

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

Tratamiento digital del Art Toys con iconografía ecuatoriana, para una mayor participación en las dinámicas de la Cultura Visual dominante


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Artes Visuales

Autor:

Leonardo Sebastián Banegas Cabrera

Director:

Víctor Geovanny Calle Bustos

ORCID:  0000-0002-5816-6746

Cuenca, Ecuador

2024-03-12

Resumen

La diversidad iconográfica de Ecuador se ve afectada con la creciente popularidad de la impositiva corriente de la Cultura Visual, hoy dominante, pletórica de representaciones estandarizadas que a ratos anulan las expresiones más regionales y nacionales. En este contexto, nos propusimos enriquecer con iconografías arqueológicas ecuatorianas producidas digitalmente la práctica contemporánea del Art Toys, incrementando la participación de Ecuador en las dinámicas de la Cultura Visual dominante. Así, la obra *Ecuatoys: un diálogo visual con el pasado* trabaja elementos iconográficos arqueológicos, explorando diversas expresiones artísticas mediante la utilización de figuras personalizadas fabricadas con una diversidad de técnicas y materiales. Estas representaciones reflejan la identidad nacional e incorporan aspectos estéticos derivados del tratamiento digital, en una propuesta escultórica interdisciplinaria compuesta por dos series de tres piezas cada una. Estas dos series, producidas con *software* especializado y técnica de retoque para una reinterpretación visual-arqueológica, rinden homenaje a las culturas Cañari e Inca, mediante el Cashaloma cañari y la Chacana inca como base sustentadora del anterior. El conjunto emula la esencia de un juguete de tipo Art Toys, con todas sus partes contenidas en el interior, y utiliza cajas que incorporan la simbología de una olla de barro como contenedor; cajas que desempeñan un papel fundamental al provocar emoción y sorpresa ante los objetos que albergan en su interior. Ambas series proponen lúdicamente descubrir el misterio contenido en cada una de las cajas, en realización estética que fusiona el tema ancestral con la visualidad más contemporánea del producto Art Toys.

Palabras clave: artes visuales, investigación-creación, escultura, art toys , cultura visual



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

Ecuador's iconographic diversity is affected by the growing popularity of the imposing current of Visual Culture, today dominant, full of standardized representations that at times cancel out the more regional and national expressions. In this context, we proposed to enrich with digitally produced Ecuadorian archaeological iconographies the contemporary practice of Art Toys, increasing the participation of Ecuador in the dynamics of the dominant Visual Culture. Thus, the work *Ecu Toys: a visual dialogue with the past* works with archaeological iconographic elements, exploring diverse artistic expressions through the use of personalized figures made with a diversity of techniques and materials. These representations reflect the national identity and incorporate aesthetic aspects derived from digital treatment, in an interdisciplinary sculptural proposal composed of two series of three pieces each. These two series, produced with specialized software and retouching techniques for a visual-archaeological reinterpretation, pay homage to the Cañari and Inca cultures, through the Cañari Cashaloma and the Inca Chacana as the supporting base of the former. The set emulates the essence of an Art Toys type toy, with all its parts contained inside, and uses boxes that incorporate the symbolism of an earthenware pot as a container; boxes that play a fundamental role in provoking emotion and surprise before the objects they contain inside. Both series playfully propose to discover the mystery contained in each of the boxes, in an aesthetic realization that fuses the ancestral theme with the more contemporary visuality of the Art Toys product.

Keywords: visual arts, research-creation, sculpture, Art Toys, visual culture



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Índice de figuras.....	5
Introducción.....	6
Desarrollo.....	9
Fundamentos teóricos, metodológicos y expresivos para la utilización efectiva de iconográficas arqueológicas ecuatorianas en un proceso de enriquecimiento visual de la práctica contemporánea del Art Toys	9
Presentación y sustentación del logro creativo.....	14
Conclusiones.....	24
Referencias.....	25
Glosario.....	27
Anexos.....	28
Lluvia de ideas.....	28
Anexo 1. Modelos y Apuntes.....	28
Selección de Iconografías y Bocetajes.....	29
Anexo 2. Figura Cashaloma.....	29
Anexo 3. Figura Cashaloma, Boceto 1	29
Anexo 4. Estructura ósea , Boceto	30
Escultura Digital.....	31
Anexo 5. Estructura corte Zbrush	31
Anexo 6. Estructura ósea Cashaloma Zbrush	31
Anexo 7. Cashaloma Serie 1 Pieza final Zbrush.....	32
Anexo 8. Cashaloma conjunto 1 Serie 2 Pieza final Zbrush.....	32

Índice de figuras

Figura 1. Ecuá Toys: un diálogo visual con el pasado.....	14
Figura 2. Cashaloma	16
Figura 3. Chacana	16
Figura 4. Módulo	17
Figura 5. Primera Pieza, Serie 1	18
Figura 6. Segunda Pieza, Serie 1	18
Figura 7. Primera Pieza, Serie 2	19
Figura 8. Primera Pieza, Serie 2	19
Figura 9. Piezas Finales..	20

Introducción

Situación problémica. La creciente popularidad del arte y la cultura visual generan un incremento en la evolución de los objetos artísticos, con un gran apogeo al paso del tiempo. Esto lo podemos evidenciar en juguetes, los cuales forman parte de un medio que refleja la cultura popular, generando un impacto significativo en el espectador, como sostiene Bou (2011).

Viéndose afectado no solo el arte contemporáneo sino en todos los objetos de evolución de la cultura popular en distintas manifestaciones, adentrándonos en varios ámbitos como lo plantea Ospina “con el que comprenderemos que nadie está por encima o por debajo del Otro y que Otro es sencillamente aquel que nunca fuimos ni seremos” (2020).

Esto lo podemos evidenciar en distintas partes del mundo, los juguetes han tenido una influencia en diferentes países, pero en América latina se ha visto un gran apogeo tanto en su cultura como en su historia, teniendo representaciones distintas, como nos dice Moreno.

Los juguetes como objetos son representaciones de las creencias y arquetipos de una comunidad, de la misma manera que las niñas juegan con muñecas y los niños con carritos, los estereotipos funcionan como metáfora de un dictamen cultural y que por naturaleza se ha determinado (Moreno, 2014, pág.9)

Sin embargo, son representados por personajes icónicos en las distintas artes plásticas, dirigiéndose a un pensamiento general, el cual abarca un sinfín de niveles que van desde lo internacional hasta lo local, adquiere una nueva forma de expresión teniendo en cuenta el Art Toys como foco principal de esta evolución que combina la escultura, la pintura y el diseño en una pieza única de arte; no obstante, existe una escasez en la participación de los artistas ecuatorianos en dinámicas de la cultura visual dominante; viendo la necesidad de integrar la iconografía ecuatoriana, su importancia y la identidad cultural, a lo que ya aspiraba en su tiempo Crespo Toral (1977).

A partir del contexto antes descrito, se formula el problema de investigación-creación siguiente: ¿Cómo enriquecer con iconografías arqueológicas ecuatorianas, producidas digitalmente, la práctica contemporánea del Art Toys, incrementando la participación de Ecuador en las dinámicas de la Cultura Visual dominante?

Antecedentes Se han encontrado antecedentes, en los cuales trabajan con temáticas similar, como nos da a conocer Reyes sobre el “Art Toys y su concepción grafica digital” (2012), enfocando el objeto como un deseo para comunicar la cultura ecuatoriana de una manera global partiendo de la cultura popular.

