



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Visuales**

**Proyecto de investigación teórica:**

**Órbita Afectiva: Producción artística universitaria y  
reconfiguraciones del tercer entorno en contexto de pandemia  
(2020-2021)**

**Previo la obtención del título de:  
Licenciada en Artes Visuales**

**Autora:**

**Victoria Solórzano Ramírez**

**Tutora:**

**María Guadalupe Álvarez**

**GUAYAQUIL – ECUADOR**

**Año: 2022**

### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis**

Yo, Victoria Solórzano Ramírez, declaro que el desarrollo del presente proyecto es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\*. Cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

---

Firma de la estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

**Miembros del Comité de defensa**

**Lupe Álvarez**

**Tutora del Proyecto Órbita Afectiva: Producción artística universitaria y reconfiguraciones del tercer entorno en contexto de pandemia (2020-2021)**

**Albert Santos**

**Miembro del Comité de defensa**

**Gabriela Fabre**

**Miembro del Comité de defensa**

## **Agradecimientos:**

Mis más sincero agradecimiento a mi mami, mi papi, William, Mayra, Anachio, David, a la exonerada de Belén, a mi colaboradora estrella Dana, a toda mi familia; al Stefano por sus traducciones, Ángel Emilio, a los chiquis de la universidad que me ayudaron, a Mandy por su acompañamiento, a Olga por la resistencia; a Jonathan por la diagramación, Nicolás desde la virtualidad, Pamela que también trabaja en su tesis, a Belén, mis gatos, a piñito donde quiera que se encuentre, a todos, todas y todes que estuvieron presentes a lo largo de mi carrera, los llevo en mi corazón. ♡

## **Dedicatoria:**

Dedico esta tesis a mis padres por ayudarme a obtener este título de tercer nivel, gracias a su esfuerzo pude lograrlo, los amo mucho.

## **Resumen**

Este proyecto de investigación tendrá como objetivo final la formación de un registro virtual sobre la producción artística de un conjunto de estudiantes de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes de Guayaquil, cuyo contexto de creación y exposición coincidió con la pandemia del COVID-19 (2020-2021). Para contribuir en la concepción de un archivo que ponga en evidencia a los artistas emergentes que están cursando sus estudios; su metodología de creación, estrategias de conciliación y su proceso resiliente al crear en este contexto temporal histórico. El hecho de que el producto final de esta investigación sea un catálogo virtual se condiciona a partir del cambio que tuvieron las normativas de la institución al trasladarse, en un gran porcentaje, al plano virtual. Debido a esto es fundamental la creación de un registro que reactive estos procesos realizados o exhibidos en internet, para reflexionar sobre las posibilidades de pensarnos en digital; recopilando así en una red proactiva aquellas propuestas desarrolladas en este contexto pandémico en el que, a día de hoy, aún vivimos y estudiamos.

**Palabras clave:** *Resiliencia, Afecto, Arte Emergente, Creación Artística en Contexto de Pandemia, Producción Artística de Estudiantes Uartes.*

### ***Abstract***

This research project will have as its final objective the formation of a virtual record on the artistic production of a group of students of the Visual Arts career at the University of the Arts of Guayaquil, whose context of creation and exhibition coincided with the COVID-19 pandemic (2020-2021). To contribute to the design of an archive that highlights emerging artists who are studying; its creation methodology, conciliation strategies and its resilient process when creating in this historical time context. The fact that the final product of this research is a virtual catalog, is conditioned by the change that the regulations of the institution had when moving, in a large percentage, to the virtual plane. Due to this, it is essential to create a record that reactivates these processes carried out or exhibited on the internet, to reflect on the possibilities of thinking digitally; thus, compiling in a proactive network those proposals developed in this pandemic context in which, today, we still live and study.

***Keywords:*** *Resilience, Affective, Emerging Art, Artistic Creation in the Context of a Pandemic, Artistic Production of UArtes's Students.*

## TABLA DE CONTENIDOS

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis.....	2
Miembros del Comité de defensa .....	3
Agradecimientos:.....	4
Dedicatoria: .....	5
Resumen .....	6
<i>Abstract</i> .....	7
TABLA DE CONTENIDOS .....	8
TABLA DE ILUSTRACIONES .....	10
1. Introducción .....	12
2. Objetivos del proyecto .....	14
Objetivo General:.....	14
Objetivos específicos: .....	14
3. Antecedentes.....	15
4. Marco Teórico .....	20
4.1 La realidad percibida desde los medios de comunicación .....	23
4.1.1 Digitalización cultural .....	25
4.1.2 El tercer entorno (3E) y el arte .....	27
4.2 La experiencia como proceso cualitativo de creación .....	31
4.3 Estéticas de la emergencia* fluctuaciones entre Reinaldo Ladagga y la virtualidad .....	33
5. Metodología:.....	34
6. Capítulo 1 .....	37
6.1 Fundamento teórico: El origen de <i>Órbita Afectiva</i> .....	37
6.1.1 El pensar en pandemia, estudio de los afectos .....	41
7. Capítulo 2 .....	44
7.1 Desigualdad social: El bucle de la temporalidad COVID-19 .....	44
7.2 Participantes de la Órbita Afectiva .....	46
7.3 Testimonios colectivos .....	47



7.4 Resultados de entrevista colectiva .....	51
8. Capítulo 3 .....	52
8.1 Texto introductorio: Órbita Afectiva: Producción artística universitaria y reconfiguraciones del tercer entorno en contexto de pandemia (2020-2021).....	52
8.2 Presentación de propuestas .....	53
8.2.1 Amanda V Malavé .....	54
8.2.2 Ariana Salas Quinga.....	57
8.2.3María Hidalgo Gutiérrez .....	61
8.2.4 Paulina Romero Cedeño.....	63
8.2.5 José <i>Pinty</i> Morán.....	67
8.2.6 Ronald Soria Pazmiño.....	70
8.2.7 Rocío Soria-Diaz .....	73
8.2.8 Amber Arias Parrales .....	74
9. Capítulo 4 .....	76
7.4 Catálogo.....	76
7.4.2. Circulación .....	80
8. Conclusiones.....	81
9. Bibliografía.....	85
10. Anexos.....	88

## TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Afiche inicial de Órbita Afectiva .....	39
Ilustración 2. Captura de un encuentro virtual de aproximación y vinculación de producción artística.....	39
Ilustración 3. Primer mapa de relaciones creado en la Cátedra de Crítica y Curaduría .	40
Ilustración 4. Boceto obra Eslabones .....	54
Ilustración 5. Boceto obra Habitaciones para el recuerdo .....	54
Ilustración 6. Obra Eslabones, Tazas de porcelana y charola de plata, 2020 .....	55
Ilustración 7. Obra Abandono de un Cautivo, acrílico sobre lienzo de 200x200cm.....	56
Ilustración 8. Bocetos, sujeto 1 y 2 de la obra Desconfiados .....	57
Ilustración 9. Documentación instalación performática “Desconfiados” .....	58
Ilustración 10. Vista interior de cuadernillo de la obra Desconfiados.....	59
Ilustración 11. Dibujo parte del cuadernillo entregado a los asistentes.....	60
Ilustración 12. Código QR de sitio web de María Hidalgo .....	61
Ilustración 13. Boceto de obra Por cada afrodita convertida en venus.....	61
Ilustración 14. Fotograma de la propuesta Espuma de Mar .....	62
Ilustración 15. Registro de espacio expositivo de la propuesta La persistencia del Furni .....	63
Ilustración 16. Recorrido grabado en video .....	64
Ilustración 17. Acceso a la exposición en Habbo .....	64
Ilustración 18. Museografía espacio expositivo La persistencia del Furni .....	65
Ilustración 19. Captura del recorrido virtual guiado en la plataforma de Habbo Hotel .	66
Ilustración 20. Detalle de la obra Deber Ser, fotografías intervenidas con clavos.....	67
Ilustración 21. Detalle de la obra Deber Ser, fotografías intervenidas con clavos.....	67
Ilustración 22. Boceto de instalación Fósil, estructuras metálicas .....	68

Ilustración 23. Boceto de instalación Estadísticas Vacías .....	69
Ilustración 24. Obra Continuum de un encierro .....	70
Ilustración 25. Obra Continuum de un encierro 2 .....	71
Ilustración 26. Obra Continuum de un encierro 3 .....	72
Ilustración 27. Captura de la sala virtual de CyberVenus .....	73
Ilustración 28. Qr de la Sala Virtual de CyberVenus .....	73
Ilustración 29. Portada Catálogo Órbita Afectiva .....	76
Ilustración 30. Mockup Catálogo Órbita Afectiva .....	78
Ilustración 31. Mockup vista interior del Catálogo de Órbita Afectiva .....	79
Ilustración 32. Código QR del machote Órbita Afectiva .....	79
Ilustración 33. Código QR página VADB.....	80
Ilustración 34. Código QR página ISSUU.....	81

## **1. Introducción**

### **Presentación general**

El presente proyecto nace a partir de las secuelas derivadas por la pandemia del COVID-19. Debido a las disposiciones del Ministerio de Educación del país las estructuras institucionales desarrollaron plataformas digitales. Las clases se trasladaron en su totalidad a la virtualidad, esto luego del confinamiento producido desde el mes de marzo del año 2020 para evitar mayor contagio, provocando un cambio radical en las actividades educativas a nivel nacional.

Desde abril del 2020 la Universidad de las Artes de Guayaquil autorizó a los estudiantes la presentación virtual de sus proyectos artísticos, elaborados durante esta línea temporal. Estos Proyectos vienen soportando el impedimento de mostrarlos en forma presencial por las pautas de confinamiento. Son otros los requisitos para publicar el trabajo creativo, los cuales en conjunto fueron concebidos bajo un esquema virtual.

Este desplazamiento ha incidido de manera drástica en la forma de enunciar la obra de los artistas que transitan por su proceso universitario, sobre todo, en el repunte máximo de la pandemia (2020); desde entonces la esfera artística en general sufrió cambios al modificar la forma de producir, circular y receptor arte. Las actividades académicas se suspendieron a inicios de la pandemia, pero la producción artística debía continuar tanto como las exhibiciones y creaciones de itinerario o de proyecto de titulación.

Muchos estudiantes se han graduado bajo estas modificaciones sistemáticas. Las propuestas amparadas por la Universidad de las Artes se encuentran en internet, exhibidas o desarrolladas en su totalidad. Debido a esto es necesario instaurar un archivo en red que recopile estos procesos para obtener reflexiones sobre los detalles de creación de los

estudiantes que desarrollan su obra en el marco institucional universitario.<sup>1</sup>

Es importante poner en valor las propuestas artísticas de los estudiantes. En ellas se encuentran características expresivas que toman pulso en el marco de la pandemia, como tal es el caso de: el teletrabajo, las adaptaciones a normativas sociales, la convivencia familiar con horarios intensos, y todas las variantes afectivas y psicológicas que han mutado e incidido de manera directa en la vida del ser humanos. Con la pandemia la producción virtual se volvió esencial, por lo que es ineludible que los estudiantes mantengan investigaciones de estrategias que les permitan subsistir bajo estos parámetros de trabajo asincrónicos<sup>2</sup>.

La creación universitaria local se perfila relevante, porque a través de ella es posible abordar peculiaridades de producción de cada periodo temporal. Debido a esto me resulta imprescindible desarrollar este trabajo de investigación, por el impacto de la crisis global que ha disparado la brecha social y la tremenda desigualdad que impera en nuestro contexto, que incluso ha logrado afectar de forma directa y en primera persona. El uso insistente de la red como archivo se transforma en un interés permanente de buscar estrategias que permitan amalgamar el plano físico con el virtual para beneficio de los/ las estudiantes participantes de este proyecto y del contexto artístico en general.

---

<sup>1</sup> Esta aclaración es importante, ya que la universidad cuenta con el repositorio académico, en este caso se encuentran los trabajos de tesis de manera individual, así como otras investigaciones alternas. Los recopila como un contenedor, no con el énfasis planteado en este trabajo, puesto que se trata de un proyecto de investigación sobre un grupo de estudiantes de la carrera de Artes Visuales que desarrollaron su proceso de obra final o de itinerario en el marco temporal de la pandemia del COVID-19, enfocarse en las características expresivas de dichas propuestas, ya que muchas de estas fueron fugaces.

<sup>2</sup> El apartado asincrónico se refiere a la característica que tiene internet de preservar contenido creado y disponible sin necesidad de una interacción en tiempo real.

## **2. Objetivos del proyecto**

### **Objetivo General:**

Identificar metodologías de producción artística de un grupo de estudiantes de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes de Guayaquil, enfatizando el efecto de la pandemia COVID-19 (2020-2021) en dicha producción con el fin de crear un documento digital de referencia que produzca sobre ellas conocimiento y valor.

### **Objetivos específicos:**

- A. Crear un catálogo virtual que reúna las obras de estudiantes colaboradores de la carrera de Artes Visuales, observando las características estéticas los modos de trabajos y los procesos de adaptación de sus propuestas al contexto de la pandemia.
- B. Estimar las posibilidades de los espacios digitales que muestren los trabajos de los estudiantes desde una perspectiva derivada de la crisis sanitaria.
- C. Reflexionar sobre los efectos de adaptación de estas propuestas al lenguaje virtual y las experiencias de puesta en escena y de recepción que estos trabajos creativos generan en el contexto de ciberespacio.

### 3. Antecedentes

El desarrollo de este trabajo de investigación teórica se inicia con la revisión de múltiples documentos afines para fundamentar y orientar. Las investigaciones que citaré a continuación podrían guardar cierta similitud entre sus partes más importantes u objetivos a conseguir. A nivel internacional se encontraron 5 tesis de estudios sobre la práctica artística universitaria en tiempo de pandemia. Estos son: *Emergencia del arte digital en la educación artística y las artes visuales en tiempos de pandemia* de Ramón Cárdenas Pérez (Chile, 2021); *Artes visuales, enseñanza y pandemia* de Pilar Marchiano (Argentina, 2020); *Impacto económico del estado de emergencia por la pandemia de COVID-19 en los trabajadores y trabajadoras de las artes visuales en el Perú (marzo 2020)* de Max Hernández Calvo y Carlos Zevallos Trigoso (Perú, 2021); *Ensimismados: Experiencias de producción audiovisual universitaria en tiempos de pandemia*, de Diana María Salas Cadavid, Angy Julieth Tarazona Arévalo y Daniela Ramos Herrera (Colombia, 2021); *“Creatividad” en tiempos difíciles de una pandemia* de Elba Irei Topete Camacho (México, 2020).

En el repositorio de la Universidad de las Artes de Guayaquil no se encontraron monografías relacionadas con el tema de investigación, pero sí textos concernientes directamente con la actividad artística y académica en tiempos de pandemia, y estos son: *Del espacio real a la realidad aumentada* de Diego Zambrano Mora (2021), *Afectaciones en academias de danza de Ecuador a causa de la pandemia por el COVID-19* de Daniela Michelle Álvarez Cuadrado y Juan Francisco Chaves (2021); *Las artes escénicas en tiempos de pandemia* de Sandy Román Barragán (2021) y *Análisis del área Educación Cultural y Artística dentro del currículo nacional ecuatoriano y sus aplicaciones durante y post pandemia desde la perspectiva de la gestión cultural* de Cristina Figueroa Pino (2021), así como el importante aporte encontrado en la Cátedra de Debates en

Prácticas Artísticas del semestre A del 2020, en que dedicaron un acápite importante en la pandemia.

Es preciso mencionar que las ideas iniciales de esta investigación surgen a partir de una lista de documentos un poco más alejados de las monografías relacionadas con el contexto de la pandemia. Haciendo mención de las mismas tengo, en primer lugar, un proyecto nacional y colectivo cuya enunciación final se da en un sitio web de dominio propio. Esta web recopila textos sobre la producción de arte contemporáneo local e internacional, historia del arte ecuatoriano, teorías del arte, debates y archivos entre otros temas afines con la esfera del arte.

*Paralaje.xyz*<sup>3</sup> Es una página web que nace con un acervo crítico instituido desde el *ITAE*<sup>4</sup>, esto como un síntoma de la fragilidad institucional que aconteció el Instituto.<sup>5</sup> Creado en 2016 por Ana Rosa Valdez<sup>6</sup> es una plataforma que recopila y difunde propuestas que van desde las más formales e institucionales así como proyectos independientes y autónomos, ya que comprende la necesidad de desarrollar redes colaborativas para la creación de espacios críticos que aporten pedagógicamente con la construcción de valor del arte del país, potenciando así la historia del arte ecuatoriano a partir de su construcción de memoria teórica.

---

<sup>3</sup> <http://www.paralaje.xyz/>, sitio web oficial de Paralaje.

<sup>4</sup> ITAE (Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador).

<sup>5</sup> Para más contexto sobre la situación del *ITAE* revisar el documento «Artificios para sobrevivir: el extraño caso del *ITAE*» [https://issuu.com/paralaje.xyz/docs/el\\_extra\\_\\_o\\_caso\\_del\\_itae](https://issuu.com/paralaje.xyz/docs/el_extra__o_caso_del_itae)

<sup>6</sup> Ana Rosa Valdez, Guayaquil. (1984). es Curadora autónoma, historiadora del arte por la Universidad de la Habana. Directora Editorial de *Paralaje.xyz*, espacio de crítica de arte y debates culturales desde Ecuador y actualmente directora del Centro de Producción e Innovación MZ14 y docente de la Carrera de Artes Visuales.



