

ISSN: 2773-7322

Bitácora³

PRELIMINAR

cuadernos de trabajo

El que
busca,
encuentra.



Universidad
de las Artes

iLIA

Instituto
Latinoamericano
de Investigación
en Artes



Universidad de las Artes

William Herrera
Rector Universidad de las Artes

Olga Lopez
Vicerrectora de Investigación UArtes

Bradley Hilgert
Vicerrector Académico Universidad de las Artes

Escuela de Artes Visuales

Julio Ruslán Torres Leyva
Director Escuela de Artes Visuales

Juan Carlos Fernández
Coordinador Escuela de Artes Visuales UArtes

Mz14 - Centro de Producción e Innovación

Luisa Pozo
Asistente Administrativa

Jonathan Pilay
Dirección de Programación

Nikita Felix
Analista de Programación

Jeffry Luna
Ivan Montiel
Equipo de Programación



Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes

Pablo Cardoso
Director

Mario Maquilón
Coordinador de Preliminar

Andrés F. Freire
Paula Iñiguez
Madeline Gomez
Adriana García-Arias
Editores

Andrés F. Freire
Diseño de Portada

ISSN: 2773-732

Preliminar Estudiantes Colección N° 11, Agosto 2024

preliminar.ilia@uartes.edu.ec
<https://www.uartes.edu.ec/sitio/preliminar/>

Volumen N.o 11
Guayaquil, Ecuador
agosto de 2024
ISSN: 2773-7322

PRELIMINAR
cuadernos de trabajo

ÍNDICE

PRELIMINAR 11 X BITÁCORA III: EL QUE BUSCA ENCUENTRA

Texto curatorial	8
Prólogo	10
Procesos artísticos y de investigación en clase	11
Equipo Curatorial	12
Comentario por Lupe Álvarez	15
Enfoque pedagógico disciplinar	17
Curadores: roles, desafíos y procesos	18
María José Hidalgo <i>“Bronce silente”</i>	21
Aborda la cosificación y la violencia doméstica desde una perspectiva feminista, donde la artista se retrata a sí misma como objeto para cuestionar la falta de seguridad y comodidad en el hogar para las mujeres.	
Francisco Moscoso <i>“Encreeptado Disuelto”</i>	28
Serie de dibujos que hackea imágenes de revistas, desafiando suposiciones sobre la vida diaria con narrativas paródicas, mutación de ilustraciones en esculturas combinando elementos antiguos y futuristas.	
Kevin Alarcón <i>“Mecanismos y simbiosis dentro de la urbe”</i>	36
Resignificación de desechos urbanos. Fusiona lo cotidiano con la ciencia ficción y la fantasía, haciendo uso de materiales recolectados para crear un imaginario de ficción con seres adaptados a labores cotidianas.	
Irene Gonzabay <i>“Mala Memoria”</i>	39
Exploración de la fotografía familiar y personal, destaca la documentación selectiva de recuerdos y asociación emocional. Aborda la complejidad de la memoria y las conexiones a través de un archivo familiar.	
Fernando Navarrete <i>“Dictador Armable para Pequeños Belicistas”</i>	43
Investiga la guerra y sus efectos, satirizando al dictador como juguete en “Dictador armable para pequeños belicistas” para cuestionar la alienación y la realidad bélica.	

Catherine Zambrano <i>“París Chiquito”</i>	47
Enfoque en la tradición y memoria montubia (Vinces), utiliza elementos como el cacao y la pintura, ilustra arquitecturas locales influidas por Europa, simbolizando la conexión histórica y cultural perdida con el tiempo.	
Wilson Vélez <i>“Espiritual de energía”</i>	54
A través de materiales como café y agua, materializa recuerdos y aprendizajes filosóficos, evocando una práctica renacentista. Consiste en una exploración material inspirada en secretos y experiencias personales.	
Daniel Morales <i>“En este espacio. Siendo abrazado por una gringa”</i>	58
Aborda la cosificación y la violencia doméstica desde una perspectiva feminista, donde la artista se retrata a sí misma como objeto para cuestionar la falta de seguridad y comodidad en el hogar para las mujeres.	
Noelia Sosa <i>“Cinnamon Girl”</i>	66
Explora varios soportes y materiales como modelado 3D, pintura y delineados en objetos, llevando a la artista a enfocarse en la iconografía y reinterpretación personal, influenciada por experiencias emocionales.	
Jonathan Sánchez <i>“T.S.P.E. 1.0”</i>	72
DEMO, inspirado en el juego tetris, hace uso de su interfaz y estructura, cuestiona los sistemas político-económicos mediante niveles temáticos con palabras clave. Incluye dos niveles sobre comunismo y capitalismo.	
Paúl Betancur P. <i>“No somos lo mismo”</i>	74
Su obra investiga el archivo personal y la memoria, haciendo uso de colores, selección de recuerdos y emociones para cuestionar la documentación y representación de la vida a lo largo del tiempo.	
Joselyne Hurtado <i>“Plastic - home”</i>	78
Exploración de su cotidianidad y memoria a través de la representación de su hogar como una casa de muñecas. Espacio personal como un lugar de juego, usa esta metáfora para reflexionar y representar su propio hogar.	

Enrique Vinueza
“Odette y Odille” 80

Exploración de la dualidad del cisne negro, simbolizando la coexistencia de opuestos. Desafía el collage tradicional con un enfoque drapeado, reflexionando sobre identidad, transformación y contrastes.

Jeffrey Zambrano
“Horizonte borroso” 82

Exploración del inconsciente colectivo y cómo los sueños se transforman en recuerdos distorsionados. Búsqueda de capturar la ambigüedad del entorno onírico donde lo imaginario se siente real a través de lo material.

Franklin Grijalva
“S/T” 84

Resignificación de objetos cotidianos para transformarlos en narrativas de memoria y afecto, utilizando fragmentos de rejillas metálicas para crear mosaicos que evocan recuerdos.

Colectivo Ecro Expandido
“Entrar afuera” 86

Explora las experiencias de los estudiantes en Guayaquil a través de acciones y situaciones, ampliando las nociones del dibujo y las experiencias estudiantiles desde una perspectiva crítica y vinculante.

Colectivo Cosmotécnicas II
“Introducción a las herramientas tecnológicas” 92

La asignatura exploró junto a sus estudiantes el uso de medios digitales creativamente mediante proyectos de fabricación digital y herramientas de código abierto, con enfoque en la experimentación artística.

Colectivo de Fotografía Nucleosis
“Mi familia es...” 96

Resignificación de la fotografía como herramienta pedagógica en la UArtes, combinando fotografía digital y analógica para enseñar técnicas, fomentar introspección y permitir capturar la luz como un recurso revelador.

EL QUE BUSCA, ENCUENTRA.

LA FORJA DE UNA OBRA ES COMO UN EXPLORADOR DEL TIEMPO EN BUSCA DE LA VERDAD. DONDE LA INTROSPECCIÓN ES ALTAR INDELEBLE.

SIMILAR A LA ARQUEOLOGÍA, EN EL EJERCER ARTÍSTICO, LA BÚSQUIDA Y EL HALLAZGO, ENOCAN A DESEMPOVAR LA MEMORIA, ENFRENTANDO AL ARTISTA-ARQUEÓLOGO-ESTUDIANTE A UN CAMPO DE ESTUDIO, QUE SE PLANTEA A PARTIR DE INDICIOS FRAGMENTADOS EN CONSTANTE EVOLUCIÓN REVELANDO UNA VISIÓN EXPANDIDA DE SÍ PROPIO, QUE LO DIRIGEN A UN ENCUENTRO CONSCIENTE Y CRÍTICO CON SU PRÁCTICA. EL PRIMER RETO AL QUE SE SUPONE EL ARTISTA ES EL IDENTIFICAR LA NATURALEZA DE UNA COMISIÓN, REVISAR QUE LÍMITES RECONOCERÁ COMO PROPIOS, PARA LOCALIZAR EN LA PROPIETA QUE ATRAVESARÁ SU SENSIBILIDAD.

LAS OBRAS EN EXPOSICIÓN, EN CONJUNTO, RESPONDE A OBJETIVOS PUNTUALES DE CÁTEDRAS DE LA CARRERA DE ARTES VISUALES QUE BUSCAN AMPLIAR LOS HORIZONTES DEL CONOCIMIENTO ENRIQUECIENDO SU COMPRENSIÓN Y PRÁCTICA DESDE MÚLTIPLES PERSPECTIVAS, EXPLORANDO Y EXPANDIENDO LOS LÍMITES DEL DIBUJO, SUPERANDO SU FORMATO TRADICIONAL Y BIDIMENSIONAL, LOS EJERCICIOS AUMENTAN LA EXPERIMENTACIÓN DE MATERIALES TRANSFORMANDO SU CONTEXTO TEMPORAL Y NAVEGANDO NUEVAS FORMAS DE ABORAR LA ARTISTICIDAD.

EL ANÁLISIS DE LOS SUPLEMENTOS BIBLIOGRÁFICOS SON LA BASE DE LOS PROYECTOS, PUESTO QUE LOS MISMOS RESPONDE A LAS PREGUNTAS EN TORNO A SUS CONCEPTOS, ASÍ COMO LA INVESTIGACIÓN DE TEORÍAS Y REFERENTES PARA ENRIQUECER EL ARCHIVO PERSONAL. EN OTROS CASOS EXIGEN LA RESOLUCIÓN CONCEPTUAL Y FORMAL DE OBRAS, ESTIMULANDO EL DESARROLLO DE HABILIDADES TÉCNICAS DEPENDIENDO DE LOS INTERESES INDIVIDUALES QUE MOTIVAN ENCUENTROS CON NUEVAS LÍNEAS DE EXPLORACIÓN.

NO PERMITEM PONER EN CUESTIÓN LAS CONSTRUCCIONES DE VALOR TRADICIONALES E INSTITUCIONALES QUE SE HAN GESTADO EN EXPOSICIONES DEL CONTEXTO UNIVERSITARIO. POR LO QUE NOS PARECE AÚN MÁS PERTINENTE PONERLO SOBRE LA MESA EN ESTA OCASIÓN; EN LA QUE LOS PROCESOS CON LOS QUE SE ENCONTRARÁN A CONTINUACIÓN EN MUCHOS CASOS TAN SOLO UN ACEBAMIENTO, UNA LEVE APROXIMACIÓN A INTERESES Y ZONAS MÁS PROFUNDAS QUE DESDE YA, CON SUS RESULTADOS NOS BRINDAN UN ENFOQUE PROMETEDOR.

LOS ARQUEÓLOGOS-ESTUDIANTE DE ESTA MUESTRA COMPARTEN Y NOS INVITAN A ESCUDRIÑAR LOS HALLAZGOS MOTIVADOS POR SU CURIOSIDAD

PAULA INIGÜETZ, ADRIANA GARCÍA-ARRIÁS,
ANDRÉS F. FREIRE, MADELINE GÓMEZ Y TAMMY KUFFO.

BITÁCORA III : EL QUE BUSCA, ENCUENTRA.

CRÉDITOS

LOS QUE BUSCAMOS Y
ENCUENTRAMOS

GUADALUPE YRIBARRA

PAULA RIVERA
MIGUEL GARCÍA - ARRIAS
ROBERTO F. TERRY
MIGUEL GARCÍA
TAMAR BURRO

REVISOR - MONTAJES

FRANCISCO MONTES
JOHN RIVERA
ENRIQUE MONTES
FRANCISCO MONTES
MIGUEL GARCÍA
JOHN RIVERA
JESÚS CAMACHO
CARLOS OTTO GARCÍA
JOSE GARCÍA
JOHN RIVERA

MARÍA L. MORALES
DANIEL MORALES
PAULA RIVERA
FRANCISCO MONTES
CARLOS OTTO GARCÍA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
CARLOS OTTO GARCÍA

UNIDADES ESPANOLAS

OSCAR SANTILLAN
JOHN RIVERA
DANIEL MONTES

PRODUCCIÓN Y MONTAJE

ANDRÉS MONTES
JOHN RIVERA
PAULA RIVERA

ESCUELA DE ARTES VISUALES

MR. JAMES MONTES
DIRECTOR
MR. BERNARDO MONTES
COORDINADOR
MARGA FERNANDA ALVAREZ
ANALISTA
JAMES MONTES
ANALISTA DE MONTAJES
JOHN RIVERA
ANALISTA TÉCNICO

EQUIPO DE PROMOCIÓN

ANDRÉS MONTES
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA

ALTA CENTRO DE
PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN

DANIEL MONTES
DIRECTOR GENERAL
JOHN RIVERA
ASISTENTE ADMINISTRATIVO
JOHN RIVERA
ANALISTA DE PROGRAMACIÓN

DANIEL MONTES
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
EQUIPO DE PRODUCCIÓN

ESCUELA DE LAS ARTES

DR. DANIEL MONTES
DIRECTOR
JOHN RIVERA

UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

DR. WILLIAM HERRERA
RECTOR
DR. OLGA LÓPEZ
VICEPRESIDENTA DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
DR. DANIEL MONTES
VICEPRESIDENTE ACADÉMICO

EQUIPO ADMINISTRATIVO

JOHN RIVERA
DIRECTOR DE COMUNICACIÓN
JOHN RIVERA
TÉCNICO GRÁFICO
JOHN RIVERA
DIRECTOR ADMINISTRATIVO
EQUIPO DE MANTENIMIENTO
JOHN RIVERA
CARLOS OTTO GARCÍA
CARLOS OTTO

EQUIPO DE SEGURIDAD

JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA

EQUIPO DE LIMPIEZA

JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA
JOHN RIVERA

Texto curatorial

EL QUE BUSCA, ENCUENTRA

La forja de una obra es como un explorador del tiempo en busca de la verdad, donde la introspección es un altar indeleble.

Similar a la arqueología, en el ejercer artístico, la búsqueda y el hallazgo, evocan a desempolvar la memoria, enfrentando al artista-arqueólogo-estudiante a un campo de estudio, que se plantea a partir de indicios fragmentados en constante evolución, develando una visión expandida de sus procesos, que lo dirigen a un encuentro coherente y crítico con su práctica. El primer reto al que se somete el artista es el identificar la naturaleza de una consigna, revisar qué límites reconocerá como propios, para localizarse en la propuesta que atravesará su sensibilidad.

Las obras en exposición, en conjunto, responden a objetivos puntuales de cátedras de la carrera de Artes Visuales, que buscan ampliar los horizontes del conocimiento. Enriqueciendo su comprensión y práctica desde múltiples perspectivas, explorando y expandiendo los límites del dibujo, superando su formato tradicional y bidimensional. Los ejercicios alientan la experimentación de materiales, trascendiendo su contexto temporal y navegando nuevas formas de abordar la artísticidad.

El análisis de los suplementos bibliográficos, son la base de los procesos, puesto que los mismos responden a las discusiones en torno a sus conceptos, así como la investigación de teorías y referentes para enriquecer el archivo personal. En otros casos, exigen la resolución conceptual y formal de obras, estimulando el desarrollo de habilidades-técnicas dependiendo de los intereses individuales, que motivan encuentros con nuevas líneas de exploración.

Nos permiten poner en cuestión las construcciones de valor tradicionales e institucionales que se han gestado en exposiciones del contexto universitario, por lo que nos parece aún más pertinente ponerlo sobre la mesa en esta ocasión; en la que los procesos con los que se encontrarán a continuación en muchos casos, tan solo un acercamiento, una leve aproximación a intereses y zonas más profundas que desde ya, con sus resoluciones, nos brindan un enfoque prometedor.

Los arqueólogos-estudiantes de esta muestra comparten y nos invitan a escudriñar los hallazgos motivados por su curiosidad.

Paula Iñiguez, Adriana García-Arias,
Andrés F. Freire, Madeline Gómez y Tammy Kuffó.
Guayaquil. Septiembre 2023.

EL QUE BUSCA, ENCUENTRA.

LA FORJA DE UNA OBRA ES COMO UN EXPLORADOR DEL TIEMPO EN BUSCA DE LA VERDAD Y LA MEMORIA.

ALTAR INDELEBLE.

