

EL MUSEO
DE LA MÁPTIMA

si lo imaginas

07.07.2023

acto
ECTO.PIX
pew

Andrea Vaca
Ángelo Avilez
Ch Mosquera
Diana Gardeneira
Luis Ramírez
Paulina Romero

Rocío Soria Díaz
Ronny Albuja
Ruth Cruz Mendoza
Santiago Molina
Santiago Tapia
Víctor Hugo Contreras

IA
artes
EDICIONES

C
O
L
E
C
C
I
ÓN
P
O
S
G
R
A
D
O
S

Rector: William Herrera
Vicerrectora de Posgrado e Investigación: Olga López
Vicerrector Académico: Bradley Hilpert

COLECCIÓN POSGRADOS

Director Escuela de Posgrados: Cristian Villavicencio
Coordinador Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios: Ilch Castillo
D.R. @ Universidad de las Artes 2024

EQUIPO ESCUELA DE POSGRADOS

Andrés Sotomayor
Analista 3
Mayra Fernández
Analista 1
Jordan Mosquera
Asistente administrativo

PROMPT ME/ SI LO IMAGINAS

Cristian Villavicencio
Coordinación editorial

Ana Rosa Valdez
Texto curatorial

Oswaldo Terreros Herrera
Dirección de Arte

Daniel Ampudia Lazo
Maquetación

ARTISTAS / MAESTR@NDXS

Andrea Vaca, Ángelo Avilez, CH Mosquera, Diana Gardeneira, Luis Ramírez, Paulina Romero, Rocío Soria Díaz, Ronny Albuja, Ruth Cruz, Santiago Molina, Santiago Tapia, Víctor Hugo Contreras

FOTOGRAFÍA

Ricardo Bohórquez Gilbert
Jordan Mosquera
Tyrone Maridueña
Cortesía de los artistas

ISBN: 978-9942-977-78-6

UARTEs EDICIONES

José Miguel Cabrera Kozisek
Director

José Ignacio Quintana Jiménez
Dígramador

Silvia Daniela Zeballos Manosalvas
Correctora de estilo

MZ14, Av. 9 de Octubre y Panamá
Guayaquil, Ecuador

editorial@uarte.s.edu.ec



William Herrera
Rector Universidad de las Artes

La Universidad de las Artes se enorgullece en presentar el catálogo de la exposición *Prompt Me/ Si lo imaginas*. Del 7 al 22 de julio de 2023, la exposición reunió las propuestas artísticas del proceso de titulación de la primera generación de graduadxs de la Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios de nuestra Escuela de Posgrado. Esta muestra colectiva representó un hito en la historia de nuestra institución y en el panorama artístico del país, al ser el resultado de un arduo proceso de aprendizaje, exploración y creación por parte de un grupo de doce artistas comprometidxs con la innovación y la experimentación artística, así como con la reflexión crítica a partir del diálogo entre las artes y la tecnología.

Desde su creación, la Universidad de las Artes ha apostado por procesos formativos innovadores en el campo de las artes. La Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios se inscribe en esta apuesta, instalando en el centro de su planteamiento pedagógico una formación transdisciplinaria que ofrece a creadores la posibilidad de integrar las prácticas artísticas tradicionales con las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías y los medios emergentes. Con el acompañamiento del coordinador de la maestría (el artista visual y docente titular Cristian Villavicencio), junto con un equipo de artistas-docentes y tutores, esta primera generación de graduadxs asumió este desafío con creatividad y rigor, tanto en las formas de relacionamiento que atravesaron el proceso artístico –por medio de la conformación del colectivo *ecto.pix*– como en la producción de obras que se sitúan en la intersección de diversas disciplinas y que reflejan una comprensión profunda de las dinámicas culturales, sociales y políticas que definen nuestro tiempo.

Acompañada de una amplia diversidad de actividades de mediación con la participación activa de lxs miembros del colectivo *ecto.pix* y del coordinador de la maestría, *Prompt Me/ Si lo imaginas* recibió más de tres mil visitantes en las dos sedes –la Biblioteca de las Artes y el Centro de Producción e Innovación Mz14– que fueron parte de esta propuesta expositiva. Desde estudiantes de colegios hasta especialistas del campo artístico, el público tuvo la oportunidad de recorrer un amplio espectro de propuestas artísticas que abarcan tejidos de paja toquilla, objetos sensoriales para el olfato e instalaciones al aire libre, el video experimental, la inteligencia artificial, dispositivos interactivos y otras formas de expresión digital.

Invito al público a sumergirse por medio del catálogo de *Prompt Me/ Si lo imaginas* en un recorrido por obras que no solo destacan por su calidad técnica y estética, sino también por la profundidad conceptual que las sustenta. Cada una de ellas es el resultado de una investigación minuciosa y de un proceso creativo que busca explorar y proponer nuevas formas de entender la realidad, cuestionando nuestras maneras de aproximación a lo tecnológico, y creando acercamientos con temas relacionados con el género, la migración, la identidad, el cuerpo y la memoria.

En los tiempos actuales de la educación superior ecuatoriana en los que la oferta de maestrías en línea exprés se impone con cada vez más fuerza, celebro la existencia de una Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios que no renunció a la centralidad de la práctica artística, al equilibrio entre contenidos en línea e interacción presencial, al encuentro y al trabajo en colectivo como metodologías pedagógicas válidas en la universidad del siglo XXI, y a la construcción de comunidades artísticas como pilares de una formación superior en artes de calidad.

Finalmente, celebro a lxs artistas que alimentaron este proceso artístico-formativo y que forman parte de una nueva generación que, sin duda, continuará impulsando el desarrollo del arte en Ecuador y más allá de nuestras fronteras. Sus obras nos muestran que el diálogo entre arte y tecnología representa un campo fértil para la experimentación transdisciplinaria, la innovación y la reflexión crítica, y que en manos de estos jóvenes artistas, el futuro de las artes visuales es tan prometedor como desafiante.

Guayaquil, 11 agosto 2024

Olga López
Vicerrectora de Posgrado e Investigación en Artes
Universidad de las Artes

Este catálogo es el resultado de la primera exposición colectiva de la maestría de Artes Visuales y Nuevos Medios, la cual se consolidó en la muestra *Prompt me/ si lo imaginas_*, donde cada uno de los maestrantes explora sus inquietudes como artista y pone en tensión la relación entre las artes visuales, las técnicas y las tecnologías contemporáneas. Con el fin de continuar pensando este material visual, propongo una mínima aproximación a estas obras y cómo ellas evidencian las exploraciones de cada artista.

En la galería CIF, **Paulina Romero** sobrepone temporalidades y conocimientos diversos. Es así como reactiva un patrimonio inmaterial: el tejido de paja toquilla que sirve como dispositivo para manipular el mundo del videojuego Minecraft. Mestizaje y reactualización que, entre la tradición y las recientes interfases digitales, acompañan nuestra realidad. Geología y arqueología de los medios, saberes y prácticas que rompen la dicotomía entre pasado y presente.

En la galería CIF, **Rocío Soria Díaz** nos permite encontrarnos con el pensamiento manglar, a partir de una atmósfera donde combina lo fantástico, onírico e imaginario. Ella nos invita a creer en todo aquello que altera lo sensorial y en otras capas de lo real. Un lenguaje desbordante, juego de colores y contraste de materiales constituyen el zócalo experimental de su trabajo.

En la galería CIF, **Santiago Molina** propone pensar la migración a partir de los objetos y discursos que esta dejó, para hacernos sentir las heridas que el pueblo ecuatoriano tiene en su historia de desplazamientos y luchas. Maneras de aproximarse y a la vez alejarse de su país.

En la galería CIF, **Ronny Albuja** pone el cuerpo en el centro de su obra. Desde una temporalidad que pasa por lo mítico y se une a una narrativa etnográfica, el artista nos recuerda el anclaje a nuestro cuerpo, allí donde se inscriben los dolores y de donde emanan los signos de vulnerabilidad. Más en particular, la columna vertebral nos aparece como el lugar de la fuerza y de la debilidad al mismo tiempo. Ella nos permite sostenernos de pie en la vida social y replegarnos en la privacidad.

En las bóvedas de la galería CIF, **Santiago Tapia** explora las maneras como la inteligencia artificial procesa la realidad y nos ofrece distintas perspectivas. Cajas negras que a veces nos parecen tan incomprensibles y en donde se procesan millones de datos que construyen imágenes del mundo y nos abren a la imaginación maquinica.

En las bóvedas de la galería CIF, **Luis Ramírez** indaga otras vías de la IA, esta vez no tanto a partir de las impresiones de la realidad y su movilidad constante, sino por medio de archivos de

imágenes fotográficas. El algoritmo es nutrido con esa información para ver cómo recombinan dichos archivos y produce otras imágenes. Los recuerdos, siempre alterados y actualizados, en este caso reciben una nueva modificación a partir de las elaboraciones que nos propone esta IA.

En las bóvedas de la galería CIF, **Ángelo Avilez** propone una obra que abre el debate sobre el cuerpo lacerado, violentado, atravesado por historias y discursos que le imponen una normativa. A partir de una instalación velada por el misterio, parecemos ser testigos del dolor de la carne.

El *Project Room* acoge la obra de **Diana Gardeneira**, artista que mantiene una producción sostenida sobre las luchas feministas. A partir de tejidos y diseños de vestuario nos invita a pensar en la libertad y las luchas del cuerpo femenino que busca sus propias maneras de posicionarse en la calle, en el espacio público y reivindica los derechos que le han sido negados.

En Recinto Lab y la terraza de MZ14, **Ruth Cruz** expone fabulaciones paradójicas que buscan otros mundos a través de la tecnología, a las que se unen elementos antropológicos y fantasmagóricos, ajenos a cualquier racionalidad. Un "perder el tiempo" imaginando otros mundos, invisibles, pero con el apoyo de la materialidad tecnológica. Ficciones-realidades que enriquecen la precariedad de la dimensión donde creemos vivir.

La Biblioteca de las Artes es travestida por la obra de **CH Mosquera**, la cual encontramos desde el *hall*, en donde apreciamos una instalación que no nos deja indiferentes y nos exige interpretación. ¿Qué es esta imagen a gran escala donde vemos una especie de vértigo de la caída? De modo tal que una anécdota de un viaje de infancia le sirve para desplegar su propuesta, interpela al espectador y lo obliga a encontrar esos recuerdos hundidos en las capas cerebrales.

En la galería 4ta Pared de la Biblioteca de las Artes, **Andrea Vaca** nos escenifica un laboratorio con sus archivos, con sus muestras orgánicas, para preguntarse en un tono intimista por la enfermedad que invade su cuerpo, por las opciones de salud, por las historias que permanecen y se actualizan.

En la galería 4ta Pared de la Biblioteca de las Artes, **Victor Hugo Contreras** nos propone una pieza que entre la duda y el asombro nos invita al recogimiento y a la contrición a la vez que pone en relieve el dolor y la tortura ¿de su propio cuerpo? ¿del cuerpo de otro?

Este grupo de artistas despliega una lectura polisémica de la relación entre artes visuales y nuevos medios. Abre debates, genera preguntas muy actuales sobre la materialidad de nuestro mundo, la duración, los cuerpos, las resistencias y luchas.

PROMPT ME/ SI LO IMAGINAS_

Ana Rosa Valdez
Curadora

Las propuestas que conforman esta muestra fueron desarrolladas en los procesos pedagógicos de la primera generación de la Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios de la Universidad de las Artes. Un programa que ha buscado aprovechar el espacio académico para la creatividad artística y la reflexión cultural más allá de los parámetros normativos de la profesionalización del arte que, en ocasiones, burocratizan y transforman la experiencia de aprendizaje en competencia meritocrática. Aquí se ha tratado de desafiar el punto de equilibrio que debe existir entre la incertidumbre de las prácticas creativas y la estabilidad que debe ofrecer la educación superior, inclinando convenientemente la balanza hacia el terreno de azares y contingencias que constituyen lo artístico.

Los proyectos exhibidos han enfrentado el desafío de convertir las narraciones personales e íntimas en asuntos de interés público, sorteando los conflictos que han permanecido latentes, el peso identitario de los legados culturales y las tradiciones, las heridas y afecciones que persisten en el tiempo, los sentimientos de represión y negación, las memorias dolorosas o emociones no resueltas que demandan cuidado, tanto en la complicidad de los lugares privados como bajo la luz reveladora de los espacios colectivos.

En este recorrido cada quien ha encontrado sus propias estrategias para dar sentido a los problemas que como artistas han elegido desbrozar, convirtiéndolas en potencia creadora y afectiva cuyos destellos podemos percibir en las elecciones formales que materializan las obras. Todos los procesos de producción que anteceden esta muestra han sido experimentales en la forma de incorporar reflexiones, recursos y procedimientos estéticos que provienen de los nuevos medios. Aunque, de manera general, es difícil eludir el deslumbramiento que estos producen por su capacidad de innovación o su atractivo en términos de consumo cultural, estas propuestas logran someter la racionalidad tecnológica a las intuiciones y sensibilidades artísticas. Se han producido ensayos capaces de convertir el error en un proceso significante: las piezas dan cuenta de la experimentación como una vía más que un fin en sí mismo. De esta manera, la programación informática, las técnicas de reproducción e impresión de imágenes,

los sistemas de procesamiento y visualización de datos, la configuración de dispositivos electrónicos, entre otros, son puestos en función de las ideas estéticas y posicionamientos éticos que han emergido o se han fortalecido durante el programa de estudios.

Finalmente, cabe mencionar que los textos de artistas que forman parte de la curaduría representan un esfuerzo por fabricar escrituras en los lindes de las estructuras académicas, una apuesta por nombrar los procesos creativos de manera particular, y una forma de hablar desde el arte capaz de fluir en los lenguajes comunes a través de los cuales forjamos vínculos con nuestro tiempo.

TRES APUNTES SOBRE ECTO.PIX

Cristian Villavicencio
Curador

1

Estructura grupal: Doce artistas trabajan en sus proyectos y conforman el colectivo ecto.pix, durante sus estudios en la Maestría de Artes Visuales y Nuevos Medios. El nombre emerge como síntesis de los intercambios que mantuvieron en la clase del teórico y docente Juan Martín Prada. Su decisión artística demuestra la voluntad de combinar procesos singulares y conformar, así, una estructura colectiva que sirva de soporte a sus intereses artísticos.

2

Gesto, cuerpo y tecnología: Líneas de investigación que se entrecruzan en este colectivo de artistas, donde destaca la importancia de lo corporal desde diversos planteamientos simbólicos y tecnológicos que apuntan a la cotidianidad de cada uno de ellos. Se plantea cómo la experiencia artística apela a nuestros sentidos –tacto, vista, oído–, mediados por capas digitales en tanto que traducción de datos.

3

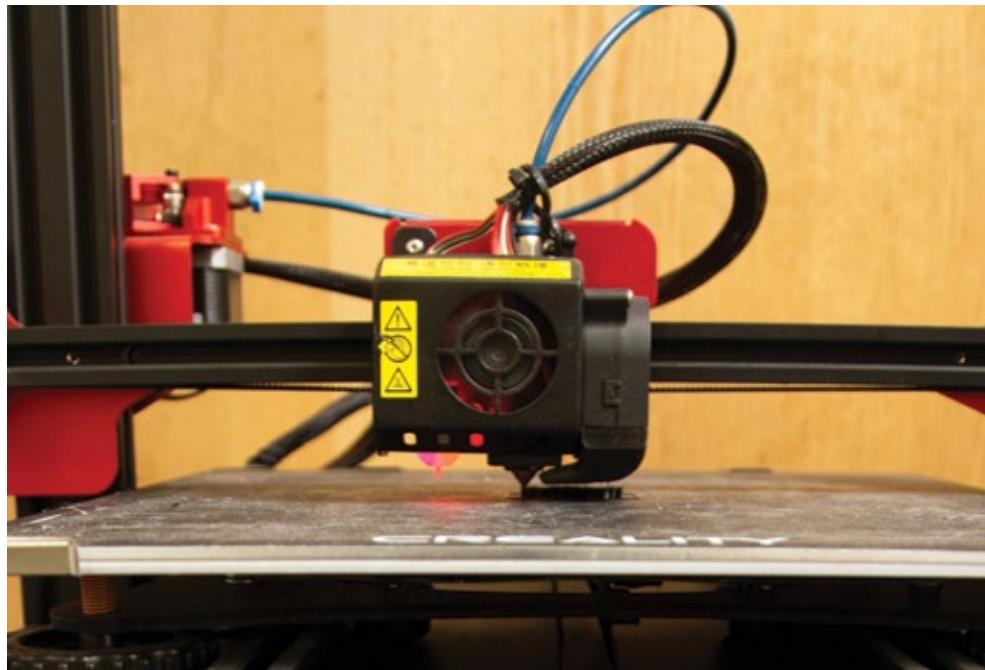
Técnicas digitales y analógicas: Las obras que conforman esta exposición proponen un debate sobre lo tecnológico situado en el contexto local, pero conectado con otras latitudes. Algunas de las obras presentan un interés particular por confrontar a las capas de hiperdigitalización, a las que estamos expuestas/tos en el mundo contemporáneo, con procedimientos analógicos y manuales. La visión de la tecnología que aquí se plantea, es amplia y exorciza la fantasía de una novedad incesante.

PRESENTACIÓN	2
William Herrera	—
—	—
—	—
—	—
PRÓLOGO	4
Olga López	—
—	—
—	—
TEXTO CURATORIAL	6
PROMPT ME / SI LO IMAGINAS_	—
Ana Rosa Valdez	—
—	—
—	—
TEXTO CURATORIAL	8
TRES APUNTES SOBRE ECTO.PIK	—
Cristian Villavicencio	—
CRÉDITOS CATÁLOGO	9
—	—
—	—
GALERÍA	10
—	—
—	—
OBRAS POR SEDES	32
—	—
—	—
ARTISTAS	34
Paulina Romero	36
Rocío Soria Díaz	42
Santiago Molina	48
Romny Albuja	54
Santiago Tapia	60
Luis Ramírez	66
Ángelo Avilez	72
Diana Gardeneira	78
Ruth Cruz	84
CH Mosquera	90
Andrea Vaca	96
Víctor Hugo Contreras	102
—	—
—	—
BIOGRAFÍAS	108
—	—
—	—
PROFESORES DE LA MAESTRÍA	114
—	—
—	—
ANEXOS	116
—	—
—	—
CRÉDITOS EXPOSICIÓN: PROMPT ME / SI LO IMAGINAS_ 2023.07.07	120
—	—
—	—

EL MUNDO
EN JUEGO

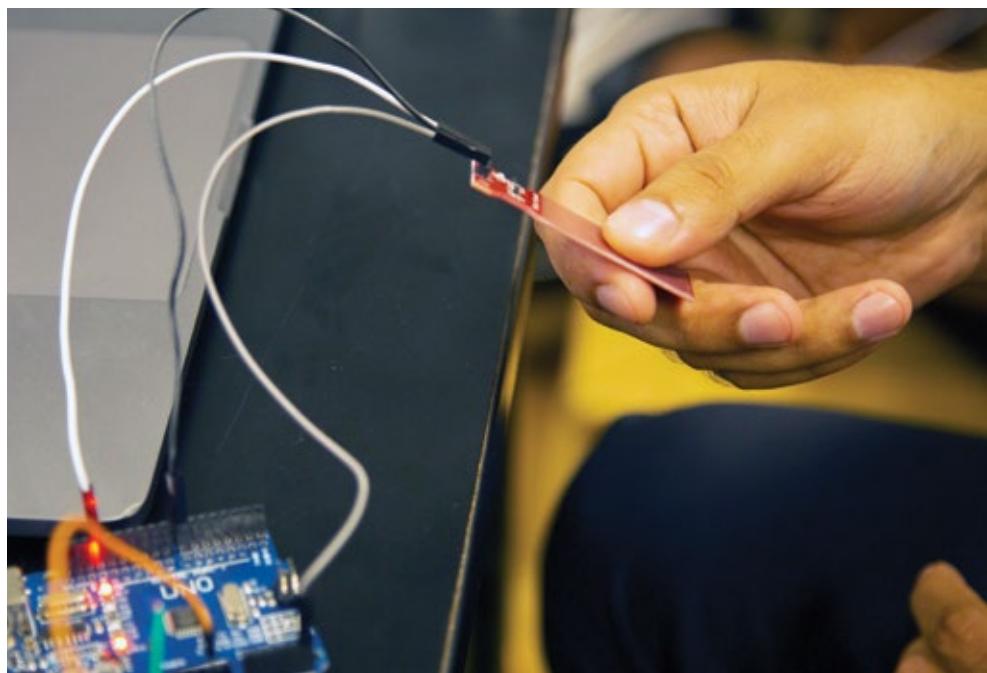
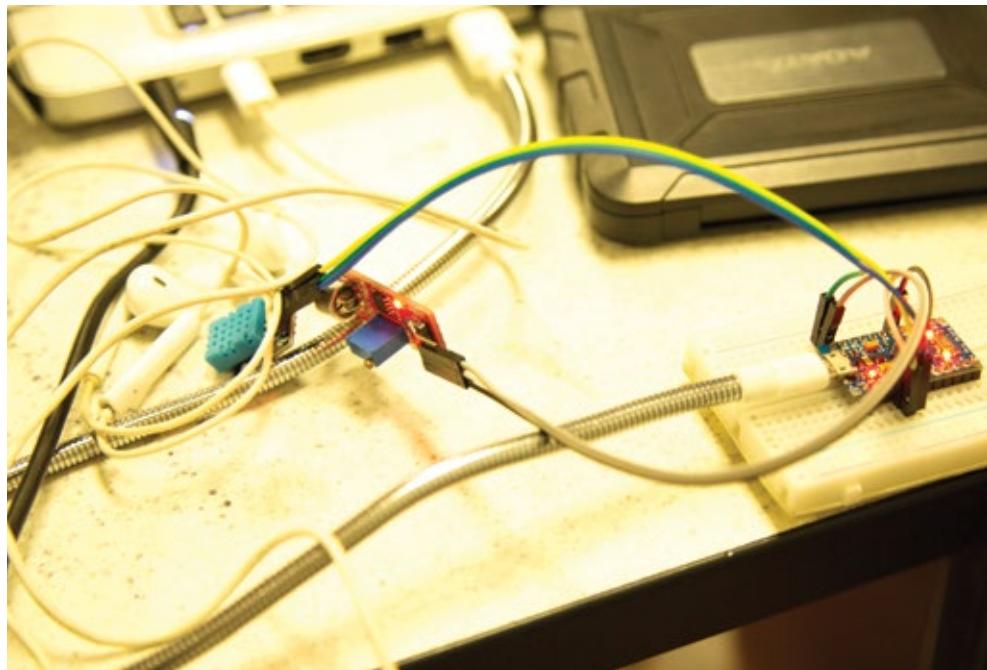