La creación de plataformas virtuales que publican escritos, investigaciones, debates y charlas se tornan decisivas para la creación de escenas locales artísticas consistentes, que aportan una mirada consolidada del arte.

Otro antecedente relevante proviene del ILIA<sup>7</sup> con su proyecto *Preliminar*<sup>8</sup>, cuyo objetivo principal es la creación de un archivo que vaya más allá del formato clásico de publicación de artículos académicos, así como preservar la diversidad de conocimientos generados en las aulas de la Universidad de las Artes a través de una plataforma web que permite la publicación, revisión y consulta de las diversas comunidades académicas o público en general, aclarando que la producción artística y académica se fortalece con la investigación.

Realizar trabajos colaborativos dentro de la virtualidad otorga gran flexibilidad debido a las características del medio. Este aspecto permite reunir y construir un archivo de alto valor con un acceso más familiarizado al contexto estudiantil actual. El siguiente antecedente se valió de estos tópicos. Se trata de un trabajo ejecutado desde la autogestión y, sobre todo, desde lo comunitario; un proyecto que renació en la pandemia.

La Bienal digital de arte urbano *Haciendo calle* de María Fernanda López.<sup>9</sup> Esta propuesta nació en México en el año 2015, pero en el 2020 su modalidad se transformó radicalmente para trasladarse al plano virtual. En la Bienal participaron artistas de muchos lugares de América Latina; su registro, difusión y visibilización se hizo posible a través

---

<sup>7</sup> ILIA (Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes).

<sup>8</sup> Preliminar es una serie de cuadernos de trabajo elaborada por docentes y estudiantes de la Uartes con el fin de crear material teórico relevante sobre lo que se produce en la institución.

<sup>9</sup> María Fernanda López (Quito, 1978). Investigadora, curadora y docente de la cátedra de Arte Urbano y Gestión Política de la Cultura en la Universidad de las Artes de Guayaquil.

de las redes sociales, mediante una convocatoria abierta al público y difundida en las redes se seleccionaron a los participantes.

En principio el proyecto enuncia intervenciones artísticas en las calles de la ciudad de Guayaquil a través de simulaciones digitales, que eran publicadas constantemente en redes sociales como es el caso de Instagram. Luego el proyecto se trasladó al plano físico, mediante la elaboración de murales en el sector de socio vivienda 3, en la parroquia Tarqui.

*Haciendo Calle* supo aprovechar los recursos que otorgan las redes sociales para realizar un proyecto a escala internacional. Gracias a la aceptación que tuvo la propuesta pudo trascender de la virtualidad a su ejecución física. Todos los trabajos realizados en los murales fueron preseleccionados a partir de su relevancia crítica y conceptual. Mencionar esta propuesta como antecedente de esta investigación es importante, debido a la similitud de contextos temporales. Ambos se desarrollan en el marco del confinamiento producido por la pandemia del coronavirus, así como su característica afectiva. Gracias a la creación de una comunidad temporal a partir del diálogo y el trabajo colectivo autogestionado que fijó una meta en concreto, considerando estrategias que nos permitan nuevas formas de pensar la creación en comunidad.

Con estas mismas nociones comunitarias voy a mencionar a mi siguiente antecedente como es el caso de *Guayaqueer*. Comenzó como un sitio web artístico y activista LGBTIQ+ feminista, en la cual, según una cita sacada del sitio web oficial del proyecto: «Observamos críticamente, apoyamos y visibilizamos propuestas positivas de organizaciones de derechos humanos del país».<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Definición “Sobre nosotrxs” extraída de la web oficial de Guayaqueer. <https://guayaqueer.com/>

El uso de la virtualidad de *Guayaqueer* se vuelve vital para la difusión de sus imágenes y la construcción de una narrativa colectiva debido a su nacimiento en las plataformas digitales como un medio activista y artístico, enfocado en los derechos de las personas que forman parte de la comunidad LGBTQ+, pero a su vez afrontando discursos nacionales oficializados u normalizados mediante su transgresión de imágenes evidenciada en sus ilustraciones, haciendo uso de la iconografía histórica del país, para poner en tensión discursos normalizados por los poderes dominantes.

Otro antecedente relevante para esta propuesta viene de parte de Tania Lombeida<sup>11</sup>. Se trata de *Archivas y Documentas*. Este proyecto investiga el trabajo de las artistas mujeres ecuatorianas con el fin de evidenciar sus propuestas por medio de un archivo digital. En un video encontrado en YouTube Tania Lombeida nos indica el interés principal del proyecto, el cual es:

nos interesa trabajar a partir de procesos colectivos colaborativos que permitan recuperar y visibilizar referentes femeninos en el arte y el orden de las asimetrías de género sostenidas en los circuitos de reconocimiento artístico de las mujeres en la cultura ha sido una constante a lo largo del tiempo.<sup>12</sup>

Haciendo uso mayormente de medios de espectacularización masivos (como Instagram o Facebook) *Archivas y documentas* radicaliza los relatos históricos hegemónicos por medio de sus investigaciones de las obras y artistas ecuatorianas desde

---

<sup>11</sup> Tania Lombeida Miño. artista interdisciplinar, cofundadora de La Emancipada y Arte Mujeres Ecuador, así como Gestora en Archivas y Documentas.

<sup>12</sup> Cita sacada de video sobre la motivación general de Archivas y Documentas. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cpi44vDjF0E>

hace más de 100 años, pretendiendo así lograr un repositorio donde se encuentre la genealogía del arte femenino ecuatoriano.

La persistencia de las artes visuales en el campo virtual deja en claro la importancia de visibilizar los proyectos artísticos que se desarrollan en una temporalidad donde el internet es fundamental para estudiar, trabajar y socializar. Es necesario aprender a crear, interactuar y expresarse dentro del ciberespacio, ya que ayuda a la consolidación de espacios de enunciación cultural.

En general, este intento de entender el lenguaje virtual para seguir manteniéndose a flote frente a la avalancha de hiperinformación encontrada en internet ha representado una necesidad inevitable. Repensar dialécticamente el mundo de las imágenes es un requisito fundamental en estos tiempos. No solamente en el campo del arte universitario sino a modo general trascendiendo el espacio artístico cultural. La resignificación del espacio derivado de las complejidades de la pandemia y nuestra responsabilidad de asumirnos con otras formas de lenguaje que permitan una relación en el espacio y tiempo.

#### **4. Marco Teórico**

##### Antecedentes históricos

Desde que apareció el ser humano en el mundo ha tenido la necesidad de comunicarse, ya sea de forma oral, con señas, por medio de símbolos, etc. Esto debido a que de esa forma se abastece la necesidad de intercambiar emociones y deseos. Gracias al avance de los medios este intercambio social ha evolucionado, dejando una gran variedad de medios o dispositivos para poder intercambiar comunicaciones. En la actualidad los medios digitales están insertados en el entorno cotidiano de los ciudadanos

en todo el mundo. Con la llegada de la pandemia del COVID-19 la inserción al mundo digital se volvió obligatoria y con ello una aceleración de la vida social.<sup>13</sup>

Las *Tecnologías de Información y Comunicación*<sup>14</sup> se dan por los medios virtuales lo que da a internet un protagonismo innegable, desde las videollamadas, los anclajes de información por las nubes de almacenamiento hasta la hiperinformación acelerada que nos rodea desde canales de comunicación como las redes sociales. Parte de esta aceleración está ligada a la instrumentalización del ciberespacio, y este aspecto será utilizado como un medio que dará a conocer lo que los estudiantes que cursan una carrera universitaria en artes crean. Aunque desde inicios del siglo 21 ya resonaban proyectos artísticos con cualidades propias del ciberespacio, su aceptación se sigue tornando polémica debido a las particularidades que contiene el tercer entorno para el desarrollo, patrocinio, musealización y documentación de las propuestas artísticas que se desarrollan en este medio.

El mundo virtual representa un giro en el sistema profesional artístico, dando lugar a cambios importantes tanto en la producción, circulación, percepción, desarrollo y consumo de los productos artísticos actuales como en las relaciones entre los diversos actores que operan en el medio digital. Así como la sincronización de los tiempos, es aún más complejo consolidar los planes físicos con los virtuales o tratar de intervenir en una línea temporal concreta estando dentro de un espacio anacrónico como lo es internet. Si

---

<sup>13</sup> Aceleración de la vida social entendida a partir del traslado de las actividades cotidianas al plano virtual, entendiendo a la virtualidad como un espacio -sin espacio y asincrónico-.

<sup>14</sup> Las TICs o Tecnologías de Información y Comunicación se refieren a un conjunto de técnicas y dispositivos desde los nuevos medios. Softwares y Hardwares que se integran a los canales de comunicaciones otorgando funciones de almacenamiento, transmisión y procesos digitalizados.

bien el hacer uso de internet tiene en su mismo nivel ventajas y desventajas esa misma utilidad en nuestro aquí y ahora es imprescindible.

La Universidad de las Artes cuenta con páginas web que muestran los trabajos académicos resultantes de las investigaciones ya sean de estudiantes o profesores, como el caso de la ya mencionada revista *Preliminar* o la revista *Tangente*. Así como la web oficial de la Biblioteca de las Artes, en donde se encuentra el archivo de la galería *4ta PARED*, versiones digitales de algunos textos, el repositorio de la biblioteca, el importante archivo patrimonial de *El Telégrafo* y el espacio infantil de la biblioteca denominado *Ría*. También cuenta con la página web del corredor cultural *Mz14*, así como su archivo de la editorial *Uartes Ediciones*.

En el caso de la carrera de Artes Visuales aún no se cuenta con una página web oficial. Existen perfiles en redes sociales como Instagram que muestran las exposiciones que están por inaugurarse, sea desde el plano físico o virtual. Este tipo de página se complementaría con la realización de textos críticos sobre aquellas exposiciones que ya se enuncian en los medios sociales. Los estudiantes en formación artística realizan puestas en escena autónomas desde sus propios medios para autopromocionarse, obtener legitimación o como espacio de debate debido a su practicidad en cuanto a la ‘aparente’ democratización<sup>15</sup> propia de los medios digitales.

Debido a esto el uso de internet como un medio de archivo representa a la adaptación de las vivencias actuales, sobre todo para articular las experiencias de los artistas mediante la documentación de su testimonio resiliente en esta temporalidad

---

15 En tema de democratización sobre el acceso a las redes o información que tiene internet corresponde a un paradigma globalizado, puesto que no en todos los lugares del mundo se tiene acceso a las redes. Hay que entender que a más de su aparente y permisible acceso a todo el mundo Internet se desarrolla como un espacio de extremos; con su visible desigualdad social, por la falta de acceso al mismo o con su repunte y mediante la instauración de tendencias y viralización de redes sociales.

pandémica del COVID-19, ya que las condiciones desmaterializadas propias de la virtualidad nos obligan a llevar al contenido virtual los objetos o productor artístico.

#### **4.1 La realidad percibida desde los medios de comunicación**

Es un hecho que actualmente todo funciona atravesado por los medios masivos, ya que los medios de comunicación mediados por los dispositivos electrónicos nos permiten captar de manera inmediata la realidad. Antes del auge de los dispositivos electrónicos no existía esa inmediatez de captación y este aspecto se produce, concretamente hablando, desde el privilegio de tener a la mano un dispositivo electrónico que contenga acceso a internet.

No es novedad el uso del internet, se ha presentado desde la década de los 60's<sup>16</sup>. A medida del avance del tiempo ha ido mutando, y si recapitulamos su avance desde mediados del siglo 21, su aceleración y crecimiento ha sido atroz. La sociedad se está convirtiendo en una sociedad en red, es decir, formada por redes individuales y empresariales que son manejadas digitalmente y se comunican por medio de internet.

Las redes son globales y no conocen fronteras, la red es una sociedad global. La característica de esta sociedad es la individualización, pero la individualización no significa aislamiento es más bien la reconstrucción social a partir del individualismo o las comunidades en red en un proceso que intenta aglutinar la interacción virtual con la interacción en tiempo real.

---

<sup>16</sup> La ARPAnet (advanced research projects agency network) nació en Estados Unidos en el año de 1969 como un medio para enviar datos militares para investigaciones de acceso restringido y con ella surgió el nacimiento de internet.

A nivel mundial existe una especie de interacción infinita que modera las relaciones sociales, esto nos muestra grandes ventajas y desventajas. Entre las ventajas está la posibilidad de estar en distintos lugares al mismo tiempo, y esto debido a la desmaterialización del medio, ya que no se tiene cuerpo físico en internet. Entre las desventajas se encuentran la dependencia de los aparatos electrónicos para el diario vivir, y este aspecto remarca una precarización del trabajo, así como la marginalización de aquellas comunidades que no tengan acceso a las tecnologías.

En América Latina se estima que al menos 77 millones de personas que viven en territorios rurales no tienen acceso a internet con los estándares básicos de calidad, según un estudio del IICA BID y Microsoft el promedio de conectividad equivale a la mitad disponible en zonas urbanas. Dejando en claro el impacto consecuente de la conectividad en la región.

En el caso de Ecuador el 57% de la población tiene acceso a internet.<sup>17</sup>, eso nos evidencia la desigualdad de oportunidades de acceso a los medios en línea considerando aspectos como la educación y el trabajo. Estos datos exponen la complejidad del acceso a estas otras enunciaciones sociales, representando un gran desafío para aquellos que no cuentan con el acceso o incluso no están familiarizados con el medio. Lo cierto es que en ámbito laboral y académico se ha vuelto una característica fundamental, haciendo que muchas profesiones migren a la virtualidad de forma total o parcial para poder seguir latentes en la sociedad.

---

<sup>17</sup> Alvino, Clay. *Estadísticas de la situación digital de Ecuador en el 2020-2021*. Revista digital Branch, mayo 5 del 2021. Medellín, Colombia. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-ecuador-en-el-2020-2021/>



### 4.1.1 Digitalización cultural

La conciencia plena del contexto que vivimos nos hace entender el desafío por el que está atravesando el mundo con esta transición. Asimilar la reconstrucción del mundo en la virtualidad por medio de la desmaterialización de la digitalización representa un planteamiento obligatorio para las escenas locales de la cultura local y global.

La tecnología de la información y la comunicación ha generado una gran evolución en los espacios sociales, acceder a los espacios digitales implica la adaptación de un espacio sin espacio y tiempo. Javier Echeverría<sup>18</sup> en su texto *Cultura Digital y Memoria en Red* nos habla sobre las características de las actividades culturales, en el cual el autor nos indica que:

«La estructura topológica del espacio electrónico, en cambio, no está basada en territorios y recintos yuxtapuestos y vecinos, (..) sino en la existencia de redes abiertas y diseminadas en las que se desarrollan las diversas actividades culturales ». <sup>19</sup>

En esta cita Echeverría explica que la aparición de este espacio en la cultura nos permite acoplarnos a la modalidad en que la sociedad informacional se desarrolla, aunque hay que entender que la digitalización cultural también contiene evidentes desafíos como son la preservación y visibilización en un campo tan expandido de hiperinformación como son las bases de datos e internet, ya que se actualizan y renuevan a un ritmo muy acelerado. Esto empuja a una actualización continua que, como indica Echeverría: «las

---

<sup>18</sup> Javier Echeverría, (Pamplona – España 1948). Es filósofo y matemático del CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas).  
[https://www.academia.edu/11784278/CULTURA\\_DIGITAL\\_Y\\_MEMORIA\\_EN\\_RED](https://www.academia.edu/11784278/CULTURA_DIGITAL_Y_MEMORIA_EN_RED)

<sup>19</sup> Echeverría, Javier. *Cultura Digital y memoria en red*. Instituto de Filosofía, CSIC. Lejona, España. 560  
<https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/313/314>.

redes culturales digitales (...) afrontan el desafío planteado por estos problemas estructurales de la sociedad de la información»<sup>20</sup>.

En el Ecuador el sector cultural y artístico también se vio sujeto a cambios producto de las realidades sociales recientes. Es por esto que el sector cultural tuvo que reinventarse migrando a plataformas digitales, esto para reactivar sus actividades y no dejar mermar su economía. El uso de las redes sociales se volvió una herramienta de trabajo, puesto que es el recurso más inmediato. Esto aplica para el sector teatral, los eventos musicales, las exposiciones de arte entre otras profesiones artísticas. En el caso de los artistas plásticos la recurrencia a las redes sociales se volvió fundamental, esto se debe a la mayor incidencia de este medio para realizar subastas o venta directa de sus obras, como en el caso de Instagram que obtuvo una base sólida para la visibilización, enunciación y comercialización de los productos artísticos.

