



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**EL VIDEOARTE COMO UN ELEMENTO CUESTIONADO FRENTE A LA  
EXPLOTACIÓN MINERA Y LA CONTAMINACIÓN DEL AGUA EN LA  
PARROQUIA TORATA**

**AGUILAR JARAMILLO LIZANDRO ULICES  
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**EL VIDEOARTE COMO UN ELEMENTO CUESTIONADO  
FRENTE A LA EXPLOTACIÓN MINERA Y LA  
CONTAMINACIÓN DEL AGUA EN LA PARROQUIA TORATA**

**AGUILAR JARAMILLO LIZANDRO ULICES  
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS**

**EL VIDEOARTE COMO UN ELEMENTO CUESTIONADO  
FRENTE A LA EXPLOTACIÓN MINERA Y LA  
CONTAMINACIÓN DEL AGUA EN LA PARROQUIA TORATA**

**AGUILAR JARAMILLO LIZANDRO ULICES  
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**LOOR LOOR LEONARDO LENIN**

**MACHALA  
2024**

# PROYECTO FINAL LIZANDRO

**5%**  
 Textos sospechosos



**3% Similitudes**  
 0% similitudes entre comillas  
 0% entre las fuentes mencionadas  
**2% Idiomas no reconocidos**

Nombre del documento: PROYECTO FINAL LIZANDRO.pdf  
 ID del documento: e397702a4e26731276d13139f69a01b85795ca34  
 Tamaño del documento original: 1,06 MB  
 Autores: []

Depositante: LEONARDO LENIN LOOR LOOR  
 Fecha de depósito: 17/2/2025  
 Tipo de carga: interface  
 fecha de fin de análisis: 17/2/2025

Número de palabras: 9990  
 Número de caracteres: 64.166

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <b>www.scielo.cl</b> <a href="https://www.scielo.cl/pdf/rgeong/n82/0718-3402-rgeong-82-375.pdf">https://www.scielo.cl/pdf/rgeong/n82/0718-3402-rgeong-82-375.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (67 palabras)
2	 <b>cuadros-comparativos.com</b>   Diferencia entre desertificación y deforestación - Cua... <a href="https://cuadros-comparativos.com/diferencia-entre-desertificacion-y-deforestacion/#:~:text=La d...">https://cuadros-comparativos.com/diferencia-entre-desertificacion-y-deforestacion/#:~:text=La d...</a> 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
3	 <b>Documento de otro usuario</b> #9059ea El documento proviene de otro grupo 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
4	 <b>Documento de otro usuario</b> #587e15 El documento proviene de otro grupo 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)
5	 <b>elojodelarte.com</b>   Nam June Paik y el nirvana de la telecomunicación - El ojo del arte <a href="https://elojodelarte.com/tendencias/nam-june-paik-y-el-nirvana-de-la-telecomunicacion">https://elojodelarte.com/tendencias/nam-june-paik-y-el-nirvana-de-la-telecomunicacion</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)

## Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <b>edutec.es</b> <a href="https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/2769/1109">https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/2769/1109</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)
2	 <b>es.wikipedia.org</b>   Videgrabadora - Wikipedia, la enciclopedia libre <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Videgrabadora">https://es.wikipedia.org/wiki/Videgrabadora</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
3	 <b>Documento de otro usuario</b> #14d671 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (19 palabras)
4	 <b>www.scielo.sa.cr</b> <a href="http://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v30n4/0379-3982-tem-30-04-15.pdf">http://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v30n4/0379-3982-tem-30-04-15.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)
5	 <b>scielo.senescyt.gob.ec</b>   Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela i... <a href="http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1390-86422019000100040">http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1390-86422019000100040</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, AGUILAR JARAMILLO LIZANDRO ULICES, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado EL VIDEOARTE COMO UN ELEMENTO CUESTIONADO FRENTE A LA EXPLOTACIÓN MINERA Y LA CONTAMINACIÓN DEL AGUA EN LA PARROQUIA TORATA, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



AGUILAR JARAMILLO LIZANDRO ULICES

0705747756

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo va dedicado principalmente a Dios, a mis padres por haberme dado la vida, a todos los que depositaron su confianza y fe en mí y a los que no también, y por último a mí por no haberme rendido

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a la Universidad Técnica de Machala por darme la oportunidad de dar un paso más para alcanzar mis sueños, a algunos docentes que me apoyaron, a compañeros que se convirtieron en amigos con los que compartí trabajos y experiencias, a mis padres y de nuevo a Dios.

## Contenido

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
• Conceptualización del objeto artístico	4
• 1.2 Contextualización teórica del objeto artístico	11
CAPÍTULO II: CONCEPTUALIZACIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA	15
• 2.1 Definición de la obra	15
• Fundamentación teórica de la obra	19
CAPÍTULO III: FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA	23
• Producción artística	23
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN CRÍTICA	27
• Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra.	27
CONCLUSIONES	29
BIBLIOGRAFÍA	31
Bibliografía	31

## INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Nam June Paik y el nirvana de la telecomunicación. Considerada una de las obras más icónicas del padre del videoarte, el reflejo catódico de Buda TV supo condensar en una escena zen, el vacío metafísico de la imagen mediática.	7
Ilustración 2. Museo Vostell Malpartida. V.O.A.E.X. Viaje de (H)ormigón por la Alta Extremadura. 1976. Wolf Vostell.	8
Ilustración 3. Bill Viola, El cruce. Bill Viola, The Crossing , 1996, instalación de video en color de dos canales, con cuatro canales de sonido; 10 min., 57 s.; intérprete: Phil Esposito, 4,9 x 8,4 x 17,4 m (Museo Guggenheim) © Bill Viola	9
Ilustración 4. Zoopraxiscopio (2020) por Esteban Mac Allister.	11
Ilustración 5. PLANTASIA OIL Co.   Adrián Balseca. “La idea de que el hombre está apartado de la naturaleza y que por derecho propio ejerce un tipo de autoridad sobre el mundo natural, ha sido una característica destacada de la doctrina que ha dominado la conciencia.	12
Ilustración 6. Estos son los puntos de contaminación minera y petrolera en Ecuador.	13
Ilustración 7. "Soplo" Santiago Reyes. 11 al 26 de ENERO 2024. ‘soplo’ de Santiago Reyes reúne un grupo de instrumentos musicales y una serie de espejos dispuestos por el espacio de la galería. Adyacente a estos elementos hay huellas de manos en negativo, rastros que Reyes aplicó soplando barbotina de diferentes tonalidades de arcilla.	14
Ilustración 8. 1991 Mine (HIGH RES) by artist William Kentridge. Kentridge realiza cortometrajes de animación a partir de dibujos a gran escala realizados en carboncillo y pastel sobre papel. Cada dibujo, que contiene una única escena, es sucesivamente alterado media	17
Ilustración 9. Minería: Evaluación de Contaminantes Químicos en Aguas.	18
Ilustración 10. Semana Mundial del Agua: millones de niños en peligro de muerte en África por la sequía. Unicef	18
Ilustración 11. Impacto ambiental de la minería. Laguna contaminada junto a una explotación minera en Portugal.	18

# **EL VIDEOARTE COMO UN ELEMENTO CUESTIONADO FRENTE A LA EXPLOTACIÓN MINERA Y LA CONTAMINACIÓN DEL AGUA EN LA PARROQUIA TORATA**

**Autor**

Aguilar Jaramillo Lizandro Ulices

**Tutor**

Lcdo. Loor Loor Leonardo Lenin

## **RESUMEN**

Este proyecto de videoarte animado tiene como eje central la problemática de la explotación minera y la contaminación del agua en la parroquia Torata. A través de una investigación visual y conceptual, la obra busca cuestionar las prácticas mineras y su impacto en las fuentes de agua, vitales tanto para la zona urbana como para la rural, también para la flora y fauna de la región. La contaminación de las fuentes naturales de agua, consecuencia directa de la minería, pone en riesgo la salud de los habitantes, los cuales se ven privados de agua potable debido a los resultados negativos que son: la utilización de químicos industriales que contaminan las fuentes naturales de agua.

La historia de la minería, junto con la agricultura, han sido uno de los pilares fundamentales de la economía mundial, con un desarrollo gigantesco partiendo desde simples herramientas como picos y palas a grandes maquinas como excavadoras y tractores de carga. Sin embargo, en su proceso de extracción, purificación y preparación de minerales, la minería necesita grandes cantidades de agua, la cual se ve contaminada por sustancias tóxicas, imposibilitando su reutilización. Este fenómeno se ha acentuado en lugares como Torata, donde la explotación minera ha alcanzado niveles alarmantes, afectando tanto a la flora y fauna local como a los seres humanos que dependen del agua para su supervivencia. Estos daños se ven reflejados en los ríos y quebradas del sector, las cuales se hacen inútiles para el consumo humano y para la agricultura.

