



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**EL VIDEOARTE EN LA INTERSECCIÓN DEL ARTE CONTEMPORÁNEO
Y
EL ACTIVISMO COMUNITARIO**

**ASTUDILLO MOROCHO ELVIS MARTIN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**EL VIDEOARTE EN LA INTERSECCIÓN DEL ARTE
CONTEMPORÁNEO Y
EL ACTIVISMO COMUNITARIO**

**ASTUDILLO MOROCHO ELVIS MARTIN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**EL VIDEOARTE EN LA INTERSECCIÓN DEL ARTE
CONTEMPORÁNEO Y
EL ACTIVISMO COMUNITARIO**

**ASTUDILLO MOROCHO ELVIS MARTIN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

LOOR LOOR LEONARDO LENIN

**MACHALA
2024**



PT ELVIS ASTUDILLO FINAL

8%
Textos sospechosos



4% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
2% entre las fuentes mencionadas
4% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: PT ELVIS ASTUDILLO FINAL.pdf
ID del documento: f12a41757b8f29e214d3e14f6d0e502b79359b88
Tamaño del documento original: 5,87 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: 9224
Número de caracteres: 68.234

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.redalyc.org La búsqueda del cambio social en la era digital: activismo y expre... https://www.redalyc.org/journal/5115/511552608008/511552608008.pdf 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (87 palabras)
2	www.scielo.org.pe Desafíos y soluciones ante el aumento de la pobreza y la inseg... http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-55832024000200001 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (83 palabras)
3	www.redalyc.org Participación social y educación ambiental para la conservación. ... https://www.redalyc.org/pdf/4561/456146535007.pdf 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (71 palabras)
4	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/15122/1/T-3234_YUNGA_LLUISUPA_DIEGO_...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (60 palabras)
5	journals.eagora.org Vídeo como herramienta para la educación artística: Evolución... https://journals.eagora.org/revVISUAL/article/view/3674 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (57 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #cf1ef8 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
2	www.scielo.org.ar El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinem... http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000200004&lng=en&t...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
3	eprints.ucm.es Videoarte monocal en España (2005-2015). Cambios narrativos y ... https://eprints.ucm.es/id/eprint/46461/1/T39590.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
4	doi.org https://doi.org/10.17533/udea.rp.13327	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)
5	estudiosfilosoficos.dominicos.org https://estudiosfilosoficos.dominicos.org/ojs/article/view/1383	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (15 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

 Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://salazarangel.com/wp
2	https://universes.art/es/bienal-de-cuenca/2021/karina-aguilera-skvirsky
3	https://www.instagram.com/bienaldecuenca/p/CYcEOo8FqIX/?img_index=1
4	https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/15122/1/T
5	https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/

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

El que suscribe, ASTUDILLO MOROCHO ELVIS MARTIN, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado EL VIDEOARTE EN LA INTERSECCIÓN DEL ARTE CONTEMPORÁNEO Y EL ACTIVISMO COMUNITARIO, 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.



ASTUDILLO MOROCHO ELVIS MARTIN

0706133121

Dedicatoria

La presente tesis va dedicada para mi mama, Flor del Rocio Morocho la cual siempre estuvo apoyándome incondicionalmente, también para mi hermana, abuelos, tíos y amigos que estuvieron durante todo el trayecto de mi vida y nunca dejaron de alentarme y apoyarme durante todo este proceso de mi carrera, y por último también quiero dedicar este logro para una persona que forma parte de mi vida y es muy especial para mí, Katherine Torres gracias por ayudarme a ser un mejor hombre y también por acompañarme durante este camino de metas y desafíos, es por eso que comparto este logro con todos ustedes.

Autor: Elvis Astudillo.

Agradecimiento

Quiero agradecer principalmente a Dios por darme la oportunidad de obtener este gran logro en mi vida, mis abuelos Manuel Morocho y Maria Fernandez, también a mis tíos y tías que supieron apoyarme y aconsejarme. Extiendo mis más sinceros agradecimientos para mis amigos Lizandro Aguilar, Cristian Hidalgo, Elsa Lavanda y Alejandro Godoy que demostraron ser mucho más que simples compañeros de clases. De igual manera para mi amigo Juan Torres con todos sus gatos y por último también a mis perritos lucas y princess.

Autor: Elvis Astudillo.

Resumen

“El videoarte en la intersección del arte contemporáneo y
el activismo comunitario”

Autor:

Elvis Martin Astudillo Morocho

Tutor:

Lcdo. Loor Loor Leonardo Lenin, Mgs.

Esta investigación explora cómo el videoarte, como parte de la expresión artística contemporánea, se relaciona con el activismo comunitario para generar conciencia sobre problemas sociales y ambientales. El arte siempre ha servido como un medio de comunicación, reflexión y cambio, y el videoarte, en particular, ha demostrado ser un medio eficaz para transmitir mensajes impactantes.

El estudio tiene como objetivo demostrar cómo el videoarte, mediante la combinación de imagen, sonido y narrativa, funciona como una herramienta de participación comunitaria. Se examinan los desafíos que enfrentan los artistas y los movimientos sociales al utilizar el videoarte como una forma de protesta y defensa, considerando aspectos como el contexto sociopolítico, la accesibilidad y su efectividad en la concienciación.

Se empleó un enfoque de método mixto, combinando el análisis teórico con un estudio de caso práctico. La investigación revisa el trabajo de artistas destacados del videoarte, como Nam June Paik, Bill Viola y Vito Acconci, para comprender su impacto en la evolución del medio. Además, se documentaron problemáticas sociales en las ciudades de Machala y Pasaje, Ecuador, a través de grabaciones audiovisuales de zonas urbanas y marginales afectadas por la contaminación, el abandono y la inseguridad.

El resultado final es una pieza de videoarte diseñada para fomentar la reflexión comunitaria y promover la conciencia social. Será presentada a través de plataformas digitales como YouTube, TikTok y Facebook amplía su alcance, asegurando una mayor participación, especialmente entre el público joven.

Este estudio nos ayuda a resaltar la importancia del videoarte como una expresión estética y también como una herramienta para el cambio social. Al presentar mediante esta propuesta la realidad que son usualmente ignoradas, fomentar el cambio colectivo en las personas, reafirmando así el rol que juega el videoarte como un medio de transformación y resistencia.

Palabras clave: Videoarte, Activismo, Arte Contemporáneo, Conciencia Social, Transformación.

Abstract

“Video art in the intersection of contemporary art and community activism”

Author:

Elvis Martin Astudillo Morocho

Tutor:

Lcdo. Loor Loor Leonardo Lenin, Mgs.

This research explores how video art, as part of contemporary artistic expression, relates to community activism to raise awareness of social and environmental issues. Art has always served as a means of communication, reflection, and change, and video art, in particular, has proven to be an effective medium for conveying impactful messages.

The study aims to demonstrate how video art, through the combination of image, sound, and narrative, functions as a tool for community engagement. It examines the challenges that artists and social movements face when using video art as a form of protest and advocacy, considering aspects such as the sociopolitical context, accessibility, and effectiveness in raising awareness.

A mixed-method approach was employed, combining theoretical analysis with a practical case study. The research reviews the work of prominent video artists such as Nam June Paik, Bill Viola, and Vito Acconci to understand their impact on the evolution of the medium. Additionally, social issues in the cities of Machala and Pasaje, Ecuador, were documented through audiovisual recordings of urban and marginalized areas affected by pollution, neglect, and insecurity.

The final outcome is a video art piece designed to foster community reflection and promote social awareness. It will be presented through digital platforms such as YouTube, TikTok, and Facebook, expanding its reach and ensuring greater participation, especially among young audiences.

This study helps highlight the importance of video art as both an aesthetic expression and a tool for social change. By presenting realities that are often ignored, this proposal seeks to foster collective transformation, reaffirming the role of video art as a medium for resistance and transformation.

Keywords: Video Art, Activism, Contemporary Art, Social Awareness, Transformation.

Contenido

Introducción	9
Capítulo I. Concepción Del objeto artístico	12
Conceptualización del objeto artístico.	12
Contextualización teórica del objeto artístico	14
Capítulo II. Concepción de la obra artística.....	23
Definición de la obra.....	23
Fundamentación teórica de la obra.	28
Capítulo III: Fases de construcción de la obra.	30
Preproducción artística.	30
Producción artística.....	33
Edición final de la obra.....	35
Capítulo IV. Discusión crítica.....	36
Abordaje critico-reflexivo sobre la función de la obra.....	36
Conclusión.....	38
Bibliografía.....	40

Índice de imágenes

Imagen 1. Portapack Sony: La cámara del videoarte? (2021). Fuente: https://asaltovisual.blogspot.com/2011/11/portapack-sony-la-camara-del-videoarte.html	13
Imagen 2. Nam June Paik, “Buddha TV” (1974). Fuente: https://contracultural.es/idi/nam-june-paik-artista-internet/	14
Imagen 3. Charlotte Moorman en dos de su más icónicas performance tocando el violonchelo TV de Paik y su recital en el aire (1968-1971). Fuente: https://contracultural.es/idi/nam-june-paik-artista-internet/	14
Imagen 4. Ángel Salazar. “Develar Pantanos” (2023). Fuente: https://salazarangel.com/wp-content/uploads/2024/02/utm_1-1536x864.png	19
Imagen 5. Karlina Aguilera Skvirsky. Como construir un muro y otras ruinas, (2021). Fuente: https://universes.art/es/bienal-de-cuenca/2021/karina-aguilera-skvirsky	20
Imagen 6. Karlina Aguilera Skvirsky. Asiento-escultura (parte de Como construir un muro y otras ruinas), (2021). Fuente: https://www.instagram.com/bienaldecuenca/p/CYcEOo8FqIX/?img_index=1	20
Imagen 7. Felipe Yunga. Desplazamiento de identidad, (2019). Fuente: https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/15122/1/T-3234_YUNGA%20LLUISUPA%20DIEGO%20FELIPE.pdf	21
Imagen 8. Yúsbeth López. Esta ceguera no es como las otras, (2020).....	22
Imagen 9. Dan Graham. Body Press, (1972). Fuente: https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/	24
Imagen 10. Joan Jonas “Rollo vertical de Organic Honey”. Videoarte (1973-1999). Fuente: https://www.macba.cat/es/obra/r2951-organic-honeys-vertical-roll/	25
Imagen 11. Nam June Paik. Electronic Super Highway (1995, American Art Museum). Fuente: https://contracultural.es/idi/nam-june-paik-artista-internet/	26
Imagen 12. Bill Viola. “De todo lo visible y lo invisible” (2014). Fuente: https://amanecemetropolis.net/de-todo-lo-visible-y-lo-invisible-apuntes-sobre-bill-viola/	27
Imagen 13. Elvis Astudillo “Boceto del montaje de los TV” 2025.	31
Imagen 14. Elvis Astudillo “Boceto del montaje de los TV” 2025.	31
Imagen 15. Elvis Astudillo “Escena 1 de edición del video” 2025.	33
Imagen 16. Elvis Astudillo “Escena 2 de edición del video” 2025.	33
Imagen 17. Elvis Astudillo “Escena 3 de edición del video” 2025.	34
Imagen 18. Elvis Astudillo “Escena 4 de edición del video” 2025.	34
Imagen 19. Elvis Astudillo “Escena 5 de edición del video” 2025.	35