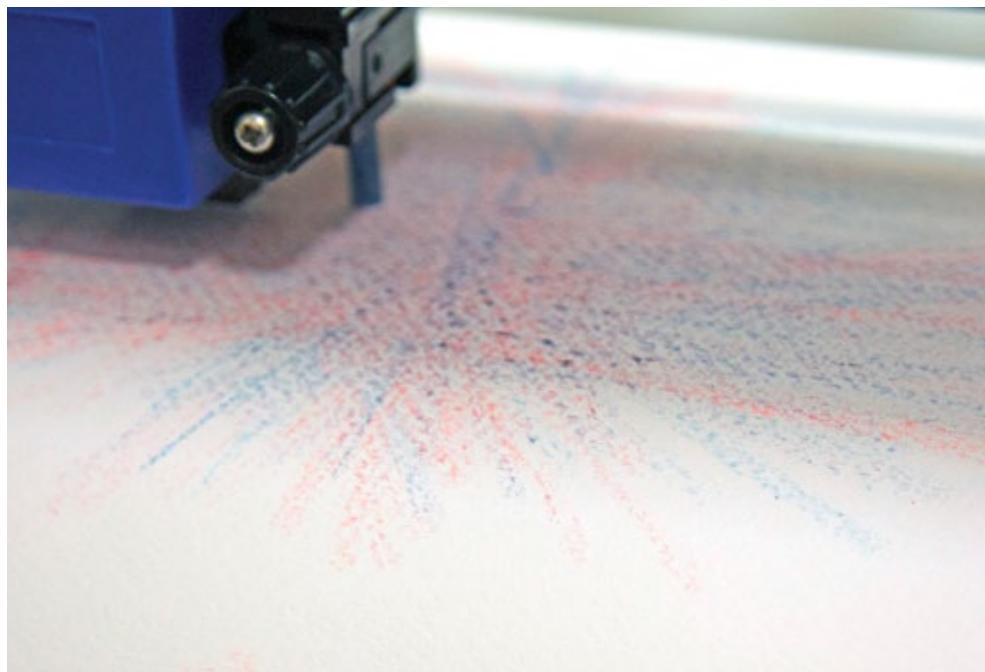


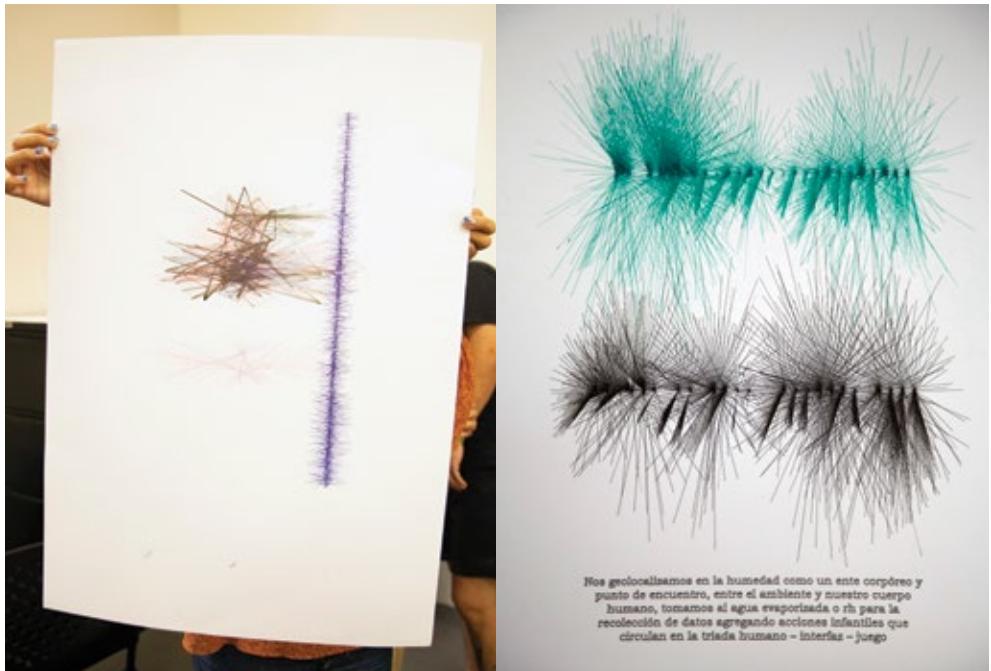
ASIGNATURA VISUALIZACIÓN DE DATOS





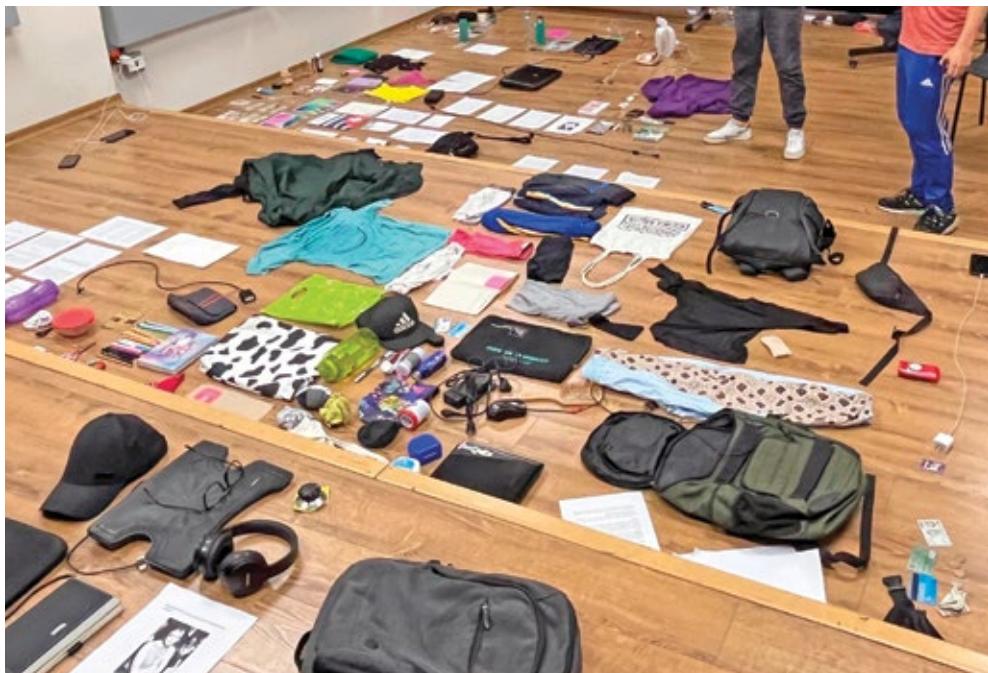
ASIGNATURA VISUALIZACIÓN DE DATOS





ASIGNATURA VISUALIZACIÓN DE DATOS





ASIGNATURAS: PERFORMANCE Y TECNOLOGÍA, CURADURÍA Y GESTIÓN CULTURAL EN LO DIGITAL, TALLER DE TITULACIÓN II

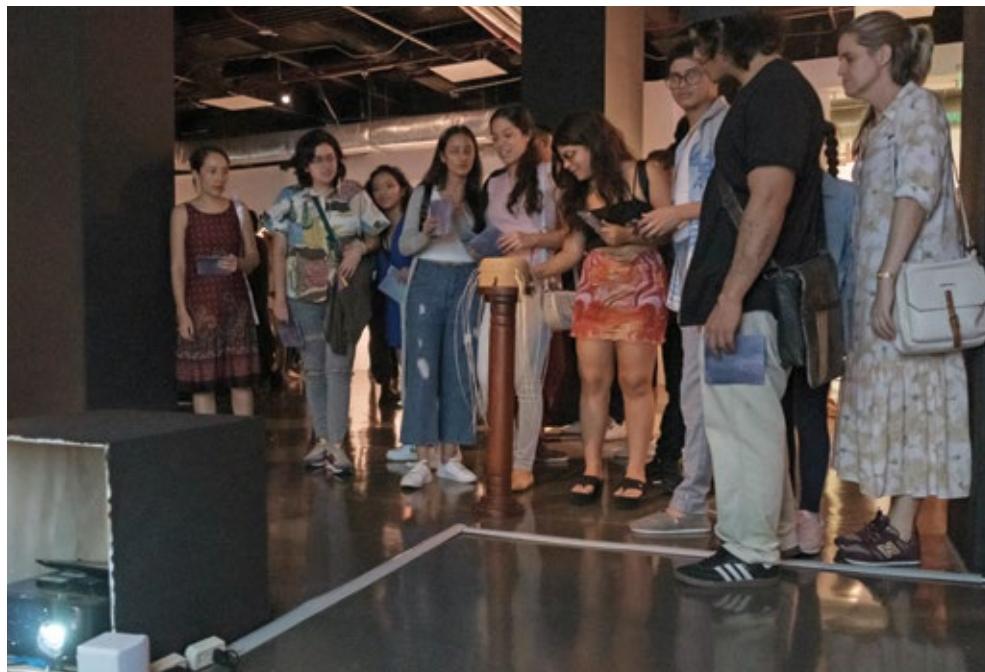




ASIGNATURAS: PRÁCTICAS EN CAMPO EXPANDIDO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES









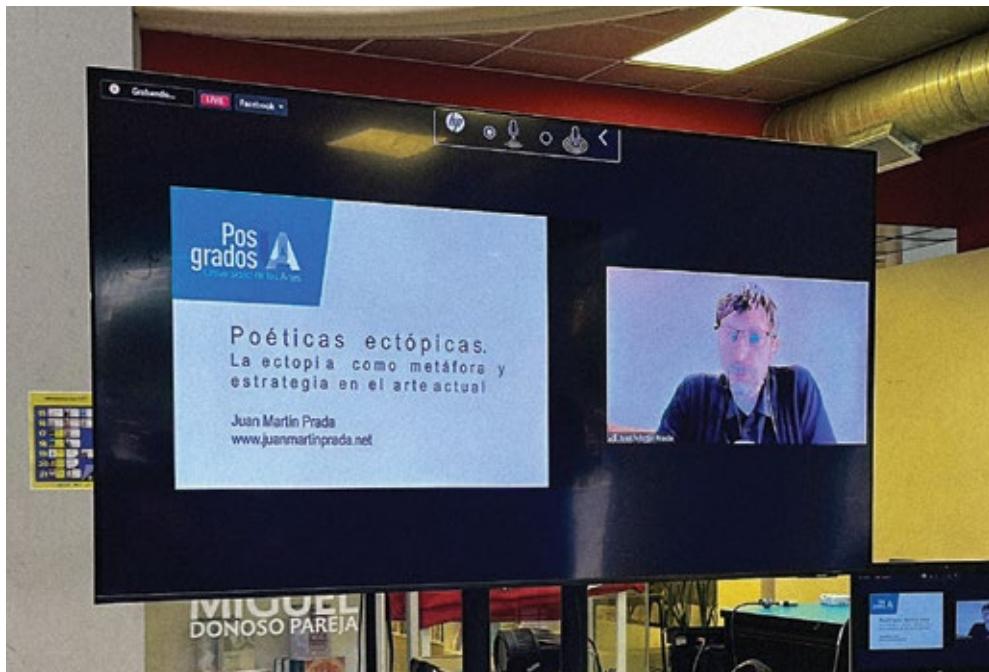














PR PAULINA ROMERO	Paisaje y artefactos (año 2800)
RSD ROCÍO SORIA DÍAZ	Desear ser deseo: flujos y heterotopías del manglar
SM SANTIAGO MOLINA	El objeto y la memoria migrante
RA RONNY ALBUJA	Un rayo cae sobre la columna de Atlas
ST SANTIAGO TAPIA	Un simulacro sin sentido.
LR LUIS RAMÍREZ	Make a picture
AA ÁNGELO AVILEZ	Yo masculino
DG DIANA GARDENIERA	NMTKS apariciones poéticas callejeras
RC RUTH CRUZ	Mas allá de la línea roja
CHM CH MOSQUERA	El lugar exacto donde me caí
AV ANDREA VACA	Cántaro sagrado
VHC VÍCTOR H. CONTRERAS	Silencio, estamos en confesión





acto
ECTO.PIX
por v.v.

Paulina Romero	Ángelo Avilez
Rocío Soria Díaz	Diana Gardeneira
Santiago Molina	Ruth Cruz
Ronny Albuja	CH Mosquera
Santiago Tapia	Andrea Vaca
Luis Ramírez	Víctor Hugo Contreras

Paisaje y artefactos (año 2800)

MZ14

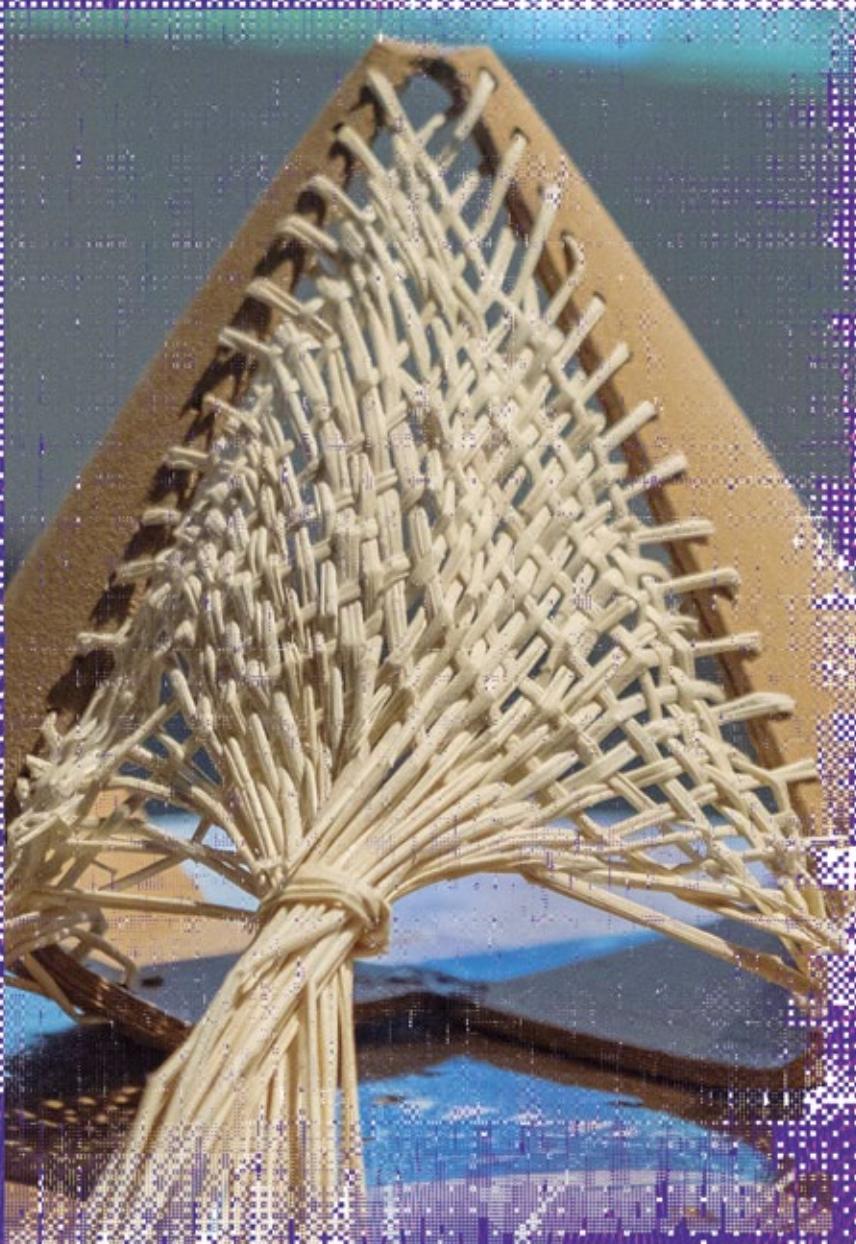
Planta baja - CIF

La ambivalencia entre lo virtual y lo físico me han definido a lo largo de mi vida, y hoy definen mi práctica artística. Crecí en Rocafuerte, pueblo contenedor de tradiciones y conocimientos de origen milenario. He recorrido también un sinnúmero de pixeles bajo el *nickname* de Mei, espacios donde las comunidades digitales me acogen.

La comunidad de Pile reconoce como uno de sus pilares culturales, afectivos y económicos el tejido tradicional del sombrero de paja toquilla. Junto a niños y jóvenes de la escuela Alma Toquilla nos preguntamos: ¿qué futuros posibles nos podemos imaginar para esta materia prima y su saber ancestral? Asumiendo el rol de artista-mediadora sugerí al grupo una serie de ejercicios creativos para imaginar colectivamente un porvenir.

Como resultado propongo una instalación que nos sumerge en una experiencia sensible desde lo visual, lo sonoro y lo táctil. Un server creado en Minecraft con texturas, edificaciones, objetos y situaciones surgidas de los talleres participativos guarda ese futuro colectivo imaginado y cuenta la historia de una palma transformada en sombrero fino. También se presentan objetos escultóricos intervenidos con tejido, basados en imágenes que los jóvenes tejedores crearon en los talleres como un «último vestigio» de toquilla en Pile, salvaguardado en las estructuras del videojuego.

Es así como, en *Paisaje y artefactos (año 2800)*, el material cobra otras vidas, toma nuevas formas, busca su propia abstracción y ocupa otros espacios, desbordándose hacia un posible futuro. La toquilla se adapta a la digitalidad para mostrarse como cuerpo pixelado. Las mismas hebras del sombrero fino hoy son *data gaming*. Su olor nos abraza. La tradición también abraza al videojuego donde hoy habita.



PAULINA ROMERO





Vestigios en 2800, impresiones 3D intervenidas con tejido de paja toquilla.
Dimensiones variables.



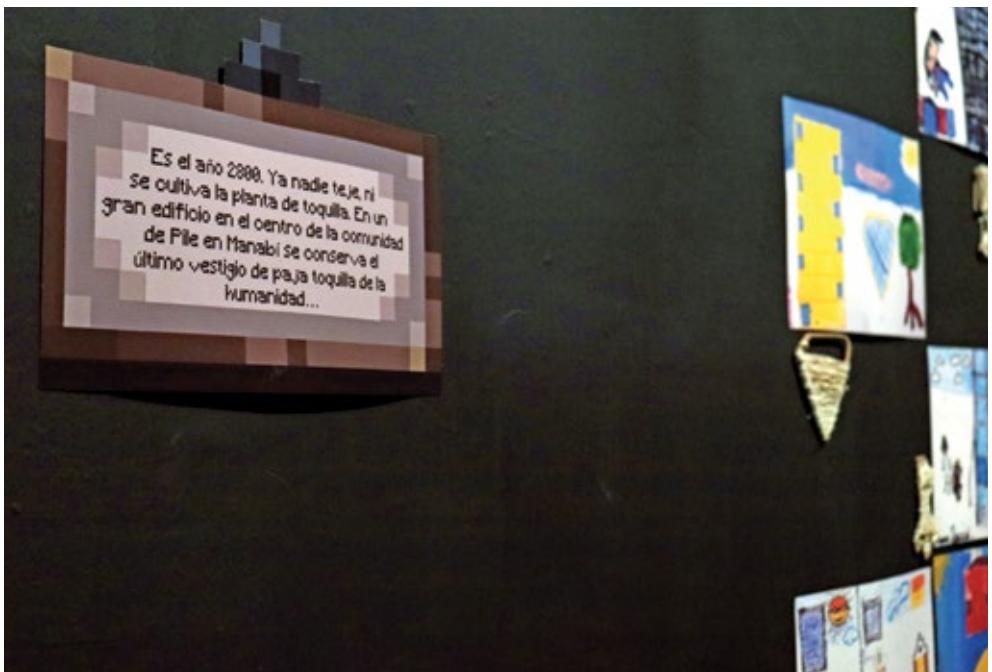


El Viaje de la Toquilla, instalación interactiva: server en Minecraft y mando de madera, fibras de paja toquilla e impresión 3D programado con Arduino. Dimensiones variables.





