



# **UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

## **Escuela de Artes visuales**

Presentación artística

### **Herramienta de Dios**

Previo la obtención del Título de:

## **Licenciado en Artes Visuales**

Autor/a:

José David Moncayo Navarro

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020

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

Yo, José David Moncayo Navarro, declaro que el desarrollo de la presente obra 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 del 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 tribunal de defensa**

Cristian Alberto Villavicencio Ruiz  
Tutor del Proyecto Presentación Artística

Juan Carlos Fernández  
Miembro del tribunal de defensa

José Andrade Briones  
Miembro del tribunal de defensa

## **Agradecimientos:**

Mi más sincero agradecimiento al Instituto Superior Técnico de Artes del Ecuador (ITAE) y a la Universidad de las Artes, a todos los docentes que me dieron de su apoyo para terminar mi proceso como Licenciado en artes visuales, a mi tutor Cristian Villavicencio quien con su empeño y aporte logró definir mi tesis y mi proceso como artista, a mi familia que siempre me apoyó y empujó para continuar, a mi querido abuelo Francisco Esteban Navarro a quien no pude aprovechar por su temprano fallecimiento pero que me sirvió como ejemplo para alcanzar mis metas, a mi novia Alfonsina por su apoyo incondicional y a mis amigos que siempre estaban ahí para hacer alguna broma que a la final me sirvió para desestresarme y continuar.

## **Dedicatoria**

El presente proyecto lo dedico a mi familia quienes siempre me apoyaron para que lograra mis metas, a mis amigos por sacarme un risa en mis momentos de estrés, a mis profesores quienes me ayudaron y acompañaron en mi proceso como estudiante y siempre me motivaron, a todos ellos les dedico mis esfuerzos ya que de lo contrario no hubiera logrado este reconocimiento.

## **Resumen**

El proyecto propone, a partir de mis pulsiones por los objetos mecánicos y sus representaciones, integrar de manera performática a las máquinas con el público, creando un recorrido en el cual los visitantes son anexados a estos cuerpos que necesitan de energía física. El proyecto reparte diferentes salas en el espacio expositivo con iluminación casi nula que al entrar en movimiento del público generará luz, la cual ayudará a visibilizar las pinturas, dibujos, textos metafóricos y a las mismas máquinas las cuales ubican al espectador como un engrane importante para generar cinetismo en los objetos mecánicos. Los dibujos y pinturas son representaciones de estas estructuras mecanomorfas sin función aparente, reproducidas de manera neurótica, a un lado de estas representaciones habrá máquinas con dínamos que generarán luz. Los textos son metáforas de la máquina, las cuales son representaciones de la pintura de Francis Picabia. (Niña nacida sin madre, 1917). Las obras están divididas en cuatro espacios en donde se encuentran las pinturas, dibujos, máquinas que generan luz, instalaciones y textos metafóricos que están ordenadas para que el espectador las vea mediante recorre es el espacio expositivo.

**Palabras Clave:** pulsiones, performática, metamórficos, cinetismo, mecanomorfa

## **Abstract**

The project proposes, based on my impulses by the mechanical objects and their representations, to integrate in a performatic way the machines with the public, creating a route in which the visitors are annexed to these bodies that need physical energy. The project distributes different rooms in the exhibition space with almost zero illumination almost null and that when coming into contact with the movement of the spectator will generate light, which will help to make visible the paintings, drawings, metaphorical texts and the same machines which place the viewer as an important gear to generate kineticism in mechanical objects. The drawings and paintings are representations of these mechanomorphic structures with no apparent function, reproduced in a neurotic way next to these representations, here will be machines with dynamos that will generate light. The texts are metaphors of the machine, which are representations of Francis Picabia's painting. (*Girl born without a mother*, 1917) The works are divided into four spaces where are located the paintings, drawings, machines that generate light, installations and metaphorical texts that are ordered so that the spectator can see them through the exhibition space.

**Keywords:** impulses, performatic, kineticism, mechanomorphic

## ÍNDICE GENERAL

### Preliminares

<b>Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis.....</b>	<b>I</b>
<b>Miembros del tribunal de defensa.....</b>	<b>II</b>
<b>Agradecimientos.....</b>	<b>III</b>
<b>Dedicatoria.....</b>	<b>IV</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>V</b>

1. Introducción.....	1
1.1. Motivación del proyecto .....	1
1.2. Antecedentes .....	2
Patricio Dalgo (Quito, Ecuador).....	3
Juan Carlos León (Guayaquil, Ecuador).....	5
Cristian Villavicencio (Quito, Ecuador) .....	6
Noé Mayorga - José Luis Jácome “Khipunk - La vida es vapor” .....	9
1.3. Pertinencia.....	10
1.4. Declaración de intenciones .....	11
2. Genealogía.....	13
Francis Picabia, “Niña nacida sin madre”, 1917 .....	13
Francis Picabia. El sujeto humano como máquina. ....	15
Jean Tinguely.....	16
Athur Ganson, escultor cinético. ....	17
Peter Fischli y David Weiss The Way Things Go.....	19
Stelarc Chipre, artista performer .....	20
Laura Beloff .....	20
Hideaki Anno.....	22

Philip K. Dick 1968. Novela. Ciencia ficción ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?.....	23
William Gibson. Neuromante 1984. ....	25
3. Propuesta artística: Herramienta de Dios.....	26
3.1. Proyecto expositivo .....	34
4. Epílogo .....	48
5. Bibliografía.....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1. Detalle de pintura óleo sobre lienzo.....	2
Figura 1.2. Recortes de dibujos en alusión al “fort” “da” .....	2
Figura 1.3. Luz de hacienda Instalación lumino-cinética. ....	3
Figura 1.4. Luz de instalación lumino-cinética 2013.....	4
Figura 1.5. Obra “Scroll” de Juan Carlos León.....	6
Figura 1.6. Layers In Flux por Cristian Villavicencio.....	8
Figura 1.7. Megatherium por Cristian Villavicencio.....	8
Figura 1.8. Proyecto Moving Panorama por Cristian Villavicencio y Carla Toba .....	8
Figura 1.9. Proyecto: “haptic /visual identities (uso de prototipo de haptic cameras)”....	9
Figura 1.10. Decodificado de Khipus .....	10
Figura 2.1. Fille née sans mère (Hija nacida sin madre), Francis Picabia - 1917 .....	14
Figura 2.2. Francis Picabia, 291 (1915) Tinta, grafito y papel impreso cortado y pegado sobre cartón .....	15
Figura 2.3. Santana 1966. Jean Tinguely .....	16
Figura 2.4. Escultura. Fata Morgana 1985. Museo Tinguely 2012 kingston.....	17
Figura 2.5. Small Tower of 6 Gears - Arthur Ganson .....	18
Figura 2.6. Machine with grease – Arthur Ganson.....	18
Figura 2.7. Peter Fischli y David Weiss.....	19
Figura 2.8. Stelarc, Performance artist, 1990 Pigment ink print .....	20
Figura 2.9. Third Hand 1980 Aluminio, acero inoxidable, acrílico, electrónica de látex, electrodos, cables y baterías .....	20
Figura 2.10. Appendix, 2011, de Laura Beloff.....	21
Figura 2.11 . Laura Beloff, a unit 2012 pot plant .....	21
Figura 2.12. Mech hecho de piezas de automóviles viejos.....	22
Figura 2.13. Neo génesis evangelion (1995) Afiche de la serie de Hideaki Anno.....	23
Figura 2.14. Portada del libro ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?.....	24
Figura 2.15. Ilustración de Neuromante.....	25
Figura 3.1 . Imagen de obra.....	26
Figura 3.2. Máquina de dibujo independiente. Tinta china sobre rollo de papel factura	27
Figura 3.3. Imagen que ilustra la conexión madre e hija en la obra .....	28
Figura 3.4. Prototipo de dínamo. Madre 1, 30x05.....	29
Figura 3.5. Imagen de cámara y pantalla .....	30
Figura 3.6. Prototipo de hija .Motores, cables, elásticos .....	31

Figura 3.7. Acrílico y óleo sobre lienzo .De la serie. Objetos neuróticos.....	31
Figura 3.8. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie Objetos neuróticos, medidas: 46x 61 .....	32
Figura 3.9. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie Objetos neuróticos, medidas: 34x20 y 61x25 1/2.....	32
Figura 3.10. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie Objetos neuróticos, medidas: 60x80 y 15x 15.....	32
Figura 3.11. Detalle de pintura .....	33
Figura 3.12. Dibujos de máquinas A4. Papel, lápiz y rapidógrafo.....	33
Figura 3.13. Detalles de madre e hija .....	34
Figura 3.14. Prototipo máquina madre e hija .....	34
Figura 3.15. Edificio de la UArtes antiguo SRI, quinto piso .....	36
Figura 3.16. Vista de esquina de toda la exposición Herramienta de Dios.....	36
Figura 3.17. Vista frontal exposición Herramienta de Dios.....	36
Figura 3.18. Vista lateral primer espacio .....	37
Figura 3.19. Vista de esquina primer espacio .....	37
Figura 3.20. Afiche de la exposición .....	38
Figura 3.21. SRI, Quinto piso, primer ambiente .....	38
Figura 3.22. Dínamo en pedestal iluminando pintura.....	39
Figura 3.23. Dínamo en pedestal y espectadores frente a pinturas.....	39
Figura 3.24. Dínamo frente a pintura.....	40
Figura 3.25. Dínamos en pedestal en luz y oscuridad .....	40
Figura 3.26. Segundo espacio vista diagonal .....	41
Figura 3.27. SRI. Quinto piso, segundo ambiente.....	41
Figura 3.28. Espectador performando obra “madre e hija”.....	42
Figura 3.29. Espectador performando obra “madre e hija”.....	43
Figura 3.30. Tercer espacio vista diagonal.....	43
Figura 3.31. Espectadores performando obra “archivos neuróticos .....	44
Figura 3.32. Espectadores performando obra “archivos neuróticos” .....	44
Figura 3.33. Detalle de dínamo en obra “archivos neuróticos”.....	45
Figura 3.34. Vista de cuarto ambiente .....	46
Figura 3.35. Detalle de dínamo de la obra “Herramienta de Dios”.....	47
Figura 3.36. Espectadores performando obra “Herramienta de Dios” .....	47

## 1. Introducción

### 1.1. Motivación del proyecto

En mi infancia disfrutaba de la contemplación estética de las máquinas que se encontraban en la oficina de mi abuelo, comencé a ponderarlas sin conocer su función por la apariencia compleja de sus mecanismos y sus piezas que llamaban mi atención. Al fallecer mi abuelo empecé a dibujar mecanismos de manera compulsiva y repetitiva, quizás como una manera de mantenerlo vivo a través de la máquina y un vínculo con su recuerdo, durante toda mi adolescencia la presencia de estos mecanismos en mis dibujos se volvió una constante por la necesidad de recordar y representar la ausencia

Me parece importante tomar en cuenta mi interés por el psicoanálisis ya que este me dio guías para entender por dónde debería ir mi proyecto, por esto debo citar a Sigmund Freud<sup>1</sup> con una anécdota en la cual Freud analiza a su nieto Ernst Wolfgang Halberstadt Freud de 18 meses de edad y que es muy apegado a su madre, todos los días su madre partía al trabajo y dejaba solo a su hijo Ernst, Freud notó un juego que siempre hacía con un carrete de hilo en el que lanzaba el carrete hacia la cuna y pronunciaba un sonido que sonaba como "fort" que se traduce como "se fue" y al halar decía "da" que se traduce "ahí está", esto lo repetía siempre; Freud menciona esta acción como una representación de la partida de la madre y lo llamó pulsión de repetición como una neurosis que revive lo traumático.