La obra se sumerge en el análisis crítico de este proceso, destacando los efectos nocivos de la actividad minera, los cuales se reflejan en la alteración de la calidad del agua en las lagunas y cuerpos acuáticos cercanos.

En el contexto de la obra, el agua se presenta no solo como un recurso esencial para la vida, sino como un símbolo de la lucha por la preservación del medio ambiente. Uno de sus objetivos principales se centra en abastecer las necesidades básicas de todos los seres vivos, desde la fauna hasta los humanos, y su escasez o contaminación pone en riesgo el equilibrio de los ecosistemas. El trabajo artístico expone la importancia de este recurso natural y las graves implicaciones de su contaminación, que, lejos de ser un problema aislado, afecta a toda la cadena de vida, desde los animales hasta las comunidades humanas que dependen de él.

El videoarte desarrollado en este proyecto se articula visualmente con una animación artística utilizando como herramienta principal blender un programa de modelado en 3D. El lenguaje visual se convierte en una herramienta poderosa para generar conciencia sobre la urgencia de buscar alternativas más responsables y sostenibles en la explotación minera. Las imágenes y sonidos se entrelazan para transmitir la urgencia de actuar antes de que las consecuencias sean irreversibles, haciendo un llamado a la reflexión y a la acción colectiva frente a la degradación ambiental.

Este proyecto final de videoarte no solo se limita a una crítica a la minería y su impacto, sino que también busca incidir en la conciencia colectiva sobre la importancia de proteger el agua y los ecosistemas, y cómo las decisiones humanas pueden modificar el curso de la naturaleza. A través de esta obra, se pretende sensibilizar a los espectadores sobre la urgencia de repensar la minería como una actividad económica, cuestionando su desarrollo sin considerar los efectos devastadores sobre los recursos naturales.

**Palabras claves:** Agua, Minería, Animación, Videoarte.

## **ABSTRACT**

This video art project focuses on the problem of mining exploitation and water pollution in the Torata parish. Through visual and conceptual research, the work seeks to question mining practices and their impact on water sources, vital for both urban and rural areas, as well as for the flora and fauna of the region. The contamination of natural water sources, a direct consequence of mining, puts the health of the inhabitants at risk, who are deprived of drinking water due to the negative results: the use of chemicals and industrial processes that irreversibly contaminated natural sources.

The history of mining, along with agriculture, has been one of the fundamental pillars of the world economy, with a gigantic development starting from simple tools such as picks and shovels to large machines such as excavators and load tractors. However, in its process of extraction, purification and preparation of minerals, mining needs large quantities of water, which is contaminated by toxic substances, making its reuse impossible. This phenomenon has become more pronounced in places like Torata, where mining exploitation has reached alarming levels, affecting both the local flora and fauna and the human beings who depend on water for their survival. This damage is reflected in the rivers and streams in the area, which become useless for human consumption and agriculture.

The work delves into a critical analysis of this process, highlighting the harmful effects of mining activity, which are reflected in the alteration of the water quality in nearby lagoons and bodies of water.

In the context of the work, water is presented not only as an essential resource for life, but as a symbol of the fight for the preservation of the environment. One of its main objectives is to supply the basic needs of all living beings, from fauna to humans, and its scarcity or contamination puts the balance of ecosystems at risk. The artistic work exposes the importance of this natural resource and the serious implications of its contamination, which, far from being an isolated problem, affects the entire chain of life, from animals to the human communities that depend on it.

The video art developed in this project is visually articulated with an artistic animation using Blender, a 3D modeling program, as the main tool. The visual language becomes a powerful tool to raise awareness about the urgency of seeking more responsible and sustainable alternatives in mining exploitation. Images and sounds are intertwined to convey the urgency of acting before the consequences become irreversible, calling for reflection and collective action against environmental degradation.

This final video art project is not limited to a critique of mining and its impact, but also seeks to influence collective awareness about the importance of protecting water and ecosystems, and how human decisions can modify the course of nature. Through this work, the aim is to raise awareness among viewers about the urgency of rethinking mining as an economic activity, questioning its development without considering the devastating effects on natural resources.

**Keywords:** Water, Mining, Animation, Video art.

## INTRODUCCIÓN

La obra de arte se presenta como un elemento cuestionado frente a la explotación minera y la contaminación del agua en la parroquia Torata. Esta situación afecta tanto a la zona urbana como a la rural, dejando las fuentes de agua inhabilitadas para el consumo humano de sus habitantes. La falta de concienciación sobre la minería y su impacto significativo en las fuentes de agua naturales es alarmante. Históricamente, la minería, junto con la agricultura, han sido una de las actividades económicas más antiguas de la humanidad, implicando la extracción y explotación de minerales esenciales para todas las sociedades.

Para Vilela et al., (2020) el uso de los recursos minerales da la apertura para dar paso a las probabilidades de una buena condición de vida. De esta manera, la minería en un país con la debida gestión, se convertiría en una herramienta beneficiosa para el bienestar de los ingresos y progresión económica de la población.

Con el tiempo, la minería ha evolucionado desde el uso de herramientas manuales hasta la implementación de sistemas sofisticados con maquinaria de alta tecnología, permitiendo una minería más responsable en términos económicos, sociales y ambientales. Además, uno de los elementos más afectados por la minería es el agua. El procedimiento para extraer, purificar y preparar los minerales requiere grandes cantidades de agua, que luego se contamina con químicos tóxicos, imposibilitando su reutilización.

Por otro lado, Brousett et al., (2021) demuestran que la evolución fisicoquímica en las muestras de las Lagunas Cumunni y Lunar de la Rinconada, tanto en agua como en sedimento, arrojó valores que superan en su mayoría a las normativas peruanas y canadienses, así como los valores de referencia de Estados Unidos (p. 203).

El agua es uno de los recursos naturales ms indispensables para el planeta, aporta a un sinnúmero de necesidades para el desarrollo del ecosistema, gracias a la lluvia la fauna de todo el mundo sigue en pie, los seres vivos necesitan abastecer su cuerpo con agua para la debida hidratación, se la utiliza como una fuente de energía y como herramienta fundamental en algunas actividades mecánicas industriales. En la actualidad, existen esfuerzos para controlar las actividades mineras e intentar aminorar su impacto.

En este contexto, el planteamiento presentado acerca de los derechos de los animales sería relativamente simple: los vivientes no humanos tendrían derechos positivos si una comunidad les otorgará derechos mediante normas positivas; y tendrían derechos naturales si, por su naturaleza (por Enfoques. ¿Tienen derechos naturales los animales no humanos? | 93 nacer en una comunidad de animales) ella los dotará de derechos que los demás deberían respetar por nacer con esa naturaleza y ser, por esto, moralmente justos (Daros, 2019, p.93).

Este Proyecto de Titulación está estructurado en cuatro unidades, cada una de ellas con sus particularidades:

**Unidad I:** En este capítulo se apreciará brevemente la historia del videoarte y como este ha ido evolucionando con el transcurso del tiempo. También se hablará de algunos artistas referentes en el campo del videoarte.

**Unidad II:** En este capítulo se iniciará la post producción esto quiere decir que se definirá los elementos, composición y paleta de colores con los que se trabajará en la obra, para esto el artista investiga más a fondo el objeto de estudio y también se hablará acerca de artistas que trabajaron con la misma temática.

**Unidad III:** En este capítulo se da inicio a la producción artística, se presentan los bocetos y luego de aprobarlos se inicia la reproducción de la obra.

**Unidad IV:** En este capítulo se mostrará específicamente la parte teórica de la obra, la conceptualización y las conclusiones que describen los obstáculos y los resultados de la obra.

## CAPÍTULO I

- **Conceptualización del objeto artístico**

El arte ha estado desde los principios de la humanidad, con el transcurso del tiempo ha ido evolucionando, haciendo que otras manifestaciones artísticas se mostraran como la animación en el contexto del videoarte. En la animación, el videoarte es una manifestación artística que utiliza imágenes en movimiento y sonido para representar una idea o acción que exprese sentimientos, emociones o sensaciones al momento. El videoarte es una forma de expresión artística que se basa en el uso de la tecnología para crear obras de arte que involucran tanto la imagen en movimiento como el sonido.