Pinturas y objetos 3D tejidos: Memorias de los talleres creativos participativos.



Desar ser deseo: flujos y heterotopías del manglar

MZ14

Planta baja - CIF

Evoco la importancia del arraigo en cualquier lugar, el entresuelo, la brujería. La capacidad de sentir e imaginar de manera profunda al considerar al ser humano, la naturaleza y la tecnología como elementos igualmente valiosos y sagrados.

La figura de la bruja del manglar es central, generando dispositivos, narrativas, símbolos y formas. Me considero puente entre lo profano, lo terrenal y lo místico. Este enfoque se orienta hacia el posthumanismo tropical.

Concibo el manglar como un ente que construye la identidad latinoamericana. Dondequier que vaya, llevo conmigo mis raíces y busco encontrar nuevos lugares donde echar raíz. Esta inspiración proviene de la obra de Ana Mendieta y su exploración del laberinto de la soledad descrito por Octavio Paz. Construyo formas para volar a partir de mis raíces profundas, reconociendo que la tierra es el origen primordial.

Las raíces del manglar simbolizan cuerpos de agua, líquidos que reflejan su propia condición acuática. Utilizo esencias, aprovechando su contenido acuoso para diversas utilidades. Además, empleo manos de acrílico como elementos cotidianos que enfatizan la figura de la bruja, simbolizando un envenenamiento constante, la feminización, el poder y el arma.

Esta obra se manifiesta a través de una instalación olfativa compuesta por objetos que simulan el mangle, joyas como amuleto de protección, aceites y aromas para una conexión elevada. Esta expresión artística invita al público a explorar y sumergirse en la esencia misma del manglar tropical y sus significados simbólicos.



ROCÍO SORIA DÍAZ





*Manos de agua + Uñas de jaguar, escultura de yeso, alambre, acrílico, agua de río.
50+8cm de uñas.*





Raíces largas, Varilla, madera, cemento, romeral, masilla poliéster, acrílicos.
200x57x28cm.



The door is open -believe- (En colaboración con DELGUASMO), cerámica y aceite: gres vitrificado, aceite de almendras, esencia de nardo, chocolate y jazmín. 22x17,6cm.

Objetos en la memoria migrante

MZ14

Planta baja - CIF

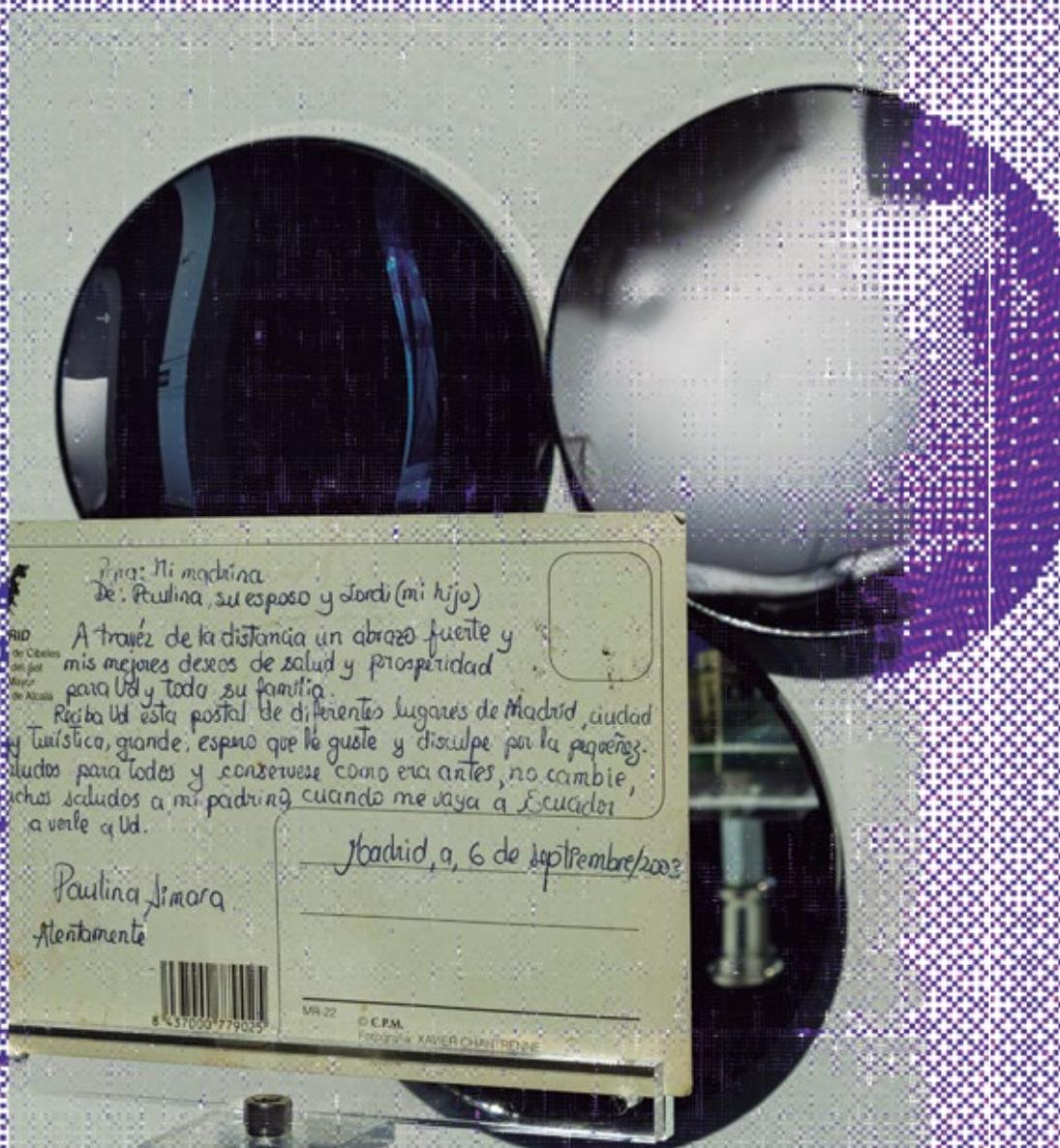
Este proyecto surge de un viaje concebido como un dispositivo que cataliza un reencuentro con la cotidianidad. Explora la conexión entre los objetos cotidianos y la experiencia migratoria, rescatando la memoria colectiva-afectiva de aquellos que salieron de Ecuador en tiempos de crisis.

En esta incursión en las artes visuales y los nuevos medios me enfoco en objetos que mi familia decidió preservar de su proceso migratorio a España. Estos son recolectados, intervenidos e instalados para que el espectador se sumerja en ellos y acompañe a familias y migrantes en su trayecto.

Desde un teléfono de disco que invita a levantar la bocina y escuchar relatos de viajes fallidos y logrados, hasta varias postales con reflejo en espejos concavos y realidad aumentada, se busca llevar al público a una narración personal que acontece en lo cotidiano.

El proyecto genera una relectura de la migración ecuatoriana de finales de los 90 e inicios del 2000, presentando los objetos como símbolos que trascienden fronteras, generaciones y culturas. Invita a reflexionar sobre la relación que los migrantes establecieron con su lugar de destino, la fragilidad y la resiliencia que nos une en la experiencia compartida del desplazamiento en las cosas que nos acompañan.

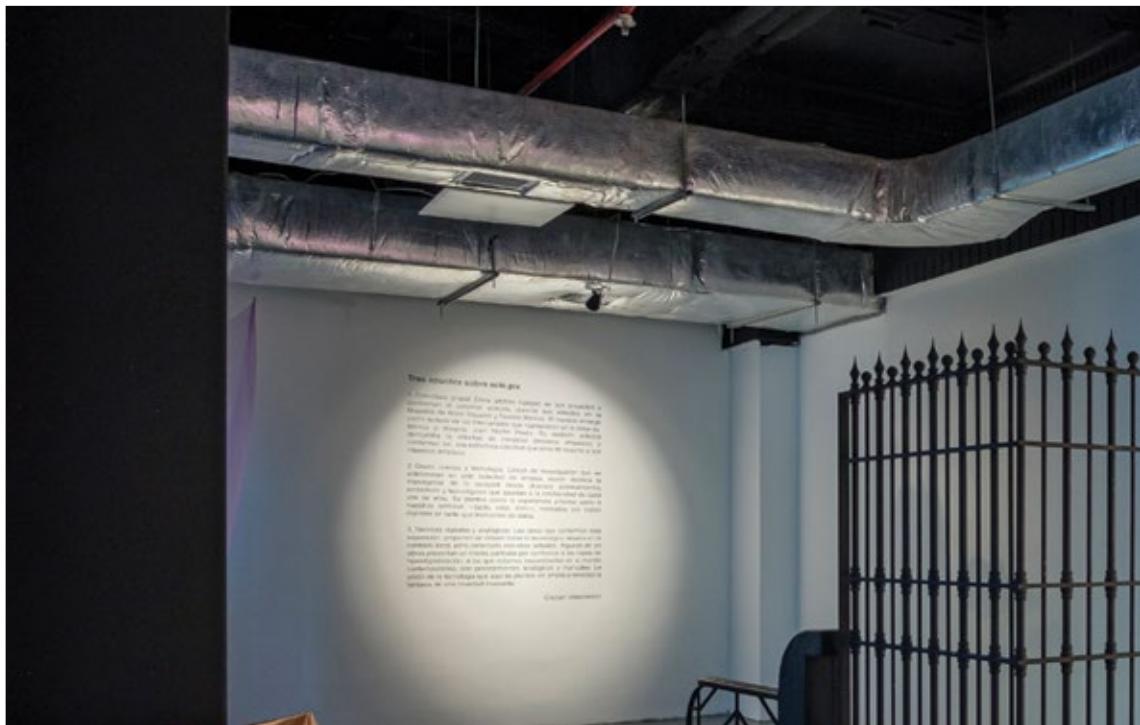
Contemplar esta obra involucra los sentidos a través de los objetos y sus historias, recordando que la migración es dolorosa, alegre y trasciende lo físico. En cada gesto, palabra y espacio de esta instalación, se intenta revelar la búsqueda incesante del espacio-lugar al que algunos llaman hogar.



8437000779025

MR-22

© C.P.M.
Fotografía XAVIER CHANTRENEUVE



Relato migrante en altavoz, teléfono de disco intervenido electrónicamente sobre un velador. 50x60cm.





El texto y el lugar del migrante, tres postales con tamaños originales sobre tres trípodes de alturas regulables y un trabajo de realidad aumentada en 360 grados. 15x10cm c/u.



Un rayo cae sobre la columna de Atlas, este rayo es la acción

MZ14

Planta baja - CIF

Existe una escritura que nos pertenece a todos: las heridas. A veces estas heridas no se pueden ver, son silenciosas y lentas en sanar. Es así como la veo, como una columna de memoria de algo sucedido. El dolor de aguantar, el accionar y la memoria del golpe sugieren el sentido de estas obras.

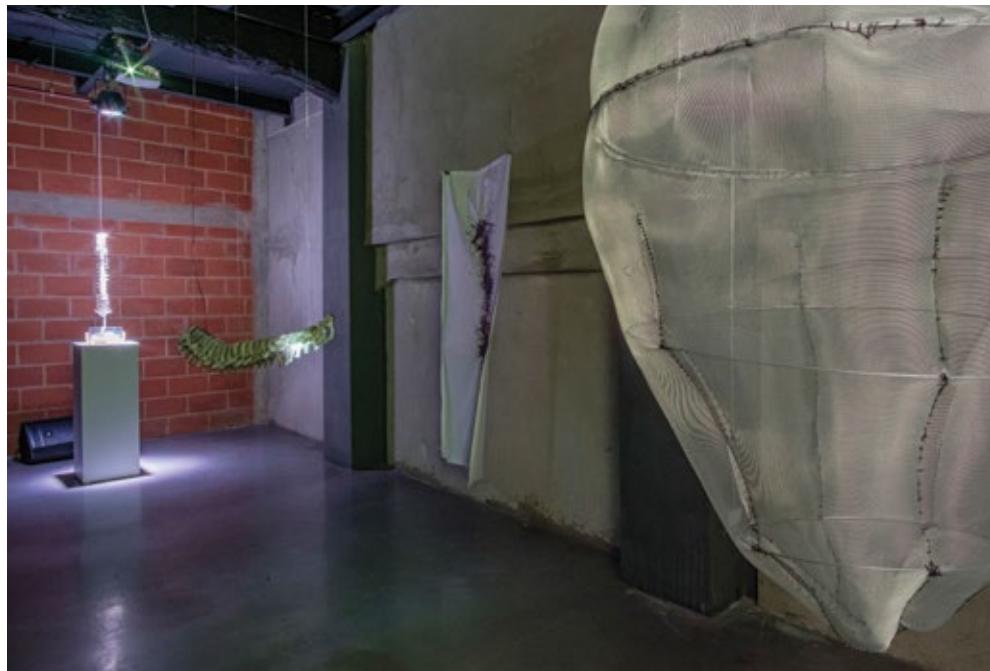
Romper a Atlas como arquetipo de quien sostiene el mundo, cuya mirada no se mueve mientras su cuerpo está solo. Curiosamente, el nombre de la primera vértebra del cuerpo humano es C1 Atlas, la cual sostiene la cabeza, las ideas, pero no tiene movimiento. La magia ocurre en la segunda vértebra, C2 Axis, que pertenece al horizonte del quiebre, las curvas, las diagonales y la rotación.

El eje de la tierra está inclinado en 22.5 grados para que la vida surja, nada es vertical. Así mismo al abrazar doblamos la vértebra Axis para recibir el cariño. El quiebre y la diagonal son necesarios para reconocer nuestro cuerpo, mostrarnos vulnerables al peso, pedir ayuda y sostener de manera compartida.

La sobrecarga deja una herida; la herida, una posición del cuerpo, y el cuerpo no la olvida. Las vértebras sostienen el peso de la herida, del mundo y de la mirada. Desvestir el cuerpo para mostrar el sistema óseo, bajo la piel quemada; encontrar en otra columna la mía, descubriendo que la mejor forma de sostener grandes pesos es por medio de la carga compartida.

Poner en jaque la idea olímpica del primer lugar, la medalla como objetivo principal, y abrazar el fracaso para hacerlo mi esposo; así también se llega lejos. Finalmente, esta muestra presenta una oda a lo débil, al quiebre, al bajar los brazos, a la pérdida y a la herida, para dejar de soportar solo y pensar un abrazo desde la acción.





Un rayo cae, videmapping: video procedural reproducido sobre malla de acero. 240x240x60cm.

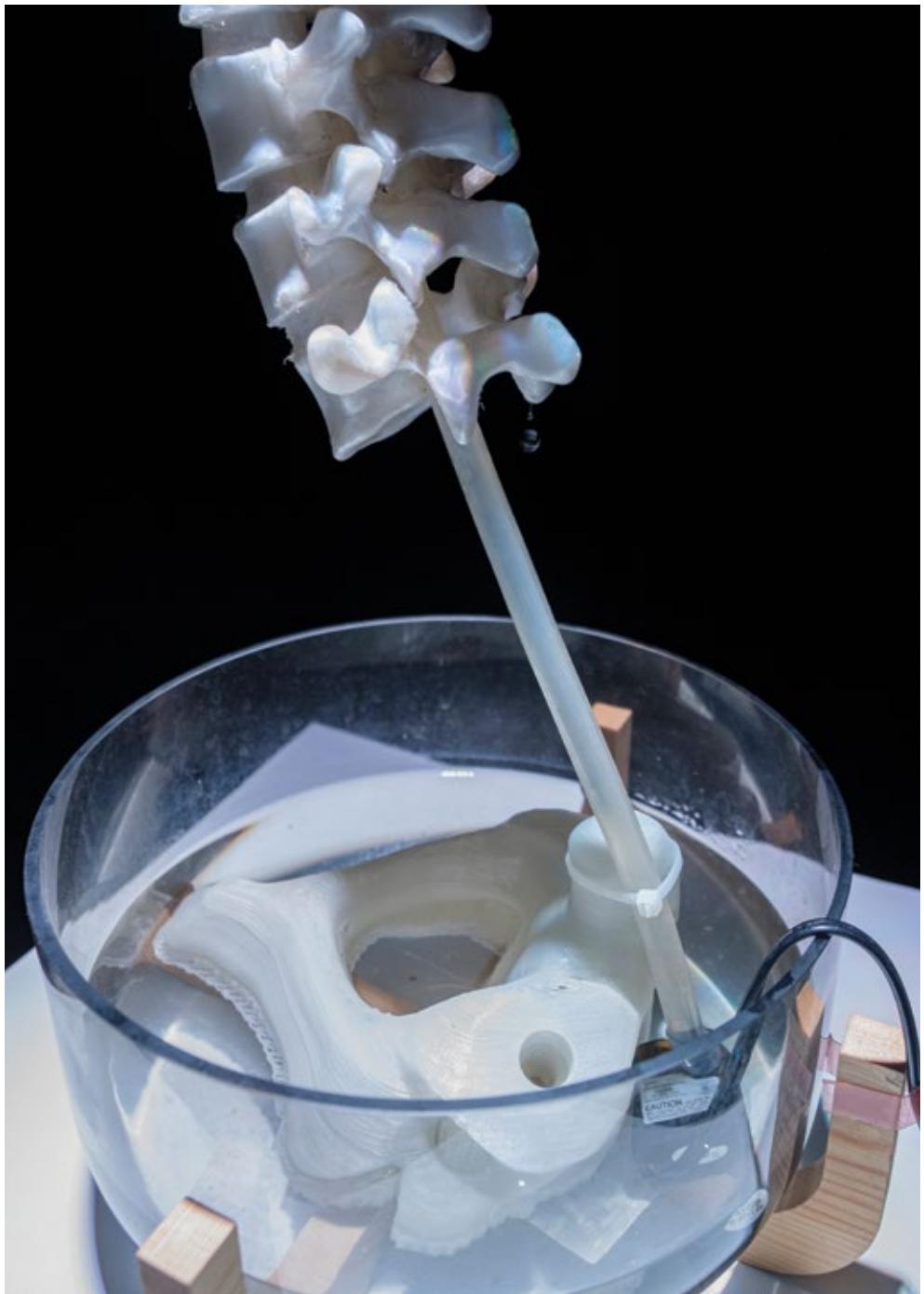




Sobre la columna de Atlas, columna vertebral hecha con impresión 3D, Arduino, giroscopio y Pixel led. Movimiento por motores paso a paso. 120x20x10cm.



Y el rayo es mi acción, escultura realizada con impresión 3D, motores de agua, pecera.
15x30x10cm.



Un simulacro sin sentido

MZ14

Subsuelo Bóvedas

Para mí la inteligencia artificial es una exageración del lenguaje, una hipérbole de un sistema que no se acerca a la inteligencia humana; más bien son sistemas cargados de una inmensa cantidad de datos con los cuales se trata de recrear algo por medio de procesos estadísticos que se aprovechan de la pareidolia¹ para hacernos creer que están dotadas de inteligencia. Entonces somos nosotros quienes le damos un sentido y significado a los resultados que estos algoritmos nos devuelven.

Los datos de entrenamiento que recibe este modelo de aprendizaje automático son los que determinan el resultado. Estos sistemas no son capaces de abstraer; los objetos recibidos son concretos. Una maceta solo puede ser una maceta, ya que esta no reconoce objetos, sino solo patrones de repetición sobre los datos recibidos. La digitalización de lo cotidiano ayuda a que esta tecnología se transforme en un agente generador de verdad, sin que exista lugar a la duda.

Un simulacro sin sentido es una instalación inmersiva compuesta por una computadora central que controla la sala. La máquina está destinada a observar de manera obligatoria a un cuerpo vivo, a una planta. El sistema debe contemplar a este cuerpo vegetal y su entorno, procesarlo, tratar de interpretar lo que está frente a la cámara y mostrar la interpretación en bucle. Al entrar a la sala el observador forma parte de esta instalación; si logra ser captado por la vista de la máquina, esta tratará de interpretarlo, definirlo e imaginarlo.

¹ Pareidolia: fenómeno psicológico donde un estímulo vago y aleatorio (habitualmente una imagen) se percibe como una forma reconocible debido a un sesgo perceptivo.

