en lo SONORO. Un grupo más pequeño está relacionado con el NET.ART y el SOFTWARE.ART.

3.5 Categoría experiencias

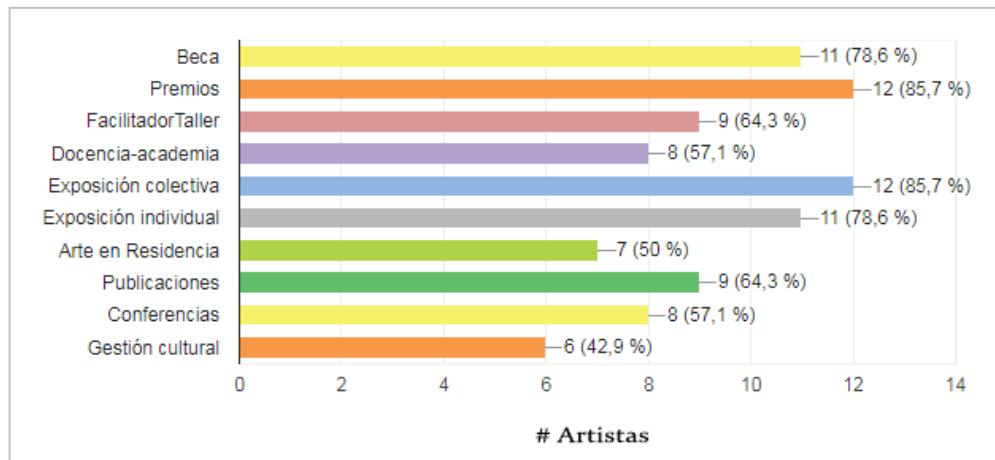


Gráfico 10 Categoría Experiencias –Artistas

Para la categoría experiencias se hizo una recolección de datos mediante la revisión de portafolios, hojas de vida en línea y reportajes de prensa de los catorce artistas. Esta gráfica evidencia una escena con actores de una trayectoria muy prolífica donde la mayoría ha ganado premios (12), y participado de exposiciones colectivas (12) e individuales (11); han ganado becas (11), facilitan talleres (9), tienen publicaciones indexadas (9), ocho de ellos tienen experiencias académicas docentes o conferencias. La mitad ha participado de residencias internacionales, y seis tienen iniciativas como gestores culturales.

3.6 Matriz de referencias

		Referidos																										
Refiere		María Belén Moncayo	Ana Carrillo	Paul Rosero	Pedro Cagigal	Fredy Vallejos	XMedialab	Miguel Ángel Murgueytio	Cristian Villavicencio	Juan Carlos León	René Martínez	Hausmann	Luis Enrique	Luis Ramírez	Juan José Ripalda	Karla Tobar	Iván Terceros	Cristian Proaño	José Manuel Ruiz	Patricio Dalgo	Cosas Finas- Inti Muenala	José Luis Jácome	Pedro Soler	Daniela Moreno Wright	Juan Pablo Ordoñez	Otros		
		María Belén Moncayo	Ana Carrillo	Paul Rosero	Pedro Cagigal	Fredy Vallejos	XMedialab	Miguel Ángel Murgueytio	Cristian Villavicencio	Juan Carlos León	René Martínez	Hausmann	Luis Enrique	Luis Ramírez	Juan José Ripalda	Karla Tobar	Iván Terceros	Cristian Proaño	José Manuel Ruiz	Patricio Dalgo	Cosas Finas- Inti Muenala	José Luis Jácome	Pedro Soler	Daniela Moreno Wright	Juan Pablo Ordoñez	Otros		
María Belén Moncayo																												
Ana Carrillo			X	X			X																X		X	X		
Paul Rosero			X		X												X										X	
Pedro Cagigal			X					X	X								X										X	
Fredy Vallejos										X							X										X	
XMedialab			X							X								X									X	
Miguel Ángel Murgueytio										X																		
Cristian Villavicencio											X																	
Juan Carlos León											X																	X
René Martínez											X																	X
Hausmann												X																X
Luis Enrique												X																X
Luis Ramírez													X															X
Juan José Ripalda													X															X
Karla Tobar														X														X
Iván Terceros														X														X
Cristian Proaño															X													X
José Manuel Ruiz															X													X
Patricio Dalgo																X												X
Cosas Finas- Inti Muenala																	X											
José Luis Jácome																		X										
Pedro Soler																		X										
Daniela Moreno Wright																			X									
Juan Pablo Ordoñez																				X								
#			3	2	3	3	3	2	3	9	2	3	2	2	1	1	3	4	1	4	1	2	4	2	1			

Gráfico 11 Matriz de Referencias

Para la matriz de referencias se tomaron en cuenta a los 25 entrevistados. A través de esta tabla se señalan las referencias que hicieron todos los participantes y a su vez las que recibieron. Mediante de esta tabulación podemos asociar posiblemente el número de referencias, con un nivel de influencia que están teniendo estos actores de la escena de arte con tecnologías en Ecuador. Se



evidencia que Juan Carlos León (9) resalta en el grupo como el artista más referido por la propia comunidad participante de esta investigación.

Seguidos están (4) Cristian Proaño, Patricio Dalgo, Pedro Soler y luego (3) con Paúl Rosero, Fredy Vallejos, XMedialab, Cristian Villavicencio, Marcelino García (Hausmann), Iván Terceros (Medialab Ciespal).

También se resaltan los Otros¹⁰⁶, como nombres que se refirieron pero que no se lograron contactar para este mapeo, es un gran grupo de personas del que estaría pendiente para otro estudio más profundo.

3.7 Matriz tiempo de las plataformas

	Año Nace	Vigente	Años Actividad
Festival VFFF	2010	2019	9
El Diferencial	2011	2015	4
Hausmann USFQ	2012	2019	7
Medialab UCuenca	2012	2016	4
XMedialab	2018	n/s	1
Universidad de las Artes	2014	2019	5
Medialab Ciespal	2015	2019	4

Gráfico 12 Matriz Tiempos Plataformas

¹⁰⁶ Revisar Anexo C donde en la tabla se detallan los nombres que cada persona refirió.

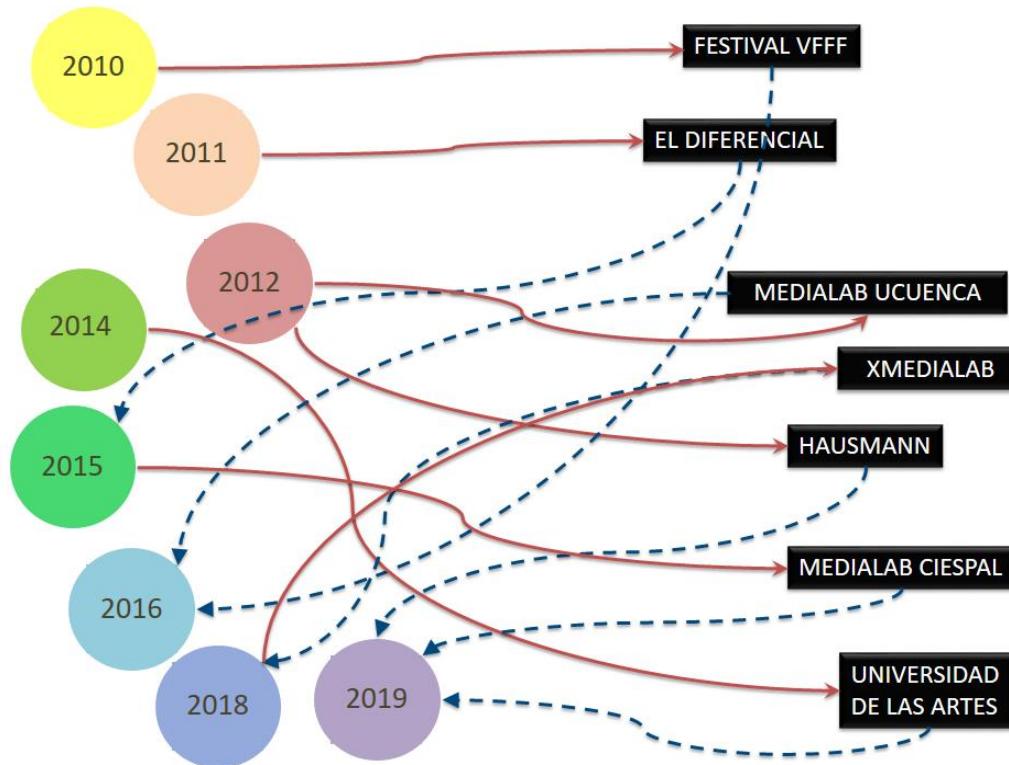


Gráfico 13 Visualización Tiempos Plataformas

Para esta matriz se tomaron en cuenta los datos de año de inicio, de vigencia y años de actividad que tienen las 6 plataformas de este mapeo. El rango de tiempo de las plataformas está entre el 2010 hasta el actual 2019. Es una característica que muestra unas plataformas recientes, donde el máximo de años de duración son 9 años con el Festival VFFF.