El videoarte en el entorno educativo ha vivido y sigue haciéndolo, una etapa de oscurantismo que no muestra signos de cambio en los próximos años. Son pocos los docentes que lo han llevado a cabo en la educación reglada básica, quizás, por el desconocimiento del propio medio en cuestión. Esta disciplina artística ha venido marcada por una evolución muy relacionada a su capacidad de extensión hacia otras disciplinas o áreas, como la sociología, las comunicaciones, la teoría de la información, la cibernética, etc. (Cuéllar y López, 2020, p.131)

El videoarte es una de las expresiones artísticas más completas de poder transmitir una idea, ya que es una mezcla de un sinnúmero de formas con las que se puede generar una idea como: Imágenes, sonidos, fotografías, instalaciones, dibujos, animaciones etc. Existen un sinnúmero de recursos con los cuales se pueden generar ideas o transmitir

sensaciones a través del videoarte, estos recursos se pueden tomar del día a día, elementos cotidianos y simples que ayuden a generar ideas complejas y concretas.

El movimiento artístico denominado Fluxus, integrado por Nam June Paik y otros más, ha permitido hacer énfasis que el videoarte se caracteriza por un continuo estudio de variedad de poéticas y de diversos lenguajes, iniciándose del alcance lúdico de la creación. No obstante, el carácter simbólico y dialógico, la cual ampara y patrocina su competencia de producir interpretaciones en el sujeto que especta, posee precursores como a Alfred de la película “Recuerda” y a Salvador Dalí del cortometraje “Destino” que constituyen la vanguardia del arte cinematográfico (De Barrio, 2019).

El video arte surge cuando un grupo de artistas relacionados con lo contemporáneo comienzan a través de grabaciones de video a expresar sus ideas artísticas. El videoarte surgió a finales de 1960 cuando a raíz de los avances tecnológicos se inventó la grabadora específicamente para los videos. En este sentido, la grabadora se la considera como un tipo de magnetoscopio para el uso de la industria, caracterizado por hacer uso de una videocinta magnética con la finalidad de registrar o grabar audio y video de una señal de televisión o de otra videgrabadora, de modo que pueda ser reproducido posteriormente. La grabadora de video se hizo libre, fuera del uso exclusivo de los canales de televisión.

Velásquez (2019) estima que, cuando se hace mención del videoarte, es importante tener en consideración a que se refiere con aquello, tal como imágenes en movimiento, o quizás de video. A partir de esta interrogante, surge la necesidad de explicar que esta disciplina simplemente no se limita al aspecto digital de los frame dentro de una serie de imágenes que se encuentran en movimiento ante la percepción visual del sujeto.

Con esta propuesta se empiezan a formar las bases del videoarte, que se podría determinar como una experimentación de imagen electrónica que buscaba diferenciarse del cine y de la televisión en busca de nuevas fuentes de expresión artística, por lo que en las instalaciones artísticas se muestran televisores destruidos, enterrados, desarmados, o golpeados. En la actualidad el videoarte ha evolucionado de una forma significativa, adaptándose a los avances tecnológicos y rompiendo los límites del arte.

Actualmente, esta manifestación artística sigue siendo relevante, desafiando lo convencional y rompiendo las barreras de las formas de expresión artística.

Una de las funciones más importantes del arte es la educación a través de la comunicación, ya que usa ideas transformadas en composiciones y transmitidas en video para transmitir información de algún mensaje o de datos relevantes a un público. La educación se define como un proceso que facilita el aprendizaje o la obtención de conocimientos.

En la escuela inclusiva, nace la propuesta de integrar los tics y el arte, favoreciendo a los valores como el respeto y el interés a las variedades que nos proporciona la tecnología y las diferentes disciplinas del arte, surgiendo así una materia innovadora, complementaria e importante para la formación del estudiantado (Bernaschina, 2019).

Según Angulo et al., (2023) el videoarte permite que el conocimiento adquirido sea mucho más fácil de decodificar mediante la imagen y el sonido. Es así como es necesario hacer hincapié en que las tecnologías actuales y modernas son cada día más útiles en las diferentes instituciones educativas. Por tanto, si son empleadas de manera correcta, podrían convertirse en una herramienta pedagógica; pero, en caso de ser todo lo contrario, es difícil garantizar su eficacia desde la perspectiva educativa.

El arte se ha considerado desde sus inicios una actividad muy versátil, facilitando la fusión con distintas disciplinas en el campo de la educación, su principal objetivo es facilitar y transmitir sin necesidad de un idioma vernáculo. La nueva propuesta para la integración de las TIC con el arte de nuevos medios que centra sus objetivos hacia una educación de respeto, diversa e inclusiva en todos los campos de la educación.

Díaz y Ledesma (2021) mencionan que, desde la cultura, inicia la necesidad de proceder a la comunicación del desarrollo y de los resultados con respecto a los proyectos que integran la educación y el arte. A raíz de esto, este autor proporciona la idea de un examen constituido por el aspecto educacional y artístico, basado en la expresión plástica y lectura, mediante la técnica conocida como los mosaicos rotos, con el propósito de impulsar la intervención de los infantes dentro de la elaboración del entorno escolar.

En el contexto del origen del videoarte no se puede omitir la gran contribución del artista Nam June Paik, conocido como el padre del videoarte, su trabajo mezcló extremos como el arte y la tecnología utilizando la televisión entre otros medios para abordar temas como la comunicación, la cultura y la tecnología. En 1965 realizó la instalación “La luna”, 12 televisores en silencio muestran en cada pantalla una fase lunar distinta realizada mediante manipulaciones del tubo de rayos catódicos con un imán. Ese mismo año Paik realiza un video dentro de un taxi donde filmó el embotellamiento generado por el paso de la caravana de vehículos ante la visita de Juan Pablo VI a la catedral de San Patricio en Nueva York.

Una de las obras de Nam June Paik que critica la minería es “TV Buddha” (1974). En esta instalación un Buda de bronce está frente a una televisión el cual se ve a sí mismo, esta obra aborda temas tecnológicos y de espiritualidad y puede ser vista como una refracción crítica sobre los avances tecnológicos. Avances que a menudo dependen de los minerales extraídos del suelo para su funcionamiento, dando a entender que no hay evolución sin sacrificio.



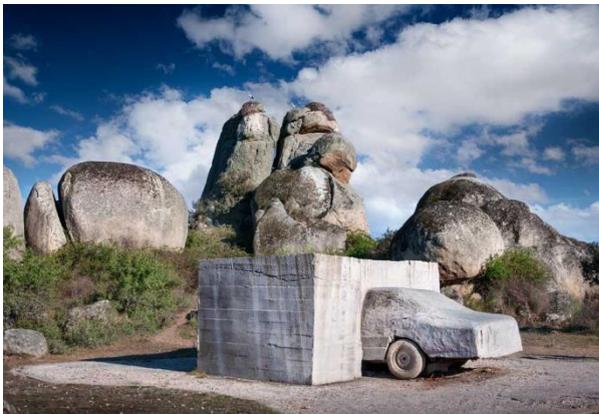
*Ilustración 1. Nam June Paik y el nirvana de la telecomunicación. Esta es una de las obras más emblemáticas del padre que dio inicio al videoarte, referente al vacío metafísico en conjunto de la imagen mediática.*

La imagen muestra la figura religiosa conocida como Buda, sobre una mesa blanca frente a un pequeño televisor de aspecto futurista. Hay una cámara detrás del televisor que graba a ese mismo Buda y lo muestra en el televisor. La forma de esta obra de arte es lo que me atrajo, es práctica en lugar de ser simplemente otra pintura o dibujo, su naturaleza 3D proporciona una sensación de realismo. Me atraen los contrastes de color del antiguo Buda de aspecto metálico contra el elegante

televisor blanco y la mesa sobre la que está colocado. Tal vez se pretenda decir que una religión antigua como el budismo está fuera de lugar en este futuro modernizado.

También existe la pregunta de por qué se está recordando a Buda, y eso podría significar que la gente quiere una prueba de que una religión funciona.

En la misma línea de innovación del videoarte es pertinente mencionar a Wolf Vostell<sup>2</sup> Vostell fue un influyente artista conocido por su innovador trabajo en el campo del arte conceptual y sus instalaciones. Vostell realizó una obra que puede relacionarse con el medio ambiente, fruto de sus ideas el autor realiza la obra de arte “*Viaje del hormigón por la alta Extremadura*”, donde se evidencia que esta obra realizada en concreto altera la naturaleza. Viajes de Hormigón por la Alta Extremadura se trata de la obra al aire libre más representativa y conocida del artista hispano-alemán Wolf Vostell. Esta obra fue realizada en 1976 y consiste en un coche marca Opel empotrado en un bloque de hormigón, con esto, Vostell “denunciaba” el impacto de las máquinas con la naturaleza, con el objeto de establecer una clara línea de separación, respeto y convivencia. Ningún turista se ha mostrado indiferente al ver la obra por vez primera y si la intención de Vostell era generar un impacto visual, sin duda lo ha conseguido.