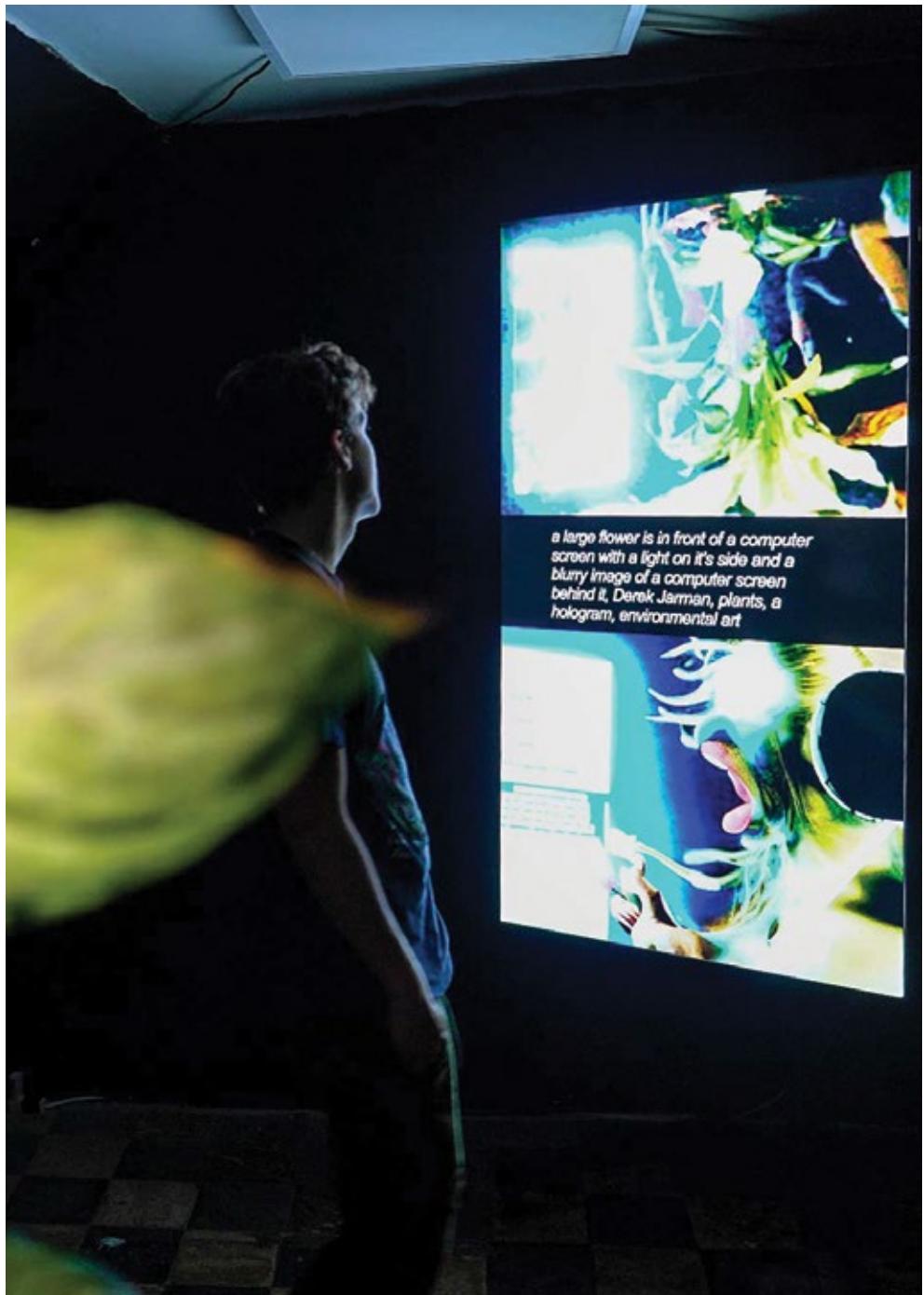




Un simulacro sin sentido, instalación, código. Máquina que incorpora un modelo de aprendizaje automático para contemplar e interpretar su entorno.







a large flower is in front of a computer screen with a light on it's side and a blurry image of a computer screen behind it, Derek Jarman, plants, a hologram, environmental art



[Make a picture]

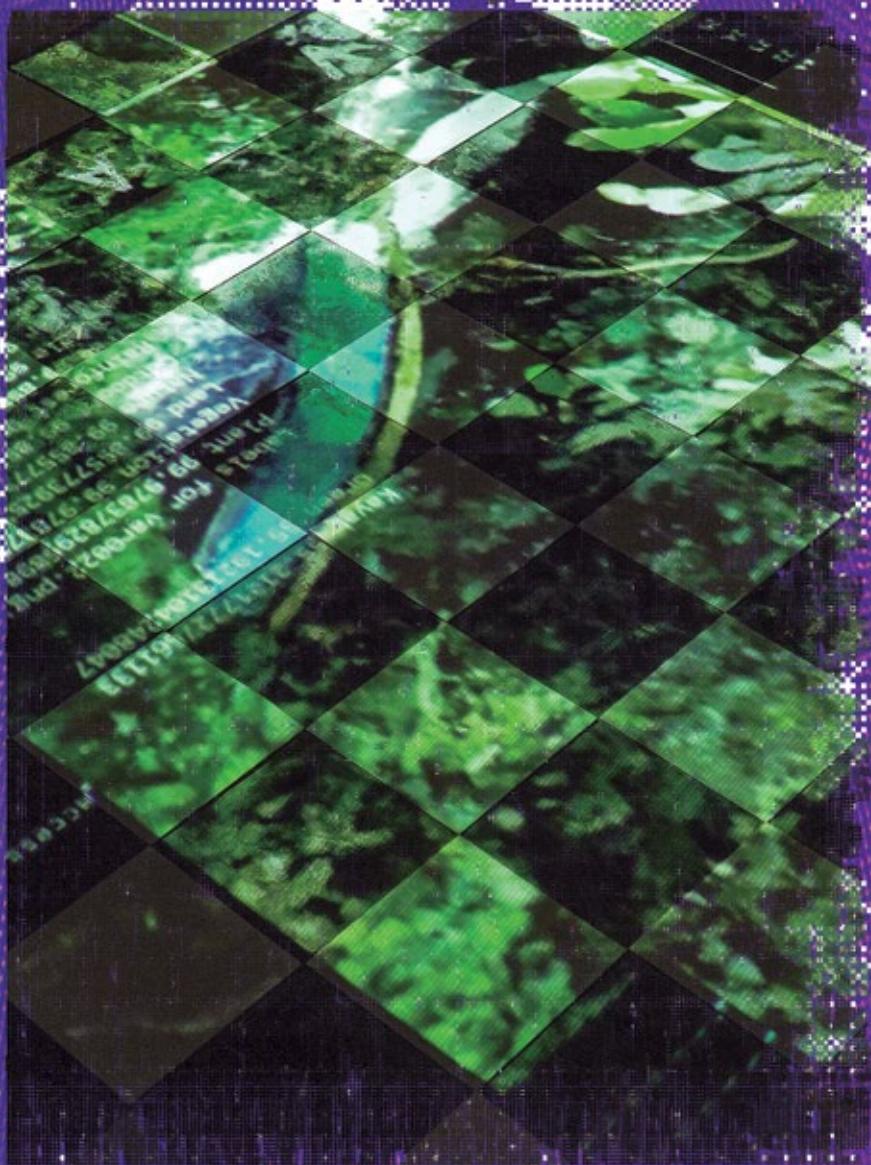
MZ14

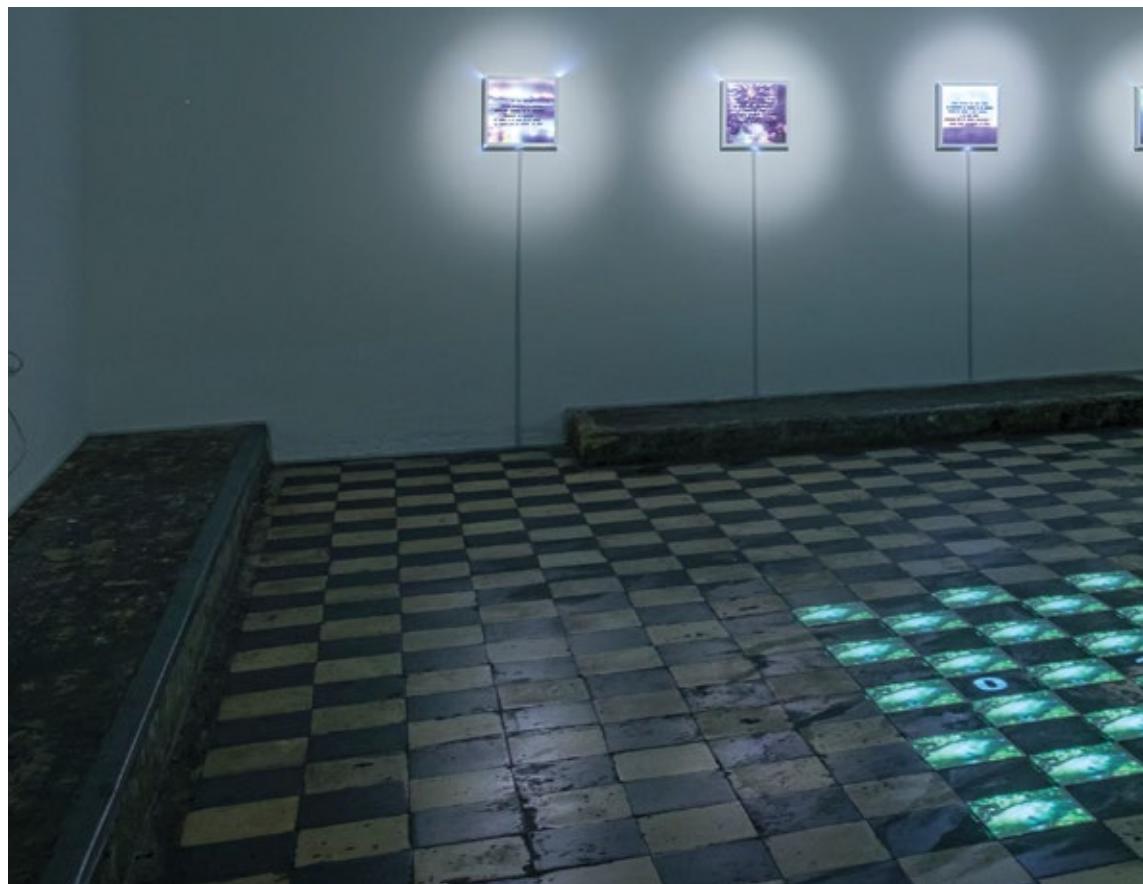
Subsuelo Bóvedas

/Imagina que es de noche, cuatro días después de la luna llena, el cielo está parcialmente despejado y las estrellas tiritan de frío. Nos encontramos viajando aceleradamente, sorteando el tráfico de una carretera serpenteante en medio de las montañas, a unos mil ochocientos metros sobre el nivel del mar, donde los árboles y las plantas a ratos ceden su protagonismo a valles con casas que asemejan luciérnagas a la distancia. Estamos en un Spark de color blanco, rumbo a Mindo, esquivando la ansiedad que sólo una aventura de estas puede provocar. Este pequeño fragmento de texto y memoria ahora se ha convertido en una imagen borrosa que comarto en la mente de cada uno de ustedes. Así comenzó un viaje de carretera a las regiones de la Costa, Sierra y Amazonía ecuatoriana en el año 2021: incierto y sin retorno.

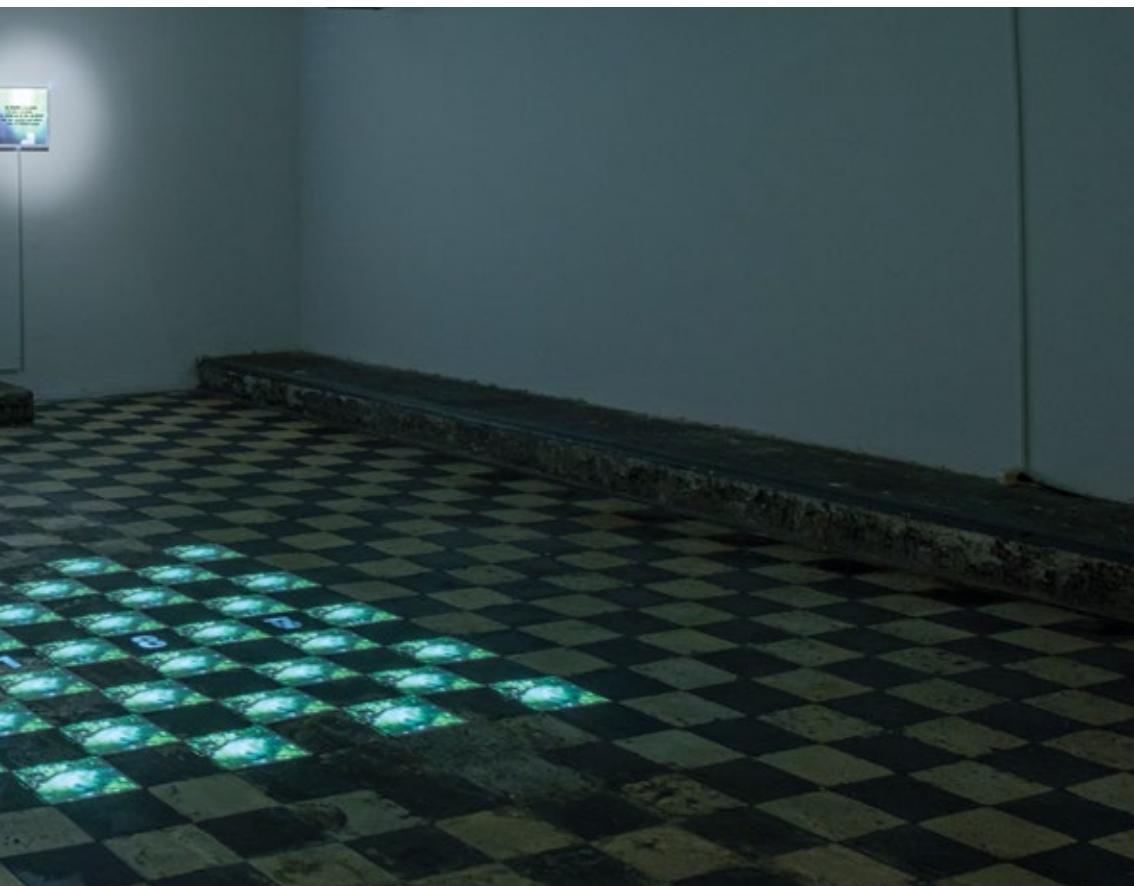
En esta propuesta la noción de paisaje se concibe como una metáfora de la imagen digital, que acontece en un momento tecnológico donde las efervescentes tecnologías de inteligencia artificial (IA) se han desplegado en el mundo de las imágenes, que se degradan constantemente en los flujos de la información bajo los procesos colaborativos de identificación, categorización y etiquetado a los que Martin Prada denomina 'folksonomía'. Más allá de maravillarnos con imágenes generadas en un sistema de IA (output) se trata de volver la mirada al texto como estructura (input) y a los métodos que sostienen la experiencia de la imagen en nuestro tiempo.

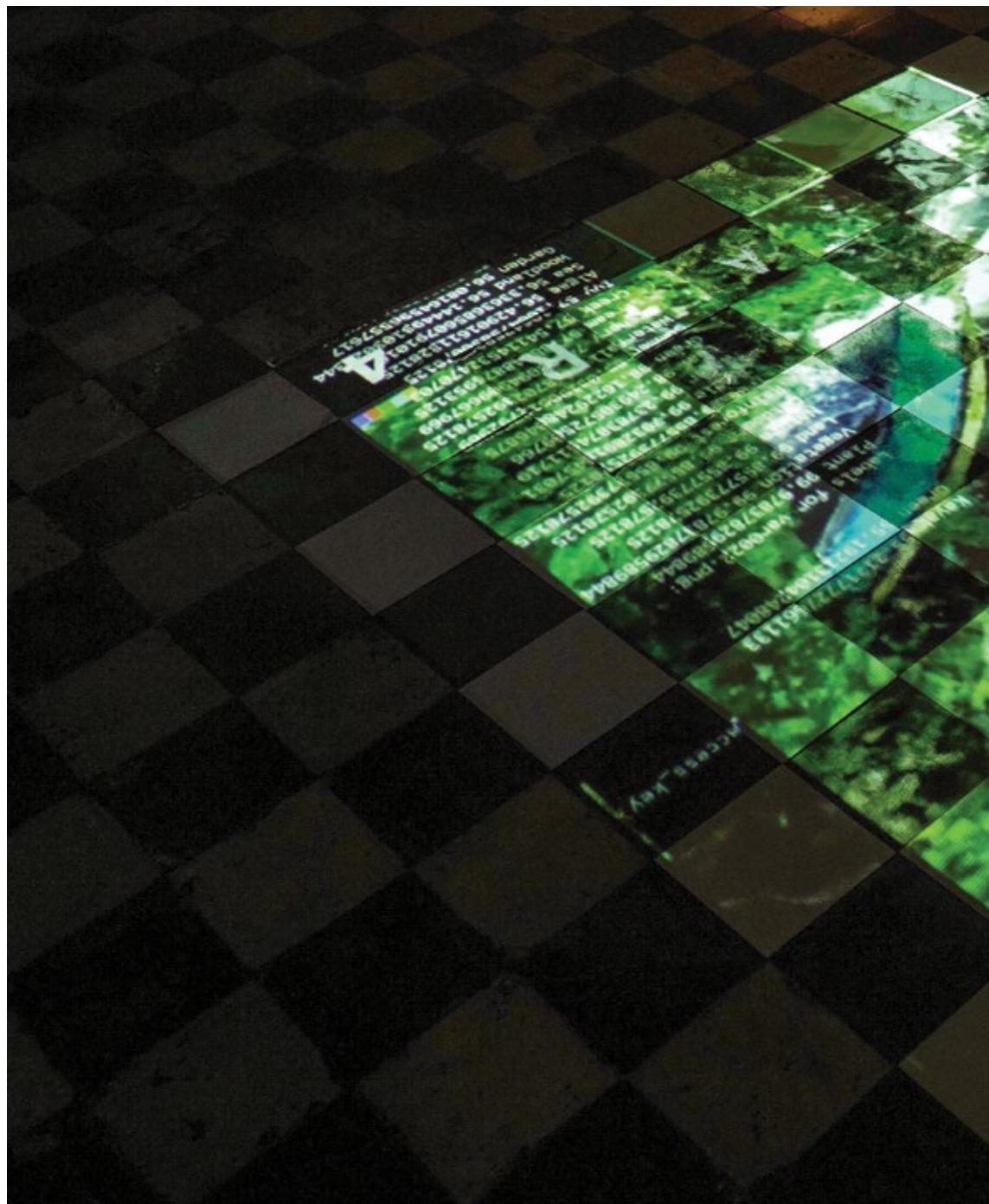
Las obras aquí presentadas fueron desarrolladas utilizando distintas tecnologías y procedimientos que incluyen: sistemas de inteligencia artificial, impresión, etiquetado en relieve y posproducción audiovisual.



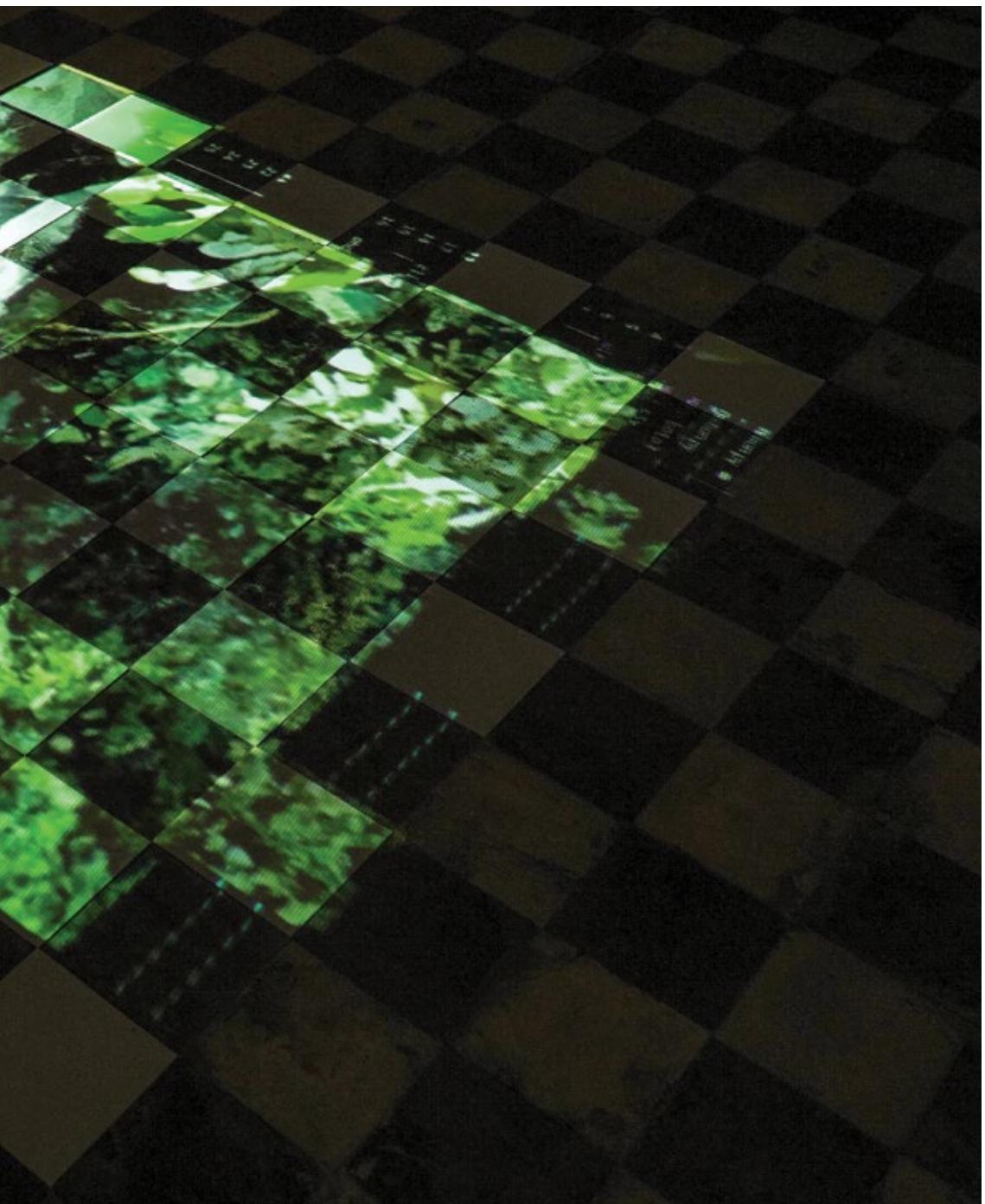


Mi journey (serie), impresión en película backlight con etiquetas en relieve. Cajas de luz. 30x30cm.