Dos ejemplos relevantes que derivan de estas características es el trabajo realizado por la *FLACSO* en el *6to Encuentro Iberoamericano de Arte, Trabajo y Economía desarrollado en el 2020 Cuidarnos: Cara a Cara, Cuerpo a Cuerpo*<sup>21</sup>, un trabajo semipresencial de investigación que observó prácticas, modelos, pedagogías y saberes del arte vulnerados por la virtualización intensa que trajo la pandemia. Así como el auge del trueque en este contexto, con la creación de un grupo de Facebook en la que no solo los artistas intercambiaban sus saberes por productos de primera necesidad u otros utensilios, sino el público en general que a día de hoy aún se mantiene vigente y ocasionó la proliferación de esta práctica en distintas plataformas.

---

<sup>20</sup> Echeverría, Javier. *Cultura Digital y memoria en red*. 561.

<sup>21</sup> Memorias del 6to Encuentro Iberoamericano de Arte, Trabajo y Economía. Publicado en marzo 16 del 2021. Plataforma Issuu, perfil Arte Actual Flacso.  
[https://issuu.com/artefactualflacso/docs/artefactualbookweb\\_\\_1\\_](https://issuu.com/artefactualflacso/docs/artefactualbookweb__1_)

La sociedad de la información está en este aquí y ahora, y ha llegado para quedarse. Entender la necesaria yuxtaposición del plano físico con el virtual es afrontar la incertidumbre y el desafío que conlleva la sincronización de estos espacios. Una forma ya utilizada como estrategia de amalgamar los espacios culturales, tanto virtuales y físicos, es por medio de los archivos en web, páginas de registro o repositorios virtuales en dónde se pueda obtener, de primera mano, la información necesaria sobre las actividades culturales desarrolladas en la cotidianidad física, y viceversa.

#### **4.1.2 El tercer entorno (3E) y el arte**

Exponer el tercer entorno es necesario para el desarrollo de esta investigación. A pesar que se ha mencionado la problemática que surge de la reinención y traslado de las actividades cotidianas a la virtualidad ahora es necesario hablar del propio medio por la configuración social que causado gran impacto en las relaciones sociales. De hecho, esta configuración social va de la mano con las nociones temporales, ya que según el entorno donde se desarrolla alguna actividad social los tiempos se alteran. No tienen la misma noción temporal una persona que desarrolla un trabajo en una zona carente de dispositivos electrónicos que otra que se maneja exclusivamente dentro de estos medios. A partir de esta configuración de tiempos y contextos de desarrollo social, implícitamente presente en la manera de crear de los estudiantes de artes tratados en esta investigación, viene la base conceptual de su autor.

Javier Echeverría<sup>22</sup> en su texto: *La era de la información; La red y Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno* examinó los entornos sociales y los categorizó en

---

<sup>22</sup> Alonso, Jorge. Reseña del texto: Javier Echeverría, *La era de la información; La red y Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno* Desacatos. 194-199.

3. Esta categorización es reinterpretada por Alonso Jorge<sup>23</sup> el cual lo manifiesta de la siguiente manera:

El primer entorno, el segundo entorno y el tercer entorno. El primero (e1) hace referencia al entorno que gira alrededor de lo natural, al ser humano; el segundo entorno (e2) enfatiza al ambiente urbano social y cultural; el tercer entorno (3e) lo define como un nuevo espacio de construcción artificial, servido por los nuevos medios. Este nuevo entorno contiene la particularidad de dar acceso y puntos de encuentro a mundos distintos sin importar aspectos políticos, económicos o sociales.<sup>24</sup>

A diferencia de los dos primeros este tercer entorno carece de materialidad. Los primeros entornos son físicos, pero el tercero se sujeta con las tecnologías relacionadas con la telefonía, la radio, la televisión o internet, esto evidencia cambios en la ejecución de trabajo y en las relaciones sociales. En este tercer entorno internet es el soporte material de las prácticas sociales que se comparten en el tiempo; estas se construyen alrededor de flujos de capital, información, tecnología e interrelaciones organizacionales. El uso de las redes interconectadas se demanda con más énfasis en estos tiempos, puesto que sus lógicas se dan como formas dinámicas y auto expandibles. Esta lógica impregna todos los ámbitos de la vida en todos sus aspectos (económico, social y cultural). Para el arte representa una constante de consolidación en el espacio virtual, debido a la fragilidad del condicionamiento digital. En el contexto latinoamericano el tercer entorno se convierte

---

<sup>23</sup> Jorge Alonso. Doctor en Antropología (Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, México) y profesor-investigador emérito del CIESAS.

<sup>24</sup> Alonso, Jorge. (2001). *La era de la información*. 194

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-050X2001000100012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2001000100012&lng=es&tlng=es).

en una constante transformación entre el plano físico y virtual y desde el punto de vista del arte corresponde generar estrategias para la sobrevivencia diaria ante las situaciones de crisis. Un ejemplo artístico sobre este proceso superviviente se puede encontrar en *Arttextum*<sup>25</sup>. Desde *Arttextum* se encuentran asimilaciones de las crisis transmutadas en cultura visual contemporánea un proyecto transdisciplinar de arte e investigación que analiza las características o ideas de la colectividad artística a través de la creación de, como indican en su sitio web: «mapas no-geográficos».<sup>26</sup>

En los mapas culturales de *Arttextum* encontrados que en el tercer entorno se aúna la teoría del arte, ya que se construyen cartografías artísticas concebidas por las interrelaciones en la red, dando apoyo creativo en conjunto con diversos agentes que viven y trabajan desde distintas partes del mundo. Su idea base es la utilización del tercer entorno para esparcir inspiración que ayude a vivir y convivir con un contexto lleno de conflicto físico y virtual. A pesar que este trabajo se desarrolló años atrás de la pandemia su ejecución de trabajo se vuelve relevante precisamente por el aspecto de convivir con el contexto y hacer uso del mismo para el desarrollo del trabajo creativo, aprovechando al máximo las posibilidades del medio virtual para lograr una ejecución de trabajo adaptable a los tiempos en los que se vive.

Así también es necesario mencionar el proyecto *Sala 10* del MUAC<sup>27</sup>, iniciativa virtual que incluyó propuestas de arte contemporáneo expuestas tanto en redes sociales como en el sitio web oficial del museo. Desarrollada desde el 23 de marzo al 19 de abril

---

<sup>25</sup> Arttextum es un proyecto creado en el 2011 por la artista Frida Cano que consistió en analizar canales de investigación enlazadas por diversos actores del arte por medio del tercer entorno.

<sup>26</sup> Descripción del proyecto Arttextum encontrado en su sitio web oficial. <https://arttextum.net/proyecto/>

<sup>27</sup> MUAC, Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la Universidad Nacional Autónoma de México.

del 2020, las cuales incluían una programación que indicaba el acceso tanto a contenido audiovisual, podcast, salas 3d entre otras. Cuauhtémoc Medina<sup>28</sup>, curador del MUAC manifestó que *SALA 10* es:

una plaza virtual para aquello que no está necesariamente en el campo político ordinario, un lugar de convergencia donde además de gente, de geografías, posiciones de clase y sensibilidades distintas.<sup>29</sup>

El uso de las redes interconectadas se demanda con más énfasis en estos tiempos, puesto que sus lógicas se dan como formas dinámicas y auto expandibles de organización de la actividad humana. Esta lógica impregna todos los ámbitos de la vida en todos sus aspectos (económico, social y cultural). Es por esto que el tercer entorno revela cómo los actuales regímenes de distribución social de contenidos no se ven ajenos a las artes visuales. En estos tiempos de sociedades digitales los artistas han migrado a escenarios virtuales para desarrollarse de forma profesional debido a la interacción y participación social propia del ciberespacio. Extrapolando el contexto y, debido a las particularidades del tercer entorno, la necesidad de seguir manteniendo documentación de registro el espacio virtual se ve transgredido, ya que internet se desarrolla como un espacio sin condicionantes donde todos podemos aportar e insertar cualquier tipo de información. Sin embargo, y, contrastando el carácter efímero que suele tener la obra artística dentro de internet, considero que la creación de archivos digitales es importante debido a la

---

<sup>28</sup> Cuauhtémoc Medina González. Curador de arte contemporáneo, conservador de museo y escritor mexicano.

<sup>29</sup> Cita textual encontrada en revista web Yaconic. El MUAC abre SALA 10, el espacio virtual de arte que esperabas. Publicado el 17 de abril del 2020. <https://www.yaconic.com/muac-abre-sala-10-espacio-virtual-de-arte-que-esperabas/>

transformación de sociedad que nos obligan a realizar desplazamientos en función de las prácticas de producción simbólica que se generan en la actualidad.

#### **4.2 La experiencia como proceso cualitativo de creación**

Indudablemente mucha de la creación artística se ve atravesada por la experiencia. Pero hay que aclarar que no existe ningún objeto cuyas cualidades per sé le haga obtener el denominador de objeto de arte; en ciertos casos estas cualidades derivadas de la experiencia nos permiten inducir características relevantes en el arte a un objeto originario de dichas cualidades. Para entender un poco las particularidades de la experiencia como proceso cualitativo artístico es indispensable hacer revisiones desde los conceptos de su autor. John Dewey<sup>30</sup> indica algunos aspectos importantes sobre la noción que se tiene de la experiencia. En su texto *El arte como experiencia*<sup>31</sup>, menciona que la vivencia es la base de todo tipo de conocimiento, ya sea de sentido común, filosófico, estético, científico, etc. Esta vivencia contiene 3 principales características descritas por el Dewey de la siguiente forma:

La experiencia tiene 3 características: 1) Es una relación indisoluble con lo vital, es decir, es el vínculo de transacción con nuestro medio ambiente; 2) Es una actividad, en el sentido de que no se trata sólo de sufrir sino de hacer, de actuar, de crear conscientemente en el mundo; y 3) Ser una unidad, lo que significa que tenemos una experiencia cuando termina porque ha llegado a su

---

<sup>30</sup> John Dewey (Burlington, 1859) fue un pedagogo, psicólogo y filósofo estadounidense

<sup>31</sup> Sandoval Bravo, Julián Eduardo. *La reconstrucción de la experiencia en la filosofía de John Dewey*. 2011. URL: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6785>

clímax o finalización, y no porque haya cesado por falta de interés o negligencia.<sup>32</sup>

A partir de las 2 primeras características se puede entender que la experiencia no es una simple contemplación, sino la interacción, ajuste y reconfiguración del sujeto en el entorno para sobrevivir. Siempre que experimentamos una situación de inestabilidad y nos recuperamos de la misma evidenciamos una cualidad resiliente de adaptación, superar situaciones adversas y un manejo más sereno de circunstancias venideras. Esto es relevante en el mundo del arte puesto que deriva una posibilidad de producción de objetos que pueden entrar al denominador de arte a partir de su contención de particularidades propias de la experiencia.

El daño y síntoma que derivan de la producción vivencial en un periodo temporal de confinamiento se caracteriza como técnica de investigación cualitativa utilizada por los estudiantes elegidos de la escena universitaria, ya que este tipo de producción se basa en las relaciones intersubjetivas que manifiestan algo; esa multidisciplinariedad de las experiencias y las transformaciones del mundo contemporáneo en referencia a temas políticos, sociales o económicos.

---

<sup>32</sup> Hlebovich, Ludmila. El rol de la experiencia en la creación artística según John Dewey. *IX Jornadas de Investigación en Filosofía (La Plata, 2013)*. 2013. pg3. URL: [https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.2912/ev.2912.pdf](https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.2912/ev.2912.pdf)



### **4.3 Estéticas de la emergencia\* fluctuaciones entre Reinaldo Ladagga y la virtualidad**

Haciendo contraparte a lo mencionado en el enunciado anterior traigo como referencia al texto de *Estéticas de la Emergencia*<sup>33</sup> de Reinaldo Ladagga.<sup>34</sup> En este texto Ladagga explica que existe una especie de cambio del régimen estético de las artes; en el antiguo «régimen estético» el artista producía sus obras en un relativo aislamiento, el espectador solamente las receptaba de una forma pasiva y distante lo que producía una leve interrupción de su normalidad. En este sentido, la publicación de Ladagga aborda a los proyectos creativos que se articulan en redes colaborativas entre artistas y no artistas y que, menos que producir obras de arte en el sentido modernista del término, se unen para participar en la formación de nuevas ecologías culturales, comunidades experimentales y procesos abiertos y colaborativos.

La producción artística ya no se presenta ajena al lugar de donde se hace visible, (el cubo blanco, por ejemplo) sino que adquiere mayor fuerza en su construcción directa en los espacios de vida, interviniendo en ellos y transformando al espectador de uno pasivo silencioso a un colaborador activo. Esta cualidad del nuevo «régimen práctico de las artes» no difiere mucho de la realidad de la virtualidad. La inmediatez propia del uso de la tecnología, la devoción a la sociedad de consumo y entretenimiento, así como los procesos de globalización que afectan nuestras vidas se han incrementado desde el inicio de la contingencia debido a las afectaciones de la misma. Esto permite la implementación de formas de colaboración que vinculan a otros en un reflejo del intercambio de

---

<sup>33</sup> Laddaga, Reinaldo. *Estética de la Emergencia*. Adriana Hidalgo, Editora. Buenos Aires, Argentina. 2006. <https://labineditos2.files.wordpress.com/2014/04/laddagareinaldoesteticadelaemergencia.pdf>

<sup>34</sup> Reinaldo Ladagga (Rosario, Argentina, 1983). enseña en el Departamento de Lenguas Romances de la Universidad de Pennsylvania, Estados Unidos.

conocimientos y en procesos de aprendizaje colectivo, muchas veces orientados hacia situaciones concretas de la realidad cotidiana. Lo importante entre la vinculación artística descrita por Ladagga y su relación con la virtualidad será considerar mayor énfasis en la manera en que las obras de los estudiantes crean conexiones con su contexto, lo visualizan y sobre todo lo permiten interrogar a partir de su inserción directa con la exploración. Esta conexión directa de la obra con las formas de vida permite construir mundos comunes a partir de su creación y efecto directo derivado de su contexto temporal.

## 5. Metodología:

La metodología de la presente investigación es de carácter cualitativo. Basado en el texto de *Introducción a la Investigación Cualitativa* de los autores Gregorio Rodríguez Gómez<sup>35</sup>, Javier Gil Flores<sup>36</sup> y Eduardo García Jiménez<sup>37</sup>, el cual citaré ya que nos habla sobre los enfoques de este tipo de investigación:

Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas”.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Gregorio Rodríguez Gómez. Catedrático de Métodos de Investigación y Diagnostico en Educación.

<sup>36</sup> Javier Gil Flores. Catedrático de la Universidad de Sevilla.

<sup>37</sup> Eduardo García Jiménez. Profesor de la Universidad de Sevilla.

<sup>38</sup> Gómez, Gregorio. Flores, Javier. Jiménez, Eduardo. Primera Parte: INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACION CUALITATIVA. Ediciones aljibe. Granada, España. Pg. 32

Como explica la siguiente cita este tipo de investigación se enfoca en estudiar la problemática a partir de la recogida de recursos como las observaciones, entrevistas, etc. En este caso las estrategias de conciliación llevadas a cabo por los participantes de un estudio de los modos de creación artística de un grupo de estudiantes de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes de Guayaquil parte de este método, esto debido a la particularidad del estudio que nace fundamentalmente de la experiencia de crear obra en un contexto afligido como lo es el confinamiento y la pandemia.

Es importante resaltar que este estudio nace desde una observación participante desarrollada en la Cátedra de Clínica de Proyectos, en el semestre A del 2020. Luego de esto mutó a un proyecto de sesiones virtuales colectivas desarrollada en la Cátedra de Crítica y Curaduría hasta este producto final desarrollado en la presente investigación.

Desde sus inicios se tuvo una vinculación directa con los procesos del grupo de estudiantes que circulan en esta investigación, incluso en ciertos casos tuve la oportunidad de participar en conjunto con los estudiantes realizando sus textos curatoriales de sus exposiciones sean de titulación o de presentación de itinerario de pintura.

El trabajo curatorial inició de la necesidad de articular el trabajo artístico. Gracias a la enseñanza adquirida en el itinerario teórico se logró este objetivo. A partir de este ejercicio que pone en práctica la profesión de itinerario vino la pandemia, y con ello la posibilidad de enunciar críticamente los trabajos artísticos desde la virtualidad. Un total de 4 curadurías fueron concebidas en el contexto de pandemia, aquellas pertenecieron a exposiciones de estudiantes que se encontraban exponiendo sus trabajos de titulación o de especialidad.

---

Producto de estos antecedentes mencionados nace *Órbita Afectiva* como un ejercicio de entender los mecanismos de creación de este grupo de estudiantes, ya que el trabajo estudiantil artístico vinculado con la problemática de la virtualización conserva ciertas características a considerar, tales como: la improvisación de espacios expositivos por las limitaciones del confinamiento, a partir de la recurrencia del hábitat doméstico, la fugacidad de las puestas en escena causado por temas de aforo, la improvisación del uso de materiales obtenidos desde el hogar para la creación de sus propuestas, la carencia de un público que pueda relacionarse con sus obras, entre otras.