INDICE DE REFERENCIAS:

- 1: https://es.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik
- 2: https://es.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola
- 3: https://es.wikipedia.org/wiki/Vito_Acconci
- 4: https://es.wikipedia.org/wiki/Bruce_Nauman
- 5: <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/42334/49197>
- 6: <https://www.britannica.com/biography/Dan-Graham>
- 7: https://es.wikipedia.org/wiki/Joan_Jonas#
- 8: <https://amanecemetropolis.net/de-todo-lo-visible-y-lo-invisible-apuntes-sobre-bill-viola/>

Introducción

Esta investigación propone de qué manera el arte y el activismo social se unen para transformar la conciencia de una comunidad sobre problemas sociales y ambientales promoviendo cambios significativos en la comunidad. Lo antes mencionado se centra en comprender cuales son los inconvenientes que enfrentan tanto los artistas como los movimientos sociales al emplear el arte como herramienta para el cambio social, considerando aspectos como el tipo de arte utilizado, el contexto en el que se desarrolla y que tan efectivo es como herramienta de activismo social al momento de impactar en la sociedad.

El arte contemporáneo ha demostrado ser una de las formas más dinámicas de expresión cultural, caracterizándose por su capacidad para desafiar las normas establecidas y ofrecer nuevas perspectivas sobre la realidad social. Este tipo de arte no solo se limita a la estética o la forma, sino que ha evolucionado para convertirse en un espacio donde se pueden discutir y visibilizar temas de vital importancia para la sociedad moderna, como los derechos humanos, la sostenibilidad ambiental, la igualdad de género y las injusticias sociales.

Los artistas contemporáneos, a través de sus obras, nos invitan a reflexionar, cuestionar y, en muchos casos, a actuar frente a las problemáticas que enfrentamos como humanidad. En otras palabras, una investigación revelará su importancia en la fundamentación y descripción de las propiedades (en este caso del arte) como objeto o fenómeno en la explicación de los aspectos que lo conforman o las razones de su comportamiento, el arte como ejercicio de conocimiento. (Ariza, 2021, p. 549)

Una de las características más destacadas del arte contemporáneo es su capacidad para incorporar medios y tecnologías que anteriormente no eran considerados parte del mundo artístico. Un claro ejemplo de esto es el videoarte, una forma de expresión que surgió a mediados del siglo XX y que ha ido ganando terreno como un medio fundamental para la experimentación visual y sonora. A través del uso de cámaras portátiles, monitores, y más recientemente con la incorporación de tecnologías avanzadas como la realidad aumentada

y la realidad virtual, el videoarte ha ampliado los límites de lo que entendemos como arte. **Nam June Paik**¹ esta considerado como uno de los artistas que han explorado esta disciplina, integrando tecnología con el arte para generar obras innovadoras que abordan temas tan diversos como la espiritualidad, la tecnología y la cultura de masas.

Con la aparición de las cámaras de video hogareñas a fines de la década de los sesenta, tecnología fácilmente accesible para todos, el lenguaje de las imágenes en movimiento se modificó sustancialmente originando nuevos productos audiovisuales bien distantes del viejo cinematógrafo, e incluso la joven televisión: el videoclip y el videoarte. (Sorrivas, 2019b, p. 82)

El videoarte, desde sus orígenes, ha permitido a los artistas escapar de los formatos tradicionales y ofrecer experiencias inmersivas y conceptuales que desafían las percepciones del espectador. Este medio artístico ha dado lugar a obras icónicas que no solo son visualmente impactantes, sino que también fomentan un diálogo crítico en torno a cuestiones que afectan a la sociedad global. Artistas como **Bill Viola**² han utilizado el videoarte para explorar temas profundos como la existencia humana, el tiempo, y la percepción, mientras que otros, como **Vito Acconci**³ y **Bruce Nauman**⁴, han centrado su trabajo en la identidad y el espacio. Sedeño-Valdellós (2022) nos dice que: “Son numerosas las experiencias de transformación social que desde la participación y la colaboración creativa audiovisual están transformando algunos conceptos de los modelos de producción audiovisual, con notables implicaciones educativas, artísticas y sociales” (p. 36).

En este proyecto se explorará cómo el arte contemporáneo, específicamente el videoarte, ha logrado consolidarse como una herramienta efectiva para el activismo social. A través

¹ Nam Joon Park (20 de julio de 1932, Seúl, Sudogwon, Corea del Sur-29 de enero de 2006, Miami, Florida, Estados Unidos) fue un compositor y videoartista surcoreano de la segunda mitad del siglo XX.

² Bill Viola (Nueva York, 25 de enero de 1951-Long Beach, 12 de julio de 2024)¹² fue un videoartista, diseñador visual y director de cine estadounidense. Es considerado como una de las figuras más influyentes en la generación de artistas que utilizan los nuevos medios electrónicos audiovisuales.

³ Vito Acconci (Nueva York, 24 de enero de 1940-27 de abril de 2017) fue un artista y poeta estadounidense cultivador del llamado arte corporal, derivado del minimalismo escultórico. Acconci proponía una nueva definición del objeto material y un espacio de encuentro entre el espectador y el artista. Empleó el vídeo hasta 1980, evolucionando a partir de aquí hacia lo que él mismo denominó arquitecturas autoenderezables.

⁴ Bruce Nauman (Fort Wayne, Indiana, Estados Unidos, 6 de diciembre de 1941) es artista multimedia estadounidense, cuyas esculturas, vídeos, obra gráfica y performances han ayudado a diversificar y extender la cultura a partir de la década de 1960.

del análisis de diversas obras y artistas, se discutirá cómo este medio ha evolucionado para reflejar los desafíos de nuestra era y cómo puede utilizarse para generar conciencia y cambio social. En un mundo donde los problemas globales, como la desigualdad social, la degradación ambiental y las crisis humanitarias, son cada vez más evidentes, el arte sigue siendo una forma vital de comunicación y transformación. Así, el arte contemporáneo y el videoarte se posicionan no solo como expresiones estéticas, sino como medios para la resistencia y la acción frente a las injusticias del mundo actual.

Capítulo I. Concepción Del objeto artístico

- Conceptualización del objeto artístico.

El arte contemporáneo se ha caracterizado por la capacidad que tiene para desafiar las normas establecidas y ofrecer nuevas perspectivas de ver las cosas y poder mejorar la realidad. Este tipo de arte no solo es un medio de expresión artística, sino que también puede utilizarse como una herramienta que nos sirve para el diálogo y la reflexión social. Los artistas contemporáneos suelen abordar estos temas y así puedan cuestionar y visibilizar la injusticia social, los derechos humanos, la igualdad de género y la sostenibilidad ambiental.

La definición de arte contemporáneo es usualmente conocida a todas las obras de artes creadas a partir de 1945 hasta la actualidad, por lo tanto, todas las obras de artes creadas a partir de este periodo, independientemente del estilo que sea o al movimiento artístico que pertenezcan. Sin embargo, hay personas que consideran que el arte contemporáneo son las obras que únicamente transmiten ideas o conceptos.

Estamos inmersos en la contemporaneidad. Sin que logremos definir exactamente en qué consiste en el campo del arte –por qué, nos preguntamos, fijar un conjunto de rasgos que solidifiquen los aspectos del fluir desorganizado del presente–, podemos, tentativamente, considerar sus síntomas. (Giunta 2014, p. 7)

Un aspecto fundamental de esta exploración es entender cómo diferentes formas de arte contemporáneo han emergido y evolucionado, entre ellas el videoarte. La aparición a mitad de los sesenta de la Portapak, la primera cámara de vídeo portátil, dio como resultado el comienzo del vídeo como medio artístico, dando lugar a la creación de vídeos de un solo canal, videoesculturas y videoinstalaciones. La llegada de la Portapak, la primera cámara de vídeo portátil, a mediados de los años sesenta, inauguró el uso del vídeo como medio artístico. Hasta entonces, el vídeo estaba limitado a los estudios de televisión con equipos grandes y complejos.

Se acepta comúnmente que el video arte comenzó en 1965 en la ciudad de Nueva York y que Nam June Paik fue el primer video artista. La primer cámara de video que Paik

utilizó fue la Sony DV-2400 Vídeo Rover, el primer equipo verdaderamente portátil. Conocido como PortaPack



Imagen 1. Portapack Sony: La cámara del videoarte? (2021).

Fuente: <https://asaltovisual.blogspot.com/2011/11/portapack-sony-la-camara-del-videoarte.html>

La Portapack, en cambio, era ligera, asequible y adecuada para grabar en exteriores con poca luz. Este nuevo medio atrajo a artistas pioneros, quienes exploraron diferentes formas como vídeos de un solo canal, videoesculturas y videoinstalaciones. Gracias a estos avances fue que se abrieron nuevas posibilidades creativas.

Artistas como Nam June Paik, considerado el padre del videoarte, aprovecharon las capacidades del vídeo portátil para crear obras innovadoras que cuestionaban la relación entre la tecnología y la cultura. Paik, por ejemplo, utilizó la Portapack para grabar performances y eventos en tiempo real, integrando estos vídeos en instalaciones que combinaban monitores de televisión y esculturas. Otros artistas, como Vito Acconci y Bruce Nauman, experimentaron con el vídeo para explorar temas de identidad, percepción y espacio.