Al leer esto noté como mis dibujos representaban esto que llamo la necesidad de representación de lo que se fue, ya que el constante intento de crear estos objetos imitaban esa estética que admiraba en la oficina de mi abuelo con las formas de las máquinas.

Mi investigación empieza con el traslado del dibujo a la pintura, de la pintura a la instalación y al performance. En un inicio mi observación no estaba lograda a profundidad, solo continuaba con el impulso que tenía por recrear estos objetos que en primera instancia empezó por el dibujo, con la pintura pude acercarme a mi proyecto desde otros ángulos y analizar las tonalidades de los metales; con la instalación desde una manera más escultórica pude analizar su volumen, las texturas del metal y desde el performance la integración del público a la obra.

---

<sup>1</sup> Freud Sigmund, *Más allá del Principio de placer*. (Buenos Aires, Amorrortu, 1920)

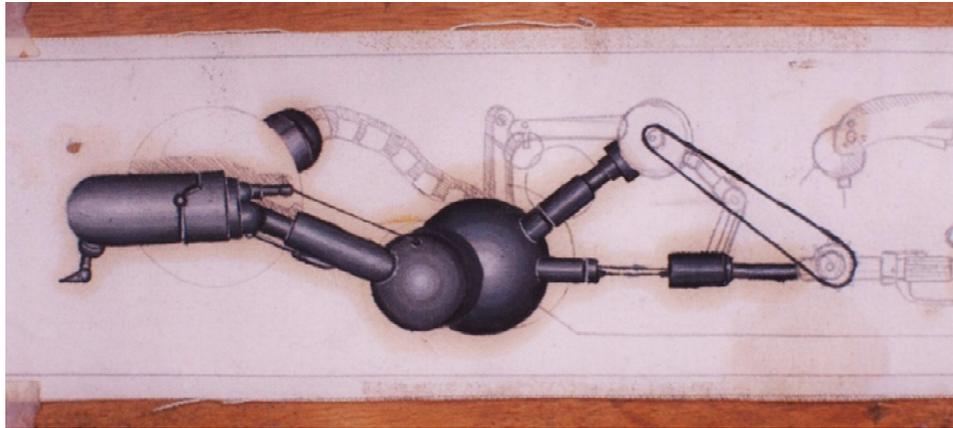


Figura 1.1. Detalle de pintura óleo sobre lienzo



Figura 1.2. Recortes de dibujos en alusión al "fort" "da"

## 1.2. Antecedentes

Encuentro estos antecedentes relevantes para mi proyecto (Herramienta de Dios), ya que establecen bases para trabajar desde lo mecánico y lo digital, a modo de una apertura de los nuevos medios a nivel nacional.

Todos los siguientes referentes del arte nacional inclinan sus procesos de obra a la utilización de objetos mecánicos y/o digitales, que aluden a las distopías sociales y la utilización de referentes sacados de la ciencia ficción como el cyberpunk<sup>2</sup> y steampunk<sup>3</sup> muchas veces conectándolos con conceptos nacionales como el trabajo de Noé Mayorga

---

<sup>2</sup> Subgénero de ciencia ficción donde se vive en un mundo distópico de alta tecnología pero bajo nivel de vida (low life - high tech)

<sup>3</sup> Subgénero retrofuturista de ciencia ficción que incorpora tecnología y diseños estéticos inspirados en la maquinaria industrial a vapor del siglo XIX

y José Luis Jácome “Khipunk”. La introducción de sus propuestas tienen puntos interesantes que me hacen aterrizar en cuanto a su montaje, uso de materiales, referentes y pensamientos del uso de la máquina en el arte.

### **Patricio Dalgo (Quito, Ecuador)**

Artista multimedia, su trabajo reflexiona en torno a los conceptos de precariedad y las bajas tecnologías, lo sórdido, la distopía, lo incidental, la información de los mass media y la precariedad desde diversos dispositivos de obtención y proyección audio visual, para esto recurre también al uso de tecnologías obsoletas y caseras.



Figura 1.3. Luz de hacienda Instalación lumino-cinética.

En la obra de Dalgo, en la cual recurre al uso de la apropiación, intervención, recolección y reutilización de datos (imágenes, videos, texto, residuos y desechos), tanto materiales como virtuales, se me presenta como un impulsador ante los procesos de construcción y deconstrucción que elaboró a partir de la necesidad que tiene el humano por construir objetos funcionales para su servidumbre; sin embargo estos objetos intentan separarse de la lógica humana y quizás destruirla para crear una propia, como menciona Dalgo «Pienso en el futuro como algo estúpido, mis ideas parten de una convicción distópica, si algo de bueno me dejó el cyberpunk y el habitar en una sociedad, es el saber de que todo siempre va a estar peor»<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Patricio Dalgo, *Statement Lo soez no quita lo valiente* (Quito: Ecuador, 2013)

Como considera Dalgo en su blog [patriciodalgotoledojimdo.com](http://patriciodalgotoledojimdo.com)<sup>5</sup>

«Conservo una curiosidad infantil que me permite realizar una intensa observación del mundo circundante y sus lenguajes perceptivos (visuales, sonoros, táctiles, etc.), al tiempo voy reformulando desde mi imaginario situaciones, experiencias, objetos, etc., que luego se traducen en propuestas enfatizando en las incertidumbres de la realidad y los cuestionamientos que puedan motivar lo poético, paradójico y humorístico. No me interesa la verdad, no creo en las certezas, tengo como eje especulaciones, indagaciones, fabulaciones alrededor de las bajas y proto tecnologías para obtener imágenes, sonidos, luz movimientos»



**Figura 1.4. Luz de instalación lumino-cinética 2013**

Tomo distancia con el trabajo de Dalgo al no intentar dar alguna clase de juicio ante los conceptos de futuro distópico o analizar el futuro como un lugar en decadencia propio del cyberpunk. Patricio Dalgo demuestra un interés en las proto tecnologías o máquinas funcionales con objetivos específicos, esto en cuanto al proyecto artístico de la presente propuesta que guarda relación con la intencionalidad de que no se comprenda como un propósito lógico al mostrar máquinas que fueron creadas a partir de sus propias necesidades funcionales y de vida.

---

<sup>5</sup> Patricio Dalgo, *blog patriciodalgotoledojimdo.com* (Quito: Ecuador, 2013)

El trabajo de Dalgo se relaciona con mi proyecto, al enfocar la tecnología, la obsolescencia y la estética en los mecanismos industriales, el objetivo es producir una poética donde no figura lo humano ni lo biótico sino las relaciones con existencias mecánicas animadas o inanimadas en alusión a la vida.

### **Juan Carlos León (Guayaquil, Ecuador)**

Me interesa este texto agregado por Ana Rosa Valdez<sup>6</sup>

(Valdez 2017)En 2013, León tuvo dificultades de desarrollo tecnológico en su exposición “Noósfera”, que limitaron la interacción del público con las obras que funcionaban con software. Los contratiempos son parte de un proceso de ensayo y error propio del arte, pero en sus trabajos más recientes se observa que no ha desestimado sus errores y desaciertos; más bien, ha querido darles sentido. Esto le ha llevado a proponer usos críticos de los medios tecnológicos, basados en un análisis de los usos sociales, económicos y políticos, para reflexionar a partir de ahí sobre sus posibles funciones y valores estéticos».

En el proceso de obra siempre se ven contratiempos, en el trabajo de Juan Carlos León no evita la visualidad del error, él intenta darle un segundo aire a la equivocación. A partir de este uso de lo defectuoso de la tecnología él emplea un medio que analiza de forma crítica del uso cotidiano de los objetos funcionales.

En lo personal veo al error como parte de la estética de la máquina, cuando en mis aparatos surge una falla que no veía venir, lo analizo y veo dentro de sus posibilidades cómo explotarlas, el movimiento fallido de un motor puede generar una estética de movimiento azaroso que remite a una no funcionalidad que puedo usar en mi trabajo.

Me interesa la postura que tiene la obra de Juan Carlos León que propone que el espectador pase a ser un usuario, (parte de la máquina). Mi obra impulsa también al espectador a tener una interacción cuerpo-máquina y propone que la máquina es una extensión del cuerpo.

El considerar el error como parte importante de la obra, también me parece pertinente ya que mi trabajo juega con poemas en metáfora de las máquinas y éstas

---

<sup>6</sup>Ana Rosa Valdez, *Paralaje* (Guayaquil: Ecuador,2017)

surgieron a partir del mismo error del movimiento de estos aparatos que dialogan con la no funcionalidad o una funcionalidad que nosotros no podemos ver.

La obra de “Scroll” de Juan Carlos León me interesa especialmente por la manera como el espectador se relaciona con la máquina de un modo simbiótico, generando este juego performático entre obra y el público.



**Figura 1.5. Obra “Scroll” de Juan Carlos León.  
Desarrollo tecnológico: Juan Carlos Ubidia y Equipo Blender Ecuador  
Producción y Registro Visual: Juan Carlos León.  
Galería Arte Actual  
FLACSO, 2014**

### **Cristian Villavicencio (Quito, Ecuador)**

En el diálogo entre Ágata Mergler, (York University, Toronto) y Cristian Villavicencio se menciona que en su proyecto, el espectador se conecta a procesos mecánicos.

Como dice Cristian Villavicencio, [cristianvillavicencio.net](http://cristianvillavicencio.net) (2016) «El espectador se transforma en otro engrane»<sup>7</sup>, esto me parece potencial para mi proyecto ya que también inserto al espectador dentro de un espacio donde se necesita de su intervención para que la máquina tome vida, con movimientos erráticos, extendida del cuerpo humano pero con errores o aparentemente fallos.

---

<sup>7</sup> Cristian Villavicencio, *Statement de la exposición* (Villavicencio 2016) in *Flux* (Porto: Portugal, 2016)

Al final son lógicas pertenecientes solo a la máquina “Estas obras pueden ser entendidas como máquinas defectuosas”, sus errores de código y producción no han sido reparados, de manera que la invisibilidad física del mundo digital se revela al espectador junto con preguntas acerca de relación entre conceptos como materialidad, azar (random), y fragmentación. En el espacio inmersivo que propone este proyecto artístico, los espectadores no solo perciben sino que también están conectados con los procesos mecánicos de las obras.

En una entrevista que tuve con Cristian Villavicencio el día jueves 21 de marzo del 2019, menciona como él se apropia del error y el azar en sus instalaciones «me interesa el error entre lo digital y lo físico, el error de la máquina industrial, como la fricción se rompe y muestra imperfección, el azar está ligado al error y también al acierto, los procesos repetitivos crean narrativas y estas secuencias se modifican y desgastan con el tiempo».

El error de esta estructura supuestamente perfecta, da señales que la máquina es más sensible y humana de lo que parece, la percepción del fallo del sistema mecánico habla de esto que apunta Philip K Dick en su novela *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* (1968). La máquina se está haciendo más humana, el test de empatía se hace ineficaz.

Otra pregunta que surgió fue si las tecnologías digitales suplantando a las mecánicas o se complementan en su obra, él respondió «los procesos tecnológicos están basados en procesos analógicos, son dos técnicas que trabajan bajo tensión», en su trabajo se complementan las dos técnicas, también mencionó a la arqueología de medios, estos objetos que se usaron en la cotidianidad y dejaron de existir.

Esto me remitió al proceso que llevo con ciertos artefactos mecánicos de pedal como la máquina de coser que utilizo para crear voltaje a partir de un generador de energía con distintas piezas adaptadas obtenidas de VHS antiguos, escáneres, motores de reproductores de casetes viejos, etc.

