



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**"LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTÍSTICA SOBRE EL
SURGIMIENTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNIDAD DEL ARTE
ECUATORIANO**

**BENITEZ VEGA FERNANDO ANDRES
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**"LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTÍSTICA SOBRE EL
SURGIMIENTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNIDAD DEL
ARTE ECUATORIANO**

**BENITEZ VEGA FERNANDO ANDRES
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**"LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTÍSTICA SOBRE EL
SURGIMIENTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNIDAD DEL
ARTE ECUATORIANO**

**BENITEZ VEGA FERNANDO ANDRES
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

ROMERO ESPINOZA LENIN EFRAIN

**MACHALA
2024**

FERNANDO ANDRES BENÍTEZ VEGA

7%
Textos
sospechosos



5% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
3% entre las fuentes
mencionadas
3% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: FERNANDO ANDRES BENÍTEZ VEGA.pdf
ID del documento: 0649eafc5b97dc474b238a3504ae0bd5cfff2e68
Tamaño del documento original: 2,6 MB
Autores: []

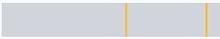
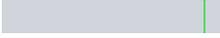
Depositante: LENIN EFRAIN ROMERO ESPINOZA
Fecha de depósito: 16/2/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 16/2/2025

Número de palabras: 12.445
Número de caracteres: 87.475

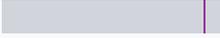
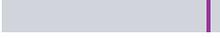
Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 www.scielo.org.co Las técnicas de animación y la estética de la imagen en la reescr... http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-34322022000100174 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (74 palabras)
2	 dialnet.unirioja.es El proyecto de graduación del diseñador gráfico en diálogo con ... https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8882291.pdf 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (45 palabras)
3	 www.scielo.org.pe http://www.scielo.org.pe/pdf/arete/v19n2/a01v19n2.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
4	 dialnet.unirioja.es https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9093189.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)
5	 dx.doi.org Sobre la autonomía, la creatividad y las consideraciones éticas de la intel... http://dx.doi.org/10.25025/hart12.2022.04 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 scielo.senescyt.gob.ec Arte Digital y Stop Motion como práctica interdisciplinar en ... http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2477-91992018000200132	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)
2	 doi.org H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte https://doi.org/10.25025/hart12.2022.04	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
3	 doi.org Digital Cultural Heritage Preservation in Art Painting: A Surface Roughness ... https://doi.org/10.3390/s20216269	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
4	 www.elcomercio.com La Aerovía refuerza su perfil más turístico con vallas que rep... https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador/aerovia-guayaquil-perfil-turistico-vallas.html	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)
5	 doi.org El legado de la Bauhaus en la identidad visual gráfica de las organizaciones: ... https://doi.org/10.5209/pepu.65020	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

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

-  <https://www.tpgarchitecture.com/project.cfm?ProjectID=667&Reset=true>
-  <https://acortar.link/85MXNI>
-  <https://cari.institute/aesthetics/frutiger-aero>
-  <https://acortar.link/QFqlzo>
-  <https://acortar.link/WxH1Li>

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

El que suscribe, BENITEZ VEGA FERNANDO ANDRES, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado "LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTÍSTICA SOBRE EL SURGIMIENTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNIDAD DEL ARTE ECUATORIANO, 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.



BENITEZ VEGA FERNANDO ANDRES
0705485225

Dedicatoria

Tuve el privilegio de contar con muchas personas que me apoyaron en cada paso de mi aprendizaje. Ellos han sido un pilar fundamental en mi carrera, ayudándome a enfrentar las adversidades. Su respaldo y confianza en mí merecen ser reconocidos. Pues gracias a ellos fortalecí mis convicciones y logré alcanzar mis objetivos, y convertir mis sueños universitarios en realidad.

Mi familia, mis amigos y mis mentores, ellos merecen esta dedicatoria más que nadie, mis amigos del mundo del arte digital, mis mentores Celia Guacho y Hernán Romero, mis amigos de la casa de los Pensadores, los egresados Marvin Jacho y Tamara Quezada, mi amigo Víctor Farinango, y si pudiera nombrar a cada amistad, esta dedicatoria sería tan larga como el mismo proyecto de titulación. Les agradezco desde el fondo, y dedico este trabajo a cada uno.

Autor

Fernando Andrés Benítez Vega

Agradecimiento

Quiero expresar mi más profunda gratitud a mis tutores por su invaluable guía y apoyo en la realización de este trabajo. No fue una tarea fácil, pero gracias a su dirección y dedicación, cada detalle fue trabajado con esmero y compromiso. Mis más sinceros agradecimientos a los especialistas, el Lic. Héctor Paucar Encalada, el Lic. Lenin Efraín Romero, el Lic. Leonardo Lenin Loor, la Lic. Catherine Mora, quienes han sido pilares fundamentales a lo largo de este camino. Sin su acompañamiento y orientación, este proyecto no habría sido posible. Les estaré eternamente agradecido.

Autor

Fernando Andrés Benítez Vega

Resumen

LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTISTICA SOBRE EL SURGIMIENTO TECNOLOGICO EN LA COMUNIDAD DEL ARTE ECUATORIANO

Autor:

Fernando Andrés Benítez Vega

Tutor:

Lcdo. Lenin Efrain Romero Espinoza, Mgs.

En el presente trabajo de titulación artística, se realizará una investigación que dará el origen, el punto y el impacto que ha conllevado el uso de herramientas digitales a lo largo del Ecuador, siendo estas herramientas, un debate de como su uso ha conllevado consecuencias negativas y positivas, formulando una investigación que permita llegar a un punto reflexivo que conlleve la realización de una obra que plantee la exposición de estos sucesos.

Narrando desde el origen de la entrada de medios, herramientas y su historia en los roles artísticos convencionales, y como transformaron su maya estandarizada en el campo correspondiente, abordando la evolución del arte ecuatoriano y su transición hacia la era digital; el uso de tecnologías de punta como software de diseño gráfico, tabletas digitales e impresoras 3D. También analizando el impacto de las redes y plataformas en línea en la difusión y promoción del arte ecuatoriano usando las redes sociales y medios de comunicación con apartado global, permitiendo la conexión con un mayor número de referentes y sus conexiones.

Abordando una crítica hacia los desafíos y controversias asociados con la integración de la tecnología en la pintura, el cómo LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTISTICA SOBRE EL SURGIMIENTO TECNOLOGICO EN LA COMUNIDAD DEL ARTE ECUATORIANO afecta la originalidad del arte en sí; como el impacto de la tecnología ofrece oportunidades creativas, optimización y agilización de tiempos, y plantea la valoración del arte en un mundo que se ha envuelto en la digitalización cada vez más.

Adoptando en la pintura una postura de cómo los pintores ecuatorianos han adoptado las tecnologías digitales en su práctica artística. Permittiéndose actuales artistas

contemporáneos el uso de software de diseño gráfico para crear bocetos y planificar sus obras antes de plasmarlas mediante el campo que se desenvuelva; usando como referentes un listado de artistas que manejaron el trayecto hacia la obra, y como sus posturas y creaciones fueron pilares para la elaboración.

Esto trata de lograr el comprender la postura del artista ecuatoriano, y como se propone alcanzar en el campo pictórico, sugiriendo la mezcla híbrida que combine lo mejor de las técnicas tradicionales y digitales, en este caso, siendo el uso de pintado en Acrílico. Usando como base el experimentar sin olvidar el fundamento del arte clásico que ha definido el arte ecuatoriano desde mucho tiempo atrás, creando así un espacio de riqueza cultural, identidad y de innovación que coexista ambos conceptos.

La realización de la obra, dándose uso de un software digital de ilustración como Procreate, para así representar y optimizar el desarrollo de esta, y el impacto entre la idea de los elementos que reflejan un simbolismo hacia el IMPACTO, puesto en un soporte de Playwoo amplio de 100x160cm, y adjuntando en uso del campo expandido dos soportes de 30x35cm, donde la propuesta escogida con resultado de lo investigado se plasmaría y sumando los elementos del simbolismo regional, para que luego este se presentara en diversos sectores sociales, donde la cotidianidad y el arte tanto tradicional y digital abunde, donde referentes locales expresaban sus opiniones hacia estos medios y el como se benefician o se ven opacados en ciertos aspectos, ya sea por el uso de estos arreglos digitales, o el beneficio de herramientas como la Inteligencia Artificial (IA) en trabajos, defendiendo y atacando sus posturas entre estos caracteres.

Palabras Claves: Arte, Tecnología, Pintura, Critica

INDICE DE CONTENIDO

Introducción	8
CAPÍTULO 1. CONCEPCIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO	15
Conceptualización del Objeto Artístico	15
Contextualización Teórica del Objeto Artístico.....	25
CAPITULO 2. CONCEPCIÓN DE LA OBRA.....	29
Definición de la Obra.....	29
Fundamentación de la obra	34
CAPITULO 3. FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA.....	37
Preproducción Artística.....	37
Bocetos.....	37
Producción Artística.....	40
Edición final de la obra	47
CAPITULO 4. DISCUSIÓN CRITICA.....	50
Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra	50
Conclusiones	53

LISTA DE IMAGENES

Imagen 1 Infraestructura con estética Frutiger Aero en Nintendo World (2005).....	16
Imagen 2 L'Oréal Kids SHAMPOO Comercial 2000's Frutiger Aero.....	16
Imagen 3 Página de Inicio Google Chrome (2008).....	17
Imagen 4 Local Movistar Guayaquil (2010).	18
Imagen 5 "Aeroarte" Las obras de artistas de Ecuador, Italia, España y Francia combinan iconos arquitectónicos de Guayaquil con Homenaje a personajes Historicos de la Pandemia	19
Imagen 6 Mar Interior. Solo exhibition. Sonia Alins (2020). Galería de Arte Échale Guindas..	20
Imagen 7 Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017)- Refik Anadol - Exhibition SALT Research.....	22
Imagen 8 Another Romp Thru the IP (Times Square Edit). Cory Arcangel. Galería Lisson (2022). Times Square Arts.....	23
Imagen 9 Você tem fome de quê. Marcos Guinoza (27 de noviembre 2024).....	24
Imagen 10 One and Three Chairs (Una y tres Sillas). Joseph Kosuth (1945). Toledo, Ohio, EE. UU. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (2000).....	25
Imagen 11 Kuntur Was 'Nido de Condores' de Patricio Mosquera (2023).	27
Imagen 12 Animación entregada a la Empresa Supermaxi el Maxibono (2017) hecha por Raul Arosemena y su equipo Kinetika VFX.	27
Imagen 13 Geophagia (2022). Miguel Angel Murgueytio.	30
Imagen 14 Paths (2021). Marly Gallardo.	31
Imagen 15 La violenta belleza de lo que hierde. Kelly Gualsaqui “KiloGramo” (2017).....	32
Imagen 16 Retrato de Guerra (2023). Danny Pingos. Ciudad de Machala.	35
Imagen 17 Mural Diseño - Taller Multifuncional de Dibujo-Pintura- Escultura UTMACH.	36
Imagen 18 Propuesta 1. Aproximación Grafica I. Ciudad de Machala Provincia del Oro.....	38
Imagen 19 Propuesta 2. Aproximación Grafica II. Ciudad de Machala Provincia del Oro.....	38
Imagen 20 Propuesta 3. Aproximación Grafica III. Ciudad de Machala Provincia de El Oro...	39
Imagen 21 Propuesta 4. Aproximación Grafica IV. Ciudad de Machala Provincia de El Oro. ...	40
Imagen 22 Propuesta grafica con los detalles a realizar en el material.	41
Imagen 23 Preparación del soporte donde se realizará la pintura.	42
Imagen 24 Permeabilización del soporte.....	43
Imagen 25 Aplicación de Primeras Capas en el soporte.....	44
Imagen 26 Proceso de Pintado en acrílico.....	44
Imagen 27 Proceso del Pintado en Acrílico.....	45
Imagen 28 Proceso de Pintado en acrílico y colocación de soportes donde se situará el simbolismo del impacto.....	45
Imagen 29 Proceso de Pintado en Acrílico.....	45

