



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

## **UNIVERSIDAD CASA GRANDE**

### **GYEARTE**

**Informe de Sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional GYEARTE**

#### **Equipo interdisciplinario:**

Suzanne Isabella Soria Delgado

Cristhian Paul Pico Banchón

Arianna Lucía Manrique Pezo

Francisco Javier Paredes Vivar

Gabriel Alejandro Alvarado Bazurto

Juan Francisco Holguín Wagner

*Guías del Proyecto*

**ZAYLÍN BRITO**

**GUADALUPE ÁLVAREZ**

**GUAYAQUIL, ECUADOR**

**Noviembre, 2022**



## FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

**Reflexión personal sobre la investigación realizada en el proyecto audiovisual “El  
AVCDARIO”.**

Para optar al grado de:

Licenciatura en Comunicación Social con mención en Redacción Creativa.

Elaborado por:

JUAN FRANCISCO HOLGUIN WAGNER

*Guías del Proyecto*

Zaylín Brito

Guadalupe Álvarez

**GUAYAQUIL, ECUADOR**

Noviembre, 2022



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

#### CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

JUAN FRANCISCO HOLGUIN WAGNER en calidad de autor y titular del trabajo de titulación "Informe de Sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional GYEARTE", de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

---

**JUAN FRANCISCO HOLGUIN WAGNER**  
0917618894



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

#### CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, JUAN FRANCISCO HOLGUIN WAGNER autor del trabajo de titulación “Informe de Sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional GYEARTE” certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

JUAN FRANCISCO HOLGUIN WAGNER

0917618894



## Resumen

La escena de las artes visuales contemporáneas en Guayaquil, se ha desarrollado y consolidado en los últimos años, en especial por la contribución que han tenido los distintos componentes y actores clave del mundo del arte. Mediante una investigación cualitativa, en la que por medio de la observación participativa de la escena y numerosas entrevistas a sus actores, se comprendió que el protagonismo estaba centrado generalmente en los artistas visuales y su producción. Con estos antecedentes, la propuesta de la séptima edición realizó el video pódcast “El AVCDARIO”, con la finalidad de generar conocimiento a través del archivo, material de consulta y visibilización sobre dichos actores para así, volverlos protagonistas en la escena. Entre ellos están: docentes involucrados en la formación artística, historiadores, curadores, gestores culturales y profesionales inmiscuidos en procesos de investigación y publicación. De esta manera, el proyecto de esta edición posicionó la marca GYEARTE en sus diversas plataformas digitales, reactivando la cuenta de Youtube y sumando la plataforma Spotify, consolidando y ampliando al mismo tiempo su comunidad digital. Finalmente, la escena vista entre líneas es una edición que contribuye a la promoción de los distintos componentes y actores clave de la escena de las artes visuales de Guayaquil

The scene of visual contemporary arts in Guayaquil has been developing throughout the past years, it has been developing and consolidating, all due to the special contribution that has been given by the different components and key actors of the world of the arts. Through a qualitative investigation, in which was used the participative observation of the scene and numerous interviews between key actors of the scene, it was understood that the spotlight was put in the art production aspect of the scene. With this background, the proposal of the seventh edition it came to fruition the video podcast of "EL AVCDARIO", with the means to generate knowledge through archives, consultation material, and visualization of said actors in the way

that, they will become the protagonists of the scene. They are professors involved in artistic formation, historians, curators, cultural managers, and professionals involved in processes of investigation and publishing. In this manner, the project of this edition positioned GYEARTE as a brand in multiple digital platforms, reactivating the YouTube account and adding the platform Spotify, consolidating and amplifying at the same time their digital community. Finally, the scene seen through the lines is an edition that contributes to the promotions of the different components and key actors of the visual contemporary arts scene of Guayaquil.

**Palabras Clave:** Artes visuales contemporáneas, Guayaquil, curaduría, artistas visuales, gestión cultural, procesos de formación artística, video pódcast, entorno digital.

*Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Suzanne Isabella Soria Delgado, Cristhian Paul Pico Banchón, Francisco Javier Paredes Vivar, Gabriel Alejandro Alvarado Bazurto, Arianna Lucía Manrique Pezo, Juan Francisco Holguin Wagner; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “ GYEARTE”; por tal razón los contenidos aquí presentes están relacionados con los otros documentos de los estudiantes mencionados que complementan el trabajo general, existiendo la posibilidad de que ciertos capítulos se repitan, sin que esto implique plagio o copia intencionada.*

## Índice

<b>Resumen</b>	0
<b>Índice</b>	6
<b>Primer momento:</b> Antecedentes, contexto e investigación	7
<b>Segundo momento:</b> Diagnóstico del problema e hipótesis de mejora	9
• <b>El análisis del problema</b>	12
• <b>El diseño del proyecto</b>	24
• <b>La implementación del proyecto</b>	32
<b>Tercer momento:</b> Evaluación y monitoreo de la Séptima Edición GYEARTE	50
<b>Cuarto momento:</b> Reflexiones individuales desde perfiles profesionales	54
<b>Bibliografía</b>	80
<b>Anexos</b>	84

## **Primer momento: Antecedentes, contexto e investigación**

Cuando se piensa en Guayaquil y arte, ¿qué imagen o resultado visual surge? Y es que esto causa cierta conmoción hacia al habitante guayaquileño. Existe una gran posibilidad de que al leer la primera línea de reflexión, se crea que es inexistente; pero, por otra parte, se cree que está en una gran construcción. De manera asertiva, la Perla del Pacífico está en potencia en cuanto al desarrollo de las artes, específicamente de las artes visuales contemporáneas. Por esto, han surgido iniciativas de difusión artística y cultural, cuyo objetivo ha sido crear plataformas para la divulgación, comprensión y sensibilización de los distintos componentes del mundo de las artes para la ciudadanía.

El proyecto social y académico de GYEARTE es una iniciativa de la Universidad Casa Grande que surge desde su primera edición en el año 2015, cuyo enfoque fue empezar como una página digital dedicada a visibilizar las artes visuales contemporáneas en la ciudad de Guayaquil a través de una página web con el docente y productor audiovisual de la Universidad Casa Grande, Andrés Sosa y la gestora cultural Pilar Estrada Lecaro, actualmente directora del Centro Cultural Metropolitano de Quito. A partir de esto, se comenzó a crear una comunidad activa mediante la creación de contenido en distintos medios digitales y la gestión de espacios, que integran los diversos componentes<sup>1</sup> y actores<sup>2</sup> del mundo del arte local (GYEARTE-Universidad Grande & GYEARTE, 2022).

De esta manera, inició el legado de GYEARTE, cuya segunda edición fue “Tránsito 82/16”, en la cual, dedicó su gestión a la recopilación de la historia del arte visual

---

<sup>1</sup> Artistas visuales contemporáneos, curadores, gestores culturales, el público, el coleccionismo, los procesos de formación artística, historiadores y críticos de arte.

<sup>2</sup> Personas involucradas en la escena artística de la ciudad.

contemporáneo en Guayaquil desde 1982 hasta el año 2016. En la siguiente edición, en el año 2017, se realizó una muestra denominada “Aquí Hay Arte”, en donde se integró y sumó a los nuevos artistas emergentes de la escena local. En la cuarta edición, llamada “Más Vale Renunciar: Pedro Dávila en los ochenta”, tuvo la determinación de resurgir una vez más el arte de Pedro Dávila, uno de los artistas pioneros de las artes visuales contemporáneas, miembro del colectivo llamado La Artefactoria, que en ese momento se encontraba retirado de la escena en Guayaquil.

En la siguiente edición se dio un giro al enfoque del proyecto, “Arte a Golpe de Clics”, que fue una muestra en la que se evidenciaron las nuevas prácticas que relacionan con el arte y la tecnología a través de un recorrido efectuado en distintas áreas de la Universidad Casa Grande. Sin embargo, en el año 2020, se paralizó el proyecto debido al inicio de la pandemia por COVID-19, no permitió que se gestionen los PAP. No obstante, en el año 2021, se retomó la sexta edición del proyecto que fue denominada “Nuevas dinámicas”, en las que se cartografiaron las nuevas dinámicas de las artes visuales contemporáneas desarrolladas durante la pandemia que, según Juan Carlos Vargas, cofundador de Espacio Onder, forzó a la escena y los artistas a plantearse nuevas estrategias para salir adelante (JC Vargas, 2022).

Una vez explicado la línea temporal de GYEARTE para la comprensión de su trasfondo, se otorgó a la vigente promoción, a través de la comisión de Proyectos de Aplicación Profesional, la psicóloga, docente, coordinadora de PAP de la Universidad Casa Grande, y guía principal de GYEARTE, Zaylín Brito, planteó el desafío de continuar con la misión del proyecto, cuyos propósitos son visibilizar a la escena artística contemporánea de la ciudad, expandir la comunidad y fidelizar al público tanto de forma física como digital. Un punto importante que se topó por parte de la comisión de PAPs, el cual coincidió con los hallazgos

de la nueva edición, fue la sugerencia de reestructurar la estrategia digital que llevaba el proyecto a lo largo de los siete períodos. Esto con el objetivo de reestructurar el esquema gráfico y comunicativo para quebrantar el aspecto monocromático del blanco y negro. Además, se consideró plantear otros mecanismos de la comunicación, en cuanto al tipo de lenguaje utilizado en redes sociales, que abandone la sobriedad, juegue con tendencias y, que abandone un tono meramente institucional. Todo esto, con la finalidad de expandir el sentimiento de que existe una invitación abierta al diálogo e interés con los usuarios promedios, ya sean interesados o no en las artes.

A esta edición, se le sumó el aporte sustancial de Guadalupe Álvarez, gestora cultural, docente en la Universidad de Las Artes, académica, curadora y crítica de arte, quien además es la asesora externa del proyecto. Después de sesiones exploratorias con ella, el pedido tomó un camino diferente a lo que se había propuesto en anteriores ediciones. Históricamente, en GYEARTE, solo se había atendido las necesidades de artistas; pero, en la actual propuesta de concepto de comunicación “Decodificando las artes visuales contemporáneas”, se encaminó a visibilizar a los demás componentes que conforman el mundo de las AVC en Guayaquil que no habían sido contemplados previamente.

### **Segundo momento: Diagnóstico del problema e hipótesis de mejora**

Uno de los principales desafíos al recibir a GYEARTE, como un proyecto interdisciplinario y cuya trayectoria ha sido enfocada en la promoción de artistas visuales contemporáneos de la ciudad, cuyo simbolismo se ha marcado dentro la historia artística dentro de lo académico y legado cultural de Guayaquil, fue un proceso de continuo descubrimiento. Esto dio pauta al desarrollo de investigaciones, sobre todo cualitativas y exploratorias, al recorrer una realidad distinta, diferente a la idea primaria que se poseía sobre la escena local.

De esta forma, se atraviesa un arduo proceso de cuestionamiento sobre lo que se creía conocer a lo que en verdad es, alejándose de mirada equiscentes sobre los componentes culturales y actores clave de las AVC.

Antes de comenzar cualquier tipo de sucesión interdisciplinaria con un nuevo equipo intermitente de GYEARTE, fue establecer parámetros humanos y empáticos en torno a la administración de intereses, responsabilidades y sobre todo, lograr una comunicación asertiva. De este modo, al fortalecer las habilidades de cada integrante y enfatizar puntos de mejora, se dividió en distintas instancias equipos de trabajo: gestión de medios digitales, redacción, animación, diseño gráfico, producción audiovisual, dirección artística, administración y marketing. Una vez logrado la conformación de diferentes etapas de acción colaborativa, se indaga acerca del conocimiento personal sobre los distintos espacios, actores clave, componentes y acercamientos con la escena local.

Momentos anteriores de codificar a GYEARTE, se tuvo la labor iniciar la investigación en un mundo en el que, a primera instancia, era desconocido para los integrantes, Por esta razón, existían ciertos vacíos sobre el léxico cotidiano que se utiliza comúnmente entre los actores claves y los componentes de las AVC. Se puede decir que, no se los conocía a fondo, por lo que fue importante clarificar y profundizar en estos aspectos. En esta medida, se tuvo como principal referente la anterior edición del proyecto interdisciplinario del 2021, por lo que se empezó a dialogar y preguntar sobre cómo se configuraba la estructura del proyecto y qué decisiones son las trascendentales para empezar. Luis Leonel Gadvay Garófalo, líder de la edición de *Nuevas Dinámicas en las Artes Visuales Contemporáneas en Guayaquil*, planteó que se desconoce lo que configura el mundo de las AVC y que es complicado abordar todas las actividades para visibilizar esta área de arte. Por lo que es una problemática que no se puede

resolver, pero sí se puede contribuir a mitigar en pequeñas cantidades (Gadvay, 2022).

A partir de esto, se genera una cartografía inicial, que si bien la RAE define el término como “arte de trazar mapas geográficos” (ASALE & RAE, 2021), dentro de la concepción de la escena, equivale al acercamiento a artistas, gestores culturales, curadores, docentes y exhibiciones artísticas que se gestionaron en el marco del año 2022. Entre ellas, se aproximó de carácter social y recorrió espacios como Espacio ONDER, Taller Maldonado, Casa Del Barrio, Country Club Samborondón, Museo del Cacao, Letrán, Espacio N.A.S.A.L, MAAC y, el Museo Municipal de Guayaquil en distintos períodos e instancias. Dicha cartografía consistente, se convirtió en una instancia de aprendizaje continuo y observación de la transformación de un mismo lugar, a un sin número de intervenciones, prácticas disciplinarias y conceptos, según la necesidad del equipo de un artista, curador e instalación.

Tener encuentros significativos, que se convergieron desde silencios incómodos e incomprensiones terminológicos a acciones participativas y experiencias palpables; que si bien se continuó con vacíos lingüísticos, cada vez se despertaba una conversación interna y reflexión entre los demás asistentes del grupo e incluso, cada participante del proyecto involucra de modo esporádico a nuevos acompañantes. A través de las distintas cartografías y conversaciones, se cuestionó de forma grupal sobre lo que ocurría en la ciudad, en los espacios y las personas. ¿Existe realmente una preocupación hacia esta rama artística? Una idea que resonaba era la deficiencia de presupuesto económico para la cultura, falencias en el sistema educativo, en artes y, el excedente de artistas graduados sin empleo, pero con la voluntad de reinventarse y seguir creando (Vargas, 2022) <sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Ver anexo #40 Entrevista a Juan Carlos Vargas co-director de espacio Onder, sobre la situación actual del arte en Guayaquil.



A partir de ellos, se generó un árbol de problemas, que según la Secretaría de Finanzas de Honduras (s.f.) es una herramienta que sirve para conocer la importancia de un conflicto, sus incidencias, el peligro que representa a la sociedad, lo que conlleva a comprender e identificar los efectos que ocasiona (pág. 23). Con la ayuda de dicha herramienta, se pudo identificar distintas tangentes sobre un sin número de raíces oscuras sobre qué genera el problema central sobre la invisibilización de las artes visuales contemporáneas en la ciudad de Guayaquil. De esta manera, se indaga las posibles fuentes de maltrato cultural, infraestructural y desapego sociocultural de la ciudadanía en cuanto a muestras, actores clave y el proyecto como tal.

### **El análisis del problema**

A medida que una persona se desenvuelve con el paso de los años en la Perla del Pacífico, suele ser común pensar de manera ambigua acerca de la disfunción y de la desorganización cultural, cuyo refuerzo data por los recortes presupuestarios a la cultura que afectan los distintos espacios de carácter público y emergente, educación, desarrollo social y cultural (Herrera, 2022). Esto también podría llevar a pensar sobre cómo este efecto bola de nieve provoca en la ciudadanía sentirse distante ante lo que involucra la escena artística. Es interesante que también exista el criterio de que Guayaquil es una ciudad carente en el arte (Cañizares & Tristancho, 2021), específicamente en las artes visuales contemporáneas, donde cada vez poseen mayor fuerza de crecimiento. Además, sobre el poder del arte en la construcción de habilidades, talentos y valores humanos. Julia Coronado, curadora y artista visual, expuso: “El arte visual es una herramienta muy rica para educar e incentivar a los jóvenes, en desarrollar esa sed por la intelectualidad, la curiosidad y la apreciación artística”

(Coronado, 2022). Si bien los que son partícipes de esta escena local tienen claro el rol en potencia sobre este tipo de arte, se crea una necesidad en esparcirlo hacia una audiencia que posiblemente no lo cree.; ya que, se repiten discursos prejuiciosos que comprimen lo relacionado con el arte local como insípido, inculto e innecesario.

Sobre lo mencionado, el proyecto de GYEARTE, ha tratado de cubrir año a año aquella deuda pendiente con relación al arte y su conexión con el público, tratando de romper estas barreras y prejuicios que existen alrededor del mundo del arte. Sin embargo, dichos prejuicios no son del todo erróneos, ya que, con el contexto que vive la ciudad, es solo natural entender a la ciudadanía por pensar de cierta manera, porque es una creencia que tenemos enraizada de forma sistemática en nuestro subconsciente, la cual afecta también a su consumo sostenido en el tiempo. En la tesis *Propuestas artísticas de las artes visuales del Ecuador desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad*, se presencia una encuesta que detalla la tendencia de preferencia artística, cuyo resultado arroja en primer lugar al paisajismo, en segundo lugar al indigenismo, y como tercer lugar al Arte Contemporáneo. A partir del resultado, se contempla una sorpresa:

Los autores contemporáneos obtuvieron deficientes porcentajes en cuanto a la valoración de criterios de la población al escoger los artistas plásticos más representativos. Se podría decir que la población reconoce la importancia del Arte Contemporáneo y su relevancia en la escena artística, pero desconoce los nombres o las propuestas de los autores actuales (Pérez & Rizzo, 2016, p. 146).

De esta manera, se concibe que si bien se reconoce la importancia del arte contemporáneo como tal entre la población, los encuentros que se suscitan entre ambas partes

son limitados. Esto podría interpretarse tal y como ocurre en la realidad guayaquileña, donde se reconoce el rol del arte como un método lúdico, pero el cumplimiento de políticas y regulaciones culturales está en planes de mejora. Por esto, es necesario cuestionarse el papel que desarrolla un proyecto dedicado a la visibilización de las artes contemporáneas en Guayaquil y su aporte al contexto actual. ¿De qué manera se puede transformar el reincidente objeto de estudio en anteriores ediciones?