En el gráfico de Visualización de Tiempos se ha evitado seguir un tiempo lineal, se han destacado por años como si estos fuesen lugares de salida (líneas rojas) y lugares de llegada (líneas azules).

Al 2019 están vigentes plataformas como el Festival VFFF, Medialab Ciespal, iniciativas desde la Universidad de las Artes y Hausmann USFQ. Del 2012 salieron procesos como XMedialab y Hausmann y se puede destacar que desde este año, hay una mayor actividad hasta la actualidad. En el 2015, cuando El diferencial concluía su proceso, el Medialab Ciespal surgió, en la misma ciudad de Quito, permitiendo continuar con un espacio permanente para la experimentación alrededor de las tecnologías.

3.8 Matriz presencia de participantes en publicaciones locales

Participantes Estudio	Archivo ANNME	Mapas del Arte Contemporáneo
Ana Carrillo	2007	
Paul Rosero	2010-2011	
Pedro Cagigal	2003	
Fredy Vallejos		
Blasco Peñaherrera	2007	
Miguel Ángel Murgueytio		
Cristian Villavicencio	2005	
Juan Carlos León	2008-2009	
René Martínez		
Marcelino García		
Luis Enríquez		
Luis Ramírez		
Juan José Ripalda		
Ramiro Noriega		
Karla Tobar	2007	
Iván Terceros		
Cristian Proaño	2006	
José Manuel Ruíz		
Patricio Dalgo	2005	
Cosas Finas Inti Muenala	2004	
José Luis Jácome	2010	
Pedro Soler		
Daniela Moreno Wright		
Juan Pablo Ordóñez	2007	
	12	0

Gráfico 14 Matriz de Presencia de participantes en archivo de nuevos medios AANME y Mapas del arte contemporáneo del Ecuador.

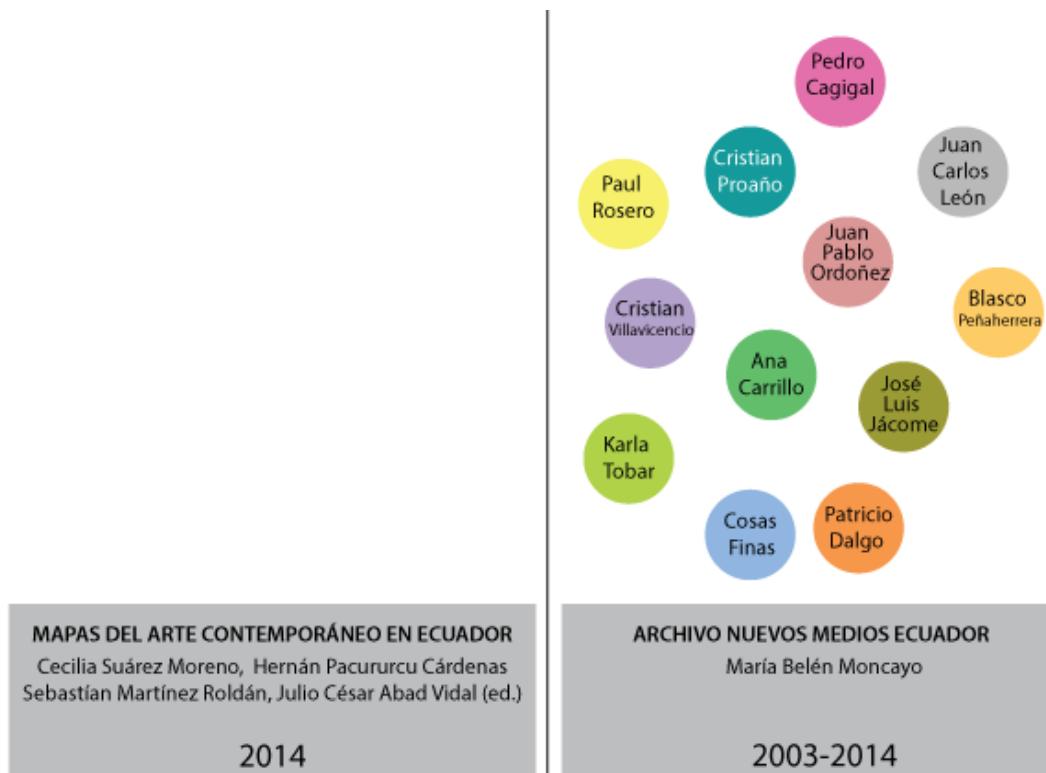


Gráfico 15 Presencia de participantes en archivo de nuevos medios vs mapas del arte contemporáneo del Ecuador

Dentro de las entrevistas hubo algunos indicios que mencionaban cierta incomprendión del arte contemporáneo con estas nuevas formas de hacer. Revisando la publicación *Mapas del Arte Contemporáneo* realizada en el 2014, donde se hace un mapeo de más de 80 artistas no se encontró a ninguno de los participantes en este mapeo. Sin embargo, en el Archivo de los Nuevos Medios, tomando en cuenta el archivo *online* y una publicación realizada en el 2011, *Ecuador 100 artistas del audiovisual experimental* se encontró el nombre de 12 de los participantes.

La ausencia de participantes de esta tesis en los mapas del arte contemporáneo requiere otro análisis más profundo. Se deja constancia de que hay dos trabajos investigativos de artistas que no tienen ninguna coincidencia.

3.8.1 ¿Un análisis perdido? La innovación en la producción de artes con tecnologías en ecuador

A veces nos sentíamos abrumados y otras teníamos que obligarnos a despegarnos de las máquinas para reflexionar sobre los cambios que se estaban produciendo en nuestra forma de pensar (Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial, 2011).

A modo dialéctico se plantea crear un diálogo de diferentes puntos de vista de la innovación en artes desde las mismas voces que son parte de este estudio. Se facilita el flujo de reflexiones, que permitan un constructo colectivo de un pensamiento necesario para el análisis sobre la innovación en la producción de artes con tecnologías que son posibles aquí y ahora.

Para Ramiro Noriega (2018) la innovación es un concepto que puede tener dos caras, pasa igual que con otros términos, por ejemplo, la excelencia que, dentro de la universidad, podría favorecer la discriminación. Por un lado, la innovación puede exhibir de manera artificial elementos de un sistema que funciona como un maquillaje que no logra transformar a la sociedad. Desde este lado se trabaja en espacios cerrados donde no hay compromiso con las problemáticas actuales. Se sigue la lógica de las ciencias aplicadas al buscar soluciones prácticas, pero ligadas al concepto del lucro, sucede entonces que la solución pasa a ser lo último y prima lo mercantil. Otra de las complejidades que tiene la innovación es el tema del tiempo porque se trabaja a favor de lo nuevo, como si se debiera 'superar' lo pasado.

Es por esto que Noriega (2018) considera que desde la Universidad han pensado que, para movilizar y cuestionar este tipo de conceptos, se debe pensar en adverbios como lo "verdaderamente"; así, entonces, se estaría hablando de proyectos verdaderamente innovadores como un elemento matricial. Los proyectos verdaderamente innovadores deben volverse indispensables y sustanciales en la sociedad, además de estar en el pulso de la vida cotidiana, es decir que sin la participación de la organización social no existe lo verdaderamente innovador.

¿Y lo verdaderamente artístico innovador donde se encuentra?

Dice Juan José Ripalda (2018): "La innovación es el aquí y el ahora abriendo un mundo de posibilidades".