SIMILAR A LA ARQUEOLOGÍA, EN EL EJERCER ARTÍSTICO, LA BÚSCA Y EL ALTOZADO SON Y SERÁN

MEMORIA, ENFRENTANDO AL ARTISTA-ARQUEÓLOGO-ESTUDIANTE A UN MUNDO DONDE LA MEMORIA

DE INDICIOS FRAGMENTADOS EN CONSTANTE EVOLUCIÓN REVELANDO UN MUNDO DONDE LA MEMORIA

ES UN MUNDO DONDE LA MEMORIA ES UN MUNDO DONDE LA MEMORIA ES UN MUNDO DONDE LA MEMORIA

Prólogo

En este número de Preliminar queremos compartir con ustedes la travesía que representó “El que busca encuentra”, la tercera edición de final de semestre de la carrera de Artes Visuales, de la Universidad de las Artes. Como equipo, abordaremos las dinámicas que tuvimos entre todos los colaboradores de la muestra, el proceso de investigación como curadores y el de los artistas, así mismo analizaremos los desafíos que representó a nivel institucional y profesional el haber gestado esta exposición.

El proyecto Bitácora una plataforma académica que evidencia y pone de manifiesto los proyectos e investigaciones en el contexto del estudio de lo contemporáneo. En su tercera edición, se presenta como un laboratorio de prácticas artísticas; la multiplicidad de investigaciones que genera cada periodo académico implican procesos que requieren de un exhaustivo rigor para la producción de proyectos que habitan y se enuncian desde territorios con una imperativa potencia discursiva.

La exposición “El que busca encuentra” se presenta como un espacio de convergencia, un crisol de exploración y descubrimiento que refleja la diversidad de procesos y proyectos aportados por la Escuela de Artes Visuales. En esta edición, la muestra se enfoca hacia el rol del investigador como un agente vital en la construcción de narrativas que dialogan en el campo del arte contemporáneo. Bitácora produce un ejercicio de despliegue entre el tiempo y la memoria, donde los hallazgos de cada propuesta de investigación buscan la reinterpretación y resignificación propia de las ideas intangibles y matéricas de los artistas.

La idea de Hallazgo desde el apartado curatorial emerge

por el análisis de la investigación y la movilización llevada a cabo por el equipo. Desde la práctica del diálogo y el debate se evidencian las preocupaciones que toman forma y potencia a través de los proyectos expuestos en esta edición porque son indagaciones de memoria, de archivo de afectos y cuestionamientos que van creando un tejido a partir de la función de una primera reflexión, algo que se asemeja a un hallazgo.

Bitácora enfatiza la interacción entre las obras y el espacio expositivo CIF, optando por piezas instalativas en respuesta a la narrativa curatorial. La tendencia a esta solución parte del constante ejercicio transdisciplinar que llevan a cabo los estudiantes de Artes Visuales a lo largo de su carrera. Propiciando diferentes propuestas que se manifiestan como diferentes temporalidades en sus obras. Tener definido este panorama de procesos posibilita que la curaduría pueda encontrar evidencia del lenguaje y la narrativa única con la que dialoga cada artista.

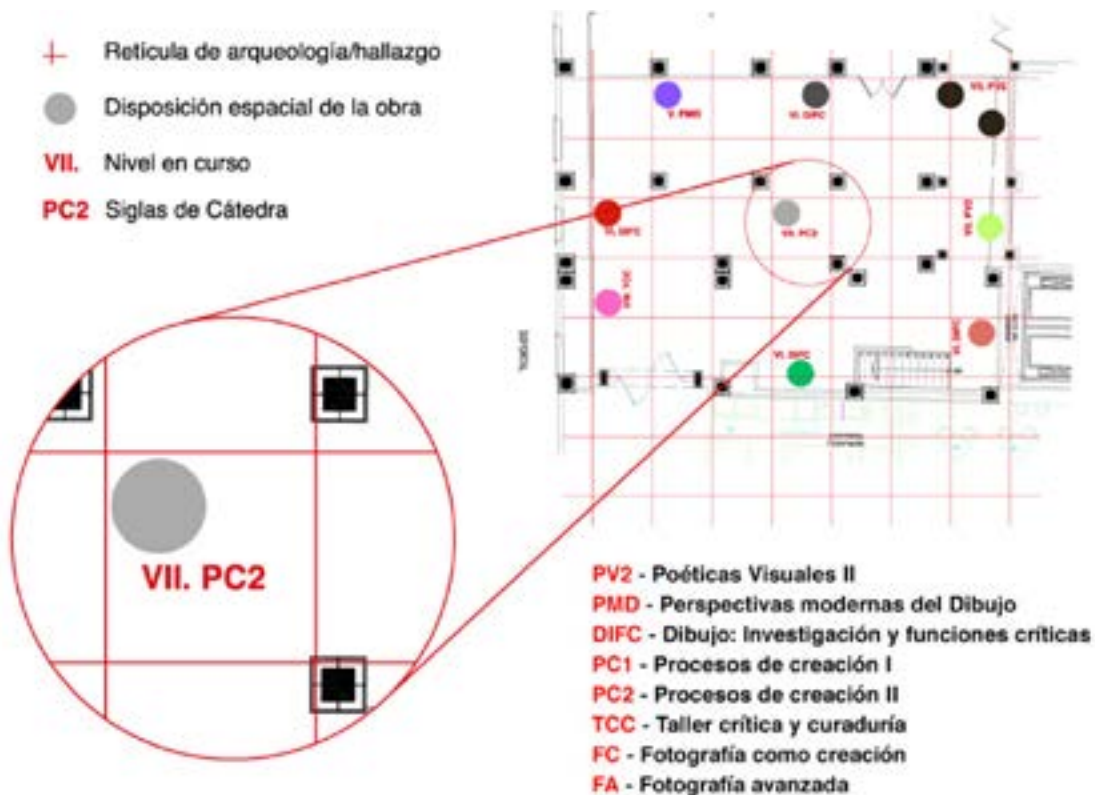
Actualmente se suscribe más allá de ser una tarea de clase; el tránsito que ha tenido con cada exposición devino en ser una metodología donde cada uno desempeña un papel, ya sean curadores, productores, artistas, asistentes técnicos o proveedores. Esta práctica pedagógica consigue que los estudiantes logren relacionarse de manera activa y directa con los roles y agentes que circulan dentro del campo artístico. Presentando la posibilidad de rastrear la coparticipación de estas entidades en un ámbito protoprofesional. Todos estos elementos son recogidos y enfatizados en la presente edición de Preliminar trabajada en colaboración con el Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes-ILIA.

Procesos artísticos y de investigación en clase

Las diferentes cátedras de la carrera de Artes Visuales poseen metodologías y procesos pedagógicos independientes a pesar de seguir lineamientos generales como parte del currículum educativo. Esto ha permitido que se gesten procesos de investigación y artísticos independientes por cada materia e individuales de cada estudiante. Para esta exposición, se consideraron las cátedras de procesos: “Poéticas Visuales I y II”, “Procesos de Creación”, “Perspectivas modernas del dibujo”, “Dibujo, investigación y funciones críticas”, “Fotografía avanzada, intermedia y básica”.



Las cuales nos permitieron como equipo tener un contexto amplio para el estudio del discurso curatorial y de la metodología aplicar como investigadores activos de las propuestas, que algunas ya estaban concluidas y otras en curso. A su vez, la clínica curatorial en la que nos asumimos como equipo, nos condujo a hacer la selección de una narrativa, como de un ejercicio curatorial, teniendo como resultado, “El que busca encuentra”.



Equipo curatorial

Desde la cátedra de “Taller de crítica y curaduría” a cargo de la directora del itinerario de prácticas curatoriales, Lupe Álvarez, se llevó a cabo un proceso de selección de equipos de trabajo, hubo dos grupos de estudiantes presentando cada uno, una propuesta de investigación curatorial, las mismas que fueron analizadas por un jurado de profesionales: Ilich Castillo, docente de la Universidad de las Artes, Lupe Álvarez como docente y curadora con trayectoria nacional, y Ruth Cruz Mendoza como la encargada de la producción de la exposición.

La presencia de este jurado y su capacidad de enfoque analítico para la selección de una propuesta fue rigurosa y un proceso de dos etapas, en las que se revisaron las propuestas, y se deliberó el proyecto a llevar a cabo. De este modo se escogió la propuesta curatorial “El que busca encuentra”, la misma que arrancó desde ese momento a darle seguimiento minucioso a la investigación de cada estudiante que estaba incluido en el guion museológico, a los desafíos que representaría llevar a cabo la exposición y a trabajar en la 3era edición de “Bitácora”



EL QUE BUSCA, ENCUENTRA





Comentario por Lupe Álvarez

Directora de Itinerario de Curaduría

Tengo el gusto de colaborar en Preliminar resaltando el trabajo del equipo curatorial de la muestra “El que busca encuentra”. Esta exhibición en el 2023 ocupó el espacio del CIF, con sede en Mz 14 y fue el centro de Bitácora, conjunto de exposiciones y eventos que, en la Escuela de Artes Visuales de la UARTES, cierran cada semestre.

Se trata de frutos del itinerario de curaduría de nuestra escuela, que aun en fase de perfeccionamiento y con mucho que hacer todavía dentro de esta opción académica, ha mostrado que puede aportar a la escena cultural local. Estas curadoras y curadores en ciernes, comienzan desde temprano a colaborar con las cátedras acompañando exposiciones individuales y colectivas que se fraguan en pleno ejercicio académico. Apoyan habitualmente el trabajo de sus compañeros en la elaboración de discursos que fundamenten sus propuestas y asisten en criterios museográficos y también en montajes. De ahí que aprenden fundamentalmente haciendo, comparando, evaluando otras prácticas y en colectivos donde se conversa y se comparten criterios. Esto último es uno de los valores que destaco: el trabajo colectivo, el espíritu de cooperación que siempre prima en las comunidades provisionales que se crean en estos ejercicios, espíritu que se va asentando y seguro que devendrá en marca de la trayectoria profesional de estos alumnis.

Resulta muy estimulante que el trabajo realizado se enfoque ahora, hacia un proceso reflexivo que ponga de relieve de manera más asentada, las cualidades de esta experiencia. Esto les permite afinar luego, metodologías y formas de codearse con diferentes perfiles para lograr muestras con el nivel deseado.

La exhibición “El que busca, encuentra” producida y curada por el grupo presente en esta publicación, sortea con ingenio y calidad presentacional, el reto de buscar unidad entre procesos académicos diferentes. Ellos eluden la apariencia escolar que lógicamente, podría derivarse de prácticas cuyas soluciones formales están condicionadas por ciertas consignas, y logran salir airoso de esta diversidad. Para ello han formulado dos conceptos: exploración y hallazgos, que fungen como claves estructurales para dar cuerpo a la muestra, permitiendo que esta pueda acoplar instancias diversas de procesos creativos sin crear una jerarquía entre ellas. Con este criterio enfrentan el espacio (que no es fácil de ocupar por su estructura) y consiguen la conversación necesaria para la coherencia que debe desprenderse de cualquier puesta en escena.

La inteligencia de estos conceptos está en jugar con el doble sentido que radica en ellos. Evocan al investigador curioso que produce materiales diversos en su pesquisa, que ensaya formas de levantar sus hallazgos, de sistematizarlos; de llegar a tener cierta claridad sobre ellos que le permita darlos a conocer, presentarlos. Aluden a las derivas de un proceso a tientas que va encontrando caminos en el mismo trayecto y claridades en esa misma andadura. Ambos conceptos pudieran aplicarse indistintamente al artista y al curador y sobre todo, en ambos, está la simiente del creador más allá de la figura iluminada que el Romanticismo nos legó.

Las soluciones espaciales aprovechando los vericuetos arquitectónicos del CIF, en sus diferentes niveles y con los espacios abovedados incluidos, han sido tratadas con eficacia. Están presente los procesos artísticos y las voces de sus creadores sin demérito para las poéticas que en ellos se fraguan.

Pero sobre todo acá vamos a leer acerca de lo gratificantes que son estos procesos para quienes se enrolan en ellos destacando indudablemente lo valioso de esta experiencia para sus aprendizajes.

Lupe Álvarez
Directora del itinerario de curaduría
Escuela De Artes Visuales
UARTES



Enfoque pedagógico disciplinar

Como parte del syllabus, la dinámica de “consigna como detonante” se percibe como base fundamental de todas las cátedras de procesos, funge como punto de partida hacia el desarrollo del proyecto de obra. Su diseño requiere de un equilibrio cuidadoso, debe ser clara en su intención para guiar al estudiante, pero lo suficientemente abierta como para permitir múltiples interpretaciones, decisiones creativas y enfoques.

Es así, como encontramos que dentro del aprendizaje, la puesta en escena de cada clase, abre un espacio de retroalimentación entre pares (estudiantes-estudiantes y docente-estudiantes), que enriquece la propuesta, e invita a salir de su zona de confort. Este enfoque promueve un ciclo continuo de iteración y ajuste, donde los estudiantes refinan sus ideas y métodos a lo largo del proceso creativo, proporcionando entre sí, un espacio seguro para el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades comunicativas, fundamentales





Curadores: roles, desafíos y procesos

Como curadores, buscamos establecer una dinámica horizontal con los artistas, conscientes de que tanto ellos como nosotros somos estudiantes e investigadores en constante aprendizaje. Nuestro objetivo era condensar en una sola propuesta las diversas cátedras y procesos estudiantiles de la Escuela de Artes Visuales.

De esta manera surgió la idea del arqueólogo que recolecta hallazgos en cada proceso, mostrando indicios de algo más grande sin pretender presentar un producto final.

Uno de los mayores desafíos fue lograr un concepto curatorial que abarcara tanto las cualidades individuales de los estudiantes como los procesos colectivos en el aula. A partir de un enfoque lúdico y pedagógico implementamos varias herramientas museográficas innovadoras. Creamos una “pared de hallazgos” donde los visitantes podían escribir lo que más les llamó la atención de la muestra, conectando así los espacios expositivos con anotaciones de conceptos clave de nuestra investigación. Estas notas, junto con textos curatoriales y créditos escritos a mano, referenciaban el diario de un arqueólogo y el acto de trazar líneas en el piso similar a una expedición arqueológica, (que en el espacio se implementaron con vinil), en este caso este proceso fue fundamental, ya que desde el guión curatorial esta práctica la implementamos para la distribución de las obras y para generar el guión museográfico, en que que las líneas delimitaban los distintos procesos y

encuentros entre los diferentes estudiantes y cátedras.

Adicionalmente en el proceso de producción, experimentamos situaciones típicas de estas iniciativas, como ajustes en la distribución de las obras en el espacio y la administración de un presupuesto limitado. Estos desafíos nos permitieron crecer y aprender, reafirmando la importancia de la colaboración y la creatividad en la curaduría de arte contemporáneo. Nos enfrentamos a retos logísticos como la gestión del presupuesto, la distribución de las obras en el espacio expositivo y la presión del tiempo.

Este enfoque refleja no solo el rigor académico, sino también el compromiso de los estudiantes de la Universidad. Evidencia cómo la investigación y la práctica artística pueden converger en espacios que invitan a la reflexión y al cuestionamiento crítico del entorno y de nuestros propios procesos y metodologías. La experiencia adquirida a través de este proceso nos ha permitido comprender mejor la interacción entre teoría y práctica, y cómo ambos elementos son esenciales para el desarrollo de proyectos artísticos significativos y comprometidos con el contexto contemporáneo.





BRONCE SILENTE

Raíces de la deshumanización

María José Hidalgo Chicaiza

La obra busca retratar una realidad actual, la cosificación. La teoría feminista nos dice que es la mirada externa la que cosifica y sexualiza a los cuerpos. Sin embargo, algo peculiar en esta obra es que ahora soy yo la que se cosifica sola.

Al ver las estatuas vivientes, una antigua práctica performática y teatral, el concepto de autocosificación se hizo presente al observar la incomodidad, la tensión de la quietud o las miradas apresuradas, como si no presenciaran nada importante. En pocos momentos, esta fricción conceptual se presentó en la vida cotidiana, en el trato frío y desapegado a las personas en situación de calle, y en la cosificación de las mujeres dentro y fuera de sus hogares.

En el hogar no debería existir tensión alguna; el verse obligado a ser quietud u objeto es violencia. El hogar debe ser un lugar seguro, un espacio confortable y amigable, no obstante, sabemos que esta “regla” para las mujeres muchas veces no aplica.

Proceso



Fotografía descartada fl. 2023

A medida que iba definiendo las preguntas que giran alrededor del proyecto, el principal conflicto a resolver fue cómo darles protagonismo a mis dilemas cotidianos a través del arte.

Uno de ellos es la carga mental que asumo diariamente, un malestar deambulando en mi cabeza diciéndome qué debo hacer, preguntándome qué se me olvida, y deseando que no se me olvide nada, porque al fin y al cabo recordar es mi responsabilidad. ¿Qué vamos a comer?, ¿qué se debe comprar para hacer esa comida? Ya mismo se acaba el jabón de platos, hay que pagar las facturas, reparar la gotera... Y si no hago las cosas, ¿todo estará bien? No creo.