En el caso de GYEARTE, cuyo eje reposa en la promoción de las artes visuales contemporáneas, se comprendió que es una exploración constante e infinita que incentiva a los mismos integrantes, sus relaciones interpersonales, la comunidad y demás público dedicado al estudio en historia del arte, comprensión, reflexión filosófica y social desde distintas ópticas. Entonces, si se detiene a pensar en el problema, ¿por qué es tan necesario contribuir a la visibilización de los distintos componentes y actores que conforman la escena de las AVC en Guayaquil? Empezar a deconstruir el sistema violento, cultural y educación para la promoción de las artes en general, fue vital, e incluso el mismo contexto afectó innumerables veces al desarrollo investigativo y ejecución del mismo. Así, aumentando la necesidad de cuestionante de distintas realidades del ser humano y, es importante empezar a mitigar el abandono hacia las galerías de arte privadas, espacios emergentes e independientes.

A partir de esto, surge la interrogante del ¿por qué se considera a GYEARTE como un proyecto interesante y posible de generar un impacto positivo en la sociedad guayaquileña? Si se piensa desde el impacto cultural, social e incluso político, en cuanto a la manifestación y diversidad de expresiones libres entre los futuros jóvenes, el arte en general, y particularmente dentro del ámbito de las artes visuales contemporáneas, “tiene el propósito de realizar una ruptura de las técnicas tradicionales que desembocan en una exploración de sentimientos

mnémicos” (Coronado, 2022). Esto quiere decir que, las AVC suscitan distintas situaciones y sacan a relucir emociones que creíamos ocultas, que vuelven a sentirse cercanas por evocación involuntaria de la memoria. Así, reflejando una reflexión recóndita del ser que la crea, y en especial a quien participa de la experiencia de visualizar y utilizar su galería de sentidos para aquel tipo de obras y exposiciones. Por esto, las artes visuales contemporáneas, son uno de los mecanismos y oportunidades para que la sociedad guayaquileña pueda desarrollar su sensibilidad y deje de poner en segundo plano las artes.

El desarrollo de una juventud sensible o insensible como ciudadanos, depende de qué tanto se les permite expresarse desde una temprana edad e incluso, el acceso e introducción hacia la cultura y el arte, ya que la independencia de espacios, logran que los jóvenes se expongan y consuman propuestas contemporáneas (Kingman, 2013, pág. 82). Luego, estos jóvenes convertidos en adultos, tendrán su propia interpretación del mundo y producirán conocimiento de primera y segunda mano sobre su contexto civil y humano. Si bien las artes visuales contemporáneas dentro de la ciudad de Guayaquil, a ojo público, se consideran en decadencia, esta afirmación. Por esto, fue una oportunidad de trabajar en el proyecto para incentivar el crecimiento personal en ellos, porque “el arte amplía el potencial de empatía, crea vínculos sociales y genera participaciones de sentido comunitario, estos beneficios que estimulan actitudes que conducen a una reducción de conductas agresivas” (Cristina & Paz, 2015, pág. 3).

De esta manera, en el contexto nacional actual, con las problemáticas y crisis sociales que nos atraviesan, es necesario aumentar y visibilizar la importancia de las artes visuales contemporáneas, sobre todo de aquellos componentes claves que permiten que se distribuya las piezas artísticas, estudiar, curar y difundir de forma crítica la movilización de la escena

dentro de la ciudad para el alcance del público. “Las prácticas artísticas contemporáneas no solamente incluyen o no solo vale considerar lo que se concibe como arte, sino otro tipo de manifestaciones como puede ser la curaduría, la gestión cultural, el trabajo que hacen algunas personas de administración de cultura y arte” (Ana Rosa Valdéz, 2016).

Actualmente, “las artes visuales producen un gran desconcierto en el espectador que se acerque con la intención de comprender su sentido y su valor. Ni la detenida y perseverante contemplación de las obras, ni los paratextos explicativos que las acompañan, ni la opinión de los expertos y de la crítica especializada brindan respuestas satisfactorias” (Moreno García, 2021).

Al obtener diálogos con gestores culturales como Juan Carlos Vargas, lectura de investigaciones, como Guadalupe Álvarez, análisis digitales y opiniones polarizadas sobre lo que sucede en la realidad guayaquileña en relación con esta tendencia. Se empezó a permear, en la presente edición, la identificación de descontentos y reclamos culturales con temáticas similares: deficiencia económica por recortes presupuestarios en educación y cultura, precariedad en instalaciones culturales, sentimiento de ajenidad del público hacia el arte y la escena local, la falta de promoción hacia otros actores clave que no necesariamente sean artistas; y, que GYEARTE no tiene definido su posicionamiento de marca en sus plataformas digitales. Con esto, a medida que se construyó el árbol de problemas, el cual ayudó a identificar de manera organizada estas distintas causas para encontrar el problema central, causas críticas y el efecto macrosocial, aparecían nuevas vertientes que superficialmente no se veían ni sentían.

Después de las últimas sesiones exploratorias con Guadalupe Álvarez, se volvió a revisar la memoria y el pasado, lo cual atraviesa una nueva indagación sobre la línea histórica de GYEARTE. Tal como se ha mencionado anteriormente, dentro del marco del proyecto, solo se habían atendido las necesidades de artistas visuales contemporáneos, de esta forma, se convirtió en una de las causas críticas más relevantes que atender, la cual transformaría el pedido inicial hacía un llamado mucho más urgente y tomaría un camino diferente a lo que se había propuesto en anteriores ediciones. De esta manera, se determinó que el camino a tomar era el de visibilizar a estos otros componentes que conforman la escena de las AVC en Guayaquil.

A partir de esto, se pudo dialogar acerca de la ausencia de preocupación en cuanto a la formación en artes, sobre todo de calidad en donde se siguen percibiendo y conociendo una mínima cantidad de actores clave relevantes en procesos de formación artística, gestión cultural, curaduría, edición editorial e investigación en artes. Esto indica que parte de la causa estructural, es la carencia de educación de calidad enfocada en arte nacional y local, arrojando como resultado futuro, un Guayaquil sin ciudadanía cuestionante e insensible hacia eventos violentos, procesos sociales y culturales. De esta manera, se puede evidenciar lo mencionado tal y como Saidel Brito (2016) expone: “El accionar de las ciencias del arte en Guayaquil es todavía insuficiente. No existen en el país espacios formativos especializados en Historia del Arte, Crítica de arte o Curaduría. Por ende, la labor crítica y curatorial es desarrollada por escasos profesionales; entre ellos, Rodolfo Kronfle y Lupe Álvarez” (p. 126).

La propuesta estructurada para este año, nace también a partir de la noción de expandir los límites de GYEARTE. Se buscó seguir trabajando bajo **el problema central de: La escasa visibilización de las artes visuales contemporáneas de la ciudad de Guayaquil**. Acorde a la

investigación, no resultó sorprendente que los factores coyunturales identificados sobre lo que ocurre dentro del ámbito cultural de la ciudad, todavía persistan y se comporten como factores perecederos. Entonces, la decisión de diseñar el proyecto para la séptima edición bajo esta misma premisa, trabajada en anteriores ediciones, no fue una coincidencia; ya que, continúa siendo una mancha oscura en las raíces de Guayaquil, la cual sigue vigente y que probablemente siga siéndolo en la ciudad. Determinada problemática central, después de 7 ediciones, continúa alarmando a la comunidad de forma insistente; y recae de forma intuitiva sobre los hombros de GYEARTE. Ante estas circunstancias, se desarrolla el fin de persistir contra una lucha inamovible para el desarrollo cultural y artístico de Guayaquil.

Se distinguieron 4 causas principales, es decir, las 4 vertientes que ocasionan una posible ineficiente visibilización de las AVC en conjunto con su promoción. Una de ellas, es el difícil acceso a una educación de calidad garantizada en ámbito público y privado enfocada en el arte a nivel nacional. Tomando como referencia a la educación, desde una exploración personal, llevada a lecturas de segunda mano sobre las mallas curriculares en establecimientos educativos, dentro del pénsum académico. Por esto, se tomó como una principal consideración para esta causa, al organismo dedicado a brindar una educación de calidad, espacios seguros e inclusivos, el Ministerio de Educación del Ecuador. Dicha entidad, tiene como propuesta trabajar bajo la cosmovisión del *Sumak Kawsay*<sup>4</sup>, por lo que, dispone el desarrollo de los colegios a enseñar una materia denominada como Educación Artística. Esta cumple el objetivo de “ofrecer oportunidades que contribuyan, al menos, al logro de un gran objetivo: que los estudiantes sean capaces de disfrutar, apreciar y comprender los productos del arte y la cultura,

---

<sup>4</sup> Sumak Kawsay “surge y existe en un contexto particular y que se encuentra en permanente construcción, oscilando entre una re-apropiación por parte de los pueblos originarios (y del Movimiento Indígena), y entre la re-adaptación por parte de la academia” (Lalander & Cuestas-Caza, 2018).

así como de expresarse a través de los recursos de los distintos lenguajes artísticos” (*Educación Cultural y Artística*, s.f., pág. 55).

Sin embargo, esta investigación no forma parte de cómo incurre la sistematización de la educación en el Ecuador, por lo que fue necesario regresar hacia las posibles falencias de apreciación cultural en la ciudad, lo cual guió a considerar que sus demás ramificaciones sean la escasa valorización de las artes visuales contemporáneas nacionales desde el colegio y el nulo protagonismo de las artes visuales de carácter nacional, más no desde la cosmovisión europea en los planteles. María Paula Veintimilla alude: “Desde una perspectiva educativa, el ecuatoriano no aprende sobre artistas de su región; son pocos los estudiantes y ciudadanos que reconocen a artistas ecuatorianos antes que a artistas europeos” (Veintimilla Cordero, 2019, pág. 11).

Acorde a esto, **la segunda causa que se reflexiona fue una comunicación deficiente para la promoción de las AVC en la ciudad de Guayaquil.** Esto, como cualquier aspecto de un evento o invitación, genera dudas y una limitada comprensión a lo que refiere sumergirse a exposiciones o exhibiciones curadas de este ámbito del arte, teniendo como consecuencia que la población no considere a las AVC como prioridad. Varias de las razones que se conciben de no tenerlo en cuenta como una actividad de preferencia son: motivos económicos que incluyen movilización, no hay efectivo que pueda considerarse un ‘sobrante’ para consumir arte, precarización de la infraestructura y escasos recursos para contar con espacios artísticos totalmente seguros por la zona de ubicación. “*Ese edificio está en condiciones muy lamentables, hay mucho peligro para las personas que pasean por allí, por eso hemos puesto carteles para alertar a las personas hasta dónde se administra para que estén atentos*” dijo Vicente Almeida frente a la clausura del MAAC el pasado junio del 2022 (El Universo, 2022).



Por otra parte, se cree que tiende a haber una brecha que distancia o enajena al público común sobre la escena de las AVC y esto es causado también por la comunicación. Se realizó un análisis de publicaciones de eventos sobre la escena en redes sociales como Instagram y en varias ocasiones, el mensaje es confuso y poéticamente ambiguo. Esto quiere decir, que al no ser efectivamente informativo, el mensaje no es claro porque el público no comprende y no llega a estimarlo. De este modo, se puede mencionar que la estrategia comunicacional en medios digitales del proyecto en sí mismo, no ha generado una invitación visual ni textual de lo que refiere GYEARTE. Por lo que, es otra de las ramas de la causa crítica sobre la comunicación estructurada.

Si bien, se menciona que el público carece de gran información de las AVC y existe una desensibilización de la ciudadanía, GYEARTE, debe poseer el objetivo de funcionar como una plataforma que visibiliza las artes visuales contemporáneas, culturiza, educa, genera interés por conocer más sobre el arte visual y su mundo, cuestiona e inspira. Por lo tanto, la comunicación está enfocada solamente a la producción artística y no a difundir conceptos, inspiración y sobre todo, información sobre el resto de componentes y actores claves del mundo de las AVC. Así, se identifica que en sus plataformas tienen leves interacciones en el ámbito digital, lo que inhibe de que se alcance más público, y sea amigable con cualquier tipo de usuario. Adicionalmente, la presencia en redes sociales de @gyearte.ec transmitía una vibra sobria y apagada, utilizando un lenguaje académico con tono formal y serio; por lo cual, no contribuía a ser más accesible, al *call to action* y ser llamativo lingüísticamente.

En última instancia, uno de los detalles más elementales en resolver, fue la línea gráfica con la que concibió el proyecto en anteriores ediciones. Si bien, la primera edición decidió

trabajar de forma creativa con distintas tonalidades como el azul, rosado, verde y amarillo, en siguientes propuestas se entabló el emplear un esquema monocromático entre el blanco y negro, el cual no explotaba del todo el potencial ruidoso, colorido, diverso y revolucionario de la escena guayaquileña en todos sus matices.

**La tercera causa principal son los deficientes espacios públicos y privados dedicados a las AVC,** que arraigan un problema latente de la escena artística guayaquileña desde sus inicios o, al menos, desde hace décadas. La ausencia de políticas que incentiven al sector público y privado que promuevan la aparición de nuevos espacios de esta índole que sean consistentes y perduren en el tiempo ha sido un factor clave para la desaparición de muchas galerías con años de trayectoria, como la Galería Madeleine Hollaender o el centro cultural Guayaqueer. A este factor se le suma la poca demanda de obras artísticas de parte del público interesado, lo que hace que tener este tipo de espacios sea un trabajo cuesta arriba e inviable económicamente. Tal y como lo identificó la edición de GYEARTE 2021, una de las respuestas ante este problema es el surgimiento de espacios o nuevas dinámicas gestadas por artistas jóvenes que se acomoden a las particularidades de la escena, el mercado y la ciudad. En palabras de Xavier Patiño, artista fundador de La Artefactoría este es el presente y futuro al que apunta la escena local con respecto a sus espacios:

“Bueno, si podemos ver, sí hay un cambio en Guayaquil. Esta escena artística está transformando un poco las actividades nocturnas con respecto a nuevos espacios que los propios artistas jóvenes van creando y que están venciendo a las galerías tradicionales. Tanto así que ya quedan muy pocas abiertas y bueno, eso es triste decirlo, pero creo que hoy por hoy, lo que se está moviendo son estos nuevos espacios que los artistas están creando” (Patiño, 2022).

Además, se cayó en cuenta que, a través del tiempo, tampoco se le ha dado un enfoque de interés global o enfático en las artes visuales contemporáneas como una agenda cultural importante de interés público o comercial. Un problema en común que comentaron varias personas entrevistadas es la falta de estructura dedicada al arte en la ciudad, *“Existe muy poco apoyo de parte del sistema público, y de los lugares o empresas privados. Por lo que se recurre a trabajar independientemente o alquilando espacios”* (Nuñez Del Arco, 2022), lo cual suscitó en querer abordar aquellas problemáticas no comunicadas o difundidas con certeza.

**Como cuarta y última causa identificada arraigada del problema central,** surge a partir de que los medios tradicionales no tienden a difundir información sobre las AVC. Este cuestionamiento es visible para aquellos interesados en diferentes prácticas artísticas y culturales de la ciudad. Cada vez, son más escasos las secciones culturales en medios impresos, incluso la accesibilidad de publicar en ellos y, encontrar artículos, críticas y eventos que contribuyan a promocionar la escena de las artes visuales contemporáneas en Guayaquil. Tal como relató Giuli Vargas, dentro del conversatorio de GYEARTE sobre la formalización de la escena: *“Ahora, es mucho más difícil conseguir una nota en el periódico”* (Vargas, 2022), para lo cual Julia Coronado, asistente clave del evento, intervino con el comentario de que sí es posible, pero para aquellos que conservan contactos. *“En Guayaquil ocurre igual: la cobertura cultural, la que incluye la información sobre artes visuales, tiene un espacio de menores dimensiones en la agenda de los medios que la política, la de seguridad, espectáculos, farándula y otras”* (Córdova, 2013, pág. 10). Si se piensa más allá sobre este suceso, es destacable el hecho de que, existen muy pocos profesionales en el área de periodismo cultural que tengan bases sólidas en tecnicismos y conocimiento crítico para difundir información sobre muestras de manera apropiada.

A partir de ello, se logra identificar **las tres causas críticas** para comenzar con el diseño y próxima implementación del proyecto: **1) La comunicación es enfocada solamente a la producción artística y no a los distintos componentes y actores claves de las AVC; 2) El público carece de información sobre la escena de las AVC; 3) GYEARTE no tiene definido su posicionamiento de marca en sus plataformas digitales.**

Acorde al problema central identificado y a las causas establecidas, se llegó a una introspección sobre las raíces más profundas del árbol de problemas que representan el fondo de la sociedad guayaquileña, por lo que el efecto macrosocial se definió como la escasa educación enfocada en las artes visuales contemporáneas en Guayaquil, poca educación sobre el tema, e interés en su difusión y consumo, lo cual es problema sistemático que no puede erradicarse de manera abrupta, sino una construcción y transformación de mallas curriculares, fondos económicos distribuidas de manera equitativa e inclusiva para la instrucción de docentes y entidades dedicadas a los procesos de difusión artística profesionales que dará como consecuencia una futura generación de un público interesado en las artes visuales, especialmente en las contemporáneas nacionales y locales. Así conocerán a profundidad el mundo de las AVC y el lenguaje que se utiliza dentro de este ecosistema artístico, que tiene mucha producción en nuestra ciudad, pero no es de tan fácil acceso. Cabe recalcar que también no todo el mundo tiene acceso a conocimiento ni estudios sobre arte visual contemporáneo, ni historia del arte, por lo tanto, no se familiarizan con este mundo a profundidad.

Por consiguiente, ¿qué ocurriría en la población si todo lo mencionado anteriormente no logra resolverse a medio y largo plazo? Dentro de la herramienta, se meditó el efecto macro social del problema central, el cual es el motivo superlativo para indagar en cómo aportar a la

ventilación de ello. Por esto, se concibió que existiría una **sociedad guayaquileña desensibilizada y carente de cuestionamientos hacia los procesos sociales y culturales a través de la educomunicación centrada en las artes visuales contemporáneas**. Todo esto, debido a que el arte sirve como denuncia hacia cualquier acción que atente contra la integridad, derechos, dignidad, la vida misma de la humanidad y revive la memoria que muchos han olvidado. Tal como en *Formas del tiempo y memoria en el arte contemporáneo latinoamericano* (2017) menciona sobre las obras de las AVC: “comparten al momento de abordar temas vinculados con la injusticia, las asimetrías generadas por el poder y la violencia social e institucional” (pág. 8).

A partir de todo esto, surge la apetencia de plantearse: ¿cómo contribuir a la deuda sobre la promoción de la escena de dichos actores clave y componentes que han sido invisibilizados a lo largo del tiempo? Si bien, resolver de forma total o parcial dicha problemática, llevaría años de esfuerzo académico, público, económico, educomunicativo y voluntario. Aquella misión, cuasi imposible, fue el punto de partida para comenzar a trabajar en una estrategia multidisciplinaria que atienda las causas críticas con acciones que sumen sustancialmente a la mitigación de dicha causa estructural. Por último, también tener la posibilidad de convertir ese desconcierto y lejanía de la escena de las artes visuales contemporáneas, en una comunidad abierta a la conversación hacia los demás públicos, y otros involucrados en la escena artística y cultural de Guayaquil, fue con la exposición de sus actores clave con su trabajo realizado a favor del crecimiento de la misma y de la sociedad.