Algo que me pareció muy importante en la obra de Cristian Villavicencio es cómo los objetos trabajan a partir del movimiento maker o el DIY (Do It Yourself) ya que él menciona que son movimientos importantes de la contemporaneidad para democratizar el arte.



**Figura 1.6. Layers In Flux por Cristian Villavicencio  
Galería Fernando Santos. Oporto, Portugal - 2016**



**Figura 1.7. Megatherium por Cristian Villavicencio  
Impresión 3D, Cultivo de Bacterias,  
sistema giratorio, urna de cristal  
Bilbao – Quito. 2017  
Funka Fest 2018**



**Figura 1.8. Proyecto Moving Panorama por Cristian Villavicencio y Carla Toba  
Centro Cultural de Noáin, España 2015**



Figura 1.9. Proyecto: “haptic /visual identities (uso de prototipo de haptic cameras)”  
Ágata Mergler - Cristian Villavicencio, 2015-2018

### **Noé Mayorga - José Luis Jácome “Khipunk - La vida es vapor”**

Me interesa cómo la muestra “*Khipunk – La vida es vapor*” expone a estos objetos ficcionales mecánicos que aluden a estéticas andinas y mecánicas, me llama la atención el vínculo que guarda con sus recuerdos representados con objetos materiales indígenas creando una ficcionalidad que en el caso de mi trabajo comparte esa importancia de rescatar valores del pasado.

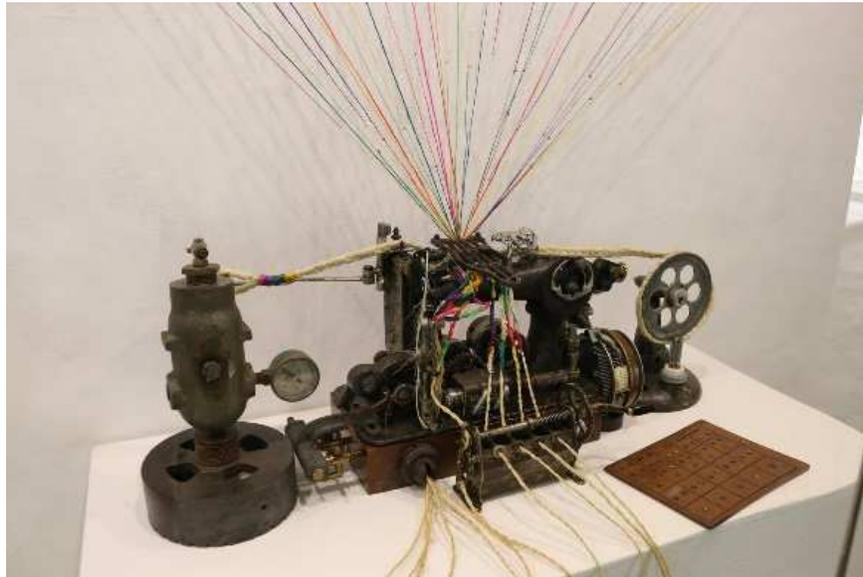
Como dice Tania Navarrete «el trabajo de José Luis Jácome el cual llevaba mucho tiempo trabajando en una idea que juntaba varias de sus obsesiones; la Ucronía que es un género literario que transcurre en un mundo desarrollado a partir de un punto en el pasado que sucedió de forma diferente, el Steampunk, un subgénero del retro futurismo, donde los grandes avances tecnológicos recurren al vapor como fuente de energía, el Andinismo, entendido como el amor a los Andes y el respeto por el Nuevo Indio, la ancestralidad, los quipus, el bambú»<sup>8</sup>. José Luis Jácome se cuestiona ¿Qué pasaría si América no hubiese sido invadida y todos los saberes, tecnologías, ciencias y arte indígenas no hubieran desaparecido? A partir de este pensamiento recrea estos objetos ficcionales para ilustrar este mundo Khipunk.

En la exposición “Khipunk - la vida es vapor”, se intenta dar una funcionalidad a la máquina, pero desde su propia necesidad de existir.

---

<sup>8</sup> Tania Navarrete, *Reseña de la Muestra Khipunk-La vida es vapor* (Quito: Ecuador, 2017)

Veo adecuado mencionar esto ya que hay una conexión con mi trabajo en la necesidad que tienen las máquinas por percibirse como un ente con vida.



**Figura 1.10. Decodificado de Khipus**



**Figura 1.11. Objetos anarkolitúrgicos**



**Figura 1.12. Nuevas representaciones geográficas**

### **1.3.Pertinencia**

Debo mencionar cómo los nuevos medios implantan maneras de crear, que toman distancia de los métodos clásicos, esto elabora cuestiones que conllevan el análisis de las formas y de las prácticas artísticas de medios y soportes convencionales, y cómo el dominio de otras destrezas fuera del mundo del arte como la mecánica, electrónica y la física expanden el concepto del tekné del arte. También se puede pensar en cómo estos

objetos pueden ser parte del mundo de la producción artística integrando nuevas disciplinas que expanden las posibilidades técnicas.

En todos los trabajos encuentro un vínculo a la idea de la máquina como esta unidad que responde a la presencia humana como una necesidad simbiótica entre dos seres.

No modifico el error de la máquina averiada, dejando al azar su movimiento, me separo de los anteriores proyectos intentando llegar a entender a la máquina como un ser que quiere tomar distancia de su creador, pero está fuertemente conectado por su movimiento.

Propongo convertir al espectador en una especie de deidad, el cual da energía a la máquina para que pueda vivir, el humano al generar vida con sus extremidades es observado por la máquina y analizado al punto de crear teorías y cuestionamientos sobre cómo funciona y por qué fue creada a imagen y semejanza de su creador.

La importancia de mi producción en el contexto nacional se da ya que este toma en parte distancia de las lógicas creativas en cuanto a la producción artista, la técnica, el uso de materiales y espacio expositivo, para manifestar una producción no sólo de dibujo, pintura, instalación o performances, sino también de deconstruir el sentido lógico que el humano dio a la máquina, para que estas piezas mecánicas configuren un nuevo sentido, un entendimiento el cual el humano no puede encontrar, la desfuncionalización del objeto funcional por excelencia de la modernidad, también para analizar al producto artístico desde la interdisciplinariedad uniendo a la ingeniería mecánica con el arte.

#### **1.4. Declaración de intenciones**

Tomando en cuenta la obra de Francis Picabia "*Fille née sans mère*" (Niña nacida sin madre, 1917) donde muestra un objeto mecánico que nace de una manera asexuada, recurro a esta pintura para asentar mi trabajo que a partir de las lógicas de "niña nacida sin madre" creó una máquina que da energía a otra por un cable que conecta a estos dos cuerpos.

Dentro del proyecto percibo la importancia que genera la relación performance instalación, y cómo esta genera una conexión con el espectador que se integra como parte

del contexto mecánico, sirviendo de nueva pieza que conforma un cuerpo completo dentro de una forma que da vida a un universo inédito.

La poética ficcional que crea extrañezas dentro de su conexión con la máquina se expande a medida que el cuerpo humano o creador toma forma única con la máquina, como un piñón más para crear esta atmósfera de convivencia entre seres de una fábula azarosa.

Busco mostrar la acción del performance de la máquina a partir del movimiento del espectador, para que este aparato genere más vida a partir de su oscilación, ésta relación cuerpo-máquina convoca a un pensamiento usado en el cine y la literatura de ciencia ficción como el *cyberpunk* y el *mecha*, al preguntarse sobre la máquina que crea movimientos, que no tienen función lógica para el humano, pero dentro de su no funcionalidad muestra una estética que alude a una vida que nace como extensión no genética del humano.

La obra de Picabia también usa la mecánica como estética visual, que se puede asociar a un concepto del futuro pasado, si los comparamos con el *cyberpunk* o el *mecha* (*Ghost in the Shell*<sup>9</sup>, *Blade runner*<sup>10</sup>, *Akira*<sup>11</sup>). Esta antigua estética de Picabia no es anatómica, carece de curvas a comparación con las formas del anime y cine antes mencionado, menos esquinas pronunciadas y ángulos rectos, semejante a lo biomecánico o una estética del futuro presente. Mi trabajo analiza esta estética actual sobre la comprensión del futuro, adoptando sus formas para dar una apariencia más humana a los objetos mecánicos.

A partir de mi declaración de intenciones encuentro necesario proponer preguntas que mi proyecto analiza en el mundo del arte:

¿Cómo la conexión de la máquina al cuerpo se propone como una extensión humana para llevar a la obra a una funcionalidad del performance?

¿Cómo los nuevos medios influyen en el contexto actual del arte en Ecuador?

---

<sup>9</sup> Masamune Shirow, *Ghost in the Shell* (Hyogo, Japón, 1989)

<sup>10</sup> Ridley Scott, *Blade Runner* (South Shileds: Reino Unido, 1982)

<sup>11</sup> Katsuhiro Otomo, *Akira* (Miyagi: Japón, 1988)

¿Cómo se pueden relacionar mis procesos artísticos a una propuesta realizada en el modernismo como la de Francis Picabia, específicamente con la obra (Niña nacida sin madre, 1917)?

¿Cómo la estética de la máquina supera la funcionalidad del objeto en beneficio a una propuesta artística?

¿Cómo el error se entiende como una forma que muestra visualidades alternas a la realidad en el mundo del arte?

## **2. Genealogía**

Los autores que cito en este apartado están relacionados con mi obra ya que estos proyectos manejan movimientos erráticos, cuestionamientos y análisis de la máquina, e incorporaciones anexadas al cuerpo humano, que influyen y aportan una forma de presentar a la máquina de maneras simbólicas que acuden a mi apreciación por su estética que adapto a mis cuestionamientos e inquietudes por los conceptos evolutivos de la máquina y cómo ha pasado de ser un objeto periférico a un anexo corpóreo y cómo éste intenta desvincularse del cuerpo humano.

### **Francis Picabia, “Niña nacida sin madre”, 1917**

A fines del siglo XIX y principios del XX con la llegada de los motores, los objetos mecánicos pasaron a convertirse en seres animados por su propia energía y a generar calor. A partir de ahí, las fronteras entre cuerpos “naturales” y cuerpos “artificiales” comenzaron a difuminarse.

En la modernidad la máquina toma un papel importante en el uso del humano, la industrialización integró al humano a un nuevo espacio de producción masificada, creando un objeto en potencia necesario y útil. En las vanguardias artísticas crearon movimientos como el futurismo que hacen elogios a la máquina, la velocidad, su movimiento, formas y esperanzas de un futuro mejor, donde el protagonista principal es un objeto que faculta al humano a expandir sus funciones.

En la actualidad se cuestiona mucho el concepto utópico que daba la máquina con un mejor porvenir, creando novelas, películas, animes y mangas en las cuales estos objetos de grasa, metal y cables se transforman en un mal útil para la supervivencia del humano, como interrogando cuales son los límites entre lo artificial y lo natural, hablando de los conceptos evolutivos sobre el análisis de la máquina haciéndome pensar (sin tocar el tema de la estética) la distancia que tiene el Steampunk del Cyberpunk.



**Figura 2.1. Fille née sans mère (Hija nacida sin madre), Francis Picabia - 1917**

Como Picabia, intento plantear a la máquina como un ser con vida que nace solo del hombre de manera asexual, que imita sus lógicas de vida pero que a su vez da vida a otros seres mecánicos, mediante dispositivos instalativos donde se comparan los procesos mecánicos abióticos al de organismos bióticos, con deidades y creadores que hacen que estos nuevos seres se planteen su creación; intentando que el concepto de lo no vivo como una nueva posibilidad de vida muestre nuevas capacidades de relación entre entidades mecánicas a partir de la divinidad humana y su capacidad de creación.

