



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TEMA:

**Análisis de la Multimedia como herramienta de comunicación en el
arte visual ecuatoriano.**

AUTOR:

Melgarejo Sánchez Danny Gabriel

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Ingeniero
en Producción y Dirección en Artes Multimedia**

TUTORA

Dis. Ana Lucia Murillo Villamar, Msc.

Guayaquil, Ecuador

19 de Marzo del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente **trabajo de titulación**, fue realizado en su totalidad por **Melgarejo Sánchez Danny Gabriel**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTORA

f. _____

Dis. Ana Lucia Murillo Villamar, Msc.

f. _____

Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Guayaquil, a los 19 del mes de Marzo del año 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Melgarejo Sánchez Danny Gabriel**

DECLARO QUE:

El **trabajo de titulación, Análisis de la Multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 del mes de Marzo del año 2019

EL AUTOR

f. _____

Melgarejo Sánchez Danny Gabriel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Melgarejo Sánchez Danny Gabriel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución el trabajo de titulación **Análisis de la Multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 del mes de Marzo del año 2019

EL AUTOR:

f. _____

Melgarejo Sánchez Danny Gabriel

Guayaquil, 26-02-2019

Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz, Mgs.
Director de Carrera de Ingeniería en Artes Multimedia

Presente

Estimado director,

Sírvase encontrar a continuación la impresión del informe del software antiplagio, URKUND, después de haber analizado el documento y procedido a comunicar al estudiante **Danny Daniel Melgarejo Sánchez** los resultados obtenidos para retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación de los mencionados estudiantes.



Documento [Tesis Melgarejo 26-02-2019 \(2\).doc](#) (D48366519)

Presentado 2019-02-26 14:46 (-05:00)

Presentado por ana.murillo@cu.ucsg.edu.ec

Recibido anamurillo.ucsg@analysis.urkund.com

Mensaje RV: tesis actualizada [Mostrar el mensaje completo](#)

1% de estas 31 páginas, se componen de texto presente en 1 fuentes.

AGRADECIMIENTO

A Mariciel Carrión Carrera por ser la persona que con su apoyo, estímulo y ciertamente con todo su amor pudo levantarme y asegurarse de que cumpla esta meta.

Y de manera especial a mi tutora de tesis, miss Ana Lucia por haberme guiado, no solo en la elaboración de este trabajo de titulación, sino a lo largo de mi carrera universitaria y haberme brindado el apoyo para desarrollarme profesionalmente y seguir cultivando mis valores. A los docentes que me han visto crecer como persona, y gracias a sus conocimientos hoy puedo sentirme orgulloso y feliz.

Melgarejo Sánchez Danny Gabriel

DEDICATORIA

A Dios, a mi Familia y a mis amigos que de alguna forma me dieron su motivación y apoyo.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

MGS. VÍCTOR HUGO MORENO BASURTO
DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

MGS. ALONSO VELOZ ARCE
COORDINADOR DEL ÁREA

f. _____

MGS. DAVID HOYOS HERNÁNDEZ
OPONENTE

CALIFICACIÓN

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCION.....	2-5
CAPÍTULO 1: PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	
1.1. Planteamiento del Problema	6-7
1.2. Antecedentes	7-8
1.3. Formulación del problema	9
1.4. Objetivo General	9
1.5. Objetivos Específicos.....	9
1.6. Justificación.....	9-10
Capitulo II.- MARCO TEÓRICO	
2.1. Recursos tecnológicos.....	11-13
2.2. Arte Visual y tecnología multimedia.....	13-14
2.2.1. El ambiente digital en las corrientes artísticas.....	14-15
2.2.2. Pioneros del Arte Digital.....	15-16
2.2.3. Arte Tecnológico.....	16
2.2.3.1 Clasificación del Arte Tecnológico.....	17-18
2.2.4. Tendencias en el uso del arte tecnológico multimedia.....	19
2.3. Difusión del arte multimedia.....	20
2.4. Multimedia como herramienta de comunicación.....	20-21
2.5. Arte visual ecuatoriano.....	21-22
2.6. La comunicación en el arte visual.....	22-23
2.7. Inclusión de la multimedia en el arte: funciones y apreciaciones de la multimedia para el arte.	23-25
Capítulo III.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1. Planteamiento de la metodología.....	26-28
3.2. Población y muestra.....	28-29
3.3. Instrumentos de Investigación.....	29-30
3.4. Resultados de las herramientas de investigación.....	30-31
Capítulo IV.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Análisis de los resultados.....	32-35
4.2. Planteamiento de una propuesta de intervención.....	36-38
Conclusiones.....	39-40
Recomendaciones.....	41
Bibliografía	44-46
Anexos.....	47-54

RESUMEN

El presente documento para titulación se muestra pertinente y oportuno para la creación de nuevas obras o proyectos artísticos que incluyan la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano. Objetiva funciones tecnológicas convertido o transformado en arte multimedia así como las ventajas que la promueven y confirman como una nueva y destacada alternativa en el entorno artístico experimental en nuestro país. El diseño metodológico de esta investigación de enfoque introspectivo, perspectiva cualitativa y paradigma interpretativo, hace uso de técnicas recolectoras de información como la encuesta, la entrevista y la revisión bibliográfica alrededor de dos temas principales, multimedia y el arte. Posteriormente, los datos recogidos fueron registrados en formatos y codificados para su análisis e interpretación a fin de que diriman elementos teóricos que argumentan el tema central de la investigación lo que puede ser constatado al final del documento.

Palabras claves:

Multimedia, comunicación, arte visual, herramienta tecnológica.

ABSTRACT

This document for certification is relevant and timely for the creation of new works or artistic projects that include multimedia as a communication tool in Ecuadorian visual art. Objective technological functions converted or transformed into multimedia art as well as the advantages that promote and confirm it as a new and outstanding alternative in the experimental artistic environment in our country. The methodological design of this introspective research, qualitative perspective and interpretative paradigm, makes use of information gathering techniques such as the survey, the interview and the bibliographic review around two main themes, multimedia and art. Subsequently, the data collected were recorded in formats and coded for analysis and interpretation in order to resolve theoretical elements that argue the central theme of the investigation, what can be verified at the end of the document.

Introducción

El siguiente documento intenta explicar cómo la multimedia influye de diversas maneras en la sociedad redescubriéndola como una herramienta de comunicación versátil además de atractiva para la producción de obras visuales artísticas, como el motor más eficaz para la desarticulación de lo físico y la reinserción de las sociedades en el espacio-tiempo de las tecnologías globales.

Mostrando los principales rasgos del arte multimedia, se permite experimentar hacia innovaciones tecnológicas e interactivas, prestar mayor énfasis en el proceso de la construcción y menos en la obra terminada, es decir predominancia de la técnica, del proceso y de los recursos tecnológicos que precisan su aplicación para este tipo de arte, entonces es oportuno perseguir como objetivo básico analizar a la Multimedia como instrumento comunicativo en el arte visual ecuatoriano.

La experiencia laboral del autor de este texto le ha permitido considerar la intención comunicativa que la multimedia presenta en el arte visual ecuatoriano. Para fundamentar este supuesto es necesario el abordaje de tópicos tecnológicos que describen la relación usuario–multimedia–información, fundamentada especialmente por Carlos Scolari, Eduardo Kac, Henry Jenkins y Jesús Martín Barbero. Éste último, esencial para comprender la dinámica sujeto-objeto.

Alrededor de este tema se enmarcan, el valor de la multimedia en el arte visual, la interacción entre los humanos y el producto multimedia y la digitalización de la información, a partir de las cuales se analiza las ventajas de la multimedia como entorno tecnológico-artístico-sensorial considerando los límites y aspectos de mayor relevancia, en relación al diálogo que se establece entre obra-interfaz-espectador, en el contexto del arte multimedia o arte electrónico.

Su aporte cognitivo se sustenta en el objetivo 4: “Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía” inserto en el Plan Nacional del Buen Vivir que establece favores a los ciudadanos para formarlos e involucrarlos en toda esta gama de elementos que conforman la simbiosis arte – tecnología, procediendo como un efectivo dominio de la expresión, la difusión, la

interactividad crítica y el aprendizaje de nuevas formas de artes visuales ecuatorianos.

También se apoya en la Ley de Comunicación que en su Art.35 “Derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación” declara:

“Todas las personas tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo.”

Para la fase de documentación y recopilación de información se acudió a recoger información de libros, catálogos, artículos en publicaciones periódicas, repositorios, bancos de imágenes etc., así como de otras fuentes de información más dinámicas: eventos, festivales, encuentros, o conferencias que cubren aspectos relacionados con los temas de este estudio. De forma mayoritaria se buscó en fuentes de carácter electrónico, o material de información on-line procedente de Internet.

Este último recurso ha sido de gran importancia en este proceso porque con su uso fue posible entrevistar de manera semi-formal y a partir de una guía, a los artistas y con esto llegar a la esencia de sus propias teorías o conceptos, lo que conlleva analizar también las obras y los procesos de sus autores para esta investigación. Además de incluir el método de la observación directa del objeto de estudio y encuestas en la ciudad de Guayaquil, priorizando como muestra a personas que se encuentren en la UCSG y en galerías de arte y exhibiciones culturales para contrastar los resultados obtenidos en la consulta. La sistematización de estos datos y el análisis logrado permitió observar y resaltar las ventajas de la inclusión de la multimedia en el arte visual y cuáles son las deficiencias para su difusión, sostenimiento y desarrollo mucho más marcado lo que en conjunto dio paso a las reflexiones finales

Cabe acotar que a pesar de la búsqueda realizada por encontrar material que aporte a la construcción de este documento, a la apreciación y el interés de la aplicación de la multimedia como recurso recurrente en propuestas para el arte visual, lo encontrado a nivel artístico es escaso o escasamente referido a nivel de país.

El autor de este texto presenta una serie de elementos teóricos basados en la experiencia de identificación, planteamiento y resolución del conjunto de factores que intervienen en la influencia de la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano. Es decir se espera que esta tesis ayude y optimice a la difusión de la tecnología multimedia como herramienta de creación del nuevo arte visual en nuestro país.

Se diseñó y desarrolló la metodología en base a una investigación cualitativa, ya que abordamos variadas teorías sobre arte que incluya a la tecnología específicamente a la multimedia como herramienta para luego interpretarlas y plasmarlas y a su vez dedicamos una mirada introspectiva, que nos ayuda a reflejar y exteriorizar el pensamiento intentando para ello ser lo más objetivo posible y sin modificar el contenido con explicaciones ni especulaciones sobre ello. El método hermenéutico, empleó la observación como herramienta para visualizar obras de arte visual de carácter multimedia, la entrevista semi-estructurada y en profundidad a artistas visuales, docentes de la rama que se investiga y personajes del entorno artístico, basada en una guía de cuestionario y encuesta a los estudiantes de séptimo y octavo ciclo de la carrera de Multimedia de la Facultad de Artes Multimedia de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, cuyos resultados fueron organizados en un formato específico adaptado para su análisis, con la finalidad de que sean soporte para proponer elementos teóricos que fundamenten el uso de la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano, los cuales se mostrarán hasta el final del texto, datos que podrán ser revisados en el apartado de Anexos.

La triangulación de la información se hará de forma metodológica ya que se cuenta con varios criterios en base a las entrevistas, datos significativos que arrojan la encuesta y teorías que imperan en el desarrollo de esta tesis y así de esta manera lograr un análisis de resultados efectivo y obtener una mayor amplitud de planteamientos hacia el tema que se estudia.