Imagen 30 Realización de Pintado Digital en Procreate.	47
Imagen 31 Proceso de Acoplamiento e Impresión usando Photoshop.	47
Imagen 32 Acabado de Impresión en Adhesivo Mate en un soporte de PVC.	48
Imagen 33 Agregado de la Impresión en el soporte junto a la Obra del Pintado tradicional.	48
Imagen 34 Aplicación de Resaflex y barniz luego de poner los detalles finales.	49
Imagen 35 Acabado de la Propuesta.	49
Imagen 36 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra.	50
Imagen 37 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra.	51
Imagen 38 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra.	51
Imagen 39 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra.	52

Introducción

Este proyecto de investigación “LA PINTURA COMO PROPUESTA ARTISTICA SOBRE EL SURGIMIENTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNIDAD DEL ARTE ECUATORIANO” está teniendo como objetivo el generar una propuesta donde se aborde los resultados de la investigación, expresado en el medio de la pintura, para reflejar un punto de análisis y reflexión referente al uso de medios y herramientas digitales en el arte, usando una propuesta realizada con uso del campo expandido.

El arte es una rama que implica el significado libertad, esta misma libertad es de significados diversos, que a la vez demuestra que no simplemente hablamos de manera física si no de una manera fuera de los conocimientos comunes, pues la tecnología es un mundo el cual no simplemente equivale a lo estandarizado por los miembros tecnológicos cotidianos, si no, también de una forma que va más allá de la comprensión.

El mundo de la comunidad del arte es diverso, no simplemente hablamos de un mundo el cual realiza arte de manera física, el arte va más allá de la simple pintura, es un ecosistema que abarca la libertad de expresar los sentimientos, las perspectivas, el mundo contemporáneo, la libertad de expresión tanto psicológica, física, o política. Hablar de arte es un modo de explicar porque no simplemente hablamos de algo físico, sino algo que muestra la perspectiva social propia o el momento más comprometedor del entorno social.

La investigadora Katya Cazar menciona que: “en Ecuador existe una tradición plástica (básicamente pictórica) muy fuerte, con herencias poseedoras de un gran oficio, las que abarcan desde la colonia hasta la modernidad”. (Cazar, 2023, p. 72)

Pero al pasar de los años, el mundo completamente llega a evolucionar por naturaleza, al punto que no simplemente tenemos una facilidad comunicacional, tenemos, un estándar tecnológico que actualmente muestra como poco a poco se prepara a estallar de una manera sorprendente. Demostrando que el arte no solo objeto en un mundo de características tradicionales, si no, en mecánicas que van más allá de lo estandarizado; como los nuevos medios tecnológicos que tienen un fin técnico y facilitador a la hora de realizar obras que pertenecen al campo artístico, rayando a lo laboral. Como menciona

Pablo Eugenio y su trabajo en la crisis de la representación estética ecuatoriana desde la segunda mitad del siglo XX hasta comienzos del XXI: “Tal tropiezo con el fashion art cosmopolita; sin embargo, se encuentra la forma de adecuarse a las nuevas exigencias”. (Cabrera Zambrano, 2020, p. 269)

El Ecuador no es un país tecnológicamente avanzado, los conflictos del subdesarrollo nacional, junto a los conflictos internos en tratados y compra internacional fueron puntos que impiden clasificar a Ecuador como un país desarrollado; llegando a tratarlo como un país de Tercer Mundo.

Cuando hablamos de tecnología no estamos catalogando a los aparatos electrónicos, simplemente, varias herramientas del día a día son clasificadas como tecnología, como: Mesas, Sillas, Lápices, Borradores, Pinceles, Cuadernos, Pizarras, entre otros; existe la clasificación a estos, con un nivel tecnológico, y de diferentes tipos.

Leonardo Ordoñez, menciona en su artículo de la revista Areté, sobre El Desarrollo Tecnológico en la Historia: “*La expresión revoluciones tecnológicas se emplea para aludir a momentos privilegiados de la historia, en los cuales la capacidad técnica de la humanidad experimenta saltos cualitativos cruciales, que a su vez desencadenan alteraciones significativas en el curso de la civilización*” (Ordoñez Leonardo, 2007, p. 191).

Esto, aborda en su uso y evolución, adaptándola a distintos medios, clasificando a la tecnología en diversos tipos, como: Tecnología fija, Tecnología flexible, Tecnología dura, Tecnología blanda, Tecnología de producto, Tecnología de operación, Tecnología de Equipo, Tecnología de Punta, Tecnología de innovación, Tecnología limpia, y entre diversos tipos existentes.

Por lo cual, tendríamos que centrarnos en la tecnología dura, la de equipo y la de punta. Estas tecnologías en el Ecuador no llegarían a innovar hasta la llegada de los años 2000's, tecnologías como PCs con mayor procesador, o celulares de gama alta por aquel entonces, siendo presentes estas tecnologías y estos avances, accesibles para ciertos sectores sociales en el Ecuador.

Por ende, el uso de herramientas tecnológicas en el arte y el acercamiento de tecnologías avanzadas, hablando del Ecuador, no fue muy reconocible, y aunque actualmente la mayoría de las herramientas de tecnología de punta han llegado mediante exportación, a nivel de innovación, el OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual) cataloga al Ecuador al puesto 98 en innovación desde el año 2023 (Global Innovation Index, 2023).

El arte digital, el uso de tecnologías de punta, y de equipo, no empieza a figurar correctamente en la historia del Ecuador, hasta la llegada de los 2000's. El punto en cómo hay un impacto tecnológico con la comunidad artística en el Ecuador, se refleja en el auge tecnológico de los 2000's.

La Universidad Técnica de Machala reconoce e imparte la profesión de: Licenciado en Artes Plásticas; este con el objetivo de capacitar en diversas áreas del arte, entre su malla encontrándose el arte tradicional del: Dibujo, Grabado, Pintura y Escultura. Esto según el objetivo de la universidad. Desde el presente año 2025, el ministerio de educación ha dispuesto la aceptación e integración de nuevas carreras relacionados al entorno digital, carreras artísticas como Animación Digital 2D-3D ahora son parte de la malla curricular para universidades públicas, algo que solo se veía en el sector privado.

La Universidad Técnica del Cotopaxi y la Universidad de las Artes de Guayaquil han integrado en su futura malla la integración de artes digitales para su comprensión en realización de obras, desde 2023 la malla de animación 2D en la UTC, y desde 2022 la maestría en Arte y Epistemologías digitales.

La concepción de artista es el que utiliza herramientas y expresa lo que piensa a través del arte, también de manifestar sus ideas o el reflejo de lo bello en una obra, sea el medio que use. Con el surgimiento tecnológico se puede cruzar muchas manifestaciones artísticas, para bien o mal. Por ello a la hora de hablar de artistas, debemos entender cómo funciona el arte en el Ecuador, no solamente desde el campo de la Pintura, también el campo del dibujo, el campo de la escultura, el campo de la fotografía, la danza, el grabado, en la alfarería, el costurero incluso. Ser artista en el Ecuador está con un mundo lleno de costumbres y tradiciones. Cuando la tecnología de punta llegó a este país, empieza a desembocar nuevos entornos.

Nuevos entornos como el Arte Digital. El Arte Digital simboliza el uso de los nuevos medios tecnológicos que facilitan y apoyan la producción al usar herramientas informáticas. Es posible ahora ver que es más fácil comunicarse y publicitar las nuevas manifestaciones artísticas gracias al entorno en el cual está el arte del siglo XXI. Con ello, Cardenas menciona que: “despliegan un abanico de proyectos insospechadas que contribuyen a generar prácticas virtuales de participación sobre la base de entornos colaborativos, simulacros experimentales y plataformas multimediales destinados a estimular la exploración creativa” (Cardenas Perez, 2018, p. 134).

El Arte Digital, tiene su auge en el Ecuador en los años 2000's, cuando el uso de medios informáticos permitió la facilitación de modificación y aprendizaje en el arte. Varios de estos tipos de artes se conocen como: Videoarte, Net.art, CD-Room Art, la Ilustración Digital, el Diseño Gráfico Digital, la Animación Digital. Puesto que estas últimas son consideradas las últimas tendencias, en el arte, cada generación alberga un momento en el tiempo en el cual se sitúa la realización de obras bajo cierto auge de técnicas, en este caso, del presente año 2025, está en debate el uso de herramientas artísticas digitales bajo el uso de software artificial; pero, como menciona Darío lanza acerca del arte digital:

“Está empezando a dar sus primeros pasos, pero cuya historia está todavía por escribir, esperando a que seamos nosotros quienes escribamos las siguientes páginas y demos forma al arte de las próximas décadas” (Lanza, 2021, p. 8).

En la obra que se realizaría tiene que mostrar un reflejo del uso de estas tecnologías, explicando en el medio de la pintura una obra que señale este mensaje del impacto tecnológico, tratando de generar un punto de análisis, como plantea Oviedo y su postura sobre la actual importancia del mundo digital en la sociedad, donde: “la actualidad sería difícil imaginar el mundo sin la tecnología digital o el internet, por tanto, ha sido el cauce natural del arte y los artistas recurrir a las últimas tecnologías para crear en las últimas décadas” (Villagomez, 2022, p. 16).

El dibujo es esencialmente una representación visual de la realidad que proyecta la particular del dibujante o artista digital mediante la creación de imágenes realizadas con puntos, líneas o manchas compuestos en un plano. Porque es muy común ver que

fanáticos al arte usan los medios tecnológicos como una herramienta vista como “fácil”, sin saber los principios del arte, llegan a que estos se tachen y denominen “Artistas Profesionales”. El Artista en el Ecuador, ya no se topa con una malla curricular sencilla, ahora en las universidades o cursos con directrices artísticas, hacen uso de la tecnología de punta y de equipo como adaptación y optimización de trabajos; estos han desmantelado el uso de herramientas tradicionales y las han asignados a una sola rama.

Por ejemplo, el Artista de Grabado poco a poco ha recodificado su término, lo que antes era un trabajo de imprenta tipográfica y litográfica, ahora es impresión digital y de la nube, haciendo uso de máquinas capacitadas para imprimir en diversos formatos, esto ha hecho que el grabado y la rama de arte grafica designe a realizar procesos de Impresión Offset, o Impresión Digital (Ubilla, 2007).