En el año 2015 se presentó el “Diseño de colección de Figuras Art Toys, basadas en la televisión infantil chilena de los años 80” buscando diseñar Héroes Catódicos basados en la televisión infantil chilena.(Céspedes).

En el 2019, Miguel Correa presentó un “Artbook ludo-didáctico de las deidades de la cultura Inca con paper toys”, el cual busca conocer las raíces y creencias de antepasados, siendo fundamental para crear identidad cultural desde edades tempranas.

Justificación. La práctica del Art Toys se ha desarrollado a lo largo del tiempo, esto lo podemos ver en distintos países que se vieron influenciados por esta práctica; analizando la forma de cómo sería el proceso de creación de sus juguetes, sus estructuras o como es su estética mostrando una clara apropiación, aprovechando la difusión que ha existido en todo el mundo ya que al señalar una parte de su cultura se la puede llevar a todos lados; por otra en Ecuador se ha visto esta falta de participación en estas culturas dominantes las cuales se podría aprovechar la difusión o el manejo de la información con respecto a esta práctica, llevando a un mundo nuevo la iconografía ecuatoriana a través de distintos medios tanto digitales como tradicionales teniendo una nueva visión, como lo sostienen distintas revistas una de estas es la “Revista de Investigación en Educación Artística (EARI)” la que nos da conocer sobre la difusión investigaciones, reflexiones y experiencias relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje de las artes (Huerta, 2011).

En diversos contextos han existido distintos referentes que han trabajado con iconografías culturales o pueblos ecuatorianos, entre estos tenemos a Oswaldo Guayasamín, siendo uno de los artistas más reconocidos del país con sus obras que están impregnadas con culturas indígenas y los problemas sociales, logrando beneficios en el preservar o difundir la identidad cultural del país a su vez Eduardo Kingman abordó temáticas sociales u culturales, ya que a menudo pintaba escenas de la vida indígena y trabajadora siendo un gran referente para algunos artistas repercutiendo a muchos más.

Objetivo general: Enriquecer con iconografías arqueológicas ecuatorianas, producidas digitalmente, la práctica contemporánea del Art Toys, incrementando la participación de Ecuador en las dinámicas de la Cultura Visual dominante.

Objetivos específicos:

- 1) Construir fundamentos teóricos, metodológicos y expresivos para la utilización efectiva de iconográficas arqueológicas ecuatorianas en un proceso de enriquecimiento visual de la práctica contemporánea del Art Toys.
- 2) Arribar, mediante la experimentación creativa y los supuestos antes construidos, a una propuesta escultórica de Art Toys, concebida digitalmente, que resulte novedosa y competitiva dentro de las dinámicas de la Cultura Visual dominante.
- 3) Sustentar el logro creativo, a través de la exégesis analítica.

Metodología

El proyecto se desarrolla tipológicamente como una investigación-creación específicamente de la “investigación para la creación” (Moya Méndez, 2021, pág. 17). El primer componente es la investigación, con un alcance descriptivo que parte del enriquecimiento iconográfico ecuatoriano hasta la reconstrucción de objetos arqueológicos mediante la recolección de datos, encuestas y revisión bibliográfica especializada, que toma como referentes incluso tesis de pregrado (Reyes, 2012), y focaliza la estética ancestral a través de piezas arqueológicas. El segundo componente es el creativo, este aplica un método experimental mediante ensayos y variaciones, escogiendo dos culturas iconográficas a base de un estudio analítico visual, para crear interpretaciones por medio de una serie escultórica interdisciplinar con una propuesta de 6 piezas realizadas con distintos softwares como son Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador y Zbrush, buscando evidenciar la importancia de la iconografía ecuatoriana.

Resultados esperados

Se prevé aportar una obra de artes visuales contemporánea, acompañada de una exégesis analítica demostrativa de cómo fue enfrentado el problema creativo planteado.

Líneas

Los mencionados resultados tributarán a la Línea 1 (Procesos creativos en las artes y el diseño) de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

Desarrollo

Fundamentos teóricos, metodológicos y expresivos para la utilización efectiva de iconográficas arqueológicas ecuatorianas en un proceso de enriquecimiento visual de la práctica contemporánea del Art Toys

Desde el punto de vista teórico las culturas ecuatorianas se han vuelto parte fundamental de la historia en diferentes procesos académicos o investigativos tanto del país como en otras partes del mundo, logrando tener relevancia en diferentes estudios, como lo puede ser el análisis de piezas arqueológicas, pictóricas o utensilios de uso cotidiano que se emplearon en su día, los cuales se toman en cuenta para recopilar la información de dicha cultura en función de las teorías que ya se han planteado con anterioridad, sin embargo, no se puede negar que existen también otras fuentes de conocimiento que pueden aportar a la comprensión de las culturas ecuatorianas, las prácticas ancestrales, las expresiones artísticas y las cosmovisiones de los pueblos originarios.

Así como nos menciona el siguiente texto titulado “BOLETÍN DE LA ACADEMIA NACIONAL DE HISTORIA” el cual trata sobre las cosmovisiones ancestrales y su relación con la arquitectura, la ciudad y el territorio andino modernos, en este sentido, el artículo se relaciona con la idea de que existen otras fuentes de conocimiento, como las cosmovisiones ancestrales, que pueden aportar a la comprensión de las culturas ecuatorianas (Páez, 2021). Una de las fuentes de conocimiento que pueden contribuir al estudio de las culturas ecuatorianas son las prácticas ancestrales, refiriéndose a un conjunto de saberes, técnicas o rituales que han sido transmitidos de generación en generación por los pueblos originarios. Estas prácticas reflejan la forma de vida, la relación con la naturaleza y una cosmovisión de cada cultura, siendo observadas en diversos ámbitos como la medicina, la agricultura, la gastronomía, la música, la danza, etc. Algunos ejemplos de prácticas ancestrales son el uso de plantas medicinales, el manejo de calendarios agrícolas, la preparación de alimentos típicos, el canto y el baile de ritmos tradicionales, entre otros.

Otra fuente de conocimiento que puede enriquecer el análisis de las culturas ecuatorianas son las expresiones artísticas, que se entienden como las manifestaciones creativas que realizan los pueblos originarios para expresar su identidad, su historia, su memoria y su resistencia. Estas expresiones pueden ser plásticas, visuales, literarias, escénicas o audiovisuales, siendo estas las que pueden apreciar tanto en espacios públicos como privados. Algunos ejemplos de expresiones artísticas son la pintura mural, el tejido, la cerámica, la narrativa oral, el teatro comunitario, el cine indígena, entre otros.

Las expresiones culturales tradicionales (ECT), denominadas también “expresiones del folclore”, cabe englobar la música, la danza, el arte, los diseños, los signos y los símbolos,

las interpretaciones, las ceremonias, las formas arquitectónicas, los objetos de artesanía y las narraciones o muchas otras expresiones artísticas o culturales.(OMPI, 2016).

Además de tener otro método que puede aportar a la comprensión de las culturas ecuatorianas, como son las cosmovisiones de los pueblos originarios, que se refieren al conjunto de creencias, valores y principios que orientan la forma de entender el mundo o el lugar que ocupa cada ser en él. Estas cosmovisiones se basan en una concepción holística e integradora de la realidad, donde todo está interrelacionado e interdependiente.

Cabe destacar que estas fuentes de conocimiento no son excluyentes ni estáticas, sino que se complementan o se transforman a lo largo del tiempo. Asimismo, es importante reconocer y valorar la diversidad cultural del Ecuador no solo como un patrimonio vivo, sino como dinámico que enriquece la identidad nacional.