La finalidad de esta tesis es comprender como la multimedia, ya sea esta catalogada como herramientas o sistemas digitales o electrónicos, influye en el entorno artístico visual ecuatoriano, resaltando sus ventajas como herramienta

comunicacional, creacional y al empuje que da a los artistas visuales para experimentar con un sinnúmero de dispositivos electrónicos y medios que nacieron para otro propósito y que con la capacidad de los mismos artistas cambian su lenguaje y función para expresar una novedosa e interactiva manera de pensar, de actuar, de persuadir e influir en el público.

Capítulo 1

PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Planteamiento del Problema.

A partir de la experiencia de quien suscribe este texto se expresa, como alrededor de los distintos eventos promovidos a nivel nacional ha habido una gran cantidad de prácticas tradicionales que formulan artísticamente exhibiciones de alto atractivo, que por diferentes factores se encuentran encerradas en propuestas de limitadas categorías desde la organización, lo que se evidencia en la difusión de las bases concursables y sus resultados.

Las reiteradas categorías artísticas que se asignan al o los eventos por los factores que se consideren (presupuesto, interés del organizador, capacidad para el montaje de obras visuales multimedia) restringen representaciones novedosas para quienes contengan ideas diferentes los que según diferentes profesionales del entorno artístico nacional exponen las causas de este problema.

Pamela Cevallos, fundadora de la institución Centro de Artes visuales (CAV) relata para un diario local que se dio la necesidad de fundar esta institución en un momento en el que el arte ecuatoriano se encontraba en un período de ruptura y de redefinición artística. "...el espacio que ahora conduce se ha preocupado más por los procesos educativos, y ha conjugado lo teórico con asignaturas prácticas desde la plástica y la multimedia". (Diario El Telégrafo, 2017)

Desde la perspectiva de la difusión de eventos o participación artística, la escritora María Paulina Briones considera que pensar en el futuro es fundamental. Un entorno que no suele meditar más allá del evento cultural como tal, sin visión tecnológica, no puede trascender de lo ordinario, su presencia influye en una nueva visión o percepción del arte por parte de la sociedad. Afirma que de los gestores culturales que se limitan a sus propios proyectos, se separan o intencionalmente se desvinculan de las políticas públicas, no sienten que pueden incidir en decisiones relacionadas a este ámbito ni quieren hacer propuestas porque desde lo público, no ha habido claridad, tampoco guía. (Diario El Telégrafo, 2016)

Es decir que, el desconocimiento y poca preocupación sobre el lugar que ocupa socialmente las “nuevas” actividades culturales se relacionan directamente con la evolución de la sociedad tecnológica en que vivimos y nos comunicamos, como evidencia se prestan algunos casos en el que los artistas que experimentan el arte vinculado a la multimedia prefieren asociarse a otros para crear espacios colaborativos. Sin embargo, la excepción se ha dado con el proyecto independiente El Diferencial en Quito, por ejemplo, que en el 2011 promovió declaraciones y prácticas de arte interrelacionando la multimedia con la producción artística, el intercambio de conocimientos, la utilización de recursos tecnológicos y el empleo de ciencias informáticas, todo este cúmulo de experiencias artísticas ayudó a resaltar a la multimedia como herramienta primordial en la creación de arte visual y tras su éxito fue acogido en el 2012 por Centro de Arte Contemporáneo de la misma ciudad.

Por lo mencionado anteriormente surgen interrogantes que guían la indagación desde la pregunta inicial: ¿Cómo aportar a la construcción de futuras obras de arte visual que incluyan tecnología multimedia?

¿Cuáles son los medios más eficaces para difundir estos tipos de eventos?

1.2 Antecedentes

La multimedia como herramienta de comunicación ha tenido diferentes resultados inducidos por a la integración de múltiples medios. Con la evolución de la tecnología se demostró que la aplicación de la multimedia podía llegar a campos fuera del laboral o estrictamente de las empresas renovando formas y técnicas que incorporó el arte en sus proyectos. Las nuevas tecnologías digitales fomentaron una nueva corriente interactiva denominada *Net Art* la que incrementó el interés por el uso y exploración de los recursos que ofrece el espacio virtual generando prácticas más atractivas. Sobre este tema el historiador Gunter Berghaus escribe:

El final del siglo XX se convirtió en la era del *Media art*, de las instalaciones multimedia interactivas que podrían ser exploradas, modificadas y transformadas por el visitante [...] Los medios electrónicos y digitales inauguran una nueva era de experimentación vanguardista[...] Las *Media art*

del fin de milenio se trasladaron a un terreno genuinamente nuevo y reflexionaron sobre los modos alterados de la comunicación, las implicaciones estéticas y sociales, y la forma en que cambiaron radicalmente los modos de interacción de la gente con el mundo que los rodea (Berghaus Gunter, 2005)

Seguido hace su aparición el término *Media Art* que se fundamenta en la interactividad tripartita antes mencionada (obra-interfaz-espectador) con la cual busca llegar al espectador y exige a quienes exploran el arte visual multimedia ser parte vital de la experiencia estética que contiene. Se enlaza con la corriente del *Performance* (forma de expresión que utiliza al cuerpo como soporte para la creación de acciones artísticas en vivo), para dar al origen al *Performance Digital*, concepto que actualmente abarca a todas aquellas prácticas artísticas que tienen una conexión indiscutible con elementos digitales, como define Steve Dixon:

Definimos el término "*performance digital*" ampliamente para incluir todos los trabajos de actuación donde las tecnologías informáticas juegan un papel clave más que subsidiario en contenido, tecnología, estética o formas de recepción. Esto incluye teatro, danza y arte de *performance* que incorpora proyecciones que han sido creadas o manipuladas digitalmente; Espectáculos de realidad virtual y robótica; Instalaciones y obras teatrales que utilicen equipos de percepción/activación por ordenador y de técnicas telemáticas; además de obras de *Net Art* (Dixon, 2007)

A partir de este momento se resalta a la Multimedia como la integración de medios y herramientas tecnológicas es una importante base para crear diversos productos para el entretenimiento, educación y entorno laboral. Actualmente es posible apreciar en el ambiente del arte visual la aplicación de la Multimedia en la creación de obras y así lograr experiencias mucho más cercanas e interactivas para el usuario o espectador, sin embargo la influencia de este tipo de arte aún no se ve reflejado en los proyectos de artistas visuales ecuatorianos.

1.2 Formulación del problema

¿Cuáles son los factores situacionales que influyen en la aplicación de la multimedia como herramienta de comunicación para la creación de arte visual ecuatoriano?

1.3 Objetivo general:

Analizar la Multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano.

1.5 Objetivos específicos:

- a) Caracterizar la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual.
- b) Identificar recursos multimedia de común acceso para emplear como herramienta de comunicación en el arte visual.
- c) Proponer elementos teóricos que argumentan el uso de la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano.

1.6 Justificación.

Las pocas ocasiones en donde se ha visto la intervención de la multimedia como estrategia en el arte visual ecuatoriano y su escasa referenciación son indicadores de que aún falta por identificar la existencia de factores que inciden en la formulación y ejecución de productos tecnológicos categorizados dentro del arte.

Por lo cual la intención de elaborar esta investigación integrará los elementos teóricos que corresponden a la comunicación, arte y tecnología como a su vez la importancia a la aplicación de la tecnología multimedia en el arte visual y el grado de interés que tienen los artistas y la respuesta del público espectador de arte.

Así se alinea al Plan Nacional del Buen Vivir que expresa “En la generación de conocimiento, la relación de la ciencia con la tecnología se complementa con el

arte, las ciencias sociales y humanas, el pensamiento crítico y la solidaridad...”
(Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2014)

Levantar información teórica respecto a la aplicación de la Multimedia y su influencia en el entorno de Arte Visual, es oportuno, ya que en la actualidad las fuentes de información en repositorios, revistas indexadas orientadas a la tecnología y su vinculación con el arte, con respecto a esta práctica, no son numerosas y no proporcionan suficiente datos acerca de la influencia o el impacto de la creatividad plástica fusionada con la tecnología multimedia, lo que podría ser relevante como pie de inicio a nuevos proyectos nacionales.

Capítulo 2

MARCO TEÓRICO

Luego de las calculadoras digitales, los software de procesadores de texto por medio de los ordenadores y las impresoras tipo matricial, inyección de tinta y láser, la incursión en la integración de medios digitales en las aulas y espacios de trabajo con proyectores, pizarras interactivas, aulas virtuales y otros recursos tecnológicos derivados, eran la vía inicial para la cual se destinaba la multimedia en el área educacional y laboral.

La Multimedia, como herramienta de comunicación se podría definir básicamente como la combinación de elementos y soportes digitales, o en términos generales como convergencia tecnológica, pero todo este desarrollo no ha sido lo suficientemente capaz de generar nuevos medios de comunicación, más bien, el autor razona que esta convergencia ha dado espacio a nuevos canales de comunicación, que el ámbito artístico visual ha brindado un estado de mayor actividad del espectador, que hoy en día se transforma de ser un simple receptor de información a un protagonista de todo el proceso comunicacional.

Difundir la presencia tecnológica en el arte como herramienta de comunicación es un esfuerzo por romper paradigmas en el mundo de las tecnologías informáticas, también en el sector creativo, sin contar con los artistas, los galeristas y hasta en promotores de cultura que siguen desconfiando de las vanguardias electrónicas y prefieren rodearse de formatos tradicionales y obras bidimensionales, contradictorio al sentido experimental e innovador establecido por los museos, evolutivamente atraído por la tecnología en su vertiente instrumental indispensable para facilitar las relaciones y ampliar la difusión del arte visual.

En los actuales momentos se pretende incurrir en las políticas públicas de investigación que se asientan en la LOES, para iniciar un cambio de la educación a nivel país enlazando los procesos creativos como procesos de investigación, de esta forma el reconocimiento y la vinculación del arte con la ciencia y las tecnologías, y de esta manera generar nuevos conocimientos.

De esta manera lentamente se van creando espacios colaborativos en el país como ya se lo mencionó tenemos a 'El Diferencial', un proyecto fundado y dirigido por el investigador guayaquileño Juan Carlos León en el 2011, quien en compañía de artistas nacionales se propuso crear obras conjugando Arte, Tecnología y Sociedad. Un espacio de intercambio de experiencias y conocimientos, orientado a promover la cultura artística digital en el país sin el interés de estetizar la tecnología, ni demostrar conceptos, todo lo contrario, se fija como intención sino articular con diferentes comunidades para “desarrollar procesos especiales y aplicarlos a una gestión cultural de lo público”. (Diario El Telégrafo, 2014). A partir del 2012 forma parte del Centro de Arte Contemporáneo (CAC) en Quito, donde se sigue dando lugar a la experimentación pero además se puede compartir conocimiento, consultar e investigar sobre el arte contemporáneo.

2.1 Recursos tecnológicos.

Las herramientas tecnológicas enfocadas a la multimedia han influenciado en los tiempos y comportamientos en el contexto del arte visual contemporáneo, haciendo del mundo virtual un espacio vital de interacción.

El universo de recursos o medios digitales de los cuales dispone el o la artista comprende dispositivos, aplicaciones, plataformas y servicios asociados de común acceso. Para emplearlos como herramientas de comunicación en el arte visual se destacan las pantallas táctiles, cuya utilización permite que el contenido presente se desdoble, en contenido complementario que fluya y sea de mayor acceso al público en general.

Para la exposición de imágenes holográficas en lugar de imágenes bidimensionales, los proyectores 3d y 4d son un recurso de mayor expectativa y realidad en la percepción de la información.

Gracias a la tecnología infrarroja es posible atravesar las diferentes capas de pigmento con la cual es posible observar trazos iniciales de la obra, la técnica que utilizó el artista, incluso las líneas originales de la obra y las distintas modificaciones transitadas hasta el resultado final.