La innovación vendría a ser una búsqueda de las posibilidades de los lenguajes en perspectiva con la tradición. Hacer algo nuevo, no necesariamente tiene que ver con destruir lo pasado, puede fundarse en eso, deconstruirlo. Cuando se entiende la historia del arte occidental y no occidental se va planteando nuevas propuestas, nuevas inquietudes. Más allá de realizar unas prácticas súper conservadoras hay un manejo ideológico. (Dalgo, 2018)



“Un verdadero investigador no para, no se conforma con lo que sabe, no puede dejar de aprender. Ahí se encuentra la innovación”. (Enríquez, 2018)

Que algo sea innovador o no innovador es irrelevante, existe una sobrevaloración sobre innovar. Yo no me preocupo por innovar, me preocupo por satisfacer mis dudas y curiosidades. En el proceso de empoderarse de una técnica, tecnología o estrategia que ya se ha dado en otro lugar, el momento en que lo haga yo, va a ser distinto. No darle validez por su unicidad sino por el impacto que tiene una propuesta. No se trata de quién lo hizo primero, sino quien lo hizo mejor. La innovación no tiene que ver con la originalidad. (Martínez, 2018)

Esto, de alguna manera, también se manifiesta en procesos estéticos que utilizan medios tecnológicos de manera simple y directa, haciendo alusión a corrientes temporales que ponen énfasis en la forma y no en los conceptos. (Rosero, Paul Rosero Contreras: Ecuador en la Bienal de Moscú, 2017)

Un artista verdadero no se hace en la creación sino en la reiteración, repite lo que ya se dijo con un nuevo sentido, ocupa los tiempos que ya existen. (Noriega, 2018)

La innovación se puede ver de los dos lados, el artista es un parasito de discursos que viene a cuestionarlo aprovechar esa energía a su favor, porque desde ahí pueden estar produciendo o puede ser conservado a lo que está normado a la industria. (Villavicencio, 2018)

Creo que el camino está relacionado a la experimentación más que a la aceptación de lo que funciona en el mercado o a aquello que tiene acogida momentánea. (Rosero, Paul Rosero Contreras: Ecuador en la Bienal de Moscú, 2017)

La manera de utilizar tecnologías cambia según los países, hay que preguntarse qué es lo nuevo y qué son tecnologías. Muchos artistas se vuelven usuarios de tecnologías ya realizadas por ingenieros, ¿Qué tan innovadores pueden ser por utilizar una herramienta nueva o un súper software? (Dalgo, 2018)

“Tener la posibilidad de meterse dentro de la caja negra, poder trabajar desde dentro del dispositivo, alterarlo, cuestionarlo, ahí está la innovación” (Tobar, 2018)

Hemos tratado de reinventar nuestra independencia que muchas veces se convierte en dependencia y para salir de ese círculo ¿cómo tratar de reinventarse dentro de la independencia?”. Las herramientas que nos otorgan los nuevos medios han sido básicas (Jácome, 2018).

La tecnología no es una moda, viene a transformar el mundo y para funcionar necesita explotar a todo el mundo. Es una herramienta de control sobre nosotros que debería estar más al servicio de la gente. La tecnología puede cambiar el mundo, pero no hay interés. No tenemos acceso real a la tecnología, solo jugamos pagando por patentes que nos permiten usarla. (Ordoñez, 2018)

Para Luis Enríquez (2018) en Ecuador no se ha favorecido a la innovación, hay mucho papeleo que bloquea proyectos que se frenan desde la Senesycyt. El sistema educativo debería



Universidad de Cuenca

cambiar por una propuesta de vanguardia. Los procesos públicos son deficientes, lentos y anacrónicos. En Ecuador se ahuyenta a la gente innovadora.

El futuro está en lo social, en volver a los saberes desde lo comunitario, la evolución no es individual sino forma parte como colectivo. Lo más innovador es ir hacia la minga (Jácome, 2018).

Capítulo IV: Reflexiones sobre el proceso investigativo

Al 2019 es prácticamente un año y medio que ha tomado la realización de este proyecto de tesis sobre el arte con tecnologías en el Ecuador desde los inicios del 2000 hasta la fecha.

Se propone revisar este proceso investigativo como una línea de producción en tres etapas: preproducción, producción y posproducción. De esta manera, se piensa a la investigación como producto y a la investigadora como productora que debe solventar los imprevistos que se presentan.

4.1 Etapa de preproducción

Dentro de esta preproducción investigativa hubo tres preparaciones paralelas.

La primera estuvo conformada por las literaturas alrededor de pensadores de los medios, tecnologías en relación al arte como Manovich, Zielinski, Giannitti y la revisión histórica de los artistas de la década de 1960 que comenzaron exploraciones en este campo. Se creó un interés por leer entrevistas realizadas varios artistas, algunas de las cuales fueron mencionadas en el primer capítulo, y cómo por medio de sus discursos ellos posicionaron un pensamiento que es tan potente como el teórico, pero que tiene una distinción para dialogar con lo cotidiano de una manera más didáctica.

Como la entrevista es uno de los métodos de esta investigación era importante una autoformación como investigadora-entrevistadora como segunda preparación al no contar con esa experiencia. Se revisaron los apuntes de cátedras de la maestría como arte-antropología, antropología visual y antropología urbana, los cuales se convirtieron en ideas-fortalezas como un conocimiento concentrado que evidencian las experiencias propias de quienes las dicen y que se vuelven reveladoras al estar en nuestros contextos locales y culturales.

La mayoría de las entrevistas tuvieron un promedio de duración de una hora, no se hacían apuntes, se ponía atención a los gestos. Se grababa casi siempre en dos dispositivos diferentes, grabadora de voz, celular, tableta o desde la misma computadora en los casos de video chat. Nunca se hizo una foto ni video de estos momentos porque se había elegido lo sonoro como único registro.

En este proceso investigativo se tomaron talleres de programación, hardware, conferencias, cursos *online*, y se realizaron experimentaciones personales que sirvieran para comprender mejor estas prácticas.

A pesar de las dudas, se inició. La investigadora no nace, se hace y se produce.

4.2 Etapa de producción

Desde febrero del 2018 se iniciaron las entrevistas. Se tenía un fondo económico que permitía la dedicación a tiempo completo. Se realizaron tareas paralelas como contactar a los informantes, lo que actualmente resulta bastante fácil gracias a las redes sociales y los datos de contacto en las páginas web de artistas. A través de estos medios, también se revisaban sus *statements* y producciones.

Cuando las entrevistas no pudieron ser personales, se realizaron por video chat; no variaba el nivel de conversación que se había propuesto tener. Una de las entrevistas más largas fue con María Belén Moncayo, con más de dos horas de duración, realizada por videochat. En pocas ocasiones la conexión creaba cierta interferencia y se perdieron palabras, frases pero nada significativo.

Al finalizar cada entrevista se respaldaba los audios y se los convertía a formato mp3 para subirlos al drive y poder acceder a ellos en cualquier momento y de desde cualquier lugar. Esta es una carpeta compartida, cuyo *link* se encuentra en el capítulo dos. Luego se volvía a escuchar la entrevista y se tomaban apuntes sobre las ideas-fortaleza.

Este proceso terminó el 11 de abril con un archivo de más de 30 horas de entrevista. Por un evento desafortunado en mi familia, la investigación se pausó por varios meses. Para poder continuar fue muy importante volver a escuchar todas las entrevistas y conectarse con el objeto de estudio.

4.3 Etapa de posproducción

En esta fase/desfase se incluye todo lo que concierne al procesamiento de la investigación en este caso las entrevistas. El objetivo de cartografiar estuvo siempre presente, pero no se sabía con exactitud cómo se iba a resolver. A través de los primeros ejercicios de artesanía digital de crear tablas, ponerles colores y distinciones favorece a idear que gráficas se necesitan para ilustrar esta información.

Con las categorías encontradas en el análisis de las entrevistas se creó un formulario en Google. Aquí se debatió quién tenía que llenar el formulario, si pedir a cada participante que lo hiciera o si era parte de las tareas de la investigadora. Se decidió lo último. Cada ficha se llenó representando a un entrevistado. Gracias al resumen del formulario Google se acceden a estadísticas de manera automática.



Con estas visualizaciones del formulario Google facilitaba imaginar posibles tratamientos visuales que se podían realizar para las cartografías.

Como ensayo de prueba-error se envió el procesamiento de la información a 10 de los artistas entrevistados. De ellos solo cuatro hicieron una retroalimentación. A pesar de esta pequeña participación se entendió que la construcción de una idea compartida en una entrevista requiere una revisión de las dos partes para optimizar el sentido de la información final.

Siempre se consideró importante que la construcción de esta información tenía que ser de doble vía, entre los entrevistados y quien investiga, por una ética investigativa que custodia la información que dejaron sus participantes, sin embargo, este objetivo no se cumplió en su totalidad. Para que esto funcione hay que pensar en el tiempo que les toma a los otros revisar y responder, y el tiempo del investigador para hacer seguimiento. Esta experiencia ha significado un aprendizaje para una siguiente investigación sobre el tiempo vs. la cantidad de información generada que requiere una mejor estimación para mantener un equilibrio saludable.