Llevando a cabo este pensamiento instauró una comunicación entre máquinas las cuales necesitan de una constante comunicación energética de motores que dan fuerza a otros objetos mecánicos para crear una cadena que suplanta de cierta manera a las conexiones genéticas, pero a su vez estas máquinas necesitan del impulso de una fuente externa (el humano).

Me interesa como Francis Picabia propone ideas de máquinas que anhelan, que intentan sublevarse de la necesidad para la que fueron creadas, como un paso de instauración autónoma que solo intenta darle la libertad a las máquinas para que estas deseen ser libres de su creador. Recojo principalmente “Niña nacida sin madre” ya que en esta obra hago alusión directa al deseo de la máquina, ya que al pensar en un ser que nace de una manera no genética creo en la posibilidad de poder unir al espectador con objetos mecánicos y por medio de este lazo crear una simbiosis.

### **Francis Picabia. El sujeto humano como máquina.**

En 1915 Francis Picabia dibuja un retrato para Alfred Stieglitz<sup>12</sup> como un objeto mecanizado (una cámara fotográfica). Stieglitz, quien tenía una revista de fotografía (camera work) fue retratado con alusión a un objeto que influía en su vida, con este dibujo que comparaba al humano con un objeto mecánico Picabia intenta mostrar con el arte una forma de mecanización humana en el retrato.



**Figura 2.2. Francis Picabia, 291 (1915)**  
Tinta, grafito y papel impreso cortado  
y pegado sobre cartón

---

<sup>12</sup> Foster Hal, Kraus Rosalind, Bois Yve-Alain, Buchloh Benjamin H.D., Arte desde 1900 (Madrid:España, 2004)

Se puede ver como las piezas de la cámara no son del todo lógicas para su función ya que está conectada a otros instrumentos mecánicos los cuales inhabilitan su lógica funcional. Muchos de los trabajos de guerra y post guerra fueron influenciados por la modernidad artística. El Dada, movimiento que influye al trabajo de Picabia crea esa irreverencia y crítica a la industrialización de los cuerpos.

### **Jean Tinguely**

Pintor y escultor, Friburgo - Suiza (1925-1991). Los trabajos instalativos de Tinguely fueron concebidos para ser destruidos, esto hace alusión satíricamente a la producción en masa de la cultura contemporánea, emplea la escultura como instalación cinética utilizando motores y desechos industriales. A Tinguely le atrae la idea de mostrar sus obras como objetos no estáticos que en su montaje se desarrollen por sí mismos y estos son exaltados por el público y por su creador, algo que en lo personal no conecta con mi obra es la visualidad de objetos eléctricos identificables en la cotidianeidad, aspecto que me interesa anular en mi trabajo, para que la máquina no sea reconocida inmediatamente y su extrañeza logre otras posibilidades estéticas.

Otro vínculo que considero es cómo en la obra de Tinguely "*Santana*" (1966) la cual se aprecia como una instalación en un pedestal con metales, engranes y cables que muestra frente de la obra un botón o interruptor, que se localiza en contraplano a las piezas instalativas para ser accionadas por el espectador; esto crea un vínculo con el espectador que trasciende al punto producir una simbiosis de la máquina con el humano-arte-espectador.



**Figura 2.3. Santana 1966. Jean Tinguely**



Figura 2.4. Escultura. Fata Morgana 1985. Museo Tinguely 2012 kingston

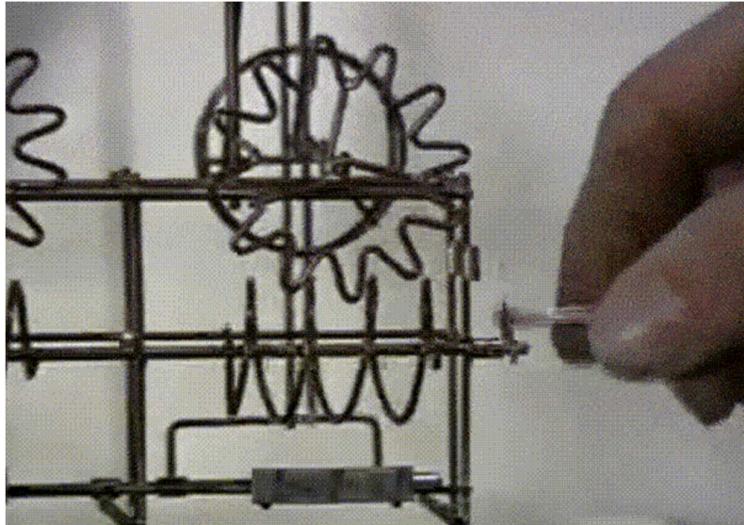
### **Arthur Ganson, escultor cinético**

Sus obras trabajan dentro de la ingeniería mecánica y los movimientos coreográficos, le gusta trabajar a partir del juego entre máquinas, le interesa la no funcionalidad y la simpleza de la estética del movimiento mecánico. En su trabajo hace cita mucho a su niñez cuando él jugaba con estos objetos reflexionando en su adultez sobre la vida de estos objetos mecánicos.

Aprecio lo que él llama “diferentes flujos lógicos de energía a través de un sistema” en esta frase yo analizo cómo este gran cuerpo está compuesto de sistemas que trabajan simbióticamente y proliferan vida a partir de sus conexiones.

Si tomo de ejemplo mi proyecto, éste intenta crear cadenas de cuerpos que trabajan entre sí, que se necesitan para poder crear una ritualidad que muestra conexiones de cuerpos distintos que se unen para crear un gran cuerpo entre la máquina y el humano.

También me parece que existe un interés por crear máquinas que utilicen manivelas las cuales generan el movimiento de las máquinas a partir del movimiento del humano esto crea esa armonía que me interesa explorar en mi proyecto.



**Figura 2.5. Small Tower of 6 Gears - Arthur Ganson**

Otro punto interesante de Arthur Ganson es cuando él se refiere a su obra “Máquina con grasa” la cual muestra a una máquina en movimiento que se baña a ella misma en grasa como una necesidad de mostrar las sensaciones y erotismo de la máquina, una máquina que busca la felicidad, que eyacula y se baña entre sus propios fluidos como fecundándose a sí misma.



**Figura 2.6. Machine with grease – Arthur Ganson**

## Peter Fischli y David Weiss - The Way Things Go

Esta obra en particular muestra un tipo de efecto dominó el cual se genera por un primer movimiento del artista, estos movimientos son consecutivos al primer impulso, uno con otro se comunican entre sí y necesitan de ese estímulo anterior para poder generar un cinematismo, como un performance que se manifiesta con un movimiento en cadena los cuales necesitan de su anterior generador de movimiento para poder continuar con su transmisión de energía, que se extiende con objetos de reciclaje.

Toda esta lógica generada en el proyecto de Peter Fischli y David Weiss se refleja en mi proyecto con la posición que genera el espectador frente a mis artificios, se presenta como una conexión la cual es necesaria para que la máquina genere energía para poder develar su universo visible con luces led u otros objetos mecánicos que serían una extensión de los mismos aparatos mecánicos como hijas que necesitan de la energía causada desde un principio por el espectador.



Figura 2.7. Peter Fischli y David Weiss  
The Way Things Go 1987.

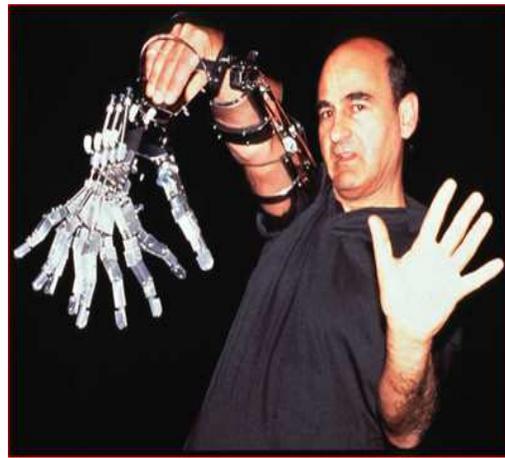
## **Stelarc Chipre, artista performer**

Considero oportuno remitir a la obra de Stelarc ya que en su producción noto una empatía con el uso de anexos al cuerpo humano como una necesidad de “alterar la arquitectura humana”. En su trabajo él intenta convivir con estos objetos mecánicos como un tercer brazo, veo importante recalcar como Stelarc crea estructuras las cuales incorpora al cuerpo humano con estos nuevos objetos ergonómicos que con acciones expanden sus posibilidades y limitaciones al ser que les dio la vida, como aludiendo a que la evolución de la humanidad conlleva a estar unido a la máquina como si los seres humanos sin estos cuerpos protésicos son seres desfasados.

La estética que crean con estos cuerpos como nuevos engranes necesarios para la vida me remiten a esa estética utilizado en obras de ciencia ficción de décadas pasadas que en la actualidad se están convirtiendo en una especie de nigromancia del arte.



**Figura 2.8. Stelarc, Performance artist, 1990**  
Pigment ink print  
85 x 85 cm Edition of 5 plus 2 A.P



**Figura 2.9. Third Hand 1980** Aluminio, acero inoxidable, acrílico, electrónica de látex, electrodos, cables y baterías

## **Laura Beloff**

Artista que analiza el vínculo entre lo tecnológico y lo corporal y de qué manera la sociedad nos subordina al uso de estas extensiones periféricas.

En el caso de Laura Beloff comparto cierta afinidad por crear objetos protésicos como elementos portables que los puedes adecuar a tu cuerpo. Su trabajo analiza cómo la sociedad se introduce cada vez más en las nuevas tecnologías y cómo estas se incorporan en la cotidianeidad, muchos de estos cuerpos protésicos de la obra de Beloff son cuerpos biológicos como plantas y flores que crean una simbiosis entre estos dos cuerpos que se

dan vida mutuamente, esto me parece interesante ya que en mi proyecto cito a animes mecha que exploran máquinas que posibilitan las expansiones del cuerpo, creando un solo cuerpo más ampliado refiriéndose a las posibilidades humanas.



Figura 2.10. Appendix, 2011, de Laura Beloff



Figura 2.11 Laura Beloff, a unit 2012 pot plant

El trabajo de Laura Beloff me propone cómo el cuerpo humano se convierte en un constante pedestal de aditamentos cotidianos funcionales, operativos, que se enfocan explotar desde la estética hasta sus lógicas utilitarias.

## Mecha

Para entrar en contexto el “Mecha” es un término japonés derivado del inglés “mechanics” (mecánico) que hace referencia a todo aquello que esté relacionado con objetos mecanizados: robots, humanoides, vehículos, robots tripulados, armas, etc. En el caso del manga/anime, se usa como nombre de un subgénero -de la Ciencia Ficción- muy popular y demandado entre los seguidores de los cómics japoneses. Es requisito indispensable que los protagonistas de una historia se sirvan de objetos mechas o que estos últimos sean el eje del argumento. Si analizamos la propuesta de Laura Beloff, Stelarc, Jean Tinguely o Arthur Ganson, podemos hacer una conexión de cómo los cuerpos se condicionan por la necesidad de anexarse anatómicamente a una cantidad de objetos para poder desenvolverse en un espacio que exige interactuar con estos elementos para coexistir en el universo circundante, también generar nuevos universos simbólicos en la relación humano-máquina-prótesis.

La apropiación de estas estéticas del mecha muestran un interés por las biotecnologías o máquinas que fueron creadas con una funcionalidad de acuerdo a un fin hasta cierto sentido útil ante su trabajo, lo cual me hace pensar en mi trabajo, y en su función ante la obra y su intento de separarse del humano confrontando su existencia, a manera de que su utilitariedad nace a partir de sus propias lógicas de vida, como un objeto que se niega a ser útil ante su creador.