La tecnología 4K ya sea en cámaras y pantallas permite obtener y visualizar imágenes con resolución cuatro veces superior a la alta definición.

En el caso del uso de los sensores de movimiento, sensores de luz y sensores de temperatura la obra o instalación puede variar en función del movimiento y presencia de la gente o a la vez dependiendo de la interacción con la luz, y al nivel de temperatura que emita un entorno, el usuario o algún objeto que se intercomunique con la obra.

2.2 Arte visual y tecnología multimedia

A lo largo de la historia, y con mayor énfasis a partir de la Segunda Guerra Mundial, se inicia lo que más tarde se consideraría como arte visual. Su definición se inclina fundamentalmente hacia la pintura y la fotografía como principales exponentes. Entonces observamos que este tipo de arte se apoya en un diálogo mucho más abierto y colaborativo entre distintas disciplinas y la aplicación de la tecnología, se resalta que el artista se vuelve mucho más experimental, esto naturalmente genera una amplia cantidad de formas posibles de hacer arte, ya que los conceptos de producción, clasificación e instalación generan más apertura e integración. Es así que el arte y la tecnología, aparentemente con orígenes diferentes, están más relacionadas que nunca, siendo la tecnología una alternativa fundamental en el desarrollo y evolución del arte.

Si la tecnología no es más que ciencia aplicada, lo que se debe hacer es analizar el proceso científico, ya que esto nos dará la clave para entender la tecnología. Si la ciencia es valorativamente neutral, entonces los artefactos resultantes de su aplicación también lo son: será más bien el uso que se haga de ellos lo que plantee problemas éticos, políticos y sociales. (García, Cerezo, & López, 2004)

Entonces es este conjunto de conocimientos, métodos y técnicas las que permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual buscando nuevas y mejores formas para satisfacer sus necesidades.

De esta manera específica podemos ampliar, comparar y relacionar la evolución de la tecnología y el arte visual paralelamente y destacar en qué

punto las prácticas artísticas contemporáneas mediadas por tecnologías digitales, o “new media art” se encontraron. En esta inversión del signo de la relación arte-tecnología es necesario tener en cuenta que ambos campos de conocimiento han mutado a su vez enormemente, incorporándose uno – la tecnología- de manera omnipresente a casi toda actividad humana; y modificándose el otro -las artes- a partir de un punto clave de inflexión autocrítica en la propia y nueva concepción de las prácticas en todos sus aspectos. (Pagola Lila, 2008)

Anteriormente se señaló que es la fotografía la piedra angular de esta simbiosis y la que refleja de mejor forma, ya que esta disciplina fue el inicio de la auto representación de una vivencia, de un estado ánimo, de una condición social y económica de la sociedad o el grupo humano que originó las principales revoluciones sociales en la historia moderna, así hasta llegar a la invención de la computadora personal que ya transformó la comunicación y los medios masivos y como no hay otra manera, ineludiblemente modificó la creación del arte obviamente como expresión natural del hombre.

El “arte mediado por tecnología” al cual se refiere, forma parte de una gama de procesos autocríticos dentro del arte contemporáneo, que dialogan y se relacionan a nivel interno con la historia del arte pasada, presente y que transcurre; y que además, por su incorporación tecnológica simultáneamente se participan con el contexto amplio de las prácticas comunicativas no consideradas como “arte” por la tradición, ya sea en cuanto productos de las clásicas industrias culturales, como aquellas más indefinidas y de producción muy extensa como la fotografía y el video digital, el internet , por mencionar algunas de las variadas medios que las tecnologías digitales y la red se adjudican y que han habilitado para los “no-artistas”.

2.2.1 El ambiente digital en las corrientes artísticas multimedia

Con la incursión de las nuevas tecnologías, el arte las adopta como medio de creación de productos multimedia, que por lo general eran dirigidas exclusivamente para museos interactivos, dar breves reseñas de las obras, es

decir se la utilizaba más como un medio de información que como una plataforma para crear arte

Tenemos al video-arte como corriente precursora ya que en la década del 60 inicio la instalación de proyecciones de imagen en movimiento y sonidos, y así evoluciona de alguna manera al *video-mapping* que es la proyección de imágenes sobre cualquier superficie, sin importar sus dimensiones, así se difunde aportando a la expresión social y paisajista.

El denominado arte fractal, término acuñado por Benoît Mandelbrot en 1975, contiene una serie de logaritmos y ecuaciones matemáticas que ingresan a un computador para generar formas y colores repetitivos e infinitos. De esta base se derivan tres tipos de fractales: a) los que poseen autosimilitud exacta, b) los que tienen cuasiautosimilitud, es decir que son copias semejantes pero no idénticas y c) la autosimilitud estadística, en la que el fractal tiene dimensiones estadísticas que se conservan con la variación.

Usar biotecnología en función de expresar los supuesto límites de la ética en la sociedad, ha hecho que muchas veces el artista use su cuerpo como medio de experimentación. Este tipo de arte es llamado bioarte. Combina partes biomecánicas, cultivo de tejidos vivos, robótica y genética. La variedad de su propuesta y su inclinación amerita mencionarla como Arte Transgénico cuyo mayor exponente, según la sociedad brasileña, es el artista Eduardo Kac.

2.2.2 Pioneros del arte digital

Se ha dicho de varias autorías que el fundador de esta rama del arte es el estadounidense Charles Csuri que en 1964, asistido por computadoras comenzó a crear animaciones y a investigar los gráficos computarizados que ahora son las bases de numerosos proyectos a nivel tecnológico y artístico.

Le sigue George Nees que registra la primera exposición de gráficos asistidos en 1965. A mediados de los años 70 Manfred Mohr presenta la primera exposición individual de arte generado por computadora. Ya en los años 80 y 90 se masifica la revolución tecnológica y con esto se apertura espacios y se

crean institutos y asociaciones que agrupan a artistas digitales (Tipos de Arte, 2017).

Proyectos como los de Eduardo Kac, titulado *Ágora* un holopoema enviado a la galaxia de Andrómeda, una experimentación de este arte en un ambiente diferente como lo es con una gravedad cero y de esta forma iniciar una exploración temprana de la poesía espacial, de igual forma ocurre con el proyecto *Alba*, donde es una nueva forma de arte basada en el uso de la ingeniería genética para transferir genes naturales o sintéticos a un organismo, para crear seres vivos únicos

Todos estos movimientos son los que marcan el inicio de una evolución de este tipo de arte cada vez más acelerada y atractiva para el espectador que llega a ser muy relevante en el entorno por su originalidad e innovación.

2.2.3 Arte tecnológico

Hay quienes asocian el arte digital a la desmaterialización de las obras, en el sentido de que no están atadas a un soporte material y que incluso se puede acceder a ellas de modo virtual. Las obras, por otro lado, no requerirían del uso directo de instrumentos físicos. Siguiendo con este razonamiento, el arte digital se desarrolla en Internet.

Otra postura vincula el arte digital a las opciones de interactividad. A diferencia de la mayoría de las obras convencionales, esta rama artística favorece que el receptor se involucre, participe y hasta obtenga algún tipo de respuesta o reacción por parte de la obra en cuestión.

Entonces el investigador de este documento define como arte tecnológico al proceso de una obra artística por medio o que se soporte por un entorno, software o herramientas digitales y que su exposición influya en el espectador de una forma mucho más interactiva y vivida y esto da como resultado sensaciones individuales distintas y críticas ya que cada espectador percibe el arte y a la tecnología en diversas maneras.

2.2.3.1 Clasificación Arte Tecnológico

Los ejemplos citados con antelación dan muestra de la existencia de creatividad que requiere representarse fuera de los límites tradicionales. La implementación de tecnología en productos artísticos, ha hecho posible la derivación de arte tecnológico que con el pasar del tiempo transforman la expresión artística que tenemos. Recurrentemente según Giannetti, Kac, aparecen las siguientes denominaciones:

Infografía que es la representación visual de algún concepto o idea, donde interviene el diseño y tratamiento de imágenes, gráficas y tipografía digital

Arte Vectorial: Crea una imagen a partir de objetos geométricos que son producidos bajo cálculo matemático, por lo cual el gráfico vectorial posee la gran ventaja sobre el mapa de bits ya que podemos manipular formas y figuras de diferentes medidas sin perder calidad o resolución de la imagen final.

Airbrushing: toma el nombre principalmente por la herramienta que se utiliza que es el aerógrafo, o airbrush en inglés, el cual proyecta pintura mezclada con aire y disolvente, esta técnica se emplea para colorear y retocar superficies que no sean de gran tamaño.

Pixel Art: es una imagen creada exclusivamente a través de un computador donde las imágenes se forman por medio de colores ilustrándolas pixel a pixel, algunos artistas la comparan al puntillismo. Este tipo de arte se puede apreciar en los juegos de video de antaño.

Modelado 3D: Es un tipo de arte tridimensional, que crean trabajos de arte gráfico con ayuda de computadores y software de modelado 3D, se lo puede visualizar gracias al proceso render y físicamente en las impresoras 3D entonces básicamente se podrá obtener un producto final de lo que nuestra creatividad y habilidades nos permitan.

Arte tipográfico: Es la reproducción artística de una letra o frase por medio de la palabra impresa, transmitirla con cierta habilidad, vanguardia y eficacia, las palabras.

Arte Generativo: Tipo de arte en la cual se posibilita al artista la práctica y el ejercicio libre a partir de un software que posibilite la modificación de las medidas preestablecidas variables que ha elegido el artista. Este conjunto de técnicas son utilizadas en la literatura cut-up, en el arte fractal y en la puesta en escena de los Dj de música electrónica.

Net Art: Son todas las prácticas artísticas que son basadas y creadas por y para el Internet o cualquier soporte digital. Su característica principal está apoyada en representar contenidos a partir de unas combinaciones multimedia que unen sonidos, imágenes y textos y desde luego también en la respuesta de comunicación que se tenga con el usuario final.

Artes Interactivas: esta práctica se la realiza mediante tecnología digital y se fundamenta en la relación interactiva obra espectador, así tenemos a realidad virtual, inteligencia artificial, realidad aumentada, escenarios virtuales, etc. Este tipo de arte es una fuente de creación potencial ya que brinda amplias posibilidades al artista, como muestra entre las más representativas identificamos a las instalaciones interactivas, los entornos virtuales e inmersivos, realidad aumentada, etc. La apertura y dinámica del sistema, la relación espacio-tiempo, son características esenciales de estos sistemas complejos y pluridimensionales, en los que el espectador cumple un rol primordial.

Arte Genético: Utilización de ingeniería genética y biotecnología para expresar arte, aquí intervienen términos como el bioarte, el arte transgénico, vida artificial, en esta práctica vemos como la ciencia interviene en elementos vivos y los modifica para producir algo nuevo que exponga la ética y la estética en esta debatible forma de arte.

Media Art: es un término para diferenciarlo (y no apartarlo) de las manifestaciones artísticas que utilizan otras herramientas que no están basadas en las tecnologías electrónicas y/o digitales. Es decir engloba a las nuevas herramientas tecnológicas que se aplican en el proceso de creación de obras, es una mediación entre los viejos y nuevos medios.(Giannetti, 2002).

2.2.4 Tendencias en el arte multimedia

Las diferentes corrientes promotoras del arte visual, ha planteado desde sus inicios reflexiones críticas hacia la realidad, buscando una interacción directa con el público y siendo un campo de constante cuestionamiento a los límites del cuerpo y al concepto de arte.

Ante esta idea el investigador señala la teoría de Henry Jenkins donde expone "con convergencia, me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento." (Jenkins, 2008)

Se identifica como un cambio cultural tecnológico que está basado en las nuevas posibilidades de interacción y participación de los usuarios que ha abierto la digitalización de los medios. La convergencia advierte la coexistencia de los nuevos medios digitales con el apogeo de una cultura participativa e interactiva protagonizada por comunidades de usuarios de una actividad acelerada y ávida por consumir información que en algunos casos no son primordiales.