Además, la Portapack influyó en el desarrollo de colectivos y espacios dedicados al videoarte. Lugares como el Electronic Arts Intermix (EAI) en Nueva York y el Centro de Video en Vancouver proporcionaron recursos y apoyo a artistas emergentes, consolidando el videoarte como una forma legítima y valiosa dentro del panorama artístico contemporáneo. Desde 1971, el EAI ha fomentado la distribución, preservación y estudio de videos y medios de artistas.

Nam June Paik, fue un artista visionario que trascendió las fronteras tradicionales del arte, fue figura clave en la exploración del potencial creativo de las tecnologías emergentes. Hoy en día, el videoarte sigue siendo un campo dinámico y en constante evolución. Con el auge de tecnologías como la realidad virtual y aumentada, los artistas continúan

explorando nuevas formas de expresión y narración. El videoarte ha demostrado ser un medio versátil y adaptable, capaz de reflejar y responder a los cambios culturales, sociales y tecnológicos de nuestra era.



Imagen 2. Nam June Paik, “Buddha TV” (1974). Fuente: <https://contracultural.es/idi/nam-june-paik-artista-internet/>



Imagen 3. Charlotte Moorman en dos de su más icónicas performance tocando el violonchelo TV de Paik y su recital en el aire (1968-1971). Fuente: <https://contracultural.es/idi/nam-june-paik-artista-internet/>

- Contextualización teórica del objeto artístico

Los problemas sociales son aquellos que afectan a ciertos grupos de la sociedad y que inciden en las condiciones de vida de la población. Algunas de sus causas pueden encontrarse en aspectos económicos o políticos. Los problemas sociales nacen desde el principio de la humanidad, en determinadas épocas han existido problemas, unos más que otros. Si exista una sociedad existirán problemas por el motivo de que conviven personas con distintas formas de pensar y sobre todo distintos recursos.

En la historia de la humanidad las grandes pandemias han representado importantes y terribles azotes para la raza humana y el desarrollo de la sociedad. Desde tiempos inmemoriales, antes de Nuestra Era y en la antigüedad fueron conocidas como peste y hasta épocas posteriores, producidas por diferentes infecciones de causa bacteriana o viral, con expansión por continentes y múltiples países. (Gullot & Serpa, 2020, p. 3)

Todos los problemas sociales suelen provenir por distintos factores, dependiendo de la naturaleza del problema. Por ejemplo, La falta de oportunidades, la situación económica, la delincuencia, la contaminación ambiental que juntos provocan la mayoría de los conflictos sociales. Uno de esos problemas es la pobreza y por la falta de recursos pueden derivar en actitudes violentas, en resentimiento social, en criminalidad y la proliferación de algunas actividades delictivas.

A veces la desesperación por la situación que están pasando los individuos los lleva a romper las leyes de la sociedad establecida. La sociedad ha fomentado un excesivo individualismo y a considerado al individuo como una mera unidad de consumo, pero poco le ha brindado al individuo un tipo de vida aceptable en la comunidad. Algunos de los principales ejemplos comunes de los problemas sociales son: El hambre que si no es uno de los que más afecta en la sociedad es el que más daño genera, ya que se conoce sobre grandes sectores de la población mundial viven en situaciones de calle, abandono y están tan desesperados que usualmente no tienen que comer.

Para prevenir los futuros efectos devastadores de la crisis alimentaria necesitamos una gran transformación del sistema agroalimentario que fomente la producción de alimentos saludables y sostenibles, principalmente de origen vegetal, frescos o mínimamente procesados, y que desincentive la producción industrial de carne y sus derivados y de todo tipo de la unidad de producción (UP) por las corporaciones alimentarias. (Royo Bordonada, 2022, p. 29)

La inseguridad es otro de los factores que reinciden en que las poblaciones con mayor margen delictivos suelen ser también ser las mismas que están sometidas bajo la pobreza y a una vida sin buenas perspectivas para el futuro, las cuales llegan a ser presa fáciles para todas estas actividades delictivas tales como son, los robos, el narcotráfico, la

prostitución,etc. “En Ecuador “históricamente, 2023 fue el año con el registro más alto de personas que reportaron haber sido victimizadas por la delincuencia desde que se comenzó a recopilar estos datos en el país” (Mosquera, 2024, párr. 5).

La tasa de victimización se había mantenido estable entre 2010 y 2019, presentando 3 de cada 10 personas algún reporte de haber sido víctimas de algún delito. Esta tasa bajó al 25% en 2021, posiblemente debido a los confinamientos forzados durante la pandemia; no obstante, en 2023, este país ocupó el primer lugar en víctimas por delincuencia en la región. Asimismo, se ha experimentado en la mayoría de la población mucha inseguridad, siendo las personas víctimas de distintos hechos delictivos como asaltos, robos, hurtos, entre otros⁵.

Aquí es cuando nos damos cuenta de la situación, para llegar a puntos críticos que el mismo gobierno no le queda ninguna alternativa que hacer todo lo posible para poder combatir esta delincuencia con reformas en las leyes las cuales logren disminuir cierto porcentaje de esta ola de delincuencia que hemos venido luchando ya hace algunos años atrás con una esperanza de paz.

La discriminación es otro factor que influye mucho en los problemas sociales, ya sea por la raza, sexo, religión, nacionalidad u orientación sexual hace que no tengan las mismas oportunidades que las demás personas y esto llega afectar significativamente a aquellas personas las cuales no tienen la culpa de que las personas no se den cuenta que todos somos iguales y merecemos las mismas oportunidades que cualquier persona.

El ‘hecho discriminante’ es un hecho incierto en varios niveles. Es un hecho que entra en resonancia con los fenómenos de injusticia, de desigualdad, que tocan los diferentes grupos sociales, pero al mismo tiempo, converge con la representación de la discriminación racial (racismo) o discriminación de género. (Carrascal, 2012, p. 8)

La pobreza es uno de los más grandes problemas económicos y sociales que afecta directamente a la población en general ya que no precisamente es por la falta de dinero,

⁵ Referencia tomada del artículo científico “Análisis de los costos de la delincuencia y su impacto socio-económico en Ecuador”, 2024, p. 549).

sino con la total exclusión del sistema productivo. Esto nos lleva a la sociedad actual en la cual se estima que casi la mitad de la población mundial viven en algún margen de pobreza y se estima que al menos 400 millones de niños viven en una pobreza extrema.

Centrar los recursos en garantizar la seguridad alimentaria y nutricional es crucial para abordar la pobreza, mitigar el impacto del cambio climático y promover el desarrollo sostenible. Un estudio de la FAO, IFAD y PMA (8) destaca que, para erradicar el hambre mundial, que afectará a 650 millones de personas en 2030, se necesitan \$265 mil millones adicionales anuales, con \$198 mil millones destinados a reducir la pobreza, especialmente en zonas rurales. (Velásquez, 2024, p. 121)

Tomando todas estas medidas mencionadas anteriormente podemos llegar a reducir de cierta manera la pobreza, porque si continuamos al mismo ritmo sin duda para los siguientes años toda la población global se va a ver inmersa por las fatales consecuencias que puede llegar a ocasionar la pobreza en el mundo. La desigualdad es otro factor que debemos combatir teniendo una buena convivencia en los diferentes tipos de clases sociales enormemente separadas, es decir de pobres muy pobres y ricos muy ricos. Este tipo de sociedades son las principales causantes de aquel resentimiento social que generan todo tipo de discriminaciones hacia aquellas personas que carecen de estos privilegios que poseen los ricos.

Luego de entrar ya en este tema de los problemas sociales tenemos que entender que el activismo juega un rol demasiado importante ya que no solamente es un medio de protesta, sino que es un modo de participación pública, en que las personas participan y dedican su tiempo para ayudar a una causa política o social que se puede llegar a considerar de gran importancia como son algunos de los problemas mencionados anteriormente.

El activismo social, por su parte, es relacionado generalmente con cuestiones de índole política pues en su esencia conduce a la educación ideológica de los ciudadanos; por ello es ampliamente utilizado en función del trabajo con las masas y asume diferentes formas para defender proyectos, enfrentar realidades, combatir situaciones. (Reyes, Rodríguez y Colás-Cos, 2017, p. 41)

Aquellas personas que se dedican al activismo son denominados activistas. Existen diferentes tipos de activistas, sin embargo, lo que tienen en común es que todos luchan por un bien común solo que en diferentes ámbitos. Puede haber activistas sociales, políticos, de género y muchos más siempre que existan causas que ameriten la lucha contra aquellos problemas globales. Este término se emplea con el sinónimo de “manifestante” o “líder social”, sin embargo, cualquier persona que luche activamente por una causa mayor es considerado como un activista. “Para hacer hay que ser. El aprender a ser, desde una visión antropológica que asume como asunto personal el sufrimiento de los empobrecidos y de la Tierra herida y devastada, es fundamental para el aprendizaje del activismo ciudadano” (Díaz, 2016, p. 74).

En general, se podría decir que los activismos son movimientos cooperativos, es decir, que tratan de realizar un trabajo colectivo con las personas en torno a una causa que se busque solucionar o dar a conocer al mundo. Algunos de los activistas están conectados con organizaciones no gubernamentales (ONG) y organizaciones informales (a través de redes sociales) que les brindan estructura y coordinación para operar a nivel local e incluso internacional.

Ser activista es una decisión, de acuerdo con los jóvenes entrevistados. Para ellos, el reconocimiento de una injusticia en su entorno ha sido el detonante para comenzar a trabajar por el cambio social. En su experiencia como habitantes de una ciudad concreta, observan diferentes problemas, pero son más sensibles ante algunos de ellos y esa preocupación se convierte en la motivación para intervenir en la realidad social. (Flores, D, 2017, p. 7)

Muy bien, ahora analizaremos los trabajos de artistas ecuatorianos. Existen muy pocos exponentes del tema, pero lo importante es como utilizan estos medios tecnológicos para representar temáticas sociales.