El diseño de esta propuesta corresponderá al análisis fragmentado propuesto en los conceptos en el marco teórico, los cuales responderán las siguientes preguntas: ¿De qué manera se vincula la experiencia personal resiliente de sucesos de trauma con los procesos artísticos de los artistas participantes?, ¿Cómo el tercer entorno potenciaría las propuestas artísticas de los artistas emergentes de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes de Guayaquil?, ¿Cuál es la pertinencia de un trabajo de archivo que hace uso de Internet como medio de enunciación artística en un contexto de confinamiento y transición pandémica?

Para el análisis de la experiencia personal resiliente del trauma o derivados se efectuará desde el punto en cómo el afecto se hace presente, ya sea directa o indirectamente, durante cada proceso de creación de los estudiantes que son participes en la *Órbita*. Considerando al afecto ya sea desde el proceso de elaboración metodológica o en la puesta en escena. Esto será desarrollado en el primer capítulo.

En el segundo capítulo serán visibles los artistas participantes mediante una serie de entrevistas que expliquen sus estrategias de creación y exhibición durante la pandemia, así como textos y conceptos que aludan a las problemáticas que surgen de las

adaptaciones obligatorias a la virtualidad en tiempos de confinamiento. Las obras de los artistas que se articulan en la presente investigación estarán conformadas fotográfica, virtual o sonora, mediante el uso de Código QR de ser necesario. En el tercer capítulo se podrá encontrar un pequeño texto crítico que indique las particularidades de lineamiento creativo, así como la creación y caracterización del catálogo virtual.

## 6. Capítulo 1

### 6.1 Fundamento teórico: El origen de *Órbita Afectiva*

Esta investigación nace de la sistematización de la virtualidad en el plano universitario. Partiendo de la observación participante realizada en la Cátedra de Clínica de proyectos que derivó finalmente en sesiones colectivas desarrolladas para la Cátedra de Crítica y Curaduría, ambas materias del semestre A del 2020. Un proyecto de aula realizado en conjunto con dos compañeras de itinerario: Olga Castro y Lilian Arcos.

*Órbita Afectiva: una mirada a las experiencias del confinamiento* Inicialmente consistió en sesiones colectivas de discusión de procesos artísticos, esto con la finalidad de consolidar, reconocer y aportar dinámicas sobre las metodologías y motivaciones encontradas en la realización de proyectos desarrollados en las aulas de la Universidad de las Artes de Guayaquil. Al estar cursando en la materia en donde se concretaba el tema o producto artístico para el proyecto de titulación se trabajó de forma colectiva para entretener puntos de encuentro y apoyo conceptual para un lineamiento más amigable de producción creativa. En este proceso inicial de creación de la Órbita se desarrolló un manifiesto que aportó las nociones más concretas que sostenían el eje motivacional de esta investigación.

## **Manifiesto de la Órbita.**

Iniciando con Tamara Díaz Bringas como referente curatorial con su proyecto “Tercer Entorno”, con la idea de intuición y su noción del “pensar el arte como un espacio de aprendizaje compartido” se creó “*Órbita afectiva: una mirada a las experiencias del confinamiento*”. Este proyecto pretende tener aproximaciones por medio del diálogo con artistas emergentes que se encuentran realizando un proceso creativo en estos tiempos violentos.

Como estudiantes que formamos parte del grupo de Clínica de Proyectos y bajo su concepción de antecedente de proyecto de grado nos vemos en la necesidad de establecer diálogos que permitan un abordaje crítico en torno a los procesos de investigación artísticos que concebimos bajo parámetros individuales.

La importancia del diálogo entre próximos nos resulta una opción acogedora y favorable al momento de realizar nuestros procesos creativos, ya que entendemos por experiencia propia las afectaciones de gran escala producidas por lo que se deriva del confinamiento y la pandemia. Con esto se pretende establecer una red colectiva de trabajo que nos permita tener un acercamiento más familiarizado con nuestros compañeros artistas, más allá del espacio compartido en el aula virtual.

Entendemos la importancia del diálogo para la construcción de una esfera de arte universitario crítico que permita un abordaje más fluido de arte emergente, a pesar de que hay una emergencia más preocupante que viene siendo la carencia de espacios de visibilización crítica legitimada como por ejemplo una revista o incluso un museo.

A partir de estos diálogos se establecerán burbujas de relaciones que nos permitan entender un fenómeno que se está dando en los proyectos artísticos que anteceden la tesis como es trabajar en torno a lo cotidiano y el archivo; el proyecto pretende entender este fenómeno y tener un abordaje crítico sobre las experiencias colectivas que se dinamizan en los proyectos individuales.

Att:

*Lilian, Olga y Victoria*

Entes actantes de la Órbita

*Ilustración 1. Afiche inicial de Órbita Afectiva*



Fuente: Página web del proyecto

*Ilustración 2. Captura de un encuentro virtual de aproximación y vinculación de producción artística*



Fuente: Documentación de órbita afectiva

El medio utilizado para el desarrollo de este proyecto de aula fueron las plataformas virtuales, como es el caso de zoom. Se realizaron de 2 a 3 sesiones semanales de una a dos horas de duración. Al finalizar el periodo de los encuentros virtuales se trabajaron mapas o redes de encuentro comunes en torno a las problemáticas designadas

como motivación de creación artística, es decir, categorizar el trabajo que los estudiantes realizaban para definir el lineamiento teórico de su obra. Estos mapas vincularon las propuestas de todos los estudiantes que cursaron la cátedra de clínica.

A partir de esos mapas se había establecido redactar de manera crítica cada uno de los proyectos de la materia. Este último objetivo se modificó, y solamente se realizaron textos de 10 propuestas entre 27 que era el total de los estudiantes que cursaron la Cátedra de Clínica de Proyectos. Tanto los mapas como el fundamento teórico general de la investigación y las propuestas de los estudiantes, así como los textos críticos reposan en un sitio web de dominio gratuito.

*Ilustración 3. Primer mapa de relaciones creado en la Cátedra de Crítica y Curaduría*



Fuente: Proyecto Órbita Afectiva.

El sitio web aún existe<sup>39</sup>. y ha servido para la mutación de este proyecto que actualmente desarrolla una investigación, ya no enfocada en el lineamiento teórico de

<sup>39</sup> Órbita Afectiva, URL:<https://orbitaafectiva.wixsite.com/website>



creación de obra sino en la metodología de producción. Los participantes de la primera versión de *Órbita Afectiva* no son los mismos, ya que el énfasis actual es analizar las distintas particularidades de producción artística en diversos contextos temporales de la pandemia.

### **6.1.1 El pensar en pandemia, estudio de los afectos**

El afecto es fundamental en la metodología de *Órbita afectiva*. El anexo de la vida laboral, la cotidianeidad, la academia en conjunto con la virtualidad genera un vacío entre las relaciones personales que se sostienen por la tecnología y la experiencia. A nivel local se han llevado a cabo intentos del retorno a lo presencial, pero producto de las diversas complicaciones que produce la pandemia este objetivo no se logra con eficiencia. Parte de esas complicaciones derivan en incertidumbre y la distancia no solo está operando en el lado territorial, sino también en el plano emocional y mental. Producto de esto se forja la necesidad de abordar a los afectos.

Los estudios del afecto y las emociones han adquirido gran importancia en las Ciencias Sociales y por lo tanto en disciplinas paralelas a ésta como es el caso del Arte. Contiene propuestas epistemológicas abordadas desde la teoría de la subjetividad, teoría feminista, teorías del cuerpo e incluso teóricas del psicoanálisis lacaniano. Este giro explica cómo el afecto aparece y condiciona las interacciones que tiene el mundo en la sociedad, podría ser, como intencionalidades que influyen sobre los sentimientos, emociones y el esfuerzo de producir conocimiento a través de la indagación profunda del sentir en la vida cotidiana.

Son muchos los autores que abordan estos estudios, en este caso concentraré en uno de ellos. Para Patricia Clough<sup>40</sup> El *giro afectivo* refiere a las posibilidades que existen individualmente de afectar y ser afectado, así como el aumento o disminución de la capacidad del cuerpo para conectarse a la realidad social. Clough nos explica que:

(...)Afecto y emoción, después de todo, apuntan tan bien como el posestructuralismo y la deconstrucción lo hacen con la discontinuidad del sujeto consigo mismo, una discontinuidad de la consciente experiencia del sujeto con la no intencionalidad de las emociones y afecto.<sup>41</sup>

Este afecto está ligado al hecho mismo de estar vivo, presuponiendo el papel de las emociones en la transformación de las esferas sociales que influyen en la vida cotidiana. El *giro afectivo* modifica la producción de conocimiento y la lógica misma de la disciplina artística, mostrando la discontinuidad de la subjetividad contemporánea y la problematización de las relaciones entre emociones, afectos y espacio público. Este término implica el desafío de llevar el cuerpo a la experiencia como una esfera que trasciende el sistema lingüístico y nos obliga a prestar atención a la percepción de los sentidos como otro modo de cognición y significado, en este caso, entender las estrategias de producción de los artistas en contexto de pandemia y las lógicas sobre la forma en que los afectos colaboran en la constitución del objeto artístico; indagando en la manera en que la articulación de los afectos involucrados en el acercamiento al pasado, permite distinguir los efectos producidos por este tipo de sucesos complejos, como la contingencia sanitaria.

---

<sup>40</sup> Patricia Clough, (Bury, Lancashire, 1945). Socióloga

<sup>41</sup> Traducción propia de: Clough, Patricia T. «The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies» *Theory, Culture & Society* 25, no. 1 (January 2008): 1–22. <https://doi.org/10.1177/0263276407085156>.

Debido a estas nociones *Órbita Afectiva* funciona en el contexto de pandemia. Entendiendo que imprescindiblemente el cuerpo será afectado por las situaciones externas a la producción de obra, articulando así los procesos discursivos producidos en cada una de las propuestas presentadas. Haciendo énfasis en la producción de arte universitario o arte emergente local. Esto debido a que el interés no recae enfáticamente en la poética de la obra, sino en las cualidades de producción artística en este contexto.

A *Órbita Afectiva* le interesa los estudiantes, la manera en cómo resolvieron las problemáticas suscitadas para la producción, exhibición y permanencia de sus obras en la esfera del arte local, haciendo énfasis en una problemática que se está dando en la producción de arte universitario, una en la que los estudiantes están realizando obras que en muchos casos no cumplen con las cualidades del medio virtual pero obligatoriamente deben migrar a estos espacios para poder continuar con su cartilla académica. La legitimación de estos procesos está implícita a partir de la aceptación de las propuestas individuales y su aprobación.

Un ejemplo pertinente a mencionar que se originó en el afecto de la pandemia y el confinamiento es la serie de podcast desarrollada por *El Aleph Festival de Arte y Ciencia*<sup>42</sup> con la propuesta naciente de Marcelo Expósito<sup>43</sup>, *Pandemia en Germinal. Conversaciones sobre un mundo en cuarentena*<sup>44</sup>. Para *Orbita Afectiva* las sesiones dadas en ese programa que trascurrió durante el confinamiento de la pandemia del COVID-19

---

<sup>42</sup> El Aleph es ese festival en donde se rompen las fronteras entre el arte y la ciencia. Fusión que se manifiesta mediante charlas, talleres, funciones de teatro, música, danza y cine en los que destacados científicos y artistas internacionales sorprenden y enriquecen la mirada de los asistentes. Cita sacada de la pagina oficial del festival. <https://culturaunam.mx/elaleph/que-es/>

<sup>43</sup> Marcelo Expósito Prieto. (España, 1966). Artista, activista y político español.

<sup>44</sup> La pandemia en germinal. Conversaciones sobre un mundo en cuarentena es un proyecto producido para El Aleph. Festival de Arte y Ciencia de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) con la colaboración de Galería Àngels Barcelona, La Maleta de Portbou. Revista de Humanidades y Economía, Revista CTXT y Nodal (Noticias de América Latina y el Caribe).

marcaron una referencia relevante por las múltiples reflexiones encontradas sobre la fragilidad y dimensión afectiva de los tiempos actuales.

## 7. Capítulo 2

### 7.1 Desigualdad social: El bucle de la temporalidad COVID-19

En el segundo año de la pandemia aún resuenan los estragos que produjo el confinamiento. A modo de Bucle se presentan estos daños. En cuanto se piensa que la situación ya va a mejorar y estamos frente al coronavirus las variantes vuelven a mutar, causando nuevamente estragos volviéndose una especie de eterno retorno.

En este frágil contexto social en el que vivimos la noción del tiempo también sufre el impacto y ese mismo sentido de Bucle nos lleva a la fragilidad de la noción del tiempo que se ha marcado aún más en este contexto de pandemia. Harmunt Rosa<sup>45</sup> tiene una teoría interesante sobre el tiempo, concretamente sobre la aceleración de la vida social<sup>46</sup>. Para el autor la aceleración social conduce a una serie de alineación que pueden ser consideradas como obstáculos para el correcto desarrollo de una sociedad. Está aceleración es percible dentro de la sociedad virtual con la aceleración de las tecnologías, trayendo con ello una manera efímera e instantánea de la cotidianidad.

Parte de esa efímera y rápida forma de seguir la vida vincula directamente a las estrategias sociales de supervivencia, trabajo, ocio, etc. y con esto la noción del tiempo. Para Rosa, todos estos factores de aceleración nos atrapan en una experiencia de opresión y abuso. Opresión debido a la mezcla de los tiempos y abuso a la precarización que se

---

<sup>45</sup> Harmunt Rosa (Lörrach, 1965). Es filósofo sociólogo y politólogo alemán.

<sup>46</sup> La aceleración del tiempo social refiere a la regresión de la sociedad en sus procesos sociales como consecuencia del modelo capitalista de producción en busca del máximo beneficio y eficiencia en el menor tiempo, este fenómeno está aún más latente en estos tiempos de hipervirtualización social.

obtiene. Esta característica social no es inherente de las artes. En la siguiente cita de Tomas Peters<sup>47</sup> podemos constatar esta información:

En un contexto donde la aceleración del tiempo cotidiano se ha transformado en un recurso de alta complejidad administrativa, será cada vez más difícil alcanzar coincidencias entre los tiempos propuestos y los tiempos posibles entre individuo e institución. Con la digitalización de la oferta cultural, la percepción de disponibilidad permanente de las obras en la web irá creciendo exponencialmente y se reducirá la condición de unicidad/escases temporales de la obra.<sup>48</sup>

Para Peters la transformación digital ha evidenciado un aumento de contenido cultural debido a la hiperconectividad del o se está produciendo un problema de sincronización de las temporalidades de las organizaciones culturales con la temporalidad de los individuos.

Debido a que la sincronización «oferta-trabajo/recepción-demanda»<sup>49</sup> de experiencias artísticas en la virtualidad se torna urgente por la amalgama de las exigencias laborales, estudiantiles y personales; lo que hace más difícil la coordinación de tiempos u horarios que permitan establecer una distinción entre ellas, haciendo que ahora las practicas queden en permanente disponibilidad dentro de internet. «Esta condición,

---

<sup>47</sup> Tomás Peters. Sociólogo y Doctor en Estudios Culturales por el Birkbeck College, University of London.

Profesor asistente del Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile.

<sup>48 48</sup> Peters, Tomás. *El arte bajo el asedio COVID-19: apuntes desde la sociología del tiempo*. Revista Diagrama 5, Facultad de Artes Universidad Finis Terrae, pg13-21. URL: [https://www.academia.edu/62308788/El\\_arte\\_bajo\\_el\\_asedio\\_Covid\\_19\\_apuntes\\_desde\\_la\\_sociología\\_d\\_el\\_tiempo](https://www.academia.edu/62308788/El_arte_bajo_el_asedio_Covid_19_apuntes_desde_la_sociología_d_el_tiempo)

<sup>49</sup> Peters, Tomás. *El arte bajo el asedio del COVID-19*. Pag.20

evidentemente, ha otorgado mayores márgenes de libertad de acción a las/os receptores de las artes: ahora se puede privilegiar lo contenidos deseados y archivar los secundarios»<sup>50</sup>.

Por este motivo este aspecto provocará una serie de repercusiones debido a esta aceleración de la producción artística, ya que abren nuevas vertientes subjetivas que se encuentran en una constante lucha de vincular aspectos ya no solo de los espacios sino también del tiempo, por su característica radical y acelerada producto de la incidencia en lo virtual.