Ante todo esta participación del arte con la tecnología y la interacción constante de la obra o producto multimedia con el usuario, se identifica dos tendencias el Neoformalismo y el Artivismo.

Por el primero entendemos aquellas tendencias interesadas en explorar las posibilidades de un nuevo medio, especialmente aquellas que no tienen salida comercial, o que son difícilmente aceptada en su exposición y por su grado de experimentación e innovación, pero no necesariamente el artista provoque a un público solo, sino de una realización lúdica por parte del artista con sus nuevos elementos creando un nuevo estilo: el suyo propio. En Artivismo donde se conjuga el arte y el activismo propone algo mucho más crítico con respecto a la función del arte y la inclusión de la tecnología para la creación de este y el internet como entorno expositivo (Pagola Lila, 2008).

2.3 Difusión del arte multimedia

Difundir arte multimedia hoy en día es una tarea compleja, ya que al ser una actividad experimental y fuera de lo común, su participación en eventos o festivales artísticos se vuelve reducida, por lo que se presentan pocas oportunidades de disfrutar de este tipo de creaciones. Ante esta situación podemos aplicar un concepto conocido como “objeto frontera” que es la integración de autores de ramas alternativas en un espacio común de interrelación y colaboración para así promover los diferentes conocimientos y exponerlos a un mayor público, es decir una comunidad artística experimental en lo tecnológico que descubre una ecología cultural alineada a nuevas representaciones de la realidad (Marinero & Flores, 2015).

Se aprecia, especialmente en las ciudades de la sierra ecuatoriana convergen con frecuencia y en gran cantidad el *low tech* y el descolonialismo y hasta se podría decir un arte anticapitalismo, la neurociencia aplicada a la tecnología para conocer cuantitativamente las emociones que produce el arte; los últimos avances en inteligencia artificial, Internet de las cosas y Big Data aplicados a la cultura; *storytelling* para dar significado a la experiencia cultural; el uso de la tecnología en la música; y el diseño de videojuegos para la expresión cultural y el alfabetismo digital.

2.4 Multimedia como herramienta de comunicación

En 1987 Jesús Martín-Barbero permitió dar un salto gigantesco en los estudios de comunicación: el paso “de los medios a las mediaciones” superó las visiones instrumentalistas de los medios y re-encuadró el estudio de la comunicación en una teoría cultural. Los medios dejaron de ser vistos como un “canal que transmite información” para ser considerados un espacio de conflicto y construcción de hegemonías sociales, un lugar donde se expresan estrategias de dominación, tácticas de resistencia y se construyen identidades colectivas. En esta línea de razonamiento, creo que ha llegado de pasar “de los nuevos medios a las hipermediaciones”. (Scolari, 2008)

Se observa entonces que el paso lógico y evolutivo de los medio de comunicación tradicionales a la intervención de la tecnología para desarrollar y mejorar la comunicación permitió que surja la hipermedia que es una teoría que señala en como la digitalización y la revolución de la tecnologías de la comunicación condiono a nuevos “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí.” (Scolari, 2008)

Es decir las nuevas tecnologías de la comunicación abrieron otra vía de compartir, de acceder y crear información, incluso crearon un nuevo entorno multimedial, a lo que Carlos Scolari llama la Ecología de los Medios donde se transforman, coexisten y se adaptan la información, los medios y el usuario.

2.5 Arte visual ecuatoriano

El entorno cultural ecuatoriano en la actualidad, se encuentra casi adoctrinado por propuestas plásticas desarrolladas durante el siglo pasado, especialmente entre las décadas 50 y 70 donde la pintura y la escultura marcaron parámetros artísticos que llegaron para quedarse en muchos de los espacios museísticos ecuatorianos marcando de tal forma el arte visual en el país, que su influencia ha resultado casi imborrable para los espectadores de cualquier rama artística, volviéndose complicado para el arte visual actual establecer influencias nuevas.

Para ejemplo, lo que el artista Xavier Andrade llama “el efecto Guayasamín”, cuya consecuencia de haber promovido la resurrección de imágenes indigenistas como parte de la construcción de representaciones públicas sobre “arte” y “autenticidad”, (Andrade X., 2011) ha impulsado a limitar nuevos talentos en el desarrollo tradicional del arte. El estado vuelve exclusiva la representatividad del arte plástico ecuatoriano de Guayasamín o Kingman, pero, sin ánimo de despreciar al pintor o a su talento, desde la perspectiva de quien suscribe se opina que ya es hora de desligarse de todo ese sentimiento lúgubre y subyugado prevaleciente en estas obras, así evitar el adormecimiento

visual, instigador de una repetición constante de obras y tendencias, posible freno del desarrollo de la memoria en el arte visual del Ecuador.

2.6 La comunicación en el arte visual

Los elementos visuales que enfatizan el inicio de una lectura, son herramientas a los cuales el artista recurre a formas, color, texturas solo por mencionar unos cuantos componentes plásticos que priorizan el recorrido que intencionalmente fabrica para conectarse con el espectador. También podemos identificar a la comunicación en el arte visual como un proceso donde ya interviene la tecnología y aquí se apoya esta tesis en lo señalado por Jesús Martín Barbero El espacio en que fluye la cultura en la sociedad cambia cuando la intervención de la tecnología en todo el proceso de la comunicación se separa de ser vista solo como un instrumento para evolucionar a una visión más completa, ser un soporte verdadero en el cambio de los métodos de hacer arte “la tecnología remite hoy no sólo, y no tanto, a nuevos aparatos, sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras.” (Martín-Barbero, J., 2010).

Al maximizar la experiencia de desanclaje producida por la tecnología esta acción traslada y cambia el estatuto cognitivo para romper con las fronteras entre razón e imaginación, saber e información, arte y ciencia, saber experto y experiencia común. Entonces insertando esta idea en el arte visual nace una nueva forma de experiencia audiovisual transformada por la revolución digital que apunta hacia la creación de nuevas temporalidades ligadas a la compresión del espacio y la información, y también porque no hacia una diferente visibilidad cultural que permita abrir un entorno de interacción, virtualidad y comunicación multimedial donde se rompa con el arte tradicional.

Cabe señalar que el arte visual tecnológico se nutre de los valores estéticos que encontramos de forma unánime en las diferentes artes tradicionales y contemporáneas como son la armonía, el color, la composición, el espacio, el equilibrio, la luz, el movimiento, la perspectiva, el ritmo y la textura, y le agrega el tratamiento digital o la utilización de medios tecnológicos para el desarrollo y

exposición de las obras y es donde el artista busca transmitir al espectador una experiencia estética multimedial determinada.

Entre las manifestaciones más desarrolladas por parte de los artistas visuales son el videoarte, diseñan instalaciones multimedia, crean *Performances*, recogen objetos y los utilizan estéticamente, intervienen Fotografías, apelan a la Música o a la luz, manipulan la escultura 3D y sobre todo se alimenta de lo cotidiano, de lo que ve y percibe en la sociedad y la manera de vivir y relacionarse, toma prestado elementos, técnicas, métodos de otros artistas para experimentar y desarrollar el propio.

La profunda condición del arte visual por poseer elementos primordiales en todo proceso comunicativo, como el emisor-artista que inserta con conocimiento sus propias emociones, sentimientos, vivencias en un trabajo plástico como canal de comunicación dirigido a un receptor, público estratégico o táctico que por sus variables cualitativas (personalidad y los estilos de vida) o cuantitativas (geográficas, demográficas y socioeconómicas) está dispuesto y abierto a percibir todo lo que trata de expresar el artista, más aún a ser elegido por su nivel de participación activa y disfrute con la obra misma para obtener un resultado original. (Eco, 1962)

2.7 Inclusión de la multimedia en el arte: funciones y apreciaciones de la multimedia para el arte.

La inclusión de la multimedia en el arte comienza en los años 80, ya con la digitalización de la información y los medios de comunicación años atrás e iniciando propuestas artísticas diferentes como el *happening* que es el conjunto de varias asignaturas artísticas y la exploración, manipulación digital del video como tal donde surgió el videoarte y a todo esto incorporamos el nacimiento de la Internet a finales de los 80 dio la oportunidad a los artistas descubrir otra

visión para crear proyectos donde intervengan dispositivos y medios tecnológicos digitales que permitió que surja el *Net Art* o en nuestro caso de estudio denominaremos arte multimedia.

Este pasó de lo análogo a lo digital y que a su vez lo planteamos de una mejor forma como la migración del espacio físico al espacio virtual, concedió a que el artista no tenga límites en lo físico y que pueda crear otras realidades. Entonces podemos decir que la funcionalidad de la multimedia como herramienta para crear arte visual es diversa ya que incluye múltiples medios, es interactiva ya que motiva a un nuevo modo de relación entre la obra y el espectador, es multipropósito y adaptativa porque con el desarrollo de la tecnología proporciona un constante abanico de posibilidades al artista.

Observamos que la evolución de los medios de comunicación tradicionales en medios digitales conlleva una serie de acoplamientos o adaptación en las diversas actividades sociales, laborales y artísticas. Y en nuestro caso exclusivamente la aplicación de la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano nos permite abordar muchos matices que pueden llegar ser relevantes en el arte contemporáneo del país, no solo es el hecho de formar profesionales en el arte o aperturar institutos de arte tecnológicos sino más bien inducir o incitar al alumno, espectador, artista, etc., a gravitar entorno a la multimedia que la valore como una herramienta de creación de arte visual, que sea mucho más atractivo e interactivo, que provoque sensaciones individuales que afecten a la máxima expresión de la creatividad posible. Incluso al intervenir diversos medios y recursos artísticos, tecnológicos y científicos, da a lugar a la creación de espacios multidisciplinarios donde el artista ya no es un ente solitario que produce una obra física pronta a ser exhibida sino que se nutre de experiencias y conocimientos de otros artistas.

Desde una perspectiva más personal, se considera que Eduardo Kac con su teorías de obras monológicas y obras dialógicas ha conseguido resaltar la diferencia entre producir una obra que si bien responde a la interactividad que es un elemento primordial en la multimedia sigue siendo algo limitado y finito ya

que simplemente es una respuesta ya programada a un estímulo o accionar del espectador y la dialógica es en sí mismo una constante retroalimentación y evolutiva comunicación entre la obra y el espectador, es decir se explora, se experimenta y crea nuevas experiencias cognitivas en el receptor de la obra visual multimedia

Ante éste ya presente y latente arte multimedia apreciamos que este ha llegado para ser una ruptura del limitado y finito arte tradicional para llegar a uno mucho más dinámico y vívido ya que en estas se aplican tecnologías que se consumen por la gran mayoría de la población y esto es aprovechado en la efectiva simbiosis entre el autor y el espectador y promueve la soltura de la información y comunicación.

Capítulo 3

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Planteamiento de la metodología

La planificación metodológica de esta tesis involucra el arte, la tecnología multimedia y la comunicación, todos campos de estudio subjetivos, por lo cual el autor de este documento se inclinó por la perspectiva cualitativa y el método interpretativo hermenéutico-fenomenológico para recopilar información que para ser analizada, quien escribe, deberá abstenerse de prejuicios, conocimientos previos y teorías previas, con el fin de basarse de manera exclusiva en lo dado y volver a las situaciones tal como se presentan, lo que Edmund Husserl llama “fenómenos” sin adulteración (Husserl E, 1998; Piñero & Rivera, 2013).