Incluyendo actualmente de los conocimientos tradicionales en la artista especializada en la rama de diseño gráfico en el ecuador, en las mallas del diseñador teniendo tomar en cuenta la directriz de como realizar la impresión en herramientas que anteriormente se priorizaban, y que ahora se trabajan actualmente bajo un proceso optimo con las facilidades digitales. Actualmente tratando de entender el trabajo de Francisco Valdiviezo sobre el diseñador y la industria gráfica, que el diseñador gráfico en el ecuador, alguien que debe ser multifacético cuando no lo es, pero debe tener especialización en los sectores de impresión (Valdivieso, 2018, p. 78).

El escultor, ha atravesado una fase contemporánea, el surgimiento de herramientas digitales y particulares en el campo de la escultura ha simplificado el proceso en las actuales áreas. El uso de softwares especializados ha permitido la visualización temprana o exacta de diversas clases de proyectos, decidiendo si usar materiales a su disposición para crear una obra. O realizar una maqueta digital y mandarla a imprimir en una impresora de tipo 3D, el momento que el auge tecnológico atraviesa el ecuador, surgen nuevos apoyos y optimización de desarrollo.

Esto ha traído una disposición de nuevas herramientas, la digitalización de procesos, la apertura a la escultura en realidad aumentada, la importancia de lo contemporáneo y un nuevo impacto hacia la reacción del arte escultórico en el espectador (La Influencia de la Tecnología en la escultura contemporanea, 2024).

Convirtiendo a la escultura en un medio de diseño tridimensional más óptimo y preferente en el mercado, actualmente incluso siendo una herramienta de reconstrucción en momentos de la historia tanto nacional e internacional. Comprendiendo a su paso a Marta Ángeles, ahora actualmente convirtiendo la imagen 3D en un proceso con resultados de alto valor. (Estalayo Moreno, 2011, p. 161)

Esto ha permitido que el escultor moderno, el artista gráfico, el artista pictórico, viviese sobre un dilema, una en la que la sociedad ve más allá de lo conocido de manera local, ya que, el internet y las redes sociales han sacado a relucir de forma recurrente temas controvertibles en formas de relacionarnos como seres posmodernos (González Tostado, 2020, p. 2)

El Animador tradicional ya no puede trabajar en formatos 2D tradicionales como tal, porque la producción digital es más intuitiva y ahorra muchos esfuerzos, incluyendo el presupuesto, y horas que se presentaría a la hora de animar en formatos físicos. El Arte Digital se ha tomado diversas ramas del Arte y las ha transformado, haciendo que el artista, en el Ecuador, tome elecciones donde decide entre adaptarse, o decide ser parte de estas tendencias. El surgimiento que vemos nos lleva a un renacimiento que, sin darnos cuenta, ya es común, puesto que Wells: forma esta narrativa.

El lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: es capaz de mostrar una representación distinta de la realidad y de crear muchos que transgreden los códigos y las convenciones naturales, donde todo lo imaginable es factible. (García-Pedreira y Reis da Silva, 2022)

Con ello se realizaría una propuesta, con el cual usaremos el campo de la pintura. Este, siendo un elemento artístico que permite la libre expresión y máxima comunicación de mensajes en nuestro entorno, creando un punto de análisis y reflexión, sobre: ¿Es esto el futuro del arte? ¿Qué tanto ha cambiado el mundo del arte en el Ecuador?

La información detallada de la propuesta se verá reflejada en capítulos. El primer capítulo tendrá: La Concepción y conceptualización del objeto artístico. Se expondrá el análisis,

la técnica, la destreza y concepto de la pintura y su influencia en la obra a realizar, y en como el tema se refleja en esta.

El segundo capítulo va a plantear: La concepción y la fundamentación teórica de la obra artística. Es lo que tratará de manifestar el desarrollo de la obra y como los elementos a usar serán reflejados en la temática, en este caso. El Surgimiento Tecnológico en la Comunidad del Arte Ecuatoriano del Siglo XXI.

El tercer capítulo presenta: “Las Fases de la construcción de la Obra”. En este se pone en explicación el desarrollo y fin de la obra, esto se puede calificar como preproducción, producción y postproducción. Esto va a explicar cómo paso a paso la obra es realizada y convertida en la propuesta que se basa a explicar los elementos investigados.

El cuarto capítulo, el último, se centra en la temática de la propuesta y su abordaje crítico-reflexivo, donde se presenta este trabajo al público y colecta criterios de los diversos tipos de espectadores, como el público general, estudiantes, profesionales de la rama del arte, críticos especialistas, apoyando con conclusiones que mejoren el abordaje del tema.

CAPÍTULO 1. CONCEPCIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO

Conceptualización del Objeto Artístico

Expresar una obra usando el medio pictórico puede ser visto como sencillo, lo cual no es tan alejado de la realidad, pero para hacer una buena obra tienes que manejar en primera, el concepto. La idea de porqué el arte tradicional tuvo un impacto con el surgimiento tecnológico es de estudiar.

Debemos recordar una tendencia declarada en el punto introductorio, la llegada del 2000's. La llegada del nuevo milenio vino cargada de tendencias, por ejemplo, una que dio un antes y después en el diseño artístico publicitario, el denominado: *Web 2.0 Gloss*, pero mayormente conocido como *Frutiger Aero* en 2017 por el *Consumer Aesthetic Research Institute* (Lee, 2022).

Antes de hablar de tendencias del arte digital en Ecuador, debemos recordar el paso tecnológico, ya mencionado, es correcto que el Ecuador en nivel tecnológico empezó a ser más fuerte en el nuevo milenio, ya que, las tendencias y hardware tecnológico avanzado era una realidad más privada del ámbito social, a que me refiero, que no todos en los principios de los 2000's tenían acceso, eso, súmele a que el arte digital era usado en comunicación y diseño.

Ya en el 2004 y 2007 empezó a apreciarse el surgimiento mayor de todo entorno estratégico. Es aquí en donde las herramientas más avanzadas llegan a ser más visibles en el Ecuador, y de paso en el mundo del arte. Porque en estos años, además de la modernización, llegó el mejoramiento de la red telefónica, y la entrada de internet y las redes sociales. Allí la tendencia *Frutiger Aero*, es vista en Ecuador. Esta tenía una idea retro futurista del como el futuro tomaría un entorno de coexistencia en el medio ambiente con el lado tecnológico, dando una visión que se desencadenó en distintas ramas de esta sola estética publicitaria.



Imagen 1 Infraestructura con estética Frutiger Aero en Nintendo World (2005)
Fuente: <https://www.tpgarchitecture.com/project.cfm?ProjectID=667&Reset=true>

Cuando llegó al Ecuador tomó el diseño y lo propaga en interiores y el lado publicitario de portales web del Ecuador, usando el efecto *Glass* y esquemorfista, con colores degradados y una simulación futurista a su presentación, efectos que simulan la realidad y lo transforman en algo tridimensional con reflejo, siendo una de las tendencias internacionales que son visualizadas en el país.



Imagen 2 L'Oréal Kids SHAMPOO Comercial 2000's con estética Frutiger Aero.
Fuente: <https://acortar.link/85MXNI>

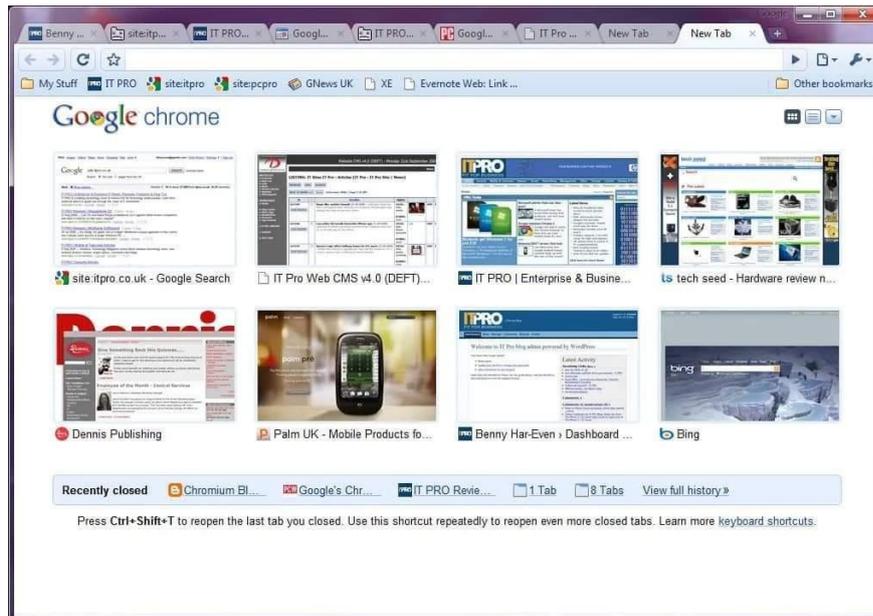


Imagen 3 Página de Inicio Google Chrome (2008).

Fuente: <https://cari.institute/aesthetics/frutiger-aero>

Este legado nació del apego corporativo y tecnológico que trataba de ilustrar a la población, por ello, cito a Antonio Raúl Fernández Rincón quien alega en su investigación publicada por el medio Pensar en la Publicidad: Se produjo a raíz de la masiva introducción de los dispositivos móviles y las aplicaciones Trataba de imitar la estética del objeto físico (Fernández Rincón, 2019, p. 75).

Por qué hablar de tendencias como estas, si se va a redactar de un tema distinto, pues el Frutiger es un punto de historia global, ya que es el registro de un nuevo estilo de arte y diseño al abrazar el futuro, Con ello vinieron no solo un nuevo estilo, si no, un auge de artistas que emprendieron en diseño y estudio de tendencias, actuando con herramientas como: software para fines artísticos.

De aquí no salen solo nuevos ilustradores digitales, si no, una generación que se proyectó en usar herramientas tecnológicas para proyectos y desarrollo. El *Frutiger Aero* logró ocupar gran parte de la llegada de los 2000's hasta 2013, cambiándose al diseño minimalista o conocido como *Flat Design*. Cuando llegó el Frutiger Aero al Ecuador, no muchos conocedores del diseño usaron esta tendencia inconscientemente, desde escuelas hasta negocios locales.



Imagen 4 Local Movistar Guayaquil bajo estética Frutiger (2010).

Fuente: <https://acortar.link/QFqlzo>

Ahora, en el margen más actualizado, se tendrá que llegar a un ejemplo que afectó mundialmente, y es el punto del Ecuador en la pandemia del COVID-19. El artista ecuatoriano tuvo un papel fundamental a nivel nacional cuando llegó este impacto. Fue quien tuvo que buscar la forma de impulsar la moral de la gente, el que tuvo que escribir y trazar la indicación para el cuidado y bienestar ecuatoriano. Ya sea en obras pictóricas, o digitales, pero su transición tuvo un punto crucial; la pandemia obligó a que se empezó a todo aquel sin conocimientos tecnológicos, a capacitarse inmediatamente en los medios digitales y plataformas. Fue una apertura abrupta en como transigir de lo tradicional a lo digital, un choque que no muchos esperaban; y eso es uno de los motivos a resaltar a la obra artística que se realizará.