Tener más de 30 horas de audio grabadas es una cantidad de información complicada de procesar para una sola persona. De esta necesidad, surgen los criterios del tratamiento que debe tener cada entrevista, se aprende a extraer lo mejor.

Conclusiones

Al iniciar esta tesis con el objetivo de conocer los gestos innovadores del arte con tecnologías que se ha iniciado a partir del año 2000, no se tenía la visión de las diferentes variables que conforman esta escena en el Ecuador. Como investigadora se amplía una visión de prácticas posibles y actores que eran desconocidos.

Uno de los productos que permite tener esta investigación es el mapeo de 14 artistas y 6 plataformas relacionados con prácticas con tecnologías en el Ecuador. Esta es solo una muestra, puesto que el objetivo de esta investigación nunca pretendió hacer un mapeo de la totalidad.

El segundo producto es una base de información a manera de cartografías organizadas por unas categorías que fueron encontradas en la misma investigación como una propuesta de análisis y visualización de datos. Esta es una propuesta investigativa para los mapas que se hacen sobre el arte, ya que estos producen una gran información que solo se puede leer mediante el apartado a cada artista. A través de las cartografías se propone crear datos que permitan visualizar una escena de manera más general. Se destaca que, gracias a herramientas gratuitas como formularios de Google, se puede procesar esta información generando una base de datos y estadísticas de manera automática. A través de esta investigación también se realizó la visualización de datos mediante gráficos creados por la misma investigadora que canalizan la necesidad de compartir información desde otras posibilidades.

Estos dos productos investigativos dejan un esquema de trabajo abierto a seguirse profundizando en donde se pueden incluir más referentes, más plataformas, eventos, diálogos con involucrados, que posiblemente moverían los datos y darían nuevas categorías y visión para las conclusiones.

Del mapeo de 14 artistas y 6 plataformas se puede decir que la relación entre innovación, arte y tecnología no generaliza que todos los que usan tecnologías en arte sea la condición para determinar si son innovadores o no. Existen gestos innovadores que se manifiestan en el carácter de ciertos artistas que encuentran en las nuevas tecnologías y medios sus canales de experimentación y ejercicio crítico a nuestro tiempo actual.

Las características de estos gestos innovadores se encuentran en sus orígenes e intereses de cómo aprenden cosas y cómo inician procesos de experimentación. Esto también ha sido una iniciativa de esta investigación, que dista de los mapeos o archivos recopilatorios de artistas que



suelen iniciar la información desde la trayectoria artística y no dejando su rastro original que se inicia mucho antes desde lo que es llegar a una producción.

En varios apartados dedicados a cada artista se puede revisar cómo se han cuestionado cómo funcionan las cosas desde antes de la práctica artística, incluso algunos desde la adolescencia o niñez. A partir de ahí, estas búsquedas tienen una continuidad llegando a convertirse en sus producciones como una especie de prototipos de propuestas entre ingeniería, sensibilidad estética y poética.

Son las extensiones de la visión a través de cámaras táctiles de Cristian Villavicencio, el ala de cóndor de Juan Carlos León que se mueve en un proceso de interpretación de la democracia, el plotter de René Martínez que crea obras únicas e infinitas posibles de acuarela, el ambiente preparado por Paúl Rosero para el desarrollo de gusanos creando seda, el viaje en el tiempo a través de una acción performática de Juan Pablo Ordoñez, la activación de una reinvencción histórica con pisadas de Daniela Moreno, escanear el paisaje urbano con el propio cuerpo de Karla Tobar, o la experiencia amplificada de ver los bordes del internet de Luis Ramírez, la posibilidad de hacerle una limpia a los medios de comunicación gracias al colectivo Cosas Finas, el extrañamiento de quien controla a la tecnología por Miguel Ángel Murgueytio, o como modificar el sonido sin electricidad por Patricio Dalgo, la materia del sonido a través de las esculturas de Cristian Proaño, crear una tetarra de Luis Enríquez para otras tonalidades, o poder escuchar el campo magnético del contacto entre el hombre y las plantas de Juan José Ripalda.

Entre las prácticas de estos artistas se muestran unas ideas potentes y movilizadoras de diferentes cuestionamientos que nos recuerdan propuestas parecidas a la ciencia ficción. En la década de los ochenta, los niños de ese entonces, veíamos las videollamadas con asombro en la serie Los Supersónicos, porque ante nuestros teléfonos análogos parecían imposibles. ¿Acaso no han sido los artistas quienes primero imaginan mundos posibles y luego han sido los impulsos necesarios para que otras disciplinas los hagan realidad?

Se podría definir los gestos innovadores en las prácticas de arte con tecnologías que están en el autoaprendizaje constante. Este rasgo autodidacta al estilo *D/IY* de cultura libre tiene su aplicación en una práctica artística instalativa de procesos *maker* y que tienen su impacto por ser inter/transdisciplinarios, evidenciando una serie de conocimientos de otras disciplinas que deben estar involucrados en estas producciones para puedan existir en el plano real y funcionar en el plano artístico a su vez.

Estas prácticas de arte con tecnologías en nuestro medio deben resaltarse en los riesgos que deben tomar, ya que existe una gran inversión de recursos económicos, humanos y de tiempo, versus las carencias locales desde falta de espacios preparados, insumos que no se venden, falta de fondos y poco apoyo de instituciones públicas. Esto dista con espacios más consolidados para otras disciplinas artísticas.

Desde el enfoque de la innovación artística de Galenson, por medio de la influencia, se reconoce a Juan Carlos León como el artista más referido en la escena local. Cuando se realizó el mapeo de la categoría Bios sobre lugar de nacimiento y residencia, resultó complicado ubicar la permanencia actual de Juan Carlos en un solo lugar, ya que sus tránsitos están entre Quito, Cuenca, Loja o diferentes comunidades.

Juan Carlos León ha logrado activar y conectar diferentes puntos en el mapa geográfico político del Ecuador, además que ha ejercido roles como artista, curador y gestor cultural ampliando la red de posibilidades tanto como para él y como para la escena misma como fue el caso de El Diferencial. Un espacio importantísimo que, a través de los dos eventos hitos que tuvo, potenció los diálogos entre sociedad, arte, innovación y tecnología para dinamizar nuevas propuestas que se conectaron a un nivel internacional de interés, sobre todo en lo latinoamericano.

Desde otra mirada, la matriz de referencias también puede evidenciar las carencias, de referirse más entre los unos y los otros. Seguramente entender por qué sucede de esta manera debería ser un tema de investigación desde la antropología en resonancia con nuestra cultura, a la que le cuesta reconocerse, o simplemente mirar que están haciendo los otros para pensarse como parte de un mismo territorio.

Hay gestos innovadores que se viven en lo personal que hacen de estas prácticas un ejercicio heroico, hace falta dar el salto hacia prácticas más colaborativas, puesto que no se encuentra una escena nacional más conectada que permita potenciar y circular diferentes iniciativas.

Desde la arqueología de medios de Zielinski, este estudio se permite crear mapas de actores diversos que no han sido tan visibles en otros mapeos, tanto por su propia práctica, edad o incluso desde el lugar donde vienen.

Proyectos como los del colectivo Cosas Finas que no están vigentes en el momento de finalizar este estudio, pero que surgieron en el inicio de este siglo XXI, nos muestran que, entre espacios rurales, comunitarios, con una cosmovisión propia también existen prácticas con el interés por explorar y proponer desde los medios y tecnologías que utilizamos de manera crítica. Además



con ellos, se cruzaron límites entre arte popular y el arte contemporáneo, entre lo actual y la tradición, entre lo artesanal y lo tecnológico.

En esta misma línea, se encuentra el trabajo que realiza Juan Pablo Ordoñez con la revisión crítica del archivo audiovisual de los migrantes ecuatorianos del colectivo ÑukanchikPeople. Es como si Juan Pablo quisiera resaltar a esos héroes olvidados de la historia que viven en los videocartas con unas iniciativas únicas por una necesidad comunicativa de dar uso a los artefactos tecnológicos de esos tiempos.

Mediante esta tesis se pretende una apropiación con la teoría del presente de Manovich (2006) donde se registran con detalle el surgimiento de algo, siendo una alternativa al mundo del arte, donde filtros o selecciones de los mapeos ubican criterios como el artista consagrado, o el emergente, así no se toman en cuenta todo lo que está entre estas dos características o fuera de ello.