Esta nueva visión nos muestra una perspectiva más amplia de diversas culturas que no se limita solo a observar, sino que también incluye lo que se siente, se piensa y se cree.

Por lo tanto, los estudios de estas culturas ecuatorianas no se basan únicamente en el enfoque teórico, sino que también incorporan el enfoque vivencial, que reconoce la importancia de la experiencia directa y el diálogo intercultural. De esta manera, se podrá lograr una mayor aproximación a la realidad, además de la riqueza de las culturas ecuatorianas, así como un mayor respeto y valoración de su legado histórico y cultural.

Asimismo, se ha visto un gran incremento en la participación de las artes en la actualidad, dado que al momento de interactuar con estas piezas se busca dar un mayor realce a la misma, no solo por el interés que tienen con ciertos movimientos, sino que a largo del tiempo se ha visto un gran cambio en diferentes maneras de visualizar cualquier cultura, ya que existe una gran variedad de piezas de las mismas, dándonos más conocimientos de cómo se relacionaban con otras culturas, teniendo así un gran impacto al interactuar con dicha pieza mostrando una perspectiva totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados a ver.

Con lo anteriormente expresado podemos decir que en la actualidad las piezas iconografías de ciertas culturas se reinterpretan de distintas formas; teniendo así culturas que, a lo largo del tiempo y su historia, se han ido modificando, puesto que esta depende de la información que nos brinde dicho objeto o el cómo se interactúa dado que a lo largo de la historia se ha registrado que todo objeto puede tener un cambio de sentido o varias lecturas en dependencia de quien lo vea. Esto puede variar en distintos momentos, siendo fundamental la interpretación de diferentes artistas, en dependencia de quienes están dispuestos a dar una nueva perspectiva y reinterpretaciones no solo de obras si no de cómo ven sus alrededores; entre estos tenemos a Leonardo da Vinci, Frida Kahlo, Marcel Duchamp, Vincent van Gogh entre otros los cuales han dado su propia reinterpretación tanto a obras como a cosas de uso cotidiano.

Teniendo en cuenta esto, se ha buscado una nueva manera de visibilizar las piezas arqueológicas de diferentes culturas, buscando nuevas reinterpretaciones para que las generaciones próximas aprendan de diferentes formas, esto se puede transformar dependiendo del espacio en el que se encuentren, esto puede ser con el uso de juegos tradicionales o mediante juguetes que sean llamativos no solo para los niños, jóvenes u adultos sino para todo tipo de edades, teniendo en cuenta el tipo de enseñanza que puedan adquirir del objeto.

En la actualidad se ha visto una clara apropiación de ciertos iconos de la cultura popular en búsqueda de una nueva forma de expresión en el momento de deformar, reinterpretar o cuestionar la finalidad de un objeto, entre esto podemos identificar al Art Toys como un movimiento que se utiliza para la reinterpretación de objetos ya preestablecidos; uno de los referentes más representativos es el "Toys 2R" y el "Kid Robot" los cuales son dos compañías que han representado de una manera significativa el Art Toys

Como se ha señalado anteriormente, en la parte conceptual de la obra se busca reinterpretar las iconográficas arqueológicas ecuatorianas mediante un proceso de enriquecimiento visual de la práctica contemporánea del Art Toys proponiendo una metodología de investigación que combine ambos enfoques, el teórico y el vivencial, utilizando herramientas como la observación no participante, el análisis documental y la recopilación de información de dichas piezas. Esta metodología busca generar conocimientos que sean pertinentes, rigurosos, éticos que contribuyan al desarrollo social, cultural de las comunidades ecuatorianas

Desde el punto morfológico-metodológico se dividirán en varios procesos que nos darán paso a la realización de la obra uno de los principales pasos a seguir es la investigación sobre las culturas ancestrales ecuatorianas, en la que se busca realizar una previa selección de las culturas con las que se trabajaran, esto nos permitirá experimentar con distintos tipos de información entre estas tenemos los aspectos más importantes de las culturas como puede ser el objetivo y la finalidad con el que se realizaba dicho objeto, esto influenciara al momento de escoger una de ellas por el simple hecho de tener un mayor acercamiento de la misma, ya que se podrá ahondar a fondo en el tipo de iconografías con los que se identificaban, además de los símbolos o tradiciones que tenían relación, esto dependerá de la manera en cómo se enfocan las piezas arqueológicas dándonos un contexto amplio al momento de interactuar las mismas.

Con toda la información proporcionada de dicho objeto podemos tener más claro el tipo de trabajo que podremos llevar a cabo en la pieza, ya que el implemento de nuevas estéticas a objetos preestablecidos tanto de valor simbólico como cultural se vuelve complejo; al momento de no sobrecargar con mucha información innecesaria, sin embargo, esto puede ser favorable en ciertos tipos de piezas en donde se ha visto la necesidad de integrar un

nuevo factor que realce la estética que ya tenían; dándonos un punto de vista totalmente diferente en donde un nuevo aspecto pasa a convertirse en importante.

Esto tendrá un papel fundamental al momento de dar paso al siguiente proceso el cual sería el recrear e intervenir la pieza, puesto que el reinterpretar una de estas es un proceso extenso, además debe abordar una temática que busque representar el mensaje que se quiere dar en el momento de intervenir con la iconografía de lo que realmente representa el objeto de dicha cultura, ya que en la actualidad se puede tener una lectura diferente, como hemos reiterado previamente las iconografías tienen factores fundamentales que nos dan un realce completamente contradictorio a lo que estamos acostumbrados a ver. Una vez puesto en conocimiento los factores que influirían en el momento de trabajar con el objeto, se busca la reconstrucción del mismo, pero con las modificaciones que se realizarán en dependencia del movimiento que se escogió el cual está enfocado en dar una perspectiva diferente a lo que normalmente estamos acostumbrados es así como lo es el Art Toys juega un papel significativo, esto tiene en cuenta muchos datos interesantes a los que se les presta atención ya sea desde los objetos actuales y populares hasta objetos tradicionales o culturales una clara representación de esto se ve reflejado en algunos artistas siendo uno de ellos el artista colombiano Nadín Ospina, el cual propone una nueva visión de un personaje icónico como lo es Mickey Mouse el cual busca como símbolo de resistencia contra la comunicación de la cultura (véase Arias, 2018).

El objeto con el que se trabaja tiene como objetivo dar una nueva visualización de las culturas ancestrales, siendo estas un punto clave para la historia porque hay una gran variedad de objetos, ya sea en historias, fábulas o mitos que están siendo contados en distintos libros, generado una pérdida con el paso de las generaciones, por el simple hecho de no darles su debida atención. Para la realización de estas piezas se implementará la técnica de la escultura interdisciplinar, la cual consiste en trabajar con escultura tradicional y escultura digital, ya que su método de realización permite una interacción directa con el objeto, pero sin la necesidad de que el objeto original sufra algún tipo de daño, esto es debido a su realización por el motivo de que será un modelado en digital y así podremos elaborar las reinterpretaciones sin ningún tipo de problema.

Teniendo como finalidad una obra que exprese la reconstrucción de las culturas ancestrales con un enfoque en su representación a través de un lenguaje contemporáneo, para el entendimiento de todo tipo de personas mediante la utilización de la escultura interdisciplinar, la cual tiene un resultado favorecedor para el proceso, ya que nos permite interactuar con la pieza original que se está utilizando de referencia permitiéndonos resaltar los elementos más importantes de la cultura y su forma, además de dar una posible solución para la elaboración de la obra en la que se vea presentado su riqueza y diversidad. Esta fusión de técnicas se

adapta con los puntos de vista que tiene la obra, permitiéndonos ver algunos de estos, enlazando tanto a culturas como a lenguajes actuales.