## **7.2 Participantes de la Órbita Afectiva**

Para los participantes es necesario recalcar que la colaboración reducida de estudiantes en *Órbita Afectiva* se debe a la vinculación directa con las propuestas de los estudiantes que serán mencionados a continuación.:

Del periodo A del año 2020 tenemos a las siguientes estudiantes:

Amanda V Malavé

Ariana Salas Quinga

María Hidalgo Gutiérrez

Paulina Romero Cedeño

Del semestre B del año 2020 tenemos a:

José Morán Castillo

Rocío Soria-Díaz

---

<sup>50</sup> Peters, Tomás. *El arte bajo el asedio del COVID-19*. Pag.20

Y del semestre A del 2021 están:

Ronald Soria Pazmiño

Del semestre B del año 2021

Amber Arias Parrales

### **7.3 Testimonios colectivos**

Por medio de una sesión colectiva en la plataforma virtual de Microsoft Teams se llevó a cabo una entrevista general con los estudiantes participantes de *Órbita Afectiva*. En general son interrogantes sobre las complicaciones producidas por el confinamiento y la pandemia del COVID-19. Se desarrollaron 5 preguntas las cuales se fueron contestando de manera muy fluida. A modo general los estudiantes manifestaron lo siguiente de cada pregunta:

#### **1. ¿Cómo fue el proceso creativo dentro del contexto de la pandemia?**

En esta pregunta todos coincidieron que su proceso creativo realizado en contexto de pandemia tuvo conflictos de diversa índole. Para los estudiantes que cursaron su proceso de titulación del semestre A del 2020 (inicio de pandemia) fue una travesía que tuvieron que afrontar. Enumerando los conflictos comenzaré con el más inmediato, el espacio expositivo. Para los estudiantes de este semestre fue más controversial debido a que su proyecto fue en su totalidad pensado bajo nociones presenciales, así que tuvieron que acudir a improvisaciones haciendo uso del espacio doméstico como espacio expositivo para poder hacer un registro del trabajo y de este modo poder sustentar sus propuestas. En vista

de que el confinamiento había comenzado los espacios presenciales estuvieron cerrados y no tuvieron la posibilidad de realizar sus exposiciones que en muchos casos ya se encontraban programadas para hacer uso de un espacio acorde con la pertinencia del cuerpo expositivo. Para los estudiantes del semestre B del 2020 no hubo mucha diferencia, en algunos casos habían concretado exposiciones físicas que fueron canceladas por el contexto inestable del confinamiento.

Muy pocos son los casos que lograron exponer en espacios que no sean domésticos, cuando lograron esto no fue por mucho, el tiempo de exposición era fugaz y los aforos muy reducidos por el protocolo sanitario lo que también causó conflicto en el carácter relacional de las propuestas con el espectador. Al ser fugaces los espectadores en su mayoría eran familiares o amigos cercanos de profesión.

Otro aspecto limitante fue el uso del material de trabajo. Al estar en confinamiento o incluso por la imposibilidad económica los materiales fueron improvisados, haciendo uso de lo encontrado en casa aplicando el *DIY*<sup>51</sup>. Esto produjo que muchas de las propuestas no adquirieran la formalidad esperada. Algunos de los participantes consideran que sus obras finales van más por el lado de experimentaciones que de un producto final pulido. Algunas obras no cumplieron con las expectativas de los estudiantes, pero siguieron con su producción debido a la necesidad de cumplir con el trabajo universitario. Por último y no menos importante fue la sensación de soledad. Las limitaciones de trabajo producidas por el confinamiento y la falta de contacto relacional produjeron colectivamente ese sentimiento de soledad. Todos los participantes coincidieron que este sentimiento

---

<sup>51</sup> *DIY o Do It Yourself* se traduce como hazlo tú mismo. Se refiere a la práctica de creación o reparación de objetos por uno mismo, en general para ahorrar dinero o para aprovechar los materiales disponibles encontrados en casa.



predominó a lo largo de su trabajo creativo, aspecto por el cual la realización de los trabajos representó un gran desafío por las múltiples problemáticas suscitadas.

Entre todos los entrevistados solo una persona indicó que su experiencia de creación en tiempos de pandemia no fue tan negativa, ya que le representó como una suerte de experimentación en la que pudo realizar con mucha más seguridad su trabajo final, ya que no tuvo exigencias extremas debido a que comprendió que la situación temporal tenía muchas limitaciones, simplemente realizó lo que debía realizar con los materiales que tenía a la mano.

Otro aspecto general fue la sensación de soledad. Entendiendo que los trabajos de finales de semestre siempre llevan ayuda colectiva, en este caso, por la virtualidad, la enfermedad e incluso la tensión causada por la pandemia ese objetivo no se logró como se tenía costumbre. En casos especiales ciertos estudiantes desistieron del semestre virtual porque consideran que el trabajo artístico mediado por internet no cumple con sus objetivos de trabajo.

## **2. ¿Cuáles fueron sus prioridades al producir obra, en torno a esto qué fueron capaces de producir?**

La prioridad general fue cumplir con el trabajo de la universidad. Todos coincidieron que su prioridad estaba en culminar los trabajos para poder presentarlos al tiempo que la universidad les exigía. A partir de esto empezaron a trabajar, en otros casos el sentido de resignación se dio porque obtuvieron la calidad material que requerían. Por este sentido de resignación en muchos casos el trabajo se volvió incómodo, debido a que en principio no evidenciaban la calidad formal del trabajo que ellos habían marcado como

meta. En muchos casos las obras iniciales se tuvieron que modificar por la imposibilidad de conseguir los materiales necesarios para su óptima realización. La improvisación se hizo muy presente ya que, al no tener la calidad material fundamental, se debía continuar con las obras, bajando incluso, la calidad técnica de las mismas. Esta baja de calidad no es estéticamente visible, pero en la percepción de algunos de los entrevistados queda una suerte de insatisfacción por el resultado final de la propuesta; podía ser mejor, pero las condiciones de la pandemia frustraron e intervinieron mucho en ese producto final.

**3. ¿Consideran que se han modificado las normativas de enunciación de obra en este contexto?**

En este aspecto todos concuerdan ya que la incidencia de la virtualidad estuvo presente en todas las propuestas, ya sea para enunciarse o promocionarse, es imprescindible el uso de este medio. Algunas de las obras de los entrevistados se encuentran reposando en páginas web o sitios especiales virtuales donde consta todo su proceso de obra de titulación.

**4. ¿Cómo la virtualidad incidió en el proceso artístico o en la investigación de tu obra?**

Para las primeras promociones de estudiantes tratados en esta investigación fue un golpe muy duro que incidió de manera obligatoria en su proyecto artístico, sobre todo por la falta de relación con todo lo nuevo que tenían, el pleno confinamiento les hizo considerar en ocasiones poner en segundo plano los estudios y la producción artística para poder

enfocarse en la gravedad social en la que estaban circulando. Muchos de los participantes tuvieron pérdidas familiares y en otros casos el acceso a la virtualidad representó otro desafío por las limitaciones de los medios, es decir, los recursos tecnológicos o un acceso a una red de internet que les haya permitido entablar una conciliación de espacios más amigable. En otros casos no causó ningún tipo de cambio ya que sus obras se desarrollaban desde un principio en el medio virtual. La incidencia más drástica se dio desde el escrito formal del trabajo final, ya que la falta de acceso a bibliotecas hizo que gran parte de sus textos se sostengan teóricamente con recursos encontrados en su totalidad en internet.

##### **5. ¿Está dentro de alguna base de datos que documente y registre tu proceso creativo como artista?**

En una base de datos como tal no consideraron estar, es decir, solamente cuentan con registros virtuales personales, ya sea en páginas web o perfiles de redes sociales donde promocionan su trabajo creativo, algunos de los estudiantes han participado en exposiciones colectivas luego de la realización de su proyecto de titulación.

#### **7.4 Resultados de entrevista colectiva**

En general la creación artística de los estudiantes de la Carrera de Artes Visuales en contexto de pandemia representó una complicación extrema debido a las limitaciones del confinamiento, principalmente para el grupo que desarrolló su proceso de creación en el semestre A 2020, debido a su proceso transcurrió en pleno pico de la crisis sanitaria producida por el virus del COVID-19.

Todos coincidieron con la dificultad de conseguir un espacio expositivo. La importancia del espacio donde se expone el producto final artístico es fundamental, ya que allí es donde se establece la relación directa con el espectador y así empieza con la creación de su capital simbólico, generando una relación entre el producto expuesto y quien lo mira o participa dentro del mismo. Es por esto que sus obras reposan en la virtualidad, ya sea por webs personales o directamente en sus perfiles de redes sociales. Este aspecto se da por la búsqueda de públicos, y en la virtualidad esta búsqueda se consigue de manera inmediata; esa inmediatez puede representar ventajas y desventajas para los estudiantes que desarrollan su carrera profesional en la esfera del arte local.

## 8. Capítulo 3

### 8.1 Texto introductorio: *Órbita Afectiva: Producción artística universitaria y reconfiguraciones del tercer entorno en contexto de pandemia (2020-2021)*

Este texto evoca una introducción sobre la génesis de *Órbita Afectiva*, a partir de toda la conceptualización enunciada en páginas anteriores el trabajo del catálogo se resume teóricamente de la siguiente forma:

Del proceso de transición pandémico en el que nuestra supervivencia entre el trauma y el afecto se ha visto por un tiempo prolongado y consecuente a esto integrado de forma obligatoria en nuestro diario vivir; entre la dolencia y las obligaciones, nace este proyecto afectivo: emergente, institucional, colectivo. Desarrollando estrategias de creación artísticas ante esta situación de caos histórico del que aún no salimos del todo, el diálogo entre pares que desarrollan las propuestas seleccionadas deriva de las mismas experiencias percibidas de forma naciente por los actantes participantes que aglutinan sus prácticas artísticas desde un punto de enunciación común que se desarrolla en las redes del tercer entorno.

*Órbita Afectiva* nace del proceso cognitivo; de la preocupación del pensar desde otros ejes de enunciación. Se trata de un proceso investigativo de arte de la Universidad de las Artes de Guayaquil en el que se evidencian las realidades y estrategias de creación entrelazadas en la red, ya que la importancia del diálogo para la construcción de una esfera de arte universitario crítico (que permita un abordaje más fluido de arte emergente) es mucho más necesario en estos tiempos de aislamiento relacional. A partir de estos diálogos se establecerán órbitas de relaciones que nos permitan entender un fenómeno que se está dando en los proyectos artísticos que anteceden la tesis, como es trabajar en torno a la experiencia, lo cotidiano, el cuerpo o el archivo; el proyecto pretende entender este fenómeno y tener un abordaje crítico sobre las prácticas colectivas que se dinamizan en los proyectos individuales. El contexto actual demanda la realización artística de proyectos accesibles a una gran parte de la población mundial, funcionando, así como un punto de encuentro que une perspectivas diversas. La colaboración entre artistas visuales que utilizan distintas técnicas de trabajo en un punto de encuentro relevante donde las limitaciones del espacio y el tiempo no se ven incididas en el mismo, la tecnología nos sirve como una herramienta que deviene al lenguaje artístico.

## **8.2 Presentación de propuestas**

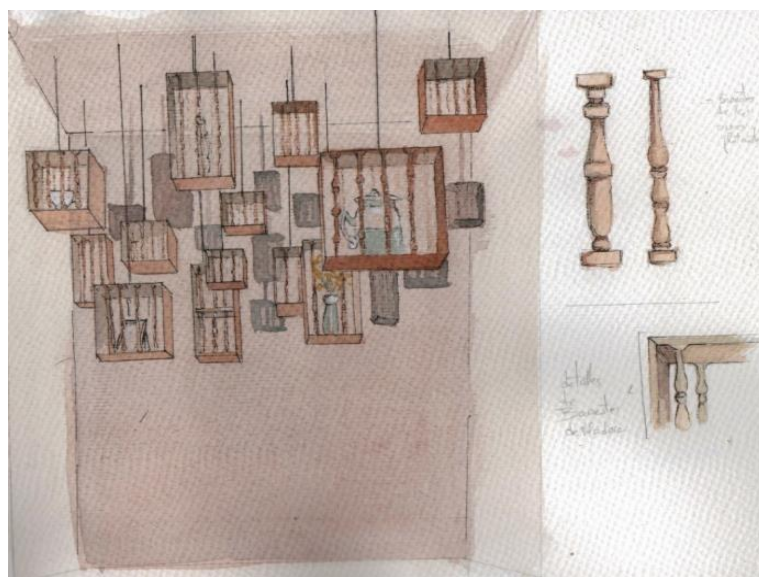
Tras el análisis de las propuestas individuales de los artistas emergentes recopilados en *Órbita Afectiva* hablaré un poco sobre las motivaciones del participante, así como la selección de una obra que aluda a su manera particular de creación.

### 8.2.1 Amanda V Malavé

*Ilustración 4. Boceto obra Eslabones*



*Ilustración 5. Boceto obra Habitaciones para el recuerdo*



El proceso de Amanda se desarrolló en el pleno pico de la pandemia (marzo 2020). Tuvo ciertas complicaciones en cuanto a la realización de obras de su cuerpo expositivo de titulación, pero el resultado final no se vio afectado por estas complicaciones. Su trabajo expositivo se desarrolló en su domicilio, en su caso en particular este aspecto no distorsionó la poética de su obra debido a que su trabajo artístico está estrechamente vinculado con su habitar doméstico. A pesar de las limitaciones del confinamiento Amanda pudo realizar una exposición con un aforo muy reducido.

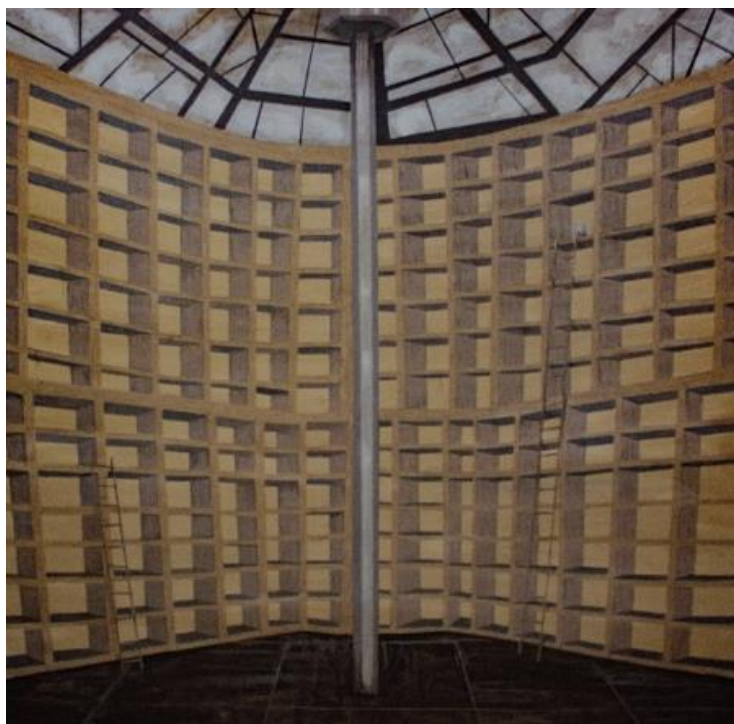
En su cuerpo de obra se puede constatar que Malavé explora, a través de sus cuestionamientos personales, la capacidad que tienen los objetos de cumplir roles dentro de la cotidianidad, es decir, ese carácter corpóreo que adquieren los objetos al coexistir en un mismo espacio con nosotros. Por medio de su habitar doméstico, Mandy cuestiona este paradigma funcional, desestabilizando esa noción de que el espacio donde habitamos cumple un rol de resguardo y privacidad. Su proyecto expositivo *Cosas de Casa* consta de 7 obras y un apartado de estudios.

*Ilustración 6. Obra Eslabones, Tazas de porcelana y charola de plata, 2020*



En *Cosas de Casa* Malavé relaciona las afectaciones sintomáticas de los objetos entre sí, estableciendo una especie de poder jerárquico que consume los unos a los otros, provocando estados de tensión entre las memorias objetuales existentes. El espacio donde coexisten estos objetos juega un papel muy importante en la obra de Malavé, ya que este va ligado/fusionado con las cosas que se encuentran en una constante tensión conflictiva. En el lienzo se puede observar las intenciones de Malavé, ya que unge los objetos con las afectividades de su contexto para potenciar su valor social. Así es como el espacio íntimo de estos muebles que se han transformado, que están montados y pretenden darse a conocer como objetos cotidianos finalmente son objetos anormales e inquietantes que rompen y desnaturalizan esos criterios de jerarquización que proyectan construir valores universalizantes o absolutos.