*Ilustración 2. Museo Vostell Malpartida. V.O.A.E.X. Viaje de (H)ormigón por la Alta Extremadura. 1976. Wolf Vostell.*

El uso de materiales industriales en esta obra refleja una existencia al excesivo oprobio ligada a la explotación de recursos naturales, con esto cuestiona la transformación y deshumanización que desprende de la modernidad y la necesidad de extraer recursos naturales.

Vostell fue más allá

al llevar hacia el terreno de los procesos

musicales su máximo **arte = vida = arte**, que se evidencio en la exposición retrospectiva que se dio el primero de diciembre del año 2018 llevándose a cabo en el MUSAC, en homenaje al cofundador del movimiento Fluxus y creador del término Dé-collage.

“El propio artista reconoció en su momento que su contribución al arte debe entenderse como música de la vida” (Flores, 2022, p. 85).

**Bill Viola** (1951-2024) es uno de los artistas más importantes del videoarte, su carrera nació en 1970 cuando exploró al video con finalidad artística para expresar temas profundos como el pensamiento humano, la espiritualidad y el tiempo, Viola se caracteriza por sus instalaciones inmersas y su capacidad para integrar tecnología de vanguardia mezclándolo con conceptos tecnológicos y emocionales. En unas de sus obras, tal como la de “The Crossing” publicada en el año de 1996, se interpreta como una metáfora de transformación y la explotación de los recursos naturales, donde se presentan un video en el cuales un hombre camina hacia una pared de agua que lo envuelve, mientras otro plano es consumido por llamas. En sus obras se puede apreciar un arte más subjetivo que objetivo, ya que busca exponer el funcionamiento de la memoria, este artista expresa en sus instalaciones un constante empleo de medios audiovisuales para crear experiencias inmersivas, permitiendo que se reflexione sobre la existencia espiritualidad y la percepción.



*Ilustración 3. Bill Viola, El cruce. Bill Viola, The Crossing , 1996, instalación de video en color de dos canales, con cuatro canales de sonido; con una duración de 10 minutos y 57 segundos; intérprete: Phil Esposito, 4,9 x 8,4 x 17,4 m (Museo Guggenheim) © Bill Viola*

The Crossing de Bill Viola es una instalación de video del tamaño de una sala que consta de una gran pantalla de dos lados sobre la que se proyectan simultáneamente un par de secuencias de vídeo. Todas comienzan de la misma manera: una figura masculina camina lentamente hacia la cámara, su cuerpo dramáticamente iluminado

desde arriba de modo que parece brillar contra el fondo negro del video.

Después de varios minutos, se detiene cerca del primer plano y permanece inmóvil. Mira hacia adelante, directamente a la lente, inmóvil.

Bill Viola no le llama la atención el arte temporal, sino más bien su atención se centra en todas aquellas posibilidades que proporciona una apreciación pertinaz o extensa, además de aquellas circunstancias que se consideran rutinarias al momento de facilitarnos la comprensión de los procesos, que de cierta manera ayuda a crear una conexión con el entorno y con los que se coincide de vuestra existencia (Vara, 2024).

Así como el videoarte tuvo su origen en la contemporaneidad la animación, en cambio, tuvo interés por contar historias a través de las imágenes desde la antigüedad. No obstante, la falta de los medios físicos que permiten extraer aquellas imágenes movibles imposibilitó esta acción hasta aproximadamente a mediados del siglo 19. Agregando a lo anterior, cuando se hace énfasis sobre la animación, se refiere a lo que por lo general se conoce como dibujos animados que forma parte del mundo de multimedia.

A la animación se la define como aquel proceso que permite dar movimientos a aquellos objetos o a dibujos exánimes. Por tanto, su resultado es a consecuencia de una serie de fotogramas consecutivos y de forma ordenada, generando así una ilusión óptica al sistema visual. Un ejemplo claro de esto es, en caso de querer ejecutar la acción del caminar de un personaje, lo pertinente es dibujar en cada una de las hojas una pose diferente simulando la caminata del sujeto, por tanto, a esto también se lo conoce como frame. Para complementar este proceso se va pasando las hojas de manera consecutiva generando una percepción de movimiento.

En el año 1824, John Ayrton de Britania, inventó el taumatropo, que trata sobre dos placas las cuales se recortan y se van ubicando una detrás de otra, ajustada por dos cordeles. En una de las placas se encuentra plasmada un ave, en cambio en la otra hay un estilo de jaula, y al momento de jalar los cordeles estas placas van girando a velocidad, y dado a esta acción se genera una ilusión óptica tal como el observar el ave dentro de esta jaula.



*Ilustración 4. Zoopraxiscopio (2020)  
por Esteban Mac Allister.*

Consiguientemente, están los proyectos de cine tal como el fenantiscopio, que trata acerca de un estilo de disco que va girando con imágenes frente a un espejo. Por otro lado, el zootropo el cual fue creado por William Horner en el año de 1834, tiene una gran similitud a los proyectores cinematográficos, generando fenómenos ópticos a nivel visual. Gracias a estos inventos se pudo lograr llegar al zootropo con el que se consiguieron los impresionantes efectos creados para la exposición “Pixar, 25 Años de Animación”.

En lo referente a la animación contemporánea existen grandes producciones y artistas de la animación. Es importante señalar que más allá de los resultados, no podemos perder de vista a las y los artistas que hay detrás de estos proyectos de animación. Para ello, traeremos a colación los siguientes artistas de la animación que han participado en extraordinarios proyectos de animación en diferentes fases del progreso de la animación, en distintas etapas del desarrollo de la animación. Se hace posible mencionar a artistas que llevan a cabo la magia animada, entre ellos están, Walt Disney, Hayao Miyazaki y Tim Burton.

- **1.2 Contextualización teórica del objeto artístico**

El videoarte y la animación vienen ligados a los avances tecnológicos y nuevas creaciones en el ámbito digital, la necesidad de tener una comunicación alternativa y una crítica muy activa delante de los medios masivos de lo audiovisual ubican esta investigación no solo en la contribución de los artistas internacionales sino también en la contribución de los artistas nacionales como: Adrián Balseca, Fabiano Kueva y Santiago Reyes.

Adrián Balseca, es uno de los integrantes del colectivo de arte la Selecta-Cooperativa Cultural. En la actualidad, se encuentra trabajando en el proyecto denominado archivo móvil, para determinar las tensiones y el confín del uso del espacio público, ciudad, identidades, proceso de renovaciones de zonas urbanas, entre otros. Por otra parte, también, investiga el vínculo y problemas entre la praxis artesanal e industrial para poder

comprender los procedimientos históricos y la estructura de los recursos implicados, es así como su trabajo consiste en modificar de lo que se encuentra constituido los objetos, en otras formas o tal vez en otras experiencias.



*Ilustración 5. PLANTASIA OIL Co. | Adrián Balseca. “La idea de que el hombre está apartado de la naturaleza y que por derecho propio ejerce un tipo de autoridad sobre el mundo natural, ha sido una característica destacada de la doctrina que ha dominado la conciencia.*

Balseca a los 1 años se retiró de la escuela para dedicarse completamente al arte, caracterizado por generar intervenciones y acciones sitespecific, realiza documentaciones en video y series fotográficas, genera instalaciones acompañadas de sonidos y esculturas, centrado en el mundo rural y urbano, la discusión entre las prácticas artesanales y la producción de forma industrial

**Fabiano Kueva** es un artista ecuatoriano que se desarrolló como un artista sonoro, productor radiofónico y gestor cultural. Tiene varios colectivos en los que ha trabajado arte sonoro, videoarte y proyectos archivísticos. Nació en Quito en 1972, a lo largo de su trayectoria desarrolló proyectos públicos y con comunidades, también ha realizado transmisiones radiofónicas a través de las plataformas de Internet, TV, etc. Este artista nos habla acerca de la hostilidad de las industrias reflexionando acerca de la explotación de caucho en la región amazónica la cual se dio entre 1875 y 1914.

La contaminación ambiental forma parte de los problemas que afectan con mayor

intensidad al mundo y por ello ha surgido la necesidad de concientizar y buscar alternativas para reducirla hasta llegar el punto de erradicarla (Palacios, 2022, p. 95).

El fenómeno socioeconómico que ocurrió en Ecuador denominado La Fiebre del Caucho se caracterizó por la explotación excesiva del caucho, el cual generaba una resina sumamente necesaria para algunas industrias, industrias ligadas a la extracción y comercio de caucho en la amazonia, práctica que dio como resultado grandes prejuicios para el medio ambiente. Afectando a países vecinos como Colombia, Venezuela, Brasil y Perú. Kueva en sus obras habla de dejar huella a través del grabado del pirograbado, de la fotografía, dejar una señal de lo ocurrido, señal de lo que se ha caminado.