Sin embargo, una de las técnicas fundamentales es la escultura tradicional; esta nos permitirá tener una interacción con la pieza una vez que ya sea impresa, teniendo así a disposición el objeto con el que se empezará trabajar; mostrándonos las posibles salidas que pudiera tener, así como las posibilidades de un resultado próximo en dependencia de cuantos detalles se agregarían una vez impresas, teniendo un mayor control al momento de detallar el producto final; adicionalmente el transformar los lenguajes en un mismo es punto clave, ya que al momento de fusión entre un objeto y otro siendo importante para el significado, permitiéndonos ver el resultado exitoso de esta unión uno de los ejemplos más claro es el uso del juguete debido a que se ha logrado tener un mayor apogeo siendo una prueba de éxito. Esta estrategia nos permite tener una mayor inclusión o representación en el mundo del arte como en el de la cultura popular, a su vez al tener un factor clave este proceso permite una mayor flexibilidad y adaptabilidad a los cambios culturas y sociales.

Desde el punto de vista expresivo- estético, la obra se caracteriza por tener relación con la estética de los caníbales porque existe una hibridación de técnicas y materiales, además de la apropiación crítica de la cultura visual dominante y la exploración de la estética digital.

La estética de los caníbales se caracteriza por la hibridación de técnicas y materiales, la utilización de iconografía y símbolos propios de la cultura latinoamericana, la exploración de la relación entre arte y política, y la utilización de la estética barroca como fuente de inspiración (Rojas Reyes, 2011, p. 25).

En este sentido, la obra se enfoca en la creación de una experiencia estética en el espectador, a través del empleo de elementos visuales, combinando lo tradicional de la cultura ecuatoriana con técnicas y herramientas digitales. De esta manera, se busca generar una identidad propia, con diferentes enfoques o efectos en la obra, teniendo la finalidad de una mayor participación en las dinámicas de la cultura visual dominante.

En donde la hibridación de las técnicas o materiales en la obra implica la combinación de diferentes elementos, lo que genera una mezcla de estilos, formas y contenidos. Esto permite que los artistas exploren nuevas maneras de expresión artística rompiendo con las convenciones establecidas. Además, el uso de iconografía ecuatoriana en la obra nos permite apropiarnos de elementos de la cultura visual, transformando en algo propio y auténtico mediante la crítica enfocada en esta cultura dominante, la obra de los artistas latinoamericanos implica la utilización o la transformación de elementos de la cultura occidental en algo propio u auténtico permitiéndonos generar una identidad diferenciada en las obras, lo que a su vez permite una mayor participación en las dinámicas que van

evolucionando en la actualidad. Además, la exploración de la estética en lo digital implica el uso de medios tecnológicos para crear o difundir obras de arte.

Se realizará una evaluación de los conceptos fundamentales con el objetivo de crear arte:

- El primer punto fundamental para la obra es la investigación sobre las culturas ancestrales ecuatorianas, buscando realizar una previa selección de las culturas con las que se trabajaran, esto nos permitirá experimentar con distintos tipos de información, teniendo algunos aspectos más importantes de las culturas como puede ser el objetivo y la finalidad con el que se realizaba dicho objeto.
- Una vez seleccionada la cultura y la pieza con la que se trabajará se debe recopilar todo tipo de datos que contenga la pieza, para poder elaborarla de manera digital y así no tener complicación con la pieza original, además de que nos permitirá imprimirla una vez acabada en manera digital.
- Al momento de tener la pieza de manera física se trabajará con la misma, para dar los últimos detalles que se necesite, como punto final se realizará la caja como un medio que la conserve.

Presentación y sustentación del logro creativo

La problemática anteriormente propuesta inspiró la creación de la obra que se presenta a continuación. (Véase Fig. 1)



Figura 1. *Ecu Toys: un diálogo visual con el pasado* (Banegas, L . 2023)

La obra escultórica *Ecu Toys: un diálogo visual con el pasado* fue creada en un contexto de diversidad iconográfica de Ecuador que se ve afectada con la creciente popularidad de la impositiva corriente de la Cultura Visual, hoy dominante, pletórica de representaciones estandarizadas que a ratos anulan las expresiones más regionales y nacionales.

En este contexto, nos propusimos enriquecer con iconografías arqueológicas ecuatorianas producidas digitalmente la práctica contemporánea del Art Toys, incrementando la participación de Ecuador en las dinámicas de la Cultura Visual dominante.

Mediante esta construcción ideo temática, enfocada en enriquecer, rescatar y revalorizar la iconografía ecuatoriana a través de la creación de Art Toys, que combinan elementos del diseño, la ilustración y la escultura. Estos objetos se caracterizan por tener una estética lúdica, divertida y original, que los hace atractivos para el público. Utilizando el tratamiento digital, aprovechando las ventajas que nos ofrece esta herramienta, como la rapidez, la versatilidad y la posibilidad de difusión masiva.

Por medio de iconografía ecuatoriana contribuyendo una mayor participación en las dinámicas de la Cultura Visual dominante siendo un campo de estudio que se ocupa de examinar las formas visuales de comunicación o expresión que generan significados e identidades en las sociedades actuales con formas visuales que parten de imágenes artísticas mediáticas, pasando por lo cotidiano a lo popular.

Además de que puede ser una forma de resistencia y reivindicación cultural, ya que busca recuperar y difundir el patrimonio simbólico de las culturas ecuatorianas, que ha sido marginado por la historia. Logrando crear un producto artístico innovador y original, que combina lo tradicional con lo moderno, lo local con lo global, lo ancestral con lo contemporáneo.

Sin embargo, el proceso creativo comenzó con una inmersión en la rica iconografía ecuatoriana, gracias al análisis de diferentes pueblos ancestrales, llevando un viaje de descubrimientos que llevó a la exploración y a un recorrido que sumergió el proceso creativo en las expresiones artísticas tradicionales de pueblos originarios como los Cañaris e Incas. Esta inmersión no solo abordó aspectos simbólicos, sino también aspectos visuales de la iconografía de cada elemento de la cultura. Se realizó un análisis de los pueblos que más despertaron el interés y se seleccionó una iconografía que representara mejor las características de cada uno de estos. Este proceso se llevó a cabo con el fin de mostrar la diversidad y la riqueza cultural de las diferentes regiones del país, se utilizaron criterios objetivos para elegir los objetos más adecuados para cada pueblo. (Véase Anexo 1)

Una vez seleccionados estos objetos se realizaron varios bocetos de los mismos, ya que la exploración de la Cultura visual dominante fue un paso crucial, mediante el análisis de tendencias contemporáneas para identificar elementos que pudieran fusionarse con la iconografía. Se creó un espacio de creatividad en la intersección entre tradición y modernidad, donde lo ancestral se adaptó creativamente al lenguaje visual contemporáneo, estableciendo así una conexión significativa con audiencias diversas. (Véase Fig. 2 y Fig. 3)