*Ilustración 7. Obra Abandono de un Cautivo, acrílico sobre lienzo de 200x200cm*



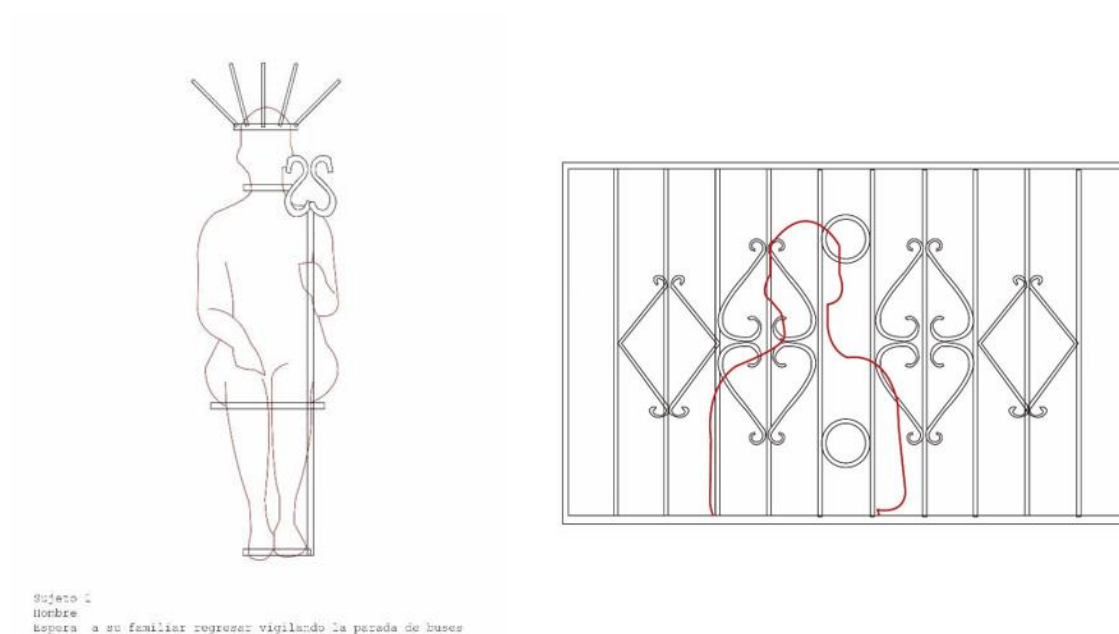


Amanda V Malavé domina, con mucha destreza, la pintura y el pincel y esto se deja en evidencia al constatar el aspecto formal de su cuerpo de obra pictórica, el formato también cumple su rol al intimidar con su amplia extensión en el lienzo. Nos permite reflexionar “sobre cómo aquel mobiliario a forma de cuerpo, que también es mi cuerpo y el cuerpo de muchos, se ha visto afectado por dinámicas de poder que lo atraviesan”. Malavé nos hace cuestionar sobre la narrativa utilitaria de estos objetos y su espacio, nos permite reflexionar desde su concepción formal y funcional potenciando su enunciado familiar.

*El registro fotográfico y los bocetos son propiedad de Amanda V Malavé.*

### 8.2.2 Ariana Salas Quinga

*Ilustración 8. Bocetos, sujeto 1 y 2 de la obra Desconfiados*



*Ilustración 9. Documentación instalación performática “Desconfiados”*



Ariana Salas Quinga también parte de la necesidad de explorar el espacio y cómo lo habitamos. Para Salas el hecho de que su propuesta se haya desarrollado en el pleno auge de la pandemia significó una mezcla de variables que así, como los límites disciplinares, le condicionaron su quehacer artístico y a su vez le ayudó a adaptarse a una serie de comportamientos que se volvieron resaltantes en la pandemia. Su propuesta *Desconfiados* nace de la necesidad y urgencia de reflexionar sobre los modos de habitar dicho espacio; como el condicionante del aislamiento nos adapta a una serie de comportamientos que se van naturalizando en medida que las cualidades *post pandémicas* se van asentando en nuestra cotidianidad.

*Ilustración 10. Vista interior de cuadernillo de la obra Desconfiados*



Desconfiados se resuelve como “una narración momentánea sobre el habitar el espacio, los vínculos humanos, el adentro y el afuera. Constituida por la presencia de tres sujetos en el espacio, que ponen en uso y diálogo estructuras metálicas fabricadas a medida de su cuerpo y remiten a la presencia constante de barreras de rejas en el paisaje urbano local”.

A través de la multidisciplinariedad de la propuesta y la colaboración colectiva necesaria, Salas considera la construcción de otros modos circulación espacial, con la multiplicación de espacios intangibles, no materializados en el que te sientes seguro y en compañía por el ciberespacio, pero paradójicamente te aíslas mucho más.

Las características singulares de esta obra expandida performática evocan al desarraigo espacial naturalizado para la formación de nuevos espacios con características desiguales que nos invitan a cuestionar ese espacio de constante disputa material.

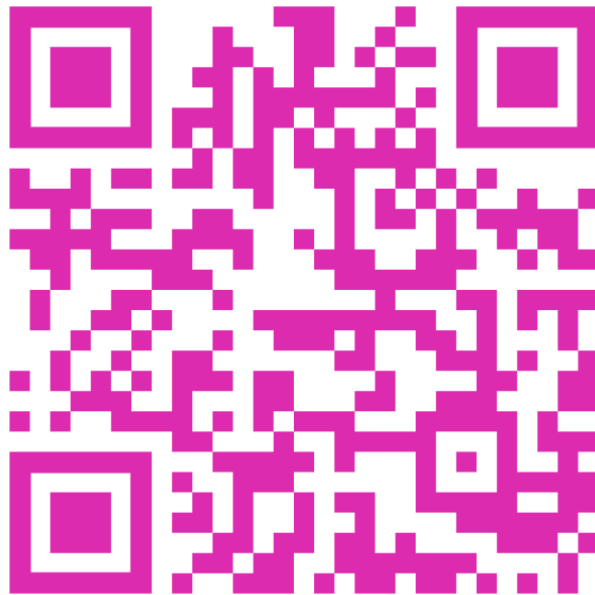
*Ilustración 11. Dibujo parte del cuadernillo entregado a los asistentes*



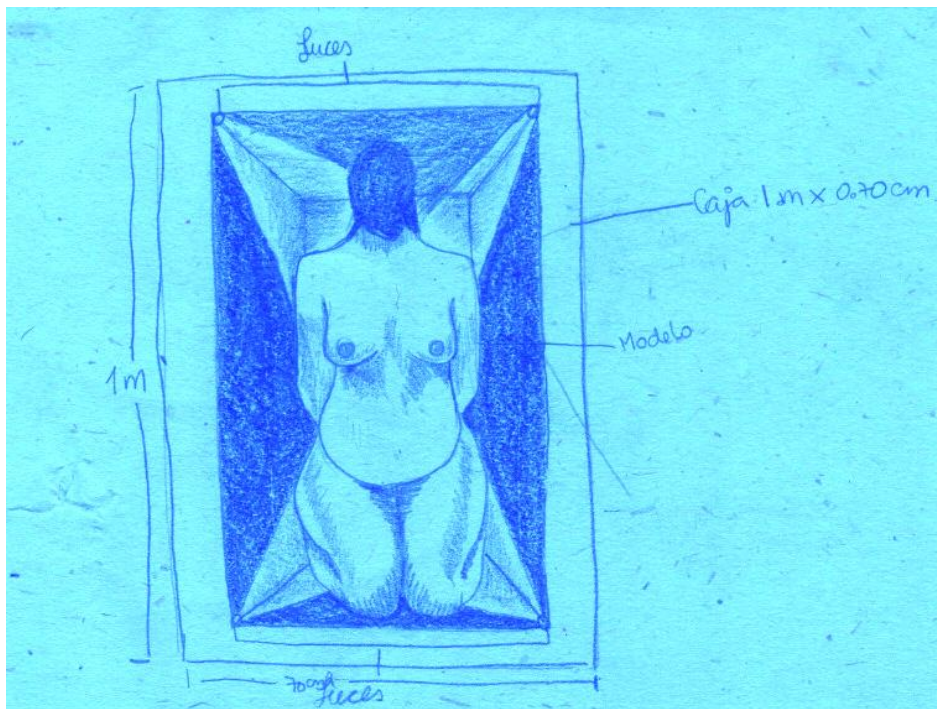
*El registro fotográfico y los bocetos son propiedad de Ariana Salas Quinga.*

### 8.2.3 María Hidalgo Gutiérrez

*Ilustración 12. Código QR de sitio web de María Hidalgo*

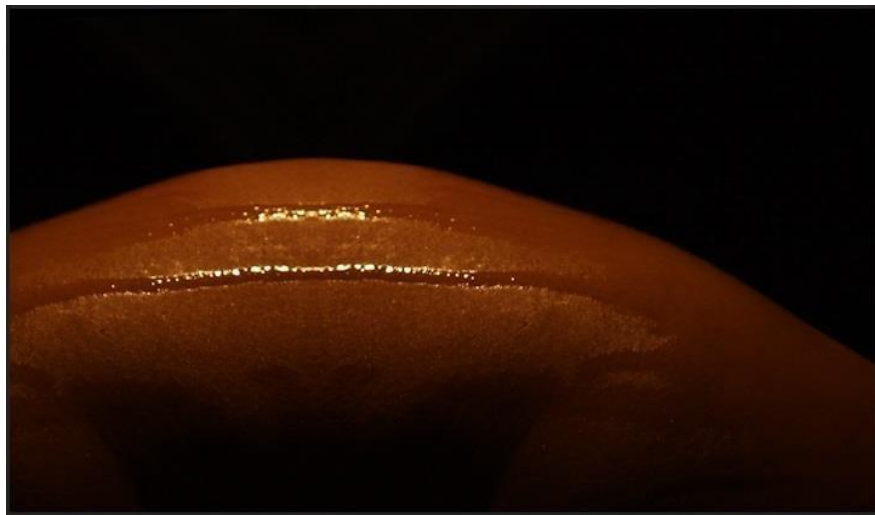


*Ilustración 13. Boceto de obra Por cada afrodita convertida en venus*



El proceso de obra de María Hidalgo representó una suerte de catarsis. En este proceso de experimentación la estudiante revertió las limitaciones del confinamiento e hizo uso a su favor de estas complicaciones. Su proyecto expositivo denominado *Por cada afrodita convertida en venus* consta de 4 obras las cuales se desarrollan como una suerte de experimentación, haciendo uso de los materiales que tenía a su alcance para lograr convertirlos en sus objetos artísticos y así exponerlos en el plano virtual.

*Ilustración 14. Fotograma de la propuesta Espuma de Mar*



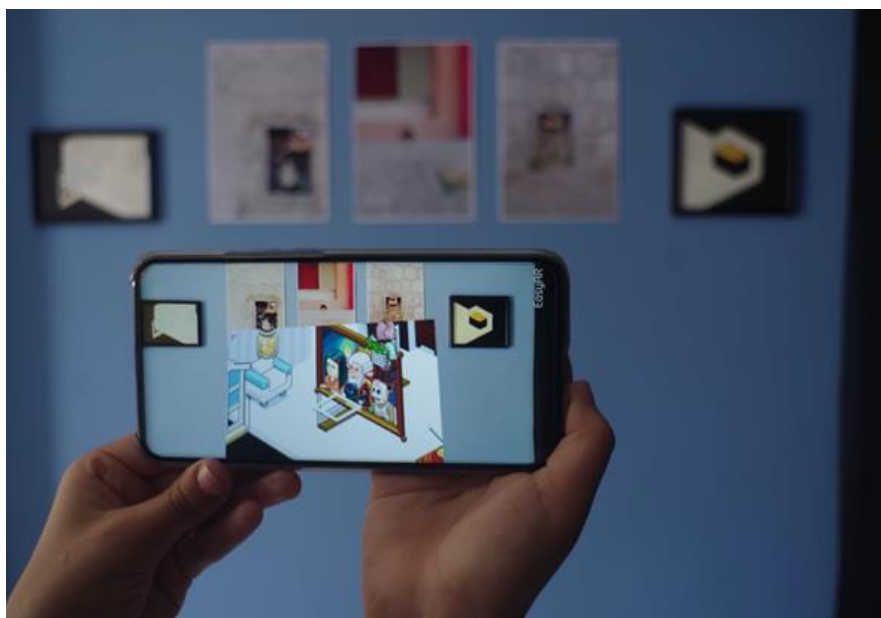
Hidalgo reflexiona sobre las demandas del cuerpo humano en su transitar cotidiano, realizando una serie de obras que evocan este transitar corpóreo. Por medio del uso tradicional de la pintura, la tinta y los lápices o técnicas como la xilografía Hidalgo promueve a *Por cada afrodita convertida en venus* como un ejercicio introspectivo sobre su relación personal con el espacio, ejerciendo anónimamente y de manera repetida una iconografía clave que contiene una fuerte carga afectiva personal.

*“Mis propuestas abordan una inquietud por la representación de los cuestionamientos que como sujeto, mujer y artista me planteo, la manera en la que se han desarrollado términos como mujer, femenino, sexualidad, erotismo y libertad en mi memoria e imaginario, que posteriormente hubiesen creado algún rasgo característico de mi identidad y procesos artísticos”.*

*El registro fotográfico y los bocetos son propiedad de María Hidalgo.*

#### **8.2.4 Paulina Romero Cedeño**

*Ilustración 15. Registro de espacio expositivo de la propuesta La persistencia del Furni*





*Ilustración 16. Recorrido grabado en video*



*Ilustración 17. Acceso a la exposición en Habbo*



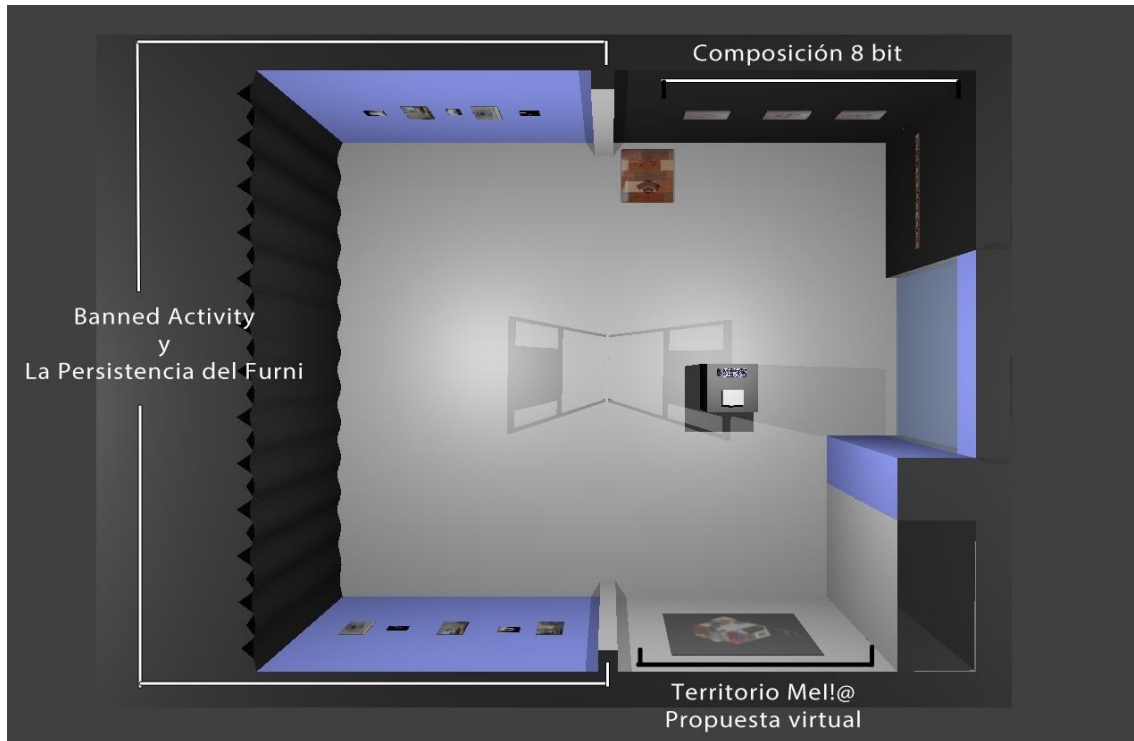
#### Exposición virtual en Habbo Hotel

A pesar de que el trabajo de Paulina Romero se desarrolla directamente en la virtualidad su propuesta final también derivada en una presentación física la cual también tuvo conflictos con el tema del espacio expositivo. La estudiante desarrolló su trabajo en el semestre a del 2020 en pleno pico de la pandemia, en el caso particular de la obra de Romero tuvo como estrategia de exposición hacer uso de su espacio doméstico para poder



enunciar su propuesta final. En su mismo hábitat personal cómo es su dormitorio Romero realizó su montaje y a partir de allí con un registro fotográfico pudo sustentar su propuesta expositiva.

*Ilustración 18. Museografía espacio expositivo La persistencia del Furni*



El proyecto en toda su composición es trascendente. Romero desarrolla, a partir de su vinculación directa con los videojuegos y plataformas en línea, una puesta en escena artística virtual, por medio de una comunidad de interacción virtual como es el caso de Habbo Hotel. La problematización dada en este juego dicotómico de espacios, que deriva del proyecto de Romero nos permite ampliar el dilema cognitivo de representación, por medio del planteamiento de la experiencia social virtual.