Todo esto me hace sentir como si fuera una aplicación a la que se acude para que recuerde, piense y haga por ti.

Entonces, se presenta la «cosificación que ocurre cuando a una persona es tratada como un objeto en lugar de como a una persona. Una de las consecuencias derivadas de la cosificación es el proceso de deshumanización»¹. Yo agradezco que existan este tipo de conceptos académicos para las diferentes violencias, ya que, sin ellos, muchas personas no creerían que hay un problema.



Entonces, los veo allí parados.
Frente a mí, no se mueven...
esperan. ¿Qué esperan?
A activarse, a ser vistos,
reconocidos, solo existen para
el otro.

Sin alguien que les dé motivos
ellos se quedarán inmóviles.

Autocosificación, que
concepto tan extraño.

Entonces, al ver las estatuas vivientes, el concepto de autocosificación resulta extraño, porque la cosificación, según la teoría, aparece cuando un otro cosifica. Entonces, ¿por qué alguien quisiera autocosificarse?

En este caso, las estatuas vivientes son una práctica artística teatral y «se cree que la existencia de este arte se remonta a una práctica de la Grecia Clásica, consistente en disfrazarse de estatua para espiar al enemigo sin ser visto. Pero también se tiene constancia de que en el Antiguo Egipto ya se practicaba esta forma de teatro»². La práctica ahora se ha encaminado hacia ser un medio para ganarse la vida.

Después de hacer frente a las sensaciones que me provocaba la imagen de las estatuas vivientes, atar cabos no fue complejo. La misma impresión obtengo al estar enajenada en mi hogar presa de la cotidianidad, de los quehaceres, de la ciudad y sus ruidos, de mis pensamientos constantes y agotadores, que resuenan sin parar.

¹ Claudia Villa Hernández, «La Cosificación y Su Efecto Sobre La Autopercepción de Las Mujeres», (trabajo de fin de grado de Psicología, Universidad de La Laguna, 2019-2020), página 3.

² Colaboradores de EcuRed, «Teatro de Estatuas Vivientes», EcuRed, (2016).

¿Qué más me falta hacer para que el usuario esté satisfecho? ¡Todo está hecho, tú puedes disfrutar!

¿Necesitas algo más? Aquí estoy para ayudar. Ya no soy persona, no soy humana... tal vez soy algo.

¿Qué puedo hacer para ser alguien?



Yo quería ser una estatua; no quiero que los demás se apropien de mí, yo quería ser la que se cosifique a sí misma. ¿Hay diferencia?, ¿se siente bien o mal?, ¿será que me apropiaré de mi cuerpo o haré lo contrario, lo expondré?



Después de iniciar la obra elegí el performance como el formato ideal para el proyecto y, naturalmente, me pregunté cuál era la mejor manera de registrarlo, para que genere en las demás personas aquella indiferencia con la que ven un objeto que les es trivial.

De todos modos, el resultado tendría que ser tangible, porque desde el inicio tenía previsto que el performance no se podía realizar en vivo frente a una audiencia, por los dos motivos siguientes: primero era que el performance debía realizarse en un hogar puesto que representa un espacio privado y cómodo; segundo, al ser el espacio “hogar” el predestinado para el proyecto, pensar en traer a terceras personas a invadir el lugar que, en principio, es un sitio íntimo y personal, era contradictorio.

Entonces, las opciones visuales para registrar el performance eran fotografía o video. Y, por descarte, la fotografía fue el medio ideal, ya que puede capturar un momento exacto, un instante; el video, en cambio, capta el movimiento y el tiempo, factor que, en este proyecto, que trata de mostrar a un ser inerte como si fuera un objeto, no venía al caso.

La producción fue especialmente desafiante, ya que la práctica teatral de las estatuas vivientes implica un fuerte control corporal y mental. Permanecer en quietud, controlar la respiración, aprender a inhalar sin hacer grandes movimientos es un trabajo que se practica durante años, por lo que fue difícil aprender a posar, hacer el maquillaje o conseguir el atuendo para poder convertirme en un objeto. Dado que no soy una persona que se dedica al teatro, los defectos serían más evidentes. En este aspecto, el registro fotográfico

cumplía otra función: disimular la falta de formación en el campo escénico.

Elegir las poses que tendría que simular también fue otro detalle que tuvimos que discutir entre el camarógrafo, Andrés Mendoza, y yo. Él me ayudaba a poner un gesto más gélido, a pretender que no me importaba lo que estaba sintiendo, a mantener una expresión sin vida; y, si acaso, necesitaba hacer alguna expresión, de igual forma, debía ser con extremo cuidado. ¿Quién diría que simular la nada es fatigante? Hasta mostrar desinterés implica esfuerzo y es una acción que no dignifica, te absorbe, te gasta.

Al fin, logré parecer inerte, pero también activa de algún modo. Sin embargo, de todas las fotografías que se hicieron, se escogió una sola para la obra. En esa imagen me veo inactiva e indiferente como un objeto que simplemente está ahí, una verdadera estatua viviente. A pesar de eso, en muchas fotografías aún se podía divisar mi humanidad en mi hartazgo, un rasgo que, personalmente, considero muy vivo.

Bibliografía

Colaboradores de EcuRed. «Teatro de Estatuas Vivientes». EcuRed. 2016. https://www.ecured.cu/index.php?title=Teatro_de_Estatuas_Vivientes&oldid=2646752

Villa Hernández, Claudia. «La Cosificación y Su Efecto Sobre La Autopercepción de Las Mujeres». Trabajo de Fin de Grado de Psicología, Universidad de La Laguna, 2019-2020.



ENCREEPTADO DISUELTO

Francisco Moscoso



Rotuladores, acrílico, collage
sobre páginas de revista
Políptico de 23 piezas
21 x 29 cm c/u
2023

Fotografía por José Rosero



La conquista y ocupación de la zona nacional fue, en buena parte, el resultado de la empujona de millares de emigrantes a bordo de ferrocarriles y carreteras. The Emigrants Down for the Night. Franklin Reinhardt

Esta serie de dibujos que se titula Encreptado Disuelto genera una suerte de teoría estética, produciendo un acercamiento diferente a la realidad por medio de transfiguraciones simbólicas y alteraciones de la narrativa, generando así una especie de hackeo en las imágenes de las páginas de revista que sirven de soporte dentro de esta obra. Hace alusión al realismo especulativo, lo que se considera como una realidad independiente a la del ser humano. Este desafío a

las suposiciones de la función que desempeñan los productos y las actividades cotidianas dentro de un entorno común. Esta obra consta con una gran carga de ilustraciones inspiradas fuertemente en el sci-fi y la cultura pop. Son representaciones ideológicas y lo que se trata de hacer en esta intervención es darles una «segunda existencia» a través del dibujo, como imagen especular y como reflejo.

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

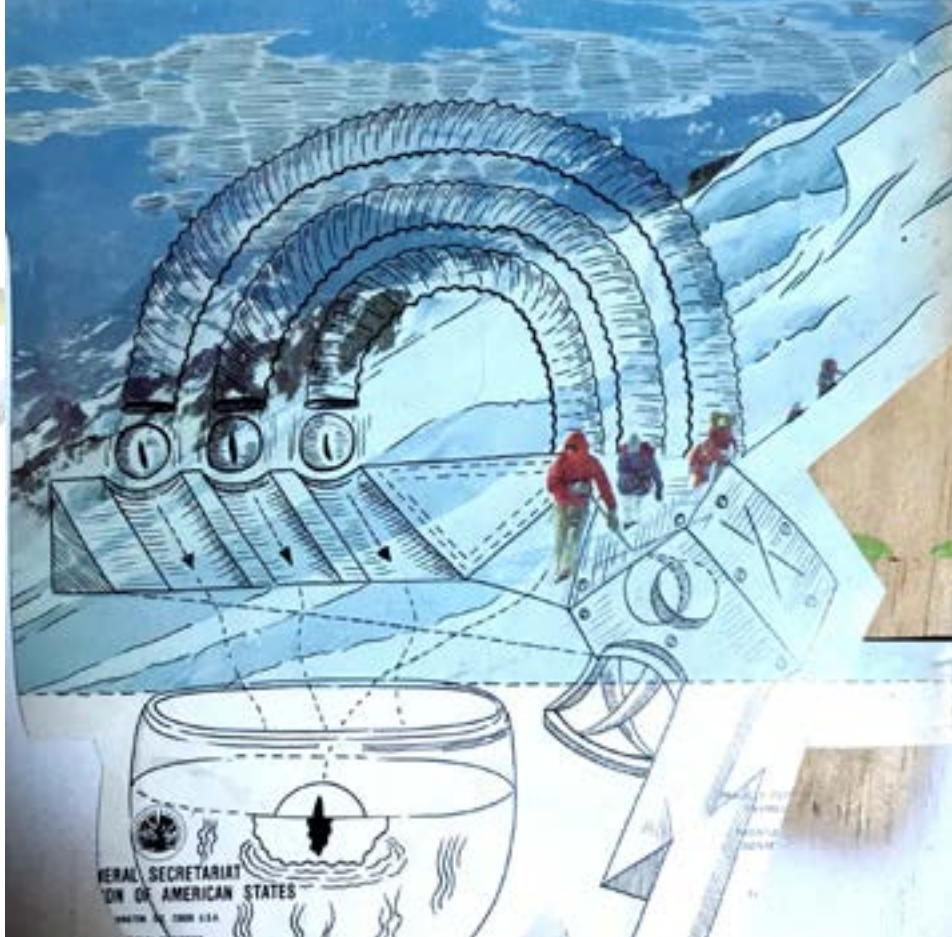
El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa

El modelo de propiedad privada, desarrollado en el período colonial, favoreció el desarrollo del sistema de producción de mercancías y los principios de la libre empresa





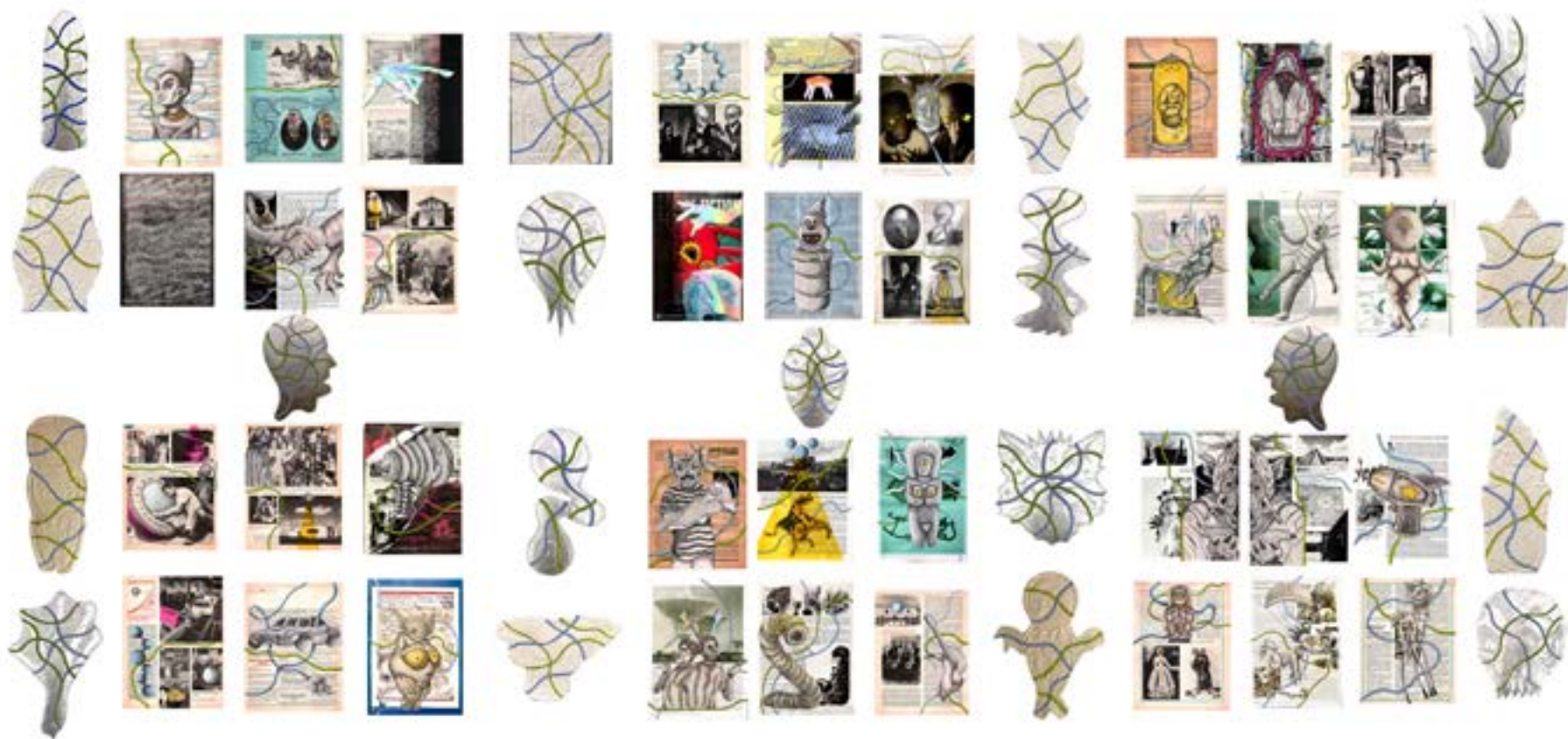
El acercamiento con los materiales para elaborar la obra se genera a partir de ejercicios previos realizados en la asignatura de Perspectivas modernas del dibujo. Las páginas de revistas y su contexto histórico social estaban presentes como posibles soportes para estos nuevos ejercicios de la asignatura posterior llamada Funciones críticas del dibujo, que consistían en elegir un elemento aleatorio y dibujarlo para posteriormente crear otros que poco a poco se distancien o se transfiguren de la idea original. Dentro de esta serie de ejercicios surge la de dibujar sobre la portada de una revista titulada Américas, puntualmente en la edición

de los años 70's (Esta revista fue una publicación de interés general, enfocada en los Estados miembros de la OEA, con el objetivo principal de lograr un mayor entendimiento entre los pueblos del Hemisferio), alterando mediante el dibujo la narrativa de la misma, es decir, creando un elemento que interactúe de forma paródica o satírica con el gráfico original que ya estaba en dicha portada. En este proceso fui explorando muchos tipos de materiales, concluyendo que algunos podrían generar un buen diálogo con esta idea de intervención de contexto ci-fi sobre este soporte.



La idea de crear esta serie de dibujos sobre este soporte en específico fue una manera personal de experimentar con algunos estilos o técnicas de dibujo que me llamaban la atención, de la misma manera con varios tipos de soportes en los que pudiera dibujar. Pude concluir que utilizar las páginas de la revista era lo más apropiado para aterrizar la idea y la obra a un plano físico, ya que más que el suplemento discursivo de la revista me llamaba la atención su estética, su antigüedad y el tipo de fotografías e ilustraciones que contenía. A partir de esta premisa busqué relacionar un tipo de ilustración que tenga coherencia con dicha estética del soporte y así generar un buen diálogo con esta intervención gráfica.