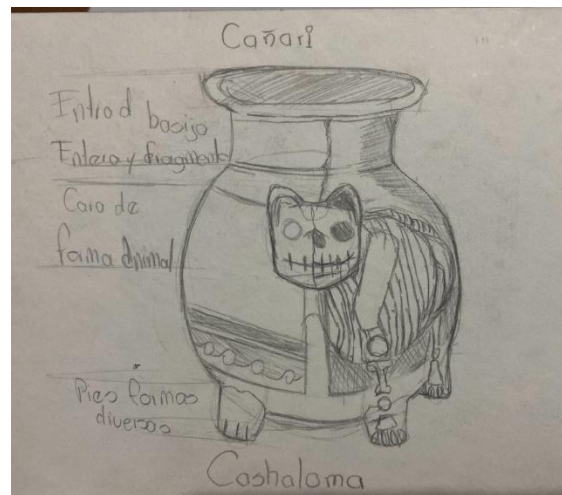


Figura 2. *Cashaloma* (Banegas, L . 2023)

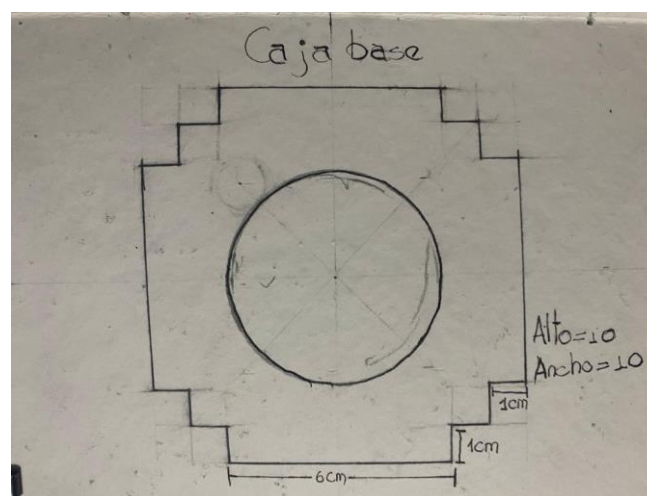


Figura 3. *Chacana* (Banegas, L . 2023)

Después de haber seleccionado los objetos y bocetados se realizó una conceptualización de los Art Toys implicando una cuidadosa reflexión sobre la narrativa detrás de la fusión. Se buscaba no solo crear objetos estéticamente atractivos, sino también transmitir significados culturales profundos. La reinterpretación digital de la iconografía fue un proceso meticuloso utilizando software de diseño avanzado, donde colores, texturas y formas digitales se combinaron para lograr una estética única y cohesiva que mantuviera la esencia de la cultura ecuatoriana.

El siguiente paso fue la selección de materiales y técnicas de fabricación. Se consideraron no solo los aspectos visuales, sino también la durabilidad y calidad de los materiales físicos para la producción de los Art Toys. La opción por técnicas de fabricación como la impresión 3D se alineó con la necesidad de traducir de manera precisa y fiel los diseños digitales a objetos tangibles.

El prototipado y los ajustes fueron fases iterativas. La creación de prototipos físicos permitió evaluar la apariencia y funcionalidad de los Art Toys, y se realizaron ajustes según la

retroalimentación obtenida. Este proceso de refinamiento garantizó que la fusión de elementos culturales y digitales fuera coherente y estéticamente agradable, manteniendo la autenticidad de la iconografía ecuatoriana. El proceso creativo culminó con la producción en serie, donde los objetos se originaron a partir de diseños concebidos y prototipados digitalmente comunicando la historia detrás de cada diseño y resaltando la importancia de la iconografía ecuatoriana.

La instalación escultórica interdisciplinar se compone de dos tipos de impresiones realizadas con técnicas digitales y tradicionales. Las piezas principales y sus componentes se imprimieron en 3D con resina, mientras que las bases de las piezas principales se imprimieron con filamento. De esta forma, se diferencian los materiales empleados en la creación de la obra. Además, cada pieza tiene su propia caja contenedora que la protege y la resalta.

La conservación de las piezas se aseguró mediante una distribución en tres módulos rectangulares de forma triangular, que tenían una altura de 1,30 m sin incluir la cúpula que los recubría y que les sumaba 20 cm más. (Véase Fig. 4)



Figura 4. *Modulo* (Banegas, L . 2023)

La primera serie del módulo ubicado a la derecha de la entrada ofrece una perspectiva única al espectador presentando el proceso de transformación que experimenta una pieza hasta alcanzar su estado final como producto. En un primer plano, la pieza toma protagonismo y se exhibe dentro de la caja, la cual lleva consigo una simbología propia. (Véase Fig. 5)



Figura 5. Primera Pieza, Serie 1(Banegas, L . 2023)

Este enfoque detallado proporciona una visión integral del producto, destacando su presentación y la relación con el embalaje, que adquiere significado en la interpretación de la obra. Al rodear el mismo módulo, la segunda fase se revela: el montaje del producto. En este punto, todas las piezas que componen la caja se exhiben, evocando la tradición de las ollas encantadas, que comparten la intención de preservar el misterio y la sorpresa encapsulados en estas cajas. (Véase Fig. 6)



Figura 6. Segunda Pieza, Serie 1(Banegas, L . 2023)

Este enfoque visual y conceptual evidencia la meticulosidad del proceso creativo, donde cada fase se presenta de manera estratégica para involucrar al espectador en la narrativa de la obra. La conexión entre el embalaje y el contenido, acentuada por la referencia a las ollas encantadas, profundiza la experiencia del espectador al invitarlo a explorar no solo la estética superficial, sino también las capas simbólicas que enriquecen la interpretación de la serie.

La segunda serie se sitúa en el lado izquierdo al ingresar por la puerta. No obstante, esta colección sigue el mismo protocolo de disposición que la primera serie con respecto a las piezas. (Véase Fig. 7)



Figura 7. Primera Pieza, Serie 2(Banegas, L . 2023)

En este caso, se destaca una variación significativa, ya que se concibe de manera más interactiva, buscando involucrar a diversos públicos. La pieza está diseñada para ser desmontada de su estructura principal, presentando así un efecto revelador al descubrir las piezas que yacen en su interior. Este enfoque no solo fomenta la participación activa del espectador, sino que también agrega un elemento de descubrimiento, ya que el observador se involucra en el proceso de desmontaje y reconstrucción para ensamblar la pieza final. (Véase Fig. 8)

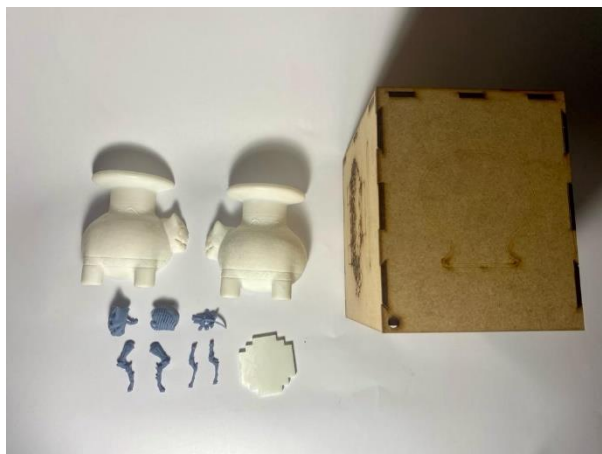


Figura 8. Primera Pieza, Serie 2(Banegas, L . 2023)

La disposición estratégica y la interactividad inherente a esta serie no solo sirven como elementos estéticos, sino que también generan un diálogo más dinámico con el público. La elección de permitir que la pieza se desmonte y revele su contenido añade una capa adicional de intrigante participación, creando una experiencia más enriquecedora para aquellos que exploran esta serie. En última instancia, esta aproximación refleja una cuidadosa

consideración tanto del diseño físico como de la experiencia del espectador, contribuyendo a una exhibición que va más allá de la mera observación pasiva, involucrando activamente a la audiencia en la creación y desentrañando de la obra de arte.