Uncomfortable Communication, instalación de videomapping. Dimensiones variables.



Cicatrices invisibles

MZ14

Subsuelo - Bóvedas

Cuerpos aplastados, cuerpos errantes en los espacios cotidianos que ocupamos, cuerpos presentes pero silenciados, cuerpos que arrastran un peso generacional.

El reflejo en el espejo trae preguntas incómodas: ¿qué define al hombre en esta sociedad? ¿Son las expectativas una cárcel inquebrantable o podemos encontrar nuestra propia verdad? En el espejo de la mirada ajena, los dogmas aplastan nuestra autenticidad, limitan nuestra expresión y restringen el vuelo de nuestro espíritu. Normas, expectativas, sombras opresivas que encarcelan, estereotipos predefinidos, culpa y vergüenza sin sentido en torno a las nociones establecidas, difundidas y legitimadas sobre la masculinidad.

Al recordar la rutina de la súplica causada por la culpa sin sentido, intento recrear desde la escultura ese peso inquebrantable, ese proceso agotador y doloroso por el aplastamiento. Es esa sensación abrumadora que nos oprieme, que nos hace sentir pequeños e insignificantes ante los desafíos y adversidades que enfrentamos. Puede manifestarse de diferentes formas, como la carga de expectativas y responsabilidades que llevamos sobre nuestros hombros.

Mediante el uso de diferentes medios, esta obra intenta poner al descubierto las heridas causadas por esas miradas críticas. El cuerpo se convierte en un testimonio de cicatrices invisibles, de lucha interna, de reconciliación consigo mismo. La iluminación (el juego de luces y sombras) tiene un decisivo papel en la producción de sentido. Al enfrentarse a la obra es importante pensar en las capas que van desde las miradas críticas hasta el recuerdo, y los murmullos evidenciados a través del sonido que trae como consecuencia un cuerpo aplastado, roto, sumiso.

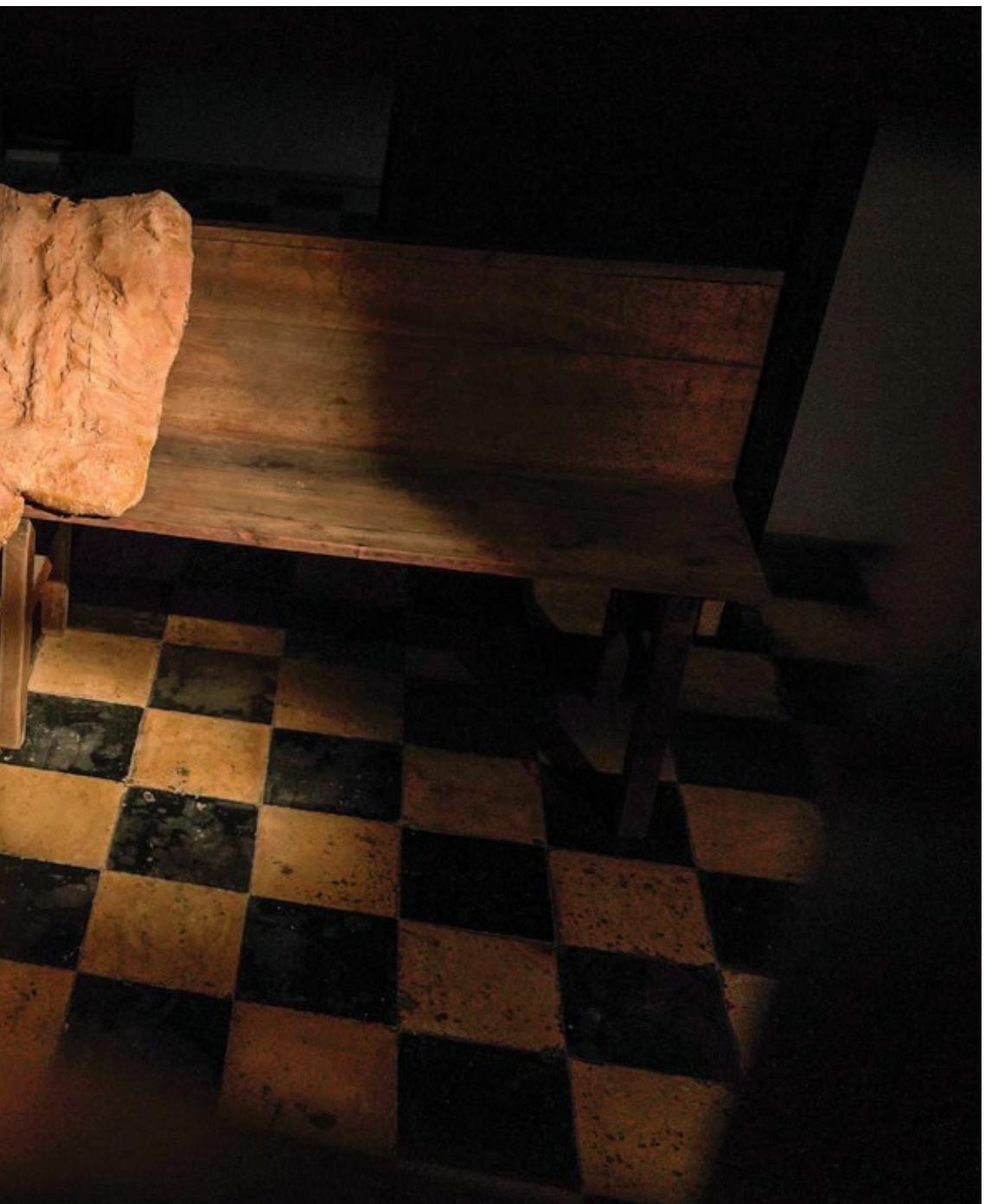




Cicatrices invisibles, estructura tridimensional, pieza fundida en resina de poliéster sobre banca de madera; iluminación y sonido. 200x90cm.







NMTKS – apariciones poéticas callejeras

MZ14

1.º piso - Project Room / Vitrinas - CIF

«Entonces, se hace posible definir a la mujer como un poema viviente, y definir la moda como la poética de la feminidad».
Rémy G. Saisselin¹

El feminismo representa para mí un espacio de reflexión, conciencia y rebeldía. Esta postura me impulsa a canalizar mis emociones a través del arte, como una forma de desahogo y transformación en un contexto conservador y tradicional. Vivir en un entorno donde se nos juzga por ser «diferentes» y por exigir nuestros derechos humanos básicos, como el derecho a vivir libres de violencia, me motiva a expresarme y resistir. Como dice el lema de la marcha del 8M en Guayaquil: «Son nuestros derechos, ¡no son favores!».

Desde el 2016, he estado trabajando en temáticas de visibilización de la violencia, protección, falta de representación, sororidad, historias y colectividad. El textil se ha convertido en el eje central de mis obras, catalizando nuestras luchas de manera poderosa. La moda es un medio de expresión político que reflexiona sobre el cuerpo, la identidad y el contexto.

A través de vestimentas y acciones de *performance* exploro el significado de ser mujer y confronto la estructura patriarcal. Las piezas que he diseñado están pensadas para ser utilizadas por la banda de rock punk local llamada Dulces Sueños. La música, como forma de diálogo, trasciende y lleva el mensaje de mi obra más allá.

Mediante estas piezas, mi objetivo es transmitir un mensaje poderoso y provocativo, generando un impacto tanto musical como emocional en aquellos que las utilicen y contemplen. Su diseño y el concepto están concebidos con el propósito de cuestionar las restricciones impuestas y crear un espacio para la liberación individual y colectiva.

¹ Rémy G. Saisselin, «From Baudelaire to Christian Dior. The Poetics of Fashion», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 18, n.º 1 (1959). e debido a un sesgo perceptivo.





Elaine - Viva la funa (izq), conjuntos de vestimentas. Dimensiones variables.
Tienes que hacerte respetar, instalación con carrete de metal con telas. 40x110x40cm.
Diana - VV a la licuadora (centro), conjuntos de vestimentas. Dimensiones variables.



Videoclips Dulces Sueños *Cómo es la huevada* (feat. Jey MC) y *Pablo le hago a tu prima*.
Ana - *Basta de callar* (der.), conjuntos de vestimentas. Dimensiones variables.



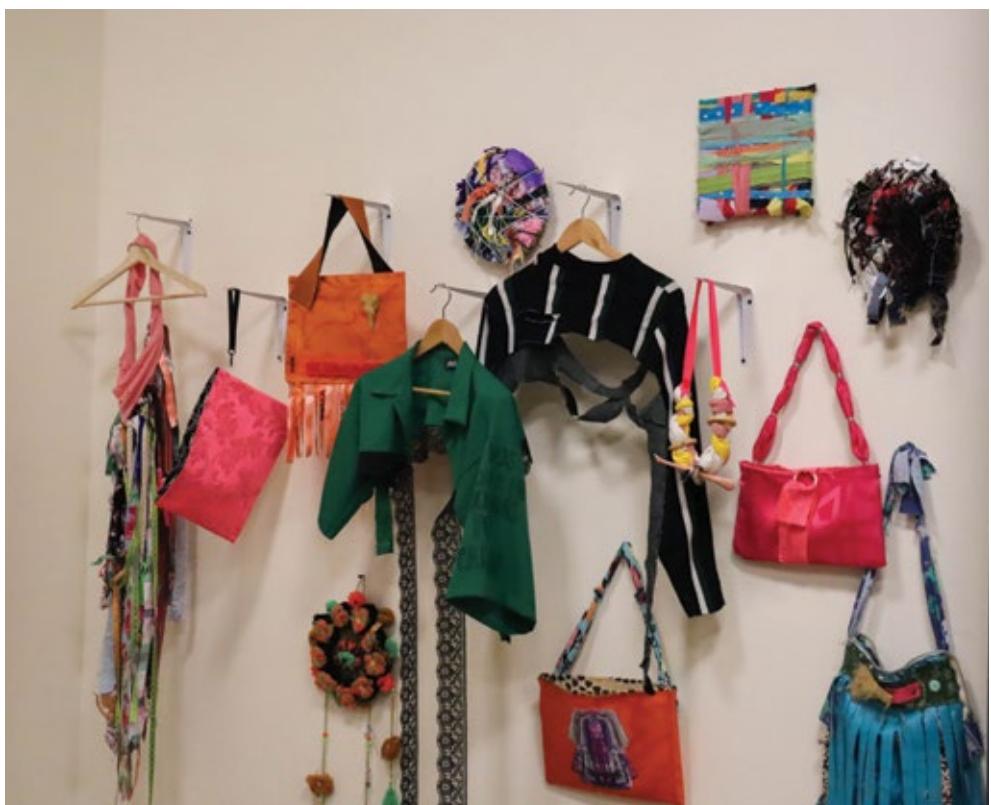
Ana - Basta de callar (detalle), 1 conjunto de vestimentas para 1 persona. Dimensiones variables.



Poncho No me toques, 1 vestimenta para 1 persona.



Diana - VV a la licuadora (detalle), 1 conjunto de vestimentas para 1 persona. Dimensiones variables.



*Mercadito NMTKS, diversas piezas de ropa y accesorios.
Dimensiones variables.*

Más allá de la luz roja

MZ14

Recinto Lab / Terraza

Tu me manques, I miss you, te extraño. Un mensaje virtual a un usuario fantasma, un Hermes boot.

Nos comunicamos a través de nuestros sentidos, hablamos/escuchamos, gesticulamos/vemos. Los dispositivos electrónicos han ampliado nuestras formas de interactuar con los demás. Aprendemos otros lenguajes, aunque empleemos nuestro idioma nativo. Las acciones táctiles de nuestros dedos y el comando por voz nos permiten enviar un mensaje a través de múltiples aplicaciones; todas estas formas convencionales de comunicarnos, naturales y naturalizadas, tienen un componente básico que es la energía.

Reconocemos las cosas en tanto las vemos, cuando las ondas de luz las golpean y ellas se proyectan; no obstante, esto no quiere decir que aquello que no vemos no existe.

Hoy les invito a evocar una experiencia trascendental, algo que bien describen los chamanes, los espiritistas, los creyentes, los que murieron y regresaron, los que deliran, todos ellos y muchos más. Yo lo hago desde lo artificial, mecánico y electrónico, porque esas son las herramientas que conozco para formar mi lugar sagrado.

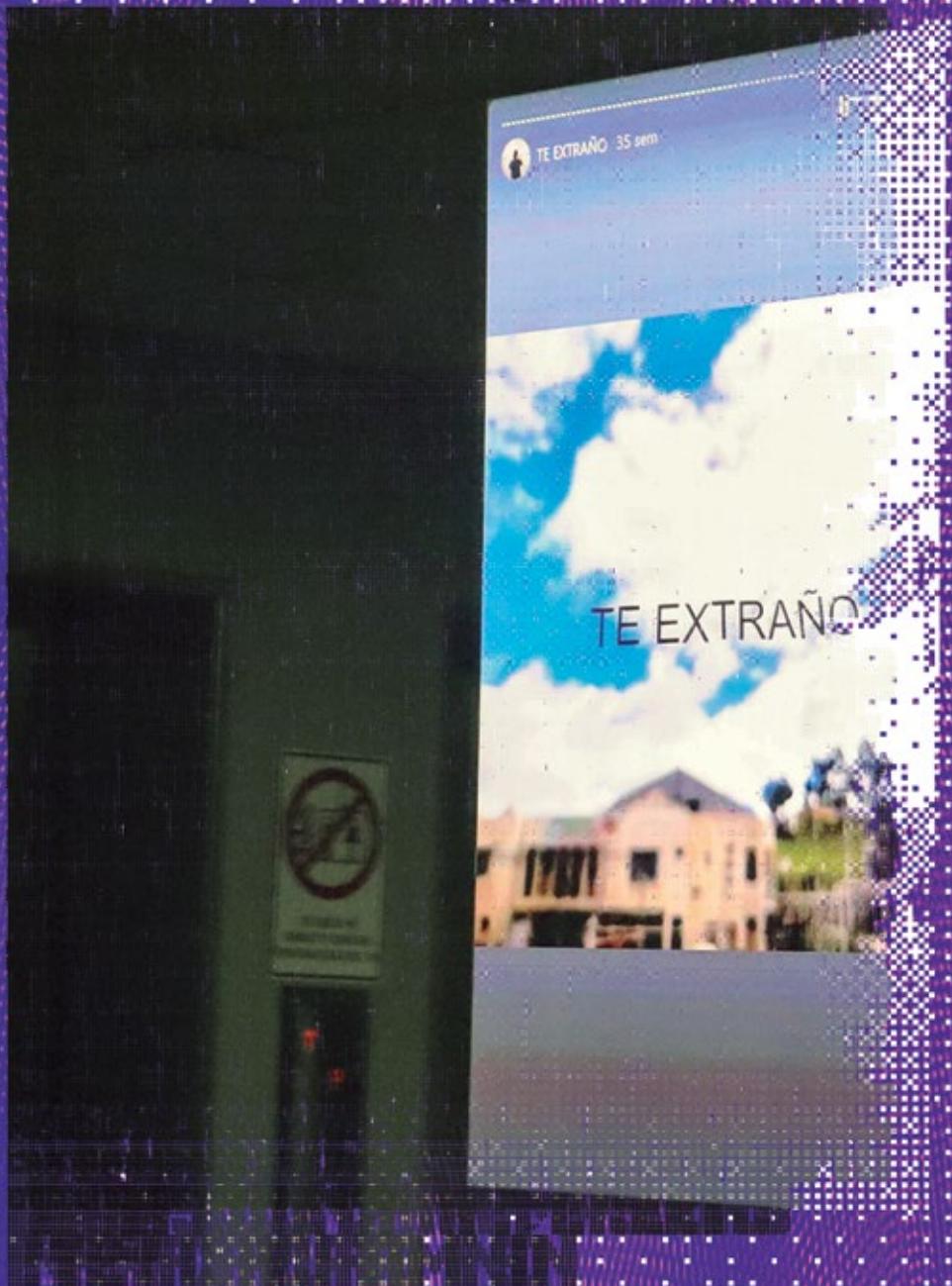
Estos dispositivos los veo como posibles prótesis que sirven para reemplazar las cualidades de nuestros órganos espirituales que están atrapados en los órganos del cuerpo; son una ampliación de la visión, del tacto, de experiencias de los sentidos.

La visión mediada, ya sea por un sistema artificial o espiritual, nos proporciona información ampliada de nuestra perspectiva terrenal, una revelación que expande nuestro intelecto y el horizonte limitado por la luz visible. Quizás a través de estos dispositivos podríamos recordarle al espíritu sus capacidades.

Tras intentos fallidos de conexión, busco a través del arte un hábitat para mis conjeturas que vienen desde diferentes direcciones, como la conversación improvisada con alguna persona cercana, diferentes ramas de la ciencia, la filosofía y la religiosidad. Una vez enlazadas estas líneas de investigación, en mi cabeza ocurren destellos a los cuales llamo «hipótesis».

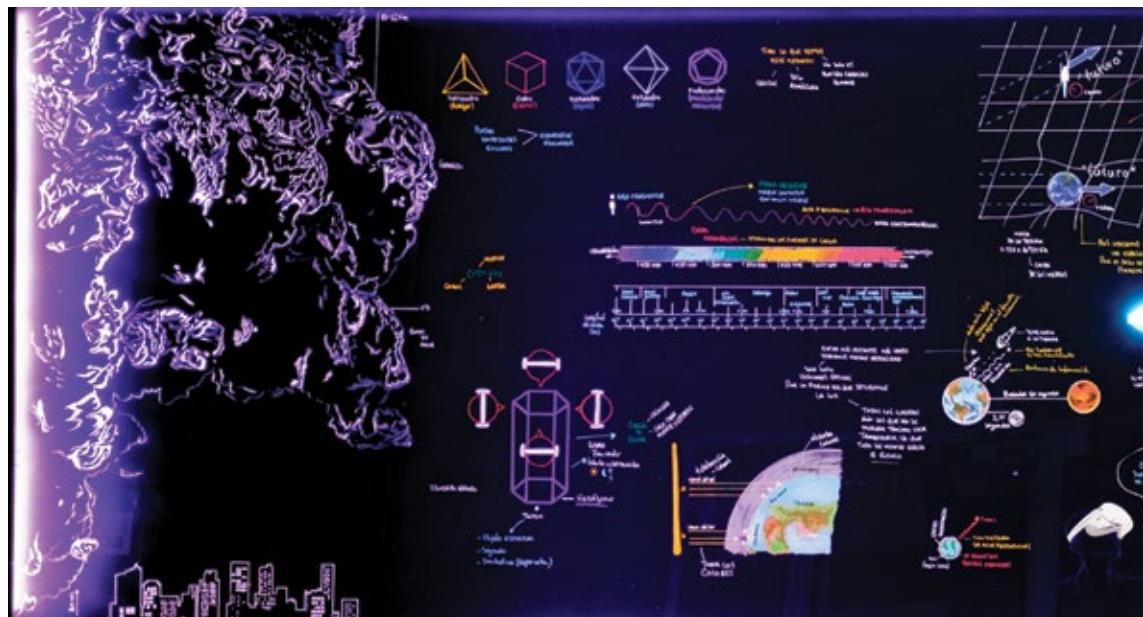
La ciencia emplea simuladores para poder demostrar las teorías que proponen. Las obras que se presentan son simuladores que no necesitan un aval científico, más bien se ubican en su margen, con los privilegios que le otorga la pseudociencia para permearse de otros saberes.