### **El diseño del proyecto**

Entre todas las ramas del árbol de problemas se escogieron algunas que suscitaron de acuerdo a las competencias interdisciplinarias del equipo y por el interés de trabajar en

propuestas que se consideraron idóneas de pulir por la trayectoria del proyecto. Parte de las cuatro causas principales que se fueron desarrollando con sus respectivas causas mediatas e inmediatas, se logró transformarlas en resultados esperados. Se eligieron tres causas las cuales se convirtieron en críticas: **Comunicación enfocada solamente hacia los artistas y su producción y no hacia el resto de los componentes y actores clave de las AVC, el público carece de INFORMACIÓN sobre la escena de las AVC y GYEARTE no tiene definido su posicionamiento de marca en sus plataformas digitales.** Así, logrando desarrollar tres resultados esperados con sus respectivos indicadores, actividades y medios de verificación a través de la herramienta de una tabla de marco lógico.

La finalidad del proyecto, el cual es el objetivo superlativo de la séptima edición, fue contribuir a mitigar una sociedad guayaquileña desensibilizada y carente de cuestionamientos hacia los procesos sociales y culturales a través de la educomunicación centrada en las AVC en concordancia con el efecto macro-social. “Una obra de arte debe pasar de una idea a la reflexión, que lleva al espectador a pensar y preguntar lo que está viendo, analizando y no simplemente de vista, (...) reduciendo así el sentido ordinario; arte contemporáneo tiene un camino contrario, quiere que realce el pensamiento humano” (Saidel, 2016). Mientras que el medio de verificación de este indicador es el contenido que se realizó para las cuentas en redes de GYEARTE y su cuenta @gyearte.ec.

El propósito del proyecto ligado con el problema central, se centró en contribuir a la visibilización de los distintos componentes y actores que conforman la escena, como así también educar al público sobre de las AVC en Guayaquil. El indicador de este propósito es generar contenido digital que visibilice a los distintos componentes y actores que conforman las AVC en Guayaquil, que en ediciones pasadas no se les había dado protagonismo. El medio

de verificación es el contenido creado, se pensó en relación con los distintos componentes y actores de las AVC.

**Componente 1: Promocionado a los distintos componentes y actores clave de las AVC en Guayaquil mediante una estrategia digital.**

Para este componente se diseñaron cuatro actividades; En la primera de ellas, se realizó una cartografía de la escena de las AVC para identificar los componentes y sus actores claves. Para esta actividad se planificaron visitas a muestras y proyectos ejecutados en diferentes espacios de la ciudad que se dedican a promocionar las artes visuales contemporáneas. Durante este proceso se efectuaron visitas a lugares como Espacio Onder, Nasal, Casa del barrio, Letrán, Museo del cacao, MAAC, Museo Municipal y el espacio dedicado a arte contemporáneo del reciente Country Club ubicado en Samborondón.

La segunda actividad del componente se concentró en ejecutar distintas producciones audiovisuales de las visitas a las muestras en los espacios antes mencionados. Esto requirió de una cobertura fotográfica y videográfica de las muestras, entrevistas a los artistas, el público y las obras en detalle para luego ser publicadas periódicamente en las plataformas digitales de @gyearte. Para esta actividad se estructuró un cronograma de visitas a espacios conforme se anunciaban exposiciones en sus plataformas digitales y se coordinaban visitas guiadas en donde el artista esté presente y pueda ser registrado hablando acerca de la muestra.

Esta actividad se vincula con la siguiente del componente, que es la preproducción, producción y postproducción de cápsulas que resuman estas experiencias que el grupo de trabajo iba teniendo durante el proyecto. Para producir estos contenidos se utilizaron

herramientas profesionales de edición de audio y video como Adobe Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop, Canva y CapCut.

Por último, la actividad final para este componente y que engloba a las demás, es la de cubrir la agenda cultural de las artes visuales contemporáneas en Guayaquil. Esto suponía asistir y registrar cada una de las muestras que se llevarán a cabo en la ciudad e investigar cuando sucedían estos eventos por medio de canales de comunicación de espacios artísticos públicos y privados, redes sociales de artistas y gestores culturales. El indicador para medir este componente fue crear, al menos, un contenido digital sobre los diferentes componentes y actores claves que conforman la escena de las AVC y su medio de verificación fueron Las cápsulas audiovisuales realizadas a lo largo del proyecto.

### **Componente 2: Generada información sobre los distintos componentes y actores claves de las AVC en Guayaquil.**

Para el segundo componente se dispuso construir un espacio en donde se brinde información acerca de los componentes y actores claves de las artes visuales contemporáneas que habían sido poco visibilizados hasta el momento. Estos participantes fueron identificados como los curadores, gestores culturales, docentes formadores de artistas, investigadores y productores editoriales dedicados a proyectos artísticos. El espacio y formato idóneo reconocido para este componente fue el video pódcast, que nos permitiría darle voz a estos actores clave, sus procesos, visiones y diagnóstico de la escena artística vigente del país.

En este componente se desarrollaron seis actividades puntuales para lograr el objetivo. Primeramente, se debía identificar las temáticas que se iban a abordar a lo largo del video



pódcast. Para esto se coordinaron varias sesiones con la asesora externa del proyecto, Lupe Álvarez, quien recomendó varias líneas de trabajo en donde se desempeñan estos actores clave. Consecuentemente, se identificó que los procesos de formación artística, la curaduría, la investigación y la gestión cultural serían los idóneos para registrar en esta edición.

Luego de tener contempladas las temáticas a tratar, el siguiente paso era mapear a los posibles invitados al video pódcast y justificar su pertinencia con el proyecto. Para esto se realizó una investigación que vinculaba anteriores colaboradores de GYEARTE, personas involucradas en la escena de las artes visuales contemporáneas actualmente y referentes culturales que pertenezcan a cada línea de trabajo. Dentro de la lista de invitados se hizo una preselección de aproximadamente diez posibles invitados por cada pilar, a partir de esta preselección se fueron descartando ya sea por imposibilidad de participación del invitado o pertinencia de temas a tratar en el pódcast. Otro factor importante a considerar fue la relación que tenían los invitados unos con otros, ya que cada episodio contaría con al menos tres invitados y era vital que entre ellos pudieran tener una conversación fluida para el video pódcast.

La siguiente actividad para el segundo componente fue gestionar la disponibilidad de un espacio físico para la grabación del video pódcast. Para esta actividad se contemplaron distintas salas de grabación de audio con las prestaciones necesarias para poder producir el material audiovisual. Entre estas opciones se contempló una sala perteneciente a Luigi Toledo, miembro de GYEARTE de la edición de Nuevas Dinámicas (2021). Finalmente, se determinó que lo pertinente para el proyecto era utilizar la sala de audio que ofrece la Universidad Casa Grande, ya que cuenta con equipos de alta gama necesarios para la correcta producción del pódcast y la disponibilidad del espacio era más accesible que en salas de audio de terceros.

Adicionalmente, al espacio, se realizó una lista de los equipos necesarios para poder producir el video pódcast. Dichos equipos comprenden cámaras de alta definición, micrófonos, luces de estudio, consola para controlar audio, computador, switcher, cables HDMI, entre otros. Con la lista de equipos completa se consultó al departamento de servicios generales de la Universidad Casa Grande si disponían de los mismos para su uso posterior.

La siguiente actividad de este componente fue cubrir de manera audiovisual cada uno de los siete episodios del vídeo pódcast para su posterior estreno y promoción, mediante cápsulas de corta duración publicadas en las redes sociales del proyecto. Se determinó que este registro debía de tener una duración de entre 35 a 60 minutos, ya que de extenderse más allá se podría perder el interés del espectador en el formato seleccionado para ser presentado. Las cápsulas para redes sociales, en cambio, debían tener una duración máxima de 60 segundos y su contenido serían extractos donde cada uno de los invitados comentan de manera sustancial acerca de la temática del episodio. Otro factor importante de mencionar es que los contenidos generados para las plataformas virtuales del proyecto fueron acompañadas de una pauta digital con el objetivo de que, mediante una segmentación especializada para personas interesadas en el arte, llegue a más personas que no conocieran el proyecto aún.

El indicador para medir este componente fue crear un espacio digital de información y reflexión (vídeo pódcast en Spotify y Youtube) sobre las AVC en Guayaquil y socializar su existencia en las redes sociales de GYEARTE. Por otro lado, su medio de verificación fue la publicación de los siete episodios realizados con los actores claves de las AVC y subidos a las plataformas digitales como Spotify y, el contenido promocional en redes sociales.

### **3. Se ha consolidado la marca de GYEARTE en sus plataformas digitales**

Para el tercer y último componente esperado se diseñaron tres actividades que busquen consolidar la marca en las plataformas digitales donde tenga presencia el proyecto. Luego de un análisis previo de la marca GYEARTE se identificó que su presencia en redes y su reconocimiento por parte de la comunidad de artes visuales de Guayaquil podría mejorar en distintas aristas. Por esta razón se diseñaron actividades que incentiven este fortalecimiento en estas plataformas antes mencionadas y que hagan crecer la comunidad que está al tanto de las actividades que desarrolla el proyecto.

La primera actividad diseñada consistió en invitar formalmente a los actores clave que aún no nos seguían en redes sociales a formar parte de la comunidad virtual del proyecto. Para esta actividad se realizó un análisis exhaustivo de perfiles de actores clave que pertenecen al circuito de artes en Guayaquil y Ecuador para identificar quienes no seguían aún al proyecto en su plataforma principal, Instagram. Luego de esto se desarrolló una estrategia de contenido que se concentraba en enviar el contenido que se iba generando periódicamente por mensaje directo a estos actores identificados para que se enteren de las actividades y puedan conectar con el proyecto. Para esta actividad el indicador de cumplimiento fue tener al menos un actor clave perteneciente a cada componente de la escena, sigan a la página de Instagram de GYEARTE y al menos una colaboración con alguno de ellos y su medio de verificación fue el número de actores claves siguiendo a GYEARTE en Instagram y que antes no lo hacían.

La siguiente actividad diseñada para el tercer componente fue la de actualizar y crear nuevo contenido en la página web de gyearte.ec que fue la contribución de la primera edición y que ha tenido ligeros cambios en su interfaz pero sin llegar a ser de gran significancia. El objetivo de actualizar la página era poder visualizar de manera concisa las contribuciones de esta edición de forma audiovisual debido a que, parte de la estrategia de comunicación para esta edición era direccionar el tráfico y usuarios de Instagram a la página web, en donde podrían, además, encontrar otros insumos educomunicativos y contribuciones de las anteriores ediciones tales como: Entrevistas a artistas, fotografías de obras y el recorrido de nuevas dinámicas. El indicador de cumplimiento para esta actividad fue tener añadido contenido del podcast de la séptima edición en la página web gyearte.ec y su medio de verificación sería la página web actualizada o modificada.

La tercera actividad ejecutada para este componente fue la de generar una estrategia de contenidos multiplataformas que pueda ilustrar el proceso y las actividades que se iban desarrollando en el marco del proyecto para esta edición. Las plataformas contempladas para esta estrategia fueron Instagram, que es la plataforma con más número de seguidores de GYEARTE; Youtube, con su repositorio digital y en donde quedarían subidos los episodios del video pódcast; Facebook, cuyo alcance es mayor que en Instagram a pesar de no tener la misma cantidad de seguidores y por último Spotify, que aunque no tiene las características para reproducir el video pódcast, sí soporta audio y es una plataforma que facilita el acceso a la comunidad existente. El indicador de cumplimiento para esta actividad fue que el *engagement* de la cuenta Instagram de GYEARTE aumente, al menos, en un 10%. y su medio de verificación fue la data brindada por la plataforma Hootsuite o Fanpage Karma en donde se pueden obtener métricas de desempeño en RRSS.

Para desarrollar esta estrategia se establecieron a priori unos parámetros que tenían relación con las metas trazadas para esta edición. A partir del análisis en redes del proyecto se seleccionó el tono de comunicación que surge con la premisa de poder generar mayor cercanía y conexión con la audiencia actual, que como resultado traería nuevas audiencias y la atención de actores clave que no formaban parte de nuestra comunidad digital. Con esto se establecieron acciones claves para la consolidación del entorno digital:

- Invitar formalmente a los actores claves a formar parte de la comunidad  
GYEARTE
- Actualizar y crear nuevo contenido en la página web de gyearte.ec
- Crear estrategia de contenidos multiplataformas
- Por medio de pauta por publicación, generar más público para la cuenta de GYEARTE en Instagram y Facebook
- Explotar el canal de Youtube como canal principal de los videos pódcast y crear la cuenta en Spotify para mayor alcance en lo generado bajo formato pódcast

### **La implementación del proyecto**

La decisión de sugerir este nuevo concepto para el proyecto tiene la finalidad de ser entendible para cualquier tipo de público y no seguir enlazado y difundido a círculos sociales cerrados considerados como los únicos *intelectuales y elitistas del arte* en la ciudad, tal como se ha explicado anteriormente. A criterio de Ache Vallejo, artista visual ecuatoriano, este pensamiento surge a partir del hecho de que no todas las personas en el Ecuador pueden acceder a educación de primer nivel enfocada en artes, teniendo como resultado que los contenidos que

se puedan abordar desde esta temática sean entendidos por una porción muy pequeña de la sociedad (Vallejo, 2022). De esta manera, se planteó el propósito de comenzar a transmitir un mensaje digerible para un público que desconoce del arte visual contemporáneo y sus componentes, concentrando el acceso de información a las nuevas generaciones de jóvenes, a quienes se puede despertar el gusto e interés a este ámbito artístico, sin la necesidad de desatender la comunidad de artistas y componentes que ya son parte de la comunidad GYEARTE y disfrutan del contenido propuesto.

Antes de innovar dentro del marco lógico y las actividades de GYEARTE, se continuó con las contribuciones históricas del proyecto en sus distintas ediciones, que están relacionadas al compromiso de cubrir la escena de artes visuales contemporáneas mediante la producción de contenidos durante visitas a muestras y exposiciones. A este conjunto de coberturas se les denominó cartografías, término que se puede definir según Oxford Languages como “Técnica de trazar mapas o cartas geográficas” y que es, a criterio de los integrantes del proyecto, una manera de evidenciar visualmente el escenario actual de las artes visuales contemporáneas de la ciudad.

El inicio de este maravilloso recorrido de propuestas tan diversas y significativas se dió el 28 de Mayo en donde se pudo visitar tres espacios con muestras distintas. La primera fue El gag fluctuante | Entre centrífugas y planos |, muestra del artista Raymundo Valdéz en Casa del Barrio donde se pudo entablar un diálogo con el artista y socializar los planes del proyecto para esta edición. La segunda visita de ese día fue a Espacio N.A.S.A.L. donde se exhibía la muestra Toothless Allstars del artista Jean Carlo Guizado, quien por motivos personales no pudo asistir a la visita guiada, pero se pudo conversar con el administrador del espacio, José Oliveira, también artista visual guayaquileño.

La última visita del recorrido de ese día fue la muestra de David Orbea titulada Edición que se llevó a cabo en Espacio Onder y es una serie de pinturas que ilustran eventos históricos tanto a nivel local como internacional vinculado con la abstracción característica del artista. En esta muestra también se pudo socializar la séptima edición de GYEARTE y conocer a los miembros fundadores del espacio, quienes fueron parte fundamental del video pódcast posteriormente.

La siguiente visita a una muestra fue el 12 de junio en donde se pudo experimentar la muestra colectiva Textere en el Museo del Cacao. Esta muestra reunió a un grupo de mujeres artistas cuyas obras dialogan con la manera en que cada una de ellas habitan sus espacios personales, domésticos, sus cuerpos y afectos. En esta ocasión no hubo la oportunidad de conocer a las artistas personalmente, sino sólo a través de sus obras.

Luego de esto, el día 26 de junio se visitaron dos muestras en el MAAC que, a pesar de no ser estrictamente muestras de arte visual contemporáneo, sirvieron para entender que los límites de lo que se puede denominar como tal son difusos y conceptos en constante evolución y cambio. La primera muestra se titulaba Cartografías del encierro y era un compilado de obras de artistas urbanos cuyo planteamiento era considerar a las prácticas de arte de la calle como un espacio de archivo. La muestra reunió artistas de diferentes lugares de Latinoamérica que se juntaron para formar una especie de archivo del imaginario colectivo urbano latinoamericano. Por otro lado, la segunda muestra llamada “Juan Hadatty, su legado” es una exposición-homenaje a la labor del sociólogo y crítico de arte cuyas contribuciones fueron de gran valor al campo del arte en la ciudad. Esta colección sería, además, donada posteriormente al museo de Bahía de Caráquez —su ciudad natal—.

El siguiente encuentro con artistas se dio el 7 de julio en Espacio Onder durante la muestra de Janio Navarrete titulada “Poemas machos”, que fue la primera muestra individual del artista.

### Otras visitas a espacios y muestras

**Tabla 1: Registro de visitas a muestras de arte visual contemporáneo.**

Fecha de visita	Muestra y artista	Espacio
22/07/2022	Premiación del Salón de Julio 61.	Museo Municipal de Guayaquil
22/07/2022	Archivos del trópico de Ricardo Bohórquez.	Espacio Onder
16/08/2022	Presentación del libro 101 Arte Contemporáneo Ecuador.	Teatro Sanchez Aguilar
31/08/2022	La sombra misma de la tierra, de Oscar Santillán.	Casa del barrio
08/09/2022	¡En clave moderna! Ricardo Bohórquez.	Casa del barrio
30/09/2022	Polylepis, de Enrique Vinueza.	Espacio Onder
26/10/2022	Los ritmos del reposo, de Isabel Espinoza.	Museo del cacao
28/10/2022	Tándem, de Adriana Orrantia e Irene Cordovez.	Country Club Guayaquil
01/11/2022	Monstra, de Daniel Alvarado.	Espacio Onder
17/11/2022	“Parajes escondidos: dentro de lo visible” de Agustín Serisuelo.	Más Arte Galería, Quito

**Fuente:** Elaboración propia

En esta última muestra se hizo una excepción a la naturaleza del proyecto de cubrir eventos solamente en Guayaquil porque se identificó una oportunidad de socializar el proyecto más allá de las barreras y limitaciones geográficas. Se comprendió que la escena artística y los actores



claves están conectados por factores que no se limitan a las ciudades en que residen y que un proyecto como el de GYEARTE puede incidir en la escena de Quito también. En la visita se pudo dialogar con Gabriela Moyano, curadora y directora de la galería, quien pudo dar su punto de vista acerca de la gestión del proyecto desarrollada hasta el momento. También hizo énfasis en lo enriquecedor de contar con actores clave de distintas partes de Ecuador en un solo proyecto y la necesidad de seguir conectando estas escenas.