*Ilustración 6. Puntos donde se produce la contaminación petrolera y minera en el Ecuador.*

**Santiago Reyes** (1971) es otro artista quiteño vive y trabaja en Paris, Francia, su obra explora el cuerpo, el espacio público y el arte relacional. Reyes indaga las relaciones, el individuo cultural, lo público y lo privado y la fugacidad de las interacciones humanas. Especializado principalmente en videoarte e instalaciones multimedia, las cuales se caracterizan por la explotación de identidad, la memoria y la interacción entre individuo y su entorno. Utiliza la tecnología virtual para producir propuestas de audio y video, ofreciendo experiencias inmersivas que permitan al espectador experimentar nuevas sensaciones y emociones acerca de la sociedad y la cultura. Para elaborar la muestra “Soplo”, Reyes en la muestra utilizó varios instrumentos musicales.



*Ilustración 7. "Soplo" Santiago Reyes. 11 al 26 de ENERO 2024. 'soplo' de Santiago Reyes reúne un grupo de instrumentos musicales y una serie de espejos dispuestos por el espacio de la galería. Adyacente a estos elementos hay huellas de manos en negativo, rastros que Reyes aplicó soplando barbotina de diferentes tonalidades de arcilla.*

Comprende de elementos sonoros como; flautas, quenás, armónicas y rondadores conseguidos de segunda mano en Quito y Francia. Otro elemento característico de la obra son las siluetas de las manos y pigmentos de colores sopladados sobre la pared. Todos los instrumentos musicales el artista los colocó a lo largo de la sala de la galería N24 de la capital de los quiteños, con ellos soplo barbotina de diferentes colores de arcilla capturando la forma de las manos ofreciendo la acción incompleta del tacto a los instrumentos musicales, todos estos elementos generan una instalación que genera un debate entre el presente, lo ausente, la falta de ruido y el público.

## **CAPÍTULO II: CONCEPTUALIZACIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA**

- **Definición de la obra**

El videoarte se desarrolló junto con otros movimientos artísticos como el arte conceptual, el happening y el fluxus, compartiendo un único objetivo; la experimentación.

Según, Sanz Morán (2023) muestra que el Videoarte nace como alternativa a la TV fragmentando sus mensajes habituales concediendo una libertad nueva, significativa y subjetiva para la reproducción de imagen (p.99).

En esta propuesta el autor utilizará el videoarte como la voz de un mensaje que resonara en los 1:50 minutos que durará la propuesta, utilizando como herramienta innovadora la aplicación de modelado 3D, en la que se modela y anima la propuesta con el único fin de dar a conocer a través de un mensaje fuerte y conciso el estado deplorable del medio ambiente, en particular del agua, recurso indispensable para la vida tanto de plantas, animales y seres humanos.

La minería de carbón, por ejemplo, en la etapa de preparación del terreno realiza el conocido ‘descapote’ o deforestación del terreno para así dar paso a las actividades de explotación, técnica que afecta el suelo y el agua de la zona de influencia. (Leguizamo et al., 2019)

El resultado artístico de este proyecto de investigación, abarca la temática de un problema que ha estado presente desde los principios de la humanidad y ha ido evolucionando de acuerdo a las necesidades de los seres humano en particular debido a la Revolución Industrial donde se cambió la matriz productiva, este cambio, si bien trajo progreso para bien, también trajo consecuencias para mal como la contaminación ambiental y una de ellas es la explotación minera.

Este trabajo artístico está direccionado a la creación de un audiovisual-animado con el propósito de concienciar a la sociedad de los riesgos que se producen a raíz de la extracción irresponsable de los minerales que yacen en el suelo, lo que produce la contaminación de las fuentes hídricas, provocando la extinción de los ecosistemas de flora y fauna. El mensaje de la contaminación ambiental será realizado con animación 2D la cual contará de manera irónica la hipotética idea de cómo el planeta tierra se termina, ya que el agua es el motor de todo ser vivo, y con su completa escasez sólo se podría encontrar el fin.

La historia consta de una introducción, un desarrollo, un nudo y un desenlace. Cuenta la historia de cómo la humanidad ha ido evolucionando y como la “sed” irracional del dinero y el poder ocasiona la destrucción del medio ambiente y eventualmente la extinción de la especie animal tanto racional como irracional.

“Uno de los únicos puentes bien conservados llamado El Alto Nangaritzza, el cual conecta el bosque de los Andes y la Amazonía ecuatoriana se ve afectado por la minería legal e ilegal” (Erazo, 2023, p. 909).

**William Kentridge** se hizo famoso internacionalmente luego de participar en la Bienal de Johannesburgo y la Bienal de La Habana, Cuba en 1997. Kentridge tiene 69 años y continúa asombrando a sus seguidores con sus trabajos artísticos, los mismos que aún se encuentran exhibiéndose en el Museo de Arte Moderno de San Francisco (MAMSF), en la Johannesburg Art Gallery (JAG), el MoMA entre otros centros de arte.

Kentridge nos habla de muchas cosas en sus obras, pero de los temas que más nos habla son los que representan su faceta como dibujante en los que manifiesta todo aquello que le importa, con lo que se siente lo suficientemente implicado y conectado como para dedicar horas de trabajo en la realización de dibujos de gran formato y, sobre todo, para sus animaciones con la técnica de la STOP MOTION. (Alvares, L., 2023, p. 121)



*Ilustración 8. 1991 Mine (HIGH RES) by artist William Kentridge. Kentridge realiza cortometrajes de animación a partir de dibujos a gran escala realizados en carboncillo y pastel sobre papel. Cada dibujo, que contiene una única escena, es sucesivamente alterado media*

La imagen es tomada del video animado “Mine” de 1991. El video fue realizado en STOP MOTION, la obra empatizo con el trabajo que se está planteando, ya que habla acerca de la minería y como esta genera intereses para ciertos grupos y desgracias para otros, se la puede encontrar en la plataforma de YouTube como una

película animada por el artista William Kentridge.

La animación 'Mina (Mine)' toma como inspiración la figura de Soho Eckstein, un influyente empresario de Johannesburgo. El vídeo nos sumerge en el día a día de una mina, utilizando la contraposición entre el mundo exterior y el subterráneo como eje narrativo. La obra denuncia visualmente cómo el capitalismo explota tanto los recursos naturales (el oro) como a los trabajadores, exponiendo la cruda realidad de la esclavitud, el sufrimiento y la muerte que padecen los mineros. A través del movimiento constante de la cámara, que asciende y desciende, la narración establece paralelismos entre acciones opuestas, invitando al espectador a reflexionar sobre la memoria, la historia social y las consecuencias medioambientales de esta actividad.

La obra por realizar será colocada en la plataforma digital conocida como Instagram, convirtiéndola en un recurso educativo accesible para su consulta, esta obra se encuentra dirigida para todo tipo de público, pero sobre todo para la juventud, tiene

como finalidad empatizar con ese sector, ya que los jóvenes son el futuro del país y si no se quiere repetir la historia se la debe conocer y se debe actuar de forma distinta.

“A pesar de su importancia fundamental para la vida en la Tierra, evidenciada por su participación esencial en los procesos biológicos de todo organismo vivo, el agua ha sido históricamente relegada a un segundo plano en la agenda de prioridades” (Bolaños et al., 2017, p. 16).



*Ilustración 9. Minería: Evaluación de Contaminantes Químicos en Aguas.*



*Ilustración 10. Semana Mundial del Agua: millones de niños en peligro de muerte en África por la sequía. Unicef*



*Ilustración 11. Impacto ambiental de la minería. Laguna contaminada junto a una explotación minera en Portugal.*

Tenemos que entender que si no hacemos conciencia sobre la contaminación ambiental el futuro de nuestro planeta está en riesgo por la extracción de los recursos minerales como oro, plata o cobre, sino también por todos los otros agentes que causan la contaminación ambiental. En el caso específico de la minería a cielo abierto legal si no hay un control estricto por

parte de los organismos de control esta puede llegar a causar un gran impacto en el medio ambiente

y en lo referente a la minería ilegal esta es una de las mayores causantes de la deforestación y la contaminación de las fuentes hídricas.

Tenemos que entender que si no hacemos conciencia sobre la contaminación ambiental el futuro de nuestro planeta está en riesgo por la extracción de los recursos minerales como oro, plata o cobre, sino también por todos los otros agentes que causan la contaminación ambiental. En el caso específico de la minería a cielo abierto tanto legal como ilegal, si no hay un control estricto por parte de los organismos de control estatales, esta puede llegar a causar un gran impacto en el medio ambiente, y en lo referente a la minería ilegal esta es una de las mayores causantes de la deforestación y la contaminación de las fuentes hídricas.