La teoría de Husserl sobre el método fenomenológico, consiste en la restauración del sujeto racional que no esté anclado en los hechos, como la psicología, sino en la razón; en nuestro caso como el espectador de una obra multimedia percibe individualmente una realidad y que luego trata de revelar su experiencia en base de la razón y de la verdad, de la subjetividad trascendental.

A partir de la interpretación se analizará la multimedia como una herramienta comunicacional efectiva y novedosa en el arte visual ecuatoriano, de esta forma sugerir propuestas artísticas que contribuyan a fomentar el uso de la tecnología con mayor recurrencia en proyectos individuales y/o colaborativos de artistas ecuatorianos

El enfoque introspectivo de la investigación asume las experiencias obtenidas en el campo laboral y la interacción pública durante el desempeño de actividades relacionadas con la exposición y montaje de trabajos artísticos, los cuales ameritaron un momento ontológico que ahora se resuelve de manera organizada y coherente con una guía metodológica.

Este tipo de investigación necesita métodos de estudios que permitan observar al ser humano como un ente inseparable, singular y único en el mundo, que

vive, siente y percibe de manera individual y propia. El objetivo es analizar y resaltar la importancia de la multimedia como herramienta comunicacional en el arte visual de nuestro país con el enfoque que da la fenomenología como método de investigación y aportar elementos que le permitan realizar estudios de tipo cualitativo, ofreciendo una visión diferente.

Por lo tanto Husserl define a la fenomenología como el estudio de los fenómenos o experiencias artísticas tal como se presentan y la manera en que estimula y persuade a las propias personas, la misma expresa una filosofía y un paradigma que brinda una gama de posibilidades para explorar el comportamiento humano.

El enfoque cualitativo modela un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural. En la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías. (Piñero & Romero, 2014).

La investigación cualitativa permite alcanzar conocimientos que por medio de procedimientos cuantitativos es difícil llegar, porque bajo el enfoque cuantitativo solo se observa la realidad objetivamente, sin considerar al participante y sus emociones, sentimientos, experiencias, anhelos, creencias y todos esos elementos que internamente lo conforman. En esta perspectiva, los datos recolectados reflejan la realidad de los actores sociales; quienes expresan todo lo necesario para comprender mejor lo que ocurre en ese entorno, a partir de sus experiencias y creencias vinculadas sobre el fenómeno de estudio lo que implica el análisis de una realidad subjetiva además de tener una investigación sin potencial de réplica y sin fundamentos estadísticos.

Con el enfoque cualitativo se tiene una gran amplitud de ideas e interpretaciones que enriquecen el fin de la investigación. (Sampieri, 2006) que representa un modo específico de análisis del mundo empírico, que busca la comprensión de la sociedad y sus fenómenos relacionados con las experiencias individuales y colectivas y a su vez los puntos de vista de los actores sociales que la forman, y el entendimiento de los significados que éstos asignan a sus acciones, tradiciones, creencias y valores.

Las diferentes apreciaciones o estímulos por alguna obra siempre son diferentes, nuestra conducta y percepciones radica en la relación con nuestro entorno en este caso el artístico, influido por la multimedia como principal y novedosa herramienta comunicacional que nos permite vivir nuevas experiencias, obtener conocimientos y poseer argumentos válidos, es la base de la investigación cualitativa.

Paradigma investigativo

El paradigma hermenéutico se aplica para interpretar los significados, percepciones, intenciones y acciones de las personas entrevistadas y encuestadas. Sus valores median los hallazgos; los resultados se construyen a través de la percepción de la realidad dinámica, múltiple, holística y divergente en diálogo con los sujetos.(Barrios Adams & Rivas Rios, 2014).

Ya que va dirigido al significado de las acciones humanas y en el caso de este estudio para redefinir al arte visual ecuatoriano como una práctica social. Busca la efectiva comunicación de los elementos que pueden estar influyendo en algo que resulte de determinada manera. La relación investigador-objeto de estudio es conjunta es mucho más relacional y comunicativa. El paradigma interpretativo no trata de generalizar a partir de los resultados obtenidos. La investigación que se apoya en él termina en la elaboración de una descripción en profundidad, es decir, en forma tal que el objeto estudiado queda claramente definido e individualizado.

3.2 Población y Muestra

La recolección de los datos fue limitada a un contexto universitario y museístico aplicando la encuesta a estudiantes de 7mo y 8vo ciclo de la carrera que se los eligió por tener una mayor experiencia en la participación de eventos culturales similares al objeto de estudio y desde luego a la observación directa en exposiciones y montajes de proyectos de arte visual multimedia.

Universo:

1. Instituciones culturales en la ciudad de Guayaquil.
2. Estudiantes de Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Segmentos seleccionados para el estudio:

1. a. Instituciones, festivales y espacios culturales en la ciudad de Guayaquil como el Funka Fest, Puerto Pixel, Game Play Fest, Encuentros Públicos de Artes
2. a. Estudiantes de pregrado de la Facultad de Artes y Humanidades de Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia.

3.3 Técnicas e Instrumentos de Investigación

Entre las herramientas implementadas consta **la observación no estructurada**. Por sus características no fue necesaria la implementación de una guía, se observó la participación de la gente y el dinamismo de las producciones básicamente para recopilar y comparar información de eventos artísticos y galerías donde se involucraron obras digitales con desarrollo multimedia

La revisión bibliográfica de fuentes vinculadas a las principales categorías investigativas, como soporte teórico a la construir el documento, aproximarse a las posibles razones que pueden afectar el desarrollo del arte visual que usa multimedia.

Asimismo, se utilizó la técnica de **la entrevista** de forma semi-estructurada y en profundidad con una guía previamente pensada para no desviarse del tema principal del contenido. Tras el diálogo con los artistas y profesionales que desarrollan arte visual podría obtenerse más información que la apuntada. El texto de las versiones se transcribió en formatos protocolarizados, para luego realizar el análisis de la información mediante la codificación y la categorización. La calidad de la información se legitima por la vía de la singularidad propia del proceso de investigación cualitativa, la coherencia paradigmática, y la triangulación de fuentes. (Piñero & Romero, 2014) .

Encuesta

Se desarrolla la encuesta para identificar las dificultades que tiene el público para la asistencia y participación en eventos de arte multimedia y a su vez los conflictos para el montaje y difusión de este tipo de exposiciones (Fraenkel y Wallen, 1996).

Se espera que el uso de varios métodos para estudiar un mismo fenómeno permita poder observarlo de diferentes visiones o criterios y así “aumentar la validez y consistencia de los hallazgos.”(Gómez Restrepo - Okuda, 2005)

Aprovechamos a la triangulación de resultados cuando dos fuentes reflejan los mismos resultados se confirma el hallazgo pero cuando difieren nos permite ampliar los planteamientos y así enriquecer el estudio, y poseer otros resultados. Es lo que señala Denzin que define la triangulación en investigación como “la combinación de dos o más teorías, fuentes de datos o métodos de investigación en el estudio de un fenómeno singular” (Denzin, 2012). Según el aspecto en el que se adopte la estrategia de combinación se puede hablar de: triangulación metodológica consiste en la combinación de varios métodos de recogida y análisis de datos para acercarse a la realidad investigada. Denzin se refiere a la combinación de estos tipos de triangulación como triangulación múltiple.

3.4 Resultados de las herramientas de investigación

En base a los datos recogidos de la encuesta se puede observar que la gran mayoría obviamente conoce la multimedia como herramienta o sistema para crear o asistir en el arte visual, por lo contrario se evidencia una deficiencia en la asistencia a este tipo de eventos ya sea por falta de difusión efectiva y por la visión de que es repetitivo lo que se muestra por parte de los artistas y lo expresado por los entrevistados podemos definir que si bien se trabaja en arte y tecnología, existe una serie de obstáculos como es la financiación en la producción de proyectos artísticos que incluye tecnología, la mínima cooperación en las políticas públicas para fomentar esta práctica y así de esta manera poder asentar esta práctica o en nuestro caso, resaltar y priorizar no

tan solo a la multimedia como herramienta sino como un completo sistema o medio que otorga la capacidad para transformar el uso natural de cualquier dispositivo en nuevas formas de lenguaje y contenido que expresen toda la gama de ideas por parte de los artistas en el entorno artístico ecuatoriano.

Capítulo 4

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

El análisis de los resultados se llevará a cabo triangulando la información de los textos, las entrevistas realizadas y las encuestas. La experiencia previa obtenida en los años transcurridos en la Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia sirve de referente para las conclusiones parciales que se arrojan de la investigación. Sumado se encuentra la literatura pertinente a la investigación cualitativa de autores como Sampieri, Bernal, Dei, Strauss y Corbin, Patton, Piñeiro y Rivero que proporcionan una guía para resolver la interpretación de los datos recogidos.

Al confrontar los referentes se debe organizar y repartir de manera equitativa toda la información. Consiste en “relacionar y contrastar sus resultados con aquellos estudios paralelos o similares que se presentaron para ver cómo aparecen desde perspectivas anteriores o sobre marcos teóricos más amplios y explicar mejor lo que el estudio verdaderamente significa” (Martínez, 2006).

4.1 Análisis de los resultados.

A través de la bibliografía revisada, de autores principalmente extranjeros, se analizó la cronología de la intervención de la tecnología multimedia en la creación y desarrollo del arte visual, tanto como la evolución de la comunicación que existe en todo proceso artístico conformado por artista-obra-espectador.

Las teorías revisadas coinciden en que la tecnología debe ser adoptada como un sistema integral o como un soporte eficaz en todo proceso artístico visual, para encontrar nuevas maneras de configurar o plantear la comunicación en este ámbito, es decir, considerarla más que como un instrumento o dispositivo participante, un posibilidad de interrelación que busque desenvolver significativamente propuestas ideológicas para el arte, que vaya más allá de

los medios o prácticas tradicionales, tal como lo refiere Carlos Scolari en su texto sobre las hipermediaciones:

“no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí.”(Scolari, 2008)

Reconocer al arte multimedia como arte, amerita una tarea de conocimiento y acuerdo para difundir los argumentos y medios suficientes con los que ya cuenta.

El arte multimedia posee sus propias reglas, habilidades y técnicas con las que demuestra una alta participación multidisciplinar, acogida en países mayormente como los de Europa que motiva a la constante experimentación de artistas y expertos en la tecnología, quienes aunando conocimientos contribuyen al desarrollo del artístico. Con este esfuerzo pretende vislumbrar de manera diferente a la comunidad de espectadores y al entorno artístico siempre al tanto de encontrar cambios en la creatividad lo que a su vez modifica la manera de percibir el mundo.

Con las entrevistas realizadas en profundidad, encontramos ideas de similares criterios. Especialistas en las ramas en que se desarrolla esta tesis expresaron, su conocimiento acerca de la colaboración que la tecnología ha tenido en propuestas artísticas nacionales, incursionando en la construcción de proyectos de gran altura del arte visual:

“si tenemos algunos antecedentes de artistas que trabajan con multimedia y sobre todo más que la multimedia como sistema digital en un sistema electrónico Tenemos un referente importante que se llama Mauricio Bueno, un artista que desde los años 70 ha estado trabajando dentro del MIT, que son una de las primeras universidades que empieza a explorar los procesos de arte con tecnología, entidad que une gente de diferentes asignaturas, científicos, ingenieros y los junta con artistas.” (EAS01L8-16). Está ahí

Eduardo Villacís que es un referente que actualmente es un ilustrador de comic, pero en su entorno trabaja en proyectos artísticos de visualización de datos” (EAS01L21-24).