Imagen 5 "Aeroarte" Las obras de artistas de Ecuador, Italia, España y Francia combinan iconos arquitectónicos de Guayaquil con Homenaje a personajes Historicos de la Pandemia. **Fuente:** <https://acortar.link/WxH1Li>

La obra primeramente debe mostrar: la intención, el medio, la composición y el contexto, y al ser no solamente pictórico si no también expandido, debe interactuar de muchas maneras con el espectador al llegar a apreciar su simbología. Con las tendencias tecnológicas llegamos a generar transiciones que nacen para bien o mal, el artista del ecuador del siglo XXI se está apoyando a un punto que está tomando el mercado cada vez más y más. Es más posible que socialmente consigas leer sobre un Diseñador gráfico antes que un especialista plástico como tal, y eso para bien o mal debemos atestiguar que se está abriendo un mundo en la rama artística del Ecuador, que, está transformado la perspectiva del artista ante los ojos del Ecuador y del mundo.

El artista digital es un profesional que tiene la facilidad tecnológica gracias al uso de las plataformas correspondientes de ilustración en las cuales se desenvuelve, este llega correctamente a facilitar su desarrollo de ideas, por lo cual, a comparación de un ilustrador tradicional, el ilustrador digital respectivamente en el área que se desenvuelva puede crear fácilmente mayores obras, con el costo reducido a comparación del tradicional. Para la obra artística se debe mencionar a distintos artistas internacionales que se usará de referentes, con el fin de alinearlos a mi propuesta, por ello, mencionaré a: Sonia Alins, Refik Anadol, Cory Arcangel, Marcos Guinoza y Joseph Kosuth.

Sonia Alins, una artista española en el cual usa la poesía y el surrealismo para sus obras; esta crea experiencias inmersivas que van más allá de la realidad. La experiencia de Sonia Alins en el ámbito digital va desde el área digital, y como transforma ilustraciones con el arte de nuevos medios, por ejemplo, su uso de la herramienta de la Inteligencia Artificial para ejemplificar ideas y diseñar expresiones como el sonoro; funcionando ejemplos de sus trabajos que a punto simple no parecen marcar mucho diseño, pero lo hay y es fomentación de lo que se espera a lograr en la obra.

Cada ilustración o proyecto usa la mezcla tecnológica y la alusión a efectos más allá de lo tradicional, tratando de asemejar los efectos obtenidos con la digitalización. Mar Interior, una galería de imágenes que la artista presentó en la Galería de Arte de Échale Guindas, Madrid del 2020. Muestra imágenes de ilustraciones bajo extensiones decorativas que apoya la simulación de efectos y detalles, como el desenfoco y plantas a base de tela de lana.

“Trata de dar entender el porqué de una selección de obras con las cuales descubres el lado exuberante, luminoso y colorido de la serie, con relación a Dones d’Agua”. (Alins, 2020)



Imagen 6 Mar Interior. Solo exhibition. Sonia Alins (2020). Galería de Arte Échale Guindas. **Fuentes:** <https://soniaalinsart.com/pages/portfolio#portfolio-c7bc4143-ab41-49c8-9a85-7fcf04fd832c>

Esto puede retratar la posibilidad de la herramienta tecnológica en el uso tradicional y como la mezcla de ambos medios pueden alinearse con un resultado favorable, y así retratar en la obra mostrar ambos lados, un social y uno crítico.

El segundo artista que relata lo referente al tema es Refik Anadol, artista turco-estadounidense, un artista de diversas instalaciones que transforman el espacio con el uso de paisaje visuales que constantemente generan la ilusión de evolucionar, usa la inteligencia artificial y la arquitectura para orientar su arte. Consistiendo en algoritmos de aprendizaje automáticos de uso de herramientas de nuevos medios para crear en base a los datos entornos abstractos y coloridos (Inteligencia artificial).

“Aborda los desafíos y las posibilidades que la computación ubicua ha impuesto a la humanidad, y lo que significa ser humano en la era de la IA”. (Anadol, 2024)

El artista Anadol, menciona que, forma entornos en instalaciones que llegan a transportarnos a un mundo mayormente irreal gracias a la composición de patrones que la herramienta de Inteligencia Artificial consiguió resaltar en sus obras, a relacionar esto con el lado ecuatoriano y el simbolismo del artista en choque con la adaptación tecnológica podemos de notar como la tecnología está creando las nuevas tendencias, junto a la apreciación de un punto actual, donde señala que el arte se acerca a una apreciación estética y futurista con la era “Arquitectura post-digital”. (TIRE, 2022)

Anadol es una referencia internacional y de renombre en compañías que inclusive dieron el paso a la formación de la ilustre Inteligencia Artificial (IA) actual, sus obras trascienden para mostrarnos la inmersión completa del mundo tecnológico, y es parte de lo que realtaria con el ejemplo de su obra *Archive Dreaming*.

En el 3 de febrero del año 2017, *Archive Dreaming*, fue presentada en la ciudad de San Francisco (Estados Unidos), y mostró la recopilación y transformación de 1.700.000 documentos de *SALT Research* (Programa de cultura de la Unión Europea), un programa que transforma la inmersión en el arte completo de la experiencia.

Anadol menciona, que quiere retratar a *Archive Dreaming* como “una idea principal, la cual es crear una instalación inmersiva con inteligencia arquitectónica para replantear la memoria, la historia y la cultura en la percepción de los museos para el siglo XXI”. (Anadol, *Archive Dreaming*, 2017)

Por ello, resaltaremos la obra expandida como una experiencia que el espectador verá su transformación, creando una plataforma dividida que pueda armarse y transformando la imagen pictórica en una red que pertenece a una rama que empieza a mostrar un lado de la tecnología al hacer juego con el arte tradicional.



Imagen 7 Archive Dreaming - AI Data Sculpture (2017)- Refik Anadol - Exhibition SALT Research.
Fuente: <https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>

El siguiente y tercer artista para tomar de referente es Cory Arcángel, de estados unidos, artista postconceptual que trabaja con distintos medios, tratando el portal web ARTSPACE, una redacción sobre características de Cory, donde “este incluye en sus trabajos el dibujo, la impresión, el video, la performance y las modificaciones de videojuegos, él está utilizando la apropiación a su favor, para reutilizar materiales físicos y digitales existentes”. (ARTSPACE, 2023)

Al ser un desarrollador de plataformas digitales, con su puesto reconocido en el área de programación de software; Cory Arcángel nos enseñó que el lado humano que el artista puede influir en la composición del mensaje puede tener hasta mensajes irónicos, sus

obras en torno y referencia a la materialización del proyecto artístico a realizar puede influir en medida a como el artista ecuatoriano está dando su rumbo actualmente.

La obra que tomaría en cuenta de este artista es su presentación del Time Square (New York), la tan inhóspita *Another Romp Thru the IP (Time Square Edit)*. Esta obra se realizó en una presentación de gran escala en todo el centro mayormente turístico de la ciudad de New York, Time Square; consistió en el uso de las pantallas conectadas de publicidad en la toda el área alrededor de las 11:57 de la noche, estrenada el 1 de marzo hasta el 31 de este mismo, Arcángel tomó la noche y las inundó de maravillosos colores y alucinaciones pictóricas.



Imagen 8 Another Romp Thru the IP (Times Square Edit). Cory Arcangel. Galería Lisson (2022). Times Square Arts. **Fuentes:** <https://acortar.link/uHN4Ag>

La galería Lisson en su entrevista a Cory relata como el artista se basó en una idea retro que lo trasladó a crear la obra:

“En nuestra era de Teléfonos, pantallas, Zoom, etcétera, me preguntaba qué pasaría si Times Square... Sería como si rebobinamos unos 50 años... creada por artistas de los años 70” (Lisson, 2022).

Arcángel logra la manipulación tecnológica e inunda un terreno popularizado para crear una idea social, lo cual es un punto que reflejará la obra pictórica a realizar. Se toma a importancia la: La Inmersión, la pintura y la apropiación; como puntos claves de su uso como referentes para crear un balance y una composición que influya mucho al contexto

del choque tecnológico en la comunidad del arte ecuatoriano que lleva en debate con el impacto tecnológico y el adaptar a sus tendencias.

Marcos Guinoza, artista brasileño, es un artista minimalista que comparte sus inspiraciones y usa herramientas digitales que generan la ilusión de herramientas tradicional, su talento en el modelo gráfico le da un estilo de edición tipo collage en sus obras, su sentido contrario en sus obras trata de conseguir el mensaje a narrar, ya que en sus palabras narra: “Tomé el collage digital como una forma de expresar mis inquietudes”. (Guinoza, 2022)

Luego del periodismo, Marcos se volvió diseñador gráfico, usa el collage como muestra artística, el expresar sus inquietudes, su propuesta *Você tem fome de quê* (¿qué vas a comer?) es completamente irreal y humana a la vez, mostrando el inconforme del ser con lo que consume a su día, este logró con su estilo collage crear un diseño que se usará en la obra por su paleta y surreal abordaje a los conceptos.



Imagen 9 Você tem fome de quê. Marcos Guinoza (27 de noviembre 2024)

Fuente: <https://acortar.link/TzbhOY>

“Consideró que la esencia del arte fluye por vías discursivas, y vive en el terreno filosófico y lingüístico. Suya es la frase «El arte es, de hecho, la definición del arte»” (Santos, 2016)

Se destina a plantear el uso de la obra Una y Tres Sillas por su concepto de instalación, y su influencia a tomar en la realización de la pintura, ya que, Joseph plantea:

“Una invitación a reflexionar sobre el concepto de silla, y si en realidad es lo mismo su materialización, su imagen y su descripción... ¿qué es una silla?... ¿Cómo hemos llegado a considerarla como tal?” (Cerra, 2022)

Con ello se tratará de realizar en la obra un concepto que refleje lo que parece cotidiano, pero alberga un significado mayor, con guía a lo que conocemos como tecnología y su influencia a nivel nacional como internacional.



Imagen 10 One and Three Chairs (Una y tres Sillas). Joseph Kosuth (1945). Toledo, Ohio, EE. UU. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2000). **Fuentes:** <https://acortar.link/uqNkHM>

Contextualización Teórica del Objeto Artístico

El Arte Ecuatoriano del siglo XXI entra en un debate inmerso con el uso de herramientas tecnológicas, donde las tendencias e innovaciones han buscado su forma de adaptar o posicionarse más allá de lo ya estandarizado anteriormente, no siendo un impacto cultural, si no un impacto a lo que visualizamos con el valor que llega a tener como arte, y el posible desenlace de este movimiento, debatiendo el valor actual de lo que es contemporáneo (Feldman, 2018, p. 163)

“El alcance expandido de las herramientas tecnológicas y la gran movilidad caracteriza a los artistas contemporáneos producen cambios en las relaciones de visibilidad de ciertas producciones artísticas, regionales o locales, dentro del panorama global”. (2017, pág. 90).

El arte digital, el sonoro, el net art, la realidad virtual y el bioarte; llegaron al Ecuador respectivamente en sus años, y generaron un impacto significativo. El arte digital revolucionó la forma de pintar y dirigir obras e ilustraciones bajo un costo y desarrollo menor al depender de tu profesionalidad y manejo de las herramientas, incluso creando tendencias de bajo nombre pero que son un logro impresionante, el Net Art va de su mano.