*Ilustración 19. Captura del recorrido virtual guiado en la plataforma de Habbo Hotel*



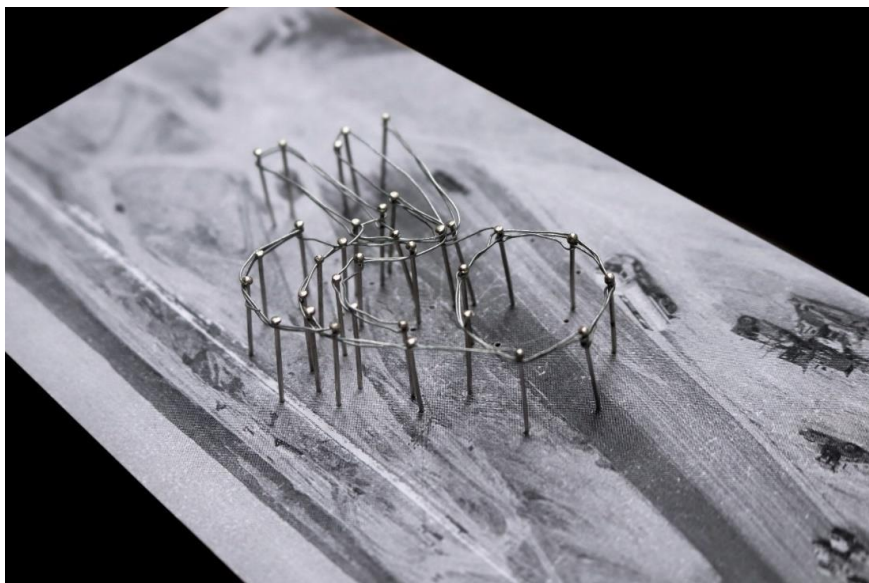
La materialidad codificada nos exige una nueva relación y participación de espacios que durante este contexto se potencian aún más, debido a las connotaciones que refleja el confinamiento. Siendo internet un campo ilimitado de expansión visual, debido a su naturaleza expansiva y globalizada, Romero nos inserta a una transmutación de propuestas físicas y virtuales, que en palabras de Romero sería: *“esta propuesta, además discursa alrededor de las prácticas de apropiación y el ensamblaje en internet, levantando una discusión sobre la materialidad en lo virtual y lo real, elementos que mantendrán un diálogo constante tanto en el proceso de cada pieza como en el momento de encuentro entre ellas en este espacio”*.

Estos dos escenarios nos asisten a una necesidad de quebrar y expandir los límites representacionales y de enunciación artísticas a partir de la problematización que Romero advierte en su traslado al plano virtual ilimitado.

*El registro fotográfico y los bocetos son propiedad de Paulina Romero.*

### 8.2.5 José Pinty Morán

*Ilustración 20. Detalle de la obra Deber Ser, fotografías intervenidas con clavos*

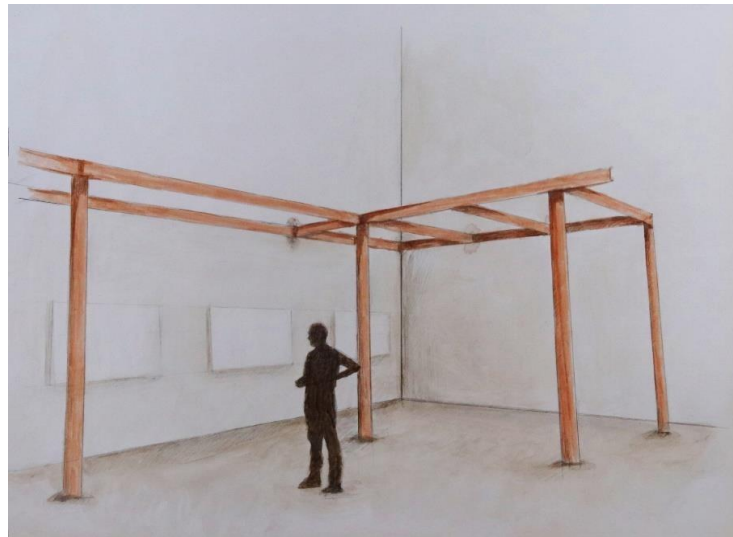


*Ilustración 21. Detalle de la obra Deber Ser, fotografías intervenidas con clavos*



José Morán Castillo, más conocido como *Pinty*, concibe su cuerpo de obra a partir de su interés sobre el aspecto arquitectónico de su contexto. En su proyecto denominado Utopía Fallida, constituido por 6 obras, las cuales son: Estadísticas vacías, Deber ser, 1°26'12"S 79°45'21"O/ 1°26'00"S 79°16'00"O/ 2°18'00"S 78°07'00"O y Fósil.

*Ilustración 22. Boceto de instalación Fósil, estructuras metálicas*



En la producción de obra de Morán en general encontramos generadores de entropías que resuenan como un eco *Smithsoniano*<sup>52</sup>. Su accionar individual se activa a partir de su relación con cierta arquitectura local, arquitectura comúnmente conocida como elefantes blancos y que el artista dinamiza por medio de sus intervenciones artísticas. Para Morán es imprescindible hacer alusiones sobre estas enigmáticas obras

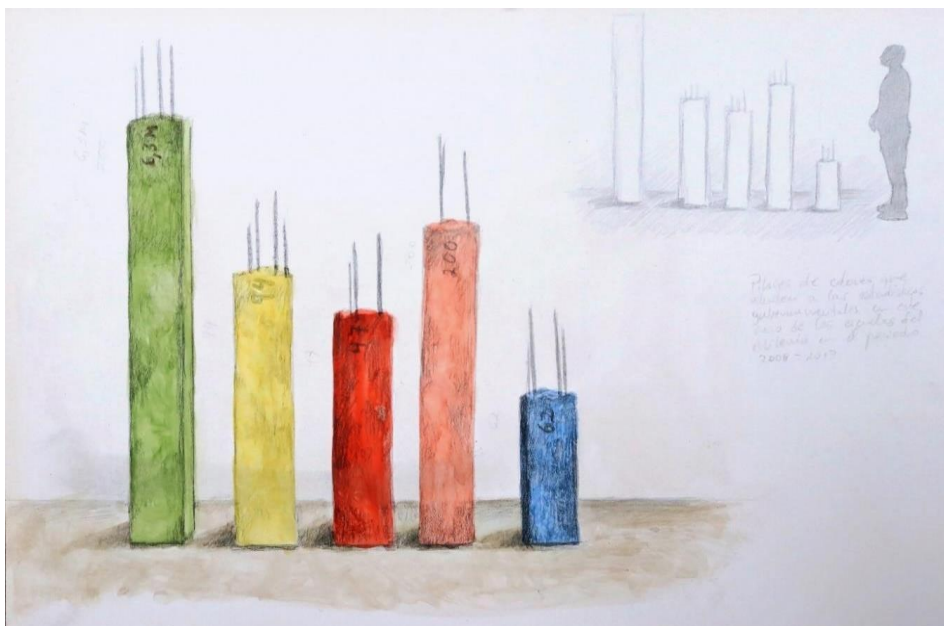
---

<sup>52</sup> En palabras de Morán la entropía predice el agotamiento y colapso de cualquier sistema de energía. En su ensayo *Entropy and New Monuments* (La entropía y nuevos monumentos, 1969), Robert Smithson traslada esa noción al campo artístico, creando relaciones entre las canteras y los centros comerciales a los cuales definía como nuevos monumentos, sujetos a volverse escombros y perecer como sistemas de consumo.

arquitectónicas locales, su motivación inicial nació desde una problemática frecuente en nuestra ciudad como son los desalojos de las invasiones en post de una “planificación urbana correcta”. Es a partir de estas inquietudes que Morán, con toda la carga social evidente en sus propuestas, identifica mediante la actividad lúdica e irónica, sus obras que en ocasiones se resienten como obras panfletarias, pero que en intención no se conciben con ese hecho. Con su propuesta Morán se encuentra entre las ambivalencias políticas de construcción o proyección de proyectos millonarios en contraparte a la desigualdad social, sus paisajes “utópicos” nos reflejan la realidad social fallida de aquellos bienes abandonados y caóticos, paisajes residuales que se revelan como un síntoma que subyace y construye constantes diálogos de experiencia de lo político.

*Es precisamente en el fracaso de estos proyectos arquitectónicos estatales utópicos donde veo reflejado, el paisaje entrópico contemporáneo”.*

*Ilustración 23. Boceto de instalación Estadísticas Vacías*



*El registro fotográfico y los bocetos son propiedad de José Morán.*



## 8.2.6 Ronald Soria Pazmiño

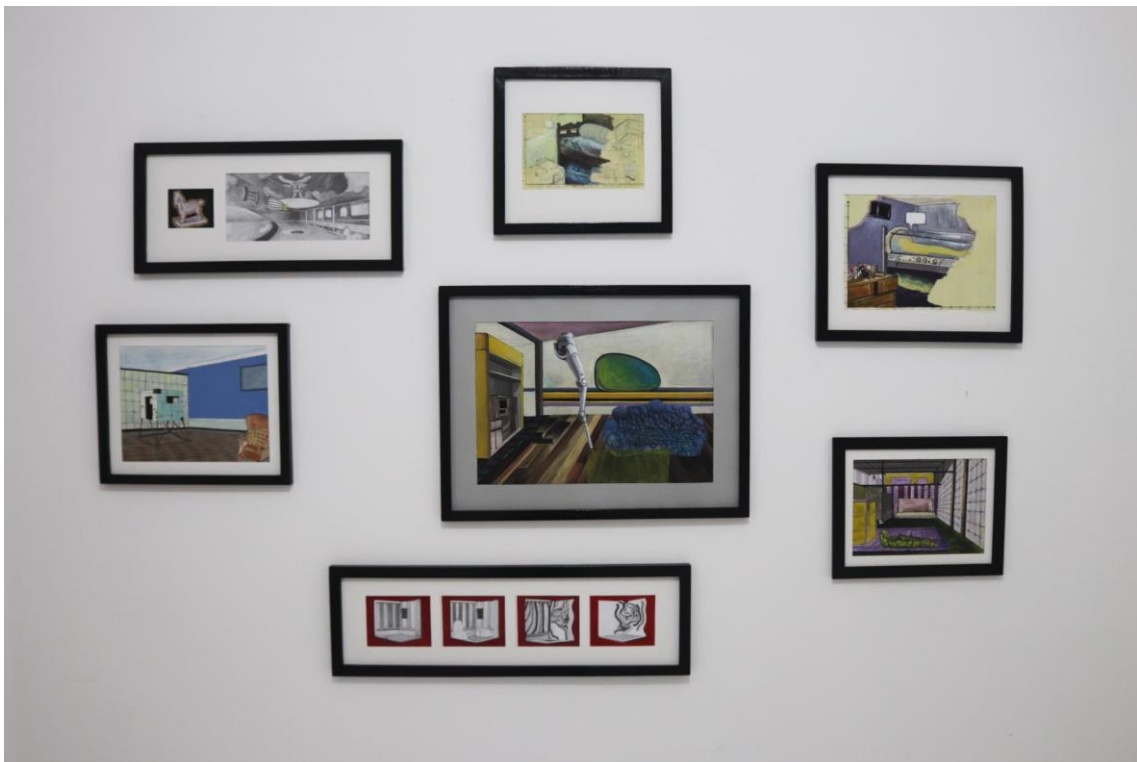
*Ilustración 24. Obra Continuum de un encierro*



Aunque el proceso de obra de Ronald Soria Pazmiño no se concentra como realización de proyecto de grado, se incluye su ejecución artística debido a que su producción fue realizada también en contexto de confinamiento. Soria es parte de los

estudiantes egresados de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes Guayaquil. En su proyecto artístico denominado *Ecos de una quimera fluctuante*, constituido por 6 obras encontramos a *Continuum de un encierro*.

*Ilustración 25. Obra Continuum de un encierro 2*



*Continuum de un encierro* expone sobre los modos de habitar un espacio, las cómo nociones implementadas por poderes dominantes nos obligan a habitar los espacios cotidianos. Pone en tensión la claqueta “Home Sweet Home” y dinamiza ese entendimiento tradicional sobre el espacio cotidiano a partir de su movilidad, incomodidad y singularidad. El artista observa su entorno, el cómo lo habita y lo desmonta en fragmentos propios y variables de espacios que hacen visible mutabilidades y problemáticas que encuentra en sus zonas movibles, confrontando esa subjetividad

visual que tiene de la vida cotidiana como un modo de generar, reconocer y entender el espacio que comparte colectivamente, en palabras del artista:

«Analizar patrones que tienen que ver con la manera en que el sujeto construye su espacio y cómo este se conflictúa y muta en la medida en que otros habitan al mismo».

En conjunto con una estética relacionada a las caricaturas retro futuristas, Soria pretende diversificar aquellas definiciones que se concentran en un espacio visual rígido y estático, puesto que construye y reconstruye nuevas estructuras urbanísticas consagradas a su singularidad como un actante y miembro de una sociedad. Soria modifica su experiencia escópica; sintetizando, habita el espacio desde su conciencia visual.

*Ilustración 26. Obra Continuum de un encierro 3*





## 8.2.7 Rocío Soria-Díaz

*Ilustración 27. Captura de la sala virtual de CyberVenus*



*Ilustración 28. Qr de la Sala Virtual de CyberVenus*



*Una musa engendada en la era de la imagen digital.*

*“Cyber Venus, “Net a portrait” , es una pieza audiovisual generada a partir de*

*la autocrítica y autoapreciación de la artista, quien piensa al ser humanx que habita y produce imágenes, el cual se reconoce como un ser adicto a los filtros, y al uso excesivo de los dispositivos, hasta irrumpir la realidad a través de alambiques visuales-sonorotelemáticos. Una Cyber Venus “Net a portrait”, quien es su propix musx, engendrada en la era de la imagen, publicidad y el internet, espacio atravesado por el capitalismo imperialista y donde la belleza es jerarquizada ante la densidad de tanta información”.*

El internet es un campo ilimitado de expansión de la imagen visual y Soria-Diaz hace uso de estas cualidades para exaltar las lógicas de representación formuladas desde la naturalización del uso de redes sociales y herramientas que vienen incluidos como es el caso de los filtros. Soria-Diaz considera pertinente el desarrollo de su propuesta artística dentro de las plataformas virtuales debido a sus cualidades globalizadoras, exaltando las características de la internet en cuanto a su democratización de las imágenes.

### **8.2.8 Amber Arias Parrales**

Como parte de un ejercicio que nace de su interés personal sobre los distintos gestos encontrados en el espacio público de su ciudad natal Amber Arias desarrolla una trayectoria artística vinculada directamente al arte urbano. Para Amber existe una necesidad en plasmar repetidamente su nombre por medio de un lenguaje creado, una codificación: *El Chapeteo*.

El efímero origen del *Chapeteo* comienza en su acervo naciente de las pandillas, este es utilizado como un nuevo lenguaje codificado que permite una comunicación

exclusiva entre sus pares, así como el marcar territorio de manera instintiva por el uso de esta caligrafía exclusiva.

Es a partir de estas nociones que Amber desarrolla esa necesidad de intervenir de manera obsesiva y repetitiva con su bomba muchas paredes del casco urbano de la ciudad, lo que se articula fundamentalmente a su desarrollo artístico. Su proceso va más allá de los tecnicismos y formalidades establecidos tanto por el lenguaje, la academia y el arte. La artista radicaliza esas nociones y crea sus propias condicionantes derivadas de sus adaptaciones múltiples generadas por su vínculo con sus experiencias urbanas y su aprendizaje universitario.

Ese acto muy gestual y libre de estampar su marca va formando parte de su identidad como sujeto circulante en la sociedad y la esfera local artística, creando así un imaginario simbólico sobre lo que es y lo que hace. Las cualidades dinámicas de la calle, sus características heterogéneas, efímeras y en ocasiones hostiles forman un papel importante en su desarrollo profesional como artista. Gracias a esto ella ha formado un conjunto de obras que nace de esta necesidad que tiene de manifestarse y darse a notar en el entorno conflictivo y urbano Guayaquileño.

## 9. Capítulo 4

### 7.4 Catálogo

*Ilustración 29. Portada Catálogo Órbita Afectiva*



El recurso del catálogo es fundamental para el producto final de *Órbita Afectiva*, debido a las especificaciones enunciadas en acápites anteriores. En este sentido es

necesario realizar una breve descripción de la importancia de los catálogos en estos tiempos de virtualidad cotidiana.

Un catálogo digital es un archivo informático o sitio web que se usa en diversos casos, desde trabajos académicos hasta ofrecimiento de productos servicios varios desde las plataformas digitales. A menudo, mediante una combinación de imágenes gráficas, como las imágenes de un producto, con texto que ofrece descripciones e información adicional relevante según el caso, también se puede utilizar para proporcionar cuerpo de información en formato digital, como ejemplos del trabajo de un artista o recursos compartidos dentro de una organización. Se puede utilizar diversos softwares para la creación de un catálogo digital, incluso se puede simular el aspecto físico de uno de estos a partir de las simulaciones virtuales que otorgan estos programas.

En el caso de *Órbita Afectiva* el uso de este recurso se da como un posicionamiento manera recurrente con el contexto actual. Ya que se encontrará difundido en plataformas de arte internacionales como es el caso de VADB.

Para la realización del catálogo virtual de *Órbita Afectiva* he decidido ambientar la estética de una manera arquetípicamente apocalíptica o influenciada por la estética retrofuturista neón<sup>53</sup>. Tomando referencias cinematográficas como *Metrópolis*, *Brazil*, o *Level 5* ya que estos contenidos audiovisuales me han ayudado a ensamblar la visualidad estética del catálogo virtual. Esto a modo sugestivo ya que al ser un proyecto de ausencia física y bajo el mismo énfasis del periodo post pandémico que atravesamos me pareció

---

<sup>53</sup> El concepto más simple de retro futurismo se refiere a la forma en el futuro ha sido visto en el pasado, una añoranza que muestra la influencia del imaginario del futuro concebido en una época anterior.

que esta manera de creación se acompaña con el contexto social al que todos los actantes creativos de *Órbita Afectiva* formamos parte.