La interacción entre tecnología y arte lleva tiempo de presencia en Ecuador:

“De acuerdo a mi experiencia y a la práctica que yo manejo que es el movimiento puedo decir que el Teatro Centro de Arte desde 1987 manejo ciertas actividades que empleaban lo audiovisual,..” (EAS02L6-9)

En el 2011 en Guayaquil aparece El Diferencial que es uno de los primeros espacios de arte y tecnología en el país, era un proyecto independiente (EAS01L32-34)

“...en la ciudad de Guayaquil desde 2016, cuando se iniciaba con los microteatros y demás espacios no convencionales que eran utilizados para el arte, dirigí, el proyecto Sinergia donde se utilizó técnicas de iluminación y elementos sonoros, entre otros.” (EAS02L16-20)

A pesar de eso los entrevistados consideran que el impacto del arte digital en el Ecuador ha tenido mínima aportación de los artistas y promotores a esta práctica.

“...no tuvo repunte en un Ecuador de los años 70 que era más indigenista, posterior eso hay otros ejercicios que tienen que ver más con la programación, con el videojuego, con la generación de imágenes a través de algoritmos.” (EAS01L18-21)

“Ya en los años 90 hay artistas que empiezan a trabajar con prácticas vinculadas a la tecnología, pero aun de manera incipiente lo que provoca una desarticulación y no se consolidan como piezas artísticas, más bien están en el campo de la experimentación con arte y tecnología (EAS01L 26-30)

La multimedia y lo audiovisual han estado más presentes en la comunicación y publicidad y no ha incursionado mayoritariamente en los procesos creativos como tales (EAS02L22-25)

Esta opinión se deriva al creer que la existencia de factores como el costo de producción, el tiempo que se dedica al proceso y la falta de espacios para el montaje de los mismos que influyen en su participación:

“...una tiene que ver con el conocimiento de uso de la tecnología, otras tienen que ver con los altos costos de trabajar con tecnología en el arte, resalta de igual forma que trabajar con tecnología es un proceso, no es un ejercicio de pintar de una semana a la otra. Toma mucho tiempo, recursos y se necesita colectivizar el trabajo, colaboración de otros expertos, ósea se vuelve multidisciplinar.(EAS01L 48-54)

“...requieren una gran producción, tiempo y montaje que a la larga representa dinero para el gestor o artista.”(EAS02L25-27)

También fue recalcado que un cambio de las políticas públicas en torno a la actividad artística visual sería beneficioso para el desarrollo de la misma, esto incluye a las universidades que a la óptica de los entrevistados deben ser el soporte para las primeras prácticas experimentales de sus estudiantes.

“... sería espectacular contar con un centro especializado en arte y tecnología, también con reemplazar y mejorar los pensum en las universidades.”(EAS0169-72)

Por otro lado el aporte de los resultados de la encuesta brindó información que primordialmente indica sobre un deficiente interés en la intervención del público que fue elegido (en este caso estudiantes de los últimos ciclos de la carrera), justificada por la reiterada apariencia de las exposiciones o eventos de arte a los que son convocados, como se refleja en las respuestas.

La percepción de los encuestados que respondieron a este instrumento fue que no hay innovación y variedad en el montaje de este tipo de proyectos. También se aprecia la falta de oportunidades o espacios en lo que respecta al ejercicio experimental de los estudiantes y desde luego ser más eficiente en la difusión de trabajos artísticos que incluyan tecnología.

4.2 Planteamiento de una propuesta de intervención

Sin lugar a dudas el autor de esta tesis puede mencionar que la tecnología, las nuevas TICS, y más específico la multimedia son herramientas de utilización plena en la mayoría de las áreas de trabajo, “el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural” (Barbero Jesús Martín, 2009) es por eso que el arte visual ecuatoriano como cultura en sí no debe aislarse de esta tendencia, más bien ser un soporte en la creación y desarrollo de nuevos proyectos artísticos que posicionen a la multimedia no solo como herramienta novedosa sino más bien como una opción eficaz de transmitir sensaciones, estímulos e interacciones mucho más profundas al público, ya que la multimedia exige un desarrollo creativo multisensorial.

Ante esta gama de posibilidades podríamos palpar un cambio de mentalidad en los artistas visuales en nuestro país. Ellos adoptarían a la multimedia como herramienta primordial a la hora de expresar sus creaciones ya sean individual o colaborativa. “La creación artística actual en su experimentación tecnológica hace emerger un nuevo parámetro de evaluación y validación de la técnica, distinto a su instrumentalidad y su funcionalidad al poder” (Barbero Martín Jesús, 2005) y lo que Barthes llama “su capacidad de comunicar”.

Este poder y capacidad de comunicar convergen en el análisis que se obtiene de todas las tendencias, corrientes de arte multimedia y esto va de la mano con la expansión y desarrollo de dispositivos, como lo menciona el teórico de arte José Luis Brea “Un nuevo panorama Post Medial...de transformación profunda a lo que se refiere a los modos de producción, distribución y recepción de la experiencia artística” (Brea José Luís, 2002)

Es decir que no es primordial experimentar instrumentalmente con las nuevas tecnologías sino más bien experimentar y lograr una reconfiguración de la mentalidad del entorno público donde se muestra este tipo de arte con tecnología, incluso afectar en la forma en que se expone, ser mucho más autocrítico y aquí en este punto se resalta tener a la multimedia como

herramienta de comunicación ya que se fundamenta en la interactividad, ser multidisciplinaria, dinámica, multisensorial, contextual y novedosa por lo que exige un conocimiento integral para su efectivo desarrollo dentro del arte visual ecuatoriano.

También podemos apoyarnos en esta nueva forma de apreciar el arte con tecnología en lo que menciona el pensador, artista y docente brasileño Arlindo Machado “Lo que hace, por lo tanto, un verdadero creador, en lugar de simplemente someterse a las determinaciones del aparato técnico, es subvertir continuamente la función de la máquina o del programa que él utiliza, es manejarlas en el sentido contrario de su productividad programada”(Machado, 2004). Es la búsqueda continua y a veces que hasta subversiva de nuevos lenguajes, nuevas formas de utilizar o de aplicar o mejor dicho de modificar la función de los distintos dispositivos tecnológicos con los que cuenta el artista. Podemos asegurar que se vive un tiempo de una revolución o un cambio de los paradigmas tecnológicos y paradigmas del arte.

Puede ser que sea crean conflictos por aceptar esta nueva forma de hacer arte estén por aquellos que ven esa práctica a través del lente de las artes tradicionales y para los teóricos y defensores de las mismas que se colocan también en ese horizonte.

Los que hacen arte hoy, con los medios electrónicos de hoy, están obligatoriamente enfrentando en todo momento la cuestión de los medios y de su contexto, con sus recovecos de orden institucional sean estatales o privados y económico, con sus mandatos de difusión y anonimato, como con sus atributos de alcance, persuasión e influencia en los nuevos públicos.

Toda esta evolución se ve afectada por importantes cambios en la sociedad, “en esta inversión del signo de la relación arte-tecnología es necesario tener en cuenta que ambos campos de conocimiento han mutado a su vez enormemente, incorporándose uno – la tecnología- de manera omnipresente a casi toda actividad humana; y modificándose el otro -las artes- a partir de un punto clave de inflexión autocrítica en la propia concepción de las prácticas en todos sus aspectos” (Lila Pagola, n.d.), es la transformación o revolución en los medios digitales que van de la mano a la evolución de la tecnología

Es repetitivo el discurso entre los artistas o personas inmersas en el entorno del arte visual ecuatoriano de que incluir tecnología a la hora de desarrollar y montar todo un proyecto de arte visual es costoso y solo toman a la tecnología o a la multimedia para grabar y tener un soporte de material digital de sus montajes, exposiciones o eventos.

Se debería de formar grupos multidisciplinarios de artistas visuales para así fomentar el uso de la multimedia, viabilizar encuentros o acuerdos con autoridades del gobierno nacional, local, universidades, espacios públicos y privados en los que se pueda montar este tipo de eventos artísticos. Motivar a los estudiantes de la rama a experimentar y montar sus propios proyectos y darles cabida en el entorno artístico, ya que ellos son pieza fundamental en la implementación de la multimedia como herramienta tecnológica comunicacional.

Conclusiones

Gracias a la experiencia obtenida de trabajos realizados en todo el trayecto académico y el proceso investigativo de este documento el autor puede puntualizar ideas que darán por cumplidos los objetivos de esta investigación.

He de indicar lo valorada que ha sido la oportunidad de observar de cerca las características y evolución de la tecnología aplicada al arte visual con sus ventajas y debilidades, los variados y oportunos puntos de vista y percepciones que tienen los actores sociales que colaboraron con esta tesis sobre la problemática que los circunda en los distintos escenarios donde desarrollan sus prácticas artísticas ya sean independientes o colaborativas.

Por las razones mencionadas infiero:

Que, según la bibliografía revisada, la intervención de la multimedia en el Arte es una efectiva herramienta comunicacional en el arte visual del país, ya que cuenta con toda la potencialidad de transmitir, asistir, crear, difundir, transformar una serie de conjuntos de símbolos, pensamientos, emociones, técnicas, métodos, lenguajes que en muchas ocasiones se estancan en el tiempo. Aunque son válidas todas las manifestaciones de arte, es imprescindible abordar y adoptar a la tecnología como un medio que imponga en el entorno artístico visual del país.

Que, el diseño metodológico aplicado fue el indicado para este tipo de investigación ya que el empleo de técnicas cualitativas permitió obtener una visión más amplia de los resultados obtenidos, al percibir las expresiones de los informantes, y reflexionar acerca de las versiones de los autores que proporcionaron las bases teóricas recogidas en el capítulo 2.

Que, a través de la recopilación de información y los datos que arrojaron los distintos instrumentos investigativos aplicados en la construcción de este documento, se pudo constatar que como punto de apoyo a la práctica experimental en cuestión la necesidad de crear espacios educativos-artísticos junto con la comunidad universitaria se vuelve cada vez más necesario para fomentar el aprecio hacia el desarrollo profesional, intelectual y artístico.

Que, basándonos en el resultado de nuestro entorno primario, nuestra facultad de Artes y Humanidades deberá mantenerse a la vanguardia en el proceso de enseñanza no solo a la comunidad universitaria, sino también adoptar estrategias que permitan acoger a una comunidad fuera de los linderos de la UCSG para responder a las exigencias que la sociedad artística visual actual haga de ella.

Que, al cabo de toda esta argumentación y análisis se puede comprobar que la multimedia como herramienta comunicacional, soporte o sistema es una opción más que válida para el pleno ejercicio o práctica de una nueva forma de pensamiento y ejecución de obras artísticas visuales por su versatilidad.

Que, a pesar de todas las bondades que pueden enlistarse de la multimedia como herramienta transmisora de lenguajes, se ha de reconocer que su potencialidad está limitada en relación al desconocimiento del uso de herramientas tecnológicas por parte de los artistas. La insuficiente aceptación del entorno artístico local y nacional hacia nuevas propuestas en arte visual se vincula además a otros factores como pueden ser el económico, acceso al tiempo, reconocimiento público y/o la falta de difusión para estos tipos de eventos.

Recomendaciones

Adicionalmente y para terminar el autor de esta tesis recomienda al lector considerar aceptación, desarrollo y difusión de esta práctica artística visual.

Ampliar conocimientos sobre este tema que apenas si se ha acercado a la superficie del conocimiento.

Experimentar en el entorno artístico visual ecuatoriano, este mensaje también se dirige especialmente a los estudiantes universitarios de carreras afines ya que son ellos los indicados a mantener y si es posible acelerar el proceso de aceptación de las herramientas tecnológicas en las prácticas artísticas visuales

Plantear un cambio en la mentalidad de ejercer el pensum académico hacia una propuesta encaminada a la experimentación del arte desde los primeros años en la carrera, principalmente en ambientes que promocionan profesiones afines a os tema de estudio de este documento, es decir arte y tecnología.