El Ecuador al modernizarse ya no simplemente se veía arte en medios tele comunicativos, sino, con la tendencia del Internet se popularizó el manejo de redes sociales y propagandas globales a la palma de nuestra mano, o a un click de acción. Ecuatorianos que se especializan en artes de ilustración y animación 2D-3D son ilustres actualmente en el arte publicitario y animado, como: Raúl Arosemena y Patricio Mosquera.

Ambos ilustres digitales en el área ecuatoriana, teniendo logros a destacar en el Arte e ilustración digital como el proyecto: Kuntur Wasi (Nido de Condores). Patricio Mosquera lleva desde el año 2016 haciendo producciones audiovisuales que van más allá de lo poco estandarizado en la animación ecuatoriana, en lo que es respecto al campo de ciencia ficción y series de producción tipo acción.



Imagen 11 Kuntur Was 'Nido de Condores' de Patricio Mosquera (2023). **Fuente:** <https://acortar.link/LSkmkT>

En cambio, Raúl Arosemena es un artista audiovisual de proyectos y animación con modelados 3D, muchos de sus trabajos pueden ser reflejados en los cortos audiovisuales de la compañía SUPERMAXI, en cual algunas de los promocionales realizaron el diseño y modelaje de los personajes en pantalla, junto a su equipo Kinetika VFX.

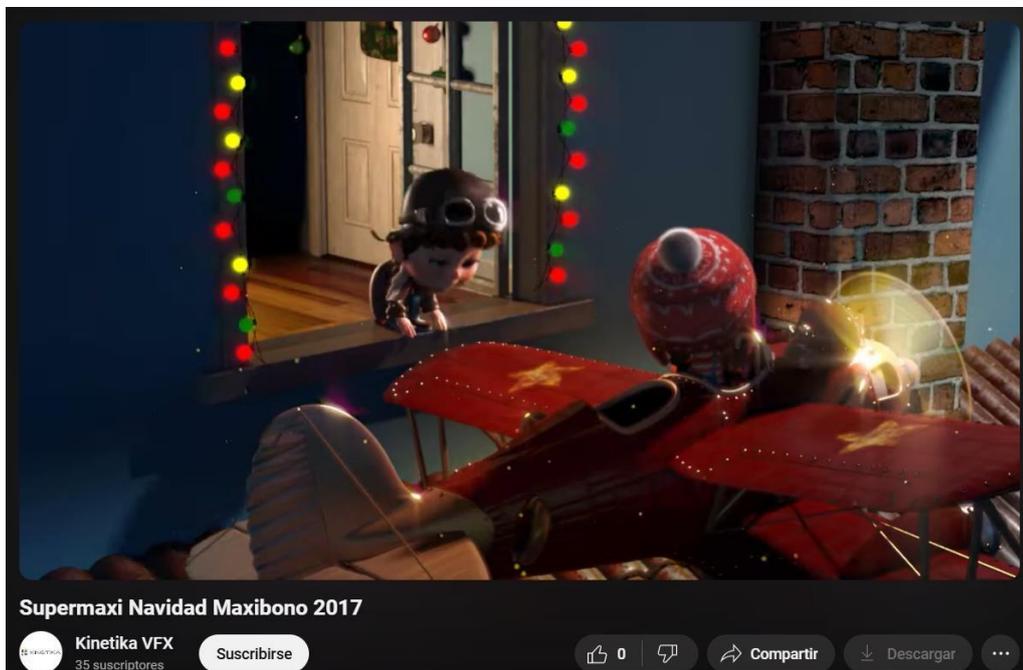


Imagen 12 Animación entregada a la Empresa Supermaxi el Maxibono (2017) hecha por Raul Arosemena y su equipo Kinetika VFX. **Fuente:** <https://acortar.link/8Oj0aW>

Son talentos que valen la pena registrar en el mundo artístico del Ecuador, muestran como una nueva tendencia empieza a definirse en Ecuador, una tendencia de uso de personajes animados 3D en cortometrajes publicitarios; pero para la obra no se necesita simplemente el lado digital con el tradicional, se usaría el lado digital para armar la propuesta la cual permitirá cumplir los objetivos y así empezar a desarrollar la obra expandida, tomando de referencia a artistas locales del Ecuador, quienes abordaron este tema del choque tecnológico en una comunidad que va en si tomando registro de este movimiento.

Tomando en cuenta la tridimensional, la obra podría en el campo de la pintura ser bajo un eje que tenga la profundidad en reflejo al tema, como cita un grupo de analíticos críticos politécnicos de la University Polytechnique Hauts-de-France:

“El estudio concluye que la microscopía digital 3D (variación de foco) y la tomografía de coherencia óptica multiescala ofrecen la mayor exactitud y precisión de medición”. (Mironova et al., 2020, p. 3).

La realidad de realizar una obra en conjunto a una herramienta digital ha cambiado la función de lo conocido, puesto que, el arte digital permite la realización en un proceso optimo y funcional, esto en cuanto a relación de pintura con tecnología como proyecto de titulación puede llevarnos en realizar una obra en base a la cotidianidad y de diseño, se puede concebir como según plantea la Lic. Daniela González Erber en su proyecto:

Las nuevas apreciaciones disciplinares -desde el proyecto- permiten la solución de problemas complejos y sistémicos, distinguiendo a la sociedad como un todo... Los proyectos de diseño se robustecen y aportan a la sociedad en ámbitos culturales, científicos, artísticos, técnicos, tecnológicos y más (González Erber, 2023, p. 276)

CAPITULO 2. CONCEPCIÓN DE LA OBRA

Definición de la Obra

Cuando se realizó la investigación sobre el tema, se tomó en cuenta la idea de cómo fue la influencia tecnológica, como ha llegado a realmente manifestar un impacto, es cierto que el arte digital y sus herramientas no son algo que tuvieron origen hace semanas, ya lleva mucho más tiempo, pero en Ecuador tuvo una fecha que pareció correcta para recordar la influencia tecnológica, el 2020.

Puesto a que el año 2020, desde un punto crítico, el arte digital tuvo un rebrote completamente increíble que ha dado paso a la expansión de reconocimiento, y al estar conectado a un mundo abierto como lo es el internet, permitía llegar a compartirse a nivel mayor el arte que uno producía o realizaba gracias al confinamiento. Trayendo el aumento de reconocimiento al arte digital, ya que, gracias a los problemas sanitarios externos, el mundo hizo paso la instrumentación digital para su día a día, permitiendo la creación y consumo de creadores y artistas digitales.

En el Ecuador del confinamiento se abrió paso al avance y evolución del conocimiento digital, aunque forzados, el ecuatoriano por medio de teletrabajo debía familiarizarse con el mundo digital, en el caso del arte igualmente generó el fomento de la creatividad local; el encerramiento formó a una generación de artistas que actualmente están teniendo un reconocimiento enorme, como KiloGramo (Kelly), o Marly Gallardo.

En el mundo del arte tradicional, más allá de la pintura, todos tuvimos un problema de fuerza mayor, la pandemia, esta atacó en muchos sectores y logró indirectamente crear una adaptación a los medios tecnológicos como nunca se vio anteriormente. Poco a poco, artistas tuvieron que moldearse a nuevas formas de entrega en comisiones, artistas musicales como AU-D y teatrales como Mercedes Payne tuvieron que hacer bajo plataformas digitales sus eventos en programación en vivo, y llegó a formarse un auge de proyectos artísticos que mezclaban el uso de las herramientas digitales con las tradicionales. (Galarza y Payne,2020)

Por qué mencionar esto, porque este año demostró lo que un artista puede llegar a realizar cuando está en coordinación con nuevas herramientas, herramientas que ya no

entorpecen, o se critica, si no lo contrario. Se plantea conseguir en el campo de la pintura la realización de una obra que simbolice estos elementos digitales y convencionales, manteniendo elementos de las tradiciones que se visualizan en esta, para esto debe ser seleccionado una guía de referentes nacionales y locales, los cuales también abordan el tema tecnológico a través de sus manifestaciones artísticas. Usaré de referente a Miguel Ángel Murgueytio, un artista quiteño el cual usa las herramientas ‘New Media’, en la entrevista de la revista Mundo Diners al Día relata sobre la forma en que realiza sus instalaciones y obras:

“Las luces están encima de la gente y se generan varias texturas, con un diseño sonoro específico”. (Vergara, 2022)

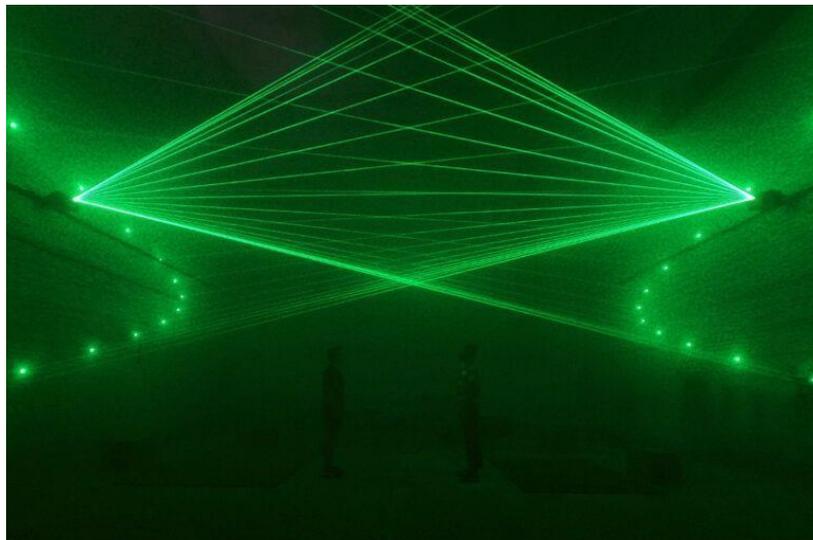


Imagen 13 Geophagia (2022). Miguel Angel Murgueytio. **Fuente:** https://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/geophagia/

La forma en como el estado lumínico de la obra crea una composición por sus patrones entrelazados es algo que genera la intriga y el efecto moderno el cual se espera alcanzar en la obra, su ilusión inmersiva es un deleite visual y armonioso.

Marly Gallardo, esta ilustre ecuatoriana mantiene un estilo de ilustración social, que juega con el espacio al combinarse y dar un toque rustico y sociable, fue encargada de ser una de las invitadas al evento Aeroarte en la ciudad de Guayaquil del año 2021, propuso murales que den la viveza del color y el toque amistoso

para ilustrar al espectador en los tiempos de pandemia, con su obra *Paths*. (Gallardo, 2021)



Imagen 14 Paths (2021). Marly Gallardo. **Fuente:** <https://dribbble.com/shots/16489787-Paths-Municipality-of-Guayaquil>

Paths es un recuerdo de los héroes que lucharon día y noche para ayudar en el momento más indiferente e insalubre de la pandemia, no necesitó ser directo con la figura, solo necesita un rostro que refleja al apoyo ciudadano.