Ángel Salazar, artista visual que trabaja con el video, la instalación, el sonido y demás. Este artista se caracteriza por su gran admiración y respeto por la naturaleza, en especial los pantanos. Mismo que destaca la importancia de observar y analizar a los organismos naturales, proceso el cual puede llegar un punto en el que el ser humano y lo

natural son dos entidades que se comunican de formas similarmente complejas. Salazar se refirió a los pantanos como “Especies más-que-humanas” (Salazar, 2023, párr. 1). En base a todo su estudio, da con la conclusión de que la video-escultura/ instalación es el mejor medio para representar el tema. Tomando en cuenta que trabaja con *software* 3D, las pantallas terminan siendo el medio ideal que conecta al espectador con la obra.

En “Develar los Pantanos” el artista realiza un trabajo especulativo de como estos biomas presentan complejas interconexiones entre organismos plantares y demás fauna endémica. (Salazar, 2023)

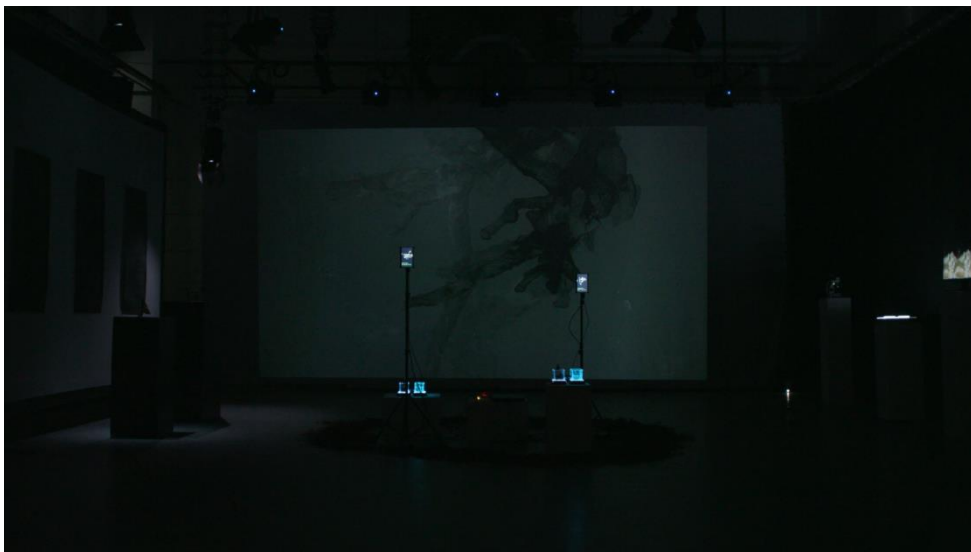


Imagen 4. Ángel Salazar. “Develar Pantanos” (2023). *Fuente:* https://salazarangel.com/wp-content/uploads/2024/02/utm_1-1536x864.png

Por otro lado, la artista visual ecuatoriana **Karlina Aguilar Skvirsky** irrumpe con una obra de instalación segmentada, la cual busca representar logros indígenas y la arquitectura Ingapirca; ecuatoriana. (Skvirsky, 2021). Esta obra de un carácter un poco menos experimental y más figurativo tiene como soporte a los televisores. Artefactos los cuales están dispuestos como si se tratase de una intrincada pared pre colombina, dando de esta manera un punto de interés al espectador. También acompaña a la obra con elementos que interactúan con el público de manera inmediata, algo a destacar es que se tratan de sillas-esculturas realizadas con materiales reciclados. Todo lo anteriormente relatado habita en la obra titulada “Como construir un muro y otras ruinas”, obra la cual la artista presento para la bienal de Cuenca 15va edición.

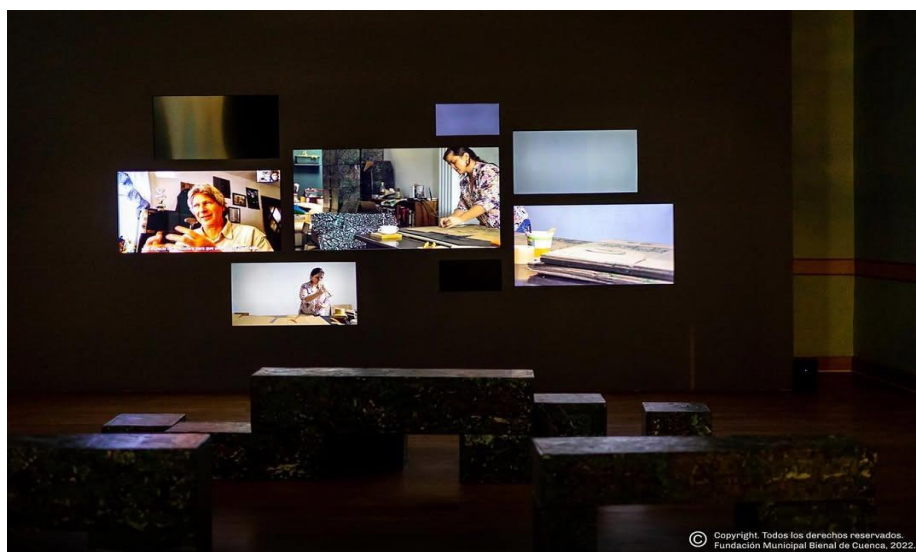


Imagen 5. Karlina Aguilera Skvirsky. Como construir un muro y otras ruinas, (2021). Fuente: <https://universes.art/es/bienal-de-cuenca/2021/karina-aguilera-skvirsky>

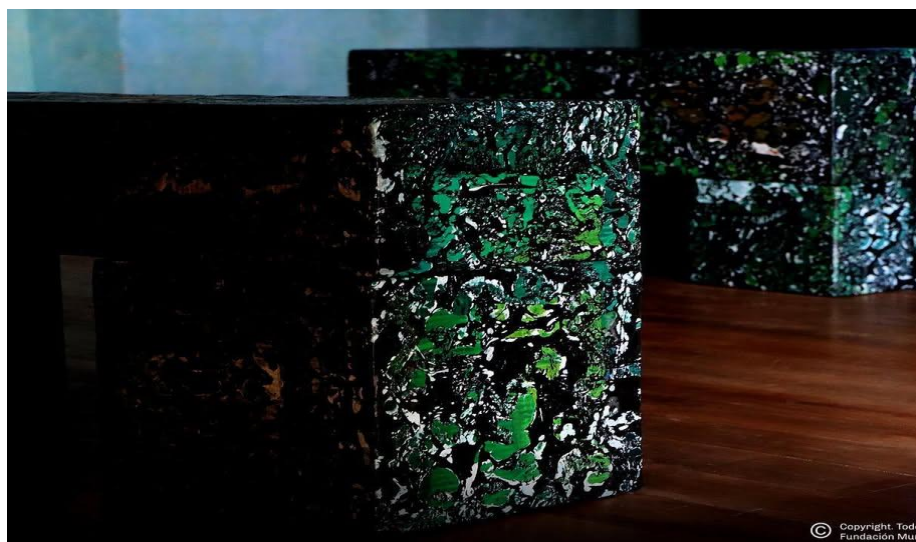


Imagen 6. Karlina Aguilera Skvirsky. Asiento-escultura (parte de Como construir un muro y otras ruinas), (2021).
Fuente: https://www.instagram.com/bienaldecuenca/p/CYcEOo8FqIX/?img_index=1

Ahora hablemos de exponentes orenses, en este apartado se encuentran artistas que previamente realizaron sus trabajos de titulación basados en el video arte y la video-escultura.

Nos indica el autor:

En la sociedad contemporánea, hemos interiorizado nuevos comportamientos, concepciones, percepciones imaginarias derivados de los procesos de digitalización, en relación con esto al producir una obra que identifica y nos conlleva a desarrollar críticas hacia una sociedad de consumo e informatización, donde alterando de esta manera la ideología, se desarrolle dentro del entorno social y a la vez desapareciendo ante esta. Yunga (2019, pág. 37)

El videoarte, en su expresión cultural particular, se integra a esta cuestión dilema al indagar sobre los confines de lo real y virtual, la rapidez de acceso a la información y el desborde apabullante de señalamientos visuales. Su naturaleza provisoria y su capacidad de reconfiguración continua sostienen la noción de una obra que, al mismo tiempo que se reproduce, se disuelve en el medio social, en un ciclo de construcción y expropiación simbólica. De esta forma presenta la obra denominada “Desplazamiento de identidad”, una video-escultura que habla sobre las tradiciones en el ámbito de la arquitectura Machaleña y sus innumerables modificaciones a lo largo del a historia.



Imagen 7. Felipe Yunga. Desplazamiento de identidad, (2019). Fuente: https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/15122/1/T-3234_YUNGA%20LLUISUPA%20DIEGO%20FELIPE.pdf

Encontramos remanentes de todo lo anterior expuesto en la obra de la artista **López Yusibeth**, en la cual se realiza un performance a cámara, este trabajo tiene como peculiaridad la implementación de plataformas meta lingüísticas tales como *Facebook*. Esta obra denominada “Esta ceguera no es como las otras”, tiene como fin interactuar con el individuo de a pie. Trayendo consigo situaciones fuera de lo común en donde un objeto inanimado genera conflictos, interés y sorpresa. Un performance que ocurre en el mundo real y sus actores son personas que no interpretan un papel como tal.

La autora comenta que:

Es adecuado aprovechar el momento histórico que se vive y eso implica aprovechar las virtudes tecnologías, para a partir de ellas poder configurar experiencias artísticas que cuestionan, no solo la realidad objetiva, sino que cuestionen el hecho propio de este tipo de dispositivos y que nos traslade ese capital de usuario para que sean parte de una experiencia artística sin dejar a un lado la intencionalidad propia. López (2020, pág. 56)

Por lo general, muchas de sus obras abordan el tema de la imagen de sí, la percepción y la sobrecarga de la información, convirtiéndose en una herramienta de reflexión de la sociedad digital de consumo masivo y la relación del hombre y la tecnología desde una perspectiva autorreferencial y meta-lingüística. Tomando en cuenta esta situación la obra de López cumple con su objetivo de ser disruptiva.



Imagen 8. Yusibeth López. Esta ceguera no es como las otras, (2020).

Fuente: <https://www.facebook.com/share/v/15r8BUaCGp/>

Capítulo II. Concepción de la obra artística.

- Definición de la obra.