Desde luego también que los artistas se comprometan a la creación de espacios para el intercambio de conocimientos, experiencias, técnicas, métodos que han utilizado en su trayectoria en el arte visual, para de esta forma enriquecer el entorno artístico.

Hoy más que nunca se demuestra que la característica para la creación de arte multimedia es multidisciplinar, colaborativa, es muy difícil que un solo artista pueda llevar un proyecto de esta rama sin la ayuda de expertos en diversas asignaturas y al autor de esta tesis le asigna un alto grado de valoración a esta simbiosis artística por que va de la mano con la evolución de la tecnología y la comunicación visual, y el arte como manifestación humana no puede separarse de este camino, considerando que su ejecución promueva una nueva sociedad cultural que acepte y pueda expandir al arte tecnológico en igual y con el paso del tiempo en mayor medida a las ya conocidas artes tradicionales.

Glosario:

Aplicaciones: son programas para realizar tareas específicas, por ejemplo la edición de imágenes, de audio o de vídeo, la creación de objetos 2D y 3D, la compresión y descompresión de archivos, entre otras.

Arte digital: podemos definir como una rama de las artes plásticas que imprescindiblemente utiliza soporte o medios tecnológicos para el proceso o exhibición de una obra.

Código Informático: son líneas de texto escritas en base a un lenguaje de programación con el fin de realizar una tarea o ejecutar una aplicación

Dispositivos: son aparatos o mecanismos que cumplen funciones específicas, por ejemplo un teléfono inteligente, una cámara web, una tableta gráfica, un escáner, una rotuladora digital o una impresora 3D, entre otros.

Interactividad: es la relación que mantiene el contenido multimedia con el usuario o espectador, por lo cual el usuario participa y controla el contenido que se le presenta.

Multimedia: se refiere a la integración de varios medios sean físicos y digitales como texto, sonidos, video, imágenes fijas, imágenes en movimiento, fotografía, para la presentación de un contenido o información.

Plataformas: son entornos digitales o sistemas que agrupan equipo informático, programas y sistema operativo.

Servicios: los hay para alojar contenido, enviar mensajes y archivos, cooperación en red, disponer de banco de imágenes y fuentes tipográficas, entre otros.

Low Tech: En la lógica del arte, es algo que puede ser reutilizado o un alusivo de otro tiempo que reaviva su función donde su simplicidad es la característica principal y a su vez la que fundamenta el trasfondo arte-sociedad.

Descolonialismo: En el sentido artístico es planear la producción de obras desde una estética diferente que supondría, de acuerdo a estos conocimientos críticos, abatir la representación occidental, discriminatoria en sexo y raza que

aun rige el modelo visual del pensamiento hegemónico y también ponerlas al servicio de los grupos y movimientos sociales que aspiran a abrir horizontes que respeten la pluricultura de nuestro país.

Storytelling: es crear un entorno que ayude a narrar una historia.

Bibliografía

- Andrade X. (2011). Artes Visuales en el Ecuador Contemporáneo: contra el efecto Guayasamín [Cultural].
- Barbero Jesús Martin. (2009). CUANDO LA TECNOLOGÍA DEJA DE SER UNA AYUDA DIDÁCTICA PARA CONVERTIRSE EN MEDIACIÓN CULTURAL. Universidad de Salamanca. Retrieved from https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_01/n10_01_martin-barbero.pdf
- Barbero Martin Jesús. (2005). Mutaciones del arte: entre sensibilidades y tecnicidades. Facultad de Artes • Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Barrios Adams, & Rivas Ríos. (2014). *El Paradigma Cualitativo-Interpretativo Enfoque Constructivista*. UNIVERSIDAD FERMÍN TORO, Venezuela.
- Berghaus Gunter. (2005). Live events and electronic technologies. In *Avant garde performance* (p. 404). Palgrave.
- Brea José Luís. (2002). *La Era Postmedia*. CASA.
- Denzin, L. (2012). *Manual de investigación cualitativa*. Gedisa.
- Diario El Telégrafo. (2014, Abril 11). 'El Diferencial', un lugar para la ciencia el arte y la tecnología. Retrieved from <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/1/el-diferencial-un-lugar-para-la-ciencia-el-arte-y-la-tecnologia>
- Diario El Telégrafo. (2016). Los desafíos de la Cultura en Ecuador.
- Diario El Telégrafo. (2017). Carrera de Artes Visuales de la PUCE presenta muestra por sus 20 años. *Cultura*.
- Dixon, S. (2007). *Performance Digital* (p. 3). MIT Press.

- Eco, H. (1962). *Obra Abierta*.
- Fraenkel y Wallen. (1996).
- García, M. I. G., Cerezo, J. A. L., & López, J. L. L. (2004). *Ciencia, Tecnología y Sustentabilidad*. Madrid.
- Giannetti, C. (2002). *Estética Digital – Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona.
- Gómez Restrepo - Okuda. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. Retrieved from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008
- Husserl E. (1998). *Invitación a la fenomenología*. Barcelona.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. Barcelona: Paidós.
- Lila Pagola. (n.d.). *Arte y tecnología: una relación dialéctica*. CEA - UNC.
- Machado, A. (2004). Arte y medios: aproximaciones y distinciones.
- Marinaro, A., & Flores, R. (2015). DISEÑO DE ARTE TECNOLÓGICO. Retrieved from http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000100009
- Martín-Barbero, J. (2010). *Comunicación y cultura mundo: nuevas dinámicas globales de lo cultural*. *Signo y Pensamiento*.
- Martinez, M. (2006). *Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa* (Vol. XXVII).
- Pagola Lila. (2008). Arte mediado con tecnología. Presented at the Arte mediado con tecnología.

- Piñero, M. L., & Rivera, M. E. (2013). *Investigación cualitativa :Orientaciones Procedimentales*. Barquisimeto, Venezuela,: Fondein UPEL.
- Piñero, & Romero. (2014). *INVESTIGAR CUALITATIVAMENTE: SIGNIFICADOS DESDE LOS HACERES EN EL TRABAJO DE GRADO DE LAS MAESTRIAS DE LA UPEL-IPB*. UPEL-IPB.
- Sampieri, R. (2006). *Metodología de la investigación* (Cuarta).
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2014). Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017. Quito.
- Tipos de Arte. (2017, November 18). El Arte Digital. Retrieved from <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-digital/>

ANEXOS

Anexos 1

Perfil de los entrevistados de que colaboraron en las entrevistas en la fase Investigación cualitativa

Juan Carlos León.	<p>Guayaquil – Ecuador en 1984. Estudió en el Instituto Tecnológico de Artes del Ecuador (ITAE), y en ESCUELAB Lima, (escuela de educación no formal de arte y tecnología).</p> <p>Es un artista visual y gestor cultural que trabaja la conjugación arte y tecnología, a partir de la experimentación electrónica y el desarrollo de instalaciones automatizadas que buscan generar diálogos sobre los 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.</p>
Peter Ronquillo.	<p>Arquitecto , Bailarín, coreógrafo, creador de espacios no convencionales para exposición de arte multidisciplinar y gestor de la práctica de Danza Contemporánea, colabora con la productora cultural “El Nudo” y dirige el Colectivo de artes escénicas “Fuera de la Caja” en Guayaquil.</p>

Anexos 2

Transcripción del texto y categorización de la entrevista.
 CODIGO DEL PROTOCOLO O REGISTRO (EAS01)

#	Descripción de las entrevistas Actor Social 01: Juan Carlos León. Fecha: 08-02-2019 Lugar: Guayaquil Tipo de Técnica: Entrevista a profundidad Protocolo: (EAS01)	Categorías – propiedades de Unidades de significación
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36	<p>Buen día agradezco al artista visual y gestor cultural Sr. Juan Carlos León por esta entrevista, con el fin de conocer sus criterios e impresiones sobre la utilización de la multimedia como herramienta comunicacional en el arte visual ecuatoriano.</p> <p>1.) ¿Desde cuándo ve usted la aparición o utilización de la multimedia en las artes visuales de nuestro país? Si bien hay un repunte de proyectos artísticos que trabajan con tecnología, en realidad si tenemos algunos antecedentes de artistas que trabajan con multimedia y sobre todo más que la multimedia como sistema digital en un sistema electrónico. Tenemos un referente importante que se llama Mauricio Bueno, un artista que desde los años 70 ha estado trabajando dentro del MIT, que son una de las primeras universidades que empieza a explorar los procesos de arte con tecnología, entidad que une gente de diferentes asignaturas, científicos, ingenieros y los junta con artistas. Entonces Mauricio Bueno es un referente en el Ecuador, de esa práctica lamentablemente consta solo la llegada al MIT, no tuvo repunte en un Ecuador de los años 70 que era más indigenista, posterior eso hay otros ejercicios que tienen que ver más con la programación, con el videojuego, con la generación de imágenes a través de algoritmos. Esta ahí Eduardo Villacís que es un referente que actualmente es un ilustrador de comic, pero en su entorno trabaja en proyectos artísticos de visualización de datos, de eso no tenemos registro ya que en los años 80 los procesos informáticos no eran iguales que los actuales. Ya en los años 90 hay artista que empiezan a trabajar con prácticas vinculadas a la tecnología, pero aun de manera incipiente lo que provoca una desarticulación y no se consolidan como piezas artísticas, más bien están en el campo de la experimentación con arte y tecnología</p> <p>2.) ¿Podría mencionarme su experiencia en proyectos artísticos que incluyan multimedia? En el 2011 en Guayaquil aparece El Diferencial que es uno de los primeros espacios de arte y tecnología en el país, era un proyecto independiente que se gestionó junto a Rosa Valdez donde se empezó a trabajar sobre qué tipo de prácticas artísticas se puede desarrollar con</p>	<p>Sistema Electrónico (SE)</p> <p>Referente ecuatoriano RE</p> <p>Impacto del arte digital en el Ecuador. (IAE)</p> <p>Referente ecuatoriano RE</p> <p>Impacto del arte digital en el Ecuador. IAE</p> <p>Trascendencia T</p> <p>Referente ecuatoriano RE</p>

<p>37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79</p>	<p>tecnología. En ese entonces no había en el país un espacio que se preocupe por el arte y la tecnología, invitamos a algunos referentes que compartieron su experiencia en la práctica de este tipo de arte. Después de eso se inició una nueva etapa en El Diferencial en el 2012, pero en si en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito donde ya el proyecto El Diferencial Arte, Tecnología y Sociedad se consolida mucho más y hay más ejercicios de experimentación, pero en especial compartir conocimiento, se empezó a cimentar la idea del por qué trabajar con arte y tecnología. 3.) ¿Qué dificultades cree usted que tiene el artista o promotor para montar proyectos de arte multimedia? Hay muchas variables, una tiene que ver con el conocimiento de uso de la tecnología, otras tienen que ver con los altos costos de trabajar con tecnología en el arte, resalto de igual forma que trabajar con tecnología es un proceso, no es un ejercicio de pintar de una semana a la otra. Toma mucho tiempo, recursos y se necesita colectivizar el trabajo, colaboración de otros expertos, ósea se vuelve multidisciplinar. Pero existen otras corrientes como el Hágalo Usted Mismo que utilizan tecnologías más básicas que ayudan a realizar experimentaciones artísticas. Ahora sé que existen espacios que permiten trabajar como en universidades que cuentan con talleres de laboratorios mediales con algunas herramientas que ya superan los ejercicios de Illustrator, Photoshop o video que si bien son herramientas tecnológicas se busca otro tipo de herramientas q posean lenguaje propio.4.) ¿A qué se refiere con lenguaje propio cuando hablo de arte y tecnología, lo hago del manejo de la tecnología, la electrónica, la programación de las modificaciones de este lenguaje para expresar algún tipo de idea del artista. Entonces es una práctica de ir construyendo continuamente sobre los lenguajes de nuestro tiempo. 5.) ¿Cuál serían las bases para poder sociabilizar este tipo de arte? Esto tiene que ver con las políticas públicas de cada lugar, sería espectacular contar con un centro especializado en arte y tecnología, también con reemplazar y mejorar los pensum en las universidades y que entendamos que el arte es un trabajo técnico que varía al mismo tiempo que se desarrolla la tecnología en el mundo, es tan válido pintar como trabajar con un computador o robot, utilizar un motor no te asegura que sea una mejor obra que una pintura y una pintura por más bien lograda no te asegura ser mejor obra que un motor aplicado al arte. Es más bien el contenido que el artista utilice para expresar sus ideas</p>	<p>Desarticulación (D)</p> <p>variables de desempeño Multidisciplinar (M)</p> <p>Lenguaje (L)</p> <p>Trabajo Técnico (T-T)</p>
---	--	--