- **Fundamentación teórica de la obra**

Esta obra tiene como objetivo principal; concientizar a las personas de la contaminación de las fuentes naturales de agua, mostrando el estado actual del agua que es uno de los elementos más importantes del planeta, ya que cumple funciones vitales como: limpieza de alimentos, bebida necesaria para subsistir, fuente de energía, refrigerante, etc.

“Cuando las fábricas que hacen jugos y ensaladas lavan las frutas y verduras, gastan un montón de agua. Esa agua se ensucia con restos de comida, bichitos y químicos que usan para limpiar. Para no gastar tanta agua y no contaminar tanto, una buena idea es volver a usar esa agua sucia, pero claro, ¡hay que limpiarla bien antes!” (López y Gil, 2020, p.7).

La mayoría de alimentos consumidos por el ser humano necesita como factor indispensable el debido riego con agua para su desarrollo. Las frutas, vegetales y legumbres se producen de manera adecuada y saludable para el consumo humano. El sector agrícola es uno de los más importantes para la humanidad, pero si el agua se encuentra contaminada por un sinnúmero de químicos los cuales son arrojados al agua para poder realizar la extracción minera, dichos químicos son tóxicos para el consumo de los seres vivos produciendo enfermedades que afectan la vida de plantas, animales y

humanos. Los ríos, así como los pozos que son los que abastecen de agua para la agricultura son vitales para mantener la productividad agrícola.

El trabajo artístico que se va a concebir genera un llamado de atención a la población para concientizar acerca del estado del agua que es consumida por la mayoría de la población. El artista autor de Proyecto de Titulación (PT) es consciente de que la minería es necesaria para el desarrollo económico del país, siempre y cuando esos ingresos sean utilizados en el bienestar de sus habitantes. La minería no es la única actividad que perjudica al medio ambiente; sin embargo, el agua es uno de los recursos más indispensables y escasos del planeta tierra. El presente trabajo tiene como objetivo principal dar a conocer y entender lo importante que es el agua, más relevante que todo el dinero que generan los metales como el oro. La escasez de agua no llevará al fin de la humanidad, ya que la degradación del suelo en zonas áridas, semiáridas y subhúmedas ocasionada por distintos factores, como las variaciones climáticas y las actividades humanas tiene su origen en factores físicos, biológicos, políticos, sociales, culturales y económicos.

“Se establecen dos eras utilizando promedios móviles para todas las estimaciones de muertes: 2000-2002 y 2009-2011. Tanto Argentina como Brasil han experimentado un descenso generalizado en el número de muertes por enfermedades relacionadas con el agua, con una disminución anual media de más del 1% en años de vida perdidos.” (Peranovich, 2019 p. 297).

Para generar la propuesta artística se busca equilibrar cada uno de los elementos de la composición con la temática de la investigación, por ende los elementos que formarán parte de la obra serán; una rata como último superviviente simbolizando a la raza humana, una cucaracha que no puede sobrevivir representando a la población más

fectada, un mundo lleno de basura y calaveras representando que todo es momentáneo, que nada dura para siempre y todo lo causado por el hombre trae consecuencias, lluvia contaminada que hace mutar árboles y le quitara la vida al ratón y por último árboles de pino.

Se escogió a los roedores ya que son una especie muy resistente y porque se reproducen con mucha rapidez, otro factor que sirvió para elegir a esta especie es la similitud que tienen con los humanos, sus organismos son similares, hasta pueden padecer las mismas enfermedades.

“Desde la época colonial, la cobertura forestal de Chile ha ido cambiando debido al cambio de uso del suelo, desde bosques nativos a agricultura, ganadería e incendios forestales, lo que ha provocado una importante pérdida de diversidad biológica, así como la erosión de miles de toneladas de suelo.” (Ipinza et al., 2021, p. 101).

Aparte de ser muy resistentes se pueden reproducir y sobrevivir con facilidad por la ayuda del hombre ya que su hábitat se encuentra en medio de los desechos producidos por los humanos. A nivel mundial se estima que cada persona genera 1.2 kilos de basura al día.

En Ecuador, el escenario de contaminación por la minería, ha puesto en alerta a sus habitantes, sobre todo, a los que pertenecen a la zona sur, ya que a nivel nacional es la zona donde mayoritariamente existe la minería ilegal; sin embargo, aunque se han presentado denuncias sobre esta situación, no ha sido suficiente para combatir este tipo de contaminación que afecta tanto a la población como a sus ríos, los cuales son la carta de presentación ambiental de cada rincón del país. (Largo Loayza, 2022, p. 5-8)

Uno de los factores que da como resultado el suelo infértil es la minería ya que para extraer minerales como piedras preciosas también se deben remover minerales que enriquecen la tierra para un debido crecimiento de la flora, afectando directamente a la producción de alimentos fundamentales para la vida.

Según Magallanes et al., (2021) dicen que “La contaminación ambiental, que incluye los residuos sólidos, tiene efectos perjudiciales sobre los ecosistemas y los organismos que allí crecen.” (p. 149).

### **CAPÍTULO III: FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA**

- **Preproducción artística**

En el proceso de preproducción artístico se debe realizar como primer punto las aproximaciones gráficas o también definidos como bocetos, los cuales podrían convertirse en la obra artística o formar parte de ella, en este proceso se define la figura de la obra la cual se encuentra dentro de un grupo de bocetos cercanos al trabajo final. Según Garcés Y Bayona (2019) nos dicen que: “La basura en el mar está generando impactos negativos en los ecosistemas marinos y comunidades humanas, razón por la cual se considera un problema relevante cuya solución ha sido incluida como meta dentro del Objetivo de desarrollo sostenible no” (131).

La obra consta de un videoarte en el campo de la animación la cual tendrá una duración de 60 segundos, este video se realizará con la aplicación de modelado 3D BLENDER, dentro de la aproximación gráfica tenemos como elemento principal a un cyborg mujer (“ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos”) la cual representa a toda su especie, simbolizando la vida y como tuvo que irse adaptando para sobrevivir a la contaminación. La mujer cyborg se sitúa en una hipotética historia del futuro del planeta, donde este se ve despojado de todos sus recursos y bellezas por la mala administración y gestión de las grandes empresas encargadas de la sustracción de minerales dando como resultado la contaminación parcial del agua.

En el sur de Chile, la Región de Los Lagos presenta problemas crecientes de escasez hídrica en el sector rural, aumentando la cantidad de afectados desde 18.164 personas el año 2013, hasta las 60.088 personas en 2016; el gasto del Estado aumentó de \$42,9 millones de pesos en 2013 hasta \$3.629,4 millones el año 2016 (ONEMI, 2017). (Frêne, 2022, p.376)