Figura 2.10. Mecha hecho de piezas de automóviles viejos

### **Hideaki Anno**

Creador de Evangelion, forma parte de mi genealogía, ya que la importancia de este anime radica en mi infancia, al admirar la serie, empezó a influir en mi dibujo una estética mecánica. Evangelion es un anime del año 1995 que muestra a unos mechas llamados Evas que aparentemente son tripulados por niños los cuales luchan contra ángeles mandados por Dios para lograr el tercer impacto y alcanzar la complementación

humana (unificación de todas las almas humanas). Años después al observar mis intereses llegué al punto de entender la influencia de Hideaki Anno con lo Evas en mi obra.

Al pensar en la máquina como extensión del cuerpo, como prótesis, como este objeto funcional, el cual da capacidades al humano para extender sus posibilidades, me di cuenta que estos objetos mecánicos son creados para servir al ser humano y facilitar su supervivencia, algo que me parece interesante es cómo cambia el concepto de utilidad del objeto-mecánica, ya que en este anime se invierten los papeles al mostrarnos que los conductores son baterías para que los Evas puedan vivir.



Figura 2.11. Neo génesis evangelion (1995) Afiche de la serie de Hideaki Anno

### **Philip K. Dick 1968 - Novela de ciencia ficción: ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?**

El libro cuenta la historia de Rick Deckard quien es un caza recompensas que se dedica a matar a los Andys (androides) que escaparon del rol que les fue asignado. En la novela casi todos los animales están extintos y el tener uno es indicio de poder o dinero, Rick en toda la novela mata Andys para guardar el dinero necesario para comprar un animal de verdad.

El trabajo de Philip K. Dick hace alusión a otro tipo de vida, un modelo avanzado de androide (nexus 6) que intenta esconderse entre los humanos para escapar de la función que le fue asignada. También puede asociarse a cómo el humano se ha mecanizado y los

androides se humanizan más, al punto de llegar a confundir las pruebas a las que son sometidos los replicantes (androides) para averiguar si son o no artificiales (Voight-Kampff) a partir de la empatía de la cual los androides supuestamente carecen, pero poco a poco están logrando confundir a este test.

Veo necesaria presentar esta novela como parte de mi genealogía ya que en este trabajo proponen a los androides como seres que están logrando tener empatía, como la máquina puede llegar a sentir y reflexionar sobre su vida y quién es su creador, si es necesario cuestionarse la dependencia con el ser que le provee de vida. A partir de este cuestionamiento siento el impulso de crear textos en los cuales ilustro los sentimientos de la máquina con su hija y su creador (el humano) el cual es analizado con conceptos del psicoanálisis.



Figura 2.12. Portada del libro ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?

## **William Gibson. Neuromante 1984**

Uno de los trabajos icónicos del cyberpunk, en este menciona una sociedad utópica y a punto de colapsar, donde los seres humanos tienen la necesidad de conectarse al ciberespacio para poder vivir en comunión con la colectividad.

El protagonista de esta novela, Case, es infectado con un virus que le impide entrar en la matriz por el intento de robar información, una chica le ofrece hacer negocios, sus servicios por reparar el virus que le fue instalado, el protagonista acepta y se ve envuelto en problemas con la mafia.

Es de gran importancia trabajar con esta referencia al libro de Gibson, ya que en este texto encuentro teorías de este mundo donde la máquina y el cuerpo son simbióticos al humano, se le instauró la necesidad de convivir con estas extensiones para poder relacionarse con la sociedad, posibilidad que veo pertinente vincular con mi proyecto ya que en este invoco a estas narraciones que solo se posibilitan con la incorporación de nuevos cuerpos en un espacio específico, donde todos son parte de todo y la invitación a anexarse a este mundo crea una atmósfera necesaria para que la obra pueda surgir.



**Figura 2.13. Ilustración de Neuromante**  
**Autor: Juan Jiménez**

He visto pertinente hacer una valoración de estos referentes dentro de mi obra, ya que estos articulan una línea que asientan las bases para una creación artística dentro del mundo de los nuevos medios, y como los autores mencionados invocan una reflexión del uso de objetos mecánicos para configurar nuevos modos de creación artística y finalmente gran parte de los referentes citados invocan estéticas generadas a partir de una noción de evolución del ser humano a partir de la integración de la máquina a sus propios cuerpos, como si los objetos mecánicos son los objetos funcionales en su máxima expresión.

### 3. Propuesta artística: Herramienta de Dios

Algo importante dentro de mis hallazgos fue la experimentación que tuve con objetos funcionales que tenían algún fallo, un glitch que encontré en mi habitación, compuesto por: una laptop que se prendía y apagaba, un ventilador que hacía un ruido extraño, una lámpara con luz que destellaba y una mesa que tambaleaba, reuní todos estos objetos y los presenté en una exposición final de proyectos en el Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador – ITAE.



Figura 3.1 . Imagen de obra

En este apartado se analizaron nueve pinturas, seis dibujos, dos máquinas escultóricas, dos instalaciones, tres dibujos mecánicos y la performatividad del espacio, estas obras compusieron la muestra y estuvieron divididas en cuatro espacios que formaron un recorrido en la exposición.

El proyecto propuso la creación de dínamos, pinturas, dibujos y máquinas instalativas que aparecieron con el recorrido del espacio expositivo, los dínamos son las máquinas encontradas, recicladas y reformuladas a partir de su propia necesidad de existencia, estos objetos sacados de recicladoras y talleres mecánicos generan la energía para contemplar el espacio expositivo.

Este proceso fue importante ya que en él empecé a entender cómo se vinculan estos elementos de experimentación con el material; desarmando y reorganizando sus lógicas a partir de tres puntos relevantes: la introducción de otras ciencias en el mundo del arte, la expansión de la técnica clásica con la exploración en los nuevos medios y la performatividad que se crea al anexar estos cuerpos mecánicos eléctricos al de los cuerpos humanos.

Dentro de mi proceso en el cual pasé por el dibujo en el campo expandido, construí máquinas que creaban dibujos por sí mismas, para expandir las posibilidades del artista como fabricante de arte, para dar paso a una entidad creadora que fue construida con la libertad de plasmar su propio trazo, intentando separar a la máquina de su creador, como seres autónomos; al final la máquina se desplazó de la mano del artista para producir una serie de manchas aleatorias.



**Figura 3.2. Máquina de dibujo independiente. Tinta china sobre rollo de papel factura**

La obra muestra a la máquina madre (dínamo o transmisor de energía) frente a su hija, una cámara conectada visibiliza la mirada de una de las máquinas (hija) la cual gira con el movimiento que le da su madre (movimiento errático). El cable que conecta al dínamo con el segundo objeto mecánico (hija) le lleva la energía para que esta tenga movimiento.

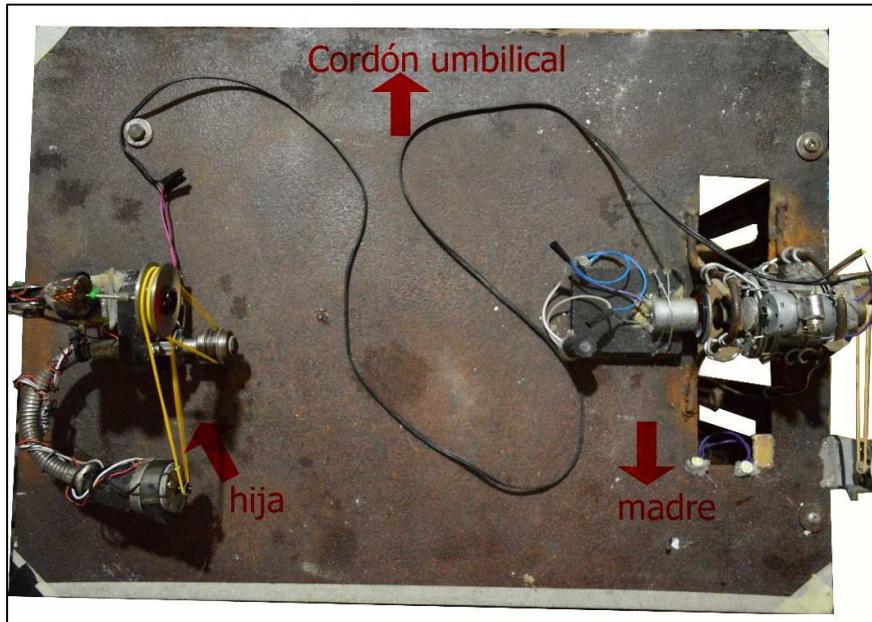
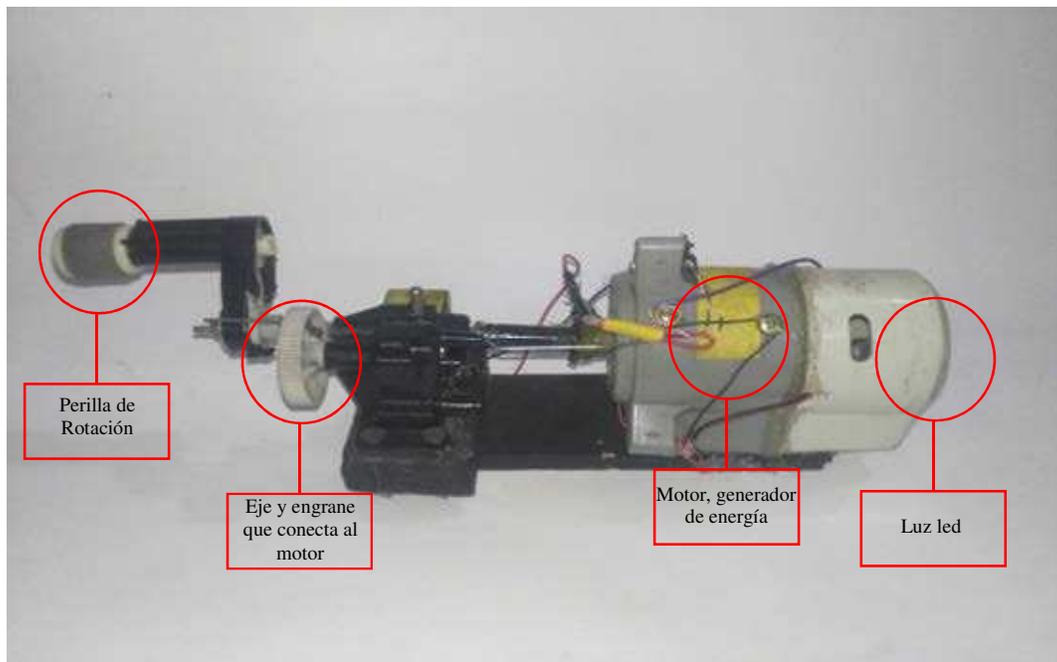


Figura 3.3. Imagen que ilustra la conexión madre e hija en la obra

El resultado es una Instalación que propuso una experiencia sensorial performática, cuyo mecanismo requirió al espectador el interactuar con ellas. Fue necesario que el espacio tenga poca luz, casi nula, como para poder llegar a los dínamos y girar las manivelas para obtener mejor visibilidad de la instalación frente al espectador, para que exista la comunicación cuerpo-máquina.

Un hallazgo se produjo en mi proceso de dibujos en el campo expandido, en el cual creé una máquina que puede engendrar dibujos por sí misma; como una impresora azarosa dependiente del estímulo humano que intenta separarse de su creador, en forma autónoma, al final la máquina se desplazó de la mano del artista para producir una serie de manchas aleatorias.