Por otro lado, se aterrizó en una nueva línea y enfoque innovador del proyecto, uno en donde el verdadero centro de promoción sean los componentes y actores clave que en anteriores ediciones quedaron en segundo plano. Como parte del proceso de titulación, se incursionó en mejorar la comunicación visual y digital mediante una nueva estrategia comunicacional, además de reforzar el concepto de la marca del proyecto. En esta estrategia, se decidió cambiar el tono de comunicación sin abandonar la personalidad de GYEARTE; desarrollar piezas gráficas y audiovisuales para las redes sociales, también se realizó un podcast como método educacional para la comunidad artística y no artística. Esto, también se determinó con un análisis de la audiencia, ya que, en su mayoría, eran personajes relevantes de la escena artística, relegando en importancia a las demás audiencias e incluso a demás partícipes de la escena como curadores, proyectos emergentes y gestores culturales.

Para comenzar con lo realizado en el área de comunicación y creatividad, se ejecutó un análisis de fondo sobre lo que había ocurrido dentro de las múltiples estrategias de GYEARTE. Para este fin, se elaboró un *benchmark* para comparar y contrastar las decisiones textuales y visuales de plataformas digitales enfocadas en arte, cultura y podcast de manera nacional e

internacional<sup>5</sup>. Así mismo, se volvió a retomar la pregunta: ¿Qué es lo que hace a GYEARTE una marca confiable y creíble? Por lo que se identificó como su punto clave de credibilidad el hecho de ser legitimado por artistas visuales contemporáneos, auspiciado por numerosas marcas y, haber participado en la promoción de artistas desde el año 2015. En cuanto a las ventajas y discriminador, se interiorizó que la séptima edición sea quien construya la palpabilidad de la marca en cuanto a sus beneficios como:

- **FUNCIONALES:** Acceder a información y conocimiento sobre las artes visuales contemporáneas de la ciudad.
- **EMOCIONALES:** Sensibilizar sobre quiénes componen la escena artística de las artes visuales contemporáneas y cómo configura nuevas formas de aprendizaje, apreciación cultural y manifestación social.
- **SOCIAL:** No existe ninguna clase de discriminación hacia ningún grupo, cero tolerancia al irrespeto por diversas causas sociales. Respeto al ingenio de los actores clave y la academia. Una sociedad llena de promoción de arte y cultura, es libre y cuestionante.

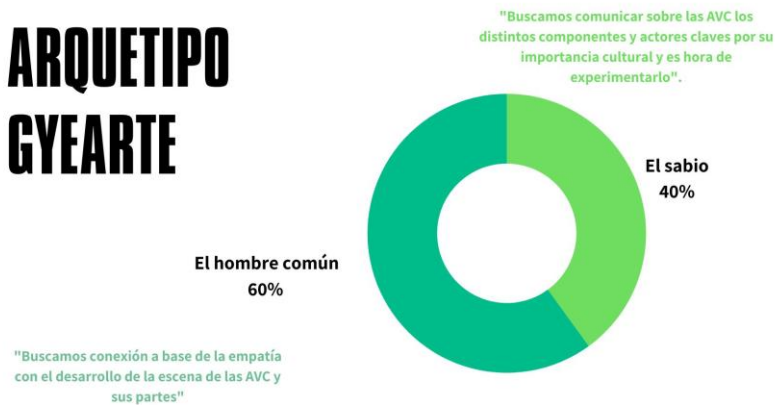
Además, se realizó un gráfico donde se visualizaba en sí el arquetipo en cual ha dialogado y dialogará el proyecto. Por lo que, se sintetizó en lo siguiente:

### **Figura 1. Arquetipo de marca GYEARTE**

---

<sup>5</sup> Ver Anexo #3, donde se encuentran las distintas entidades de las cuales se realizó el benchmark de carácter nacional e internacional tales como: Muma, County Museum of Art, Whitney Museum, Museo Prado, Muna, Bienal de Cuenca, Hablemos de Arte, ManchArte Pódcast.

# ARQUETIPO GYEARTE



**Fuente:** Elaboración propia

Según el gráfico anterior, declara que GYEARTE se guiará con un mecanismo dividido entre el 60% del hombre común y el 40% como sabio. Esto hizo que exista ese equilibrio adecuado que se necesitaba para comenzar a impartir una cercanía, profesionalismo y modernidad con los distintos usuarios y, seguir fidelizando a la comunidad, además de llamar la atención de nuevos públicos que no hayan sido partícipes anteriormente del proyecto. Una vez finalizado, se consideró los *insights* o hallazgos encontrados durante la exploración inicial que fueron: “Me siento distante del arte”; “hay tanto que comunicar, pero no se encuentra la forma adecuada de hacerlo”; “no sé qué hay detrás de una exhibición”; y “una vez que comprendes, no quieres dejar de saber más sobre las artes visuales contemporáneas y asistir a muestras”.

Así, se realizó el plan estratégico para la creación de la campaña comunicacional “La escena vista entre líneas”, cuyo concepto se basaba en decodificar las artes visuales contemporáneas como significado semiótico de la habilidad de aprender, comprender y volver a conocer cierto objeto. El siguiente fragmento es el manifiesto en cuál se basó el concepto

creativo, redactado como una narrativa poética sobre lo que en realidad significa ver entre líneas a la escena local:

*Cuando conoces un elemento a conciencia, sé es capaz de apreciarlo, compartirlo y nunca más soltarlo. El arte de ver más allá de lo superficial, alejarse de lo que todos ven, se llama ver entre líneas. Es sentir y experimentar lo que existe detrás. Ver la escena entre líneas es palpar los diferentes actores y componentes clave de las artes visuales contemporáneas. (SÉPTIMA EDICIÓN GYEARTE, 2022)<sup>6</sup>.*

Una vez detallado de cómo se convirtió la estrategia de comunicación de GYEARTE en el ámbito de la lengua y, desde qué óptica se desarrollaría la campaña, es necesario abarcar de qué manera también se lo hizo a partir del lenguaje visual y estético. Como se mencionó en el análisis del problema, la línea gráfica del proyecto había permanecido desde un ámbito monocromático de blanco y negro, a diferencia de la primera edición en el 2015. Así se decidió mostrar con mayor claridad a rostros humanos en la parrilla de Instagram, utilizar texturas a estilo *grunge*<sup>7</sup> y, elegir la paleta de colores con azul, gris, blanco y negro<sup>8</sup>. De esta forma, se realizó el *key visual* o diseño base del cual se irían a desplegar los demás artes de la edición<sup>9</sup>. Así, se fue creando las distintas publicaciones, banners, presentaciones, power point para auspicios, *merchandising*, portadas de vídeo en Youtube y Spotify, videos y animaciones.

---

<sup>6</sup> Texto extraído del manifiesto de la campaña “La escena vista entre líneas” elaborado por la séptima edición de GYEARTE.

<sup>7</sup> El diseño grunge es aquello que “muestra fondos sucios, líquidos salpicados, imágenes desgarradas y arrancadas tipografías manchadas y veteadas, fondos esparcidos como si fuera un vidrio roto, pero que transforman totalmente un diseño adaptándolo a las nuevas tendencias del Diseño Actual” (RepublicaDesign, 2008).

<sup>8</sup> Ver Anexo #10 con la paleta cromática elegida para la línea gráfica de la séptima edición de GYEARTE.

<sup>9</sup> Diseño base de la campaña sobre el enfoque de diferentes componentes y actores clave de la escena local.

Como siguiente acción, se realizó un análisis de la construcción de los mensajes o descripciones de publicaciones, mensajes internos e historias en las plataformas digitales de @gyearte. Un cambio radical que se realizó, fue el uso de lenguaje inclusivo, esto debido a que muchos usuarios de la escena y no escena, utilizaban en sus cuentas e incluso conversaban de esta manera<sup>10</sup>. Esto permitió a GYEARTE, involucrarse, desde el lenguaje, en un espacio seguro, alerta y militante de una causa social e incluso, como herramienta política; ya que, por mucho tiempo, el proyecto se encontraba en una posición de tibieza, lo cual fue necesario empezar a cambiar. Por ejemplo, en múltiples publicaciones y mensajes privados<sup>11</sup>, se comunicaba con los demás de esta manera, si bien fue un choque con la ‘formalización’ de la lengua, fue algo vital para generar cercanía y empatía.

Otro de los refuerzos de forma comunicacional en el ámbito digital del *community management*, fue que no existiera un comentario o mensaje sin responder, o sin haber reaccionado por parte de la marca, ya sea en Instagram y Youtube<sup>12</sup>. A comparación de años anteriores, es una causa muy posible de que la interacción de GYEARTE haya sido de niveles bajos. Tanto como actores clave de esta edición como Rodolfo Kronfle, Lupe Álvarez, Juan Felipe Paredes, Norton Reyes-Vargas, Laura Nivelá, Adriana Dueñas, Roberto Noboa, Giada Lusardi, Juan Carlos Vargas; instituciones como el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo, Vertical Sociedad de Arte y Museo del Cacao, galerías como Galería Iván Casanova, Piso 4 Art Gallery, Más Arte Galería y Pro Arte; colectivos artísticos emergentes como Los Manchas y Trágafo; artistas anteriormente no mapeados como Karina Aguilera Skvirsky, Adriana Orrantía, Irene Cordovez, Ángela Chaine; plataforma digital con el objetivo similar de GYEARTE como Monochrome; y, público interesado en las artes visuales

---

<sup>10</sup> Ver Anexo #1, donde se visualiza el uso del lenguaje como inclusivo en la descripción de publicaciones.

<sup>11</sup> Ver Anexo #4, donde se lee la comunicación interna entre actores clave.

<sup>12</sup> Ver Anexo #4, captura de conversación con el artista visual Francisco Falconí que no se respondió su interacción desde el 2021.

contemporáneas, se sentían atraídos a conversar con GYEARTE. Aquellos generaron una respuesta e incentivaron continuar con la conversación. Es así como, los contenidos, historias, etiquetas, menciones, reacción de historias, comentarios de @gyearte en las cuentas de diferentes componentes y actores clave, dieron fruto hacia dicha interacción orgánica para continuar de forma activa en el círculo digital de GYEARTE<sup>13</sup>.

Otra de las acciones que complementan la transformación de la comunicación, fue el hecho de humanizar la marca de GYEARTE como tal. ¿Por qué se dice que la Séptima Edición de GYEARTE logró determinado objetivo? Desde el uso de un lenguaje distinto, caracterización de *emojis*, específicamente el del fuego (el cual era replicado por distintos usuarios), sumarse de forma gradual a tendencias, y el compartir publicaciones de carácter social<sup>14</sup>, fueron decisiones acertadas que se realizaron por ética, lucha social y concientización. Uno de los puntos más relevantes a remarcar, fue el hecho de que GYEARTE hablara abiertamente sobre la situación violenta y sentimiento de incertidumbre que ocurría en la ciudad de Guayaquil. El día 1 de noviembre, la inseguridad y la ola de violencia que atravesaba la ciudad (la cual sigue de forma vigente al momento de redactar el informe), dio lugar a que se ejecutara el segundo estado de excepción del año 2022, ya que se estaba presenciando “Coche bomba, policías asesinados, patrulleros y destacamentos policiales atacados a bala” (El Universo, 2022).


A partir de ello, fue necesario proceder con un comunicado transparente sobre de qué manera afectaba a los integrantes del grupo, y comunidad de GYEARTE y cómo éste afectaba al desenvolvimiento del mismo, así dedicando una historia y post<sup>15</sup>, el cual fue acompañado

---

<sup>13</sup> Ver Anexos #6 #7 y #8, el cual contiene comentarios vía Instagram y Youtube contestados o reaccionados por la plataforma digital GYEARTE.

<sup>14</sup> Ver Anexo #10, el cual contiene un historia de carácter social

<sup>15</sup> Anexo # 9, el cual contiene un comunicado a cerca de la ola de violencia presenciada a inicios de noviembre

con la siguiente descripción: “Otro estado de excepción carente de planificación en nuestra ciudad. Enviamos un abrazo a aquellxs artistas, curadorxs, muestras, eventos y emprendimientos, que dada la situación actual de violencia, se ven afectadas por la incertidumbre. Cuidémonos entre todxs  Un abrazo” (GYEARTE, 2022). En cuanto a esto, la respuesta y compartidos fue de manera inmediata, tanto como de artistas afectados, asesora externa y demás usuarios que se sentían identificados, para lo que una artista ecuatoriana radicada en Miami, Angela Chaine comentó lo siguiente:

“Gracias por poner un comentario como éste. No es para nada comprensible como tantas organizaciones, instituciones, negocios, líderes de la ciudad, personas influyentes están en silencio y no se proclaman ante esta situación de terror que la ciudad de Guayaquil y el país está viviendo. ¿Dónde están las marchas con camisetas blancas en búsqueda de la paz? ¿Por qué nadie se pronuncia? Gracias @gyearte por pronunciarse ante el terror que todos los ciudadanos estamos viviendo. Un abrazo de solidaridad y que estén a salvo también uds” (Chaine, 2022).

Como última estrategia, se realizó un listado de *close friends*<sup>16</sup> cuyos miembros fueron: Lisbeth Carvajal, Juan Felipe Paredes, Xavier Coronel, David Orbea, Juan Carlos Vargas, Eduardo Vélez, Julia Coronado, José Oliviera, Janio Navarrete, Andrea Serrano, Daniel Alvarado, Monochrome, Norton Reyes-Vargas, Laura Nivelá, Zayra Sánchez, Cristhian Godoy, Espacio Onder y Juniin. Dicha lista, fue concebida a medida de actores clave con los que GYEARTE había generado mayor relación a lo largo de la edición. En este círculo privado,

---

<sup>16</sup> Close friends o “mejores amigos es una funcionalidad para crear una lista de usuarios privada a los que permites ver tus historias de Instagram. Una especie de club VIP en el que solo forman parte los usuarios que tú quieras” (Bravo, 2021).

se compartían *memes* relacionados al arte, detrás de escena del proyecto y mensajes cómicos para invitarlos a visitar sobre todo el video pódcast y evento de cierre<sup>17</sup>.

En cuanto al componente sobre haber generado información sobre los distintos componentes y actores clave de las artes visuales contemporáneas, se produjo la idea de desarrollar un video pódcast. Esta técnica audiovisual, surgió después de debatir por qué podría convertirse en un método interesante para compartir conocimientos; ya que se divulgarían distintos hechos y opiniones sobre lo que ocurre en la escena local y en el Ecuador. De esta manera, surge la conceptualización de El AVCDARIO, nombre que va de la mano con el concepto de comunicación de la edición en cuestión para decodificar las artes visuales contemporáneas. El AVCDARIO, se conforma por la mezcla entre la palabra abecedario y artes visuales contemporáneas, dicha unión de términos denota imágenes de cubos infantiles de aprendizaje con letras, conformación de palabras y, entendimiento de un lenguaje. De esta forma, pasa a ser de una simple combinación favorable de palabras a comprender la significación semántica entre aprender desde su origen y volver a reaprender lo aprendido a través de la escena local para la escena y diversos públicos.

Las etapas del proceso de realización audiovisual parte desde su pre producción, producción, post producción y distribución. Por esto, se detallarán las actividades por determinados niveles para una mejor comprensión de cómo se trabajó dicho producto.

### **Pre producción:**

En primera instancia, se gestionó y procesó una lista de posibles invitados para dialogar sobre cierta temática de la historia y escena local. Se preparó un *moodboard* o collage de varias

---

<sup>17</sup> En las siguientes imágenes, se ven historias publicadas en los close friends de la plataforma Instagram de GYEARTE.

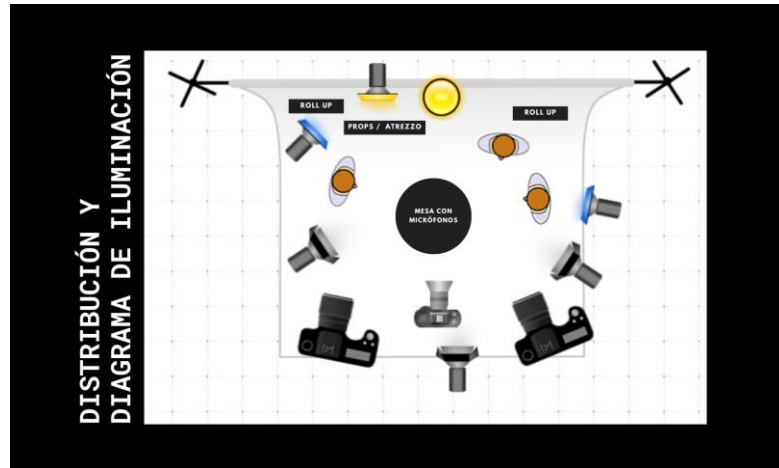


piezas visuales, donde se podían observar distintos referentes que servirían de base para desarrollar el estilo que llevaría cada episodio del video pódcast. El moodboard incluía aspectos de fotografía, zócalos, arte, iluminación, e inclusive referentes para la animación de intro que se puede apreciar en todos los episodios. Además, existió otro moodboard para la dirección de fotografía y dirección de arte, para lo cual se decidió establecer luces suaves y frías.

El set se estructuró bajo una dirección de arte enfocada en reflejar el concepto de la edición “La escena vista entre líneas”, en cuál se emplearon elementos referentes a la escena de las artes visuales contemporáneas en Guayaquil y al proceso de cartografía realizado, además de elementos específicos referentes a la temática del episodio y trabajos realizados por los invitados de capítulo. Además, se utilizaron elementos clave de la escena de las artes visuales contemporáneas. Por consiguiente, se determinó que se utilizarían las cámaras Panasonic ag-dvx200 y una cámara Canon dslr para conseguir tres planos distintos durante los episodios; un kit de tres luces GVM; un ring light destinado a luz RGB; y, dos lámparas con intención de luz decorativa y artificial.

Los planos que se ejecutaron durante todo el vídeo pódcast fueron: un plano general abierto, plano medio y primer plano. Esta decisión también se tomó debido a que dichas cámaras serían las más idóneas para grabar durante casi una hora sin interrupciones. Una vez determinados los equipos a utilizar procedió a realizar una prueba técnica en la cabina de radio de la Universidad Casa Grande. Allí se probaron los micrófonos, la consola y el nivel de audio con que se iba a grabar, la cual se encontraba entre los -27db y los -14db. Adicionalmente se hizo una pequeña prueba de fotografía e iluminación para cuadrar la posición de los equipos y los encuadres con los que grabaron las cámaras.