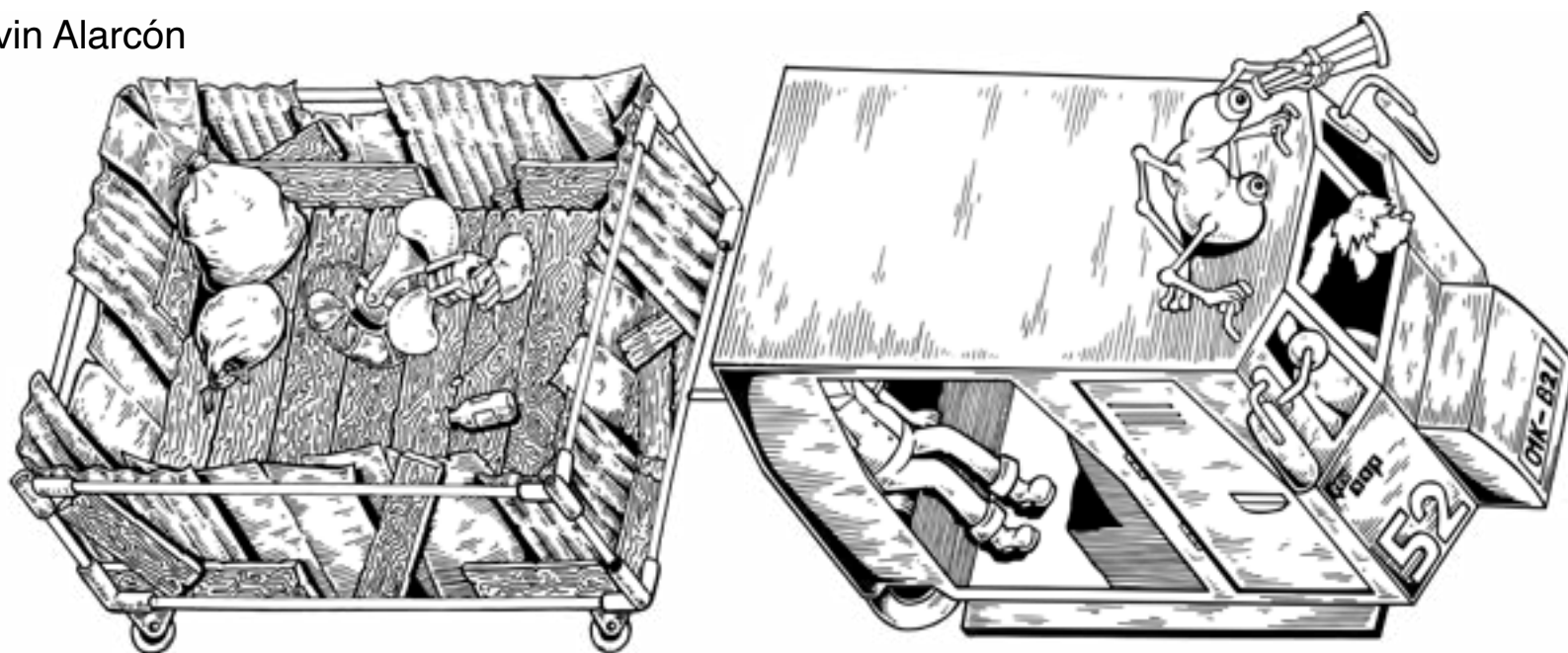




Fotografía por José Rosero

MECANISMOS Y SIMBIOSIS DENTRO DE LA URBE

Kevin Alarcón



Acrílico y tinta sobre soportes diversos
2023

Estoy interesado en el espacio a mi alrededor, en sus formas y sus particularidades. Me atraen aquellas irregularidades en los paisajes y aquellos paisajes caóticos propios de la ciudad de Guayaquil.

Mediante mis exploraciones cotidianas busco una manera alternativa de visualizar el paisaje. Recrear el entorno urbano modificando sus elementos como resultado de un hipotético proceso evolutivo.

Los lugares que transito diariamente me proveen de materiales que luego uso para componer mi obra, desde fundas plásticas, envases, latas, botellas y soportes como láminas de techos, pedazos de madera, etc.

Estos fragmentos del espacio funcionan como materia prima para dar forma a nuevas herramientas lúdicas que despojadas de su originalidad se convierten en obras de arte.



Traslado a mi práctica artística mis aficiones: lo cotidiano, la ciencia ficción, la especulación y la fantasía. Con estos elementos, compongo un imaginario de ficción, una especie de bestiario en el que se conjugan seres adaptados para labores tal vez intrascentes, cotidianas, pero no por ello, menos importantes.

Entonces pienso en trabajos, oficios u ocupaciones, cuando tiene lugar la especulación, pienso en diferentes especies animales y en cómo estas evolucionarían para realizar las tareas que realizan personalidades como el chambero, por ejemplo.

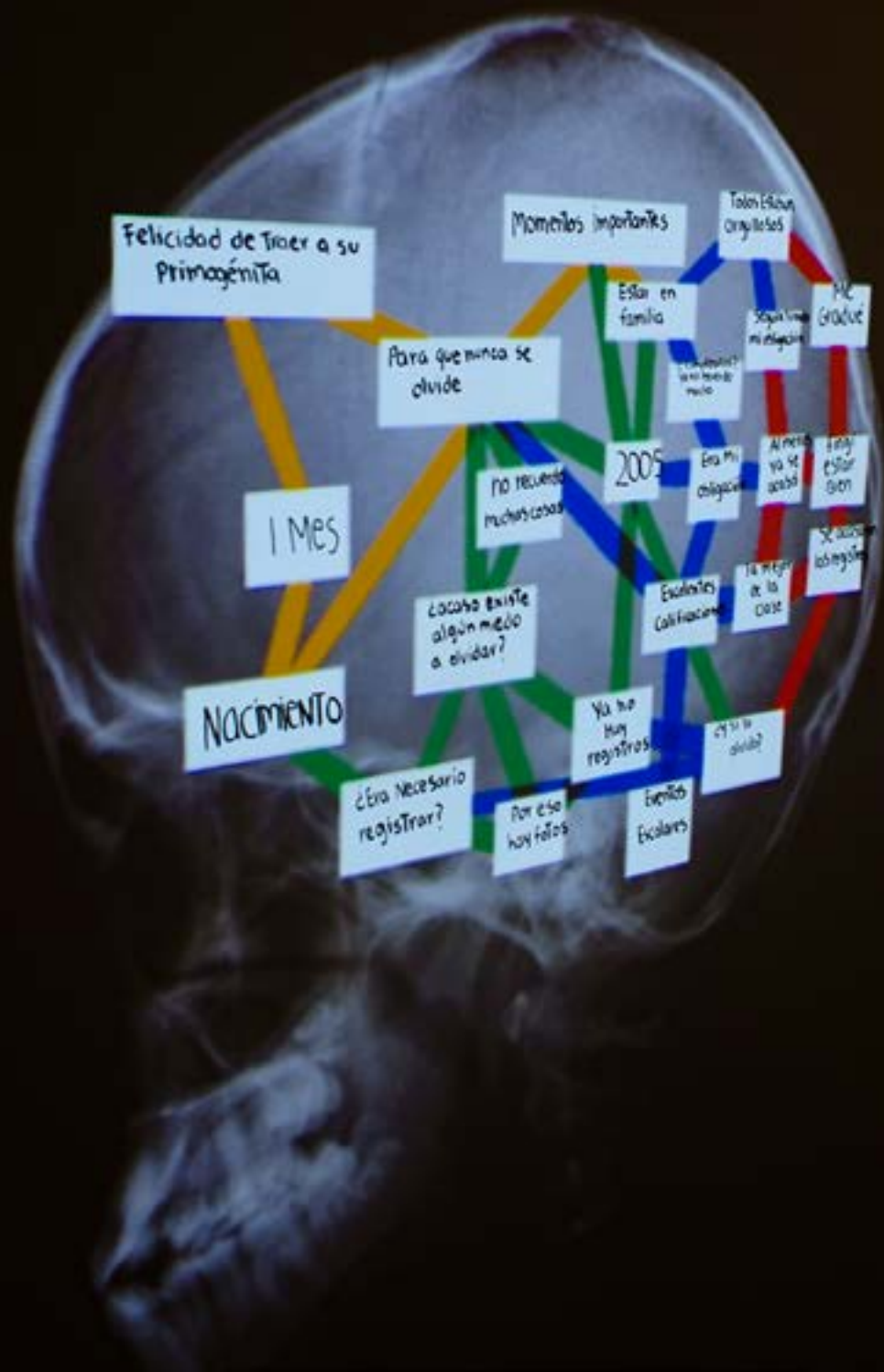
Más allá del oficio, más allá de lo humano ¿qué máquinas usarían y cómo?, ¿qué relación tendrían con las máquinas? ¿Cómo sería una simbiosis entre estos organismos con la máquina?

Mi trabajo concluye en la elaboración de imágenes que responden estas preguntas y las que surjan durante el proceso. Es importante enfatizar, la recolección de estos elementos, usualmente categorizados como basura, que se trasciende a sí misma en tanto se manifiesta como parte de mi proceso en la evolución especulativa.

La idea del oficio y el hacer como práctica no dejan de ser un foco central en la elaboración de mi contenido artístico. Resaltando constantemente la importancia del trabajo matérico y manual, a su vez, tratando de tomar un distanciamiento, resiliencia con respecto a la dependencia al software.

La idea de no depender de un proceso automatizado refuerza el universo temático que componen mis visualidades. Mostrando a estos organismos y a sus máquinas como una suerte, compañeros de labor, una relación lineal y horizontal que explora un supuesto territorio citadino y caótico, un Neoguaiquil que se ilustra a través de mi práctica artística.





MALA MEMORIA

Irene Gonzabay



La fotografía forma parte de la vida; está tan integrada en la cotidianidad que nadie se fija en ella cuando la ve. Uno de sus rasgos más característicos es la aceptación unánime que recibe en la sociedad. Es el medio de expresión típico de la actualidad, que está basada en la tecnología. Su capacidad de reproducir fielmente la realidad exterior le otorga documentalidad y la presenta como el método más honesto y objetivo de recrear la vida social.

Las fotografías cuentan algo, nos muestran parte de un todo, en menor o mayor escala. Para dotar a estas imágenes de significado, hay que verlas desde la comprensión de que toda imagen (y fotografía) supone la representación y reducción del conjunto de elementos que componen el referente; es decir, la realidad.

La manera en que vemos las cosas (cultura, tradición, etc.) ha transmutado a lo meramente visual. Desde hace poco más de un siglo se ha fotografiado casi todo, de manera que se ha construido una nueva gramática visual que nos ha permitido aprehender el mundo en imágenes.

La materialización del recuerdo nos da la sensación

de dominar el mundo en pequeños pedazos. Eso explicaría por qué la gente acumula fotos: porque la fotografía es la apariencia del mundo, pues captura y se apropia de aquello que representa. Fuera del espejo, el retrato familiar se impone como testigo y prueba de su existencia, la imagen como verdad validada... la fotografía como conquista metafísica del ser.

Las familias sienten la necesidad de representarse a sí mismas, de perpetuar visualmente el recuerdo que las identifica y define. En un principio, los retratos familiares representados en pinturas, grabados o fotografía de estudio proporcionan una visión global y definitoria de los componentes del grupo familiar; por el contrario, las fotografías domésticas se realizan a partir de lo anecdótico, de momentos concretos de nuestras vidas.

De hecho, si estudiamos con detenimiento las fotografías en una familia, observamos que en la mayoría de ellas, si no en todas, se muestran escenas y personas escogidas; solo vemos momentos buenos, imágenes que proyectan de manera clara lo que los miembros de la familia quieren mostrar. No solemos ver lo malo ni lo desagradable, ni lo infeliz.

Basándome en esta reflexión previa, decidí analizar mi propio archivo familiar para comprender las necesidades y gustos que enmarcan a mi familia. Empecé por mi álbum personal, a partir del cual me surgieron diversas preguntas, ya que mis padres iniciaron el proceso de documentación visual desde antes de mi nacimiento: múltiples ecografías que dan cuenta de su primogénita, del regocijo de toda la familia ante la noticia, así como momentos cotidianos de mi madre a lo largo de su embarazo.

Conforme pasaron los años, se fueron archivando los momentos más especiales, como cumpleaños, navidades, visitas familiares... registrando cada paso de mi infancia hasta el año 2005, fecha de la última foto del álbum y que marca un final temporal de la documentación de mi niñez. Desde entonces hasta ahora, mi archivo personal ha seguido nutriéndose, pero haciendo énfasis en eventos importantes en los que lograba algún mérito académico.

Gracias a esta búsqueda, he podido intervenir en mi archivo analizando estos vacíos que alberga mi

álbum a través de dos obras: una exploración hacia el hipocampo, donde se almacenan los recuerdos y, al estar en el sistema límbico, asocia emociones negativas o positivas; y la segunda, una intervención de mi archivo personal, por lo tanto, mis recuerdos eliminando parcialmente momentos específicos, dejando muy poca información que difícilmente podría ser recordada si no se tiene la información completa, lo cual deja espacios vacíos que serán reemplazados por colores que se asocian a cada recuerdo.

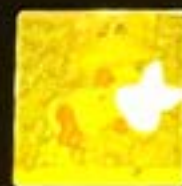
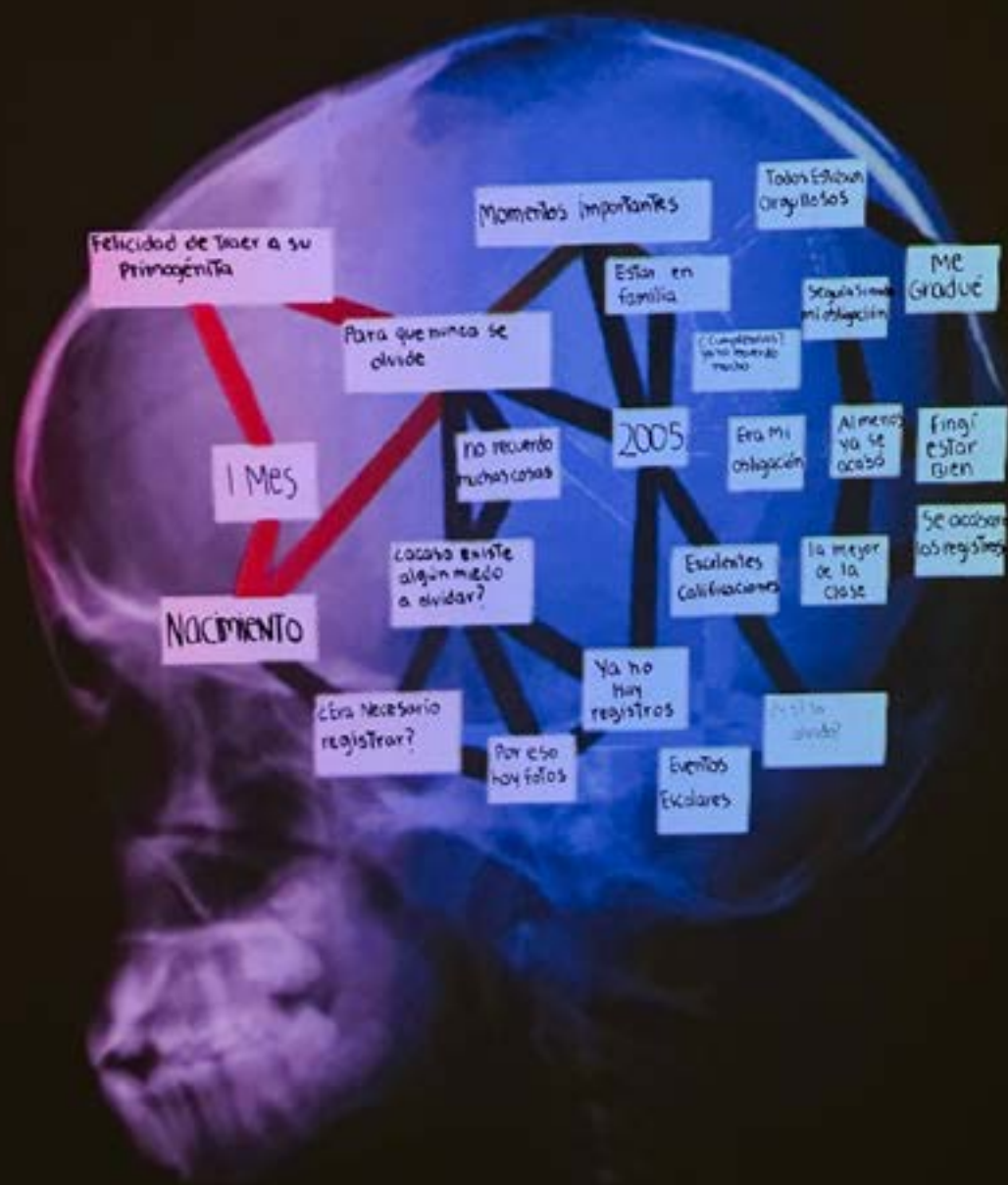
Esta exploración lleva a la memoria explícita a generar preguntas y evocar todo tipo de sensaciones acerca de mi archivo. Se generan preguntas, dudas e inquietudes sobre mí, mi pasado y lo que siento al recordarlas.

Todas estas dudas y preguntas están contenidas en un mapeo que simula el hipocampo, en el que estos recuerdos están unidos con diferentes hilos de colores, simulando el sistema nervioso junto con una proyección del interior de mi cabeza. Estos hilos de colores tienen el papel de comunicar qué tipo de recuerdos y pensamientos son.