Entre la tercera y cuarta dimensión

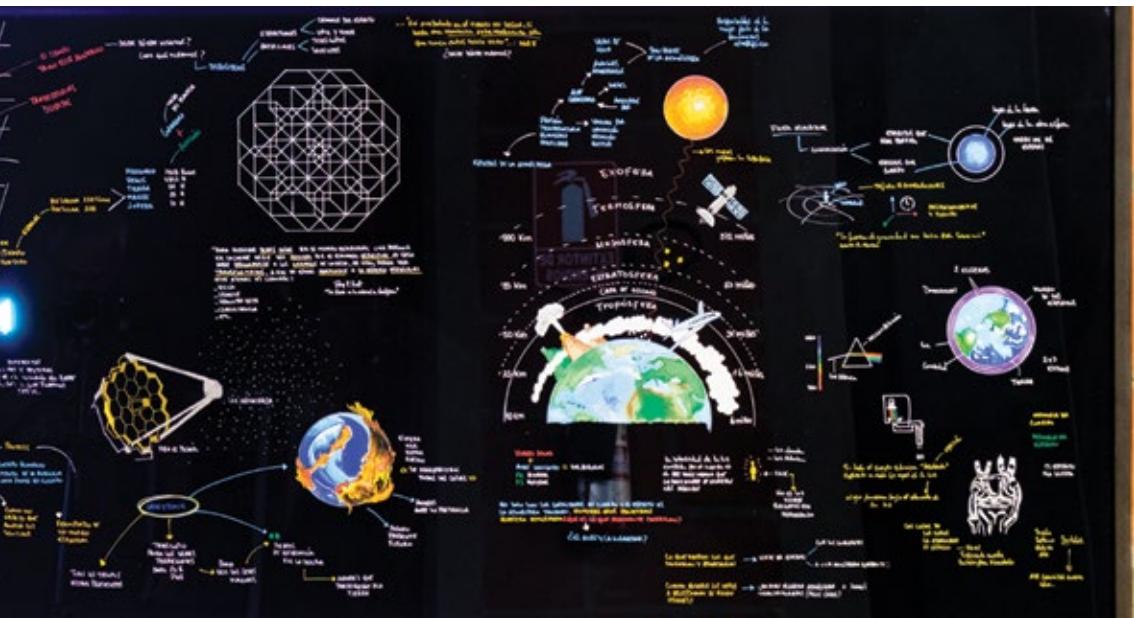


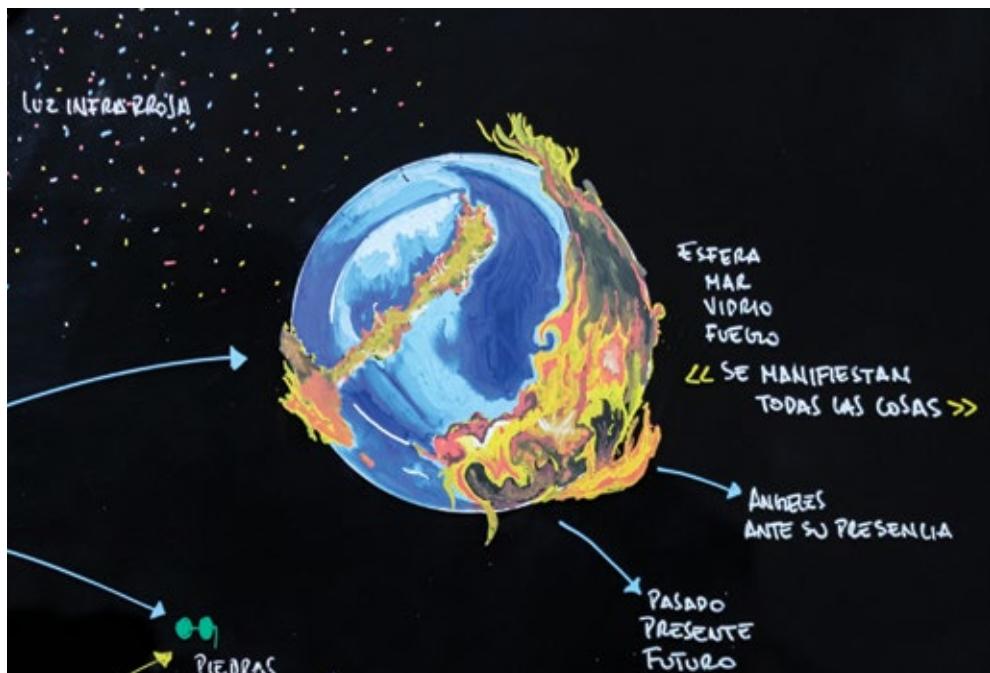
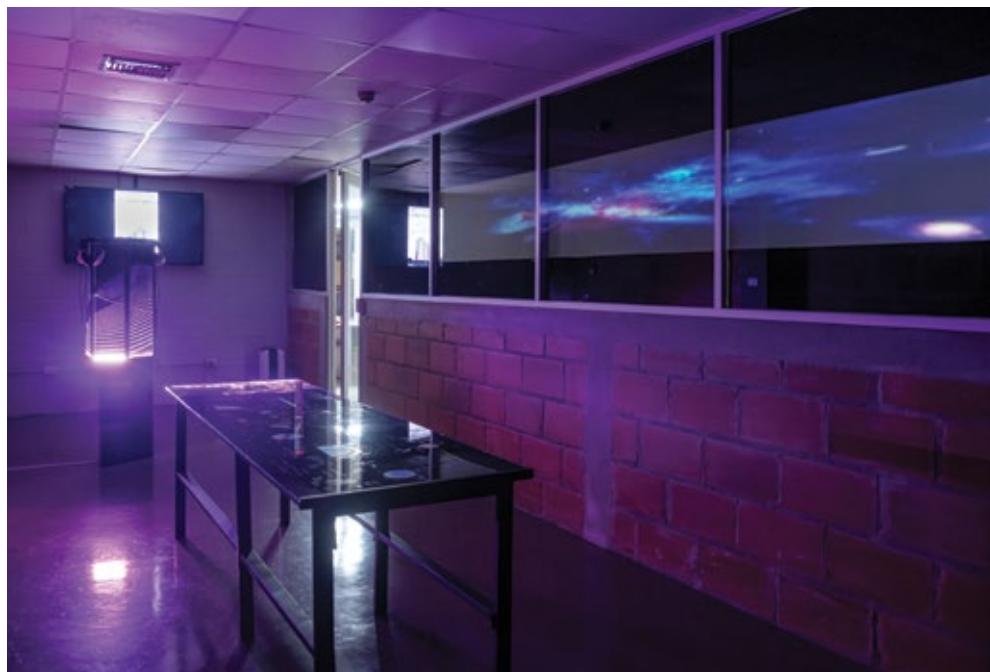


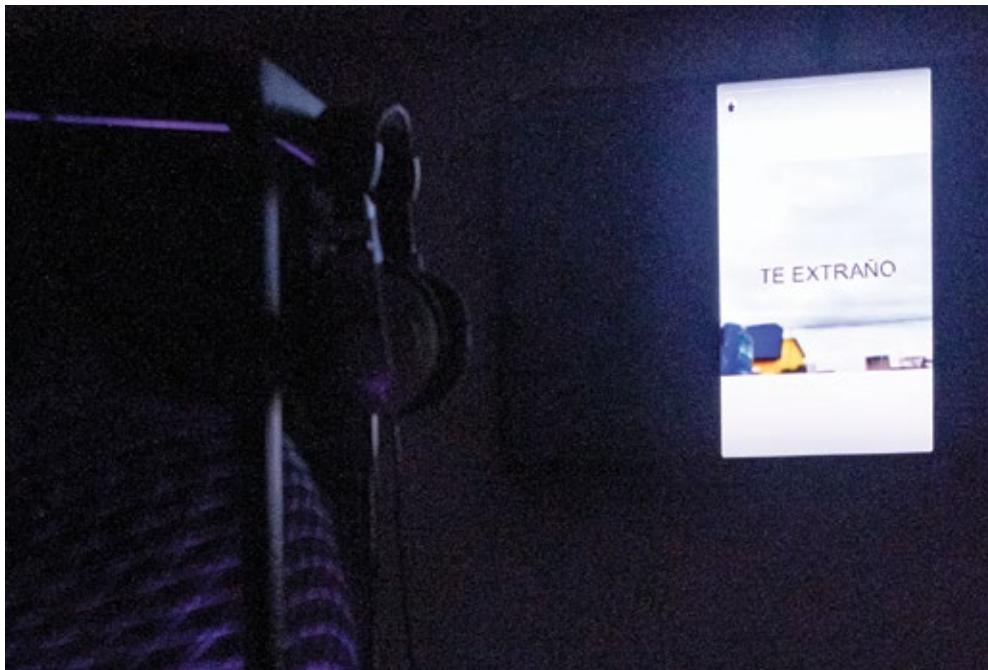
Hermes bot, instalación interactiva: letras corpóreas con luces activadas por programación a través de la plataforma Telegram. 1,70x14m.



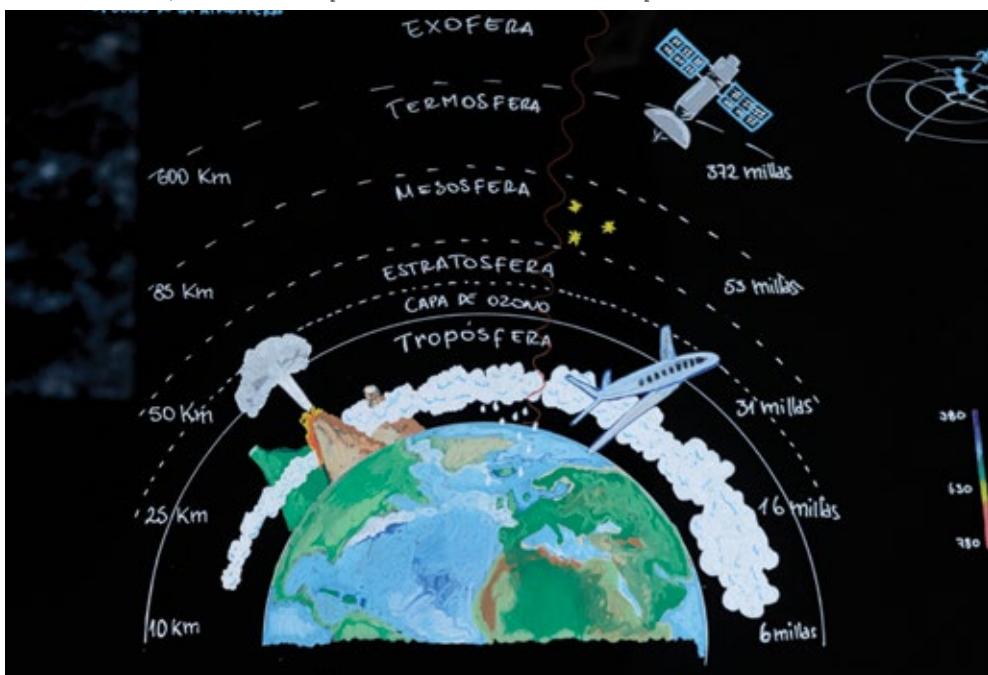
Más allá de la línea roja, mesa de madera y metal, acrílico sobre metacrilato grabado, iluminación led, objetos varios. 78x244x70cm.







Cuerpo negro, tótem sonoro: estructura de plywood, MDF, metacrilato grabado, vidrio con iluminación led, sistema de reproducción binaural activado por photoceldas. 90x46x46cm.



Instrucciones para buscar el lugar exacto donde me cai

BIBLIOTECA DE LAS ARTES

1.º piso - Lobby / Terraza - Galería 4ta Pared

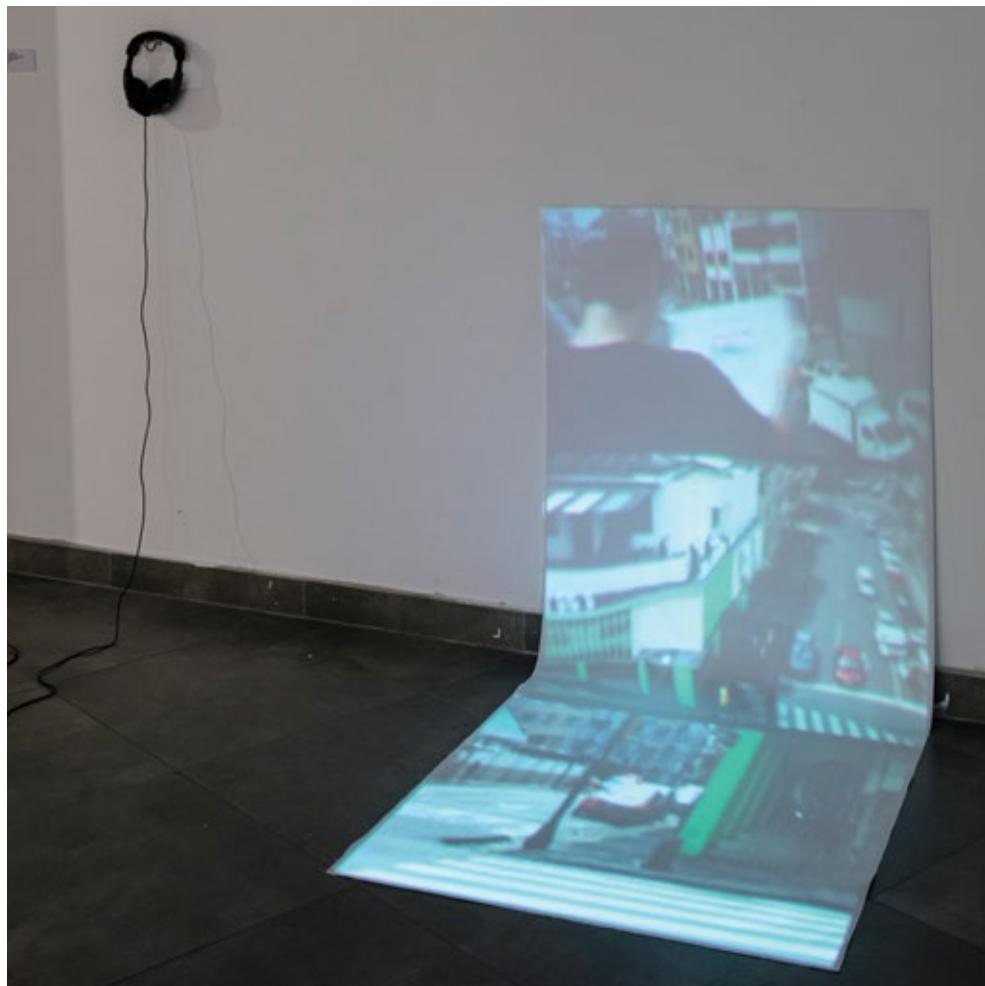
1. No hacerle caso a este man.
2. Buscar lugares con insistencia y en repetidas ocasiones.
3. Hacer de esto un ritual.
4. Ser repentinx e involuntarix.
 - 1.2 No hacerle caso a este man (bis).
5. Sentir el tiempo como una espiral que va en picada.
6. No necesariamente tocar el suelo.
7. Acercarse a los álbumes familiares y a la maternidad donde naciste.
 - 6.2 No necesariamente tocar el suelo.
(silencio) 3.2 Hacer de esto un ritual.
8. Cuestionar tu rol de hijo, hijo huérfano y hombre.
9. Contemplar tu primera caída.
10. Sobre todo jugar.
11. Tomarse el chiste en serio.
12. Tropezar constantemente con distintas teorías.
13. Elegir una causa:
 - a. Una vereda mal cementada (externo).
 - b. Actividad eléctrica anormal en el cerebro (interno).
 - c. Una cáscara de guineo en el lugar equivocado (externo).
 - d. Un conflicto no resuelto en el inconsciente (interno).
14. Creer que hacías fotos...
15. Diferenciar que no es lo mismo un hombre cayendo desde un rascacielos en medio del World Trade Center que un hombre cayendo al salir de la ducha mientras se cuida el cuerpo.
16. Hacer lo necesario para que te estén cuidando la mayor cantidad de tiempo posible —sin caer en el berrinche—.
17. Seguramente quedar mal.
18. Hacer lo necesario para entender que no todo parte de un piso.
19. Y cuando te caigas, reclama a tu mamá diciéndole (susurra):
«Mi papá te mando acá para que me cuides».
 - 17.2 Seguramente quedar mal.
 - 10.2 Sobre todo jugar.





Primera caída, sublimación en tela. 1,50x9m.





She a housewife, instalación de videomapping. 2:41min.



Creer que hacías fotos... rollos de 35mm intervenidos con papel.



ELEDMC, fotozine 19,5x28cm. Impresión láser en papel bond. Paste up 1,80x1,70m.

Cántaro sagrado

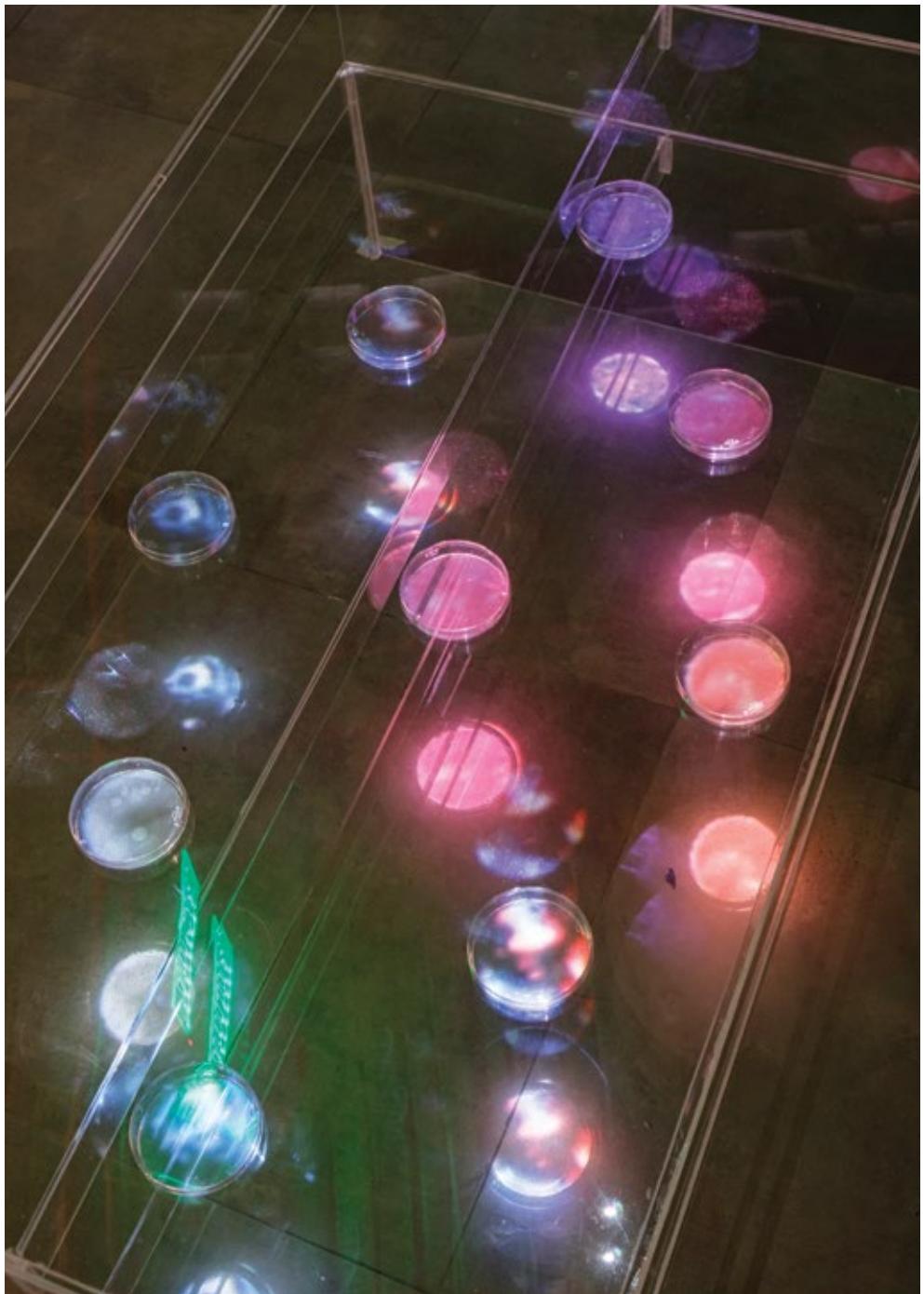
BIBLIOTECA DE LAS ARTES
Terraza - Galería 4ta Pared

Para que mi útero sane
tiene que haber tiempo para ordenar
y espacio para desordenar,
manipular la célula,
transformarla,
destruirla, construirla y deconstruirla.
su intimidad me permite
develar las células y el útero que me habita
que son un refugio
y espejo del tiempo,
el tiempo que le tome sanar a mi propio cuerpo.
Células malignas me habitan, escuchan todo,
sienten y transmiten.
Células que se convierten en cántaro sagrado.
Mi útero guarda recuerdos, memorias y experiencias.
Es un órgano que siente y se refleja.
Es enfermedad
herida que no cierra
y no tiene fin
por el momento.
Es anhelar células sanas
en donde pueda permearme,
permanecer,
o definirme.
Cántaro sagrado es una constante búsqueda entre la
estructura de la célula y la enfermedad, entre sus
vacíos y sus uniones.