**Figura 2. Distribución y diagramación de cabina de audio para El AVCDARIO**



**Nota:** Se visualiza la distribución y diagramación de la iluminación, espacios de dirección de arte y ubicación de los invitados. **Fuente:** QHphotography. (25 de octubre de 2022). *Online Lighting Diagram Creator*. Obtenido de Online Lighting Diagram Creator: <http://www.lightingdiagrams.com/Creator>

**Figura 3. Producción en cabina de audio para El AVCDARIO**



**Nota:** Se visualiza la dirección de fotografía y de arte dentro de la cabina de audio. De izquierda a derecha: Saidel Brito, Rodolfo Kronfle y Eliana Hidalgo. **Fuente:** Elaboración propia.

En la lista constaban nombres como: Saidel Brito, Lupe Álvarez, Julia Coronado, Eduardo Vélez, Laura Nivelá, Jorge Aycart, Xavier Patiño, Rodolfo Kronfle, Juan Felipe Paredes, Daniel Alvarado, Juan Carlos Vargas, David Orbea, Giada Lusardi, Eliana Hidalgo, Adriana Dueñas y Norton Reyes-Vargas. Estos escogidos por su labor destacable en la escena, enfocada en las labores de curaduría, gestión cultural, críticos y formadores de artistas en la escena de la ciudad de Guayaquil.

Ya definidos estos actores se definieron temáticas para cada uno de los episodios y el orden según la relevancia que estos tienen con la escena, siendo así el orden establecido de los episodios:

1. Formando artistas en Guayaquil
2. Curaduría y nuevos medios en Guayaquil
3. Gestión cultural independiente en Guayaquil
4. Formando artistas en Guayaquil. Parte 2
5. Curadores jóvenes en Guayaquil
6. El Salón de Julio 61
7. 101 Arte Contemporáneo Ecuador

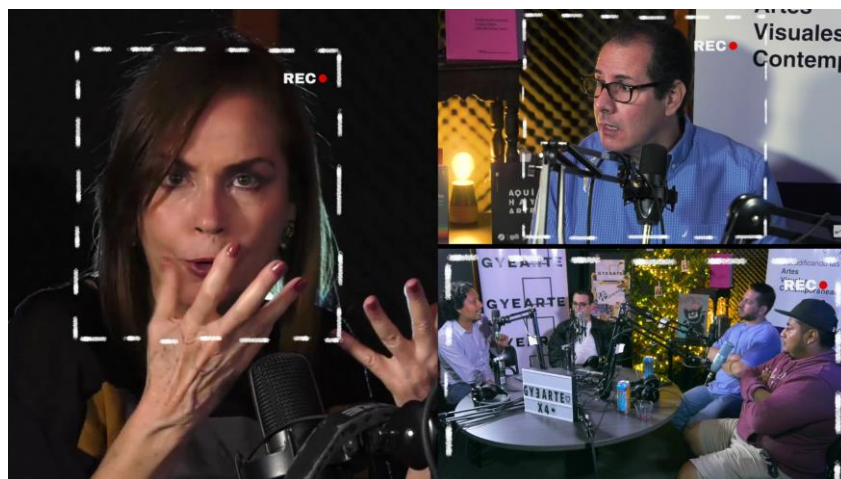
### **Producción:**

Debido a cuestiones de horarios personales de los invitados, los episodios se grabaron tanto en horas de la noche como de la mañana. Así mismo, se preparaban los equipos de audio, video y la decoración de la sala antes de comenzar a grabar cada episodio. Una vez llegados los invitados, se procedía a invitarlos con bebidas y alimento (*catering*) antes de pasarlos a cabina. De ahí, se ajustaban los micrófonos y las luces para el mejor desempeño visual y sonoro

de cada participante, además se ajustaba la posición de las luces y se colocaban herramientas de iluminación como softboxs para ciertos invitados cuya vista era más sensible. También se adaptó la longitud de los trípodes para que todos los invitados posean la luz más idónea en rostro y cuerpo. Una vez finalizado aquello, se otorgaban pequeñas pautas para grabar el audio correctamente.

En el área de operación de cámaras, una de las cámaras estaba en constante movimiento para variar de planos generales abiertos, a planos medios y primerísimos primer plano; la segunda, era apuntada hacia reacciones y el moderador del episodio; y la tercera cámara, se conservó como un plano fijo del video pódcast. Los episodios tenían una duración entre 40 minutos hasta una hora. Una vez finalizado cada episodio, se procedía a extraer las tarjetas de las cámaras para revisar que se haya grabado bien y se extraía el audio grabado por la consola. A la vez que se realizaba esto, los equipos eran guardados para ser devueltos a la universidad, desmontado el set y seguir con la fase de post producción.

**Figura 4. Dirección de fotografía del video pódcast**



**Nota:** En esta distribución de fotografías se contempla la luz, dirección de arte y planos fotográficos. En la primera foto de la izquierda se observa a Lupe Álvarez, de ahí se tiene a Saidel Brito y en la última imagen de izquierda a derecha: Daniel Alvarado, Juan Felipe Paredes, David Orbea y Juan Carlos Vargas. **Fuente:** Elaboración propia.

### **Post Producción:**

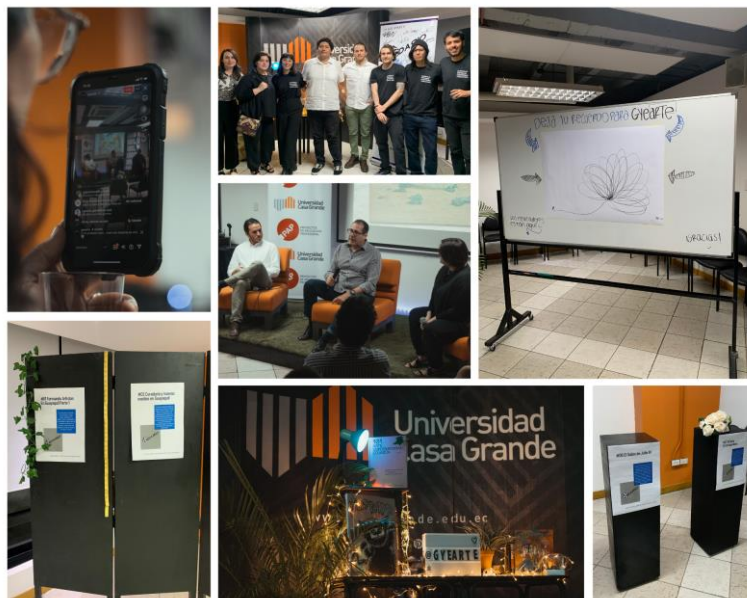
Para esta última fase, se realizó una segunda revisión rápida al material que se encuentra en cada tarjeta y se extrae el audio y los videos para llevarlos a edición. Los videos se sincronizaban manualmente utilizando como referencia un aplauso que se grababa antes de iniciar cada episodio. Una vez ya sincronizado los videos y el audio, se procede a realizar los cortes y montaje correspondientes utilizando de apoyo la opción de multicámara de Adobe Premiere. Una vez finalizado el montaje, se continuaba con la colorización de las tomas para finalizar y enviar un primer borrador del episodio grabado. Dicho borrador sería revisado para que se le pueda realizar las correcciones pertinentes al episodio y para añadir los apoyos visuales que de vez en cuando se suelen ver durante los capítulos del video pódcast. Una vez hecho esto, se realizaría la limpieza y nivelado de audio correspondiente que para las plataformas de Youtube y Spotify ronda los -13db y los -14 db respectivamente. Finalmente se añadirían la intro animada, las cuñas, y zócalos para pasar al proceso de renderizado y entrega del episodio finalizado.

Por último, se estructuró un cronograma de publicación para los episodios, el cual inició el 28 de septiembre hasta el 25 de noviembre del presente año, cada episodio se subió en un intervalo promedio de 12 días, donde se complementó con contenido de expectativa y recopilación en las redes del proyecto (Instagram y Facebook), referentes a los episodios publicados y a los episodios por publicarse, manteniendo cada episodio como foco comunicacional en los 12 días (promedio) post publicación y expectativa 2 días antes del estreno.

Una vez finalizadas las etapas de producción, se realizó el cierre del proyecto Séptima Edición GYEARTE, en cual se estructuró un evento final. En éste se estableció con un formato de conversatorio entre Juan Javier Canessa, abogado, experto en derecho del arte y director de Vertical Sociedad de Arte, junto a Giuli Vargas, coleccionista, marchante de arte, gestora cultural y representante de Casa del Barrio; y, Saidel Brito, docente en procesos de formación artística, artista, académico e investigador como moderador de la sesión. En este conversatorio se planteó el tema de “Formalización de la escena bajo mecanismos legales”, en el cual se trataron temáticas como: la certificación de obras, blindaje legal de los artistas y beneficios tributarios de la profesión. En este evento se contó con servicio de bebidas *soft*, catering de alimentos, bebidas alcohólicas con moderación, bolso de regalo con elementos relacionados a la temática del proyecto.

El paquete de merchandising incluía: un *tote bag*, cinco stickers relacionados a la campaña de la escena vista entre líneas y, un CD que contenía un recopilatorio de todos los episodios de manera análoga. Además, se realizó un espacio de *photoshoot* para los invitados e integrantes de la edición, que incluía ciertos elementos que se habían utilizado en el set. La decoración se ejecutó según la conceptualización del set en el pódcast, teniendo en cuenta objetos que expliquen los episodios y, que también sirvan para la interacción de los invitados, quedando como registro y gratitud hacia aquellos actores clave. Además, se dedicó un lugar del auditorio y replicarla como la propia ‘muestra’ de la Séptima Edición GYEARTE, la cual se dividió en siete partes con una cédula individual sobre lo que trató El AVCDARIO. Para finalizar, se dieron las palabras de cierre y, se mostró videos recopilatorios de los episodios junto a bloopers de la producción y, la cartografía realizada durante todo el proyecto.

**Figura 4. Recopilación del conversatorio y distribución del evento**



**Nota:** Se visualiza la dirección de arte del evento donde hubo un espacio dedicado a los 7 episodios del vídeo pódcast, además de elementos clave. Además, fotografías del conversatorio y cierre del evento. **Fuente:** Elaboración propia.

### **Tercer momento: Evaluación y monitoreo de la Séptima Edición GYEARTE**

Una vez trazados los objetivos y acciones que se ejecutaron en el marco del proyecto y su eventual implementación en los espacios, físicos y digitales, se llevaron a cabo en su totalidad. Cada componente tuvo la implementación de acciones específicas enfocadas a mitigar la problemática central, entre estas se detallaron los resultados que fueron alcanzados en cada componente dentro de las actividades correspondientes. En el primer componente se planteó **“Promocionado a los distintos componentes y actores clave de las AVC en Guayaquil mediante una estrategia digital”**, alcanzando un mapeo del total de espacios

culturales independientes y espacios de administración pública<sup>18</sup>, en estos pudimos ejecutar la cartografía de la escena<sup>19</sup> y observar la forma, y diferencias en la promoción de los mismos.

En la segunda actividad se generó diversos contenidos multimedia en el cual se emplearon coberturas fotográficas y videográficas<sup>20</sup>, esto se conecta con la tercera actividad que marca la pre producción, producción y post producción que se realizaron con los equipos necesarios para la ejecución del producto audiovisual<sup>21</sup>, alcanzando la diversificación de contenido entre el proyecto central y cartografía de la escena<sup>22</sup>, contribuyendo y aumentando el nivel de interacciones en las plataformas digitales activas<sup>23</sup>.

Continuando con el segundo componente en el cual se establece: **“Generada información sobre los distintos componentes y actores claves de las AVC en Guayaquil.”**

En la cual se plantearon seis actividades puntuales, en la que se tomó como primera actividad la definición de temáticas que sean de interés de la comunidad GYEARTE, público general y potenciales participantes de la comunidad GYEARTE, apoyados de los parámetros de selección de la guía, Guadalupe Álvarez. Se ejecutó una investigación en medios digitales de las temáticas planteadas, se ejecutaron episodios pilotos y testeos con actores claves de la escena, teniendo como resultado el interés demostrado por la comunidad del proyecto y posteriores comentarios positivos,<sup>24</sup> en las distintas plataformas digitales durante la campaña de redes activas y, durante el evento de cierre y conversatorio de la Séptima Edición de GYEARTE<sup>25</sup>.

---

<sup>18</sup> Anexo # 30 “Cartografías de la escena”

<sup>19</sup> Anexo #30 “Cartografías de la escena”

<sup>20</sup> Anexo #7 Capturas de pantalla del contenido producido en las cuentas del proyecto.

<sup>21</sup> Anexo # 22 Moodboard del video pódcast

<sup>22</sup> Anexo #30 “Cartografías de la escena”

<sup>23</sup> Anexo #28 Análisis de redes sociales

<sup>24</sup> Anexo #33 Comentarios de los actores clave sobre el proyecto

<sup>25</sup> Anexo #14 Parrilla de contenidos en Instagram



“Como siempre muy agradecido con la UCG y el proyecto GYEARTE, me parece una opción valiosísima de aprendizaje, dentro de las carreras de la universidad. El ángulo que ha escogido este proyecto, con el que he podido colaborar en distintas instancias y años , como se ha aprendido casa adentro en qué tipo de opciones enfocarse, que no sea solo de beneficio pedagógico, sino que tenga incidencia en la escena artística y cultural de la ciudad, esto se los felicito y pondero, no pierdan este ímpetu” (Kronfle, 2022)

Luego de mapear a los posibles invitados se hizo la invitación formal por medio de una carta para el pódcast, en el que indicaba el moderador, la temática y el lugar que se iba a realizar la grabación; sin embargo, algunos actores declinaron la invitación por varias razones, por lo que llevó a replantear la lista de invitados y reestructurar qué componentes iban a incluirse en cada episodio. Para la siguiente acción, y como consecuencia de la actividad pasada, se mapearon a los posibles actores clave que podrían participar en el proyecto según las temáticas planteadas, como resultado se obtuvo un promedio de tres invitados por capítulos, llegan a la cantidad planteada y superando la misma en 2 episodios <sup>26</sup>, teniendo en cuenta la apretada disponibilidad que manejaban los artistas y la relación que tienen entre ellos, ya sea por temas laborales o personales. Se tuvo en varias ocasiones que reagendar a los actores clave por disponibilidades distintas de horario. Estar a la expectativa a que en cualquier momento podrían cancelar un día antes del pódcast.

Por último, se cumplió con la actividad de generar contenido del video pódcast en todas sus instancias, usando formatos de 30s a 40s, aunque la plataforma normalmente favorece contenido más corto se tomó la decisión de no cortar lo que dicen los invitados del pódcast, para representar de manera adecuada a los invitados. Respetar a los invitados dio resultados

---

<sup>26</sup> Anexo #34 Dinámica del video pódcast y sus participantes

positivos, porque en las plataformas digitales han aumentado la interacción y *engagement* con la audiencia de la marca/proyecto<sup>27</sup>, teniendo un aumento de las interacciones del 12,7 mil% en Facebook y 1,7 mil% en Instagram, además del aumento de las visitas al perfil en un 206% en Facebook y 260,8% en Instagram <sup>28</sup>.

Como tercer y último componente se estableció: “**Se ha consolidado la marca de GYEARTE en el entorno digital**” en el cual se trazaron cuatro actividades puntuales, la primera de estas fue la invitación y bienvenida hacia los actores clave de la escena que no hacían parte de la comunidad digital de GYEARTE, en esta actividad se tuvo como resultado que de los 530 seguidores obtenidos en el transcurso de la séptima edición del proyecto, el 28% son actores clave de gran importancia en la escena de las artes visuales contemporáneas dentro de la ciudad de Guayaquil<sup>29 30</sup>. En la siguiente actividad se alcanzó un cambio significativo en la interfaz de la página web de GYEARTE en la que se pudo actualizar bajo lo realizado en esta edición. <sup>31</sup>

Dentro del marco de esta edición se dio cabida al evento de cierre, el cual se estableció una lista de invitados de 52 personas, de las cuales asistieron 17 invitados<sup>32</sup>, esto en gran medida de factores externos por enfermedad como COVID-19 y viajes por cuestiones de trabajo artístico de muchos de los invitados. En este evento se pudieron recopilar comentarios positivos del proyecto y su aporte a la escena, junto con el agradecimiento de los actores claves por la labor ejecutada por esta edición<sup>33</sup>.

---

<sup>27</sup> Anexo #28 Análisis de redes sociales

<sup>28</sup> Anexo #28 Métrica de redes sociales

<sup>29</sup> Anexo #35 Síntesis de algunos actores clave que se unieron a la comunidad durante el proyecto

<sup>30</sup> Anexo #28 Análisis de redes sociales

<sup>31</sup> Anexo #31 Página web gyearte.ec

<sup>32</sup> Anexo #29 Evento de cierre Séptima Edición

<sup>33</sup> Anexo #33 Comentarios de los actores clave sobre el proyecto

#### **Cuarto momento: Reflexiones individuales desde perfiles profesionales.**

##### **Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir de la conceptualización y estrategia digital de los videopódcast “El AVCDARIO”.**

##### **Estudiante: Francisco Javier Paredes Vivar**

Mi experiencia dentro del proyecto GYEARTE en su séptima edición ha sido de un gran aporte a mi crecimiento académico, profesional y sobre todo personal, adquiriendo y desarrollando habilidades en el área de comunicación audiovisual, el mismo que no había tenido la oportunidad de profundizarlas o adquirirlas durante mi carrera universitaria y corta carrera profesional. En este proyecto nos enfocamos en poder darle un giro a la manera tradicional de promoción y conceptualización del arte contemporáneo dentro de la ciudad de guayaquil, teniendo como premisa poder dar un espacio a temas que no habían sido tratados, ya sea por desinterés o carencia de impacto o trascendencia de los proyectos existentes o por poca visualización de los mismos. Cabe mencionar que mi perspectiva inicial en el proyecto era muy diferente a lo que terminó siendo la resolución del mismo, en un principio no teníamos el conocimiento suficiente para poder proponer un trabajo realmente relevante para el desarrollo de la escena, por esto el primer paso que tuvimos fue investigar el contexto del trabajo y de los beneficiarios del mismo.

Así empecé en este camino en el cual la primera parte para poder tener un entendimiento mejor de lo que se puede realizar, para quiénes, cómo realizarla y por qué sería importante lo que se proponga realizar, simplemente ese primer paso que se dio, que fue la investigación, me dejó aún más desenfocado del proyecto, ¿cómo después de entender algo puedes seguir sintiendo que no sabes qué hacer?, ese era mi pensamiento más grande al iniciar y es que lo

que yo tenía constituido como la escena de las AVC dentro de la ciudad no se constituye bajo el ideal muy teórico y hegemónico que tenía en mi pensamiento, y esto se planteaba como algo bueno por lo que se podía proponer un proyecto diferente a lo que se plantea en la mayoría de los proyectos artísticos en el país, enfocadas enteramente en una parte de todo un gran espectro con partes que han quedado tras bambalinas, cuando la escena ha crecido por el trabajo de varias partes, haciendo que todo el crecimiento caiga en uno de sus componentes, el artista.