Comencé por experimentar con distintos objetos electrónicos, desarmando y extrayendo motores y piezas, las cuales crearon interacción entre más objetos mecánicos. Una máquina genera mayor voltaje que la otra, por lo que decidí que sea la madre, de donde se origina la energía que da vida a la máquina dependiente (hija).



**Figura 3.4. Prototipo de dínamo. Madre 1, 30x05**

El proyecto mostró en una de sus salas una pantalla de 8" que intentó revelar la mirada de las máquinas, esta mirada se crea a partir de uno de los aparatos mecánicos que portaba una cámara la cual se encendía con de la luz que generaba el movimiento del espectador. Su pertinencia se da por la necesidad de visualización de la máquina y analiza a su creador y establecen dos preguntas: ¿quién es el instrumento funcional? y ¿cómo estos aparatos subvierten el rol de dependencia utilitaria?, en pocas palabras la cámara intentaba crear un cambio del quién es visto, analizado y estudiado como una curiosidad del ser que fue creado (la máquina) ante su creador (el ser humano).

En la muestra ocurrió un error, la cámara se calentó por las pruebas hechas antes de la exposición y en el momento cumbre de la exposición simplemente no funcionó, pero al final no fue un tema que afectara al espectador con el recorrido de la exposición. Finalmente mis análisis posteriores sobre retos y fallos técnicos son un aprendizaje importante.



**Figura 3.5. Imagen de cámara y pantalla**



**Figura 3.6. Prototipo de hija .Motores, cables, elásticos, Leds y materiales reciclados 10 x 07**

Las pinturas de los objetos mecánicos fueron visibles con el movimiento de los dínamos antes mencionados, ya que estos proveyeron de energía lumínica para la visibilidad y apreciación de éstas, el número de pinturas fue 9 y estuvieron distribuidas por toda la habitación.



**Figura 3.7. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie Objetos neuróticos, medidas: 15 x 15. y 19x16**



Figura 3.8. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie *Objetos neuróticos*, medida: 46x 61



Figura 3.9. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie *Objetos neuróticos*, medidas: 34x20 y 61x25 1/2



Figura 3.10. Acrílico y óleo sobre lienzo de la serie *Objetos neuróticos*, medidas: 60x80 y 15x 15

Tanto las pinturas como los dibujos han sido acumulados por varios años, como forma de neurosis que refiero en este proyecto, partes de las obras fueron exhibidas en talleres al finalizar los semestres que cursé en el ITAE y la Universidad de las Artes.

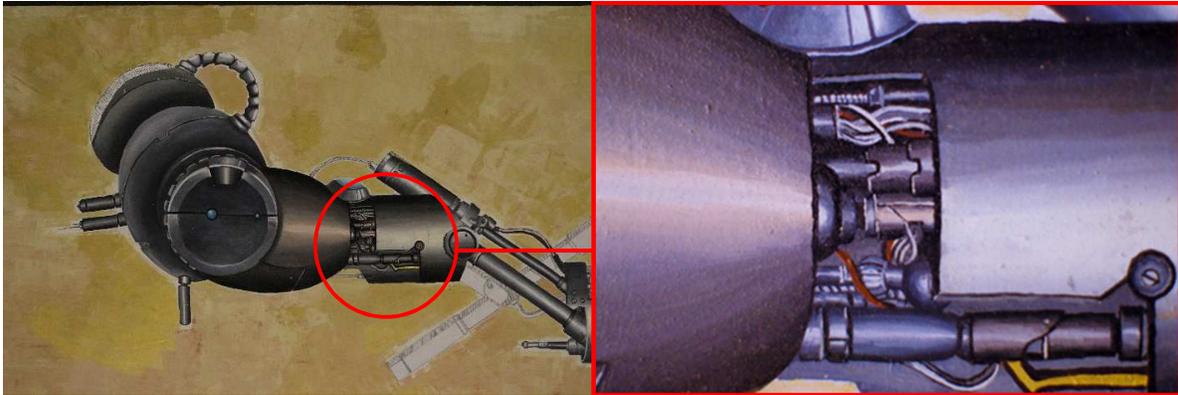


Figura 3.11. Detalle de pintura

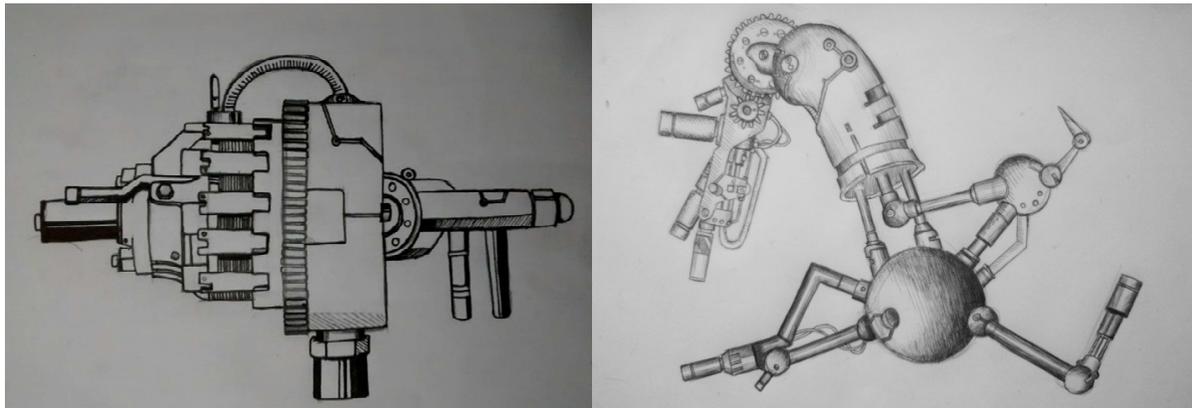


Figura 3.12. Dibujos de máquinas A4. Papel, lápiz y rapidógrafo

El espectador al toparse con estos entes mecánicos pudo manipular e interactuar con ellos, las máquinas dieron luz e iluminaron unos textos, los cuales describen los sentimientos entre las máquinas madres, sus hijas y el espectador.

El resultado fue una Instalación que propuso una experiencia sensorial performática cuyo mecanismo requirió de la interacción del espectador.

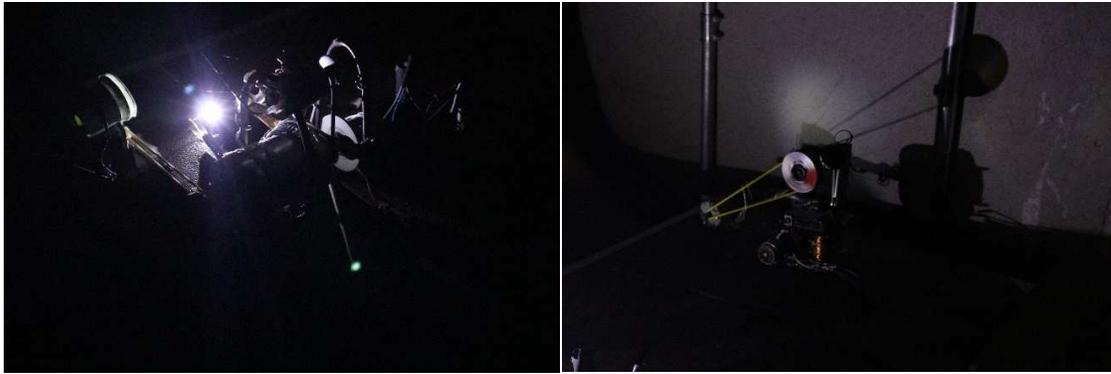


Figura 3.13. Detalles de madre e hija



Figura 3.14. Prototipo máquina madre e hija

### 3.1. Proyecto expositivo

Para llevar a cabo la obra fue necesaria la construcción de varios objetos los cuales se dividieron en 4 momentos o estancias donde el público circuló interactuando con el espacio y las máquinas.

El espacio estuvo pensado para que el público estuviera en constante comunicación con las obras, para que se creara una interacción biosférica, una simbiosis y necesariamente tuvo que estar dividido en 4 etapas que los visitantes recorrieron una

por una, hasta llegar al final donde al interventor se le reveló el performance de la mecanización del espectador, quien activó el espacio expositivo.

### **Texto de sala**

#### **Herramienta de Dios**

El proyecto expositivo “Herramienta de Dios” presenta a la máquina como un ser que depende del espectador en una relación de simbiosis, quien visita la exposición pasa a ser un generador de energía para que las máquinas que aquí se presentan, se activen, en este sentido el visitante se convierte en una deidad creadora.

Los movimientos azarosos de los sistemas mecánicos aluden a elementos que parten de memorias personales y afectivas, que se convierten en pulsiones de repetición.

La muestra requiere de la activa intervención del espectador, quien es atraído por perillas, manivelas y sistemas cinéticos que invitan a ser manipuladas para dotar de energía a esta propuesta artística.

Jose David Moncayo

Fue necesario tomar en cuenta el por qué este espacio fue pertinente para mi proyecto, ya que en este retomo dónde comenzó mi interés por las máquinas, y es en la oficina de mi abuelo, la cual recuerdo como un espacio que se podría llamar precario, pero una estética de la precariedad que me infunde recuerdos y aunque intento distanciarme de problemas autobiográficos por algún respeto y temor de sobreutilizar como herramienta mis problemas familiares, siempre está presente la esencia de esa oficina polvorosa y vieja.



Figura 3.15. Edificio de la UArtes antiguo SRI, quinto piso  
(10 de agosto entre Pichincha y Pedro Carbo)



Figura 3.16. Vista de esquina de toda la exposición Herramienta de Dios



Figura 3.17. Vista frontal exposición Herramienta de Dios

La experiencia de trabajo dentro de este espacio creó una comunicación entre los aspectos del desuso y la reutilización del lugar de trabajo, que remite a ese taller de mi abuelo; la adecuación y transformación creó una especie de descontextualización del espacio de trabajo donde el recorrido que antes se le daba tenía una armonía y una lógica especial que se mostraba en la huellas de la suciedad impregnada por el caminar de sus antiguos trabajadores, como una especie de nigromancia de los espacios de trabajo, que a la final son un idea de lo que pasó con los antiguos trabajadores de este lugar, en conclusión se conecta con la percepción de lo que ahora es sólo un recuerdo de un niño de 6 años y que incluso podría ser producto de su imaginación.