En este proyecto, el trabajo artístico se enfoca en el uso del videoarte como herramienta de expresión para tratar los diferentes problemas sociales que vivimos actualmente. Siendo más específico, se examinará el problema del activismo social y su influencia en la conciencia colectiva, empleando el videoarte como un instrumento que posibilite al observador expresar, reflexionar y cuestionarse algunas de las acciones que están perjudicando directamente a la sociedad. “Esta característica no es solo un elemento propio a los nuevos medios, adicionalmente les pertenecen a las nuevas generaciones que están presentes, lo que ha marcado un cambio en la forma de relacionarse (Herrera & Peña, 2022b, p. 33).

En ese capítulo haremos referencia a dos artistas del videoarte: Dan Graham⁶ y Joan Jonas⁷. El videoarte surgió en los años 1960, sobre todo en Estados Unidos y Europa, surgió a partir de una forma artística de expresión, la cual utilizaba la tecnología del video que era emergente para ese tiempo y fue utilizado como medio de expresión para los movimientos contraculturales y de vanguardia que trataban de desafiar directamente a las formas tradicionales del arte. Moran. I. S (2023) nos dice que: “El videoarte surge como una alternativa a la televisión, rompiendo con sus habituales mensajes y concediendo una nueva libertad significativa y subjetiva para la construcción de imágenes” (p. 99).

Dan Graham fue un artista estadounidense que creció en Westfield, Nueva Jersey. Cuando era adolescente, era un ávido lector y estaba muy influenciado por los escritores del *nouveau roman* francés, o novela nueva, entre ellos Alain Robbe-Grillet y Michel Butor. Graham se mudó a la ciudad de Nueva York en 1963 y comenzó una carrera como escritor; sus textos abordaban una amplia variedad de temas, incluidos el arte, la arquitectura, la televisión, la música y la autoconciencia. Al año siguiente, cofundó y

⁶ Dan Graham (1942-2022) fue un artista estadounidense cuyo trabajo abordó nociones como el papel dual del espectador (o audiencia) como perceptor y percibido. Para ello, empleó arte de performance, espejos, videoarte, arquitectura y otros medios.

⁷ Joan Jonas (Nueva York, 13 de julio de 1936) es una artista visual estadounidense y pionera en el arte de performance y video. Emergió a finales de los años sesenta y principios de los setenta. Los proyectos de Jonas y sus experimentos proporcionaron la base sobre la que se basaría gran parte del arte de performance en video.

dirigió la galería John Daniels, que exhibía las obras de artistas conceptuales y minimalistas como Sol LeWitt, Robert Smithson y Donald Judd.



Imagen 9. Dan Graham. *Body Press*, (1972).

Fuente: <https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/>

Para ilustrar de mejor manera el surgimiento del videoarte es pertinente mencionar los trabajos de Dan Graham, que se relacionan tanto con el videoarte como con la escultura. Para uno de sus proyectos, *Body Press* (1972), utilizo

personas desnudas dentro de un cilindro de cristal con espejos en su interior, pero transparente al exterior, llevaban una cámara de vídeo que apretaban contra su cuerpo, obteniendo tomas de todo lo que se veían y moviendo la cámara alrededor de sí mismos sin desplazarse. Lo que la cámara capta, es decir, partes de su cuerpo fragmentado, es lo que ven los espectadores. A partir de aquellas tomas configuró Graham una película de veinte minutos con la que pretendía reflexionar sobre identidades y falsas identidades y sobre la notable vigilancia establecida en las ciudades.

El videoarte está considerado uno de los medios de expresión social que tenían los artistas para poder comunicar un mensaje o expresarse a través de este nuevo medio, este modo de expresión artística gozaba de una gran popularidad entre los artistas y los no artistas con cierto grado de cultura artística ya que resultaba diferente a las formas tradicionales de expresión artísticas que existían en la década de los 60, y era muy efectivo como herramienta para luchar contra las injusticias sociales que sufrían las personas.

Desde sus inicios, el video es un arma social. El medio del video electrónico, por sus posibilidades experimentales, su naturaleza procesual y la accesibilidad de sus medios de producción fue apropiado desde su incipiente comercialización por todo tipo de colectivos artísticos con inquietudes sociales y políticas, convirtiéndose un medio de 'testimonio y resistencia'. (Valdés, 2024b, p. 142)



Imagen 10. Joan Jonas “Rollo vertical de Organic Honey”. Videoarte (1973-1999).
Fuente: <https://www.macba.cat/es/obra/r2951-organic-honeys-vertical-roll/>

Joan Jonas (1936), es otra de las pioneras en lo que ella define como “arte total”. La obra de Jonas abarca diversas disciplinas en las que se forma oficialmente como la performance, el videoarte, la instalación, la escultura, el dibujo, la literatura, el cine, la danza y el teatro donde cada pieza encaja perfectamente en las manifestaciones artísticas contemporáneas. Jonas obtuvo su licenciatura en Historia del Arte por la Universidad de Columbia y máster en escultura. Interesada por las posibilidades expresivas del propio cuerpo, recibió clases de danza contemporánea. Joan Jonas emergió a finales de los años sesenta y principios de los setenta. Los proyectos de Jonas y sus experimentos proporcionaron la base sobre la que se basaría gran parte del arte de performance en vídeo. Influyó en el arte conceptual, el teatro, las perperformances y otros medios visuales.

Detrás de la obra de arte hay todo un proceso, y el videoarte no es la exención. Los artistas realizan obras de arte. Ellos hacen sus obras por su cuenta y sin importarles si son funcionales o prácticos. Pueden especializarse en un ámbito concreto de las artes. El arte desempeña un papel mediador y motor de la comunicación, ya que el artista a través de su creación transmite no solo emociones, sino también mensajes, y nos hace reflexionar sobre nuestra existencia, los problemas sociales o la vida en general. En el contexto del videoarte el aporte al arte y la cultura de Nam June Paik es invaluable.

Destaca la importancia que tiene en la obra de Paik la relación entre la imagen que aparece en la pantalla y la forma misma de los monitores tomados como instalaciones o esculturas. Desde siempre, Paik ha trabajado con distintos materiales y en diversos campos: cintas de vídeo, proyectos de televisión, performances, instalaciones, objetos, técnicas de tratamiento de imágenes y texto. Otro de los factores de su éxito ha sido la habilidad para imaginar el televisor en

cualquier posición y presentarlo acompañado de otros medios y materiales. (Gómez, 2009b, p. 244)

Paik y otros artistas exploraron cómo el video podría ser una herramienta para la crítica social, política y cultural. El videoarte fue influenciado por movimientos de vanguardia como el Dadaísmo, el Surrealismo, más tarde el Pop Art y el Minimalismo. Se destacó por romper con las convenciones narrativas del cine tradicional, buscando alternativas más experimentales y abstractas.

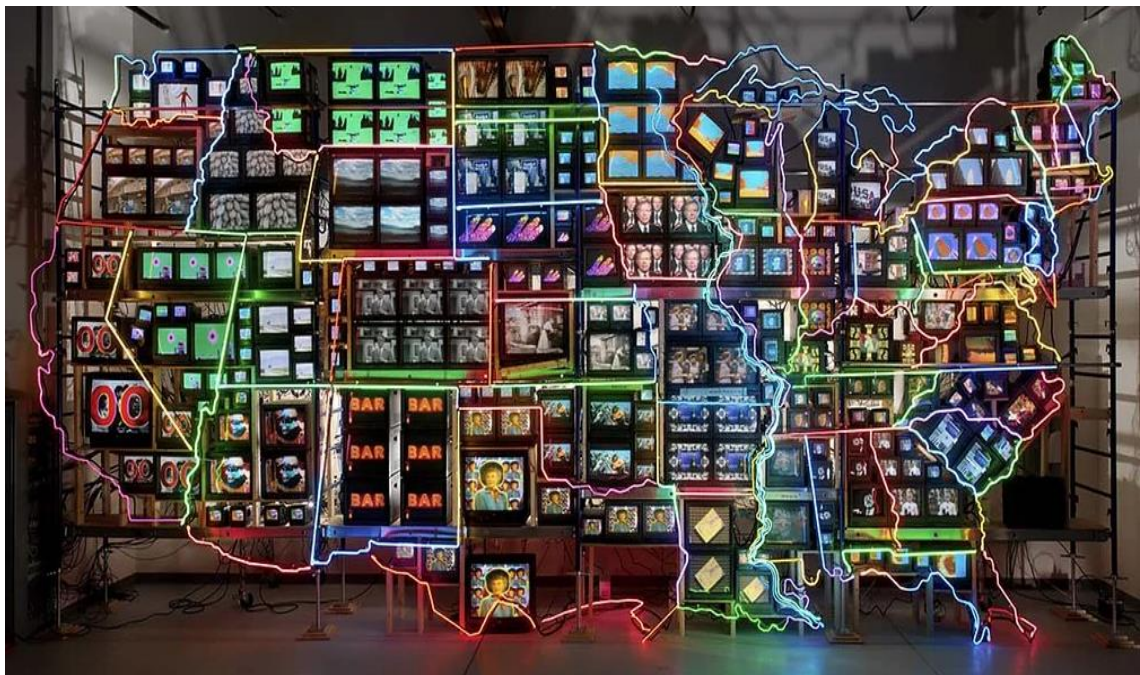


Imagen 11. Nam June Paik. Electronic Super Highway (1995, American Art Museum).

Fuente: <https://contracultural.es/idi/nam-june-paik-artista-internet/>

El origen técnico del vídeo surge desde tres focos: el primero, los trabajos sonoros de la música experimental y del vídeo –el caso de John Cage y Nam June Paik-; el segundo, el desarrollo del vídeo dentro de la TV –como sería el movimiento Fluxus o el español Antoni Muntadas; y el tercero, desde el campo de la performance –Vito Acconci, Marina Abramovic & Ulay, entre otros. (Del Portillo García & Gálvez, 2014, p. 100)

El videoarte de Bill Viola está considerado como uno de los más influyentes en las nuevas generaciones de artistas que utilizan los nuevos medios electrónicos audiovisuales para

producir obras de arte. Las obras de Viola engloban videoinstalaciones, ambientes auditivos y performance y las temáticas giran alrededor de las experiencias y preocupaciones de la condición humana, tales como el nacimiento, la muerte y la consciencia.