La voluntad del artista digital y componer obras que vayan más allá de lo posible, y al tener las herramientas al instante se logra concebir este objetivo, resultando en la expresión de lo bello y querible, allí, entra la artista Lojeña Kelly Gualsaqui, en el mundo del arte es conocida como KiloGramo; una muralista que manifiesta sus ideas a nivel nacional, obras que van en lo social.



Imagen 15 La violenta belleza de lo que hiera. Kelly Gualsaqui “KiloGramo” (2017). Fuente: https://lc.cx/w_WQoo

Una obra como La Violenta Belleza de lo que Hieres es una ilustración con una particular armonía, una sensación serena y romántica ante lo cruel, con ello la obra mantiene una impresión tenue; pero lo particular es su particularidad digital, y como la artista puede transportar estas clases de obras en diferentes soportes, puesto que es un medio digital que permite la diversa acoplación. Logrando demostrar que un medio como el digital puede manifestar la viveza de la idea.

Al principio, se plantea el “por qué” de esta obra, y a quién va dirigida, pero estas preguntas se me aclararon. En sí el choque tecnológico ha llegado a crear o cambiar nuestras antiguas tradiciones, o ha logrado crear una errónea perspectiva a todo el mundo de lo que es arte actualmente, al ver que herramientas digitales como la “IA” crean obras “perfectas”.

Lo cual se representará en la imagen de la obra, una imagen que asimile un punto perfecto digital, pero que en realidad pertenece a ella, con ello plantea Marcelino García Sedano de la Universidad San Francisco de Quito: *“Es más una ilusión que una realidad. La habilidad es intrínseca a la gran capacidad de las computadoras para gestionar información, la apreciación implicaría una capacidad de las computadoras para gestionar información, la apreciación implicaría una capacidad de juicio ejercida de forma libre y no condicionada por*

el entrenamiento de las IA, y la imaginación... no es una capacidad real ya que las maquinas carecen de emociones” (García Sedano, 2022, p. 78)

La obra que se va a realizar puede llegar a lo convencional, ya que usará lo pictórico, lo estructural, y de forma armable, apegándose a una sensación de nostalgia gracias a su paleta y diseño gradual de abajo para arriba, usando 3 elementos que simbolizarán el mensaje, las herramientas y el ser. Con estos elementos se busca crear la idea de algo creativo y unible, busca ser la representación del artista eligiendo ser uno con las herramientas, usando más allá de lo convencional, el ser, no tendrá que usar un rostro, para así dar el valor de la diversidad de artistas a nivel nacional.

La obra busca crear una convicción, y a la vez crear reflexión, esto con el fin de parar la mala percepción del medio digital, y ver los beneficios y el fin que cumple la buena coordinación de mundo digital y tradicional, dando paso a conocer el futuro del artista en el Ecuador. Tratando de aclarar una comunicación, como cita sobre el concepto comunicativo de la creación del arte digital:

“El resultado de la creatividad pide ser visto y reconocido para validarse a sí mismo, ante los demás y por tanto su creador” (Villagomez-Oviedo, 2019, p. 8)

La obra será realizada en una plancha de medidas que llegan al metro por metro sesenta (100 x 160 cm), este será de tal medida para llegar a crear la armonía y la composición. Se usará materiales que generen textura en los alrededores de la obra, que se sienta como una obra que usa el entorno para armar una composición.

Ficha Técnica

Título: ¿Qué Prefieres?

Técnica: Acrílico sobre Plancha Playwoo de 9 MM

Autores: Fernando Andrés Benítez

Medidas: 100x160M (Plancha) – Dos Lienzos de medidas 30x35M y Plancha de Adhesivo Mate con superficie pvc de 30x42,5.

Año: 2024 – 2025

Fundamentación de la obra

Estamos viendo una transición, una toma de diferentes generaciones, lo que antes se hacía en una semana o 2, ahora se hace en días o horas. Puesto a ello, la obra al tomar en cuenta el surgimiento tecnológico en la sociedad no debe ser vista como el problema, sino el plantear la forma de cómo la usamos. Pintar ahora con medios tecnológicos ha brindado el progreso de manifestar nuevas experiencias, esta obra, no solo fue hecha con planificación a la antigua, usamos referencias digitales, referencias autoras, y la formación de muchos años de transición que no vive el Ecuador simplemente, si no, la mayoría de los continentes, porque actualmente existe un progreso, y más en la presente fecha con las nuevas ramas tecnológicas como la IA.

Para poder abordar ya de manera local en el conocimiento artístico, se tuvo de referentes locales dos artistas del mundo urbano, los cuales, han agilizados sus procesos con el uso de herramientas digitales para brindar un acabado a sus obras a través de la ciudad. En la ciudad de Machala se encuentra el talentoso muralista Danny Estiben Choca, también conocido en el mundo artístico como Danny Pingos, este es un referente a nivel local que mantiene un renombre en la comunidad, puesto que sus obras marcan la dirección de un estilo único y con una particularidad única. El estilo y trazado del artista Pingos son acompañados con el uso de un manejo seguro de su paleta y una correcta complementación, en la cual se arma una imagen que retrata un punto y raya en el ámbito social.



Imagen 16 Retrato de Guerra (2023). Danny Pingos. Ciudad de Machala. Fuentes: [DANNY PINGOS – DANNY PINGOS](#)

Danny, es un ilustrador de gran destreza, con un acabado impecable en sus proyectos, y entre sus guías de desarrollo para realizar una obra, este se apoya mucho con lo que es el talento digital, puesto a que el muralismo urbano de Danny logra conseguirse con un flujo de trabajo optimizado en el uso de ilustraciones digitales que y apoyo digital para poder transcribir del bosquejo digital al mural. Ya que para el artista Danny Pingos

“La ilustración digital como proyecto artístico permite a los artistas desarrollar su visión personal y explorar un amplio espectro”. (Pingos, 2023)

A su vez como referente local incluyo al artista Jordy Márquez, es un apasionado al muralismo, usando corrientes de lo surreal y lo social en sus trabajos, usando el realismo en el agregado de personajes humanos en sus trabajos, además de muralista, es un talentoso ilustrador gráfico.



Imagen 17 Mural Diseño - Taller Multifuncional de Dibujo-Pintura- Escultura UTMACH. **Fuentes:**
<https://acortar.link/idYawr>

Mantiene un tono vivo en sus paletas, dándole importancia al color como símbolo fundamental en el concepto de la obra, juega con las formas del ser y su estilo se puede reconocer por su trazo tan definido, este en muchas de sus obras, se orienta con sketches digitales que realiza tanto para prácticas, o para proyectos a futuros, coordinando con las herramientas a su disposición una guía pilar para sus proyectos.

Con ello el artista tiene más referencias, más razones para sustentar lo que puede hacer, por ello, al referirme a un choque tecnológico, podemos verlo como un impacto gradual, un vínculo que poco a poco transformó al arte y sus ramas, la consecuencia simple y sencillamente es que deja de lado la historia, una historia que llevó generaciones en lo convencional, pero eso causa una reflexión en mi obra, si el arte tradicional y digital son distintos, por qué no mezclarlos y hacer algo inmersivo, a través de la pintura. *“A través de la pintura, contengo a mi disposición una herramienta que es moldeable, y puede conseguir la formación de mi mensaje, pues según Serrano, esta consigue conectar con la sociedad y entrar en un proceso de transformación, llegando a conectar con la comunidad global”* (Pérez-Valero y Bru Serrano, 2022, p. 467).

Y gracias al campo expandido, según Julio César de la Universidad de Barcelona, junto a la implementación de técnicas digitales en base a lo aprendido por los

artistas, se vio como un espacio digital y las redes sociales han propiciado una nueva visión de la pintura y su campo expandido, junto a la incorporación de nuevos soportes y nuevas paletas de color de referencia del entorno digital. Concluyendo en la relación experimental de la pintura conceptual y los nuevos materiales y tecnologías digitales que la articulan dentro del amplio y abierto concepto de la pintura expandida. (Ortega Solano, 2023, p. 66)

Se vio en los muralistas y su uso de herramientas digitales, en diseñadores gráficos, en escultores mezclando lo digital y tradicional para recrear piezas inmensas, y ahora el que está en tendencia mayor, es el ilustrador y el pintor. No teniendo que crear una obra que simbolice simplemente la mezcla de medios digitales y tradicionales, dar una muestra que es posible a través de la simbólica y que refleje la profundización de un artista, sin dejar de lado la esencia y la herencia cultural. Lo que nos hace artistas no es por el dominio y el desempeño, lo que nos hace artistas es lo que creamos y llegamos demostrar con cualquier medio, sin ser la pintura misma.

CAPITULO 3. FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA

Preproducción Artística

Bocetos

La realización de la propuesta en base a lo investigado, no está siendo en base un tema que dignifique el valor del arte, sino más bien, que el arte refleje el impulso que ha conseguido y ha impulsado con el medio digital la llegada de nuevas herramientas y mundos a los cuales uno entra, es una obra que trata de simbolizar el uso de los medios tradicionales y digitales, y el cómo influye en el arte y el cómo ha optimizado significativamente el flujo cotidiano del pasado por lo actual, seleccionando dos regiones, en las cuales ha influido significativamente los surgimientos tecnológicos, el punto de la provincia costa y sierra.



Imagen 18 Propuesta 1. Aproximación Grafica I. Ciudad de Machala Provincia del Oro. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (09-01-2025)

Se planteó mucho la idea de una entrada, una entrada que simbolizara el interactuar de un artista con estas diversas herramientas, como si ensamblamos partes como si fuéramos quienes conectamos con estos mundos que empezamos a comprender, y como los usamos en nuestro entorno, para su forma de expresar en el campo pictórico se empezó a tomar elementos que no traten de mostrar mucho, para que se vuelvan simples de entender para el espectador y este asociara un punto analítico y comprensivo.

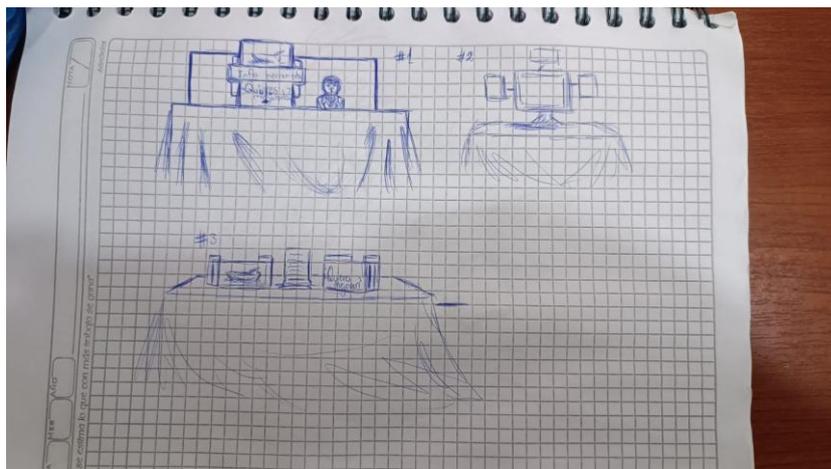


Imagen 19 Propuesta 2. Aproximación Grafica II. Ciudad de Machala Provincia del Oro. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (10-01-2025)

Para la realización de una obra en relación con el surgimiento tecnológico, se tuvo en cuenta primero no caer en la cotidianidad, usar elementos pocos convencionales en la obra para poder darle su simbología en cuanto al tema, trabajando en bocetos que traten de asemejarse a la idea, se trató de implementar la mencionada obra “Una y tres silla” de Joseph Kosuth, por su valor de instalación y lo que simbolizaría como reflejo del medio digital, que acorde hacia el arte tradicional se reflejaría con un mundo completamente atenuo con el arte digital, usando desde este bosquejo ya las apariciones de un ente representativo de la cultura costeña, como es el plato cultural conocido como Encebollado.