Intervención de fotografías

22 x 22 cm
2023





DICTADOR ARMABLE PARA PEQUEÑOS BELICISTAS

Fernando Navarrete

La guerra ha sido el tema central de mi investigación durante mis últimos años de carrera como artista visual. Es el tema del cual derivan un sinnúmero de ideas que van tomando forma según se vaya direccionando mi punto de interés. Los conflictos son un detonante significativo para el desarrollo de mis propuestas, en las cuales puedo explorar sus variantes, desde personajes, hechos, elementos y narrativas que se van vinculando con sucesos de actualidad, con eventos que transcurren mientras escribo estas palabras. La guerra es un ente atemporal; no hay un momento en donde termine, no se sabe cuándo va a desatarse un nuevo conflicto, solo se sabe que está ahí, a la espera de ser convocada.

La obra de “dictador armable para pequeños belicistas” nace precisamente de mi interés por los adoctrinamientos infantiles y sobre la potencia que poseen las imágenes para ser elementos fundamentales en la alienación de las personas. Satirizo la imagen del dictador como un autócrata enfurecido con la existencia, que solo está ahí como una herramienta absolutista de poder. Su imagen vista desde una perspectiva caricaturesca, desde la burla en su descripción de cómo debería ser armado, en los elementos fundamentales que todo niño debe emplear al momento de elaborar su propio dictador.



Instalación mixta de pintura y
escultura
280 cm x 130 cm x 13.5 cm
2023



Todo esto conforma un interés particular por llegar a las personas a través de las imágenes, por conseguir que lo que narro dentro de los carteles sea no solo un descanso cómico a tanta tragedia, sino también una herramienta de cuestionamiento. Al terminar de ver la obra, el espectador se queda con preguntas, con criterios, con una mirada sobre estas situaciones que hoy por hoy no son ajenas a nuestra realidad como ecuatorianos; ya la guerra no quedó en un evento hace veintiocho años, ahora se vuelve a sentir su presencia y sus estragos.

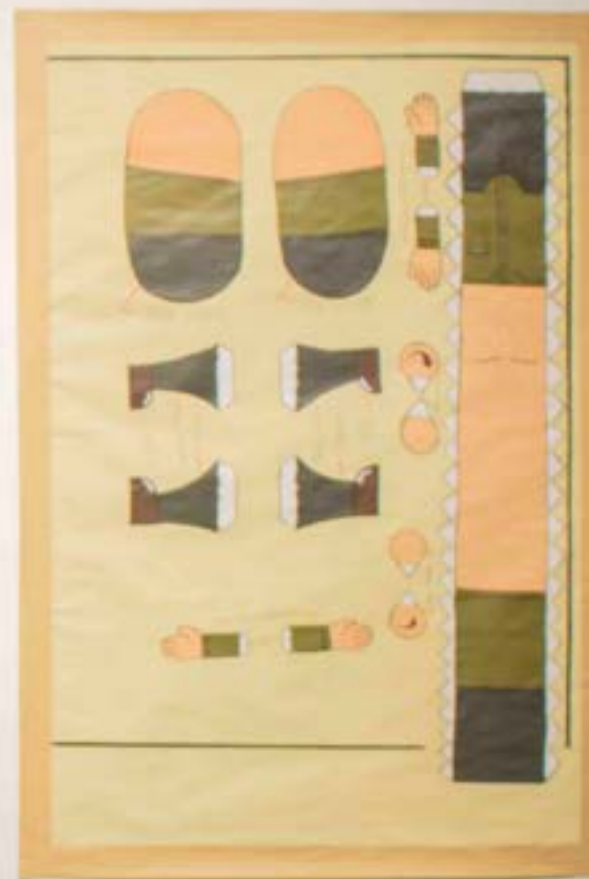
El proceso creativo de mi pieza se fue desarrollando a medida que exploraba cómo formular una imagen potente. Empecé a desarrollar varias ideas, entre ellas una que consistía en explorar vehículos de guerra que iba destruyendo en cierto momento. Quería implementar el vehículo como un elemento de interés y explorarla gráfica bélica que se desarrolla en los mismos.



Muchos soldados decoraban sus vehículos y armamentos con imágenes alegóricas a la guerra y con mensajes políticos, bromas de humor negro referentes a los acontecimientos e imágenes que, según el país de donde vengan, tenían sus propias connotaciones. Esta exploración me permitió acceder a un bagaje de información visual que fui explorando y, entre los diversos bocetos que realicé, nació quien protagonizaría esta obra, un pequeño y regordete personaje con características caricaturescas que definen a una suerte de “Piccolo Mussolini”, pero sin que fuera tan evidente. Este desarrollo de personajes lo centré desde una perspectiva nacional, usando como motor de arranque la guerra del Cenepa, en la cual quería hacer uso de la gráfica norteamericana en sus vehículos bélicos y direccionarlos a una gráfica más ecuatoriana, en donde se usa como burla al ejército peruano contra el que combatimos, empleando apodos e imágenes que puedan ser interpretadas por quienes habitamos este país.



Sin embargo, ese pequeño botija dictatorial que creé me dejó pensando mucho sobre diversas cosas y decidí emplearlo como el elemento principal. Investigando revistas de los años 50, en donde aparecía un pequeño payasito armable que uno podía recortar y jugar, a partir de esa gráfica decidí adoptarla como mi proceso de desarrollo visual y darle paso a la idea del dictador como un juguete y los elementos necesarios (materiales e ideológicos) que deberías tener a la mano para poder crearlo.



PARÍS CHIQUITO

Catherine Zambrano

Técnica Mixta
Medidas variables
2023

La tradición y la memoria son temas que se encuentran presentes en mi obra, en la que utilizo como recurso la pintura expandida y la instalación. Me interesa trabajar con elementos de la naturaleza, especialmente con el cacao por mis raíces montubias. Como artista, me motiva proyectar el folklore de mi tierra, en la que existen fragmentos visibles de una influencia europea y un sin número de memorias colectivas que compartimos y almacenamos los vinceños. Por lo general, me entusiasma contar la vida del obrero montubio, una realidad que usualmente se omite, pero que fue pilar para la época dorada en Vines. Desafortunadamente, con el pasar del tiempo y las nuevas generaciones, se van enterrando estas memorias de Vines. Como París Chiquito.

En Vines, la “pepa de oro” es como mis abuelos y personas mayores se refieren al cacao. Supe que lo llamaban así por su gran valor económico.

El auge de esta materia prima fue de tal interés que tuvo gran acogida en Europa, específicamente en Francia. Los dueños de las grandes haciendas viajaban a Europa para promocionar y vender su cosecha, y con ellos traían vestimenta, diseños arquitectónicos, costumbres y cultura europea. Los más ancianos comentan que era frecuente escuchar a oriundos hablando francés. Sin embargo, por medio de las embarcaciones llegaron a “París Chiquito” dos plagas que afectaron al cacao nacional y acabaron con la época dorada. Desde entonces hasta ahora, tras el paso del tiempo, este folklore ha ido quedando bajo tierra.





En esta obra ilustro cuatro de los pocos edificios con influencia arquitectónica europea que aún existen en Vines: El antiguo Palacio Municipal, la cárcel y dos haciendas. Como pigmento usé el cacao, el

cual pasó por el mismo proceso artesanal: secado, tostado y molido. Finalmente, lo filtré para poderlo utilizar como pintura sobre lienzos.





Basteé a mano 32 óvalos en tela floreada y sobre ellos coloqué tierra engomada, como alegoría de la falta de archivo y memoria que se va enterrando con las últimas generaciones. Estos retazos están puestos de tal forma que ilustran el mapa de Vines, y sobre ellos coloqué 32 mazorcas de cacao nacional fino de aroma, ese cacao que dio apertura a lo que una vez se conoció como "París Chiquito".



El desarrollo de esta obra tuvo cabida en la cátedra de Perspectivas modernas. Durante cuatro meses, bajo la tutela del artista Ilich Castillo, enfoqué mi tema de investigación. La producción la realicé en Vinces, donde allegados y locales me llenaban de cultura y memorias colectivas, mientras que en Guayaquil se enderezaban las ideas y la parte formal un día a la semana. De esta manera elaboré "París Chiquito". Durante la exposición de "Bitácora III", vi pertinente generar algunos cambios tales como: aumentar el número de telas y mazorcas de 15 a 32, y modificar la forma en que se ubicaron los lienzos, en vez de unos enfrente de otro, los coloqué uno al lado de otro.

La experiencia que tuve cada vez que iba a darle mantenimiento a la obra en la galería fue como un acto performático de remontar tradiciones en un lugar fuera de contexto. Cuando las mazorcas se iban secando, tenía que abrirlas y desgabazarlas para poder llevar el producto a Vinces, ya que mis abuelos solo me las prestaron para la exposición. La vivencia fue bastante contrastante, mientras en la hacienda abría las mazorcas con machete, lo hacía en la galería con una pluma de escribir o con las llaves de mi casa. En el campo, las cáscaras las botaba en la huerta para que se conviertan en abono; en la ciudad, las metía en una funda y las desechara en un tacho de basura ubicado en la zona céntrica de Guayaquil. Este proceso se repitió tres veces, llegando a su fin con el desmontaje.



Espiritual de energía

Wilson Vélez

Mi objetivo de las obras cuando presenté el proyecto fue transmitir mi propio pensamiento de los recuerdos que hay dentro de mi y de los aprendizajes de la filosofía.





Técnica mixta
Medidas variables
2023

En ellas me muestro solo caminando en un lugar. Entonces me dio por crear algo diferente a lo cotidiano como por ejemplo utilizar café y agua en papel cartón. Cuando hice esto me vino a la mente la época del Renacimiento como el famoso pintor Leonardo Da Vinci. Tal vez ésta no sea una técnica muy reconocida solo que la utilicé para poder mostrar la idea que tengo acerca de la energía de la luz espiritual. Que tiene para mi como significado lo que algunos tenemos. Es decir, un Don Especial para realizar obras de arte tales como la pintura a diferencia de otras personas que no cuentan con este Don.

Así que aprovecho este Don Especial para seguir elaborando obras que incluso tengan algo de grafiti. Puesto que eso también me llama la atención. Ahora estoy dibujando en pequeños cuadernos todo lo que tiene que ver con secretos y experiencias personales. Para mi es importante mostrar producciones que hablen de mi realidad. Por ahora estarán reservados por un tiempo hasta que más adelante puedan colocarse en algún proyecto de algún Museo.

Wilson Vélez

Wilson es un joven artista con capacidades especiales, que enfrenta el mundo a través de un lente único. Sordo y mudo, Wilson ha logrado superar barreras para expresarse artísticamente y colaborar en exposiciones significativas.

Participó en la exposición “Bitácora 3”, evento que reunió a varios artistas para compartir sus obras y perspectivas.

Trabajando con Wilson: Un proceso colaborativo

Trabajar con Wilson fue una experiencia enriquecedora. Desde el principio, su participación requirió una coordinación cuidadosa, no solo con él, sino también con su amigo y quien tomó además el rol de intérprete, Ibsen. Este proceso nos permitió explorar diferentes formas de comunicación y expresión, lo que facilitó y enriqueció aún más la experiencia del montaje junto al artista. Durante este proceso, revisamos varias opciones para presentar la obra de Wilson de manera que respetara su visión y creatividad.

Su intérprete jugó un papel crucial, facilitando la comunicación y ayudándonos a comprender mejor su obra y el proceso detrás de ella.

Wilson describe su proceso creativo con las siguientes palabras:

¿De qué materia salió la obra?

Wilson: “Experiencia técnica, cualquier cosa, esfuerzo, creatividad.”

¿Por qué escogió esa imagen?

Wilson: “Yo investigo ser una imagen otra forma digital Photoshop aumento diferencia y parte a otro sentido como algún poco normal.”

¿Cómo fue seleccionar esa obra?

Wilson: “Yo trabajo esfuerzo pintura todos obras grandes en mi sueño.”

¿Cómo se sintió dentro de la clase?

Wilson: “Tengo que ser mi amigo sordo contigo pero el sábado o domingo señas lenguaje porque algún oyente señas poco a poco usted yo voy a ayudar.”



¿Cómo se sintió dentro de la publicación?

Wilson: “Tengo que sentirme bien por eso más o menos algún día contigo, tiempo largo, tal vez no se puede decirte cuenta ningún tal vez todo eso cuando creces se siente menos alegre de recordar tanto pasado tiempo.”

A través de sus palabras, podemos vislumbrar la profundidad emocional y el significado personal que su obra tiene para él.

Wilson no solo crea obras; él vive y se interpreta a través de ellas, encontrando en su proceso artístico una forma de expresar lo que siente y experimenta.

Su participación en “Bitácora 3” fue una muestra de su habilidad para conectar con el público y transmitir sus sentimientos y pensamientos, incluso cuando las palabras no son su medio principal de comunicación.

Texto: Equipo curatorial

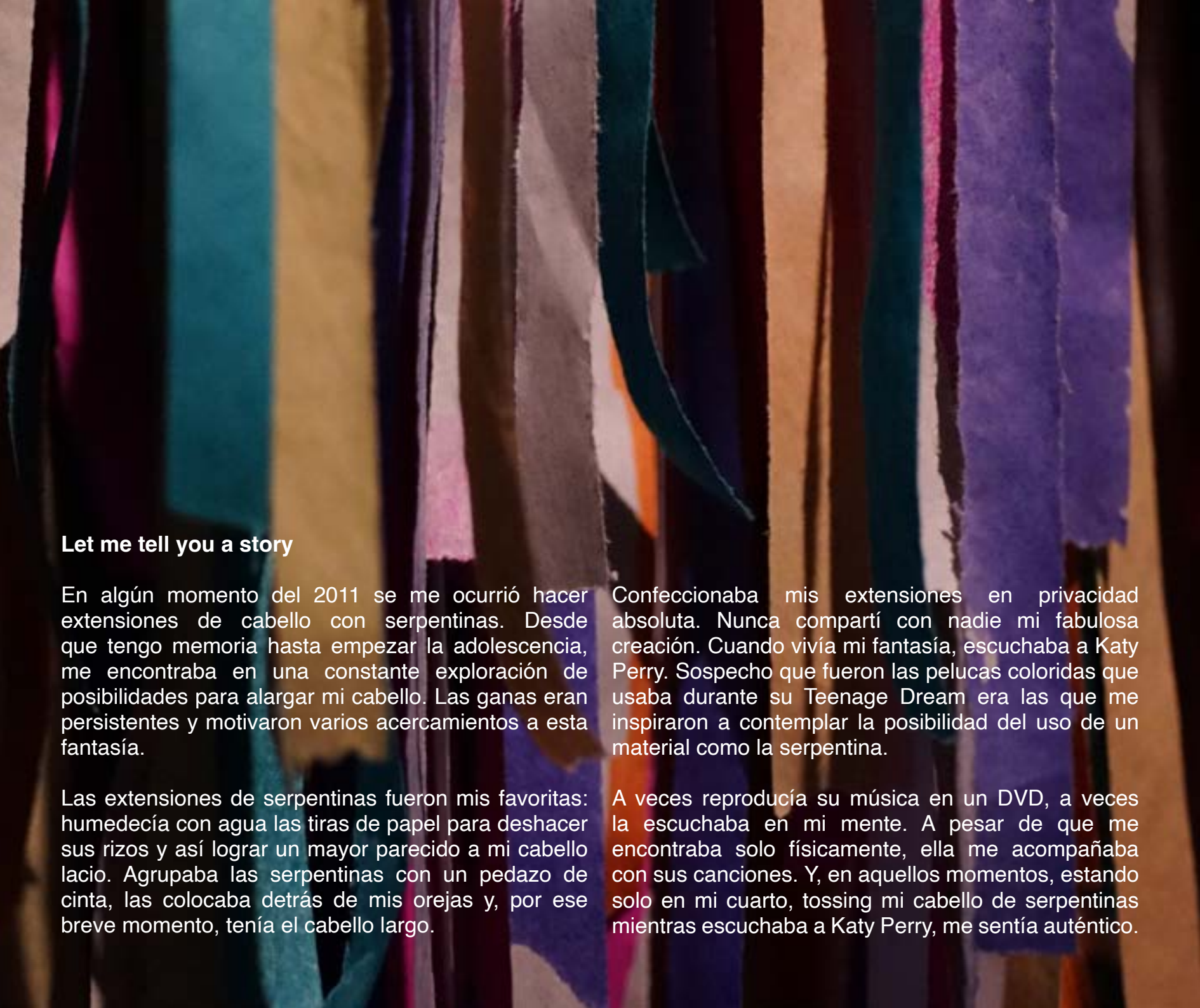
EN ESTE ESPACIO. SIENDO ABRAZADO POR UNA GRINGA

Daniel Morales

Peluca de serpentinas
Video-performance
2023



Con En este espacio. Siendo. Abrazado por una gringa revisito momentos de autodescubrimiento clandestino, referenciando las experiencias de una infancia queer forjada en el confinamiento y la privacidad. La obra sintetiza una serie de anécdotas que manifiestan la creatividad e ingenio adquirido en respuesta a una expresión personal restringida, sesgada por el condicionamiento de género. Esta obra surge como la culminación de estímulos creativos concebidos a muy temprana edad, reivindicándolos, y celebrando la creatividad como acto de resistencia.