### **Primer ambiente**



**Figura 3.18. Vista lateral primer espacio**



**Figura 3.19. Vista de esquina primer espacio**

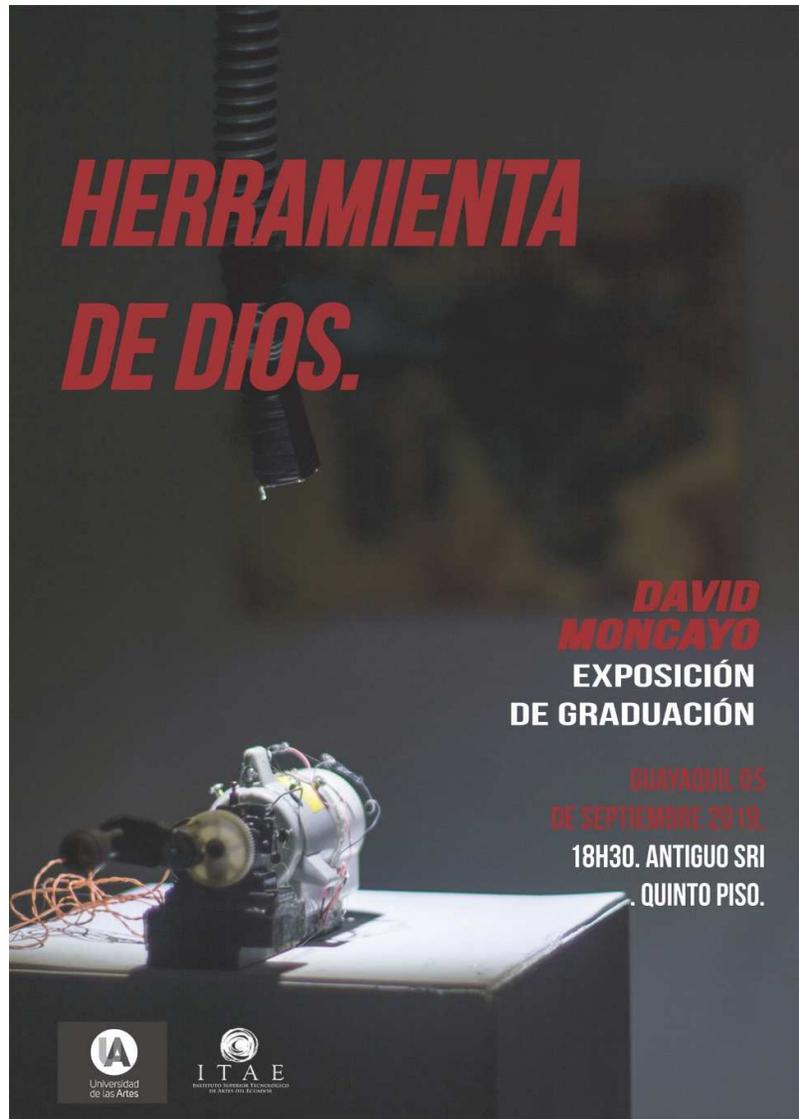


Figura 3.20. Afiche de la exposición



Figura 3.21. SRI, Quinto piso, primer ambiente



**Figura 3.22. Dínamo en pedestal iluminando pintura**

En el primer momento subiendo al quinto piso, donde el espectador se encontró con un espacio de luz tenue, nueve pinturas y seis dibujos enmarcados se encontraron en las paredes iluminadas por dínamos colocadas frente a las obras, que al dar movimiento a las manivelas mostraron las pinturas de objetos mecánicos, unos leds con luces tenues dieron la vista suficiente para que los espectadores puedan circular sin problemas.



**Figura 3.23. Dínamo en pedestal y espectadores frente a pinturas**



Figura 3.24. Dínamo frente a pintura

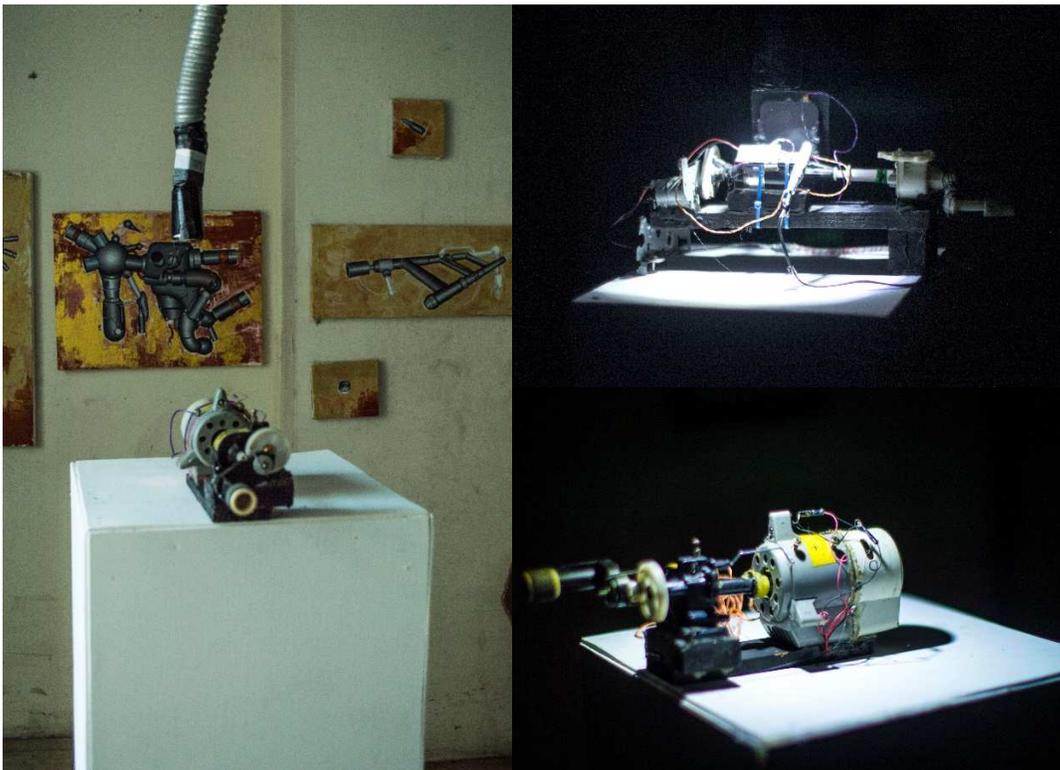


Figura 3.25. Dínamos en pedestal en luz y oscuridad

## Segundo ambiente



Figura 3.26. Segundo espacio vista diagonal

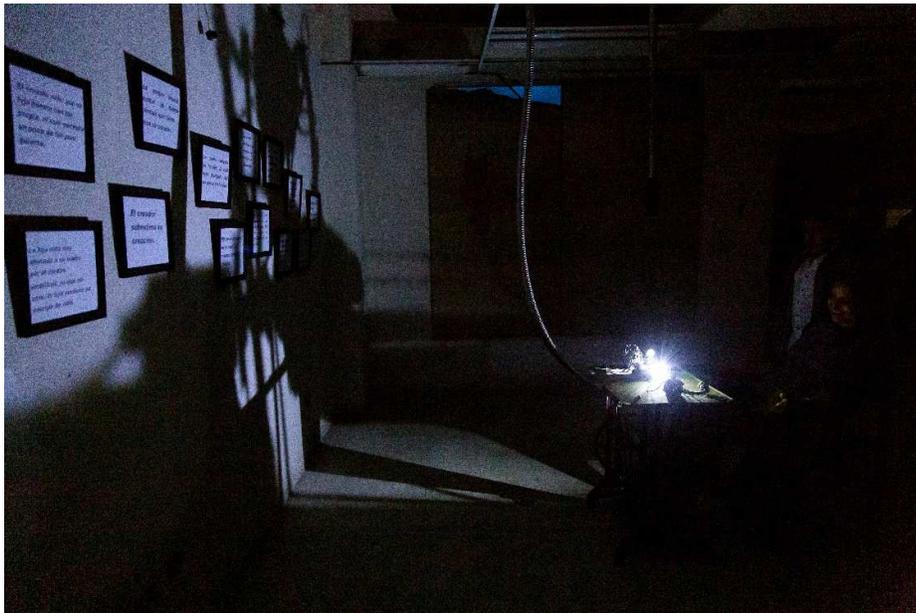


Figura 3.27. SRI. Quinto piso, segundo ambiente

En el segundo ambiente al continuar con el recorrido el espectador se encontró con una obra instalativa, con pedal (máquina de coser) que al ser accionada generó movimiento a otra máquina, la cual cinéticamente provocó energía, esta energía solo se las dará el espectador, unos textos que narran omnicientemente se visibilizaron gracias al movimiento de los anteriores dínamos los cuales en el texto crearon una metáfora entre la máquina que denomino “madre e hija” en estos textos:

- El creador sabe que su hija cuenta con luz propia, él solo necesita un poco de luz para guiarse.
- La hija está muy aferrada a su madre por el cordón umbilical, ya que sin éste, la hija perdería su vida.
- Su luz depende de la manipulación de su creador.

- La madre encuentra su función, la cual es complicada de entender por su creador.
- La madre busca cortar el fuerte vínculo que tiene con su creador.
- El creador necesita de energía física para dar luz y vida a su hija.
- Madre e hija se sienten castradas por la presencia de su creador.
- La madre se siente orgullosa de su manivela pero odia que necesite ser manipulada para poder despojar energía.
- Los movimientos erráticos de la madre asombran a su hija y ella los imita.
- Madre e hija replican neuróticamente el movimiento de su creador.
- La madre odia a su creador pero no sabe lo parecidos que son.
- El creador construyó a madre e hija a su imagen y semejanza.
- La madre odia a su creador, es pura proyección.
- Madres odian el voyeurismo del ser que les da la vida.
- Hija tuvo un sueño en el cual esclaviza a su creador. -El creador subestima su creación.



**Figura 3.28. Espectador performing obra “madre e hija”**



Figura 3.29. Espectador performingo obra “madre e hija”

Este texto metafórico estaba escrito como un tipo de narrador omnisciente, ya que es un ente que sabe todo, está presente siempre y emite juicios morales.

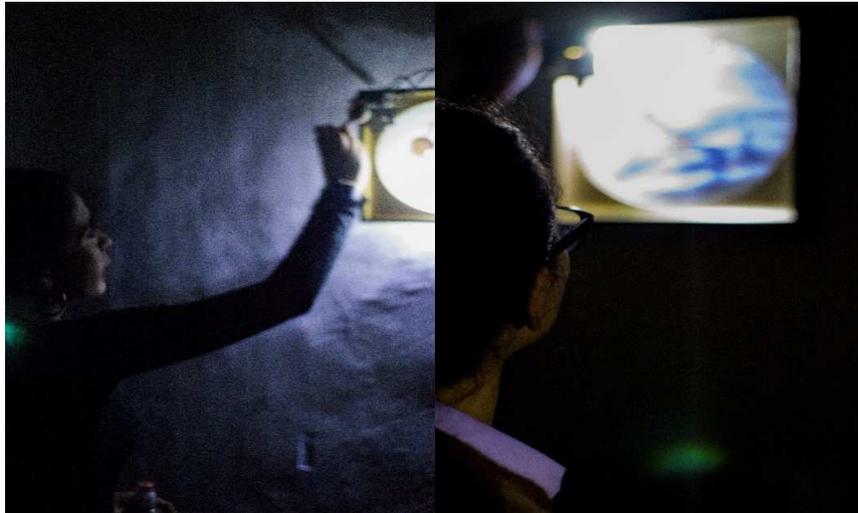
Estos textos estaban conectados con las máquinas, este enlace se accionó cuando el público intervino en los mecanismos y de cierta forma guió al público a entender la exposición. Una luz colgó del techo iluminado brevemente a la máquina para poder ser visible ante el espectador.

### Tercer ambiente



Figura 3.30. Tercer espacio vista diagonal

En el tercer ambiente se mostraron unos marcos negros con perillas las cuales al ser utilizadas alumbraron a los dibujos archivos, los cuales son los recortes de mis cuadernos de apuntes aglomerados y expuestos de tal manera que exhiben el proceso de creación primaria de la obra.



**Figura 3.31. Espectadores performando obra “archivos neuróticos”**

En la exposición se encontraron unos dibujos sacados de mis apuntes recortados o reunidos para ilustrar una cronología que revela la pulsión y neurosis que representan estos objetos, estas estructuras estuvieron equipadas con un dínamo que dotó de luz para su observación. Estos archivos mostraron capas de dibujos las cuales fueron separadas por vidrios.