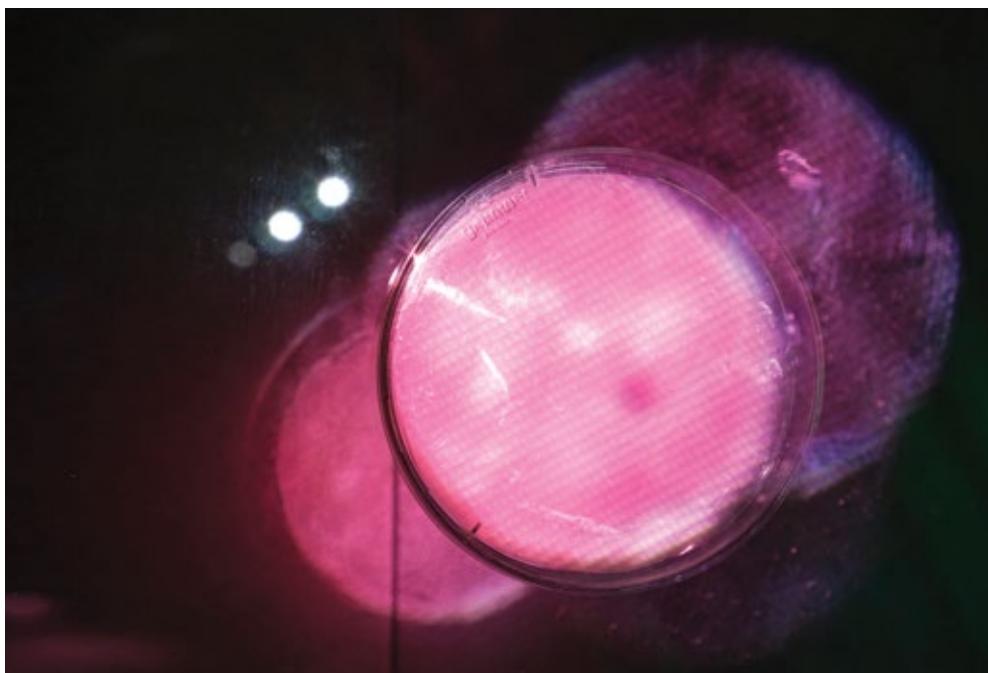
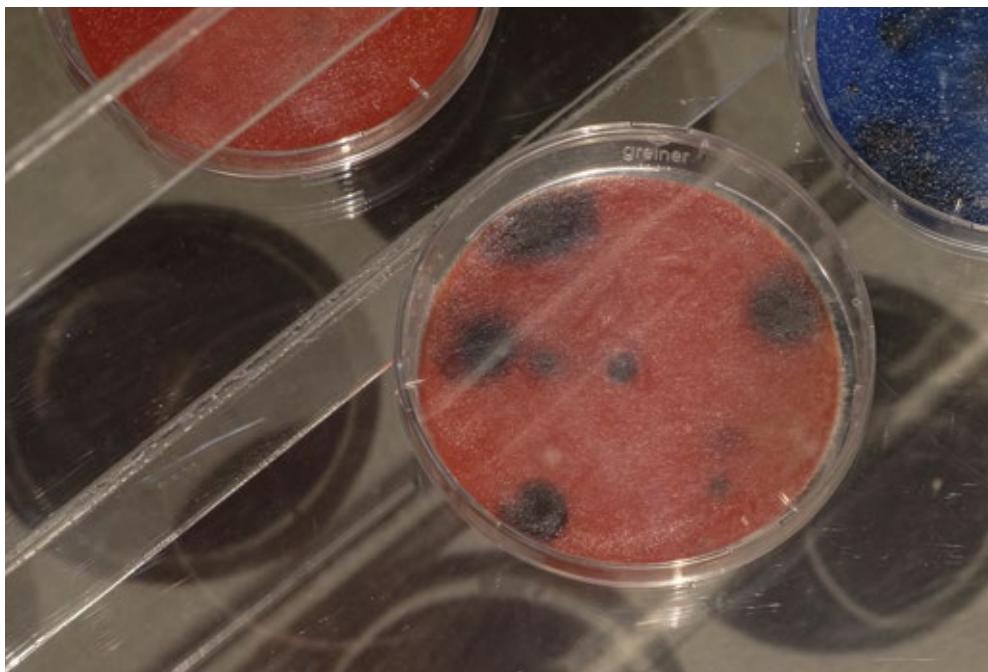


¿Por qué los úteros guardan memorias?, proyección a pared 50x150cm.





Relatos del cántaro, 20 cajas Petri expuestas en mesa de acrílico. 70x120cm. / Hilera de cántaros, 20 cajas Petri con mapping de video en mesa de acrílico. 70x120cm.



Silencio, estamos en confesión

BIBLIOTECA DE LAS ARTES
Terraza - Galería 4ta Pared

De repente despierta el rostro de alguien con lágrimas. Para evitar la angustia seca sus mejillas mojadas. Un pecho vacío, quieto, y un pensamiento ocupado hacen que mientras no se duerma, viva un sentimiento que viene y va de una forma pendular; un escudo evita el recuerdo que lo opriime, ese escudo es la resistencia a sanar.

Una voz golpea el pecho, un golpe cargado de desaprobaciones, de un espíritu moral, una memoria familiar, social y religiosa. Todo eso se está pudriendo, he aquí una tragedia putrefacta en un envoltorio de corazón abierto, abyecto.

Esta obra guarda intimidad, encierra duelo y angustia de algo no resuelto, una aporía. Es una caja que se hace transparente cuando es percibida por otra mirada. Intenta imbricar medios y recalcar la semiótica de los materiales. Su conquista sería un arte para la catarsis.

En todo cuerpo humano un nervio motor transmite información y movimiento. En esta propuesta se sugiere una analogía con esta idea a través de una voz, formas de lenguaje y conectores que activan un mecanismo rústico y perverso.

Soy consciente de que tengo afecciones y que una de ellas, en especial, me mueve y moldea mis sentimientos como una opresión que desde la penumbra llega como eco y recuerdo. Voces inexistentes golpean; surge un conflicto entre sonido y silencio, entre lo que hace ruido y lo que se calla.





Mi culpa, instalación con mecanismo electrónico de circuito cerrado.

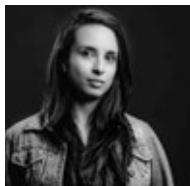




Ecos de Sonidos, entre lo que hace ruido y lo que se calla, emisión de voz y susurros de una construcción poética metafórica y absurda.



BIOGRAFÍAS

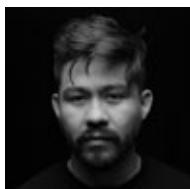


Andrea Vaca

Nació en Quito en 1988. Estudió en el Instituto Superior de Artes de Cuba y se graduó como cineasta, especializándose en fotografía de cine. También tiene una especialización en Comunicación Digital por la Universidad Andina Simón Bolívar y una maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios de la Universidad de las Artes de Ecuador.

Trabaja como docente en la Universidad Técnica del Norte, donde enseña sobre cine y prácticas artísticas contemporáneas. Además, es una apasionada investigadora en el campo artístico, siempre buscando cómo la investigación puede generar nuevos modelos de conocimiento. Actualmente, coordina la maestría de Artes Visuales en la Universidad Técnica del Norte.

Su obra aborda temas sobre bioarte y la expresión del cuerpo mediante el *performance*, mediando entre lo íntimo y lo público a través de la experimentación con diferentes formatos que combinan el cine con la corporalidad del *performance* y la investigación bioartística.



Ángelo Avilez Alava

IG: @chino_avilez/
email: angeloavilez@outlook.com

Guayaquil, 1991. Magíster en Artes Visuales y Nuevos Medios por la Universidad de las Artes. En 2019, se licenció como artista visual en la misma universidad. Es profesor de Artes en secundaria, especializado en el área de artes. Su enfoque pedagógico se centra en el desarrollo integral, alentando la experimentación y la apreciación del arte como herramientas para entender, cuestionar y transformar la percepción del mundo.

Su producción artística intenta transformar su entorno a través del encuadre fotográfico, abordando problemáticas de su vida cotidiana y modificándolas desde su imaginario para presentarlas de manera subjetiva. Utiliza diversos medios para construir una narrativa visual que invita a la reflexión. Inspirado por las dinámicas del cine, capta momentos cotidianos y los convierte en escenas que exploran las tensiones entre la realidad y la ficción. Al abordar temas contemporáneos y locales, Ángelo genera un diálogo crítico sobre el impacto de las influencias culturales y sociales en nuestra percepción del entorno. Ha participado en exposiciones colectivas en el ITAE, la UArtes y el Museo del Cacao (*Escrituras fragmentadas del recuerdo*). En 2019, realizó una exposición individual titulada *Regreso a la Cuna* en la galería Mirador de la Universidad Católica de Guayaquil.



Ch Mosquera

IG: @seache_/
web: <https://www.chmosquera.com/>
email: alejandromosq@gmail.com

Ecuador. Fotógrafo, fanziner y DJ performer nacido en Guayaquil en 1988. Su trabajo se enfoca en la exploración de procesos híbridos que combinan técnicas analógicas con elementos digitales, interesándose por el *remix*, las masculinidades curvas, los alter egos y el humor. Fundó Bocabierta Ediciones, una editorial de fotozines guayaquilla que busca exhibir las obras de autores locales en formato impreso. Junto con un grupo de amigxs en el 2019 crea el Furia Fanzine Fest, un festival de arte impreso que promueve las redes de personas y los afectos que apoyan el arte local como forma de existencia y resistencia. Además, ha creado su alter ego, Huevadj, un DJ performer que mezcla cumbias con huevos revueltos en escena, lo que le ha permitido actuar en varios escenarios dentro y fuera de Ecuador. En 2023 culminó una maestría en artes visuales y nuevos medios, donde realizó «El lugar exacto donde me cai», una investigación-creación sobre la acción de la caída como metáfora de la relación con su madre.



Diana Gardeneira

IG: @dianagardeneira/ @n.m.tks/ @dulcessuenosbanda
 tumblr: DianaGardeneira.tumblr.com
 email: DianaGardeneira@gmail.com

Artista multidisciplinaria textil ecuatoriana-costarricense (Guayaquil, 1981). Máster en Artes Visuales y Nuevos Medios, licenciada en Artes Visuales (summa cum laude) por la Universidad de las Artes, tecnóloga en Artes Visuales en el ITAE (Guayaquil), tecnóloga en Diseño Publicitario por la UVeritas (San José). Vive y trabaja entre San José, Costa Rica y Guayaquil, Ecuador.

En el 2016 el feminismo la llevó a cuestionar temas de identidad y el machismo normalizado. Intuitivamente se encaminó hacia el activismo y el trabajo comunitario.

En 2023 expuso, dio charlas y talleres en Tokio (Japón) en el proyecto *Hilos que luchan*. Es cantante de la banda de post punk fluido Dulces Sueños y creadora del proyecto de moda ética NMTKS (Guayaquil, 2022).

En 2019 participó en BienalSur (Córdoba), Bilbao Art District (Bilbao), y ganó el primer premio del Salón de Julio (Guayaquil). En el 2018 ganó el segundo premio del Salón de Octubre, así como los fondos públicos del Ministerio de Cultura del Ecuador, con su proyecto de arte textil colaborativo *Yo sí te hago todo*. Cofundó la colectiva de artistas La Gallina Malcriada (2018) para crear redes femeninas en su ciudad.

Expuso de forma individual y colectiva en galerías y museos locales e internacionales, además de contar con sus obras en colecciones locales.



Luis Ramírez

IG: @luisramq
 web: <https://www.luchamp.org>
 email: luisramz@gmail.com

Nació en 1985 en Guayaquil, Ecuador. Es un artista influenciado por el auge de Internet y la telefonía móvil de finales de los 90 e inicios de los 2000. Su obra fusiona estas influencias tecnológicas con la práctica artística. Inició su formación académica en el Instituto Gráfico de Artes y Ciencias Digitales (IGAD), especializándose en el campo audiovisual. Posteriormente, continuó su formación artística en el Instituto Tecnológico de Artes del Ecuador (ITAE) y culminó en la Universidad de las Artes, donde obtuvo una licenciatura en Artes Visuales y una maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios. Ramírez concibe su propuesta artística como una práctica de «pintura expandida». Sus instalaciones exploran los nuevos medios con un enfoque metafórico y abstracto, abordando temáticas contemporáneas como la privacidad, la vigilancia en Internet, el paisaje desde los nuevos medios y la imagen contemporánea generada por inteligencia artificial, induciendo a la reflexión sobre el desborde de las tecnologías de nuestro tiempo. Ha participado en exposiciones colectivas en instituciones como el Centro de Arte Contemporáneo de Quito (Ecuador), Otorongo Laboratorio Creativo (Cuenca, Ecuador), el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo (Guayaquil, Ecuador), Casa Cino Fabiani (Guayaquil, Ecuador), y el Salón Félix Henríquez Fuentes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica (Guayaquil, Ecuador). Además, participó como artista invitado en la Expo Primavera Cajicá 2023 en Cajicá, Colombia.



Paulina Romero

IG: @mei.virtual/ @_la.paw_/
 email: paulinahromero29@yahoo.com

1997. Artista visual manabita especializada en investigación y realización audiovisual. Magíster en Artes Visuales y Nuevos Medios por la Universidad de las Artes del Ecuador. Con experiencia en gestión, comunicación cultural, producción audiovisual y diseño multimedia en proyectos de patrimonio cultural de base comunitaria y participativa. Su producción e investigación artística gira en torno a los nuevos medios y la tecnología, especialmente en plataformas virtuales. Su cercanía con los videojuegos y comunidades en internet le ha llevado a experimentar con diversas herramientas digitales. Las comunidades, el ser cyborg y la inmersión están presentes en sus propuestas, reflexionando sobre los multiversos digitales desde lo colectivo, el ensamblaje, las tecnodiversidades y las etnografías digitales. Ha participado en exhibiciones colectivas en Guayaquil como *Crear nunca es volver* (2020), *MMAT IX* (2022), *prompt me/si lo imaginas_* (2023), *Fibras: Entretejidos de arte y pedagogía* (2023); en el centro de Arte Contemporáneo de Quito en la Primera Bienal Universitaria de

BIOGRAFÍAS

Arte Multimedial (2021); y en Medellín en la Exposición colectiva: *Encuentro de Ciudades a través de las Artes* (2023). En la actualidad es vicepresidenta de Fundación Cultural Clave (Portoviejo, Manabí), donde colabora en diversos proyectos de gestión patrimonial, cultural y artística como productora audiovisual y gestora cultural, y desde donde también le interesa proponer alternativas de creación y difusión de las prácticas culturales locales a partir de las nuevas tecnologías.



Rocío Soria Díaz

web: <https://linktr.ee/erre4abl>
IG: @pensamientomanglar/ @erre4abl
email: rociosoria@gmail.com

VJ, artista multidisciplinaria, curadora, investigadora en artes. Máster en Artes Visuales y Nuevos Medios (2024); licenciada en Artes Visuales especializada en Creación e Investigación audiovisual (2021). Fundadora de Tecnodiversas (2024) y Rizoma Caliente (2023). Es parte de la Gen3 x Lolita Pank (Ciudad de México) y de Ecto.pix (Ecuador). Sus exhibiciones individuales: Pensamiento Manglar x CSF en NewArt. City (2024); Todo me recuerda a ti en Lolita Pank (Ciudad de México, 2023); Tráfico, hibridación y desborde en la metagalería Qgalería (www, 2021). Ha participado en exposiciones colectivas en espacios importantes como No Lugar Arte Contemporáneo (Ecuador); +Arte Galería (Ecuador); NAW!, BUAM, Loading Festival (Miami-Ciudad de Nueva York); Se alquila (España); Escape 010101 (www); Centro de Arte Contemporáneo (Ecuador); y MUCAO (Ecuador). Además, ha expuesto en Polonia, España, Estados Unidos, México y varias exposiciones virtuales en la World Wide Web (www). Ganó el Premio del Público de la Bienal Universitaria de Arte Multimedial (2021); emersiones en Interactos (2019); mención de honor en Artes Alternativas y mención de honor en Fotografía FAALL16 (2015). Como curadora ha trabajado con Pino Supay, Diesztro, Cynthia Paredes, Cola Negra y Camila Romero. También estuvo a cargo del programa educativo para la BUAM II. Ha sido parte de la residencia artística «La casa en el aire» de No Lugar (Ecuador, 2020); Habitares (in)Visibles del CAC (Ecuador, 2021); Studio 401 (Nueva York, 2021); LaBIAR (Ciudad de México, 2023); Anudaciones (2024); y fue parte de La Cháchara Ambulante dirigida por Dora Bartirolli en Medialab (Ciudad de México, 2023). Vive y trabaja entre Guayaquil, Quito y Ciudad de México.



Ronny Albuja

Es un artista audiovisual ecuatoriano radicado en Quito. Se graduó de la Universidad Nacional de La Plata y obtuvo una maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios en la Universidad de las Artes. Su trabajo se centra en el video, el cine expandido, los nuevos medios y la tecnodiversidad. Ronny desafía los modelos convencionales de representación y busca romper con la forma tradicional de contar historias mediante la experimentación con diferentes formatos y técnicas. Ha presentado su obra en festivales y eventos culturales, y ha colaborado en proyectos científicos y arqueológicos con diversas universidades, museos e instituciones municipales. Su propuesta artística viene de la mano del pensamiento decolonial y remitológico, que, por medio de la hibridación de medios, puede encontrar nuevas formas de cohabitar el mundo y sumergirse en la diversidad de la cosmotecnia, en la búsqueda del gesto, hacia la transformación social. Sus textos se han presentado en revistas cinematográficas donde se refiere a la búsqueda situada del precine ecuatoriano. También, su tesis de licenciatura contuvo los pensamientos de las nuevas representaciones de encuadre para VR/AR y planetario, por medio de signos y símbolos andinos. En sus estudios de maestría se centró en el quiebre del mito de atlas con su obra performática *Hay un rayo que cae sobre la columna de Atlas*, que cuestiona las relaciones de producción con respecto al cuerpo, buscando un cambio hacia una sensibilización de la otredad.



Ruth Cruz Mendoza

Artista audio visual. Nació en 1986 en Manta, Ecuador. Máster en Artes Visuales y Nuevos Medios en la Universidad de las Artes. En el 2019 se licenció de artista plástica en la Universidad de las Artes. Es parte de la No-Colectiva Nhormiga.

Su primera obra individual, *What do you do at home?* (2019), se presentó en Espacio Alternativo; su segunda individual, *La 4ta dimensión* (2022), en la galería N.A.S.A.L. Su reciente individual, *Más allá de la línea roja* (2023) en el Centro de Producción e Innovación MZ14.

Últimos reconocimientos: mención especial en la convocatoria 2023 TECBOXCULTURA de la Universidad Católica de Cuenca; invitada seleccionada a la Bienal de la Iberoamericana en Alcalá-España representando a Ecuador 2023.

Otros reconocimientos: Interactitos Encuentro Infantil De Artes, categoría artes visuales, Ria (2019); Premio Arte Emergente, Interactos UA (2018); FAAL, Museo Municipal de Guayaquil (2017); Laberintos, Bienal de Arte No Visual (2016); Premio Batán, No-mínimo (2015); Primer Encuentro Internacional de Artes Visuales, Museo Amantes de Zumpa (2015); Miradas Femeninas, Casa de la Cultura (2013).

Exposiciones colectivas: *Escrivuras fragmentadas del recuerdo*, MuCAO (2021); *Un faro a tiétas*, N.A.S.A.(L) (2021); *La conspiración del fasma*, Espacio Alternativo (2020); *Entre los goznes vibratorios*, Salón Félix Henríquez UCG (2019); *Arte a golpe de clics*, UCG, GYARTE (2019), entre otras.

Exposiciones paralelas a la Bienal de Cuenca: *Sociedad Inconfesable* (2016); *Propensiones*, Museo de los Metales (2014); *La isla involuntaria*, Galería Miguel Illescas (2018).

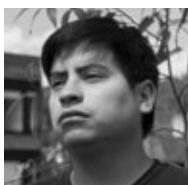
Ruth emplea diferentes medios que van desde el dibujo, sonido, hasta efectos lumínicos y virtuales, con la intención de poner en relieve su percepción temporal y espacial.