Let me tell you a story

En algún momento del 2011 se me ocurrió hacer extensiones de cabello con serpentinas. Desde que tengo memoria hasta empezar la adolescencia, me encontraba en una constante exploración de posibilidades para alargar mi cabello. Las ganas eran persistentes y motivaron varios acercamientos a esta fantasía.

Las extensiones de serpentinas fueron mis favoritas: humedecía con agua las tiras de papel para deshacer sus rizos y así lograr un mayor parecido a mi cabello lacio. Agrupaba las serpentinas con un pedazo de cinta, las colocaba detrás de mis orejas y, por ese breve momento, tenía el cabello largo.

Confeccionaba mis extensiones en privacidad absoluta. Nunca compartí con nadie mi fabulosa creación. Cuando vivía mi fantasía, escuchaba a Katy Perry. Sospecho que fueron las pelucas coloridas que usaba durante su Teenage Dream era las que me inspiraron a contemplar la posibilidad del uso de un material como la serpentina.

A veces reproducía su música en un DVD, a veces la escuchaba en mi mente. A pesar de que me encontraba solo físicamente, ella me acompañaba con sus canciones. Y, en aquellos momentos, estando solo en mi cuarto, tossing mi cabello de serpentinas mientras escuchaba a Katy Perry, me sentía auténtico.

Tomé la anécdota anterior como punto de partida para concebir esta obra; sentí urgencia por rescatarla. Estoy olvidando momentos como aquellos. No tengo registro de los intentos que llevé a cabo para sentirme más cómodo durante una etapa en la cual, debido a mi entorno, me vi forzado a confinarlos, y eventualmente, rechazarlos yo mismo. Esta etapa representa una parte considerable de mi vida. Ahora soy capaz de reconocer el valor de aquellas experiencias y celebrarlas a través

de mis piezas. En el pasado había creado extensiones con serpentinas. Me pregunté: ¿Cómo luciría una peluca hecha completamente de ese material? Tiendo a acudir a la pintura para materializar mis ideas; sin embargo, pensé que esta sería una buena oportunidad para experimentar con mis soluciones formales y aprovechar el medio original de la anécdota. De esta manera, finalmente tendría el cabello largo que deseé, y no una representación de la idea.



En este espacio. Siendo.
Abrazado por una gringa surge como
un acercamiento directo a ese recuerdo,
revisitándolo, haciéndolo realidad
nuevamente; pero ahora, finalizándolo.

A close-up photograph showing a person's hands, with a blue sleeve visible, working with a large pile of colorful, thin paper strips. The strips are in various colors including teal, magenta, orange, and white, and are being manipulated into a complex, tangled structure. The background is dark and out of focus.

The Complete Confection

Al inicio la obra consistía únicamente de la peluca. Confeccioné la pieza por tres días, en tres lugares diferentes: el departamento de mi amiga Emilia, el salón 106 del edificio Tábara, y mi cuarto. Llevar el proceso de creación fuera de mi espacio personal me hizo sentir vulnerable, y me ofreció otra perspectiva sobre la obra. El gesto de crear la peluca se volvió igual de importante que la pieza en sí. Esta vez, lo registraría, y no se quedaría solamente en mi memoria.

Cuando trabajé la pieza en casa, volví a esos momentos en los que me encerraba en mi cuarto, cantaba mis canciones favoritas, y creaba realidades alternativas para habitar en ellas.

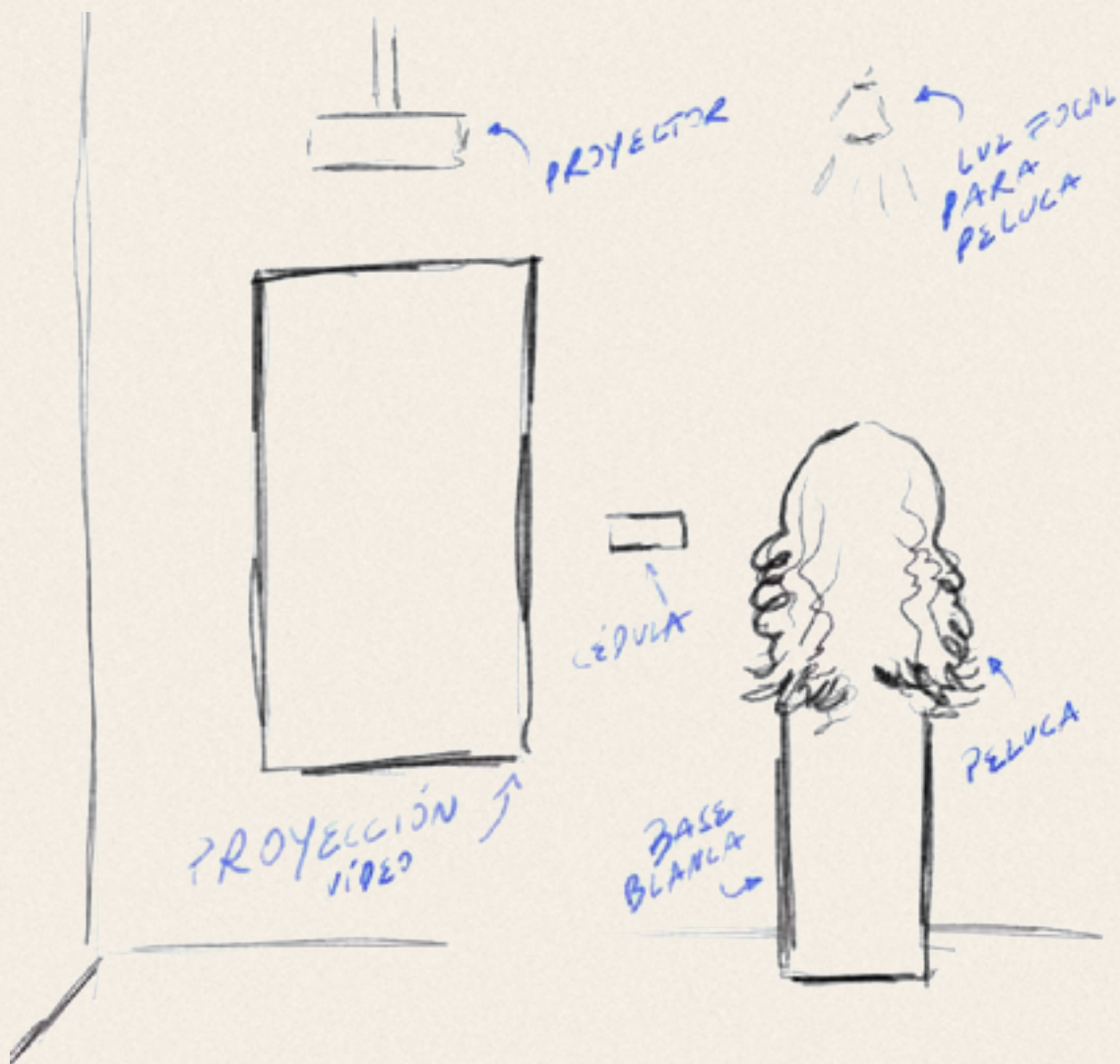
La música que me ha acompañado durante estas experiencias fue creada muy lejos de mí, en un idioma que no conocía cuando la escuché por primera vez. Aun así, me generó un sentido de pertenencia que no había experimentado antes. Resulta curioso pensar cómo elementos de una cultura lejana podían resonar más conmigo que aquello que se encontraba cercano en aquel entonces. De esta manera, decidí documentar el proceso de confección de la peluca mientras cantaba. A demás, este elemento es referenciado en el título de la obra, siendo una parte vital de la experiencia.



Todos los elementos que conforman esta pieza fueron novedades frente al proceso creativo que acostumbro: desde el objeto, el registro, hasta el título. Por este motivo, al incorporar el canto, quise abordarlo desde una exploración formal de mi propia voz, inspired by vocal performances from Fiona Apple, Björk, y la misma Katy Perry. Si bien mi objetivo fue rescatar esta historia, la creación de esta obra me permitió transformarla en todos sus aspectos.



Este registro de vídeo fue el complemento ideal para celebrar la acción y materializar la memoria.









Objetos, pintura y dibujo
Medidas variables
2023

CINNAMON GIRL

Noelia Sosa Delgado

Había una vez una Elfita llamada Sawness, Saw estudiaba artes y trabajaba medio tiempo en algo que nada tenía que ver con arte, pero le daba suficientes ingresos para pagar la renta, comprar comida para sus gatos, conseguir hierbas mágicas y honguitos.

Dentro de la vida de esta Elfita está Dani, un chico muy alto que sabe muchas cosas de números. Saw siempre creyó que su lunar en Aries encajaba perfectamente con el solar en libra de Dani. Ambos tenían como destino conocerse. Saw de pequeña quería ser monja, y Dani padre de iglesia, así que de todos modos coincidirían.

Ambos empezaron a vivir juntos, y por primera vez en toda su vida a Saw le gustaba llegar a casa después de un día pasado.

Por otra parte, Saw tenía pasatiempos que la hacían sentir feliz y entretenida. A esta Elfita de 1.56 le gustaba pintar y dibujar todo el tiempo, muchas veces cuando estaba en la calle pintaba en su mente, y muchas veces más se cayó y se tropezó con postes peatonales por la misma razón.

Y claro, el arte en la vida de Saw es muy importante; después de todo, es como su segundo trabajo. Hablamos de una Elfa egocéntrica, así que muchas veces se va a retratar a ella misma y va a tratar de romantizar su vida. De igual forma, retrata sus objetos, espacios y sus pasatiempos, siempre acompañados de colores pastel.

Actualmente, Saw sigue estudiando, trabajando, jugando con sus gatos, molestando a Dani, escuchando a Lana del rey y fumando hierbas mágicas para desestresarse.

Cinnamon Girl es una manifestación artística que tuvo lugar en la clase Dibujo: investigación y funciones críticas, cátedra impartida por el docente Ilich Castillo. En esta, el docente otorgó como primera consigna presentar cincuenta dibujos; estos debían contar con la característica de variar el soporte y la materialidad en cada práctica.

En este orden de ideas, empecé a experimentar con soportes que para mí no eran considerados como tradicionales e iban más allá del papel y el grafito. No todas mis experimentaciones dieron resultados gratificantes, pero deduzco que el ejercicio tenía esta finalidad de ir descartando qué materiales encajaban con la metodología de producción de cada estudiante.

En este sentido, pude descubrir que me inclinaba por el modelado e impresión 3D, después les sumé pintura y delineados con marcadores. También empecé a pintar y delinear objetos cotidianos, como lo son los insumos personales, tomando como algunos ejemplos botes vacíos de productos de higiene y alimentación junto a materiales de trabajo como pinceles, espátulas y paletas de mezcla.





Gracias a este proceso, empecé a interesarme en los objetos presentes en la cotidianidad y en el potencial que tenía la impresión 3D para plasmarlos. De igual forma, opté por un tipo de pintura en la cual entre sus características formales tenía lugar el delineado y el color uniforme.

Así pues, a lo largo de esta cátedra, seguí haciendo trabajos que tuvieran como temática el diario vivir; en paralelo, varias pinturas que trabajé de manera personal también optaron por esta vía.

Empecé a notar detalles que anteriormente pasaban desapercibidos, como el diseño y la empleabilidad de los objetos; también, gracias a este ejercicio empecé a priorizar la iconografía, dando una reinterpretación personal de los objetos y alejándome de su forma mimética; esto como una propuesta personal ante la problemática de la figuración.

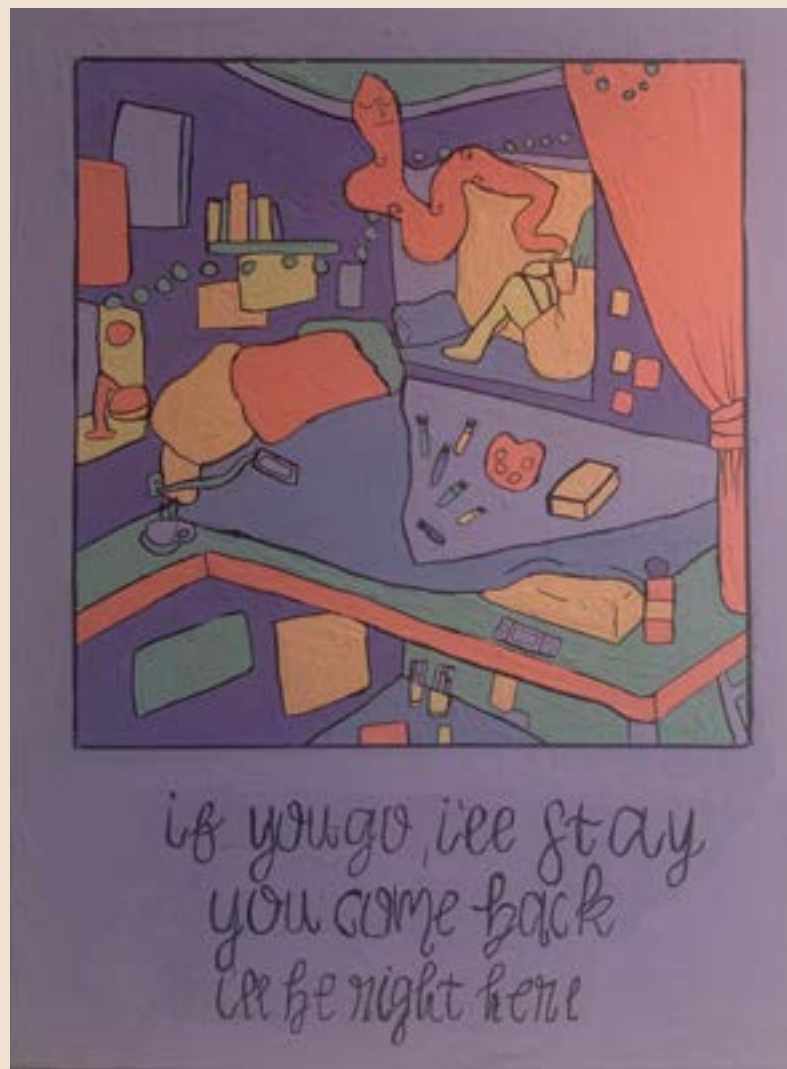
Finalmente, se encuentra el uso de color, cuyo sustento se encuentra en el statement de una de mis pinturas pertenecientes a este periodo, titulada Querido Dios. Cuando me toque ir al cielo, déjame traer a mi hombre aquí. «Dani apareció en una época muy triste de mi vida, la primera vez que hicimos el amor, cerré los ojos y vi colores pastel».

Como resultado, mis productos artísticos empezaron a plasmar interiores de casas, objetos, plantas, y todo lo relacionado con lo que me rodeaba en mi diario de vivir. Anteriormente, mi línea de estudio estaba enfocada en el autorretrato, pero esta premisa inicial fue expandiéndose, de manera positiva, gracias a este ejercicio.

Como se mencionó anteriormente, gracias a la impresión 3D empecé a llevar varios objetos de solo un boceto a la tridimensionalidad para luego sumarles los colores pastel y delineados.

También, una vez que me fui a vivir sola, compré varios muebles según mis necesidades, entre estos se encuentran los estantes cuya principal función es organizar mis libros y materiales de trabajo, así que no tardé en plasmar la figura del estante dentro de mis pinturas y dibujos para luego llevarla a la tridimensionalidad y convertirlo en un objeto práctico que fue la vértebra de la obra Cinnamon Girl.

En síntesis, Cinnamon Girl es el resultado de este proceso de estudio y práctica de mi entorno como foránea en la ciudad de Guayaquil; una percepción cursi de la vida cotidiana, de los pensamientos diarios, de los gustos mundanos y la iconografía popular del siglo XXI.





T.S.P.E. 1.0

Jonathan Sánchez

T.S.P.E. «Tetris de Sistemas
Políticos Económicos»



Esta obra, en esta instancia se desarrolla como de una demo jugable con 2 niveles inspirados en la película «Tetris» de Jon S. Baird, la cual narra la historia de origen del videojuego en un sistema comunista. De aquí surge mi inspiración para crear el primer nivel que representaría el comunismo, tomando como base los conceptos establecidos en este sistema político-económico.