Identificado este problema no queríamos llegar con una ejecución basada en una campaña de comunicación que se quedara prácticamente solo como un repositorio de intenciones dentro de las redes sociales de la marca, y nos preguntamos: ¿Cómo hacer ver lo que no se puede ver?, y es que la escena estaba escrita en una sola página en la cual había mucho por leer, era cuestión de verlo entre líneas cómo logramos hacerlo nosotros en la inmersiva al proyecto, pero sabemos que no fue un trabajo sencillo incluso con la ayuda de los asesores que tuvimos y las horas de investigación de campo que realizamos, aun así se volvió complicado, la tarea de visibilizar lo escrito entre líneas y hacerlo en un formato que sea de fácil entendimiento, pero ¿cómo hacer de fácil entendimiento algo que apenas entiendes?, y fue ahí donde nos dimos cuenta de que los únicos que podrían recitar todo lo escrito entre líneas eran sus mismos autores, y que el tratar de hacerlo con palabras y pensamientos que no salieron de ellos solo causaría mayor confusión, es por eso que si queríamos visibilizar a estos actores clave debíamos crear un espacio donde fueran realmente protagonistas, desde la temática hasta el espacio.

Es ahí donde pensamos en el formato que mayor interés podría tener en la audiencia, donde surgió la idea de los video pódcast, que les permitía un formato de conversación en el cual se pueda explayar en los temas que se estén tratando, que no se quede únicamente como

contenido estático que pasa a ser un repositorio de algo que muchas veces se necesita escuchar/leer más de una vez, y que mejor que explicado por los mismos que son parte viva de las temáticas que rodean al mundo de las artes visuales contemporáneas en Guayaquil.

Una vez que todo estaba estructurado en papeles era la hora de ponerlo en marcha, y es ahí donde se me presentó personalmente la parte más desafiante del proyecto. La gestión que conlleva poder organizar los siete episodios fue una verdadera experiencia e inmersión en la escena guayaquileña de arte contemporáneo. Se requirió más que solo conocimiento técnico o teórico de lo que conlleva el proyecto, fue el hablar con artistas, el escucharlos, el armar el contenido para redes, las noches de edición, las noches previas a un capítulo eran de preproducción en el estudio y siempre emocionados con los comentarios que llegaban día a día en nuestras redes, nos hacían saber que nuestro trabajo del día a día estaba siendo más que un granito de arena o un proyecto académico por una nota, se volvió un proyecto personal para mí como para todos en el grupo de trabajo.

Como cierre del proyecto tuvimos un último evento el cual consistía en un conversatorio, para mí fue más que un evento de cierre o conversatorio, fue una celebración de lo que logramos con el proyecto, tuvimos momentos cercanos con personajes que empezaron siendo personajes lejanos que estaban inmersos en la escena guayaquileña y ahora ya los podemos llamar amigos que nos dejó el proyecto, nos hicieron saber con sus comentarios lo importante que fue nuestra labor para la visibilización de la escena como un espectro más grande del que se creía.

Para concluir me gustaría añadir que, estoy muy agradecido de haber sido parte de este proyecto, aunque por momentos, mientras trabajábamos la tesis, las gestiones se volvieron

complicadas, los pedidos incomprendidos y nos faltaban horas del día para poder culminar con todo lo que teníamos planeado para el proyecto. Considero que la organización fue un punto débil del grupo en general, al igual que fue una debilidad se volvió una fortaleza en los momentos cruciales de las entregas donde todos fuimos uno para poder plasmar todo lo que hicimos en práctica a una redacción académica.

Definitivamente, este proyecto fue una experiencia que cambió mi percepción de trabajo y personal a lo que me deja, la mayor enseñanza de mi carrera universitaria, y más que la teoría y práctica de la carrera como tal, este proyecto complementa mi formación a un profesional apasionado en lo que hace, que está dispuesto a ver entre líneas las cosas establecidas, de un concepto a un estilo de vida.

**Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir de la preproducción, realización y postproducción audiovisual del video pódcast “El AVCDARIO”.**

**Estudiante: Gabriel Alejandro Alvarado Bazurto**

La realización de este proyecto de PAP sin duda alguna siento que se ha vuelto una experiencia y un aprendizaje para mí. Me permitió conocer una escena artística con mucho valor que hasta entonces era desconocida para mí. A su vez, fui capaz poner en práctica mis conocimientos de producción audiovisual para realizar el video pódcast el cual siempre fue un formato de video que me generaba interés en probar. Esta séptima edición de Gyearte no solo ha sido la solución a un problema, sino que me ayudó a expandir mi horizontes respecto a la ciudad y su cultura. Al mismo tiempo me ayudó a poner en práctica y reforzar mis conocimientos adquiridos durante la carrera. Aprendí que no todo puede darse por sentado, siempre se puede aprender algo más, ya sea sobre tus capacidades o sobre el mundo que te rodea.

Al inicio del proyecto, al igual que algunos de mis compañeros tenía una visión algo prematura sobre la escena de arte visual contemporáneo de Guayaquil. No pensaba encontrarme con un mundo tan diverso y rico. Con el tiempo fuimos conociendo obras, artistas, curadores, docentes y más personas relacionadas a la escena. Sentimos que este año podría convertirse en una oportunidad no solo de conocer a estos actores sino de también darles el protagonismo que quizás no se les había dado en ediciones anteriores del proyecto debido a las limitaciones y enfoque del mismo de centrarse principalmente en los artistas y no a la escena como tal. Sin embargo, estábamos pensando en distintas opciones para lograr este cometido y no lográbamos dar con alguna que nos llegara a convencer. Así fue como sin pensarlo mucho

ni esperar respuestas sugerí al grupo la idea de la realización de un podcast donde podamos debatir y reflexionar con dinamismo con estos actores. Para mi sorpresa, la idea fue del agrado del grupo quienes estuvieron de acuerdo con la realización del programa como una de nuestras actividades principales.

Es gracias a esto que además de realizar contenido de forma ocasional para redes, se me asignaron varias tareas relacionadas a la producción del podcast. Estas tareas iban desde la presentación de una propuesta visual, hasta la grabación y post producción de los episodios. A nivel personal me siento bastante contento con el resultado de la mayoría de los episodios pues además de que estos se vuelven un espacio de discusión interesante también me siento contento con los resultados técnicos de varios capítulos. Sin embargo, a nivel crítico siento que sí hubieron ciertas limitaciones y algunos aspectos que se pudieron mejorar y otros que vale la pena recordar.

Como estudiante de Multimedia soy consciente de la importancia de realizar pruebas técnicas. Sin embargo, la realización de un video pódcast era algo nuevo para mí por lo que algunos aspectos me tomaron de sorpresa y otros hubo que volverlos a aprender. El primer aspecto está relacionado con el audio. Personalmente, no me considero una persona que maneje mucho la edición de audio, por lo que tuve que prepararme para dicha tarea. En ese proceso pude repasar el manejo de una consola de audio y del seteo de microfonía. Adicional a ello repasé los niveles de audio correctos para grabar y exportar en distintas plataformas. En lo que respecta a la edición de audio, pude entender la utilidad de los plugins al punto que conseguí uno que se volvería mi mejor aliado para la limpieza y nivelado del audio. Aún así, no todo se puede arreglar de forma mágica y lo pude comprender mejor durante la grabación de nuestro primer episodio.



Entendí que no es lo mismo ensayar con compañeros relajados que comprenden el funcionamiento y la delicadeza de los micrófonos a grabar con personas que vienen de otro campo de estudio que debaten temas de interés donde en el calor del momento son impredecibles en algunos momentos. Noté aquella inexperiencia de mi parte al ver que el audio de aquel primer episodio sufría de bastantes fallos que luego me costó maquillar en edición. A partir de aquel episodio empecé a dar directrices a todos nuestros invitados sobre a donde deberían hablar y que evitaran tocar los micrófonos, puesto que podían malograr el audio. Así mismo, puse mejor atención a la consola para nivelar al instante aquellos momentos en los que el audio baja o sube más allá de los límites óptimos. Creo que de haber tenido en cuenta esos detalles al inicio hubiera sido más beneficioso para los primeros episodios.

Otro aspecto que creo que se podía prevenir al inicio hubiera sido referente a la iluminación y al manejo de cámaras. Menciono este detalle porque a pesar de haber realizado un ensayo, no pudimos probar la iluminación que usamos al final. Este inconveniente se debe principalmente a que pensábamos utilizar equipos de la universidad, sin embargo, desconocemos el estado actual de los equipos después de que estos dejaran de ser responsabilidad de la carrera multimedia y pasarán a ser administrados por servicios generales. No pudimos probar las luces de la universidad debido a que estas sufrían desperfectos que las volverían inútiles la grabación del episodio y desgraciadamente por cuestiones de tiempo se nos complicaba realizar un segundo ensayo antes de la grabación del episodio. Les recomiendo a próximas ediciones asegurarse de no tener estos errores al momento de ya estar grabando en vivo. A pesar de ello, logramos conseguir luces por nuestra cuenta e iluminamos la sala de forma rápida antes de la grabación. Si bien la iluminación e imagen resultaron en un nivel decente, esta fue mejorando a lo largo que grabábamos más episodios. Creo que no depender tanto de la universidad en ese momento nos hubiera ahorrado dicho problema.

Más allá de los inconvenientes antes mencionados, no surgieron muchos problemas a resolver durante los episodios que pueda remarcar desde mi área de trabajo. Esto se debió a que ya se había esquematizado el aspecto visual de los episodios con el moodboard, por lo tanto, era una cuestión de apegarse a la estructura. Aun así se puede notar una progresión en la calidad de los episodios a medida que se fue avanzando y mejorando distintos aspectos. Uno de ellos fue el montaje, debido a que el formato de video pódcast era algo nuevo para mí. Fue cuestión de tiempo y práctica para que cada vez resultará en un montaje más dinámico capaz de acompañar las acciones de los panelistas. El segundo aspecto que a mi visión personal siente una mejora está en la colorización, puesto que al grabar con dos cámaras de la universidad, no estaba acostumbrado a los perfiles de color que estas poseen. Este aspecto, al igual que el primero mencionado, me tomó tiempo y pruebas en corregir y llegar a un estilo de colorización que se volvería el estándar del pódcast.

Una vez terminados los episodios, me encargué de realizar una pequeña recopilación de distintos momentos vividos durante el podcast y otra recopilando las distintas exposiciones a las que asistimos. Personalmente, me llenó un sentimiento de nostalgia al ver todas estas experiencias vividas y en pensar lo mucho que crecimos y avanzamos con el proyecto. Esta sensación no hizo más que fortalecerse durante el evento de cierre del proyecto, donde pudimos volver a ver a varias de las personas que pertenecían a la escena que de alguna manera u otra formaron parte de esta edición. Las risas, los aprendizajes, las discusiones, todo aquello volvió a mí. No pude evitar sentirme contento por todo lo que habíamos logrado ya no solo en resultados sino también en cuanto a aprendizajes.

Sin duda alguna, esta parte del proyecto resultó en un desafío interesante donde pude experimentar, repasar y aprender distintos conocimientos relacionados al campo que me desempeño como lo es la producción audiovisual. A nivel personal siento que es una experiencia que llevaré conmigo y que puede inspirarme a poder realizar más contenido de este tipo en el futuro. Personalmente me gustaría que las siguientes ediciones pudieran darle continuidad al podcast de alguna forma pues lo considero un producto tanto entretenido como valioso para la escena. Finalmente, debo decir que el conocimiento adquirido sobre la escena del arte es algo que no olvidaré y que me hará recordar que esta ciudad siempre tiene sorpresas para dar y siempre habrá gente con ganas de compartir un poco de su mundo por medio del arte.

## **Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir de los distintos contenidos digitales generados para “ENTRE LÍNEAS”.**

**Estudiante: Arianna Lucía Manrique Pezo**

En mi carrera de Multimedia, he demostrado inclinación desde el comienzo por la creación de contenido para redes sociales. Desde el momento que aprendí a usar Photoshop e Illustrator supe que iban a ser herramientas que iba a usar el resto de la carrera, y en mi futuro profesional. Como parte de GYEARTE, siento que la frase de la universidad de aprender haciendo ha sido completamente real, como parte de la carrera la he tenido que ver en línea, siento que algunos conocimientos quedaron incompletos, o que no he practicado lo suficiente a comparación de ver las clases presenciales, en donde tengo la facilidad de los equipos que dispone la universidad, sin embargo, gracias al PAP he ido puliendo conceptos que aprendí desde el comienzo de la carrera, como la edición de video y hacer cámara.

Grabar los videos pódcast ha sido una experiencia inolvidable, porque para clases de audio tuvimos que hacer sesiones remotas de grabación; sin embargo, no se compara a tener las consolas frente a uno, o las cámaras que graban en 4k. Por lo que estoy agradecida de poder tener la oportunidad de utilizar los equipos antes de salir al mundo laboral, sin aquella net que ser estudiante me daría en muchos casos. Manejar cámara era algo que no había hecho en los cortos por la universidad, normalmente mis roles estaban entre dirección de arte o preproducción, por lo que hacer cámara fue un desafío desde el comienzo hasta el final. Estar detrás de la cámara comunicándome silenciosamente con mi compañera para asegurarnos que no estamos grabando el mismo plano es una experiencia muy linda, sentir que estamos trabajando sincronizadamente, por una meta en común. Compartir momentos en donde ambas sabíamos que estábamos cansadas de estar paradas, pero no podíamos sentarnos porque luego

hacía ruido para la persona montando los micrófonos, y eso demoraría más el tiempo de entrega del podcast.

Uno de los aciertos más grandes del proyecto fue que en la carrera me he inclinado más por la parte de las líneas gráfica en redes sociales, por lo que en nuestro equipo teníamos a tres estudiantes multimedia que cada uno se especializaba en algo distinto al siguiente, dejándonos área para desarrollarnos, aun teniendo retroalimentación de nuestros compañeros.

Un punto interesante que también quiero notar sobre la séptima edición de GYEARTE es que no puedes tener todo 100% planeado, en varias ocasiones hicimos Chronopost, pero como la escena es tan dinámica al igual que Guayaquil, había momentos en los que no podíamos seguir con lo planificado porque algo más urgente, más efervescente e importante en la escena surgía y era nuestro deber hacer cobertura. Cartografiar la escena fue una experiencia muy linda, no solo porque tuvimos la oportunidad de conocer a los artistas, los gestores, los curadores, sino porque siento que aprendí más de mi misma, que arte me mueve, qué arte es el que me gusta, y como el arte visual contemporáneo transversa que es lo que yo consideraba arte antes de iniciar el proyecto.

Hacer los videos, o los diseños luego de visitar una muestra era particularmente difícil, por este sentimiento interno que tenía de querer hacerle justicia con unos pocos fragmentos de videos y fotos, que fue lo que me hizo sentir aquella muestra. Era un sentimiento de querer transmitirle a las personas de la comunidad de GYEARTE esa emoción que yo también sentí al ver la obra frente a mí, que se motiven en también visitar las galerías y tal vez con suerte que compren una obra para fomentar el crecimiento de la escena.

Salirme de mi zona de confort que era únicamente hacer diseños estáticos para redes sociales y aventurarme a explorar otros medios audiovisuales que antes no había intentado, fue desafiante como ya dije, aprendí trucos para agilizar mi zona de trabajo, arreglar errores rápido, subtítular, colorizar de una manera más rápida que no sea usando las color wheels de lumetri. Subtitular trata de buscar el ritmo en que el sujeto habló, antes de editar yo misma y subtítular los clips para generar esta expectativa sobre cada pódcast, yo pensaba que se subtítulan en un programa aparte.

Al momento de distribuir el pódcast, parte de los conocimientos generados en la clase de audio llegaron a mi mente, no por la parte técnica, que se encargó mi otro compañero, sino por las plataformas que podríamos usar y qué ventaja tiene en cada una. Poder programar los episodios fue de gran ayuda porque nos quitaba un peso de encima, publicar en YouTube y en Spotify al mismo tiempo.

Para el futuro, estoy segura de que voy a tener más habilidades que demostrar en mi carrera profesional, por la producción del pódcast he tenido que aprender a ser más eficiente con mi tiempo, respetar líneas de entrega, y otras cosas que antes como eran deberes para clases no los sentía tan urgentes. Con GYEARTE ya hay una comunidad, ya hay una expectativa y una barra con la que tenemos que cumplir y sobrepasar como se hace en ediciones anteriores.

La creación del logotipo de AVCDARIO fue creado con base en un pequeño brief que me dieron de dos conceptos con los que se iba a construir la identidad de EL AVCDARIO. Cubos, para reflejar algo didáctico y divertido, como son los juguetes para los bebés con las caras que tienen letras, y el concepto de abecedario. Por eso, luego de varios bocetos en los cuales no quedaba feliz con el resultado de como poner varios cubos hacía ver de manera

infantil el pódcast, decidí solo hacer uno, y poner la palabra DARIO a lado, para completar el juego de palabras.

Mis habilidades fueron utilizadas para crear piezas gráficas que puedan ser utilizadas no solo en redes sociales, sino en otros medios como la página web de GYEARTE, y para elementos extras como stickers para el evento final de GYEARTE. El diseño de las camisetas también fue intento y error, debido a que los integrantes del grupo tenían visiones distintas de que era lo que queríamos vs. necesitábamos vs el presupuesto que teníamos para hacer realidad las camisetas.

Un desacierto que pude tener en el proyecto, fue darme cuenta de que tan despistada soy para ciertos detalles, ilustraciones que si leía dos o tres veces las indicaciones pude entregarlos perfectos a la primera entrega. Por ejemplo, en el carrusel sobre la edición 61 del Salón de Julio, varios diseños se me fueron con la edición 69, cuando la edición actual es la 61. En un futuro cercano, ¿quién será la persona que sea ese filtro entre mi jefe y yo? Pues, debería de ser yo misma porque ahora, gracias a esos errores que mi cabeza los omitía, sé que tengo que prestarle mucha más atención a los bordes, a los copys que me envían, y perderle el miedo a preguntar si necesito alguna indicación extra.

Para finalizar, siento que este es el mejor proyecto universitario que he realizado y formado parte de. Participé activamente en cada componente, ya sea dando ideas, o siendo parte de la ejecución. Siento que al ver desde lejos el proyecto, cada desvelada, cada noche malhumorada, cada hora que en el trabajo me ponía a hacer diseños valieron la pena.