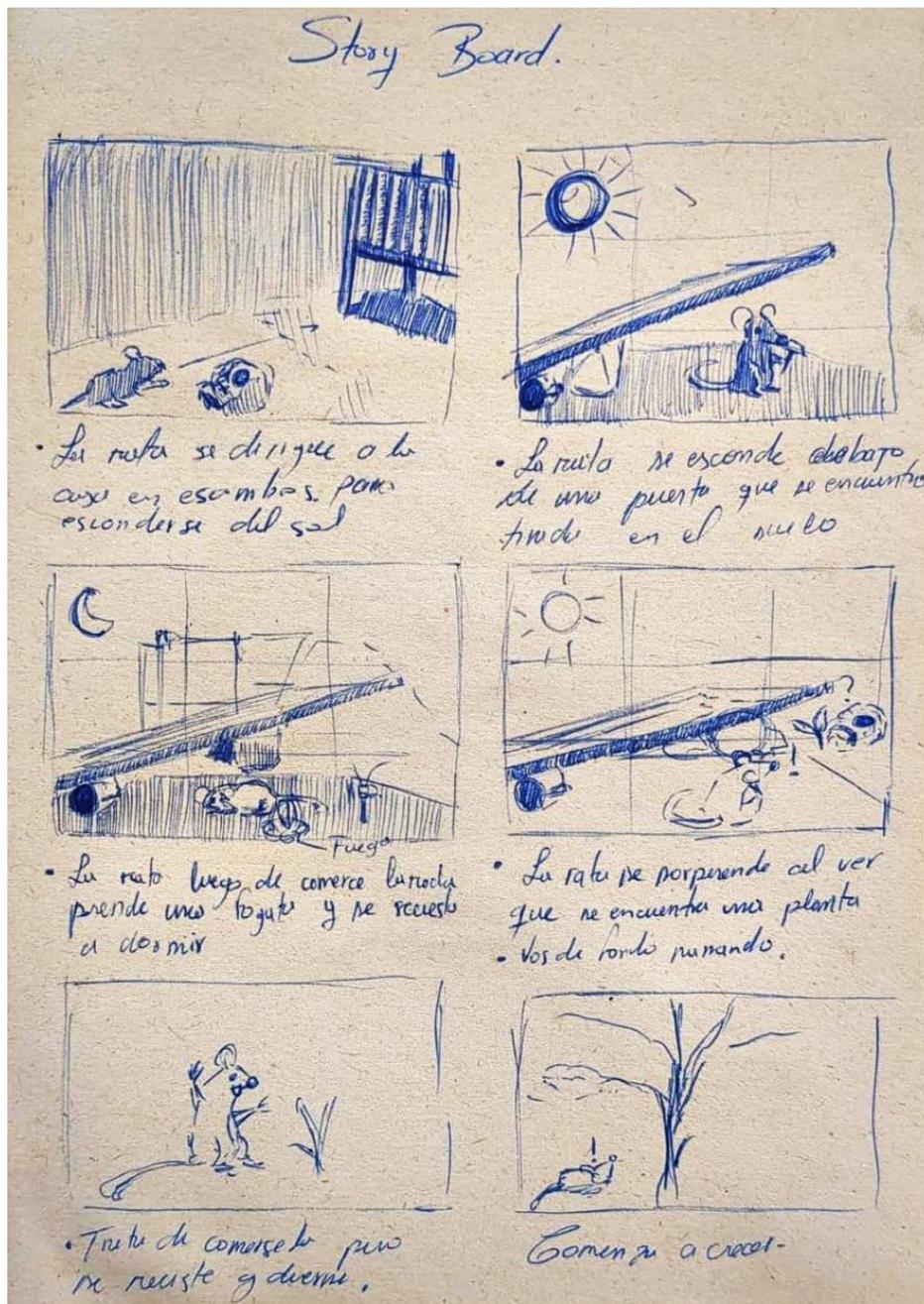


Ilustración 12. Bocetos

El artista detrás del proyecto audiovisual empleará elementos de gran carga simbólica, tales como un vaso de agua, un grifo, cuerpos de cíborgs en estado de descomposición y flores. La combinación de estos elementos dará como resultado una obra equilibrada y rica en significado, donde cada objeto contribuirá a reforzar el mensaje central.

Es fundamental destacar que la creación de esta obra no es un proceso arbitrario, sino que está regido por una serie de normas y principios que aseguran la correcta transmisión del mensaje deseado. El simbolismo juega un papel crucial en este sentido, ya que trasciende la mera representación visual y se convierte en una herramienta para comunicar ideas y

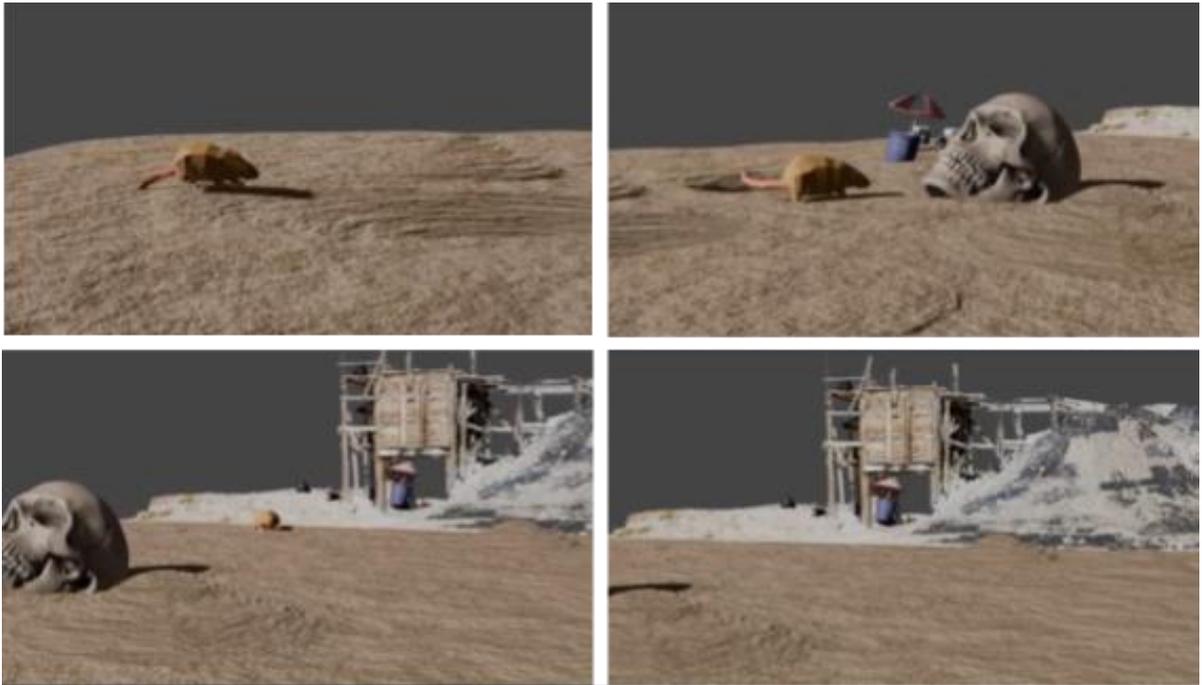
emociones profundas.

En este contexto, la obra audiovisual se concibe como un grito desgarrador que busca exponer una realidad específica al mundo. A través de la cuidadosa selección y disposición de los elementos simbólicos, el artista invita al espectador a reflexionar sobre temas complejos y a cuestionar su propia percepción de la realidad.

Según Castillo et al, (2019) “Se desarrolla un modelo inicial a partir de una revisión de investigaciones recientes y se describe mediante una serie de variables, parámetros y elementos que especifican el método adecuado de transmisión del mensaje.” (p.2).

Uno de los elementos que más interesante le pareció al autor el árbol de pino, ya que en algunas culturas asiáticas el pino es sinónimo de inmortalidad, fertilidad y de resistencia, llenando un espacio importante en la obra, pero este se representará con hojas rojas haciendo énfasis en la contaminación tomando como ejemplo los árboles expuestos en la radiación de los bosques de Chernóbil.

Toda la zona adquirió el aspecto de un bosque carmesí, pues los pinos perecieron instantáneamente y todas las agujas se volvieron carmesí . Sin embargo, los niveles de radiación a los que estuvieron expuestos la planta alemana de Orizaola y sus animales fueron mucho menores en otras partes de la Zona de Exclusión. (Orizaola, G. 2022, p.66).



*Ilustración 13. Producción de la obra.*

### **Ficha técnica**

**Título:** El último

**Autor:** Lizandro Aguilar (Croma)

**Técnica:** Video arte (animación)

## **CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN CRÍTICA**

- **Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra.**

Tomando en cuenta la dilucidación y la aceptación creativa artística con la finalidad de imponer desde varios puntos de vista e ideas, se tomaron las más importantes, obteniendo como resultado un trabajo artístico con buena factura y fácil de entender para el público.

Este trabajo tiene como propósito generar un espacio crítico acerca de las acciones mineras las cuales generan como resultado la contaminación del agua y la erradicación eminente de las fuentes naturales de agua, informa a través de una corta animación (la cual utiliza como herramienta el videoarte) el futuro hipotético que podría dar un resultado donde no existe, agua ni vegetación.

El trabajo artístico va dirigido a todo tipo de público, pero enfocado más aún en las pequeñas sociedades establecidas alrededor de los puntos de extracción minera, que en algunos casos permiten fácilmente la explotación minera, y en algunos casos son parte de dicha explotación.

Este video que dura 1 minuto 50 segundos es resultado de un proceso creativo donde se escogieron minuciosamente los elementos, la composición y la paleta de colores para generar un mensaje fácil de entender, los elementos son:

- **Ratón:** Científicamente comprobado que son extremadamente resistentes, representan a la humanidad y cómo rompen el límite moral con la única finalidad egoísta que caracteriza a los seres humanos, la necesidad de poder y hacer lo imposible para sobrevivir.
- **Cucaracha:** De igual manera que los ratones son extremadamente resistentes y representan a un grupo de la sociedad más débil y vulnerable.
- **Calaveras:** Los cuerpos sin vida que se muestran en la obra audiovisual no son solo cadáveres, sino símbolos poderosos de la extinción de la raza humana. A través de su presencia, se busca generar una reflexión profunda sobre la fragilidad de la vida y la inevitabilidad de la muerte.
- **Escombros:** El artista utiliza estos elementos para mostrar de manera metafórica

como las cosas se destruyen, demostrando así que las creaciones del hombre son igual de frágiles que su vida.

- Basura: Representa la imprudencia de la sociedad minera, que no basta con extraer los minerales de la tierra, sino que los residuos tóxicos son expuestos a la intemperie.
- Árboles: El pino según algunas culturas occidentales simboliza la inmortalidad y fecundidad, respetado por su resistencia y su capacidad para resistir en las tierras menos féculdas.