Imagen 20 Propuesta 3. Aproximación Gráfica III. Ciudad de Machala Provincia de El Oro. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (10-01-2025)

Primordialmente se retrataba algo que aferre lo convencional y los métodos tradicionales, conectándose con una entrada portal, pero para simplificarlo, se usó un simple concepto, el artista brasileño Marcos Guinoza demostró con su obra *¿De qué tienes hambre?* que el minimalismo puede ser la manera más correcta de demostrar una pintura, usando elementos que son simples pero ya hacen entender todo lo que aguarda, terminando en la realización de la última propuesta que fue elegida y con retoques finales transformándose en el proyecto a realizar.

Con lo aprendido, para la última propuesta se usó bases de la estética digital, el Frutiger Aero, plasmando un reflejo del esquemorfismo donde se usará colores con difumino y que esté superpuesto un mundo tridimensional que asemeje el realismo y modernismo, esta no se realizará en un medio convencional como un cuaderno, ya que esta se abordó en una herramienta digital, un software de trabajo digital, el programa *Procreate*, el uso de este llega agilizar y manifestar en tiempo, y a su vez, de manera más constructiva la idea, agregándose figuras de aspecto humanoide para ser el reflejo del artista y usando dos elementos externos a la figura central donde se agregaron dos cuadros que categorizan el símbolo del arte en o tradicional y lo digital pero que están completamente bien hechos que tienen el mismo valor.

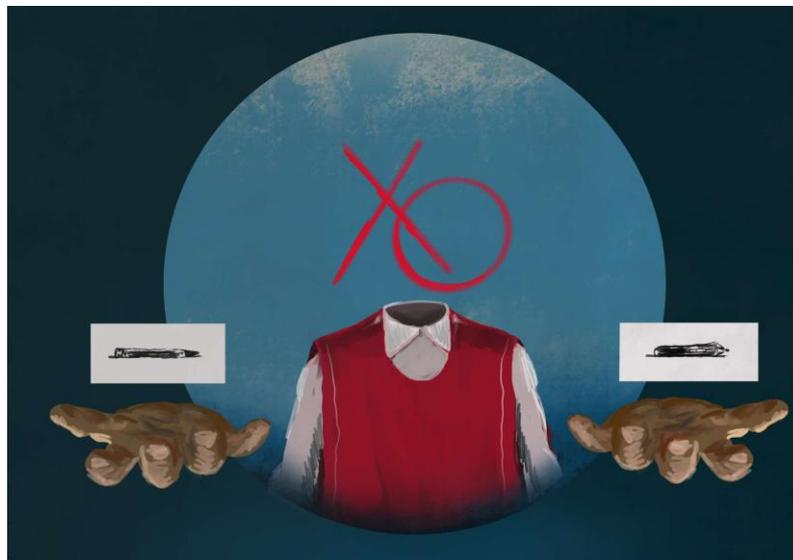


Imagen 21 Propuesta 4. Aproximación Gráfica IV. Ciudad de Machala Provincia de El Oro. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (15-01-2025)

Producción Artística

Cuando se escogió la propuesta 4 para realizar, se hizo modificaciones, puesto a que, se podría agregar elementos que resalten este punto de análisis y reflexión, modificándose el fondo y elementos ya establecidos con retoques que el software digital podría apoyar. Se agregó un fondo con toques rugosos, bajo un tono claro y de tonos grises, pero teniendo respeto del anterior fondo para generar la forma de flecha que apunta hacia arriba, esta flecha es el resultado del surgimiento tecnológico y como a nivel global empieza a subir de forma evolutiva y adaptativa en cada artista a nivel nacional e internacional, con el

tono puesto en sus extremos crea la sensación de estar en una entrada abierta y muy extensa, el color claro o gris de este tono es persuasivo y genera esta expansión.

Elementos como el mapa de circuitos dá el aspecto futurista y tecnológico, ya que este es presente en cada herramienta digital que mantenga un encendido y apagado, las manos, están abiertas y a los extremos del círculo donde se integra el artista porque hace alusión a la vida y en como elegimos desenvolvemos, ya que el ser humano desempeña su recorrido en base a sus decisiones, el sombrero y la vestimenta son símbolos y representación de la cultura serrana donde se ha visto uno de los mayores avances tecnológicos junto al simbolismo costeño, los cuadros que están sujetos y levitando en cada mano tienen en su pantalla una imagen, la cual debería ser el punto de impacto y surgimiento tecnológico, los platos de mariscos de la cultura costeña, el Encebollado, son simbologías a la costa y a la vez son el impacto ya que su proceso es de realización tradicional y digital.



Imagen 22 Propuesta grafica con los detalles a realizar en el material.

Fuentes del autor: Fernando Benítez (16-01-2025)

El proceder de la propuesta fue usando la plancha de Playwoo, este soporte de procedencia es rugoso y necesita ser lijado para dar la preservación y calidad lisa de la Obra, pero se mantendrá el toque rugoso en ciertas zonas para conseguir texturizado; se dio paso a unas 6 manos de lija en todo el contorno del soporte para luego proceder con la preservación del material.



Imagen 23 Preparación del soporte donde se realizará la pintura.
Fuentes del Autor: Fernando Benítez (16-01-2025)

Para la preservación de la obra se realizó el posicionamiento del resaflex y así preservar el playwoo, el resaflex sellará las grietas del soporte, ya que es de material maderable, con ello el poner resaflex asegura la preservación y conseguir pasar al paso del fondo y pintado.



Imagen 24 Permeabilización del soporte. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (16-01-2025)

Para el pintado, se usó un apoyo de elementos como pintura en spray, con esto se pudo alcanzar a incluir una primera capa en todo el soporte, este último al estar lisado y ser de madera absorbió rápidamente y favorable la pintura, consiguiendo una posición de segunda capa con colores Acrílicos a gran cantidad, con ello se empezó a realizar un proceso de pintado con guía y referencia a la imagen de la propuesta que se escogió.



Imagen 25 Aplicación de Primeras Capas en el soporte. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (16-01-2025)

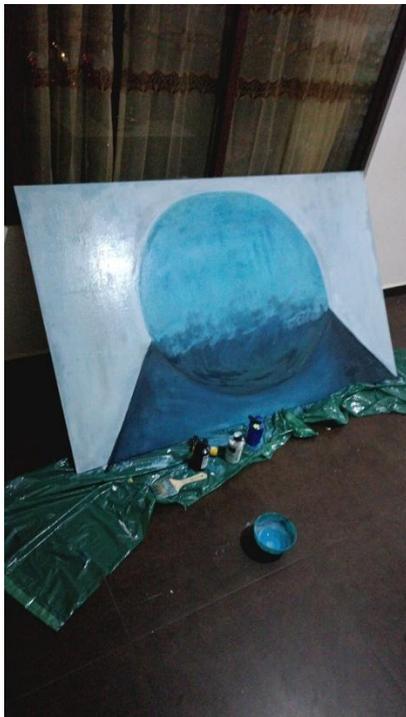


Imagen 26 Proceso de Pintado en acrílico. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (17-01-2025)



Imagen 27 Proceso del Pintado en Acrílico. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (17-01-2025)



Imagen 28 Proceso de Pintado en acrílico y colocación de soportes donde se situará el simbolismo del impacto. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (17-01-2025)



Imagen 29 Proceso de Pintado en Acrílico. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (19-01-2025)

Ya con lo avanzado en la realización de la pintura, se empezó la realización de ambos platos tradicionales en distintos medios, al hablar sobre Impacto Tecnológico, es tomado el tiempo de cuanto se demoró proceso de realización de ambos platos en la pintura, como proyecto surgió el cómo la tecnología de punta había ayudado el flujo de trabajo, el proceso del plato de encebollado tradicional en uso de pintura acrílica demoró 8 horas, esto siguiendo los pasos establecidos de la pintura.

Cuando se realizó el mismo plato, se usó el pintado digital, es un cambio completamente extenso, se usó como herramientas el aparato tecnológico, *Ipad*, y de *software* para realizar la obra, el programa de ilustración *procreate*, este trabajo se hizo como si se pintara un cuadro, pero su forma y proceso fueron increíblemente rápidos y de mayor resolución de conflictos con el pintado manual, puesto a que el software de ilustración maneja una gama de herramientas y colores mucho más extensos, y que no necesitan preparación ya que fueron de fábrica realizados para usarse de manera inmediata, así que se realizó el pintado y con ello se concluyó en un tiempo estimado de 4 horas.

Es completamente increíble el cómo un software permite lograr un mismo acabado en un lapso de tiempo significativo, es de allí el cómo surgió todo este trayecto, en la misma producción viendo que su uso logró conseguir el resultado que se trató alcanzar en la lista de propuestas, y como ahora la obra del encebollado logró acortar el tiempo de realización a una mitad sorprendente aun dando detalles a mano, con ello se usó el *software* de Photoshop en la PC para adaptar las medidas de impresión de la pintura digital, convirtiéndola en una imagen de 30 x 42,5cm, imprimiéndole en adhesivo mate y trasladándola a una base de PVC para dar calidad y soporte.



Imagen 30 Realización de Pintado Digital en Procreate. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (20-01-2025)



Imagen 31 Proceso de Acoplamiento e Impresión usando Photoshop. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (21-01-2025)

Edición final de la obra

Ya como acabados finales se imprimió la imagen de la pintura digital y se recortó los marcos de sus alrededores, para asemejarse a su contraparte en una medida simétrica para lograr equilibrio entre ambas obras, se produjo los acabados y retoques finales de la obra.



Imagen 32 Acabado de Impresión en Adhesivo Mate en un soporte de PVC. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (21-01-2025)

Al acabar, la obra tuvo que ser permeabilizada con resaflex para mantener su color y así darle un toque de calidad a la obra, agregándose además unos últimos elementos imprevistos que al final dieron un toque tecnológico vivas a la obra, consiguiendo levantamiento y fluidez de creatividad y simbolismo en el personaje del “artista”.



Imagen 33 Agregado de la Impresión en el soporte junto a la Obra del Pintado tradicional. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (22-01-2025)



Imagen 34 Aplicación de Resaflex y barniz luego de poner los detalles finales. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (23-01-2025)



Imagen 35 Acabado de la Propuesta. **Fuentes del Autor:** Fernando Benítez (23-01-2025)

Título: ¿Qué Prefieres?

Técnica: Acrílico sobre Plancha Playwoo de 9 MM

Autores: Fernando Andrés Benítez

Medidas: 100x160M (Plancha) – Dos Lienzos de medidas 30x35M y Plancha de Adhesivo Mate con superficie pvc de 30x42,5.