El mismo caso de Mauricio Bueno se vuelve necesario recordar como en su tiempo no encontró ni dialogo ni interés en la escena local por su práctica artística que utilizaba nuevos materiales y tecnologías.

Todos los actores de este mapeo están en un mismo rango de interés para este estudio. Se ha cuidado que no existan privilegios en el tratamiento de la información por criterios personales, ni trayectorias, además se ha insertado la importancia de mapear los espacios y eventos como plataformas donde existen convergencias de diferentes actores, dinámicas, pensamientos y el apoyo con diferentes logísticas para la difusión, procesamiento de información y circulación de materiales.

Cada uno de los artistas y plataformas que son parte de esta investigación evidencian gestos innovadores con prácticas muy diversas que confrontan las tecnologías de maneras críticas y otros más lúdicos de cómo funcionan las cosas.

“Los nuevos medios atraen a los innovadores, a los iconoclastas y a las personas que se arriesgan, de modo que algunas de las mentes creativas más activas emplean su tiempo jugueteando con unas nuevas tecnologías que apenas entienden” (Tribe, 2005).

Recomendaciones

¿Qué estarán explorando y proponiendo todos los otros que no alcanzaron a ser mapeados para este estudio, pero que existen actualmente en el Ecuador en un interés entre el arte y las tecnologías?

Esta investigación espera abrir inquietudes y posibilidades en diferentes niveles tanto como para investigadores, actores participantes, instituciones y futuros interesados en este tema.

La principal recomendación está en la continuidad del estudio a través de un mapeo más amplio de otros actores, análisis desde otros puntos de vistas con los datos generados y /o la invitación a integración de otros investigadores para posibilidades de difusión de los materiales generados.

Se reconoce que lo institucional de manera general está en crisis en este país con ejemplos como, el ministerio de cultura que en sus más de 10 años de creación, no logra cristalizar unas políticas públicas para la cultura y el arte que garanticen la continuidad de prácticas y procesos. Si esto funcionará, este tipo de investigación se convertiría un insumo para entender una escena de arte con tecnologías, sus actores, potenciales y necesidades y crear diferentes proyectos de aplicación.

Ante este tipo de carencias, la academia en artes debería aparecer como una luz, con iniciativas referentes como son los medialabs, eventos propios como es el Hausmann USFQ o las diversas iniciativas que se gestan desde la Universidad de las Artes, además la inclusión de cátedras en nuevas tecnologías dentro de sus mallas curriculares o encontrar propuestas propias que apoyen este interés de los nuevos medios y las tecnología que desde el arte son una oportunidad para la experimentación y mirada crítica a su uso.

Es necesaria una investigación sobre las pedagogías alrededor del arte con tecnologías en el sistema educativo en todos sus niveles que permita conocer diferentes prácticas, iniciativas, y sus necesidades para poder proponer una educación innovadora y transdisciplinaria.

Como recomendación final se proponer crear espacios de reflexión-acción y una red de apoyo y colaboración desde los mismos actores de las prácticas de arte con tecnologías que auguren la continuidad de plataformas y artistas más allá del apoyo institucional o académico. Este tipo de



Universidad de Cuenca

investigación debería servir para conectarse¹⁰⁷ entre unos y otros y que desde ahí se produzcan encuentros y eventos. La invitación al auto organización está abierta.

¹⁰⁷ Se recomienda revisar los anexos donde se sintetiza la información en tablas y se encuentran datos de contactos.

Bibliografía

10penkult.cc . (2012). *Decálogo de prácticas culturales de código abierto1.0.*: Donostia-San Sebastián.

Albu, C. (2011). Cinco grados de separación entre arte y nuevos medios: proyectos de arte y tecnología bajo el primer crítico. *Artnodes*, 8-13.

Avila, M. (2017). Muestra internacional de videodanza butoh: estética y dispositivo. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la era de su reproductividad técnica*. (A. Weikert, Trad.) D.F. México: Itaca.

Bourriaud, N. (2008). *Estética Relacional* (Segunda ed.). (C. Beceyro, & S. Delgado, Trads.) Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Brea, J. L. (2002). *La era postmedia*. Salamanca: Editorial CASA.

Bueno, M. (20 de Octubre de 2017). Obra de Mauricio Bueno integra colección del Guggenheim de NY. (R. Cultura, Entrevistador) Guayaquil, Ecuador: El Telégrafo. Recuperado el 20 de febrero de 2018, de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/obra-de-mauricio-bueno-integra-coleccion-del-guggenheim-de-ny>

Dalgo, P. (31 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Avila, Entrevistador)

De la Vega, P. (2015). *Gestión cinematográfica en Ecuador: 1977-2006 Procesos, prácticas y ruptura*. Quito: GesCultura.

diferencialhubmedial. (6 de Junio de 2012). *Diferencial Espacio Arte-Tecnología-Sociedad*. Obtenido de <https://diferencialhubmedial.wordpress.com/>

El Observador. (2 de Febrero de 2017). Este artículo lo puede ver en este link: <https://www.elobservador.com.uy/nota/innovacion-en-america-latina-un-potencial-sin-explotar--201722500. El Observador>.

Elías, J. (18 de Septiembre de 2016). INNOVACIÓN A PARTIR DEL ARTE. *Carta Financiera*.

Enríquez, L. (24 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Enríquez, L. (24 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Forcada, M. d. (2004). *Condiciones de Producción en las Artes Plásticas Contemporáneas en Mendoza en los Años Noventa*. Mendoza.

Forcada, M. d. (2004). *Condiciones de Producción en las Artes Plásticas Contemporáneas en Mendoza en los Años Noventa*. Mendoza.



Universidad de Cuenca

Galanter, P. (2011). Entre dos fuegos:el arte-ciencia y la guerra entre ciencia y humanidades. *Artnodes*, 33-38.

Galenson, D. (2009). *Understanding Creativity*. Chicago: National Bureau of Economic Research.

Galenson, D. (2009). *Understanding Creativity*. Chicago: National Bureau of Economic Research.

Galenson, D. (5 de Junio de 2015). La otra legión: creativos argentinos, triunfadores en el mundo. (S. Campanario, Entrevistador) Obtenido de <http://www.lanacion.com.ar/1798987-la-otra-legion-creativos-argentinos-ocupan-los-primeros-lugares-en-el-tablero-internacional-de-la-publicidad>

Gianetti, C. (23 de Enero de 2004). *EL ESPECTADOR COMO INTERACTOR*. Obtenido de <http://www.artmetamedia.net/>: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf

Gianetti, C. (2004). *EL ESPECTADOR COMO INTERACTOR*. Santiago de Compostela.

Gómez, M. (2 de Diciembre de 2016). *Arte y Nuevos Medios en América Latina*. Obtenido de Interartive: <https://interartive.org/2016/12/interartive-89-special-issue-art-new-media-in-latin-america>

Gómez, M. (2 de Diciembre de 2016). *Arte y Nuevos Medios en América Latina*. Obtenido de Interartive: <http://interartive.org>

Heijs, J. (2001). *E-Prints Complutense*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/6758/1/25-01.pdf>

Hernández García, I. (2015). La creación artística y su relación con la investigación y la innovación. *XII Congreso "La Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana"* (pág. 87). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15163/Hernandez-Garcia.pdf>

Jácome, J. L. (1 de Abril de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Kozak, C. (2012). *TECNOPOÉTICAS ARGENTINAS Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.

Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. (2011). *Manual Orbitando Satélites*. Gijón.

Leon, J. C. (6 de Junio de 2012). *Diferencial Espacio Arte-Tecnología-Sociedad*. Obtenido de <https://diferencialhubmedial.wordpress.com/>

López Estrada, R. E., & Deslauriers, J.-P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social . *Margen*.

Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. (O. Fontrodona, Trad.) Buenos Aires: Paidos comunicación.

Marinetti, T. (20 de febrero de 1909). Manifiesto Futurista. *Le Figaro*.

Martínez, R. (21 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Mitcham, C. (1989). *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* . Barcelona: Anthropos.

Moller, N. (2012). *Entrevista con Siegfried Zielinski*. Recuperado el 11 de junio de 2018, de Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/entrevista-con-siegfried-zielinski/531>



Universidad de Cuenca

Noriega, R. (27 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Ordoñez, J. P. (11 de Abril de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Ordóñez, L. (2007). El desarrollo tecnológico en la historia. *Areté*.