No dejo de compartir los links del pódcast, o decirle a mi papá “mira, este video también lo subtité mira” porque estoy orgullosa de cada pequeña pieza que forma parte de esta edición, a todos les cuento orgullosamente qué hice.

## **Reflexión personal sobre la investigación realizada en el proyecto audiovisual “El AVCDARIO”.**

**Estudiante: Juan Holguín**

La investigación y cantidad de información relevante que recolectamos de artistas, que han influenciado la escena de manera importante es evidente en nuestra edición. Cómo logramos marcar un punto de partida crucial para reflexionar sobre la posición de las artes visuales contemporáneas en nuestra ciudad y una cartografía realizada a espacios como Casa del Barrio por ejemplo, donde actualmente se encuentran artistas produciendo trabajos.

A partir de la investigación realizada, considero que nuestra edición tuvo mucho valor nuevo, mucho potencial para influenciar en la escena de la ciudad. Las artes visuales contemporáneas son muy atractivas, ya que se pueden analizar de varias formas. Es un mundo bien rico y fascinante en prácticas que a la gente le pueden parecer muy interesante participar.

La investigación se realizó sobre la escena local y la historia de las artes visuales en la ciudad. Se quería conocer qué pensaban estos actores activos sobre las gestiones que se dan y qué perspectiva tienen de las mismas. Se contempló a actores que tienen estudios en artes visuales como artistas, estudiantes en formación, docentes, curadores, gestores culturales. Se obtuvieron resultados interesantes para ser expuestos en los temas del podcast, como por ejemplo los espacios públicos, la influencia que tienen en la escena local, que espacios



culturales generan propuestas constantemente, qué tipos de contenido se visualiza más en estas propuestas.

Se obtuvo información y resultados muy valiosos de estas entrevistas como qué dirección tomar en el proyecto audiovisual y la propuesta a realizar, que actores incorporar, qué temas tocar en el podcast, que información y materias son más urgentes para hacer más visible las artes visuales y darles el espacio que se merecen. También qué información era crucial para educar e informar al público que nos sigue y a qué público dirigirnos desde la propuesta del proyecto.

En esta edición trabajamos enfocándonos en los componentes del arte visual como procesos de gestión cultural, curaduría, formación artística. En esta edición los temas de conversación expuestos por nuestros actores y mediadores, son muy ricos en educación artística, cultural, social y aspectos de formación profesional. Tanto conocimiento y experticia expuesta por profesionales que han sudado su camino hasta lo más alto del conocimiento artístico visual, que no muchos tienen conocimiento ni la capacidad para ejercer una crítica o visión del mismo, por lo tanto, en ese sentido nuestro proyecto es muy rico y exclusivo, para que otros estudiantes, actores y artistas del mundo del arte visual puedan enriquecerse y aprender sobre la contribución de estos actores claves de la escena.

Nos enfocamos en investigar a personas que están inactivas en el arte actualmente, gestionando eventos, haciendo muestras, generando cambios sociales, exponiendo obras, actores que generan cultura con sus proyectos y propuestas. Creo que a través de lo expresado en nuestro proyecto es un gran aporte para la escena cultural de la ciudad y la importancia que tienen las artes en este desenvolvimiento cultural. Eso es algo que me ha dejado esta experiencia, he crecido mucho con las artes visuales, no pensé poder aprender tanto de un

cuadro, de un texto de curaduría, o de un concepto de una obra o muestra, y eso me enriqueció mucho mi conocimiento y apreciación del arte.

Tenemos actores muy inspiradores que forman parte de GYEARTE, con lo cual esta edición me permitió reflexionar y aprender más sobre que es considerado arte contemporáneo y que no se considera así. Como se analiza el arte, desde qué perspectivas, todo ese campo extenso es muy valioso y poder ponerlo en valor a través de este proyecto es muy enriquecedor.

Hay tantos actores del mundo del arte en la ciudad que no pudimos considerar dentro de esta edición, que sería muy bueno recolectar también más coberturas con otros actores interesantes que no alcanzaron a ser incluidos en esta edición como por ejemplo: Pilar Estrada, Ricardo Bohorquez, Jaime Nuñez del Arco, pero son parte de nuestra investigación. Tantos trabajos culturales para la ciudad se realizan estos días, que también se pueden incluir otros actores clave de la ciudad que quieran manifestar sus ideas en exposiciones y espacios en artes visuales.

Otra reflexión importante es que pudimos haber realizado los podcast auditivos con tal vez más contenido o diferentes tipos de información como de artes visuales como contenido histórico, o otro material entretenido como música, comerciales o promociones de los auspiciantes, etc. También considero que el trabajo de GYEARTE para siguientes ediciones, deben centrarse en hacer más cartografías o trabajos en relación a los artistas que tenemos como stakeholders y que puede representar un futuro trabajo o colaboración para la ciudad.

En general, reflexionando sobre lo importante que hemos trabajado e investigado se puede analizar que la ciudad está creciendo en espacios dedicados a las artes visuales pero

todavía no logramos hacer un nexo entre sociedades y estratos sociales. GYEARTE considero que es una herramienta para crear esa unión y puente entre estos mundos diferentes, acercar la escena a todos y todas.

Estos proyectos ya son propuestas establecidas, aunque considero importante dejar a los estudiantes manifestar sus interés más objetivamente de qué es lo que les atrae del arte visual y poderlo poner en práctica. Así interesarnos más de una manera íntima y conectarnos con el proyecto más, y con lo que de verdad nos atrae del mismo. Este proyecto tiene mucho potencial también para introducir a los estudiantes en la producción artística, eso es muy valioso e importante para cualquier estudiante o persona que quiera empaparse del tema, aprender y conectarse con gente del medio.

Esto nos da la oportunidad para poder hacer más proyectos vinculando a GYEARTE, considerando la cantidad de personas que nos escribieron para ser parte de nuestra edición o invitándonos a ser parte de sus colectivos , talleres o galerías, es algo realmente valioso y demuestra el alcance artístico y cultural que tiene el proyecto por sus conexiones, valor y profundidad en el contenido.

Las artes visuales no deben ser tratadas a la ligera, ya que son un ámbito muy influyente, controversial e inspirador que genera mucha cultura y producción. Trabajamos en esta edición en dar un contexto amplio en relación al mundo de las artes visuales y una introducción sobre dónde partir para conocer y aprender sobre las artes visuales. Lo trabajado no solo expone los componentes, sino también una visión profunda en el trabajo de estos actores, sus formas de trabajar, su trayectoria, no es un proyecto con información recolectada a la ligera, si no trayendo a exposición lo más rico de la escena en términos de importancia, hegemonía y exclusividad.

Lo más importante que aprendí de este proyecto es como analizar el arte desde los aprendizajes que tuvimos sobre las artes visuales contemporáneas, la manera de analizar arte y todas sus perspectivas. Analizar una obra más profundamente, viendo todas sus partes, desde su mensaje y su elaboración, es algo que te genera mucha inspiración, riqueza informativa y cultural.

Esta edición me compromete en el futuro a ser un comunicador y profesional más serio y preparado. Me abrió puertas a campos de exploración y dinamismo en el arte que no había considerado y me siento muy agradecido y bendecido de haber trabajado con gente diferente y enriquecedora. Aunque considero que las artes visuales son una escena un poco cerrada y muy exclusiva, después de terminar todo el recorrido y el proyecto, me di cuenta de que es un mundo tres sesenta, muy dinámico, hay mucho que explorar, es muy vertiginoso, variado, y tiene mucha profundidad y alcance.

**Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del manejo de Redes Sociales de la edición “Entre líneas” del proyecto GYEARTE.**

**Estudiante: Cristhian Paul Pico Banchón**

Desde el inicio del proyecto de aplicación profesional entendí que no iba a ser un proceso lineal, fácil de cursar. A diferencia de mis compañeros de titulación, ya había experimentado ediciones anteriores de GYEARTE como estudiante espectador y era consciente de todo el trabajo que llevaría a cabo desarrollar un proyecto de esta naturaleza. No solo por la carga de trabajo que implica desarrollar cada una de las actividades sino por la brecha de conocimiento que debes acortar en tan poco tiempo en materia de lo que trata el proyecto. Sumergirse en el mundo de las artes visuales contemporáneas no es algo que se puede dar de la noche a la mañana y conlleva, hasta cierto punto, una sensibilidad especial. El ir a las muestras y lograr que la experiencia de la visita vaya más allá de lo anecdótico, conectar con

la propuesta de los artistas y llevarte más preguntas que respuestas a casa es un ejercicio que, aunque no es fácil de lograr siempre, es necesario para empezar a entender este mundo.

Por otro lado, creo que la Universidad te da las herramientas necesarias para introducirte en este mundo si tienes la curiosidad suficiente, aún cuando no es una institución especializada en artes visuales. Existen docentes de la calidad de Saidel Brito, Armando Busquets, Vicente Molina, que tuve la suerte de conocer a lo largo de mi carrera y con quienes pude tener acercamientos directos con el arte y obtener conocimientos cruciales para este momento.

Otro aspecto relevante de señalar durante esta experiencia fueron las dinámicas del trabajo de grupo, que hasta este momento, me siguen costando un poco. Convivir durante más de siete meses con un grupo de personas tan diversas y con quienes tienes que llegar a acuerdos de trabajo e inevitablemente formar vínculos que van más allá del proyecto fue algo que me generó conflictos en un inicio pero que ahora puedo sobrellevar. El poder apreciar a mis compañeros y compañeras por quienes son y encontrar puntos medios y fortalezas entre todos es un aprendizaje que no te lo pueden enseñar académicamente y que esta experiencia me brindó.

Con respecto a mis contribuciones al proyecto, en una de las primeras reuniones en grupo con mis compañeros recuerdo que les mencioné que podía cumplir el rol que sea necesario y que haría lo que haga falta para sacar el proyecto adelante. Sin embargo, tuve la suerte de tener compañeros bastante buenos en sus áreas de experiencia y aporté de manera complementaria en sus roles. Al pertenecer a la carrera de comunicación social, que después pasó a ser dividida en dos, mercadotecnia y publicidad, tuve la oportunidad de aprender un poco de todo, desde diseño, redacción, herramientas de comunicación y fotografía. Sumadas a estas aptitudes puse a las órdenes del grupo de trabajo lo poco que sabía sobre artes visuales

contemporáneas, referencias a los sitios que conocía por curiosidad, los artistas cuyos trabajos conocía de manera breve y demás conocimientos los pudimos usar para tener una base para la investigación inicial y los primeros acercamientos con esta escena.

Junto con Suzanne Soria, integrante del proyecto, tomamos la responsabilidad de manejar las redes sociales de GYEARTE en la cual nos encargamos de subir historias, publicaciones, crear los textos que irían en estas publicaciones, hacer comentarios en publicaciones de otras cuentas relacionadas a las artes visuales contemporáneas y, responder comentarios. Junto con ella debíamos contactar a cada uno de los actores clave que llevamos finalmente al pódcast y a los que no pudieron estar inicialmente.

Otra de las actividades que desarrollé en el proyecto fue la de investigar el trabajo de cada uno de los posibles invitados al podcast y evaluar la pertinencia de que estuvieran en la séptima edición. Esto requirió también vincular sus propuestas y trabajos con el de otros invitados para que tuviera concordancia con la temática del episodio y pudiera generarse una conversación interesante entre ellos. Además de esto, con respecto a las cartografías elaboradas a lo largo de esta edición, tuve la responsabilidad de investigar y estar al tanto cada vez que una muestra estaba sucediendo para poder coordinar una visita donde podamos hablar con el artista, socializar el proyecto con ellos y cubrir estas visitas audiovisualmente en algunas ocasiones.

Otra de las actividades que desempeñé fue la de hacer networking y relaciones públicas ya que debíamos encargarnos de gestionar que los eventos y demás actividades que realizamos se cumplieran de la mejor manera. Esto implicó gestionar espacios, contactar proveedores de lo que necesitemos, ir directamente donde estos proveedores para conseguir los artículos que

se requerían para las distintas actividades, contactar a artistas y actores clave para invitarlos, ya sea al pódcast o el evento de cierre, etc.

Para mi, el aspecto más importante y desafiante del proceso fue poder contribuir de manera significativa a un proyecto que tiene seis ediciones previas y que ha hecho un gran trabajo visibilizando el trabajo de artistas y diferentes actores del mundo del arte. ¿Qué cosa podríamos hacer para que nuestro trabajo de todo un año no sea un documento más archivado en la universidad? Curiosamente, cuando mencionamos la idea de hacer un video pódcast, muy al inicio del proceso, nadie pudo vislumbrar con suficiente lucidez lo que podía significar un producto así para la escena de artes de Guayaquil. Me gusta pensar en El AVCDARIO más que como un material de consulta o en un producto académico, como una fotografía, un momento palpable de la historia del arte visual contemporáneo de la ciudad. Qué una persona que escuche uno de los capítulos del pódcast dentro de diez, veinte años pueda percibir genuinamente cuáles eran las inquietudes de los actores en ese momento, una especie de disección detallada de lo que ocurría en esa época. Finalmente, agradezco haber tenido la oportunidad de desarrollar este proyecto con el grupo de personas con el que lo hice, sin cada uno de ellas, probablemente hubiera sido un proyecto totalmente distinto. Aprender de sus conocimientos, aprender a trabajar en conjunto aún con las dificultades que se presentaron y poder llamarlos amigos al final de este proceso que no nos dejó indiferentes, creo que es lo más valioso que me llevo.

**Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir de las distintas etapas de producción del video pódcast “El AVCDARIO” y gestión de medios digitales de la campaña “La Escena Vista Entre Líneas”.**

**Estudiante: Suzanne Isabella Soria Delgado**

El día que asistí al conversatorio realizado en la Biblioteca de la Universidad de las Artes sobre el detrás y contextualización de cómo se llevó a cabo la gestión del Salón de Julio 61 por la investigación exploratoria de GYEARTE, fue cuando en realidad comprendí la magnitud de la deuda histórica, artística y cultural que se tiene en la ciudad de Guayaquil. Al escuchar a Giada Lussardi, directora de dicho Salón, expresar la frase: “Curar y cuidar”, se quedó resonando en mí hasta el momento, oración que se ha convertido en una de las técnicas para explicar a mis demás relaciones interpersonales la importancia del desarrollo y promoción de la escena local. ¿Por qué inició con dicha experiencia? Haber sido parte de la séptima edición de GYEARTE, proyecto que ha dedicado siete ediciones en promover la visibilización de la escena, ha sido un lujo en cuanto a mi crecimiento intelectual, cultural, emocional y profesional.

Si bien es cierto, parte de la riqueza investigativa en cuanto a las cartografías visitadas, cubiertas y post producidas, empecé como el grupo objetivo que también queríamos alcanzar. No existe mayor satisfacción que al caer en cuenta que al ser mi propio *target*, logré convertir el propio objetivo de la nueva edición sobre acercar a nuevos públicos, que se sentían enajenados de las artes visuales contemporáneas de la ciudad, en algo tangible. Todo fue una retroalimentación positiva que consciente e inconscientemente, se iba explayando dentro de mí. La curiosidad, el cuestionarse sobre determinada obra, muestra, decisión de curaduría, el rol de la gestión pública y privada en artes, entender y des-entender todo lo que visualizaba y escuchaba fue un proceso catártico y hermoso. De esta manera, me siento satisfecha por el



hecho de que al yo reflejar cariño auténtico por los distintos componentes y actores clave de la escena local, sobre todo amor al proyecto, por sí sola la séptima edición de GYEARTE, sería exitosa en contribuir a la promoción de la escena; ya que, el esfuerzo y dedicación se irradia.

Dicha confianza que expongo, no se origina desde el primer momento en realizar la ejecución de la nueva propuesta de GYEARTE; sino, en este preciso momento, al hacer el proceso de escritura y memoria de lo que ha ocurrido durante mi camino. Dicho viaje empezó con el trabajo creativo, redacción creativa y digital del proyecto, en el cual colaboré con el desarrollo de la campaña de comunicación de “La escena vista entre líneas”. Aquí exploté mis habilidades en crear una estrategia y gestión de medios digitales y de escritura, sobre todo por el desafío de utilizar términos especiales que engloban la escena de forma adecuada, con la perfecta combinación entre un lenguaje llamativo, inclusivo y formal. En cuanto a esto, es necesario detallar cómo mi decisión de sobrellevar una campaña de comunicación cuyo objetivo fue humanizar la marca de GYEARTE, fue una tragicomedia maravillosa.

La presión de abordar un proyecto cuyo enfoque es visibilizar las artes visuales contemporáneas, las cuales se mueven en un círculo que ha permanecido bajo la crítica de ser un grupo de élite, académico y sobrio, fue elevada. ¿Cómo contribuir con pequeños granos de arena a que GYEARTE no se propicie de determinada manera e incentive al acercamiento voluntario de diferentes actores clave y público común?. Por el mismo manifiesto que creé para la séptima edición, que recalca que nos dedicaríamos *al arte de ver más allá de lo superficial, alejarse de lo que todos ven, significa ver la escena entre líneas*, trabajé arduamente en crear lazos, reforzar y fidelizar a la comunidad existente de GYEARTE y a los nuevos actores clave que la séptima edición promocionó.

Así, trabajé dentro del área de creación de contenido, redacción de *captions*, diseño gráfico de artes para redes, *merchandising* y vídeo pódcast, planificación de publicaciones y,

junto con Cristhian Pico, me desempeñé como la community manager de GYEARTE, tanto de Instagram y Youtube. A través de esto, una de las acciones de la cual me siento más orgullosa, es haber desempeñado el componente de ser socio inclusiva con los públicos y adaptarme a las escenas de nuestra realidad. Así sensibilizar a la plataforma del proyecto por el uso necesario de lenguaje inclusivo como herramienta política, responder mensajes y comentarios, además de escribirles de manera auténtica, a felicitar de manera llamativa y cariñosa a cualquier usuario y, utilizar las publicaciones e historias para comenzar a transparentar una postura que es responsable en lo social e interseccional. Debo recalcar que, una de las situaciones más difíciles que viví durante el proyecto fue el sentimiento de incertidumbre, miedo y ansiedad sobre toda la ola de violencia que ha ocurrido y sigue ocurriendo en la ciudad. Esto impidió que tenga temor a realizar las cartografías o visitas a distintas muestras, sobre todo por la cobertura audiovisual que debía realizar. Sin embargo, iba acompañada y todo fluía, pero con miedo.

Dentro del área de producción, como bien mencioné, realicé el registro fotográfico y de video de distintas muestras como ¡En Clave Moderna!; Tándem; Piedras Vivas; Polylepsis; Poemas Machos; Textere; Salón de Julio 61; Archivos Trópicos; y, Parajes escondidos: dentro de lo visible (donde tuve la oportunidad de socializar el vídeo pódcast El AVCDARIO con la escena de las artes visuales contemporáneas de Quito junto con Gabriela Moyano, curadora y directora de Más Arte Galería), al igual que la post producción de este.