*Ilustración 30. Mockup Catálogo Órbita Afectiva*



La adaptación de esta estética en el producto final deviene de: la añoranza que se expresa en la expectativa del futuro imaginado que se tiene con el retro futurismo y por la cualidad atemporal que contiene la luz de neón, esto como un guiño hacia esa melancolía al pasado. También por la tendencia de uso de estas estéticas, van muy ligadas a la situación dicotómica que se sostiene con la temporalidad del COVID-19 que nos atraviesa como artífice que conecta y da letra a cada una de estas obras colocadas en el silencio de las páginas me permito expresar todos los desvaríos provocados de este ensamblaje textual.

*Ilustración 31. Mockup vista interior del Catálogo de Órbita Afectiva*



El desarrollo del catálogo tiene dos fases: la primera fase que comprende al borrador de la propuesta desarrollado en un sitio web de uso escolar gratuito como es CANVA y el producto final ya desarrollado directamente en el programa de diseño Adobe InDesign.

*Ilustración 32. Código QR del machote Órbita Afectiva*



#### 7.4.2. Circulación

El tema de la circulación es indiscutible pero necesario de aclarar, como se sabe es un catálogo virtual y debido a su cualidad estará inserto en una cuenta de Issuu así mismo como dentro del espacio personal del archivo virtual de VADB, la posibilidad de una impresión física está latente pero aún no es certeramente confirmada.

Sitio web VADB:

<https://vadb.org/people/victoria-solorzano>

*Ilustración 33. Código QR página VADB*



Sitio web Issuu:

<https://issuu.com/orbitafectiva>



*Ilustración 34. Código QR página ISSUU*



## **8. Conclusiones**

Son varias reflexiones nacientes de esta investigación, en primer lugar, nacen de la conciencia plena de la cualidad desmaterializada de la virtualidad frente a la producción artística, en este sentido ocurren una serie de problemáticas que aún se deben afrontar ya que no hay absolutismos. Internet sigue avanzando y el espacio virtual responde a cualidades que se van cambiando de manera muy acelerada, sobre todo por la complejidad que acarrea la hiperinformación. A modo de archivo considero al ciberespacio como una herramienta que cumple con el objetivo necesario, en el sentido de su acceso más directo con la comunidad que se mantiene en los nichos virtuales; así como la rapidez de obtener la información que se requiera. Esto no es indicativo para darle una exclusividad de uso continuo, ya que realmente la virtualidad e internet me han ayudado de la misma manera que me han limitado diversas acciones. Hablando concretamente desde *Órbita Afectiva* el trabajo realizado con los estudiantes se ha fragilizado por momentos debido a las cualidades de la comunicación virtual

La aceleración del tiempo social es un fenómeno no controlable dentro de la inmensidad de la red, sin considerar la preeminencia del medio virtual. Con la digitalización de la oferta cultural la agencia y sincronización de los tiempos colectivos es compleja, predominando así la individualización de las relaciones interpersonales debido al miedo o recelo del contagio del COVID-19. Este *tiempo sin tiempo* agota, ya que no hay distinción de horarios para aquellos sujetos que se manejan en estas dinámicas sociales virtuales, y afecta directamente a la producción artística, nos centramos más en cuestiones básicas y personales que en producir.

La problemática más recurrente entre la mayoría de propuestas evidenciadas fue el espacio expositivo, y hay que considerar que más allá de las limitaciones del confinamiento en tema de arte este aspecto no afecta de forma tan directa como lo hace con la educación, por ejemplo. Pero a pesar de la poca recurrencia a los espacios culturales, a las exhibiciones y a los museos la oferta y apertura de dichos espacios se ha reducido y mantenido en esas instancias hasta en los tiempos actuales, lo que representa otra problemática en cuanto a los lugares disponibles para aquellos sujetos que consideran vital realizar una exposición en el plano físico. La replicación de lo físico por medio de las salas 3d responde simplemente a la nostalgia de la presencialidad establecida en tiempos de *pre-pandemia*, por lo menos en las propuestas de estas características nacientes de este contexto tienen esa inclinación.

Es interesante poder mirar más a profundidad sobre las problemáticas que tuvieron que afrontar los estudiantes en sus procesos de creación artística, a pesar de las limitaciones cada uno de ellos cumplió con su objetivo y pudo seguir en su secuencia académica hasta lograr sus títulos o pasados al siguiente nivel de la malla. Debido a esto *Órbita Afectiva* culminó a modo de laboratorio de experimentación, en el sentido de ejercer o experimentar en las cualidades de construir un espacio de reflexión común entre

los procesos participantes, los artistas y el contexto de enunciación. A pesar de las limitaciones de investigación debido a la imposibilidad de búsqueda o limitación de tiempo en espacios.

El arte universitario contiene mucho valor simbólico, lo que nos resulta preciso son más canales colectivos de articulación de trabajo para así lograr una escala más productiva para el desarrollo profesional... la oferta artística es mucho más alta que la demanda de la misma, y nosotros como actuantes del arte debemos realizar estrategias que nos ayude a enfrentar esta problemática. Debido a esto y muchos otros tópicos, *Órbita Afectiva* más que una investigación y conciliación de espacio se resuelve como un proceso introspectivo de resiliencia y trauma. entendido que, aunque este trabajo tiene implícitamente explicado el carácter colectivo, es inevitable no recurrir a la colectividad para poder culminar un trabajo de grado, o incluso una exposición o investigación artística, a pesar de las limitaciones. Con ello se evidencia la necesidad de ampliar los espacios de enunciación crítica sobre los ejercicios artísticos locales, incluyendo públicos más allá de lo normalizado en los espacios de arte como es el adultocentrismo, empezar a producir no solamente obra u objetos artísticos ya que el arte contiene ramas más expandidas y más actantes que solo los artistas, se concentra en un círculo de actividades que deben ser ejercida y por supuesto expuestas a los espectadores para que poco a poco la idea simbólica que se tiene de los procesos artísticos contemporáneos vaya expandiendo su esfera social.

Se empieza de a poco, por eso existe la necesidad de escribir sobre lo que nos sucede aquí y ahora, porque es parte del registro, se sabe de manera directa que la pandemia ha traído un sin número de problemáticas, pero así mismo se debe centrar en una idea más allá del recurso inmediato de romantizar la pandemia es reflexionar sobre los estragos que se producen a partir de la situación vivida, hay mucho trabajo por hacer.

*Un fragmento en memoria para todas aquellas personas que dejaron este mundo en el transcurso de este trabajo, de la pandemia y la vida, la muerte es inevitable pero el querer es eterno.*

## 9. Bibliografía

Alonso, Jorge. Reseña del texto: Javier Echeverría, *La era de la información; La red y Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno* Desacatos. 194-199.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-050X2001000100012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2001000100012&lng=es&tlng=es).

Arfuch, Leonor. «El giro afectivo. Emociones, subjetividad y política». *Revista de Signis*, vol. 24, enero-junio, 2016, pp. 245-254 Federación Latinoamericana de Semiótica.  
<https://www.redalyc.org/pdf/6060/606066848013.pdf>

Clay, Alvino. Las Estadísticas de la situación digital de Ecuador en el 2020-2021. Agencia digital Branch, mayo 5 del 2021. Medellín, Colombia. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-ecuador-en-el-2020-2021/>

Castells, M. «El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global», en *C@mbio: 19 ensayos clave sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas*, Madrid, BBVA, 2013.  
<https://www.bbvaopenmind.com/articulos/el-impacto-de-internet-en-la-sociedad-una-perspectiva-global/>

Clough, Patricia O'Malley Halley Jean (ed.), «The Affective Turn. Theorizing the Social» (*Durham: Duke University Press, 2007*); Alí Lara, Giazú Enciso Domínguez, «El Giro

Afectivo», Athenea Digital 13-3 (noviembre de 2013).  
[https://www.academia.edu/38089767/Giro\\_Afectivo\\_una\\_aproximaci%C3%B3n\\_al\\_dilema\\_espacial\\_de\\_las\\_emociones\\_The\\_Affective\\_Turn\\_An\\_Approach\\_to\\_the\\_Spatial\\_Dilemma\\_of\\_Emotions\\_.BIT%C3%81CORA\\_num.39\\_Los\\_Sentidos\\_diciembre\\_2018\\_34-39](https://www.academia.edu/38089767/Giro_Afectivo_una_aproximaci%C3%B3n_al_dilema_espacial_de_las_emociones_The_Affective_Turn_An_Approach_to_the_Spatial_Dilemma_of_Emotions_.BIT%C3%81CORA_num.39_Los_Sentidos_diciembre_2018_34-39)

Datchary Caroline y Gaglio Gérald, «Heterogeneidad temporal y actividad de trabajo. Entre conflictos y articulaciones». <https://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2014-1-page-I.htm>

Echeverría, Javier. *Cultura Digital y memoria en red*. Instituto de Filosofía, CSIC. Lejona, España. 560 <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/313/314>.

Gómez, Gregorio. Flores, Javier. Jiménez, Eduardo. Primera Parte: INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACION CUALITATIVA. Ediciones aljibe. Granada, España.

Grossberg, Lawrence. *Tabula Rasa: El corazón de los estudios culturales: Con textualidad, construccionismo y complejidad*. Revista digital Tabula Rasa. Numero 10 13-48 (2009). Enero – Junio. Bogotá - Colombia.  
<https://revistas.unicolmayor.edu.co/index.php/tabularasa/article/view/1474>

Laddaga, Reinaldo. *Estética de la Emergencia*. Adriana Hidalgo, Editora. Buenos Aires, Argentina. 2006.  
<https://labineditos2.files.wordpress.com/2014/04/laddagareinaldoesteticadelaemergencia.pdf>

Ordóñez, Gina. «La reinención del arte en época de pandemia». Sección Cultura periódico digital El Telégrafo. 16 de septiembre del 2020. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/reinencion-arte-epoca-pandemia>

Peters, Tomás. Academiaedu.com: *El arte bajo el asedio COVID-19: apuntes desde la sociología del tiempo*. Revista Diagrama 5. Facultad de Artes Universidad Finis Terrae, páginas 13-21. Recuperado de Academiaedu.com. [https://www.academia.edu/62308788/El\\_arte\\_bajo\\_el\\_asedio\\_Covid\\_19\\_apuntes\\_desde\\_la\\_sociología\\_del\\_tiempo](https://www.academia.edu/62308788/El_arte_bajo_el_asedio_Covid_19_apuntes_desde_la_sociología_del_tiempo)

Ramírez, Mari Carmen y Oleas, Héctor. «Inverted Utopias» *Avant-garde Art in Latin America*, 2004.

Sandoval, Julián. 2010. *La reconstrucción de la experiencia en la filosofía de John Dewey*. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6785>

Solórzano, Victoria. Arcos, Lilian y Castro, Olga. «*Órbita Afectiva: una mirada a las experiencias derivadas del confinamiento*». 2020. <https://orbitaafectiva.wixsite.com/website>

Valdez, Ana y León Juan. Academiaedu.com: «Artificios para sobrevivir: el extraño caso del ITAE». 2011. [artificios catálogo pdf \(arte-sur.org\)](#)

## 10. Anexos

### Práctica Curatorial:

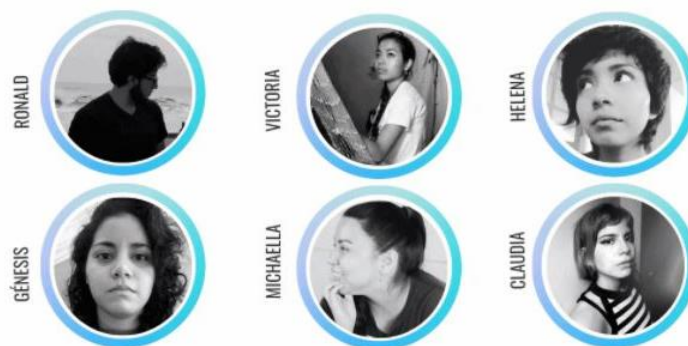


-Cuerpos: dispositivos entre el encierro y el dialogo

*Afiches de exposiciones que ayudaron en la concepción inicial de Órbita Afectiva*

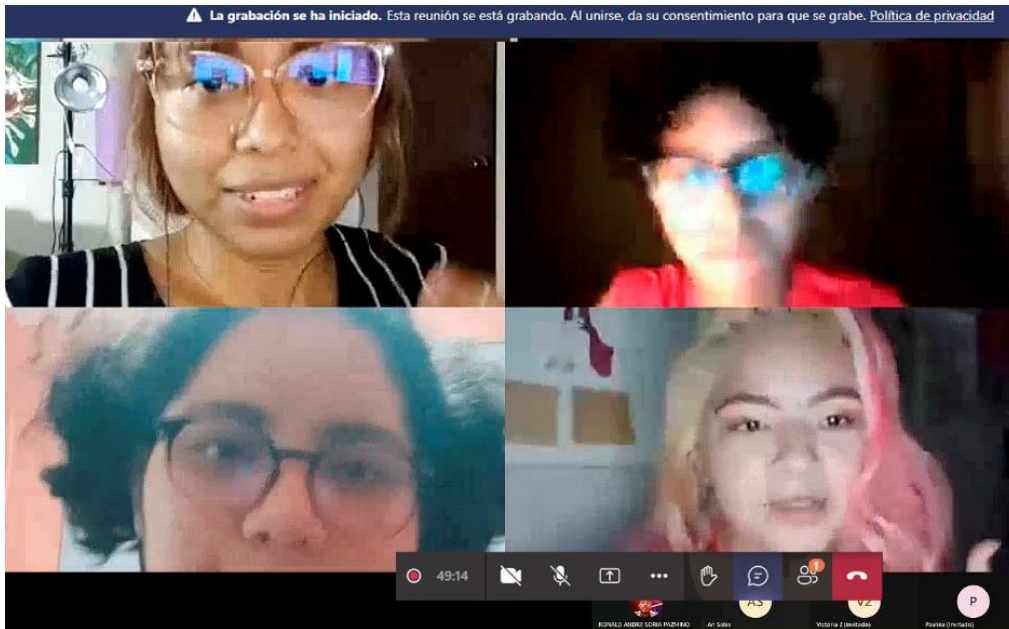
# DESCUBRE LA ORBITA

Reflexiones y curaduría desde los afectos y el aula



*Participantes de Órbita Afectiva, primera fase*

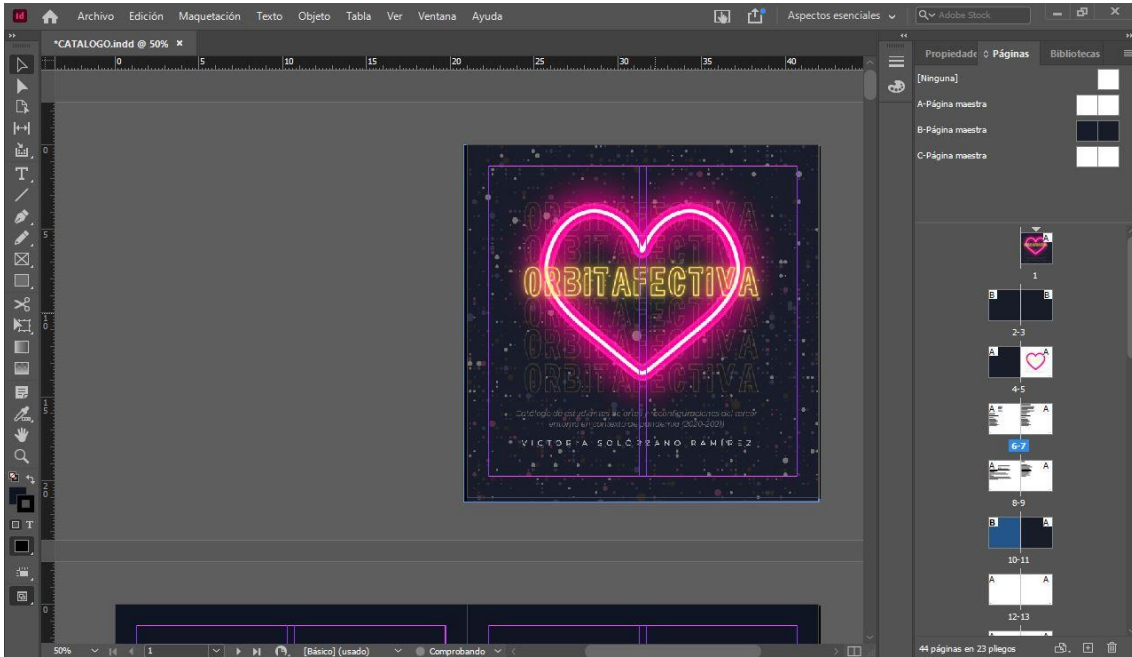




*Captura sesión colectiva*



*Mockup catálogo Órbita Afectiva*



*Captura desarrollo de catálogo en InDesign*

## **Modelo Constelar: Mari Carmen Ramírez y Héctor Olea**



*Modelo organizacional del catálogo virtual*



*Portada inicial del catálogo virtual, formato 20x30cm*