Paik, N. J. (6 de Febrero de 2001). El padre del videoarte. (T. Baumgärtel, Entrevistador, & G. Crebil, Traductor)

Paik, N. J. (6 de Febrero de 2001). Entrevista a Nam June Paik. (T. Baumgärtel, Entrevistador, & G. Crebil, Traductor)

Porrúa, A. (2013). *Tecnopoéticas argentinas: el archivo como herramienta crítica*. Rosario: Boletín del Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria.

Ramírez, M. C. (2008). Mediación identitaria: los curadores de arte y las políticas de representación cultural. *Ramona*, 9-23.

Richard, N. (2009). Lo local y lo global: hibridez y traducción interculturales. *Inter*, 54-57.

Ripalda, J. J. (26 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador)

Robles, G., Segura, J., Simó, T., & Tornero, P. (2011). *INVESTIGACIÓN, DOCUMENTACIÓN E INNOVACIÓN EN EL ARTE ACTUAL*. Madrid: Musivisual.

Rocha, S. (13 de Diciembre de 2012). *Mauricio Bueno: Horizontes Variables / CAC*, Quito. (A. R. Valdez, Ed.) Recuperado el 30 de Enero de 2019, de Río Revuelto: <http://www.riorevuelto.net/2012/12/mauricio-bueno-horizontes-variables-cac.html>

Roldos, G. (2016). VFFF- new media art y otras experiencias audiovisuales. En C. Dogma, *Dogma, del hazlo tú mismo al hagámoslo juntos* (págs. 36-39). Cuenca: CCENA . Obtenido de https://issuu.com/joseluisjacomeguerrero/docs/catalogo_dogma_final_v7-1

Rosero, P. (2 de Julio de 2017). Paul Rosero Contreras: Ecuador en la Bienal de Moscú. (Ó. Segura, Entrevistador) Sputniknews.

Rosero, P. (9 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI). (M. Ávila, Entrevistador) Guayaquil.

Ruiz, J. M. (2016). El rol del medialab en la Educación Artística Superior pública ecuatoriana: primeras experiencias en arte, ciencia y tecnología. *Revista Teknokultura*, 13(1), 97-116.

Shanken, E. A. (2011). Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido? *Artnodes*, 5.

SHANKEN, E. A. (2011). Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido? *Artnodes*, 5-61.

Suárez, C. (2014). Mauricio Bueno. En J. C. Abad, C. Suárez, H. Pacururcu, & S. Martínez, *Mapas del Arte Contemporáneo en el Ecuador* (págs. 44-45). Cuenca: Objetos Singulares. Facultad de Artes.



Universidad de Cuenca

Tapella, E. (2007). *El mapeo de actores claves*. Universidad Nacional de Cordoba. Córdova: Inter-American Institute for Global Change Research (IAI) .

Tobar, K. (28 de Marzo de 2018). "en tener la posibilidad de meterse dentro de la caja negra, poder trabajar desde dentro del dispositivo, alterarlo, cuestionarlo". (M. Ávila, Entrevistador)

Tribe, M. (2005). Prefacio. En L. Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Vásquez, M. (18 de diciembre de 2015). Gestión cinematográfica en Ecuador: 1977-2006 Procesos, prácticas y ruptura. 139. (P. De la Vega, Entrevistador) Quito, Ecuador: Gescultura.

Vilar, S. (1977). *La Nueva Racionalidad: Comprender La Complejidad Con Metodos Tran Sdisciplinarios*. Barcelona: Kairos.

Villavicencio, C. (20 de Marzo de 2018). Entrevista para tesis "Gestos innovadores en la producción de arte y tecnologías del Ecuador (inicios siglo XXI)". (M. Ávila, Entrevistador)

Woolgar, S. (2005). Cinco reglas de la virtualidad. En S. Woolgar, *¿Sociedad virtual? Tecnología, 'cibérbole', realidad* (págs. 19-40). Barcelona: Editorial UOC.

Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los medios*. Bogotá: Ediciones Uniandes.

Zuzulich, J. (2008). Arte e interactividad: El lugar del espectador. *Arte al Día*.

Zuzulich, J. (2012). Apuntes sobre un bestiario electrónico. En M. Yeregui, *Taxonomía. De formatos de pantalla en la era digital*. (pág. 48). Buenos Aires: EDICIONES ARTE X ARTE.

Anexos

Anexo A

Tabla 1 TABLA INICIAL CONTACTO, REGISTRO DE ENTREVISTAS

Artista	Correo	Web	Fecha Entrevista	Vía Entrevista
María Belén Moncayo	aanmecuador@gmail.com	http://archivo.aanmecuador.com/	26 feb 20h30	Videochat fb
Ana Carrillo	ana.carrillo@uartes.edu.ec		26 feb 17h00	presencia
Paul Rosero	paulroserocontreras@gmail.com	http://paulrosero.com	9-mar.-17h30	presencia
Pedro Cagigal	pcagigalg@gmail.com		16 mar 10h00	presencia
Fredy Vallejos		https://www.fredyvallejos.com/es/	16 mar 14h30	presencia
Medialab Cuenca		https://www.facebook.com/medialabcuenca/	13 mar 21h00	hangout
Miguel Ángel Murgueytio	miguelangel2492@gmail.com	http://miguelangelmurgueytio.com/	19 mar 11h00	Skype
Cristian Villavicencio	cristian.villavicencio@uartes.edu.ec	http://www.cristianvillavicencio.net	20 mar - 13h00	presencia
Juan Carlos León	juanleonjacome@gmail.com	juancarlosleon.net	21 mar - 11h00	hangout
René Martínez	renomartisan@gmail.com	http://www.r3n0.com/	21 mar 17h00	hangout
Hausmann	mgarcias@usfq.edu.ec	https://www.facebook.com/hausmannUSFQ/	22 mar 10h00	Videochat fb
Luis Enrique	luchopelu@salymileto.com	http://luchopelu@salymileto.com	24 mar 10h30	Videochat fb
Luis Ramírez	luisramz@gmail.com	http://www.luchamp.org/	26 mar 9h30	presencia
Juan José Ripalda	jjripalda@gmail.com	http://cargocollective.com/resonar-ec/	26 mar 11h00	presencia
Ramiro Noriega			27 mar 15h00	presencia
Karla Tobar	tobar.karla@gmail.com	http://www.copyordiscard.com/	28 mar 14h30	Skype



Iban Terceros		http://www.medialabuio.org/	28 mar 16h00	Videochat fb
Cristian Proaño	christianproaño@gmail.com	http://christianproaño.hotelglue.me/	29 mar	Whatsapp
José Manuel Ruiz		http://josemanuelruiz.net/	30 mar 9h15	Skype
Patricio Dalgo	patodalgo@gmail.com	https://patriciodalgotoledo.jimdo.com/	31 mar 15h30	Skype
Cosas Finas Inti Muenala	intymuenala@yahoo.com	https://intymuenala.com	3 abr 11h20	Videochat fb
José Luis Jácome	joseluisjacomeguerrero@gmail.com	https://festivaldevideoarteffff.wordpress.com/	1 abril 11h15	Videochat fb
Pedro Soler		http://word.root.ps	5 abril 15h30	Skype
Daniela Moreno Wright	danielamorenoray@gmail.com	https://dmw.hotglue.me/	10 abril 16h30	Skype
Juan Pablo Ordoñez	nukanchikpeople@gmail.com	http://proyectoamame.blogspot.com/	11 abril 19h00	presencia

Anexo B

Tabla 2 TABLA BIOS ARTISTAS

TABLA CATEGORÍAS BIOS			
Nombre	Lugar de Nacimiento	Lugar de Residencia	Año de Nacimiento
Paul Rosero	Quito	Quito	1982
Miguel Ángel Murgueytio	Quito	Quito	1992
Cristian Villavicencio	Quito	Guayaquil	1984
Juan Pablo Ordoñez	Cuenca	Cuenca	1975
Cosas Finas	Ibarra	Extranjero	1978
Daniela Moreno Wright	Quito	Quito	1982
Juan Carlos León	Guayaquil	n/s	1984
René Martínez	Portoviejo	Cuenca	1986
Luis Enríquez	Quito	Varios	1978
Luis Ramírez	Guayaquil	Guayaquil	1985
Juan José Ripalda	Guayaquil	Guayaquil	1989
Karla Tobar	Quito	Extranjero	1981
Cristian Proaño	Quito	Quito	1978
Patricio Dalgo	Quito	Quito	1980