#	<p>TEXTO</p> <p>Descripción de las entrevista</p> <p>Actor Social 2: Peter Ronquillo. Fecha: 23-01-2019</p> <p>Lugar: Guayaquil</p> <p>Tipo de Técnica: Entrevista a profundidad</p> <p>Protocolo (EAS02)</p>	<p>Categorías –</p> <p>propiedades de</p> <p>Unidades de</p> <p>significación</p>
<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>14</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>17</p> <p>18</p> <p>19</p> <p>20</p> <p>21</p> <p>22</p> <p>23</p> <p>24</p> <p>25</p> <p>26</p> <p>27</p> <p>28</p> <p>29</p> <p>30</p> <p>31</p> <p>32</p>	<p>Buen día agradezco la atención del al artista y gestor cultural Sr. Peter Ronquillo por esta entrevista, con el objetivo de conocer sus impresiones sobre el uso de la multimedia como herramienta comunicacional en el arte visual ecuatoriano. 1.) ¿Desde cuándo ve usted la aparición o utilización de la multimedia en las artes visuales de nuestro país? De acuerdo a mi experiencia y a la práctica que yo manejo que es el movimiento puedo decir que el Teatro Centro de Arte desde 1987 manejo ciertas actividades que empleaban lo audiovisual, pero se quedó en el tiempo y la renovación tecnologica es mínima, tenemos el Sánchez Aguilar que si posee tecnología, pero esta tecnología debe estar acompañado del creativo, en este caso del artista, de lo contrario se vuelve una simple herramienta y no un medio 2.) ¿Podría mencionarme su experiencia en proyectos artísticos que incluyan multimedia? Integro la Productora Cultural “El Nudo” en la ciudad de Guayaquil desde 2016, cuando se iniciaba con los microteatros y demás espacios no convencionales que eran utilizados para el arte, dirigí, el proyecto Sinergia donde se utilizó técnicas de iluminación y elementos sonoros, entre otros. 3.) ¿Qué dificultades cree usted que tiene el artista o promotor para montar proyectos de arte multimedia? La multimedia y lo audiovisual han estado más presentes en la comunicación y publicidad y no ha incursionado mayoritariamente en los procesos creativos como tales por lo que requieren una gran producción, tiempo y montaje que a la larga representa dinero para el gestor o artista. 4.) ¿Cuál serían las bases para poder sociabilizar este tipo de arte? Como herramienta de difusión la aplicación Instagram es primordial ya que fue la puerta inicial para exponer trabajos independientes, realizar colaboraciones con otros artistas visuales convertirse en multidisciplinar y entablar acuerdos con espacios públicos primordialmente.</p>	<p>Trascendencia T</p> <p>Renovación Tecnológica (RT)</p> <p>Trascendencia T</p> <p>Trascendencia T</p> <p>Factores de desempeño FD</p> <p>Multidisciplinar(M)</p>

Anexos 3

Categorización de la Información cualitativa

#	<p>TEXTO</p> <p>Descripción de las entrevista</p> <p>Versionante 1: Juan Carlos León. (AS01)</p> <p>Fecha: 08-02-2019</p> <p>Lugar: Guayaquil</p> <p>Tipo de Técnica: Entrevista a profundidad</p>	<p>Categorías – propiedades Unidades de significación</p>
<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>14</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>17</p> <p>18</p> <p>19</p> <p>20</p> <p>21</p> <p>22</p> <p>23</p> <p>24</p> <p>25</p> <p>26</p>	<p>Buen día agradezco al artista visual y gestor cultural Sr. Juan Carlos León por esta entrevista, con el fin de conocer sus criterios e impresiones sobre la utilización de la multimedia como herramienta comunicacional en el arte visual ecuatoriano.</p> <p>1.) ¿Desde cuándo ve usted la aparición o utilización de la multimedia en las artes visuales de nuestro país? en realidad si tenemos algunos antecedentes de artistas que trabajan con multimedia y sobre todo más que la multimedia como sistema digital en un sistema electrónico. Ya en los años 90 hay artista que empiezan a trabajar con prácticas vinculadas a la tecnología, pero aun de manera incipiente lo que provoca una desarticulación y no se consolidan como piezas artísticas, más bien están en el campo de la experimentación con arte y tecnología.</p> <p>3.) ¿Qué dificultades cree usted que tiene el artista o promotor para montar proyectos de arte multimedia? trabajar con tecnología es un proceso, no es un ejercicio de pintar de una semana a la otra. Toma mucho tiempo, recursos y se necesita colectivizar el trabajo, colaboración de otros expertos, ósea se vuelve multidisciplinar.</p> <p>4.) ¿A qué se refiere con lenguaje propio? cuando hablo de arte y tecnología, lo hago del manejo de la tecnología, la electrónica, la programación de las modificaciones de este lenguaje para expresar algún tipo de idea del artista.</p> <p>5.) ¿Cuál serían las bases para poder sociabilizar este tipo de arte? y que entendamos que el arte es un trabajo técnico que varía al mismo tiempo que se desarrolla la tecnología en el mundo</p>	<p>Sistema Electrónico (SE)</p> <p>Desarticulación (D)</p> <p>Multidisciplinar (M)</p> <p>Lenguaje (L)</p> <p>Trabajo Técnico (T-T)</p>

#	Descripción de las entrevista Versionante 2: Peter Ronquillo. (AS02) Fecha: 23-01-2019 Lugar: Guayaquil Tipo de Técnica: Entrevista a profundidad	Categorías propiedades Unidades de significación
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	<p>Buen día agradezco la atención del al artista y gestor cultural Sr. Peter Ronquillo por esta entrevista, con el objetivo de conocer sus impresiones sobre el uso de la multimedia como herramienta comunicacional en el arte visual ecuatoriano. 1.) ¿Desde cuándo ve usted la aparición o utilización de la multimedia en las artes visuales de nuestro país? ciertas actividades que empleaban lo audiovisual, pero se quedó en el tiempo y la renovación tecnológica es mínima, tenemos el Sánchez Aguilar que si posee tecnología, pero esta tecnología debe estar acompañado del creativo,. 3.) ¿Qué dificultades cree usted que tiene el artista o promotor para montar proyectos de arte multimedia? La multimedia y lo audiovisual han estado más presentes en la comunicación y publicidad y no ha incursionado mayoritariamente en los procesos creativos como tales. 4.) ¿Cuál serían las bases para poder sociabilizar este tipo de arte? realizar colaboraciones con otros artistas visuales, convertirse en multidisciplinar y entablar acuerdos con espacios públicos primordialmente.</p>	<p>– de</p> <p>Renovación Tecnológica (RT)</p> <p>Procesos Creativos (PC)</p> <p>Multidisciplinar(M)</p>

Anexo 4

I. Análisis de la Multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano						
<p>El propósito de este cuestionario es el de recoger información para identificar algunos factores que interrumpan la asistencia y participación del público a eventos de arte multimedia. Sus resultados serán aporte para el estudio de titulación de pregrado que me encuentro realizando. Contestarlo solo llevará unos minutos y es completamente anónimo.</p> <p style="text-align: center;">Agradezco su tiempo y colaboración.</p>						
	1	2	3	4	5	TOTAL
EDAD						
16 -25 AÑOS	X	X	X	X		4
28 - 30 AÑOS						0
30 AÑOS O MAS					X	1
1era Pregunta	¿Con que frecuencia asiste a exposiciones de arte visual?					
Mucho						0
Poco	X	X	X	X		4
Nada					X	1
2da Pregunta	¿Cuándo asiste a exposiciones de arte visual en qué tipo de espacio se desarrolla?					
Académico	X				X	2
Público		X	X	X		3
Privado						
3era Pregunta	¿A que considera Multimedia?					
Integración de medios impresos						0
Computación						0
Electrónica						0
Sólo medios digitales			X			1
Todas las anteriores	X	X		X	X	4
4ta Pregunta	¿Entre las exposiciones de arte visual que usted asiste incluye multimedia?					
Si		X		X		2
No	X		X		X	3
5ta Pregunta	¿Usted, como estudiante de la carrera Producción y Dirección de artes Multimedia ha participado como parte del equipo creativo en eventos de arte visual multimedia?					
Si	X	X				2
No			X	X	X	3

6ta Pregunta	¿Considera que para apreciar arte visual multimedia, necesita ser especialista en esta rama?				
Si			X		1
No				X	1
Poseer mínimo conocimiento	X	X		X	3
7ma Pregunta	¿Cómo te enteras sobre eventos o actividades de arte visual?				
radio					0
Prensa					0
Television	X				1
Internet		X	X	X	3
Familiar o amigo				X	1
8va Pregunta	¿En el caso de que usted no asiste a eventos de arte visual, cual de estos puntos consideraría como la causa principal?				
No hay difusión	X			X	2
No son novedosos					0
Es repetitivo		X	X		2
Es costoso				X	1
9na Pregunta	¿Percibe algún mensaje en el arte visual?				
Si	X		X	X	5
No	X				0
10ma Pregunta	¿Cree usted que agregar multimedia a un trabajo artístico mejoraría la percepción de los mensajes?				
Si	X	X	X	X	4
No					0
Algo				X	1



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Melgarejo Sánchez Danny Gabriel, con C.C: # 0919240648 autor del trabajo de titulación: Análisis de la Multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano, previo a la obtención del título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 19 de Marzo de 2019

f. _____

Melgarejo Sánchez Danny Gabriel

C.C: 0919240648



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Análisis de la Multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano		
AUTOR(ES)	Danny Gabriel Melgarejo Sánchez		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ana Lucía Murillo Villamar		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TITULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	19 de Marzo de 2019	No. DE PÁGINAS:	67
ÁREAS TEMÁTICAS:	Tecnología multimedia, arte y comunicación visual		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Multimedia, comunicación, arte visual, herramienta tecnológica.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>El presente documento para titulación se muestra pertinente y oportuno para la creación de nuevas obras o proyectos artísticos que incluyan la multimedia como herramienta de comunicación en el arte visual ecuatoriano. Objetiva funciones tecnológicas convertido o transformado en arte multimedia así como las ventajas que la promueven y confirman como una nueva y destacada alternativa en el entorno artístico experimental en nuestro país. El diseño metodológico de esta investigación de enfoque introspectivo, perspectiva cualitativa y paradigma interpretativo, hace uso de técnicas recolectoras de información como la encuesta, la entrevista y la revisión bibliográfica alrededor de dos temas principales, multimedia y el arte. Posteriormente, los datos recogidos fueron registrados en formatos y codificados para su análisis e interpretación a fin de que diriman elementos teóricos que argumentan el tema central de la investigación lo que puede ser constatado al final del documento.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-2203049 0986476181	E-mail: mr_melgarejo@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Alonso Arce Alonso Eduardo		
	Teléfono: 2206950 ext 2853 - 3070		
	E-mail: alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			