Imagen 12. Bill Viola. “De todo lo visible y lo invisible” (2014).

Fuente: <https://amanecemetropolis.net/de-todo-lo-visible-y-lo-invisible-apuntes-sobre-bill-viola/>

La imagen 7 trata de la videoinstalación *Martyrs* en la catedral de Saint Paul en el 2014, esta instalación formó parte de la retrospectiva que rinde homenaje a su obra y fue comisariada por su esposa Kira Perov. La obra muestra a un hombre y una mujer suspendidos por una cuerda. El primero, al revés, soporta el peso de una cascada de agua. La segunda imagen muestra a una mujer colgada por las muñecas, la misma que sufre la sacudida causada por una ráfaga del viento. En la misma obra, otras dos personas sufren torturas similares: un hombre sentado se ve cercado por las llamas de un incendio; otro es enterrado por una lluvia de arena; por supuesto, todo tiene lugar tras las pantallas.

(...) el testimonio activo de los mártires con el testimonio pasivo de aquellos que consumen imágenes del sufrimiento a través de los mass media, añadiendo cómo estas cuatro figuras ejemplifican la capacidad humana para soportar el dolor, la adversidad e incluso la muerte, con el fin de permanecer fieles a sus principios. (Extracto del texto que acompaña a la instalación original de *Martyrs* en la Catedral de San Pablo)⁸.

⁸ Nota recuperada de: <https://amanecemetropolis.net/de-todo-lo-visible-y-lo-invisible-apuntes-sobre-bill-viola/>

Para esta propuesta artística el autor del Proyecto de Titulación realizó una visita a un área marginal del cantón Machala en la que se destacan algunos de los problemas sociales que afectan directa e indirectamente a los habitantes de las comunidades en la vía Palenque-Pasaje. Los problemas de contaminación a causa de la basura los documento mediante un video. Este video le sirve como base para la realización de su obra de titulación, la misma que consiste en una pieza de videoarte para que la comunidad lo observe y haga conciencia de los problemas a causa la contaminación ambiental, además de concientizarlos de que también ellos pueden ser parte de la solución, y lo más importante; que las autoridades que dirigen los destinos de la ciudad enfrenten la problemática y den soluciones inmediatas a esta innegable realidad que se vive en el sector antes mencionado. Según Barrena & Nubiola (2020) nos dicen que: “El arte consistirá para él en expresar algo y producir un efecto en quien contempla la obra de arte, en ser capaz de representar una cualidad de sentimiento haciéndola razonable.”(P. 267).

Esta obra artística será subida en las plataformas digitales de Facebook, Tik Tok, Youtube, etc. Este recurso va a estar dirigido al público en general, aunque en las redes sociales vamos a tener un mayor alcance a ese público joven que recién está empezando a vivir y es desde ahí que podemos empezar a marcar la diferencia y así poder cumplir el principal propósito que tiene este proyecto.

Las redes sociales conocidas como: Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, WhatsApp entre otras, son medios o plataformas sociales que permiten crear dentro de ellas una red social si se parte del principio de que una red social es creada para unir a un grupo de personas que se reúnen para hablar temas afines, por tanto, estos medios sociales están diseñados para trascender del espacio físico al espacio virtual (Hernández et al., 2021, p. 8).

- Fundamentación teórica de la obra.

Esta propuesta tiene como objetivo hacer que las personas mediante la visualización del videoarte puedan entender, darse cuenta de lo que los rodea y sobre todo entender los problemas que de una u otra manera afectan su convivencia en comunidad. Si no

intervenimos directamente en mejorar nuestro entorno en un futuro no muy lejano vamos tendremos mayores afectaciones de las que ya tenemos.

La educación ambiental pretende recuperar el proceso que lleva a entender y apreciar la relación mutua entre el hombre, su cultura y el ambiente natural, esperando que esta revalorización se refleje en un aprovechamiento racional de los recursos naturales, con una visión que reconozca el valor intrínseco del sistema natural completo, más allá de la perspectiva utilitaria. (Akerberg & Martínez, 2016, p. 123).

Para realizar esta propuesta artística se visitaron algunos sitios de la ciudad de Pasaje ubicado en la provincia del Oro-Ecuador, en la que vamos a identificar aquellos problemas que afectan a estas comunidades. Algunos de estos problemas que podemos encontrar podrían ser tales como, contaminación ambiental, aguas residuales, servicios básicos, inseguridad, administración de recursos básicos para poder vivir, etc.

Se denomina contaminación atmosférica o contaminación ambiental a la presencia de cualquier agente (físico, químico o biológico) o una combinación de varios agentes en lugares, formas y concentraciones tales que sean nocivos para la salud, para la seguridad y el bienestar de la población, o puedan ser perjudiciales para los seres vivos en general. (Del Carmen Palacios Anzules & Castro, 2022, p. 95).

Para poder generar esta propuesta artística se va a documentar a través de videos algunos de los problemas que podamos identificar de aquellas comunidades para luego poder unirlos en un video en general y así amar nuestra propuesta. Luego de esto para nuestra exposición vamos a conseguir unas pantallas de televisión las cuales las vamos a ir colocando de forma que generemos una buena composición como estar haciendo una instalación sin embargo en estas pantallas vamos a transmitir el resultado de nuestra propuesta de video arte.

Capítulo III: Fases de construcción de la obra.

- Preproducción artística.

En la etapa de preproducción artística vamos a realizar la planificación de elementos que conforman a la propuesta artística (aproximaciones graficas). Lo principal fue definir la parte narrativa, visuales y simbólicas que nos ayudan a garantizar el impacto que puede llegar a tener al público.

Estas nuevas herramientas han sido cruciales durante las fases iniciales de la reciente pandemia de Covid19, permitiendo que los procesos de enseñanza-aprendizaje continuasen tras el confinamiento por decreto el 14 de Marzo del 2020. Las plataformas de teledocencia, aplicaciones de videollamada o mensajería instantánea e incluso las redes sociales supusieron un apoyo crucial para llevar el curso a buen término (Carbajal & Llamas, 2022, p. 7).

Se investigaron problemáticas sociales importantes, como la desigualdad, el racismo, la contaminación ambiental y la pobreza, identificando cómo estas afectan a comunidades específicas en la ciudad de Pasaje, provincia de El Oro, Ecuador. Además, se revisaron referentes históricos del videoarte, como las obras de Nam June Paik y Vito Acconci, para comprender cómo este medio puede ser utilizado como un instrumento crítico y de resistencia social.

No se trata de defender, y menos aún de imponer un pensamiento único históricamente construido desde la academia, y con más fuerza aún desde el propio sistema mercantil del arte, se trata de reconocer una de las limitaciones del proceso; otra, tan decisiva como esta, es la autosugestión que hace confundir el copiar con la originalidad (Nogué-Font, 2020, p. 536).

El trabajo consiste en la realización de un videoarte en el que se grabaran diferentes tomas para posteriormente editarlas y formar un solo video que tendrá una duración de 1 minuto con 50 segundos, repartidos en 30 segundos en bucle por los 5 televisores, dentro de los elementos que conformaran el video se intentara captar todos los problemas y como es que afectan directamente a la comunidad y mediante esta representación a lo que se quiere

llegar es a una concientización de las autoridades y de las mismas personas para que podamos tratar de generar un cambio para un bien común.

El videoarte se nutre así en sus inicios de las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias, el arte pop, el minimalismo, el dadaísmo y el cubismo. Esta nueva corriente artística va a postular una crítica con todo lo que de institucional tenía el mundo del arte y una ruptura con lo convencional o “visualmente correcto”, coincidiendo en esta actitud con los movimientos vanguardistas cinematográficos (Sabeckis, 2019, p. 49).

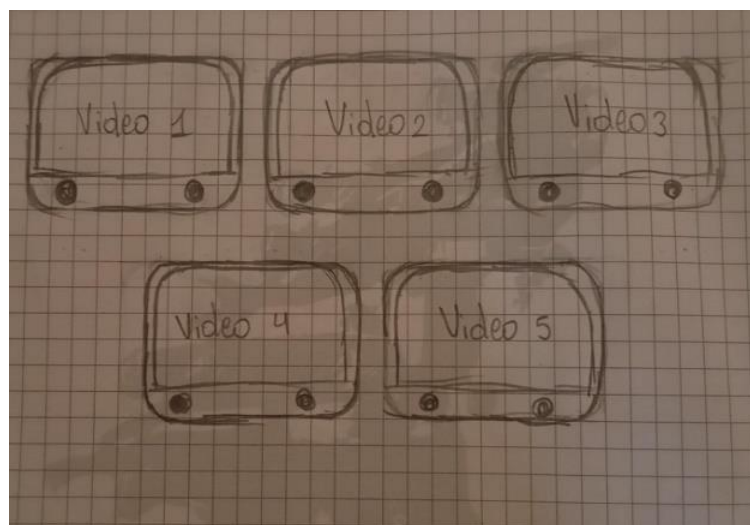


Imagen 13. Elvis Astudillo “Boceto del montaje de los TV” 2025.

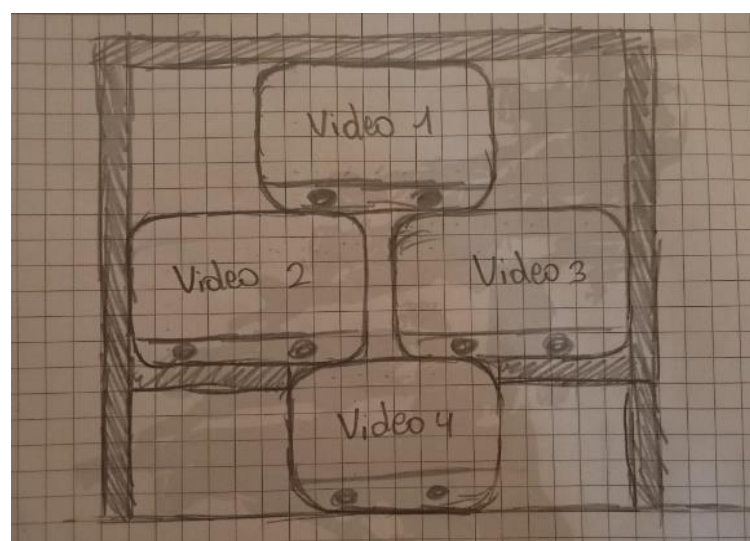


Imagen 14. Elvis Astudillo “Boceto del montaje de los TV” 2025.