En el último módulo, ubicado al final de la sala, al ingresar por la puerta principal, se exhiben las piezas finales tanto de la primera como de la segunda serie. Respecto a la primera serie, se presenta una detallada visualización de cada elemento que compone las piezas finales. Por otro lado, la segunda serie consta de tres componentes: la primera funciona como contenedor, la segunda es la pieza totalmente ensamblada y la última es un modelo a escala de la pieza final. La disposición estratégica de estas piezas y la meticulosa ejecución del montaje proporcionan un control exhaustivo sobre el cuidado de cada elemento. (Véase Fig. 9)



Figura 9. Piezas Finales (Banegas, L . 2023)

Este espacio en el módulo final no solo ofrece una exposición ordenada y comprensible de las piezas finales, sino que también destaca la atención dedicada a la presentación y organización. La disposición de la primera y segunda serie permite a los espectadores apreciar tanto los detalles individuales como la cohesión general. Asimismo, el énfasis en el control y la atención al detalle en el montaje reflejan el compromiso con la calidad y la preservación de las piezas expuestas, contribuyendo a una experiencia visual y conceptual completa para los visitantes.

No obstante, el papel crucial desempeñado por la paleta cromática en la construcción de la obra es evidente. La elección de utilizar módulos blancos juega un papel clave en la creación de un efecto de contraste dentro del espacio, acentuando la instalación y aumentando su visibilidad. En este contexto, el color se posiciona como un elemento esencial para la percepción visual de la obra, permitiendo que esta se presente como una entidad coherente y armoniosa. La decisión de optar por la paleta cromática y los módulos blancos no solo

influye en la estética individual de cada componente, sino que también contribuye de manera integral a la experiencia visual de la instalación en su conjunto.

En cuanto a los elementos estéticos y cromáticos presentes en la obra, la estética general se caracteriza por una fusión única de la iconografía ecuatoriana tradicional con un enfoque contemporáneo. Los Art Toys exhiben una cuidadosa atención a los detalles, reflejando la riqueza simbólica de la iconografía a través de líneas precisas y formas esculpidas. La estética global busca equilibrar la autenticidad cultural con una interpretación moderna, creando así una obra que es al mismo tiempo fiel a sus raíces y relevante en el contexto artístico actual.

En términos de colores, se observa una paleta cuidadosamente seleccionada creando una armonía visual que resalta tanto. Esta elección cromática no solo establece una relación simbólica, sino que también contribuye a la coherencia estética de la colección de Art Toys. La relación con los materiales utilizados se manifiesta en la elección consciente de texturas y acabados que realzan la naturaleza táctil de las obras. La combinación de materiales como Resina y Filamento no solo facilita la producción en serie, sino que también resalta la accesibilidad. Esta elección de materiales no solo se ajusta a consideraciones prácticas, sino que también refleja la intención de hacer que la expresión cultural sea accesible y disfrutable para una audiencia más amplia. En síntesis, la estética, la paleta cromática y la elección de materiales convergen para crear una obra que no solo es visualmente impactante, sino también profundamente arraigada.

El ambiente de la sala se caracteriza por una cuidadosa selección de elementos que buscan crear una atmósfera acogedora y propicia para la apreciación artística. Las paredes, en tonos neutros, actúan como telón de fondo, permitiendo que las obras de arte destaquen sin distracciones. La disposición espacial ha sido diseñada de manera estratégica, ofreciendo a los visitantes una experiencia inmersiva y fluida a medida que exploran las diferentes piezas. La distribución de las obras considera tanto la continuidad temática como la variación estilística, generando una dinámica que guía la mirada del espectador de manera intuitiva. La iluminación desempeña un papel fundamental en este entorno, siendo una herramienta clave para resaltar elementos y colores. La luz realza las texturas y detalles de cada obra, creando un juego de sombras que añade profundidad y enriquece la apreciación estética. Ajustándose de manera precisa para adaptarse a las características específicas de las piezas expuestas, asegurando una presentación visual óptima. La importancia de la luz se manifiesta especialmente en la manera en que resalta los matices de los colores utilizados, permitiendo que estos se expresen con plenitud y transmitan sus significados.

En este contexto, la luz no solo cumple una función práctica, sino que se convierte en un medio artístico por derecho propio. La interacción entre la luz y las obras crea un juego

dinámico que evoluciona a lo largo del día, resaltando diferentes aspectos y generando experiencias visuales únicas. El uso estratégico de la luz no solo enfatiza la estética de las piezas individuales, sino que también contribuye a la cohesión general del espacio, reforzando la narrativa visual que se busca transmitir.

La amalgama entre el tratamiento digital de Art Toys y la iconografía ecuatoriana representa un esfuerzo consciente por infundir la expresión artística contemporánea con la riqueza cultural ancestral de Ecuador. A través de esta fusión, se pretende abrir un diálogo entre tradición y modernidad, destacando la relevancia y vigencia de la iconografía ecuatoriana en el contexto actual. La incorporación de elementos digitales no solo introduce innovación estética, sino que también posiciona la cultura ecuatoriana en el escenario global del arte contemporáneo, propiciando una conversación intercultural en las dinámicas de la Cultura Visual dominante.

Este proyecto no solo se limita a la creación de objetos visuales, sino que busca reflexionar sobre la identidad cultural y la evolución de las formas artísticas a lo largo del tiempo. Al explorar la intersección entre la tradición y la modernidad, se invita a cuestionar cómo las expresiones visuales arraigadas en la historia pueden adaptarse y contribuir al discurso cultural actual. La reflexión, por tanto, se convierte en un acto de apreciación y reinterpretación de las raíces culturales en un contexto contemporáneo, resaltando la vitalidad y la continuidad de la herencia visual ecuatoriana.

A través de esta iniciativa, se busca proyectar la iconografía ecuatoriana como una voz viva y adaptable, capaz de dialogar con las corrientes contemporáneas y de enriquecer la expresión artística global. La incorporación de tratamientos digitales no solo representa una evolución técnica, sino un acto de preservación cultural dinámica, donde el pasado se encuentra con el futuro. La reflexión se profundiza al contemplar cómo la digitalización de la iconografía permite una reinterpretación constante, desafiando las percepciones arraigadas y estimulando la creatividad. Asimismo, la participación activa se manifiesta no solo en la creación de arte tangible, sino en la creación de un espacio inclusivo donde las diversas manifestaciones culturales convergen, dialogan y contribuyen a la evolución constante de la Cultura Visual, trascendiendo fronteras geográficas y temporales. En última instancia, este proyecto se erige como un puente entre la herencia cultural y la vanguardia artística, promoviendo una sinergia única que invita a contemplar y apreciar la riqueza visual de Ecuador en un contexto global.

Además, no solo aspira a una apreciación pasiva, sino a una participación activa en las dinámicas de la Cultura Visual dominante. Al fusionar elementos culturales ecuatorianos con las tendencias visuales contemporáneas, se busca no solo integrar, sino desafiar y enriquecer el panorama visual global. La participación, en este contexto, implica no solo la creación y

exhibición de Art Toys, sino también el fomento de un diálogo inclusivo que trascienda las barreras culturales, elevando la diversidad como un pilar fundamental en el ámbito artístico y visual actual.