Anexo C

Tabla 3 TABLA REFERENCIAS- Colores coincidencias

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
1	Maria Belén Moncayo	Ana Carrillo	3 Paul Rosero	2 xMedia lab	2 Pedro Cagigal	2 Freddy Vallejo	3 Miguel Angel Murgueytio	2 Cristian Villavicencio	9 Juan Carlos León	2 René Martínez	3 Huusmann	2 Luchi Enríquez	2 Luis Ramirez	1 Juan José Ripalda	4 Cristian Proaño	1 Karla Tobar	2 Ivan Terceros	2 Jose Manuel Ruiz	3 Patricio Dalgo	Jose Luis Jacome	1 Inty Muenala	4 Pedro Soler	2 Daniela Moreno	Juan Pablo Ordoñez	
2	Juan Pablo Ordoñez y Melina Wazhima	Cristian Villavicencio	Oscar Santillan	Pedro Soler	Paul Rosero	Juan Jose Ripalda	Juan Carlos Leon	Karla Tobar	Miguel Angel Murgueytio	Juan Carlos Leon	Miguel Angel Murgueytio	Daniel Pico	Maria Gracia Calderón	René Martínez	Oscar Santillan	Jenny Jaramillo	Daniela Moreno Wright	Juan Carlos Leon	Cristian Proaño	Pedro Soler	xMedia lab		René Martínez		
3	José Luis Jacome	Pedro Cagigal	Marcellino Garcia	Paul Rosero	Luchi Pacheco	Luchi Pacheco	Hausmann	Luis Ramirez	Patricio Dalgo	Iza Páez	Emilio Correjo	Mesias Maiguashca	Ruth Cruz	Luis Ramirez	Juan Carlos Leon	Jose Manuel Ruiz	Patricio Dalgo	Ulises Unda	Juan Carlos Leon	Daniela Moreno					
4	Miguel Alvear	Freddy Vallejo	Pedro Cagigal	Cristian Proaño	Cristian Proaño	Cristian Proaño		La Selecta	Hausmann	Cristina Yumbo	Freddy Vallejo			Freddy Vallejo	Paul Rosero	José Luis Jacome	Ivan Terceros	Leonardo Sabato	Juan Carlos Leon	Diego Morales	Juan Carlos Leon				
5	Eduardo Sola Franco	Medalla b Cuenca	Juan Carlos Leon	Juan Carlos Leon	Fabiano Kueva		Gonzalo Vargas	Conferencia U Central		Sebastian Benalcazar			Gusano	Telematicos	Cosas Finas	Juan Carlos Leon		Javier Riera							
6	Karina Svirsky	Medalla b Uio	Patricio Dalgo	Cristian Villavicencio	Diego Benacazan			Mauricio Bueno					Oxodok kid	Mauricio Bueno	Patricio Dalgo										
7	Illich Castillo	Lab Cac	Jorge Proaño	Pedro Soler	Adina Isaac			MediaLab					José Urgiles	Pablo Barriga	Pedro Soler										
8	Rosa Jijón	Cristina Muñoz	Jorge Espinoza	Fabiano Kueva	Fidel Ejuri									Artifactaria	Fidel Ejuri										
9	Valeria Proaño		Alain Jeffs	Mauricio Proaño	Nicola Cruz																				
10	Fabiano Kueva		Illich Castillo	Pamela Cevallos	We are the machine																				



Tabla 4 TABLA DE REFERENCIAS

Nombre	Referido por:	Refiere a:
Paul Rosero	Cristian Proaño, XMedialab Cuenca, Pedro Cagigal, Ana María Garzón, Paz Tornero	XMedialab Cuenca, Hausmann, Medialab Ciespal, Pedro Cagigal, Oscar Santillán, Cristina Muñoz
Miguel Ángel Murgueytio	Juan Carlos León, Hausmann, Ana María Garzón, Paz Tornero	Juan Carlos León, Hausmann
Cristian Villavicencio	Karla Tobar, Pedro Cagigal, Ana Carrillo, Ana María Garzón	Luis Ramírez, Karla Tobar
Juan Pablo Ordoñez	María Belén Moncayo	René Martínez
Cosas Finas	Cristian Proaño	
Daniela Moreno Wright	Medialab Ciespal, Pedro Soler	
Juan Carlos León	Miguel Ángel Murgueytio, Cristian Proaño, XMedialab Cuenca, Medialab Ciespal, Festival FVVV, Pedro Soler, Pedro Cagigal, José Manuel Ruiz	Miguel Ángel Murgueytio, Patricio Dalgo, Hausmann, Medialab Ciespal, El Diferencial, Mauricio Bueno
René Martínez	Juan José Ripalda, Juan Pablo Ordoñez	Juan Carlos León, Iza Páez
Luis Enríquez	Freddy Vallejo, Pedro Cagigal	Freddy Vallejo, Daniel Pico, Mesías Maiguashca
Luis Ramírez	Cristian Villavicencio, Juan José Ripalda	María Gracia Calderón, Ruth Cruz
Juan José Ripalda	Freddy Vallejo	René Martínez, Luis Ramírez, XMedialab Cuenca, Freddy Vallejo, Gusanos Telemáticos, Colectivo Gwykqll, José



		Urgiles
Karla Tobar	Cristian Villavicencio	Cristian Villavicencio, Jenny Jaramillo
Cristian Proaño	Patricio Dalgo, XMedialab Cuenca, Freddy Vallejo, Pedro Cagigal	Paul Rosero, Juan Carlos León, Colectivo Cosas Finas, Mauricio Bueno, Pablo Barriga, Artefactoría, Oscar Santillán
Patricio Dalgo	Juan Carlos León, Medialab Ciespal, José Manuel Ruiz	Cristian Proaño
Marcelino García /Hausmann	Miguel Ángel Murgueytio, Juan Carlos León	Miguel Ángel Murgueytio, Emilio Correo, Cristina Yumbo, Sebastián Benalcázar
José Luis Jácome /Festival VFFF		Juan Carlos León, El Diferencial, Pedro Soler, Diego Morales
Iban Terceros /Medialab Ciespal	Paul Rosero, José Manuel Ruiz	Juan Carlos León, Patricio Dalgo, Daniela Moreno Wright, Festival FVVV, Pedro Soler, Fidel Eljuri
René Martínez, Galo Carrión, Blasco Moscoso /XMedialab Cuenca	Paul Rosero, Pedro Soler	Paul Rosero, Juan Carlos León, Cristian Proaño, Pedro Soler, Illich Castillo, Jorge Proaño, Jorge Espinoza, Allan Jeffs
Freddy Vallejos	Luis Enríquez, Juan José Ripalda, Ana Carrillo	Luis Enríquez, Juan José Ripalda, Cristian Proaño, Fabiano Kueva, Diego Benalcázar, Adina Izarra, Fidel Eljuri, Nicola Cruz, We are the machine, Waira
Pedro Soler	Medialab Ciespal, Festival FVVV, Pedro Cagigal	Juan Carlos León, René Martínez, Daniela Moreno Wright, XMedialab Cuenca, El Diferencial
José Manuel Ruiz	Medialab Ciespal	Juan Carlos León, Patricio Dalgo, Medialab Ciespal
Ana Carrillo		Cristian Villavicencio, Freddy Vallejo, Pedro Cagigal



Pedro Cagigal	Paul Rosero, Ana Carrillo	Paul Rosero, Cristian Villavicencio, Juan Carlos León, Luis Enríquez, Cristian Proaño, Pedro Soler, Fabiano Cueva, Mauricio Proaño, Pamela Cevallos
María Belén Moncayo/AANME		Juan Pablo Ordoñez, Festival FVVV, Miguel Alvear Eduardo, Sola Franco, Karina Svirsky, Ilich Castillo Rosa, Jijón Valeria Proaño, Melina Wazhima, Fabiano Kueva, Paulina León, Santiago Reyes, José Luis Jácome

Anexo D

Tabla 5 MATRIZ PRODUCCIÓN DE ARTE CON TECNOLOGÍAS EN ECUADOR

Nombre	Proceso de aprendizaje	Práctica artística	Culturas digitales con las que se relaciona	Experiencias
Paul Rosero	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Bioarte, Arte Generativo, Software Arte, Arte electrónico	Labs, DIY, Maker, Impresión 3D, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual, Arte en Residencia, Publicaciones, Conferencias
Miguel Ángel Murgueytio	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Visual, Instalación, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Video Arte	DIY, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual, Conferencias
Cristian Villavicencio	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría, Doctorando /Doctorado	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Bioarte, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico, Video Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Impresión 3D, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual, Arte en Residencia, Publicaciones, Conferencias