Se desarrollarán bocetos preliminares para poder definir la representación visual del proyecto. Los elementos principales que se incluirán en la grabación serían, paisajes urbanos y rurales que se vean afectados por los problemas sociales, Personas en movimiento, representando los problemas que luchan constantemente y también podría incluir imágenes o tomas abstractas y simbólicas para representar la evolución de la conciencia. Según Castillo, Carrillo y Luengo (2019). nos dicen que: “Mediante la revisión de la literatura reciente, se establece un modelo inicial que se explica a través de una serie de variables, parámetros e ítems que definen la adecuada forma de transmitir los mensajes (...)” (p. 2).

- Producción artística

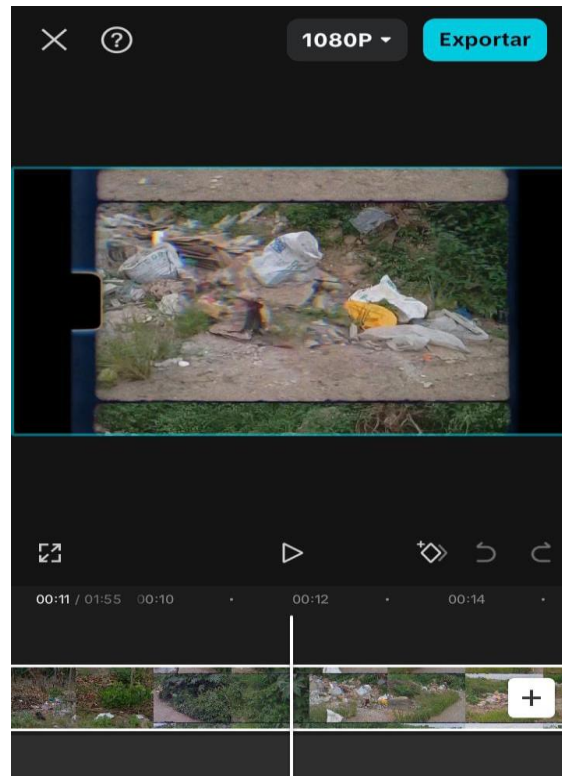


Imagen 15. Elvis Astudillo “Escena 1 de edición del video” 2025.

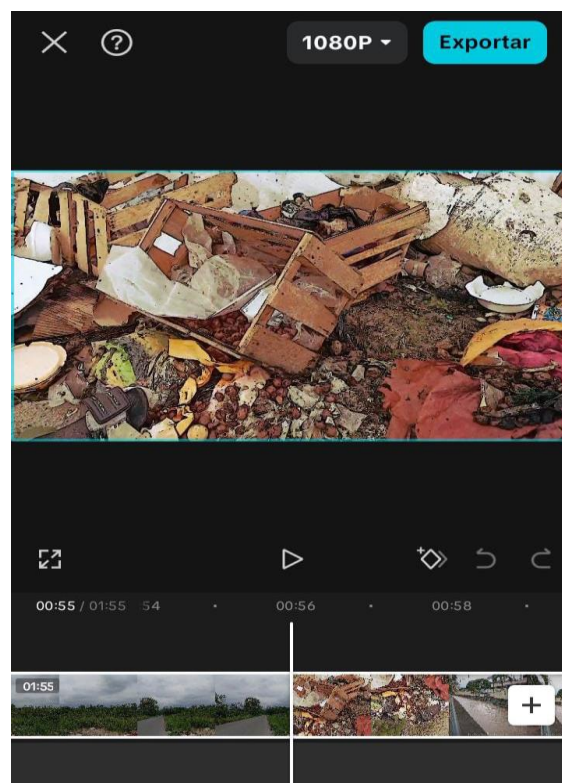


Imagen 16. Elvis Astudillo “Escena 2 de edición del video” 2025.

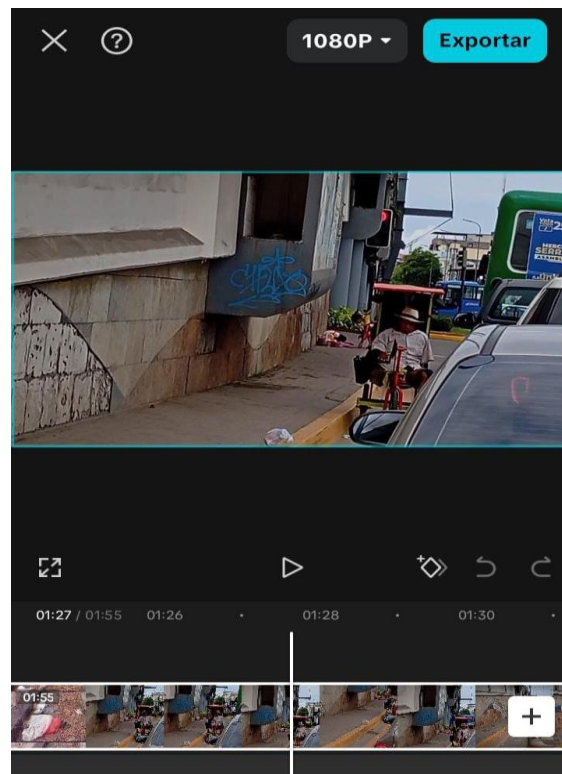


Imagen 17. Elvis Astudillo “Escena 3 de edición del video” 2025.

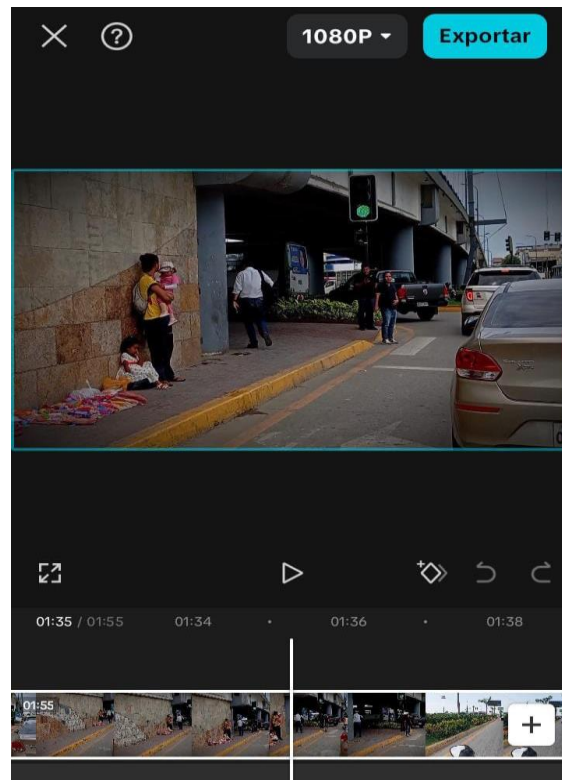


Imagen 18. Elvis Astudillo “Escena 4 de edición del video” 2025.

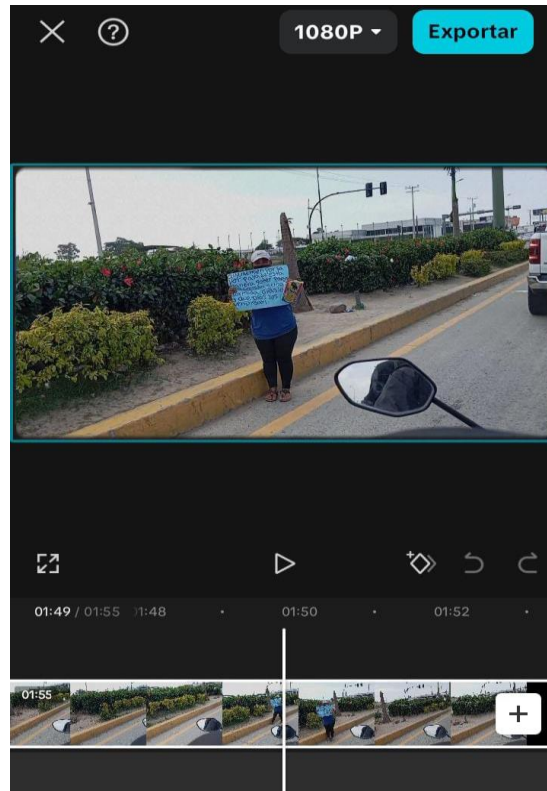


Imagen 19. Elvis Astudillo “Escena 5 de edición del video” 2025.

- Edición final de la obra.

FICHA TÉCNICA	
Título: Fragmentos de la realidad	Autor: Elvis Astudillo
Técnica: Videoarte	Año: 2025

Capítulo IV. Discusión crítica.

- Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra

Se realizó un análisis crítico y reflexivo sobre la función de la obra artística desarrollada en este proyecto, la cual se enfoca en el uso del videoarte como herramienta de activismo social. A través de esta discusión, se busca evaluar cómo la obra logra cumplir su propósito de generar conciencia sobre los problemas sociales y ambientales que afectan a la comunidad, específicamente en el contexto de la ciudad de Pasaje, provincia de El Oro, Ecuador.

El videoarte, como herramienta de activismo, permite transmitir emociones y mensajes de manera directa y contundente. Al utilizar imágenes impactantes y narrativas visuales, la obra logra conectar con el espectador a un nivel emocional, lo que facilita la concientización sobre los problemas representados. Además, al ser difundida en plataformas digitales como Facebook, TikTok y YouTube, la obra tiene el potencial de llegar a un público amplio y diverso, incluyendo a jóvenes que están comenzando a formar su conciencia social.

Ante esto, señala el Lic. Leonardo Loo Loo, docente Universitario de la UTMach: “el video es una pieza valiente y relevante, que aborda temas urgentes con un enfoque visual impactante y una narrativa cargada de simbolismo. Con algunos ajustes en el ritmo narrativo y una mayor diversidad en la cinematografía, podría alcanzar un nivel aún más alto en términos de coherencia y poder de convocatoria. Es una propuesta sin duda, invita a la reflexión sobre nuestro entorno y la responsabilidad colectiva en la búsqueda de un futuro más justo y sostenible.”