La obra fue concebida como un videojuego personal destinado a ayudarme a comprender los sistemas político-económicos. Aunque la política no está entre mis intereses principales, considero que todos debemos conocer ciertos conceptos que pueden marcar la diferencia en nuestras vidas, especialmente al momento de elegir a un nuevo candidato durante el sufragio.

Creo que, en el futuro, este videojuego podría ser de ayuda para que muchas personas comprendan mejor la política mediante un método de aprendizaje diferente y más interesante.

El juego consiste en completar diferentes palabras proporcionadas por el juego, las cuales están relacionadas con el nivel en el que estemos jugando.

Por ejemplo, en un nivel futuro sobre socialismo, las palabras a completar podrían ser: «Autogestión» y «Proletariado.» Aunque actualmente la presentación de esta demo en video se limita a 2 niveles basados en sistemas político-económicos, también planeo agregar, en el futuro, niveles cuyos nombres estén relacionados con conceptos políticos más avanzados, los cuales pueden resultar difíciles de comprender en primera instancia.



Edición digital
720 x 480 px
2023



NO SOMOS LO MISMO

Paul Betancur

“No somos lo mismo!” Para sale de ser una obra contemplativa a ser una experiencia donde narro a través de objetos la historia de mi familia y no sólo eso, sino mi experiencia de vida dentro de ella, para mi ha sido importante poder darle significado a elementos tan pequeños, que encontraba en cada investigación, encuentros que se daban de forma parecida a la arqueología, estos objetos que nos unen a todos son seleccionados y designados para contar algo vienen a ser la palabra del un cuento, estos nos conectan a todos lo integrantes de mi familia hasta el día hoy. Ver como estas experiencias personales pueden abarcar una amplia gama de temas, como el amor, la pérdida, la memoria, el recuerdo, la identidad, la injusticia social, la cultura, tradiciones, etc. y todos estos elementos unirlos en un objeto tan importante y detonante en la obra, una casa de madera que tiene más 50 años en la familia y viene a hacer cómo la representación de nuestro hogar como algo que quiso ser perfecto pero no lo logró y al pasar de los años no fue lo mismo.

Nuestro hogar familiar alberga no solo las paredes y techos que nos resguardan, sino también una rica historia que se despliega a través de un archivo familiar. Las experiencias personales en el arte permiten que no solo los artistas sino las personas en general compartan su mundo interno con el espectador. Busco en esta obra que al plasmar pensamientos, sentimientos y vivencias se cree un vínculo íntimo con aquellos que se conectan con ese momento o recuerdo específico. Estas experiencias las abordo desde el concepto de observador participante. Para mi es importante que los espectadores se sumerjan en la obra de arte que refleja las experiencias y momentos personales de un artista, y puedan reconocer elementos de su propia vida y conectarse a un nivel profundo.

Esa es una de las principales intenciones, que el arte se exponga y logre tener el poder para unir a las personas.



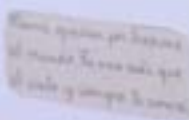
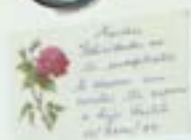
Esta obra me encuentro una vez más con mi archivo familiar. La instalación muestra el proceso de trabajo con familiares, investigativo, de entrevista e intervención familiar y cómo se encuentra una diferencia cultural y socioeconómica en una misma familia y como producto de estos fantasmas y división de pensamiento y experiencias, se llega con ellos a la construcción de un espacio que puede ser cómodo e incómodo, las casas, 3 casas de diferentes materiales revelando los matices y estructuras de cada historia. La obra busca encontrar la relación entre mi versión de la historia con los otros familiares, planteando en este encuentro una inmersión en varios relatos.

Mi deseo es mostrar estos diferentes relatos familiares con objetos específicos, contando una sola historia, como la casa y otros elementos pueden contar y revelar secretos que no se dicen, o nunca se dijeron. Mi presencia en la obra se hace muy evidente ya que busco resignificar, resaltar, limpiar y revivir los detalles, gustos, costumbres de mi familia y encontrando en este orden la belleza de recuerdo y lo cotidiano parte de ya un trabajo de algún tiempo. Los materiales también narran y en cada casa hay un sentido de la elección de el porque se construye así.



Instalación fotográfica
Medidas variables
2023



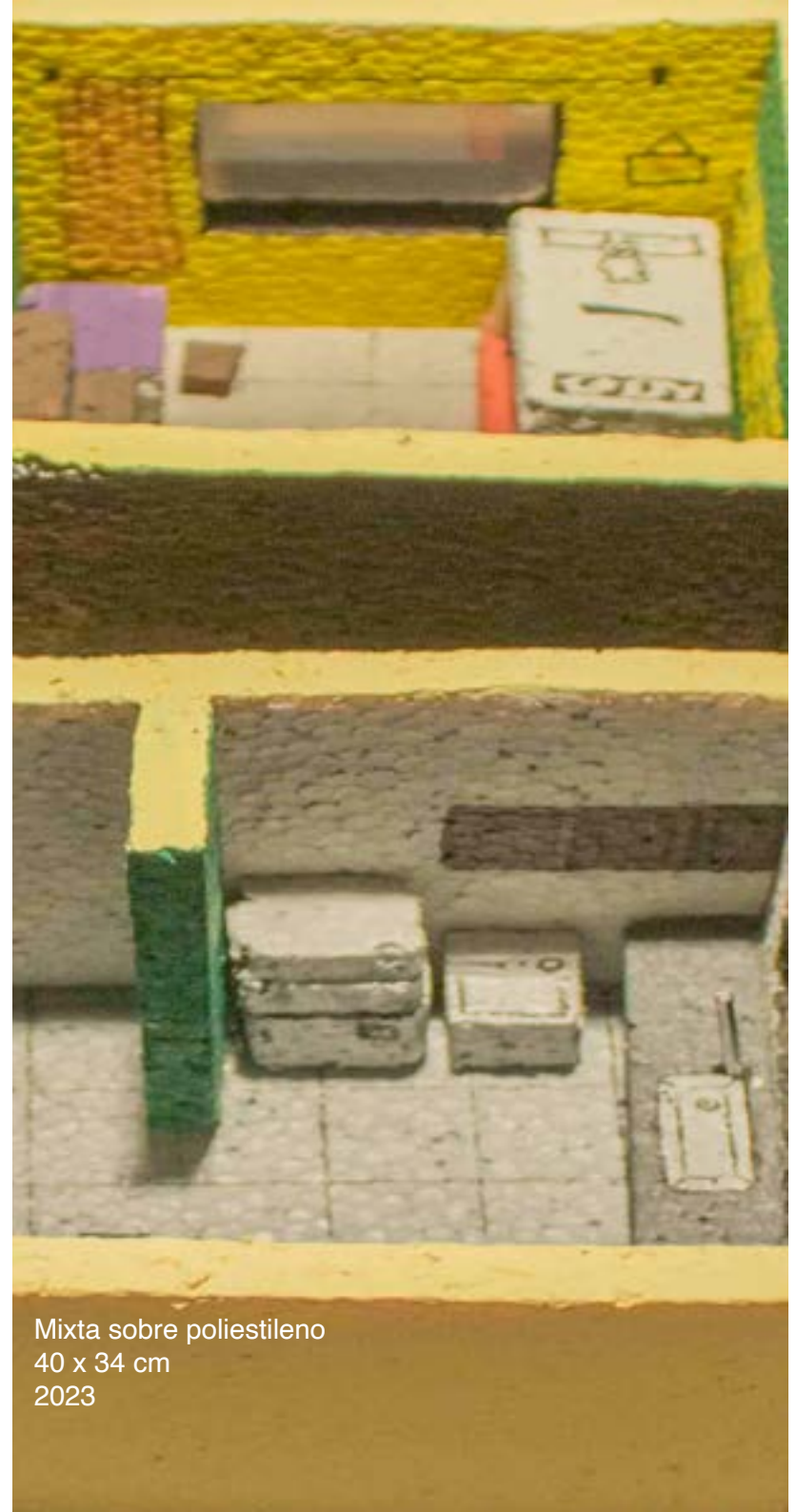


PLASTIC HOME

Joselyne Hurtado

Joselyne Hurtado nos invita a adentrarnos en una exploración íntima y nostálgica de su vida cotidiana con su obra Plastic Home. Esta pieza captura la esencia de su hogar, representándolo como una casa de muñecas, un lugar donde los recuerdos y las experiencias personales se transforman en un espacio lúdico y simbólico. Hurtado utiliza una técnica mixta sobre poliestireno, un material que añade una capa de significado y profundidad a la obra.

La elección del poliestireno no es casual. Este material, conocido por su ligereza y rigidez, contrasta con la solidez y permanencia que tradicionalmente asociamos con el concepto de hogar. En Plastic Home, el poliestireno actúa como un símil de la memoria: moldeable en su creación pero fijo en su forma final, reflejando cómo nuestras percepciones y recuerdos del hogar pueden ser tanto maleables como permanentes. Esta cualidad del material contribuye a la poética de la obra, donde el hogar se convierte en un espacio dinámico y cambiante, casi como un sueño.



Mixta sobre poliestileno
40 x 34 cm
2023



Hurtado nos muestra su hogar no solo como un lugar físico, sino como un espacio de juego y creatividad, similar a una casa de muñecas. En este lugar de juegos, las estructuras y objetos cotidianos se reinterpretan a través de una lente infantil y lúdica, sugiriendo una visión del hogar que es tanto real como imaginaria. Esta dualidad se ve reforzada por la idea de la casa flotante, en su montaje.

La técnica mixta sobre poliestireno permite a Hurtado crear una superficie táctil y tridimensional que invita al espectador a interactuar visualmente con la obra. Teniendo que observarla de cerca, generando acercamientos directos a la propuesta, buscar múltiples perspectivas de apreciación y de vivenciar la obra. Esta interacción entre material y técnica subraya la idea de que nuestro hogar es un lugar de constante recreación y reinterpretación.

A través de esta pieza, Joselyne Hurtado nos invita a reflexionar sobre la naturaleza del hogar y la memoria, y cómo ambos están intrínsecamente ligados.

Plastic Home no es solo una representación física de su espacio personal, sino también una exploración poética de cómo nuestros recuerdos y experiencias dan forma a la percepción de nuestro lugar en el mundo.



Texto: Editores

ODETTE Y ODILLE

Enrique Vinueza



Collage drapado
10 x 94,5 cm
2023

Enrique Vinueza nos presenta Collage Drapado, una obra que desafía las convenciones tradicionales del collage a través de su enfoque drapeado. Utilizando materiales como cartulina, recortes y tela blanca y negra, Vinueza construye una pieza que explora profundamente la dualidad del cisne negro. Esta dualidad se refleja en los contrastes de color y textura, sugiriendo la coexistencia de opuestos en un delicado equilibrio. El proceso creativo de Vinueza fue meticuloso y evolucionó en múltiples etapas. Comenzó con una base de cartulina y recortes, a la que fue añadiendo progresivamente capas de tela. Cada adición no solo enriquecía la complejidad visual de la obra, sino que también aportaba nuevos significados y matices. La técnica del drapeado permitió a Vinueza incorporar una dimensión táctil y tridimensional, haciendo que la obra invite al espectador a explorar sus pliegues y texturas de cerca.

Una característica destacada de la obra, es la larga caída de tela que atraviesa la composición, esta tela, con su flujo y movimiento, aporta una sensación de dinamismo y vida a la obra, recordando al espectador que estos aspectos duales no son estáticos, sino fluidos y en constante transformación. La combinación de elementos rígidos como la cartulina con la flexibilidad de la tela crea un contraste que refuerza el tema de la dualidad.

La elección del cisne negro como símbolo es particularmente significativa. En diversas culturas, el cisne negro representa lo inesperado y lo desconocido, así como la belleza y la oscuridad coexistiendo en una misma entidad. Vinueza capta esta esencia en su collage, utilizando el color y la forma para explorar temas de identidad, equilibrio y transformación.



HORIZONTE BORROSO

Jeffrey Zambrano

Escultura en madera
22,5 x 9 cm
2023

Jeffrey Zambrano nos presenta una obra que explora la naturaleza del inconsciente colectivo y la percepción de los sueños. A través de la madera tallada, con pátina de fuego y resina, Zambrano captura la distorsión de la memoria y la transformación de los sueños en recuerdos.

La pieza trata sobre cómo los sueños, inicialmente vagos y efímeros, pueden convertirse en recuerdos tan vívidos que confunden nuestra percepción de la realidad.

Representa este proceso de transformación y distorsión, sugiriendo que los sueños no son meras fantasías, sino experiencias que pueden influir profundamente en nuestra memoria y percepción del entorno.

El uso de la madera tallada aporta una textura orgánica y natural a la obra, mientras que la pátina de fuego añade una dimensión de calidez y desgaste, simbolizando la fragilidad y el cambio constante de nuestros recuerdos.

La resina, por su parte, encapsula y preserva estos elementos, creando un contraste entre lo efímero y lo permanente. La interacción de estos materiales refleja la complejidad del inconsciente colectivo y la manera en que nuestras mentes procesan y almacenan las experiencias oníricas.

La madera, con sus imperfecciones y vetas naturales, sugiere la base de nuestras experiencias y recuerdos. La pátina de fuego simboliza la pasión y el calor de las emociones que acompañan nuestros sueños. Finalmente, la resina actúa como un protector, capturando y preservando estos momentos en el tiempo.

Zambrano invita al espectador a reflexionar sobre la naturaleza de los sueños y su impacto en nuestra memoria y percepción de la realidad. Nos lleva a un viaje introspectivo, donde los límites entre lo real y lo onírico se difuminan, y nos deja con una comprensión más profunda de cómo nuestras mentes navegan entre estos dos mundos.

Texto: Editores



S/T

Franklin Grijalva

Franklin Grijalva nos presenta una obra que explora las propiedades formales a través de la combinación de materiales industriales como el tubo cuadrado, la varilla cuadrada y la platina negra. Utilizando técnicas de soldadura de arco y doblado de metal con herramientas variadas como entena, yunque, combo y moldes para crear espirales en metal, Grijalva plasma una serie de formas, figuras y símbolos que emergen de su entorno cotidiano en el taller de soldadura de su familia.

La obra no solo busca ser una expresión artística, sino también un reflejo del papel dual que las rejas desempeñan en una vivienda: la protección y el embellecimiento. Este concepto es central en su propuesta, ya que las rejas no son meramente elementos utilitarios, sino que también poseen un valor estético que puede transformar la percepción de un espacio.

El proceso creativo de Grijalva comenzó con la selección de los materiales, el tubo cuadrado, la varilla cuadrada y la platina negra. Estos elementos fueron elegidos por sus propiedades estructurales y su capacidad para ser manipulados y transformados mediante la soldadura de arco y el doblado de metal.



Escultura metálica
90 x 85 x 45 cm
2023

La soldadura de arco permitió fusionar los materiales de manera sólida y precisa, mientras que el uso de herramientas como la entenalla y el yunque brindaron la flexibilidad para moldear y dar forma a los componentes.

El statement de la obra es una declaración de la intersección entre lo funcional y lo estético. Las rejas, presentes en tantas viviendas, son símbolos de seguridad y ornamento. A través de esta obra, Grijalva ha querido capturar esa dualidad, reflejando cómo estos elementos cotidianos pueden ser recontextualizados y apreciados bajo una nueva luz. Las formas y figuras creadas en el taller de soldadura de su familia no son solo productos del trabajo diario, sino también expresiones artísticas que narran historias de protección y belleza.