Juan Pablo Ordoñez	Autodidacta, Universidad	Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Software Arte, Video Arte		Beca, Premios, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual, Publicaciones, Gestión cultural
Cosas Finas	Autodidacta, Universidad	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Video Arte		
Daniela Moreno Wright	Autodidacta, Tecnológico	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Visual, Instalación, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico, Video Arte	DIY, Maker, Hacker, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Exposición colectiva, Arte en Residencia, Publicaciones, Gestión cultural
Juan Carlos León	Autodidacta, Tecnológico	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Sonoro, Instalación, Bioarte, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico, Video Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Impresión 3D, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Exposición colectiva, Exposición individual, Publicaciones, Conferencias, Gestión cultural
René Martínez	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico, Video Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Impresión 3D, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual, Arte en Residencia, Publicaciones, Conferencias
Luis Enríquez	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Sonoro, Software Arte, Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Software libre, Comunidades código abierto	Premios, Facilitador Taller, Docencia- academia, Publicaciones,



		electrónico		Conferencias
Luis Ramírez	Autodidacta, Tecnológico, Universidad	Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Net arte, Arte Generativo, Software Arte, Video Arte	DIY, Maker, Software libre, Comunidades código abierto	Facilitador Taller, Exposición colectiva, Exposición individual
Juan José Ripalda	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Sonoro, Instalación, Bioarte, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico	Labs, DIY, Maker, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual
Karla Tobar	Universidad, Maestrante /Maestría, Doctorando /Doctorado	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Instalación, Net arte, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico, Video Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Exposición colectiva, Exposición individual, Arte en Residencia, Publicaciones, Conferencias
Cristian Proaño	Autodidacta, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Sonoro, Instalación, Arte Generativo, Software Arte, Interactivo, Arte electrónico, Video Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Docencia-academia, Exposición colectiva, Exposición individual, Arte en Residencia, Publicaciones, Conferencias, Gestión cultural
Patricio Dalgo	Autodidacta, Tecnológico, Universidad, Maestrante /Maestría	Inter/trans disciplinario, Conceptual, Plástico, Visual, Sonoro, Instalación, Video Arte	Labs, DIY, Maker, Hacker, Software libre, Comunidades código abierto	Beca, Premios, Facilitador Taller, Exposición colectiva, Exposición individual, Arte en Residencia,

Anexo E

Vía de la entrevista

20 respuestas

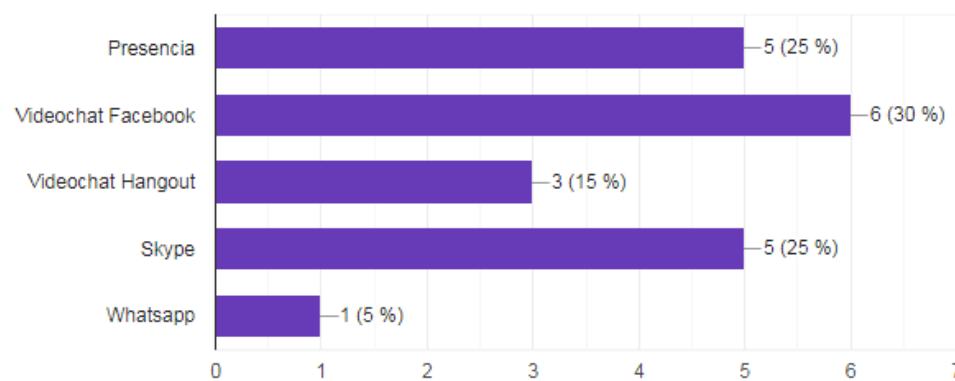


Gráfico 16 DATOS SOBRE CANAL DE LA ENTREVISTA

Anexo F

redes sociales

13 respuestas

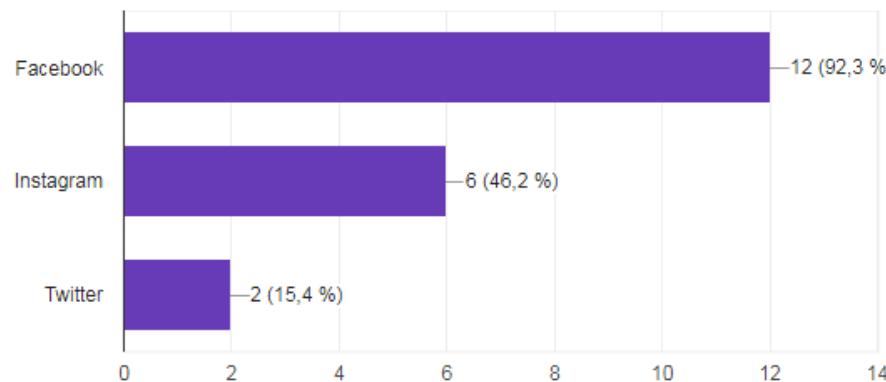


Gráfico 17 Categoría Contacto: Redes Sociales utilizadas por artistas

Anexo G

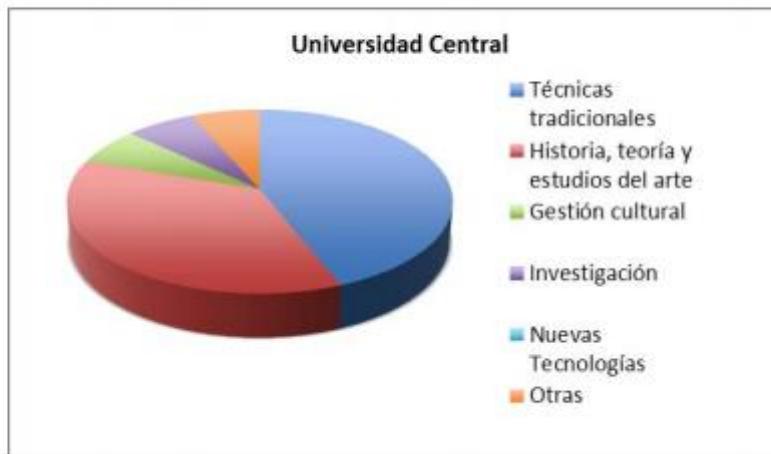
**TABLA 1: MATERIAS IMPARTIDAS POR EJES EN GRADOS DE ARTES PLÁSTICAS/VISUALES,
UNIVERSIDAD CENTRAL Y UNIVERSIDAD DE CUENCA**

Indicadores	Facultad de Artes Universidad Central del Ecuador	Facultad de Artes Universidad de Cuenca
Técnicas tradicionales	Dibujo	Dibujo
	Pintura	Pintura
	Escultura	Escultura
	Grabado	Sistemas de impresión
	Técnicas básicas 2D-3D	Fotografía
	Cerámica	
Historia, teoría y estudios del arte	Historia y Teoría del Arte	Historia del Arte
	Semiótica	Semiótica
	Estética	Estética
	Apreciación del arte	Teorías de la Cultura
	Anatomía	Antropología
Gestión cultural	Gestión Cultural	Mercado del Arte
Investigación	Métodos de investigación	Investigación
Nuevas tecnologías		Compugrafía
		Informática
		Video
Otros	Didáctica	

Fuente: Elaboración propia basándose en los materiales recabados.

Anexo H

GRÁFICO 1: MATERIAS IMPARTIDAS POR EJES EN GRADOS DE ARTES PLÁSTICAS/VISUALES, UNIVERSIDAD CENTRAL



Fuente: Elaboración propia basándose en los materiales recabados.

GRÁFICO 2: MATERIAS IMPARTIDAS POR EJES EN GRADOS DE ARTES PLÁSTICAS/VISUALES, UNIVERSIDAD DE CUENCA



Fuente: Elaboración propia basándose en los materiales recabados.

Así pues, el análisis de las materias pertenecientes a las mallas curriculares de estas dos facultades establece ligeras diferencias entre los perfiles de egresados, evidenciadas

Anexo J



*Las entrevistas no deben ser guiadas ni estructuradas
No debe tener apuro hay que tener paciencia tener resistencia
este es un trabajo complicado
No se hace lecturas de preguntas porque es un diálogo
La duración no debe durar menos 30 minutos debería ser un
par de horas
Se registra con una grabadora
Se informa sobre el uso de la información.*

*Sábado, 4 feb 2017
Facultad de Artes UCuenca*

Imagen 24 Apunte de la cátedra antropología urbana de la maestría con el Dr. Mauro Cerbino