Lenin Santiago Molina Andrade

Máster en Artes Visuales y Nuevos Medios por la Universidad de las Artes (diciembre 2023). Máster en Cine Documental y diplomado en guión por la Universidad de Chile (2015). Seleccionado por el Festival Internacional de Cine de Quito en dos años consecutivos (2022, 2023), en la competencia del Quito Cineminuto con los cortometrajes *A qué huele Quito y Maru*. Ganador del premio del público con el cortometraje documental *El Salado* en el evento Historias por Contar, organizado por la Embajada y el Consulado de Estados Unidos, y Fundapi, en 2022. Dicho cortometraje también estuvo en competencia oficial del Segundo Festival Pichincha Cine, en 2023.

Ganador de un fondo de escritura documental ICCA 2019, y el proyecto con el que ganó fue seleccionado en el DocsBarcelona en el mismo año. El resultado de esa investigación se convirtió en el corto documental *Cattleya* que fue presentado en la VIII Semana del Cine Ecuatoriano en Francia, en 2017. Seleccionado por el Talents Buenos Aires en 2017 e Ibermedia en 2016. Desde 2016, se desempeña como profesor de la Universidad de Guayaquil, en la Facultad de Comunicación Social y ha realizado proyectos de investigación con publicaciones en revistas regionales y WoS.



Santiago Tapia

IG: @saanttapia/ @couldnt_compile/
email: saanttapia@outlook.com

Es un artista audiovisual ecuatoriano que explora el campo de la computación gráfica y la tecnología, enfocándose en la visualidad, interactividad y el error. Su trabajo se caracteriza por la búsqueda de una estética y crítica en los códigos y procesos detrás de la pantalla, así como en las materialidades fuera de ella, generando obras que trascienden lo funcional y buscan despertar la contemplación y reflexión del espectador.

Formado en Computación Gráfica por la Universidad Central del Ecuador y con una maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios por la Universidad de las Artes Ecuador, Tapia se especializa en modelado 3D, fotografía, desarrollo web interactivo, ilustración, videojuegos y realidades mixtas, así como en la generación de gráficos mediante código. Ha ganado el primer concurso de videojuegos de la UCE con *Pill & the Illness* y ha

BIOGRAFÍAS

participado en numerosos proyectos y exposiciones, como el documental expandido *Tonquiere*, la exposición *Nature* en la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), y la Minga de Arte 2020 organizada por la Universidad de las Artes Ecuador. Ganador del primer Hackaton organizado por el IFCI con su proyecto revista *Fractura*.

En 2023, participó en el festival Poética Audiovisual en Perú con su pieza de videoarte *Un parámetro más* y en la exposición *Obsidiana: memorias de un tiempo en el Centro Cultural Metropolitano*. También ha creado obras comisionadas para el Museo Hambatu en Ambato y desarrollado un sistema de inventario digital para la reserva del Centro Cultural Metropolitano.

Actualmente, Tapia es miembro cofundador del colectivo Tekne, especializado en exposiciones audiovisuales interactivas y de gran formato, así como en proyectos comunitarios y tecnológicos. Su obra busca trascender lo funcional, provocando en el espectador una profunda contemplación y reflexión.



Victor Hugo Contreras

Ecuatoriano nacido en 1987, con raíz en la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas. Es diseñador gráfico con mención en Comunicación Visual, título obtenido en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo. Su experiencia en la gráfica se basa en producción publicitaria e identidad corporativa. Cuenta con una certificación como técnico en producción audiovisual. Como ocupación transversal a su profesión se dedica a la fotografía de eventos. Su paso tanto en el sector privado como en el público le ha permitido conocer las posturas administrativas de las entidades frente a las problemáticas económicas y socioculturales. Cuenta con un diplomado en *Proyectos Artísticos y Gestión Cultural* por la Universidad Espíritu Santo de Guayaquil, en 2024. Además, tiene formación en cursos y seminarios referentes a la gestión cultural, fotografía y artes visuales.

Es magíster en *Artes Visuales y Nuevos Medios*, título otorgado por la Universidad de las Artes de Guayaquil en 2023. Allí, como miembro del colectivo Ecto Pix, intervino en la exposición *Prompt me, si lo imaginas*, parte de su proceso de titulación.

Involucrado con software de producción audiovisual, 3D y bases de programación, Contreras también se interesa en la hibridación de los nuevos medios digitales y analógicos del arte contemporáneo, espacio donde se adapta a las plataformas digitales imbricadas con diseño, arte y tecnologías. Esto le permitió desarrollar su propuesta de titulación, desde lo subjetivo, con base en una obra que implica aplicación de electrónica y variedad en materialidad.



Cristian Villavicencio Ruiz

<https://www.cristianvillavicencio.net/>
 email: cristianvi@me.com

Quito-Ecuador, 1984. Artista, docente e investigador. Su obra, que gira en torno a procesos subjetivos que fracturan el orden de la ciencia y posibilitan especular sobre nuestro imaginario simbólico. Sus proyectos han sido exhibidos en Ecuador en la 15 Bienal de Cuenca 2021, Arte Actual Flacso, Universidad de las Artes, e internacionalmente en el Centro Cultural Montehermoso Kulturunea (España), el Museo Guggenheim Bilbao (España) y la Fundación BilbaoArte (España). Ha participado en eventos como Ars Electronica Festival de Linz (Austria) dentro de la exposición 10 years Interface Cultures Exhibition.

Actualmente lleva a cabo su proyecto de tesis doctoral en investigación en Arte Contemporáneo, en la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) donde recibió una beca predoctoral del Departamento de Educación del Gobierno Vasco. En 2016, le concedieron la beca Basque Artist Program organizada por los Museos Guggenheim de Nueva York y Bilbao. Ha realizado residencias de investigación artística en Bulegoa z/b en Bilbao (2021), Fundación BilbaoArte (2016), York University, Sensorium Centre for Digital Media Research en Toronto (2015), Interface Cultures Department de la Universidad de Arte y Diseño en Linz, Austria (2014) y en el MA Studio de Pekín (2012).



Ana Rosa Valdez

Historiadora del arte, curadora, crítica y editora ecuatoriana-salvadoreña. Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de La Habana (Cuba). Magíster en Estudios de la Cultura, mención Artes Visuales, por la Universidad Andina Simón Bolívar (Ecuador).

Fue docente del Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador (ITAE) (2008-2012) y directora de Vinculo con la Comunidad (2010-2012). Coordinadora del Premio Nacional de Artes Mariano Aguilera, investigadora y curadora del Centro de Arte Contemporáneo de Quito (2012-2015). Directora Nacional de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador (2015-2016) y coordinadora de la Convocatoria de los Fondos Concursables para proyectos artísticos y culturales 2015. Colaboradora de la plataforma de arte contemporáneo Río Revuelto (2008-2015). Docente de la Carrera de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (2019-2020), de la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes, Guayaquil (2021-2022), y de la Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios de esta institución (2023). Coordinadora de exposiciones del Centro Cultural Metropolitano de Quito (2021). Directora de Programación de MZ14 - Centro de Producción e Innovación de la Universidad de las Artes (2021-2022). Coordinadora y curadora del Museo Universitario de la Universidad Central del Ecuador (2022-2023). Directora editorial de Paralaje, sitio web dedicado al arte moderno y contemporáneo del Ecuador. Actualmente es directora del Museo Nacional del Ecuador.

PROFESORES DE LA MAESTRÍA

PLANTA DOCENTE MAESTRÍA EN ARTES VISUALES Y NUEVOS MEDIOS

I SEMESTRE

Fredy Osvaldo Vallejos Palacios
Arte Sonoro

José Manuel Ruiz Martín
Estudios Visuales

Juan José Ripalda Zenck
Lenguajes De Programación

Pedro José Cagigal Guayasamín
Metodologías De Investigación Interdisciplinar

Alejandra Bueno De Santiago
Videoarte

II SEMESTRE

Juan Luis Martín Prada
Estética Y Nuevos Medios

Ernesto Eduardo Salazar Rodríguez
Prácticas Artísticas En Entornos Virtuales

Paúl Sebastián Rosero Contreras
Prácticas En Campo Expandido Y Nuevas Tecnologías

Paulina De Los Ángeles León Crespo
Taller De Titulación I

René Sebastián Martínez Sánchez
Visualización De Datos

III SEMESTRE

Paolo Vignola
Epistemología Del Arte, Ciencia Y Tecnología

René Sebastián Martínez Sánchez
Interactividad Mecánica Y Digital

María José Machado Gutiérrez
Optativa I

Ana Rosa Valdez Hermida
Optativa II

Cristian Alberto Villavicencio Ruiz
Taller De Titulación II

ESTUDIANTE

- 1** Ronny Albuja Estévez
2 Ángelo Avilez Álava
3 Ruth Cruz Mendoza
4 Rocío Soria Díaz
5 Luis Ramirez Quichimbo
6 Andrea Vaca Vaca
7 Víctor Contreras Andrade
8 Santiago Molina Andrade
9 Diana García Correa (Gardeneira)
10 Alejandro Mosquera Figueroa
11 Paulina Romero Cedeño
12 Santiago Tapia Espinoza

TUTOR/A

- Cristian Villavicencio
Eduardo José Albert Santos
Eduardo José Albert Santos
Ana Rosa Valdez Hermida
Ana Rosa Valdez Hermida
Pedro José Cagigal Guayasamín
Pedro José Cagigal Guayasamín
Diana Medina
María José Machado Gutiérrez
Paulina de los Ángeles León Crespo
Paulina de los Ángeles León Crespo
René Sebastián Martínez Sánchez

ANEXOS - DESPLEGABLE DE LA EXPOSICIÓN



RUTH CRUZ
DINA GARCENDÍNE
LUIS RAMÍREZ
PRISCILA RIVERA
ROCÍO SORIA DÍAZ
SANTIAGO MOLINA
RONNY ALIBET
ARNOLDO AVILÉZ
ANDREA VACA
SANTIAGO TAPIA
CH. MOLINA
VÍCTOR H. CONTRERAS

**prompt me /
si lo imaginas...**

INAUGURACIÓN
03.07.2023
17:00 - 20:00

CIERRE
17.07.2023

HORARIO DE EXPOSICIÓN
MARTES
Lunes a viernes 17:00 - 19:00
Sábado 17:00 - 19:00

ENTRADA
Lunes a viernes 17:00 - 19:00
Sábado 17:00 - 19:00

AV. PICHINCHA

AV. PANAMA

Planta baja
Caf

Tet Plaza
Project room

Subsuelo
Galerías

Terrazas
Atico

Biblioteca
de las Artes

ADRIE

Prompt me... si lo imaginas

Las propuestas que conforman esta muestra fueron desarrolladas en los proyectos paralelos de la primera generación de la Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios de la Universidad de las Artes. Un programa que ha buscado aprovechar el espacio académico para la creatividad artística y la reflexión cultural más allá de los parámetros normativos de la profesionalización del arte que, en ocasiones, borocan y transforman la experiencia de aprendizaje en competencia mentística. Aquí se ha tratado de desmarcar el punto de equilibrio que debe existir entre la incertidumbre de las prácticas creativas y la estabilidad que debe ofrecer la educación superior, incrementando progresivamente la tensión hacia el terreno de asires y contingencias que constituyen la artística.

Los proyectos exhibidos han extendido el desafío de convertir las narraciones personales e íntimas en asuntos de interés público, superando los conflictos que han permeado la memoria, el peso identitario en los legados culturales y las tradiciones, las heridas y atrocidades que persisten en el tiempo, los sentimientos de represión y expulsión, las memorias difusas o emociones no resueltas que demandan cuidado, tanto en la comprensión de los lugares privados como bajo la luz reveladora de los espacios colectivos.

En este recorrido cada quien ha enunciado sus propias estrategias para dar sentido a los problemáticas que como artistas han elegido desatar, convirtiéndolas

en tensiones creativas y afectivas donde desatadas podrían percibirse en las escenas formales que materializan las obras. Todos los procesos de profundización que arrancaron este muestra han sido experimentados en la forma de incorporar reflexiones, recursos y procedimientos estéticos que provienen de los medios media. Aunque, de manera general, es difícil evaluar el desempeño que estos producen por su espacialidad de innovación o su atractivo en Memoria de consumo cultural, estas propuestas logran someter la racionalidad tecnológica a las inexactitudes y sombríos laberintos artísticos. Se han producido ensayos capaces de convertir el error en un espacio significante las piezas dan cuenta de la experimentación como arte ya más que un fin en si mismo. De este manera, la programación interactiva, las Memorias de reproducción e impresión de imágenes, los sistemas de procesamiento y visualización de datos, la configuración de dispositivos electrónicos, entre otros, son puestas en función de las ideas inestables y posiblemente erráticas que han emergido o se han formado durante el programa de estudio.

Finalmente, cabe mencionar que los textos de artistas que forman parte de la curaduría representan un esfuerzo por fabricar esferas en los límites de las estructuras académicas, una apuesta por montar los procesos creativos de manera particular, y una forma de hablar desde el arte capital de fluir en los lenguajes comunes a través de los cuales interactúan vinculados con nuestro tiempo.

Ara Rosa Vives

Tres apuntes sobre ecto.pix

- 1. Estética arcaíz.** Once artistas involucrados en sus proyectos que conforman el colectivo ecto.pix durante su tiempo de estudio en la Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios. El nombre emerge como síntesis de los recorridos que como claves manejaron con el letrista y escultor Juan Martín Prada. Esta exposición artística nos muestra una voluntad de conformar procesos singulares para conformar una narrativa colectiva como soporte de sus intereses en el contexto del arte.
- 2. Génesis, mareas y temporales.** Dentro de las líneas de investigación que se entrelazan en este colectivo de artistas, destaca la importancia de lo corporal desde diversos planteamientos simbólicos y tecnológicos. Se plantea que la experiencia artística apela a varios de nuestros sentidos como el olfato, tacto, vista y sabor y está mediada por capas digitales como medición de datos y valores que apuntan a sus condicionamientos.
- 3. Técnicas digitales y analógicas.** Las obras que conforman esta exposición, localizan un debate sobre lo tecnológico silencio en el contexto local para conectado con otras lenguajes. Algunas de las obras de esta exposición presentan un interés por combinar las capas de hipertextualidad a las que estamos expuest@s en el mundo contemporáneo con procedimientos analógicos y manuales. La visión de la tecnología que aquí se propone es amplia y excede la fantasía de una novedad incesante.

Cristian Villaverde

M214

9 DE OCTUBRE

Planta baja
Caf

Tet Plaza
Project room



prompt me/ si lo imaginas...

HORARIOS VISITAS GUIADAS

INICIO DEL RECORRIDO:
GALERIA CIF - MZ14

- > MARTES 11 - VIERNES 14: 11H00
- > MIÉRCOLES 12: 11H00 Y 17H00
- > JUEVES 13 (ONLINE): 16H00
LIVE DESDE @ECTO_PIX
- > SÁBADO 15 (HÍBRIDA): 14H00

HORARIOS SIDE EVENTS



JUAN MARTÍN PRADA

VIERNES 14
CHARLA / 15H00
PLAZA PÚBLICA, MZ14.
FACEBOOK LIVE.



VIERNES 14
CONCIERTO
18H00
PLAZA PÚBLICA, MZ14.

DULCES SUEÑOS



HUEVADJ

VIERNES 14
DISET
19H00
PLAZA PÚBLICA, MZ14.



PAOLO VIGNOLA

SÁBADO 15
CLASE ABIERTA
11H00
PLAZA PÚBLICA, MZ14.
FACEBOOK LIVE.



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Dr. William Herrera

Rector

Dra. Olga López

Vicerrectora de Posgrados
e Investigación en Artes

Dr. Bradley Hilgert

Vicerrector Académico

ESCUELA DE POSGRADO

Dra. Diana Medina

Directora

Cristian Villavicencio

Coordinador de la Maestría
en Artes Visuales y
Nuevos Medios**DOCENTES TUTORES DE****LXS MAESTRANDXS**

Eduardo Albert

Pedro Cagigal

María José Machado

René Martínez

Diana Medina

Paulina León

Ana Rosa Valdez

Cristian Villavicencio

Andrés Sotomayor

Analista 3

Mayra Fernández

Analista 1

Jordan Mosquera

Asistente Administrativo

**MZ14 CENTRO DE
PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN**

Tania Navarrete

Directora Ejecutiva

Luisa Pozo

Asistente Administrativa 2

Nikita Félix

Analista 1 de Programación

Daya Ortiz Durán

Jeffry Luna Iván Montiel

Equipo de Producción de

MZ14

BIBLIOTECA DE LAS ARTES

Soraya Campos

Directora

Harold Maridueña

Asistente Técnico de

Bibliotecología

EQUIPO ADMINISTRATIVO

Susan Romero

Directora de Comunicación

César Guevara

Dirección de Tecnologías
y Sistemas

Carlos Merchán

Asistente Técnico de TICs

Jerry Riera

Técnico de Mantenimiento

Eléctrico

Susan TográDirectora de Relaciones
Internacionales**Patricia Cevallos**Analista de Convenios
Internacionales**Sara Sánchez**Analista de Relaciones
Internacionales**José Carabao**Dirección Administrativa
UArtes**José Medina**

Guillermo Sánchez

Carlos Juca

Jerry Riera

Equipo de Mantenimiento

Wendy Ayoví

Jonathan Plúas

Romina Monserrat

Kimberly Jaramillo

Marina León

Alejandro Mero

Jéssica Castañeda

Limones Ángel

Chavez Marcial

Flor Correa

Martha Quimí

Jovanni Ochoa

Equipo de Seguridad

Roberto Triviño

Kevin Armendaris

Sulay Batioja

Yuliana Chinchay

Tulio Iturbe

Cecilio Vera

May Pongullo

Gonzalo Tierra

Vladimir Vivar

Equipo de Limpieza

EXPOSICIÓN**PROMPT ME / SI LO IMAGINAS_****Andrea Vaca**

Ángelo Avilez

CH Mosquera

Diana Gardeneira

Luis Ramírez

Paulina Romero

Rocío Soria Díaz

Ronny Albuja

Ruth Cruz

Santiago Molina

Santiago Tapia

Víctor Hugo Contreras

Artistas - maestrandxs

Ana Rosa Valdez

Cristian Villavicencio

Curaduría y museografía

-

-

-

-

Cristian Villavicencio

Ruth Cruz

Gabriela Fabre

Adriana García-Arias

Producción

Anthony Arrobo

Lisbeth Carvajal

Montaje

ESCUELA DE ARTES VISUALES

Mg. Xavier Patiño

Director

Mg. Armando Busquets

Coordinador

María Fernanda Álvarez

Analista

James Pacheco

Analista de Audiovisuales

Alexandra Sánchez Alarcón

María Teresa García

Stiv Bertronnes

John Molina

Alejandra Peñafiel

Cristina Santamaría

Jemima Pruna

Elisa Vásquez

Josefina Narváez

Ariana Jarrín

Rati Estrada Flores

Abigail Maldonado

Bryan Gaitán

Adrian Peña

Ibsen Zambrano

Giuliana Idrovo

Eliza Vásquez Menéndez

Equipo de pasantes

CATÁLOGO**Cristian Villavicencio**

Coordinación editorial

Oswaldo Terreros Herrera

Dirección de arte

Daniel Ampudia Lazo

Maquetación

Fotografía

Ricardo Bohórquez Gilbert

Jordan Mosquera

Tyrone Maridueña

Cortesía de lxs artistas

DOCE ARTISTAS TRABAJAN EN SUS PROYECTOS Y CONFORMAN EL COLECTIVO ECTO.PIX, DURANTE SUS ESTUDIOS EN LA MAESTRÍA DE ARTES VISUALES Y NUEVOS MEDIOS. SU DECISIÓN ARTÍSTICA DEMUESTRA LA VOLUNTAD DE COMBINAR PROCESOS SINGULARES Y CONFORMAR UNA ESTRUCTURA EN CONJUNTO.

GESTO, CUERPO Y TECNOLOGÍA SON LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN QUE SE ENTRECRUZAN EN ESTE COLECTIVO Y QUE DESTACAN LA IMPORTANCIA DE LO CORPORAL. DE ESA FORMA, SE PLANTEA CÓMO LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA APILA A NUESTROS SENTIDOS —TACTO, VISTA, OÍDO— MEDIADOS POR CAPAS DIGITALES.

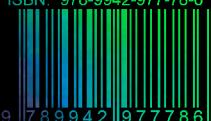
LAS OBRAS QUE CONFORMAN ESTA EXPOSICIÓN PROPONEN UN DEBATE SOBRE LO TECNOLÓGICO SITUADO EN EL CONTEXTO LOCAL, PERO CONECTADO CON OTRAS LATITUDES. LA VISIÓN DE LA TECNOLOGÍA EXORCIZA LA FANTASÍA DE UNA NOVEDAD INCESANTE.

COLECCIÓN
POSGRADOS

Posgrados
Universidad de las Artes

IA Universidad
de las Artes

ISBN: 978-9942-977-78-6



9 789942 977786