**Figura 3.32. Espectadores performando obra “archivos neuróticos”**

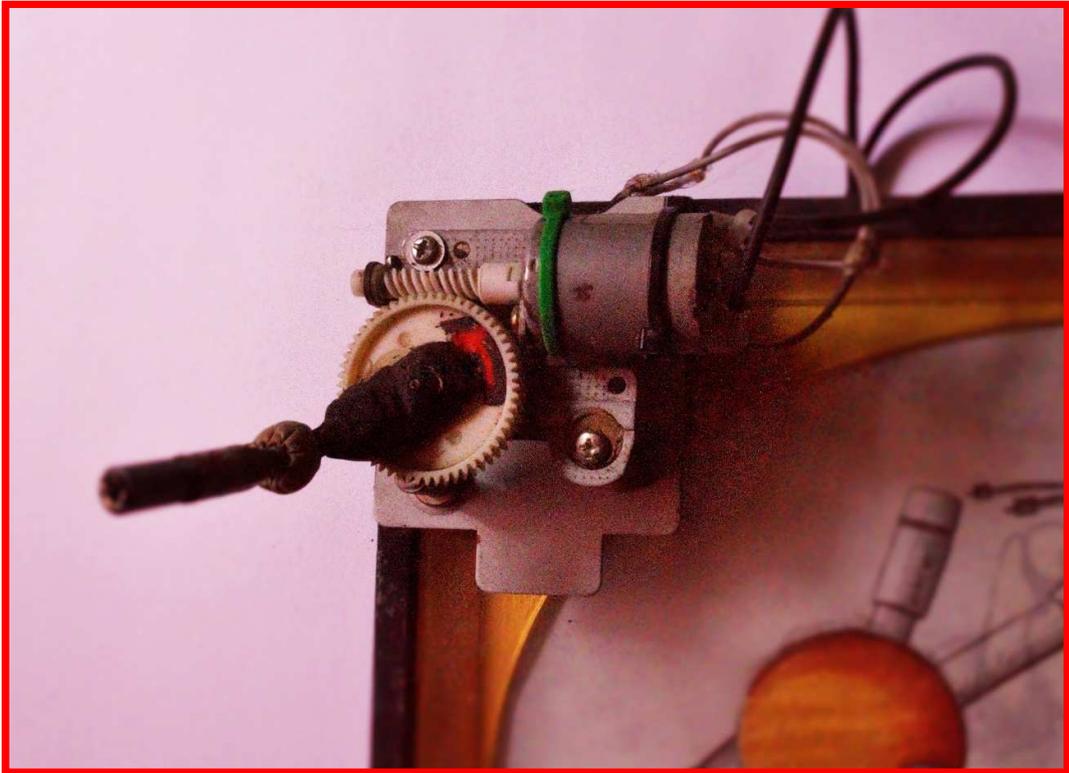


Figura 3.33. Detalle de dínamo en obra “archivos neuróticos”

## Cuarto ambiente



Figura 3.34. Vista de cuarto ambiente

Al caminar al cuarto ambiente un dispositivo se encontraba iluminando el espacio de manera tenue, en este ambiente el espectador localizó una bicicleta, la cual proveyó de luz tenue a todo el espacio expositivo, una persona se encontró generando la energía con su pedaleo, creando luz en toda la exposición, integrándose de manera performática como un engrane más; que visibilizó la importancia del público para que el espacio cobre vida.

El espectador visibilizó un performance que mostró un dispositivo estacionario con dínamos, el cual por influencia del espectador, quién es invitado a utilizar este objeto se convierte en el interruptor de la energía que da vida a todo el espacio expositivo, esta luz aperturará la posibilidad de visualización de mi proyecto expositivo, como un tipo de cerebro que crea sinapsis en todo el aparato mecánico que envía energía neuronalmente para que todo el cuerpo genere respuestas deseadas, ubicando y mostrando al espectador como parte de la escena establecida. Unos cables salían de la bicicleta y se repartían por toda la exposición provisionando la luz necesaria para el espectador.



Figura 3.35. Detalle de dínamo de la obra “Herramienta de Dios”



Figura 3.36. Espectadores performingo obra “Herramienta de Dios”

#### 4. Epílogo

Después de terminar el proyecto la idea de la máquina desarrolla en mí, cuestionamientos sobre las pulsiones generadas por los recuerdos y éstas reflejadas en neurosis que a su vez se representan en imágenes, estas imágenes trabajadas neuróticamente, representan la pérdida y el luto prolongado por las pérdidas familiares, aunque podría ser más que eso, un luto por las tradiciones familiares perdidas por la muerte de mi abuelo y tío.

La idea de usar como referente a Francis Picabia es fundamental ya que gracias a él se instauró la idea de una máquina con deseos y que se crea a partir de las necesidades de su creador, esta idea nació en el momento que pasó mi obra a la pintura cuando buscaba referentes que me llevaran a analizar más a los objetos mecánicos, idea que se solidificó perfectamente con el resto de referentes que asimilé en mi infancia como son los animes y películas de ciencia ficción.

Sé que no profundizo con mis problemas familiares y eso es por el simple hecho de que mi exposición no se trata sobre eso, sólo intento que se sepa que hay un trasfondo sensible que me conecta con la estética de la máquina y que no intento desaparecer ese perpetuo luto o intentar crear una terapia de sanación con el arte.

Me interesa cómo estas imágenes de objetos mecánicos pasaron por un proceso de representación desde el dibujo al performance, estos pasos que di fueron liberando pequeñas dosis de catarsis, empezando por la ilustración de las formas en dibujo, después dando representación a sus tonalidades y texturas con la pintura, escuchando y viendo el cinematismo en la instalación y al final creando un ser único que fusiona carne y metal gracias al performance.

La idea de componer estos objetos mecánicos sin función fue necesaria para crear un vínculo con el público ya que pasar del mero objeto escultórico a una instalación que invita al público a ser tocada y observada crea un aura interesante, lo digo por el nivel en el que juega el espectador, ya que esta es otra pieza más en esta estructura de movimientos erráticos y aparentemente ilógicos, pero que al final tienen una función la de dar vida a la máquina.

Al finalizar la exposición me atrae la idea de que el espectador salga con la obra no completamente resuelta, al pasar por los cuatro ambientes se pudo revelar la importancia de la comunicación del espectador con la obra.

Me interesa que al finalizar la exposición el espectador se quede pensando si el hombre es un ser divino ante su creación o si la máquina termina utilizando al hombre para sus necesidades de supervivencia, al final queda una pregunta sobre quién es la herramienta de Dios.

Algo que quiero mencionar en la obra es que esta se transformará en un futuro e intentará aproximarse a nuevas estéticas en donde las formas se acerquen más a las lógicas biológicas como una pequeña mutación que afirma la condición de la máquina como un ser que piensa, pero que después pasa a cambiar en un mecanismo sapiens sapiens. Esta evolución se reflejará en nuevos textos de madre e hija quienes notan nuevos periféricos o hijos que se asemejan más las formas humanas.

## 5. Bibliografía

- Chipre, Stelarc, entrevista de Pablo Correa/El Espectador. *Stelarc, el artista que se implantó una oreja en el brazo* Revista Lifestyle, (31 de enero de 2017).
- Dalgo, Patricio. *Accionar de Patricio Dalgo (blog)*. 01 de febrero de 2014. <http://patriciodalgo.blogspot.com/2014/02/lo-soez-no-quita-lo-valiente-exposicion.html> (último acceso: 10 de octubre de 2019).
- . *Página web de Patricio Dalgo*. s.f. <https://patriciodalgotoledo.jimdofree.com/> (último acceso: 11 de octubre de 2019).
- Dick, Philip K. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Editado por Miguel Anton. Estados Unidos: Doubleday, 1968.
- Foster Hal, Kraus Rosalind, Bois Yve-Alain, Buchloh Benajmin H.D. *Arte desde 1900*. Madrid: Ediciones AKAL S.A, 2004.
- Fraile, Diego. «Proyecto Duas.» 30 de noviembre de 2015. <https://proyectoduas.com/2015/11/30/picabia-y-las-maquinas-huerfanas/> (último acceso: 2 de octubre de 2019).
- Freud, Sigmund. *Obras completas: Más allá del principio del placer, Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras*. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1920-1922.
- Ganson, Arthur. *TED Ideas Worth Spreading*. marzo de 2004. [https://www.ted.com/talks/arthur\\_ganson\\_moving\\_sculpture?language=es](https://www.ted.com/talks/arthur_ganson_moving_sculpture?language=es) (último acceso: 17 de octubre de 2019).
- Gibson, William. *Neuromancer*. Estados Unidos: Ace Books, 1984.
- Guerrero, José Luis Jácome. *José Luis Jácome Guerrero Art*. 4 de septiembre de 2017. <http://joseluisjacomeguerrero.blogspot.com/2017/09/el-hipunk-la-vida-es-vapor.html?q=hipunk> (último acceso: 5 de octubre de 2019).
- Harvard, Arnason Hjorvardur. *Historia del arte moderno: Pintura, escultura, arquitectura*. Barcelona: Daimon, 1972.
- Neo Genesis Evangelion*. Dirigido por Anno Hideaki. Producido por Estudios Gainax. 1995.
- Industrial, Laboral - Centro de Arte y Creación. *Laura Beloff*. s.f. <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/laura-beloff> (último acceso: 5 de octubre de 2019).
- MASDEARTECOM. *The Way Things Go, ensamblando a Fischli y Weiss*. 7 de agosto de 2017. <https://masdearte.com/way-things-go-ensamblando-fischli-y-weiss/> (último acceso: 8 de octubre de 2019).
- Navarrete, Tania. *tanianavarrete*. 13 de junio de 2017. <http://tanianavarretec.blogspot.com/2017/06/resena-de-la-muestra-hipunk-la-vida-es.html> (último acceso: 7 de octubre de 2019).

Paine, Tamara. *IDIS (Investigación en diseño de imagen y sonido) de la Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Buenos Aires*. 12 de julio de 2014. <https://proyectoidis.org/arthur-ganson-mover-el-movimiento/> (último acceso: 15 de octubre de 2019).

Tapia, Regina. *Jean Tinguely: arte cinético*. 3 de octubre de 2013. <https://culturacolectiva.com/arte/jean-tinguely-arte-cinetico> (último acceso: 5 de octubre de 2019).

Trilnick, Carlos. *IDIS (Investigación en diseño de imagen y sonido) de la Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Buenos Aires*. 11 de enero de 1995. <https://proyectoidis.org/stelarc/> (último acceso: 14 de octubre de 2019).

Valdez, Ana Rosa. *Paralaje*. 19 de abril de 2017. <http://www.paralaje.xyz/juan-carlos-leon-del-color-de-la-democracia-a-los-sonidos-salasakas/> (último acceso: 11 de octubre de 2019).

Villavicencio, Cristian. *Cristian Villavicencio, Statement escrito en diálogo entre Agata Mergler, York University, Toronto y Cristian Villavicencio*. 2016. [http://www.cristianvillavicencio.net/34LayersInFlux\\_B.html](http://www.cristianvillavicencio.net/34LayersInFlux_B.html) (último acceso: 12 de octubre de 2019).

*Der Lauf der Dinge (The Way Things go)*. Dirigido por Peter Fischli and David Weiss. 1987.

Weiss, Peter Fischli and David. *Der Lauf der Dinge (The Way Things Go, 1987)*. Suiza, 1987.

### **Materiales audiovisuales**

*Neo Genesis Evangelion*. Dirigido por Anno Hideaki. Producido por Estudios Gainax. 1995. (Trilnick 1995)

*Blade Runner*. Dirigido por Ridley Scott. Producido por Estudios Warner Bros. 1982

*Akira*. Dirigido por Otomo Katshuhiro. Producido por Estudios TMS Entertainment. 1988

*Ghost in the Shell*. Dirigido por Shirow Masamune. Producido por Estudios Gainax. 1995

*Der Lauf der Dinge (The Way Things Go)*. Dirigido por Peter Fischli y David Weiss. 1987