Conclusiones

En el proyecto de investigación-creación "Ecu Toys: un diálogo visual con el pasado", se abordó de manera consciente la imperiosa necesidad de preservar y revitalizar la diversidad iconográfica de Ecuador en el contexto de la Cultura Visual dominante. A través de la creación digital de Art Toys enriquecidos con iconografías arqueológicas, se pretendía no solo resistir la estandarización cultural, sino también fomentar una participación activa de Ecuador en el panorama global del arte contemporáneo. La obra, dividida en dos series que homenajean a las culturas Cañari e Inca, encarna una propuesta escultórica interdisciplinaria que fusiona lo ancestral con la visualidad contemporánea de los Art Toys.

El modelo de creación, utilizando software especializado y técnicas de retoque, logró reinterpretar visual y arqueológicamente elementos iconográficos, destacando la identidad nacional y la estética digital. Las cajas que albergan las figuras, adornadas con simbología de ollas de barro, añaden un componente emocional y de sorpresa, generando una conexión más profunda entre la obra y el espectador. La obra propone lúdicamente descubrir el misterio contenido en cada caja, invitando a una experiencia estética que trasciende las barreras temporales y culturales.

Sin embargo, la reflexión sobre estas obras también destaca desafíos inherentes, como la apropiación cultural y la necesidad de mantener un equilibrio ético. La producción artística, en este contexto, emerge como un medio poderoso para resistir la uniformidad visual impuesta, fortalecer la identidad cultural y promover un diálogo global que celebre la diversidad en la Cultura Visual contemporánea. En última instancia, "Ecu Toys" se posiciona como un testimonio visual de la capacidad del arte para trascender, resistir y enriquecer las dinámicas culturales globales.

Referencias

- Arias, A. (2018). Mickey Mouse como símbolo de resistencia contra la contaminación cultural: una aproximación a la obra Chac Mool III de Nadín Ospina. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 13 (24), 438-448. Recuperado de: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/13537>
- Bou, L. (2011). *Toys. Limited edition*. Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones, S.A.,
- Crespo Toral, H. (1977). *Historia del Arte ecuatoriano (Vol. tomo 1)*. Austin, Texas, Estados Unidos: Salvat Editores Ecuatoriana.
- Durán, I. (21 febrero-24 mayo 2020). Nadín Ospina. Yo soy otro tú. Yo soy otro tu. Madrid: Museo Nacional de antropología, pp. 4-9. Recuperado de: <https://nadinospina.org/exposicion-yo-soy-otro-tu/>
- Guamán, M. A. (2019) Artbook ludo-didáctico de las deidades de la cultura Inca con paper toys. Tesis, Universidad De Las Américas. Recuperado de: https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/2068/simple-search?query=&sort_by=score&order=desc&rpp=10&filter_field_1=subject&filter_type_1>equals&filter_value_1=ILUSTRACION+DIGITAL&etal=0&filtername=subject&filterquery=INCAS-HISTORIA&filtertype>equals
- Huerta, R. (2011). EARI Educación Artística. *Revista de Investigación*. Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives Universitat de València. Recuperado de: https://www.academia.edu/45162881/Revista_de_Investigaci%C3%B3n_en_Educaci%C3%B3n_Art%C3%ADstica_EARI
- Moreno, E. A. (2014). *Art Toy en México otra forma de ver y hacer diseño*. Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México, México D. F. Recuperado de https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000709089
- Moya Méndez, M. (2021). *La investigación-creación en el arte del diseño*. (M. Artilles, Ed.) Santa Clara, Cuba: Editorial Universitaria Samuel Feijóo. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36659/1/documento.pdf>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). *Expresiones culturales tradicionales*. Recuperado el 20 de julio de 2023, de <https://www.wipo.int/tk/es/folklore/>
- Paez, B.O. (2021). *BOLETÍN DE LA ACADEMIA NACIONAL DE HISTORIA*. Academia Nacional de Historia del Ecuador. Recuperado de: <https://academiahistoria.org.ec/index.php/boletinesANHE/article/view/140/279>
- Reyes, E. (2012). "Art Toys" y su concepción gráfica digital. Universidad de Azuay, Cuenca. Recuperado de <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/268>
- Reyes, R. (2011). *Estéticas Caníbales*. Universidad de los Andes.

Suárez Moreno, C. (2018). Estética caníbal. Recuperado de <https://ceciliasuarezestetica.wordpress.com/2018/11/11/estetica-canibal/>

Tamayo, J. F. (2015). Diseño de colección de Figuras Art Toys, basadas en la televisión infantil chilena de los años 80'. Tesis, Santiago de Chile. Recuperado de: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/141156>

Glosario

Adobe Photoshop: Editor de fotografías desarrollado por Adobe, utilizado principalmente para el retoque de imágenes y gráficos.

Adobe Illustrator: Editor de gráficos vectoriales de Adobe, especializado en ilustración y diseño gráfico digital.

Art Toys: Son juguetes coleccionables producidos en edición limitada, los cuales son creados por diseñadores y artistas

Artbook: Recopilación de imágenes artísticas o inéditas relacionadas con una obra o idea específica, a menudo utilizado como producto coleccionable o para promocionar una obra.

Cashaloma: Cashaloma se reconoce a la cerámica que caracteriza a la cultura cañari y que es más predominante en este sitio Ingapirca.

Chacana: Chacana o chakana es una constelación muy significativa en los Andes y también es el nombre del símbolo Andino que lo representa.

Filamento: Un material delgado y alargado, a menudo utilizado en la fabricación de objetos tridimensionales mediante impresión en 3D.

Kid Robot: Una marca especializa en la creación de juguetes y figuras coleccionables con un diseño moderno.

Iconografía: Estudio de imágenes y símbolos para transmitir mensajes visuales efectivos.

Paper Toys: Juguetes o figuras tridimensionales hechas de papel, generalmente impresas en una hoja y luego ensambladas para formar la figura final.

Prototipo: Versión preliminar de un producto para evaluación antes de la producción.

Resina: Es un polímero líquido fotosensible que se solidifica mediante luz ultravioleta para crear objetos tridimensionales detallados.

Software: Programas informáticos para tareas como diseño y edición.

Toys 2R: Marca de juguetes y coleccionables de diseño y arte

Tratamiento Digital: Aplicación de herramientas digitales para modificar imágenes o videos

Zbrush: Software de modelado 3D utilizado en diseño y animación.

Anexos

Lluvia de ideas



Anexo 1. Modelos y Apuntes (Banegas, L . 2023)

Anexos

Selección de Iconografías y Bocetajes



Anexo 2. Figura Cashaloma (Banegas, L . 2023)



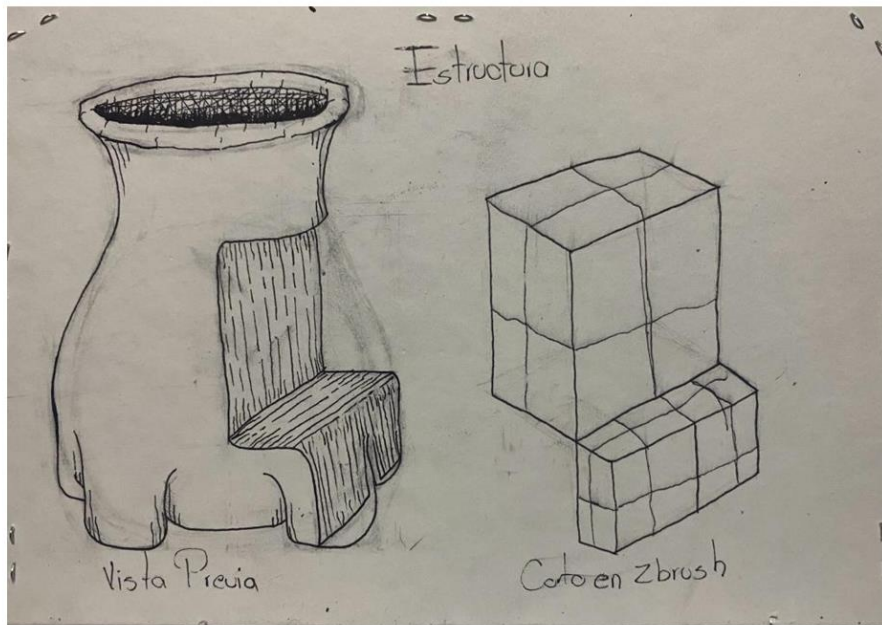
Anexo 3. Figura Cashaloma, Boceto 1 (Banegas, L . 2023)