Año: 2024 – 2025

CAPITULO 4. DISCUSIÓN CRITICA

Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra

La obra, tiene como objetivo el tratar un punto de debate crítico y analítico sobre el cómo influye la tecnología en los medios del arte tradicional, como estos influncian e impactan con resultado a una nueva perspectiva en referente al arte. Vimos cómo ha influenciado los conceptos tradicionales, como ha llevado a armar un nuevo adiestramiento con el mismo fin artístico y estético, se evidenció el cómo el desarrollo y su uso ha optimizado los recursos convencionales, por eso se hace crítica y análisis en la postura del ser con las herramientas digitales.

En un conjunto de obras artísticas fue presentada el primer vistazo público de la obra, en la localización de la Sede de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Tecnica de Machala, el día 24 de enero del año 2025, logra ser presenciada a distintos sectores del área educativa en relación a la carrera del arte, llevando opiniones mixtas, opiniones con posturas fertes, y opiniones que querían aprender el tema realizado.

Presentación de la Obra



Imagen 36 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra. **Fuentes del autor:** Fernando Benítez (24-01-2025)



Imagen 37 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra. **Fuentes del autor:** Fernando Benítez (24-01-2025)



Imagen 38 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra. **Fuentes del autor:** Fernando Benítez (24-01-2025)



Imagen 39 Fotografía Anexo de Presentación Pública de la Obra. **Fuentes del autor:** Fernando Benítez (24-01-2025)

Entre miembros que se relacionaban al uso de herramientas digitales en el medio del arte, se acercó el Lic. Segundo William Garces Calva Mgs., artista Santa Roseño, narrando lo siguiente:

El uso de la tecnología... yo creo que el uso de la tecnología en la realización de la propuesta artística puede ser solamente en el proceso de evidencia del trabajo, pero no en la parte intelectual, la parte intelectual debe estar ligada a lo que el artista haya sacado desde un análisis desde una forma de pensar desde un proceso creativo, como en este caso para que una Inteligencia Artificial ayude en esas ideas... la parte intelectual no se va a dejar de lado, no podemos dejar de lado que la tecnología tenga que hacer todo el trabajo por nosotros y no podemos dejar de ser visibles a través de herramientas como la inteligencia artificial... Ay que saber definir cuando utilizarla (Garces, Machala, 2025).

A su vez también el Lic. Robinson Benítez Narvaez presentó sus opiniones hacia la obra:

Me gusta que no sea cien por ciento plano, tiene volumen, hace una mezcla de lo moderno (que es trabajos en impresión) y al mismo tiempo el trabajo lo hace tradicional, dando a entender de caballete y simbolizando la diversidad, los cambios, no solamente en la publicidad sino también en el arte. Actualmente muchos artistas están usando esto dando un retoque una mano de gato y lo hacen pasar como obras originales (es más, algunos incluso ganando premios) claro, el jurado de aquel tiempo... se enamoraron tanto que se descuidaron de ver o de pensar si es que era pintura o era algo apoyado por la parte digital (Benítez, 2025).

Conclusiones

La pintura puede llegar a ser un mensajero para el mundo, puesto que, esta obra no simplemente es un tema que pueda relacionarse con el arte, si no, también a diversos sectores sociales, dando su importancia investigativa y un punto reflectivo sobre la postura que tenemos con las herramientas digitales. Usar una herramienta digital en esta obra, tuvo un propósito el cual cumplió el comprender como un software logró optimizar un proceso, pero que sin bases del arte tradicional no tendría valor sus herramientas y resultado.

Esto, con la finalidad de comprender que sea de donde venga el artista, somos nosotros que mantenemos una postura intelectual que da el valor y destino a lo que tratamos de llegar a hacer en estos medios, al tratarlo en la pintura, o en cualquier medio del arte, aferrándose a lo investigado la finalidad es llegar a un punto de reflexión y llegar a poner al espectador en debate con el “como” y el “por qué”.

Concluyendo que el uso del arte conceptual ha sido beneficioso para la apreciación de la obra, puesto que, cada elemento simple alberga un concepto tan extenso y que sigue avanzando, ya no solo los fondos claros con ilusión de ser un símbolo a imaginativo, sino un paso a un campo nuevo y que mientras más te adentras este te absorbe. Concluyendo en ver que estamos a la margen de una nueva era del arte que, en los próximos años tanto a nivel nacional como internacional, tocará adaptarse en el proceso, hasta equilibrar ambos valores de la realización en la obra de arte como tal.

BIBLIOGRAFÍA

- Cabrera Zambrano, P. E. (2020). Crisis de la representación estética ecuatoriana desde la segunda mitad del siglo XX hasta comienzos del XXI. *Sophía*, 28. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.10>
- Cardenas Perez, R. E. (2018). Arte Digital y Stop Motion como práctica interdisciplinar en apoyo a la Formación Inicial Docente. *Index, revista de arte contemporáneo*, 06. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i06.163>
- Cazar, K. (2023). Arte ecuatoriano, meridiano entre meridianos. *CUADERNOS DE ARTE*, 17. <https://doi.org/10.7764/cda.17.5>
- Estalayo Moreno, M. Á. (2011). Pintura y escultura digital 3d con ZBrush aplicada a la Arqueología. *Virtual Archaeology Review*, 2(3). <https://doi.org/10.4995/var.2011.4673>
- Feldman, J. (2018). Arte contemporáneo, arteBA y el efecto de aura. *Index, revista de arte contemporáneo*, 05. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i04.95>
- Fernández Rincón, A. R. (2019). El legado de la Bauhaus en la identidad visual gráfica de las organizaciones: ideología de lo plano y “flat design”. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 13. <https://doi.org/10.5209/pepu.65020>
- García Sedano, M. (2022). Sobre la autonomía, la creatividad y las consideraciones éticas de la inteligencia artificial en el arte contemporáneo. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, 12. <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.04>
- García-Pedreira, R., y Reis da Silva, S. (2022). Las técnicas de animación y la estética de la imagen en la reescritura fílmica de la literatura fantástica infantil y juvenil difundida en España (1996-2019). *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(1). <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n1a09>

- González Erber, D. (2023). El proyecto de graduación del diseñador gráfico en diálogo con la ciencia, el arte y la tecnología. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 179. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi179.8892>
- González Tostado, F. J. (2020). Sobre el dilema de la apropiación cultural: arte, diseño y sociedad. *Estudios sobre Arte Actual*, ISSN 2340-6062, N°. 8, 2020 (Ejemplar dedicado a: Congreso Internacional Idea '20. Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (Ecuador)), págs. 311-320, 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7641960>
- Lanza, D. (2021). *Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios*. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/10087>
- Mironova, A., Robache, F., Deltombe, R., Guibert, R., Nys, L., & Bigerelle, M. (2020). Digital cultural heritage preservation in art painting: A surface roughness approach to the brush strokes. En *Sensors (Switzerland)* (Vol. 20, Número 21). <https://doi.org/10.3390/s20216269>
- Ordoñez Leonardo. (2007). ARETÉ ARETÉ ARETÉ ARETÉ ARETÉ Revista de Filosofía. *Revista de Filosofía*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/arete/v19n2/a01v19n2.pdf>
- Ortega Solano, J. C. (2023). La pintura expandida como paradigma y experiencia en la enseñanza superior de las artes. *Tercio Creciente*. <https://doi.org/10.17561/rtc.24.7549>
- Pérez-Valero, M., y Bru Serrano, M. (2022). Herramientas de acción-investigación artística durante el confinamiento por Covid-19 a partir de la obra Viaje alrededor de mi habitación de Xavier de Maistre. *Kepes*, 19(25). <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.25.16>
- TIRE, S. (2022). ARTIST REFIK ANADOL TRANSFORMING DATA INTO ART WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *SOCIAL SCIENCE DEVELOPMENT JOURNAL*, 7(30). <https://doi.org/10.31567/ssd.607>
- Valdivieso, F. (2018). EL DISEÑADOR Y LA INDUSTRIA GRÁFICA. *Universidad-Verdad*, 3. <https://doi.org/10.33324/uv.vi3.170>

- Villagomez, C. (2022). El arte contemporáneo, electrónico y digital diferenciados. *Index, revista de arte contemporáneo*, 7(13). <https://doi.org/10.26807/cav.v0i13.468>
- Villagomez-Oviedo, C. P. (2019). El proceso de creación del Arte digital = The Creation Process in Digital Art. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 8. <https://doi.org/10.20868/ardin.2019.8.3866>
- Alins, S. (2020). Mar Interior. Solo exhibition - Galeria de arte Échale Guinds, Madrid. <https://soniaalinsart.com/pages/portfolio#portfolio-c7bc4143-ab41-49c8-9a85-7fcf04fd832c>
- Anadol R. (2024). About of Refik Anadol. <https://refikanadol.com/refik-anadol/>
- Anadol R. (2017). Archive Dreaming. <https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>
- ARTSPACE. (2023). Cory Arcángel. About of Cory Arcángel, https://www.artspace.com/artists/cory_arcangel.
- Galarza, J. M., y Payne, M. (2020). Arte Ecuatoriano se lanza a las redes para eludir el Covid-19. El Mercurio. <https://elmercurio.com.ec/2020/10/02/arte-ecuatoriano-se-lanza-a-las-redes-para-eludir-los-efectos-de-la-covid-19/?form=MG0AV3>
- ElArteHoy. (2024). <https://elartehoy.com/la-influencia-de-la-tecnologia-en-la-escultura-contemporanea/?form=MG0AV3>
- Cerra, A. (2022). La Guía . <https://arte.laguia2000.com/vanguardias-artisticas-del-siglo-xx/una-y-tres-sillas-de-joseph-kosuth>
- Gallardo, M. (2021). Paths. Artistic Murals Aeroarte. https://www.instagram.com/guayaquilstreetart/p/CLF-ZjgsiwY/?img_index=1
- Vergara, V. (2022). Miguel Ángel Murgueytio transforma el espacio a través de la luz. Mundo Diners al día. <https://revistamundodiners.com/mundo-diners-plus/miguel-angel-murgueytio/>

- Ubilla, E. A. (2007). Modelo de posicionamiento de Equipos de Impresión Digital marca Xerox en el medio grafico de la ciudad de Quito. <https://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/8355/3/CD-2802.pdf?form=MG0AV3>
- Santos, M. C. (2016). Historia Arte. <https://historia-arte.com/artistas/joseph-kosuth>
- Lisson, G. (2022). Cory Arcangel - Another romp Thru the IP (Times Square Edit). <https://www.timessquarenyc.org/tsq-arts-projects/another-romp-thru-the-ip-times-square-edit>
- Lee, S. (2022). Frutiger Aero. CARI - CONSUMER AESTHETICS RESEARCH INSTITUTE. <https://cari.institute/aesthetics/frutiger-aero>
- Guinoza, M. (2022). Hello ICON Magazine. <https://helloiconmagazine.com/2022/11/say-hello-to-the-icon-marcos-guinoza/>
- Global Innovation Index. (2023). <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo-pub-2000-2023/ec.pdf>