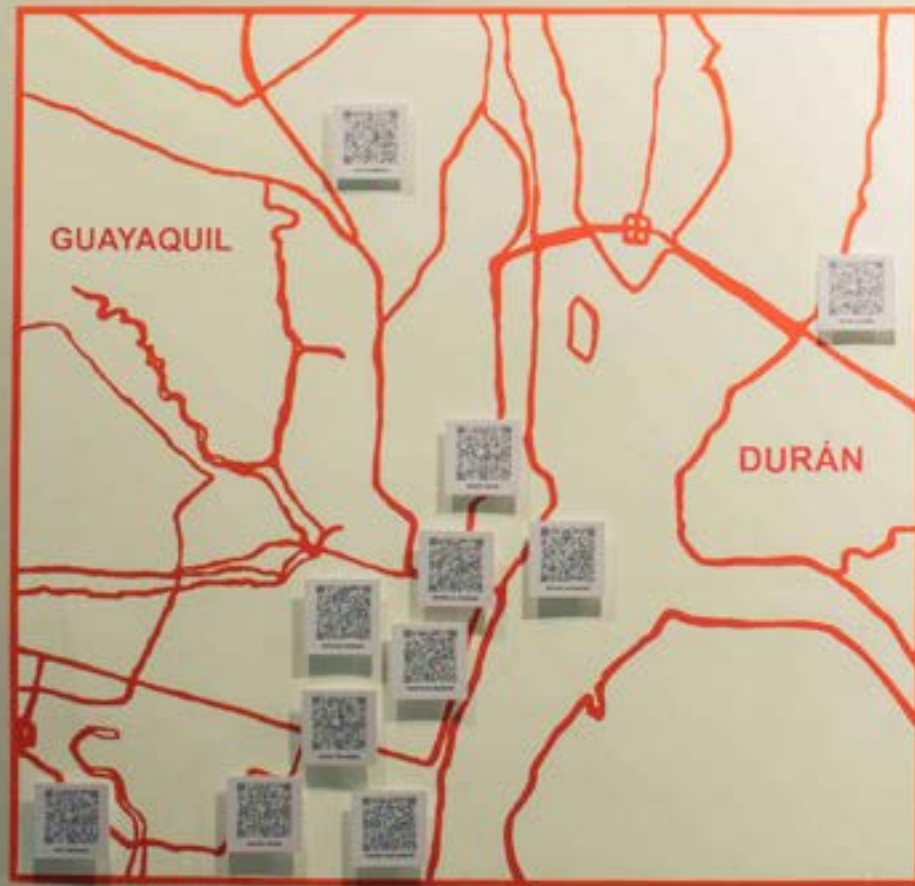
La investigación de Grijalva resignifica objetos de la cotidianeidad y los reconfigura más allá de su sentido estético, generando narrativas de memoria y afecto. Esta pieza toma elementos atemporales y muy propios de la ciudad como son las rejas metal que permanecen, presuntamente ajenos al discurrir de la vida. Sin embargo, es en ese tránsito casi inadvertido que el objeto se convierte en hallazgo; por lo tanto, en contenedor de memoria. El artista fragmenta estos artefactos, tomando solo una sección del mismo como si se tratara de un mosaico, donde disloca el medio en el que se enuncia.

Texto: Editores



ENTRAR AFUERA ECRO EXPANDIDO II

Dibujo. Investigación y funciones críticas
[AV602] - PARALELO 02 - SEMESTRE 2023A



ENTRAR AFUERA / ECRO EXPANDIDO II

Códigos QR, vinilo y pintura acrílica
15, 430 km²
2023

Parte de dos ideas, la primera, se refiere a los conceptos desarrollados en el Dpto de Intervenciones Públicas (DIP), proyecto pedagógico realizado en La Habana entre el 2001 y 2004.

La segunda idea está relacionada con una versión anterior del proyecto ECRO EXPANDIDO, producida como ejercicio final de la materia Dibujo Expandido, correspondiente al semestre 2022B de la Escuela de Artes Visuales de La Universidad de las Artes (UARTES) de Guayaquil y expuesta como proyecto final en el Edificio Tábara de dicha escuela.

ENTRAR AFUERA / ECRO EXPANDIDO se presenta ahora como ejercicio final del semestre 2023A correspondiente a la materia Dibujo: Investigación y funciones críticas, y como resultado de un proceso de indagación que se refiere a pensar el dibujo más allá de sus presentaciones y conceptos tradicionales. Indaga en la experiencia de cada participante en lugares y contextos específicos de la ciudad de Guayaquil desde acciones, interacciones, intervenciones interferencias y situaciones donde se expande no sólo las nociones del dibujo sino también de las experiencias de los estudiantes, siempre desde un sentido vincular y crítico.



Lo que se presenta en la exposición Bitácora (muestra colectiva de fin de semestre de la EAV-UARTES) funciona como Hotspot, (un punto de acceso a través de QR) desde donde se puede “entrar” a las experiencias creadas en el afuera de la ciudad de Guayaquil. Cada punto en el mapa corresponde a las interferencias que de forma individual realizaron los estudiantes.

Participaron:

Arianna Aragundy, Duval Bajaña, María Caldas, Viviana Cevallos, Bry Espinosa, Michelle Fajardo, Geanpaul Franco, Luis Jauregui, Richard Jimenez, Erika Ontaneda, Eder Pluas, Jemima Pruma, Jonathan Requene, Cristina Santamaria, Victor Solórzano.



Texto: Julio Ruslán Torres



VÍCTOR SOLÓRZANO



LORENA SANTAMARÍA



JONATHAN REQUENE



JEMIMA PRUNA



EDER PLUAS



ERIKA ONTANEDA



RICHARD JIMÉNEZ



LUIS JAUREGUI



GEAMPAUL FRANCO



RICHARD JIMÉNEZ



LUIS JAUREGUI



GEAMPAUL FRANCO



MICHELLE FAJARDO



BRY ESPINOSA



VIVIANA CEVALLOS



MARÍA CALDA



DUVAL BAJAÑA



ARIANA ARAGUNDY

ENTRAR AFUERA

ECRO EXPANDIDO II

Dibujo. Investigación y funciones críticas
[AV602] - PARALELO 02 - SEMESTRE 2023A



COSMOTÉCNICAS (POIESIS, TECHNÉ Y HACKEO)

Colectivo “Cosmotécnicas II”

Los procesos pedagógicos de la asignatura “Introducción a las Herramientas Tecnológicas”, dictada por lxs docentes Ruth Cruz y Cristian Villavicencio y exhibidos en Bitácora III: “El que busca, encuentra” forman parte del concepto de “Cosmotécnica” propuesto por el filósofo Yuk Hui (Fragmentar el Futuro, 2020), quién nos alienta a repensar lo “tecnológico” como un conocimiento técnico situado y específico fuera del canon moderno occidental. En ese sentido cada propuesta parte de una estrategia de extrañamiento, modificación y hackeo de objetos cotidianos afectivos a través de procesos de fabricación digital (diseño e impresión 3D y corte láser).

Esta asignatura propone dos proyectos de investigación/creación y desarrollo de práctica artística en la que cada estudiante plantea reflexiones sobre lo tecnológico desde su experiencia vital personal. A nivel del “saber hacer/saber crear” la clase localiza la práctica del arte y la tecnología en el panorama del arte contemporáneo a través de ejercicios cortos que abordan la fabricación digital (Impresión 3D, corte láser y CNC), una introducción a la electrónica para las artes y a herramientas código libre como Arduino.



Participaron:

Itati Estrada, Noe Aguay, Romina Falcones, Génesis Alvarado, Brian Gaitán, Arianna Aragundy, Paula García, Bryan Cano, Christian Jara, María Teresa García, Ariana Jarrín, Giuliana Idrovo, Ronald Maire, Francisco Moscoso, Adamari Maldonado, Jomayra Pozo, José Mora, Jemima Pruna, Franklin Peña, Jonathan Reque-ne, Paola Pereda, Cristina Santa maría, Yuri Ponce, Elisa Vásquez, Ricardo Regalado, Wilson Vélez, Kathryn Sánchez, Jesús Sánchez.

Objetos impresos en 3D
Medidas variables
2023







Todas estas son herramientas para el arte con grandes capacidades de democratización del conocimiento y que están pensadas desde una lógica del prototipado. Es decir, para un aprendizaje que promueve la experimentación y el descubrimiento de elementos sensibles. El enfoque pedagógico de esta asignatura es práctico-teórico e intenta que los estudiantes entiendan los sistemas, lenguajes y materiales que están detrás del software, hardware, páginas web, redes sociales y demás sistemas digitales que usamos a diario. El objetivo es que los alumnos puedan usar creativamente los medios digitales y desafíen los usos instrumentales propuestos por la industria informática. Se busca explorar el rol del artista que trabaja en el cruce entre el arte, la ciencia y la tecnología digital para entender y experimentar plásticamente como opera esta relación considerando que este rol es activo y que puede contribuir a la investigación y a la construcción de conocimiento desde el arte.

La clase se basa en un tipo de aprendizaje guiado en el que cada estudiante deberá realizar una investigación sobre las técnicas que requiere para el desarrollo de su obra final a través de bibliografía, comunidades digitales, repositorios código abierto como GitHub, Thingiverse, entre otros. En ese sentido se otorga valor a la generación de conocimiento. Al finalizar la asignatura hay un espacio de exposición de las obras realizadas en la asignatura en las que las/los estudiantes han realizado mediaciones con diversos públicos.

Texto: Cristian Villavicencio



MI FAMILIA ES...

Colectivo de Fotografía Nucleósis

La fotografía tiene varios encantos, en este momento quisiera escribir brevemente sobre 3 qué me parecen pertinentes para este reportaje que sabemos está enfocado a la pedagogía.

La cámara es un instrumento que enseña a las personas a ver sin una cámara.” Dorothea Lange.

Un problema de nuestra sociedad es qué no nos vemos cómo sujetos fotografiables, no nos percibimos a nosotros mismos como posibles obras de arte o cómo posibles proyectos. Cuando uno agarra una cámara fotográfica y se pone el visor en el ojo las cosas cambian. la percepción de la realidad enmarcada vista a través de una óptica los colores, gestos, formas, la luz, dejan de ser la realidad misma y se convierten en un instante que tiene la capacidad de decir algo.

Daido Morayima, que considera que las fotografías son “piezas de un mundo eterno y fósiles de luz y tiempo

La cámara tiene el juego perfecto entre lo tangible lo físico (la luz) las ópticas, el equipo, y lo intangible, esa lectura de símbolos y formas que presentan la posibilidad de ver lo invisible, uno no ve la fotografía, uno ve lo que ella evoca en mí.

Este juego entre la luz y el momento nos da la posibilidad de “leer” la imagen ahí nos damos cuenta de cómo somos lo que podría considerarse una forma de hacer introspección en nosotros mismos.

Lo tercero es el mundo digital vs el analógico

Un par de bondades grandes de la fotografía digital es la cantidad de disparos y la inmediatez para ver los resultados. Hablando un poco sobre la metodología que aplicamos en la UArtes para las clases de fotografía es que arrancamos el semestre con fotografía digital, así los alumnos pueden practicar de manera ilimitada y el docente puede revisar las imágenes y corregir o felicitar a los alumnos. En la segunda parte el semestre los alumnos entran al cuarto oscuro donde aprenden a hacer fotografía estenopeica, fotogramas sin cámaras, fotografía de 35 mm blanco y negro. Bajo esta estructura se les pide generar una exposición sobre un tema en particular que deba ser trabajada con cualquier técnica analógica.

La última exposición tuvo cómo eje la **familia**.



Se pide que traigan al estudio de la universidad a sus familiares y les hagan fotografía de estudio, también se les pide qué traigan cosas de su casa para proyectar la sombras sobre papel fotosensible y crear fotogramas y por último hacer una cámara estenopeica para fotografiar algún lugar de su casa.

Cuando los alumnos de la Uartes entran en contacto con el laboratorio y los procesos químicos se enfrentan a las exigencias de hacer procesos largos donde la expectativa va creciendo a cada minuto, cuando logran sacar una imagen del cuarto oscuro a la luz se ve la felicidad de haber creado una obra con la luz como recurso revelador de imágenes.

Texto: Diego Massuco y Editores





CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

A ellos, que buscaron y encontraron

Preliminar 11 x Bitácora III: “El que busca, encuentra”

Diseño y Maquetación

Paula Iñiguez
Andrés F. Freire
Daniel Morales

Editores

Andrés F. Freire
Paula Iñiguez
Madeline Gómez
Adriana García-Arias

Autores

Maria José Hidalgo
Francisco Moscoso
Kevin Alarcón
Irene Gonzabay
Fernando Navarrete
Catherine Zambrano
Wilson Vélez
Daniel Morales
Noelia Sosa
Jonathan Sánchez
Paúl Betancur P.

Universidad de las Artes

William Herrera
Rector Universidad de las Artes

Olga Lopez
Vicerrectora de Investigación UArtes

Bradley Hilgert
Vicerrector Académico Universidad de las Artes

Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes

Pablo Cardoso
Mario Maquilón
Malena Goya

Escuela de Artes Visuales

Julio Ruslán Torres Leyva
Director Escuela de Artes Visuales

Juan Carlos Fernández
Coordinador Escuela de Artes Visuales UArtes

María Fernanda Álvarez
Analista 1 Escuela de Artes Visuales UArtes

Ruth Cruz Mendoza
Docente

Daya Ortíz
Apoyo Docente

Exhibición: Bitácora III: “El que busca, encuentra”

Curaduría y Museografía

Paula Iñiguez, Adriana García-Arias,
Andrés F. Freire, Madeline Gómez y Tammy Kuffó

Artistas - Arqueólogos

Francisco Moscoso, Kevin Alarcón, Enrique Vinuesa, Catherine Zambrano, Wilson Vélez, Irene Gonzabay, Jeffrey Zambrano, Fernando Navarrete, Maria José Hidalgo, Daniel Morales, Paul Betancur, Franklin Grijalva, Joselyn Hurtado, Noelia Sosa, Jonathan Sánchez, Colectivo Fotográfico “Nucleosis”

Colectivo “ECRO EXPANDIDO”

Arianna Aragundy, Duval Bajaña, María Caldas, Viviana Cevallos, Bry Espinosa, Michelle Fajardo, Geanpaul Franco, Luis Jauregui, Richard Jimenez, Erika Ontaneda, Eder Pluas, Jemima Pruma, Jonathan Requene, Cristina Santamaría, Victor Solórzano.

Colectivo “Cosmotécnicas II”

Itati Estrada, Romina Falcones, Brian Gaitán, Paula García, Christian Jara, Ariana Jarrín, Ronald Maire, Adamaris Maldonado, José Mora, Franklin Peña, Paola Pereda, Yuri Ponce, Ricardo Regalado, Kathryn Sánchez, Jesús Sánchez, Noe Aguay, Génesis Alvarado, Arianna Aragundy, Bryan Cano, María Teresa García, Giuliana Idrovo, Francisco Moscoso, Jomayra Pozo, Jemima Pruma, Jonathan Requene, Cristina Santamaría, Elisa Vásquez y Wilson Vélez.

Invitados especiales:

Oscar Santillan, Ronny Albuja y Duniesky Martin

Producción y Montaje:

Anthony Arrobo
Ruth Cruz Mendoza
Paula Iñiguez C.
Adriana García-Arias
Andrés F. Freire
Madeline Gómez
Elijah Ferrer
Omar Rivero
Luis Millán

Equipo Administrativo

Susan Romero
Directora de Comunicación

Jose Carabajo
Dirección Administrativa

Jerry Riera
Técnico Eléctrico

Jose Medina
Guillermo Sanchez
Carlos Juca
Equipo de Mantenimiento

Equipo de pasantes:

Rodney Guillen
Itati Estrada
Ibsen Zambrano
Naomi Moreira
Alex Sanchez
Jomayra Pozo
Krystel Guerrero
Karina Chávez
Pedro Guerrero
Tammy Kuffo

Mz14 Centro de Innovación (2023)

Tania Navarrete
Directora Ejecutiva

Luisa Pozo
Asistente Administrativa

Nikita Félix
Analista 1 de Programación

Daya Ortiz Durán
Jeffry Luna
Ivan Montiel
Jonathan Pilay
Equipo de Producción

Equipo de Seguridad

Wendy Ayora
Marina León
Jonathan Pluas
Kimberly Jaramillo

Equipo de Limpieza

Roberto Triviño
Kevin Armendariz
Sulay Batija
Yuliana Chinchay
Tulio Uribe
Cecilio Vera
May Pongvillo
Gonzalo Tierra
Vladimir Vivar

Biblioteca de las Artes (2023)

Soraya Campos
Directora
Zully Ordoñez
Analista III

Centro de Escritura Académica y Traducción (CEAT)

Marelis de las Nieves
Directora

Marelis Loreto, Amily García,
Geomara Cedeño, Sofía Arias

ENCUENTRA
LÍNEAS DE
EXPLORACIÓN NUEVAS

*INDICIOS FRAGMENTADOS EN CONSTANTE EVOLUCION. DEVELANDO UNA VISIÓN EXPANDIDA DE SUS PROCESOS.

*IDENTIFICAR LA NATURALEZA DE UNA CONSIGNA.

*EL ANÁLISIS DE LOS SUPLEMENTOS BIBLIOGRÁFICOS. SON LA BASE DE LOS PROCESOS.

*LOS ARQUEÓLOGOS-ESTUDIANTES DE ESTA MUESTRA COMPARTEN Y NOS INVITAN A ESCUDRIÑAR LOS HALLAZGOS MOTIVADOS POR SU CURIOSIDAD