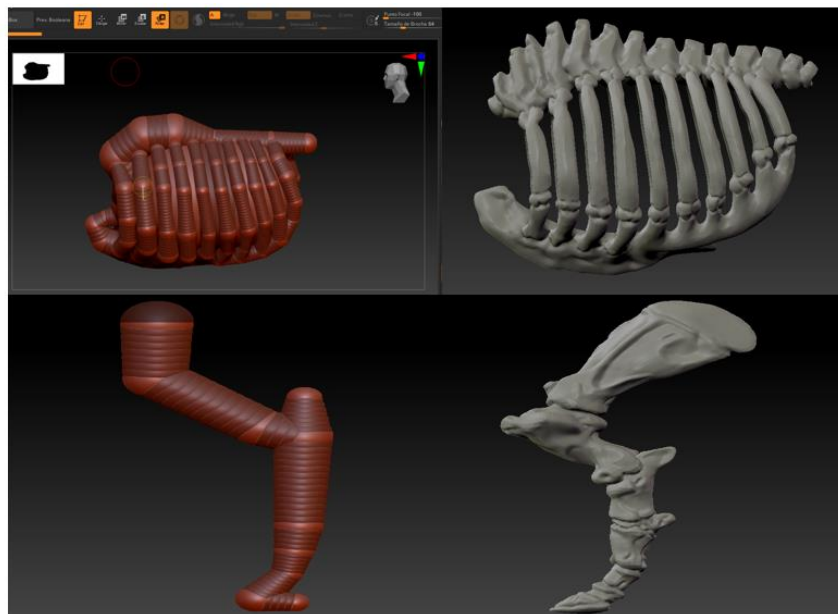
Anexo 4. Estructura ósea , Boceto 1 (Banegas, L . 2023)

Anexos

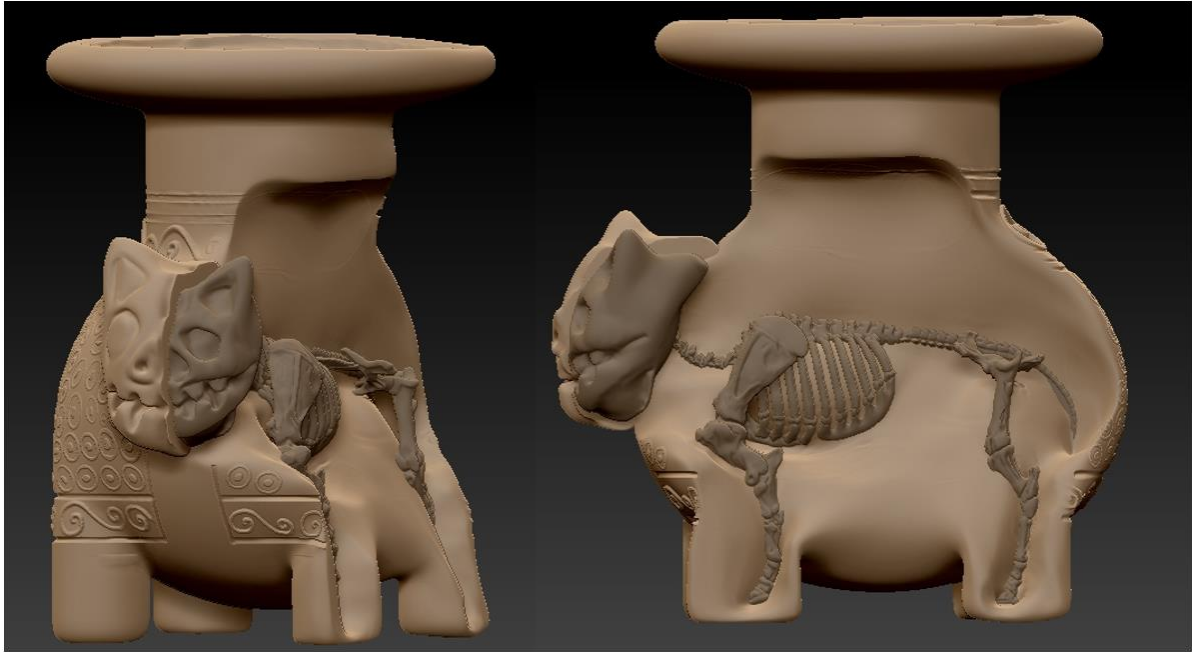
Escultura Digital



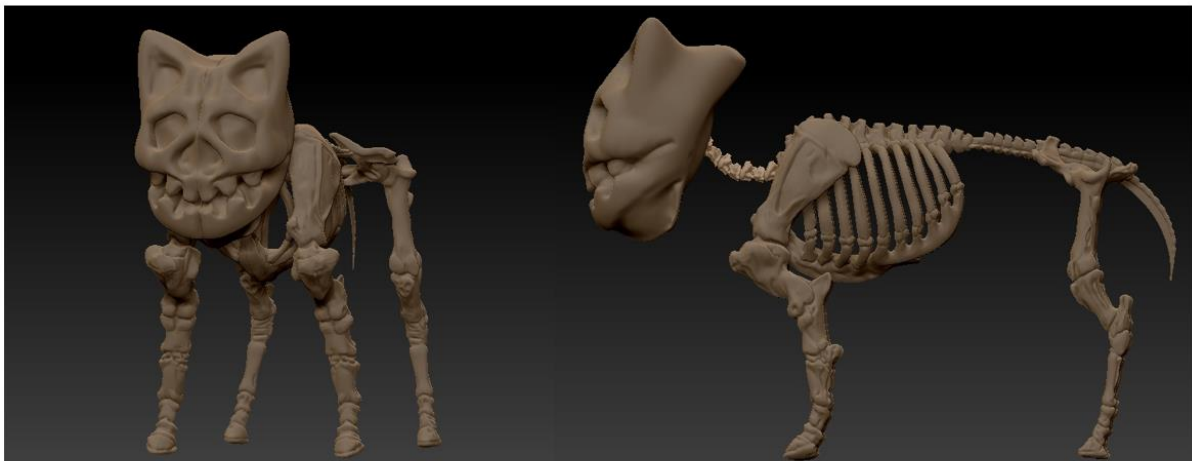
Anexo 5. Estructura corte Zbrush (Banegas, L . 2023)



Anexo 6. Estructura ósea Cashaloma Zbrush (Banegas, L . 2023)



Anexo 7. Cashaloma Serie 1 Pieza final Zbrush (Banegas, L . 2023)



Anexo 8. Cashaloma conjunto 1 Serie 2 Pieza final Zbrush (Banegas, L . 2023)