Las siguientes críticas fueron recopiladas en la universidad Técnica de Machala Luego de una exposición en la que algunos docentes se acercaron a apreciar nuestra obra.

La artista Carolina Ponce comentó: “Excelente, gran mensaje. Incluso en el peor de los escenarios la vida encuentra la forma de resurgir y tomar lo que por derecho le pertenece.”

Catherine Mora Docente de la carrera de Artes Plásticas y artista, dice: “El Último. Me transmite una reflexión profunda sobre la resiliencia y la regeneración. La rata, como único ser vivo en un mundo desolado, representa la lucha por la supervivencia. Al no encontrar alimento, parece condenada, hasta que una planta emerge, cambiando el panorama. Para mí este giro simboliza que la vida siempre encuentra su camino, incluso en la muerte, representada por los cráneos donde crece la vegetación. La ambientación árida, el ritmo pausado y la música refuerza la melancolía y la esperanza en equilibrio. Veo en este corto, una metáfora clara sobre el ciclo natural y el impacto humano en el planeta.”

Esta obra abarca un mensaje que cuestiona el comportamiento humano y cómo a través de los años el humano va contaminando poco a poco su futuro, creando un final trágico que se formó poco a poco, desde los inicios, la actividad minera ha ido devastando todo lo que existe a su paso, el videoarte se convierte en esa voz que transmite los mensajes hacia una sociedad obrera ya que se convierte en los puños que destruyen el planeta, dominados por un poder mayor, no se dan cuenta de que ellos también se verán afectados.

Según Rafael Grassetti artista y director de arte brasileño. Conocido por trabajar en la saga de God of War, valora la calidad artística y la atención al detalle en la creación de

personajes y mundos. Es probable que aplique estos mismos principios a la animación, esperando que sea expresiva, creíble y que sirva para contar historias de manera efectiva. Además, Grasseti es un defensor del uso de la tecnología y las herramientas digitales para llevar el arte a nuevas alturas.

## **CONCLUSIONES**

En resumen, basándonos en la investigación de campo efectuada, podemos inferir que la contaminación del agua a causa de la minería a cielo abierto, ya sea legal o ilegal, en la parroquia Torata y sus zonas circundantes, ha resultado en la contaminación de las fuentes de agua con los distintos compuestos químicos tóxicos empleados en la minería, entre los que se incluyen: cianuro, ácido sulfúrico y agentes para separar los minerales. La contaminación de las fuentes de agua naturales amenaza la salud de sus residentes, quienes se encuentran sin acceso a agua potable libre de contaminantes.

Este Proyecto de Titulación cuyo objetivo en la parte artística tiene como propósito la socialización a través del videoarte-animado de informar y concienciar a la comunidad y en particular a los habitantes de la parroquia Totara sobre el peligro de beber agua contaminada con químicos a causa de la minería, en particular la ilegal. El videoarte animado fue realizado con materiales innovadores los cuales fueron: BLENDER que se utilizó para modelar, colorear y dar textura a cada elemento de la obra, también sirvió como herramienta para animar el videoarte, CAP CUT sirvió para editar el videoarte.

El resultado final fue muy satisfactorio y recibió buenas críticas, ya que se alcanzaron los objetivo y los estándares que se planearon desde el principio, el artista autor de este PROYECTO DE TITULACIÓN seguirá explorando estas nuevas herramientas y profundizando en el campo del videoarte animado. Es pertinente señalar que este trabajo artístico trata de generar un debate crítico de los resultados causados por la minería a cielo abierto, la cual ha ido afectando poco a poco a todo el ecosistema principalmente a las fuentes naturales del agua.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía

- Álvarez, L. (2023). El dibujo negociado y el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes de Bellas Artesreferencia artística: William Kentridge. *Estudios sobre Arte Actual*, 121.
- Angulo Mendoza, G. A., Lewis, F., Plante, P., & Brassard, C. (2023). Estado del arte sobre el uso de la realidad virtual, la realidad aumentada y el video 360° en educación superior. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 36.
- Bernaschina Cuadra, D. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Revista de Educación Alteridad*, 41.
- Bolaños Alfaro, J. D., Cordero Castro, G., & Segura Araya, G. (2017). Determinación de nitritos, nitratos, sulfatos y fosfatos en agua potable como indicadores de contaminación ocasionada por el hombre, en dos cantones de Alajuela (Costa Rica). *Tecnología en Marcha*, 16.
- Brousett Minaya, M. A., Rondan Sanabria, G. G., Chirinos Marroquín, M., & Biamont Rojas, I. (2021). Impacto de la Minería en Aguas Superficiales de la Región Puno – Perú. *Fides Et Ratio*, 203.
- Castillo, A., Carrillo Durán, M. V., & Luengo Chávez, G. (2019). La comunicación de la marca de las cadenas hoteleras a través de sus sedes web: propuesta de un modelo para su gestión. 2.
- Cuéllar Santiago, F., & López Aparicio, I. (2020). EL VIDEOARTE COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA Y CATALIZADOR CREATIVO. LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS EN ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA CON AYUDA DE LAS EMOCIONES. *Revista de Comunicación*, 131.
- Daros, W. (2019). ¿Tienen derechos naturales los animales no humanos? *Enfoques*, 93.
- DE BARRIO DE MENDOZA, M. R. (2019). El contrato de lectura en el video arte. *Revista de Investigación Científica Tsantsa*, 206.
- Díaz Fernández, A., & Ledesma Gómez, R. D. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Artículos científicos, experiencia de acción social o didáctica*, 2.
- Eraza Morales, P. L. (2023). Los problemas ambientales, la minería ilegal y la contaminación en el oriente. *Dialnet*, 909.
- Flores Galán, A. (2022). Wolf Vostell y la música de la vida. *Enclaves Revista de Literatura, Música y Artes Escénicas*, 85.
- Frêne, C., Villarroel, F., Rojas, R., Sanzana, J., González, J., Alarcón, D., . . . Barra, S. (2022). Escasez de agua en Chiloé: Red Participativa de Agua como solución para el sector rural. *Revista de Geografía Norte Grande*, 376.
- Garcés Ordóñez, O., & Bayona Arenas, M. R. (2019). Impactos de la contaminación por basura marina en el ecosistema de manglar de la Ciénaga Grande de Santa Marta, Caribe colombiano. *Revista Ciencias Marinas y Costeras*, 131.
- Ipinza, R., Barros, S., de la Maza, C. L., Jofré, P., & González, J. (2021). Bosques y Biodiversidad. *Ciencia & Investigación Forestal*, 101.
- Largo Loayza, J. (2022). Narrativas transmedia para visibilizar la contaminación minera de los ríos de Ecuador. *Visual Review*, 5-8.
- Leguizamo Castellanos, A. T., & Ruiz Rodríguez, J. S. (2019). IMPACTOS AMBIENTALES DE LA MINERÍA DE CARBÓN SOBRE EL RECURSO HÍDRICO EN EL DEPARTAMENTO DE BOYACA. *Boletín Semillas Ambientales*.
- López Gálvez, F., & Gil, M. (2020). LA IMPORTANCIA DEL AGUA EN LA INDUSTRIA DE ALIMENTOS VEGETALES. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 7.
- Magallanes Mayorga, D. I., Filian Córdova, H. D., De La Cruz García, S. T., & Santana Villegas, J. B. (2021). Efectos de la contaminación ambiental producidos por los desechos sólidos. *ProSciences*, 149.
- Nogué Font, À. (2019). Indagaciones sobre los Procesos de Creación Artística desde la Práctica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 297.
- Orizaola, G. (2022). DE DESIERTO NUCLEAR A LABORATORIO EVOLUTIVO. *MONOGRÁFICO*, 66.

- Palacios Anzules, Í. d., & Moreno Castro, D. W. (2022). Contaminación ambiental. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 95.
- Sanz Morán, I. (2023). El videoarte como herramienta al servicio de la crítica feminista (1960-2000). Orígenes y evolución. *Dialnet*, 99.
- Vara Sánchez, C. (2024). Bill Viola. Estética del tiempo y la emoción. *La Fuga*, 11.
- Velasquez Sabogal, P. M. (2019). APROXIMACIONES AL VIDEOARTE EN LATINOAMÉRICA [AÑOS 60'S Y 80'S] Y COLOMBIA [AÑOS 90'S E INICIOS DE SIGLO]. *El Ornitorrinco Tachado*, 28.
- Vilela Pincay, W., Espinosa Encarnación, M., & Bravo Gonzales, A. (2020). La contaminación ambiental ocasionada por la minería en la provincia de El Oro. *Revista internacional de administración*, 218.