Por su parte, señala Lic. Lenin Romero Espinoza, docente Universitario de la UTMach: “Me parece que logra capturar de forma impactante la realidad urbana, combinando imágenes de abandono y deterioro con destellos de solidaridad que invitan a la reflexión. La manera en que se utilizan planos íntimos y texturas densas genera una conexión emocional inmediata, haciendo que el espectador se enfrente a la cruda dualidad de la vida en la ciudad.”

Por lo tanto, señala Lizandro Aguilar, estudiante Universitario de la utmach: “Me impactó por cómo muestra, de forma muy cruda, el deterioro urbano junto a destellos de solidaridad. Me llamó la atención el uso de planos cercanos que capturan expresiones de sufrimiento y esperanza, lo que me hizo reflexionar sobre la responsabilidad de cada uno en el cambio social. Aunque en algunos momentos la narrativa se siente un poco fragmentada, creo que eso también refleja la realidad caótica de nuestra sociedad. En general, es un llamado urgente a la empatía y a la acción que, como estudiante, me invita a repensar mi rol en el entorno que nos rodea.”

Todos estos comentarios fueron emitidos y recogidos en la exposición de la obra que fue presentado en la ciudad de Machala el día 24 de enero del 2025.

El video se presenta como una propuesta visual potente que explora las tensiones y contradicciones de la vida urbana actual. Desde un punto de vista crítico, se puede destacar el montaje que alterna imágenes de deterioro y desolación con escenas. Esto nos permite que transmita la cruda realidad de las cosas, también lleva a la reflexión y provocar gestos de empatía y compromiso con la sociedad.

Santiago & López-Aparicio (2020). Nos dice que: “La intervención del videoarte muestra una nueva herramienta para el profesorado, capaz de generar mayor atención y motivación al discente, entroncando directamente con las emociones, aportando un bagaje personal y emocional (...)”. (p. 151).

- Conclusión.

El presente trabajo de investigación ha permitido demostrar que el videoarte es una herramienta poderosa dentro del arte contemporáneo, no solo por su capacidad expresiva, sino también por su potencial como medio de denuncia y activismo social. A lo largo del desarrollo de la obra, se ha evidenciado que el videoarte, al combinar imagen, sonido y narración visual, puede generar un impacto significativo en la audiencia, motivando la reflexión y la toma de conciencia sobre problemáticas sociales.

Uno de los hallazgos más importantes de esta investigación es la relevancia del contexto en la función de la obra artística. En este caso, el videoarte se utilizó para visibilizar las problemáticas ambientales y sociales en Machala y Pasaje, evidenciando cómo el arte puede servir como un medio de resistencia frente a la indiferencia y la inacción gubernamental. La obra se inscribe en una tradición de artistas que han utilizado el video como forma de protesta y reflexión, estableciendo un diálogo con referentes como Nam June Paik, Bill Viola y Joan Jonas, pero con un enfoque localizado en la realidad ecuatoriana.

Otro aspecto fundamental identificado en esta investigación es la importancia de la difusión digital en la actualidad. En un contexto en el que las redes sociales y las plataformas de video juegan un papel clave en la comunicación, la distribución de la obra en medios como YouTube, TikTok y Facebook amplía su alcance y su potencial de impacto. La posibilidad de que el mensaje trascienda el espacio expositivo tradicional y logre llegar a más audiencia, demostrara simplemente que puede ser una herramienta muy poderosa para el activismo contemporáneo.

Finalmente, este estudio abre nuevas perspectivas sobre la relación entre arte, tecnología y activismo. El uso de nuevas herramientas digitales, como la realidad aumentada o la inteligencia artificial, podría enriquecer aún más el impacto del videoarte en la sociedad ya que de cierta forma gracias a estas herramientas podemos tener una experiencia mas impactante de lo que se esta viviendo en la actualidad.

En conclusión, el videoarte se ha posicionado como una de las herramientas que trasciende la representación para llegar a convertirse en una herramienta de dialogo,

denuncia y transformación. Ya que vivimos en un mundo donde somos visuales y esto hace que domine a la comunicación y es aquí donde el videoarte aparece como un medio de esencial resistencia en el que hace un llamado de reflexión sobre los problemas urgentes que afrontamos como personas y como sociedad.

Bibliografía.

- Ariza Ampudia, S. V. (2021). De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. Instituto de Arquitectura Diseño y Arte.
<https://doi.org/10.5209/aris.68916>
- Sorrivas, N. (2015). El videoarte como herramienta pedagógica. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (52), 81-94.
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi52.1331>
- Sedeño-Valdellós, A. (2021). Activismo audiovisual y digital: prácticas activistas en la red. Paralelo 31, 34-34.
<https://doi.org/10.15210/p31.v2i17.22526>
- Giunta, A. G. (2014). ¿ Cuándo empieza el arte contemporáneo?. Fundación arteba.
<http://hdl.handle.net/11336/187633>
- Castañeda Gullot, C., & Ramos Serpa, G. (2020). Principales pandemias en la historia de la humanidad. Revista cubana de Pediatría, 92.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0034-75312020000500008&script=sci_arttext
- Royo Bordonada, Miguel Ángel (2022). Resumen de la ponencia 2 “Políticas alimentarias saludables y sostenibles para afrontar la crisis alimentaria”
<https://www.renhyd.org/renhyd/article/view/2112/1184>
- Carrascal, O. N., Prevert, A., & Bogalska-Martin, E. (2012). La discriminación social desde una perspectiva psicosociológica. Revista de Psicología Universidad de Antioquia, 4(1), 7-20.
<https://doi.org/10.17533/udea.rp.13327>
- Velásquez, A. (2024, April). Desafíos y soluciones ante el aumento de la pobreza y la inseguridad alimentaria. In Anales de la Facultad de Medicina (Vol. 85, No. 2, pp. 121-123). UNMSM. Facultad de Medicina.
<https://doi.org/10.15381/anales.v85i2.28428>
- Reyes-Rodríguez, E., & Colás-Cos, I. (2017). El activismo social y sus particularidades en la educación. EduSol, 17(61), 39-49.
[El activismo social y sus particularidades en la educación](#)

- Díaz-Salazar, R. (2016b). Educar la interioridad e iniciar en el activismo social. *Padres y Maestros / Journal Of Parents And Teachers*, 0(367), 71.
<https://doi.org/10.14422/pym.i367.y2016.013>
- Flores, D. (2017). La búsqueda del cambio social en la era digital: Activismo y expresión pública en Internet. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social" Disertaciones"*, 10(1), 125-139.
<https://www.redalyc.org/journal/5115/511552608008/511552608008.pdf>
- LOPEZ, Y. (2020). EL VIDEOPERFORMANCE Y LAS NUEVAS PLATAFORMAS DE. (Tesis de grado, Universidad Técnica de Machala). Obtenido de https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16379/1/T-3919_LOPEZ%20ROMERO%20YUSIBETH%20DEL%20ROCIO.pdf
- Salazar, A. (2023). salazarangel.com.
Obtenido de <https://salazarangel.com/works-instalaciones/develar-los-pantanos/>
- Skvirsky, K. A. (2021). ¿Cómo construir un muro y otras ruinas? *Universes in universe*, 20.
- Yunga, F. (2019). El vídeo-escultura como elemento de representación de la realidad,. (Tesis de grado, Universidad Técnica de Machala). Obtenido de https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/15122/1/T-3234_YUNGA%20LLUISUPA%20DIEGO%20FELIPE.pdf
- Herrera, G. C. S., & Peña, K. R. (2022). Estrategia de enseñanza de los derechos humanos a través del videoarte. *Revista Academia y Virtualidad*, 15(1), 29-43.
<https://doi.org/10.18359/ravi.5341>
- Morán, I. S. (2023). El videoarte como herramienta al servicio de la crítica feminista (1960-2000). Orígenes y evolución. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 46(1).
<https://doi.org/10.5209/dcin.81567>
- Valdés, P. F. (2024). La participación en la preservación de videoarte: Activismo, proliferación y archivos comunitarios. *AusArt*, 12(1).
<https://doi.org/10.1387/ausart.25549>
- Gómez, Í. S. (2009). John Cage y su influencia en la obra del video artista Nam June Paik. *Anuario musical*, (64), 237-258.
<https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2009.64.45>

- Caballero Gálvez, A. A., & Portillo García, A. D. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>
- Barrena, S. (2020). Charles S. Peirce y el arte como representación: experiencia, expresión e interpretación. *Estudios filosóficos*, 69(201), 265-281. <https://estudiosfilosoficos.dominicos.org/ojs/article/view/1383>
- Hernández, D. B., Duarte, J. Y. G., Curbelo, V. B. G., Martínez, M. P., & Mora, J. L. A. (2021). Influencia de la utilización de las redes sociales en el proceso de comunicación interpersonal. *Revista Científica Cultura, Comunicación Y Desarrollo*, 6(3), 6-13. [file:///C:/Users/User/Downloads/307-Texto%20del%20artículo-676-1-10-20210927%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/307-Texto%20del%20artículo-676-1-10-20210927%20(1).pdf)
- Ávila-Akerberg, V., & González-Martínez, T. (2016). Participación social y educación ambiental para la conservación. Un estudio de caso con niños y jóvenes de una zona rural periurbana. *Teoría y Praxis*, (19), 119-136. *Revista Teoría y Praxis*, 12(19), 119-136. <https://doi.org/10.22403/uqroomx/typ19/06>
- Anzules, Í. D. C. P., & Castro, D. W. M. (2022). Contaminación ambiental. *Recimundo*, 6(2), 93-103. [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.93-103](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.93-103)
- Carbajal, C. G., & Llamas, I. E. (2022). El vídeo como herramienta para la educación artística: Evolución y usos del vídeo en el aula. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 11(3), 1-11. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3674>
- Nogué-Font, À. (2020b). Indagaciones sobre los Procesos de Creación Artística desde la Práctica. *Arte Individuo y Sociedad*, 32(2), 535-552. <https://doi.org/10.5209/aris.66018>
- Sabeckis, C. (2019). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 52. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi52.1329>
- Castillo-Díaz, 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. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.2.11>

- Santiago, F. C., & López-Aparicio, I. (2020). videoarte como herramienta metodológica y catalizador creativo. *Vivat Academia*, 127-156.
<https://doi.org/10.15178/va.2020.151.127-156>