En cuanto al diseño gráfico, me encargué de la parte creativa en dejar una gráfica visual como base, conocido como *key visual*, de donde se desplegarían los futuros diseños de todo el proyecto. Otra de las acciones que van de la mano creativa, fue en cuanto al desarrollo del vídeo pódcast El AVCDARIO, donde pude desempeñarme como encargada de la dirección de arte y dirección de fotografía. En cuanto a la dirección de arte, reflexioné sobre la esencia de lo que son las artes visuales contemporáneas, por lo cual se eligió ciertos *atrezos* o props, que

realcen el concepto de sentir la escena entre líneas y avivar el espacio de grabación con la paleta cromática de rosado, con el fin de denotar el modernismo e importancia que conllevó la tonalidad del libro 101 Arte Contemporáneo Ecuador, azul (distintiva de nuestra edición), amarillo para brindar calidez, y verde para resaltar la hermosa naturaleza, que significa que, cada vez más, los actores y sus componentes clave se van diversificando y desarrollando.

Entre estos recursos artísticos que se utilizaron, se mantuvo distintos elementos que tenían relación con las temáticas dialogadas por los invitados; tales como: obra de Juan Carlos Vargas, libros, fotografías de las cartografías, cancionero y, *merchandising* de ediciones pasadas para revivir la importancia de GYEARTE como un proyecto que cada año, se complementa de forma colectiva. Varios de los recuerdos que más atesoro, es que cada invitado e invitada se detenía, así sea por segundos, a observar detenidamente el espacio que se había construido para ellos; ya que, lo que buscaba lograr con aquella cabina era que se sienta como un lugar donde se contemplarán múltiples relaciones de seres culturales y diversos, además de la admiración y gratitud que poseía por su tiempo.

De igual forma, ocurrió con la dirección de fotografía y la grabación de las tres cámaras con sus distintos planos fotográficos, donde cada invitado para mí fue considerado como un *rockstar*, ya que una vez que estaban sentados, se procuraba que el brillo de sus caras no afectara tanto en la imagen, al igual que la diagramación y ubicación de luces, pueda favorecer a los tres participantes del diálogo con la finalidad de que en post producción, la colorización de su piel, sea lo más acertada y limpia posible. Este tipo de interacción fue gustosísima, ya que además de interactuar de forma profesional y pulir fortalezas audiovisuales, a medida que me sumergía en un episodio diferente, era partícipe del acceso a primera mano de años de trayectoria y experiencia de gestores culturales, curadores, editores y docentes de formación artística.

Sin lugar a duda, el momento donde me sentí completamente realizada, fue el día del evento de cierre de nuestra séptima edición. La Suzanne que existía al iniciar la tesis, una chica que se sentía tan chiquita y nerviosa por emprender un proyecto de tanta relevancia y trayectoria, también se convirtió en una persona que puede creer profesionalmente al confiar en sus destrezas, que poco a poco se iban afilando, además de sus talentos de producción audiovisual y, el nuevo amor que comprobó con la redacción. Al adentrarme a un proyecto interdisciplinario de carácter cultural y artístico, fue emocionante y se convirtió en un motivo latente para seguir participando en iniciativas que contribuyan a disminuir la deuda cultural de Guayaquil y volver a apreciar *la escena vista entre líneas*. Por esta razón, me seguirá inquietando que las futuras ediciones del proyecto puedan involucrarse y atravesar el proceso transformador por el que pasé.

Una vez finalizada la edición, es inevitable tener el sentimiento involuntario de asistir a muestras, de seguir cartografiando la escena, esta vez, bajo criterios personales y sobre todo, comprender que existe un trabajo más allá de lo visible. Para finalizar, quisiera que en un futuro no tan lejano, exista más público interesado en experimentar esta escena tan única y diversa y, que a su vez, las instituciones públicas y privadas se involucren en fortalecer y fomentar su crecimiento. ¿Por qué? Es sencillo. El mundo de las artes visuales contemporáneas está en potencia de ser una de las riquezas artísticas y desarrolladoras de cuestionamientos en Guayaquil.

## Bibliografía

- “No hay excusa” para el arte en Guayaquil – *La Nación*. (2021, August 11). Lanacion.com.ec. <https://lanacion.com.ec/no-hay-excusa-para-el-arte-en-guayaquil/>
- ASALE, R. -, & RAE. (n.d.). *cartografía | Diccionario de la lengua española*. “Diccionario de La Lengua Española” - Edición Del Tricentenario. Retrieved November 28, 2022, from <https://dle.rae.es/cartograf%C3%ADa>
- Bravo, C. (2021, September 9). *Mejores amigos en Instagram, qué es y cómo funciona*. Metricool. <https://metricool.com/es/mejores-amigos-instagram/>
- Brito Lorenzo, S. (2016). El escenario de las artes visuales contemporáneas en la ciudad de Guayaquil durante el presente siglo. *Dspace.ucuenca.edu.ec*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/24658>
- Cristina. (2013). El escenario de las artes visuales contemporáneas en el Guayaquil del siglo XXI. *Casagrande.edu.ec*. <https://doi.org/http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/382>
- Dirección General de Inversiones Públicas. (n.d.). *Dirección General de Inversiones Públicas (DGIP) Guía Metodológica General para la Formulación y Evaluación de Programas y Proyectos de Inversión Pública*. [https://www.preventionweb.net/files/32088\\_guiametodologicageneral.pdf](https://www.preventionweb.net/files/32088_guiametodologicageneral.pdf)
- El Universo. (2022a, June 10). *A más de los daños de infraestructura en el MAAC, Ministerio de Cultura adeuda unos 250.000 dólares por concepto de alícuotas a la Fundación Malecón 2000*. El Universo. <https://www.eluniverso.com/guayaquil/comunidad/a-mas-de-los-danos-de-infraestructura-en-el-maac-ministerio-de-cultura-adeuda-unos-250-mil-dolares-por-concepto-de-alicuotas-a-la-fundacion-malecon-2000-nota/>

El Universo. (2022b, November 1). *Gobierno decreta nuevo estado de excepción y toque de queda en Guayas y Esmeraldas tras jornada de violencia*. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/seguridad/gobierno-decreta-nuevo-estado-de-excepcion-en-guayas-y-esmeraldas-tras-jornada-de-violencia-nota/>

Grande, G.-U., & Gyearte. (n.d.). *Gyearte-Unieversidad Casa Grande*. Gyearte. Retrieved November 28, 2022, from <http://gyearte.ec/>

Joyce. (2021, May 25). *Pandemia, recorte presupuestario y proceso de institucionalización marcaron el 2020 de la UArtes - Universidad de las Artes*. Universidad de Las Artes. <http://www.uartes.edu.ec/sitio/blog/2021/06/08/pandemia-recorte-presupuestario-y-proceso-de-institucionalizacion-marcaron-el-2020-de-la-uartes/>

Kingman, M. (2012). *Arte contemporáneo y cultura popular: el caso de Quito*. In *Google Books*. FLASCO. [https://books.google.com.ec/books?id=C1y2tOBul7cC&printsec=frontcover&dq=cultura+y+arte&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=j%C3%B3venes&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=C1y2tOBul7cC&printsec=frontcover&dq=cultura+y+arte&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=j%C3%B3venes&f=false)

Lalander, R., & Cuestas-Caza, J. (2018). *El Sumak Kawsay y el Buen-Vivir. Trayectorias Humanas Trascontinentales*, 3. <https://www.unilim.fr/trahs/index.php?id=1060>

Maddonni, A. V. (2017). *Formas del tiempo y la memoria en el arte contemporáneo latinoamericano. Libro de Actas - III Congreso Internacional de Investigación En Artes Visuales :: ANIAV 2017 :: GLOCAL*. <https://doi.org/10.4995/aniav.2017.5875>

Medina, L. (2013). *UNIVERSIDAD CASA GRANDE FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA*. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/311/1/TESIS466MEDi.p>

df

Ministerio de Educación. (n.d.). *EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*.

[https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf)

[content/uploads/downloads/2016/03/ECA\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf)

Moreno García, M. I. (2021). El dilema de la valoración del arte contemporáneo.

*Boletín de Estética*, 54, 79–104. <https://doi.org/10.36446/be.2021.54.221>

Núñez del Arco, J. (n.d.). *Escena actual de las AVC, estado actual de las AVC en la ciudad, medios tradicionales componentes de las AVC, curaduría, crítica de arte, nuevas tecnologías, diversificación de las obras, el arte visual en los medios, artistas visuales, diseño, ilustración*. (J. Holguin, Interviewer) [Personal communication].

Pérez Valenzuela, M. C., & Rivas López, J. P. (2015, October 1). *Las artes visuales como medio de intervención en jóvenes que viven en zonas de conflicto de Ciudad Obregón*. Observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx.

<https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/296>

Pérez-Avilés, C., & Rizzo-González, M. (2016). Propuestas artísticas de las artes visuales del Ecuador desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 28(1). [https://doi.org/10.5209/rev\\_aris.2016.v28.n1.47715](https://doi.org/10.5209/rev_aris.2016.v28.n1.47715)

Republica Design. (n.d.). *Diseño Grunge Nueva tendencia del Diseño*. Republica Design. Retrieved November 28, 2022, from <https://www.republicadesign.com/blog/disenio-grunge-nueva-tendencia-del-diseno>

Saidel, M., & Lorenzo, B. (n.d.). *UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE ARTES MAESTRÍA EN ARTES SEGUNDA EDICIÓN MENCIÓN DIBUJO, PINTURA Y ESCULTURA EL ESCENARIO DE LAS ARTES VISUALES CONTEMPORÁNEAS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL PRESENTE SIGLO*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/24658/1/Tesis%20Saidel%20Brit>

o%20Final%2011%20de%20abril%20de%202016.pdf

Seidel, M. F. (2016, August 30). *Arte contemporáneo: arte y vida*. Revista Científica

Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/arte-es/arte-contemporaneo-arte-y-vida>

Vargas, J. C. (n.d.). *Conversación sobre la situación actual del arte en Guayaquil* (C.

Pico, Interviewer) [Interview].

<https://docs.google.com/document/d/1vp6eJ6gQ6iTOPfFwbLpRAbmyahrM326Y/edit?usp=sharing&oid=100323401807478982992&rtpof=true&sd=true>

Vintimilla-Cordero, M. P. (2019). La educación artística y sus problemas:

consideraciones en torno al caso de Ecuador. *Revista de Investigación Y Pedagogía Del*

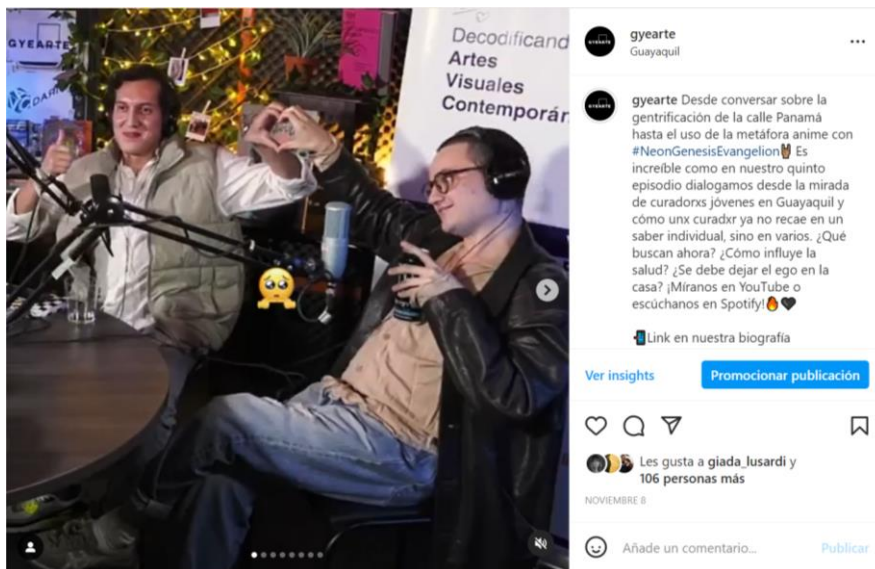
*Arte*, 6. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/2850>



## Anexos

### COMUNICACIÓN EN PLATAFORMAS DIGITALES

#### Anexo 1. Captura de pantalla de la página de Instagram @gyearte. Diciembre de 2022.



Fuente: GYEARTE [@gyearte]. (8 de noviembre de 2022). Desde conversar sobre la gentrificación de la calle Panamá hasta el uso de la metáfora anime con #NeonGenesisEvangelion [Carrusel]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CkuPW5MrLrH/>

#### Anexo. #2 Tendencias relevantes del 2022 enfocadas en GYEARTE

TENDENCIAS RELEVANTES 2022



**CONSUMO**

- Videos cortos similares a Tik Tok
- Customer Journey: Imágenes estilizadas, atractivas y personalizadas.
- Marcas solo con RSC



**COMPORTAMIENTO**

- Comunicarse en términos locales y detallados.
- Historias diseñadas para ellos con información y estilo que les interese.
- Regreso de lo retro
- Priorizar la salud mental y bienestar emocional



**TECNOLOGÍA**

- Elementos 3D y experimentales
- Post producción:
- Tonos desaturados.
- Superposiciones de texto (¡especialmente en Reels!)
- Rosa, sus matices y filtros.
- Luces y reflejos.



**CREATIVIDAD E INTERACCIÓN**

- Colores más estridentes y vibrantes. Gama de los azules, los verdes e incluso los rojos. Elementos visuales en cuestiones relativas al arte y la creatividad.
- Stickers como recurso o elementos de diseño.

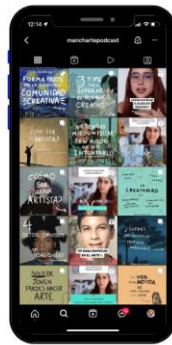
Fuente: Elaboración propia. Análisis de tendencias relevantes enfocadas con GYEARTE 2022.

**Anexo. #3 Benchmark de plataformas digitales enfocadas en arte, cultural y pódcast internacionales y nacionales**

**ESPACIOS**



La comunidad VADB está formada por artistas visuales contemporáneos, historiadores e investigadores de arte, curadores, críticos, gestores, docentes y estudiante de arte, funcionarios públicos, galeristas, coleccionistas y otros agentes culturales.



"Soy Andrea HPaulín, voz y líder detrás de Mancharte. Vivo para inspirar a las personas su lado creativo y artístico. Creé este espacio seguro para crear en nuestras ideas llenas de luz y así, manifestarlas a la realidad con nuestro amor y esfuerzo.👊"



Roberta Villarreal creó Hablemos Arte, inicialmente como una cuenta en Instagram que utiliza para explicar y hablar de arte de manera divertida, entretenida y —sin temor a equivocarnos.

Hablemos Arte es un espacio dedicado a hacer que hablar de arte sea algo común y no solamente del experto.

**Benchmark**

Venezuela, Argentina, México

**INTERNACIONAL**



Fuente: Elaboración propia. Benchmark de varias cuentas de arte visual internacionales.

## ESPACIOS



# Benchmark

Madrid, New York, Los Ángeles County Museum, New York

INTERNACIONAL



Fuente: Elaboración propia



# Benchmark

MUNA ECUADOR, LA BIENAL DE CUENCA

NACIONAL



Fuente: Elaboración propia

**COMPARATIVA VISUAL**

ESPACIO	PAÍS	SIMILITUDES	DIFERENCIAS
MOMA	ESTADOS UNIDOS	Blanco y negro	1. El texto predomina 2. Usan ligeramente distintos colores de fondo
COUNTY MUSEUM OF ART	ESTADOS UNIDOS	Blanco y negro	1. Uso sutil del color rojo y verde combinado con blanco y negro
WHITNEY MUSEUM	ESTADOS UNIDOS	Blanco y negro	1. Uso sutil de todos los colores
MUSEO PRADO	ESPAÑA	-	1. Usa tonalidades rosas y rojas
MUNA	ECUADOR	Blanco y negro	-
BIENAL DE CUENCA	ECUADOR	Blanco y negro	1. Utiliza elementos como dibujos minimalistas y pequeños. 2. Utiliza el color azul

**Benchmark**

INTERNACIONAL/NACIONAL



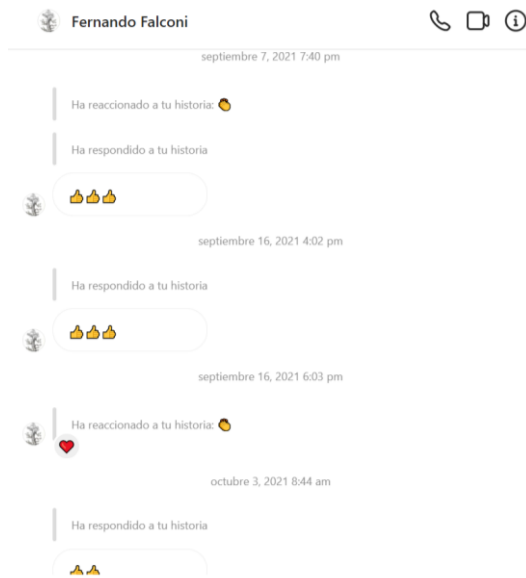
Fuente: Elaboración propia

**Anexo. #4 Mensajes directos con actores clave. En GYEARTE 2022**

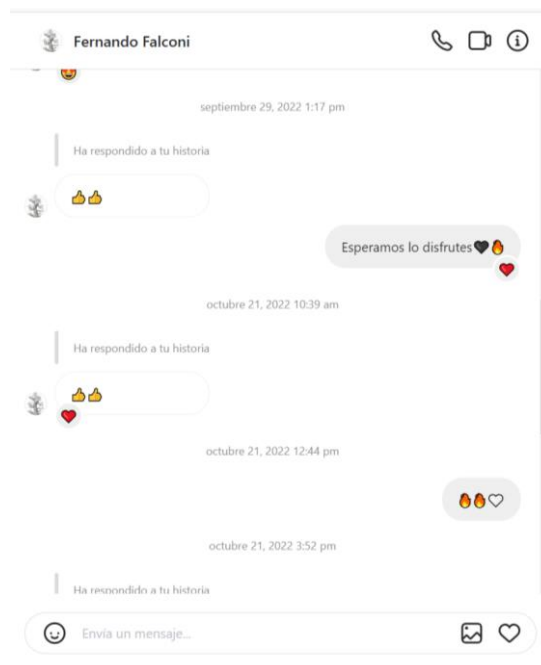


Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Laura Nivelá, para asistencia del evento del 25 de Noviembre.





**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Fernando Faconí reaccionando al contenido de GYEARTE en el 2021.**



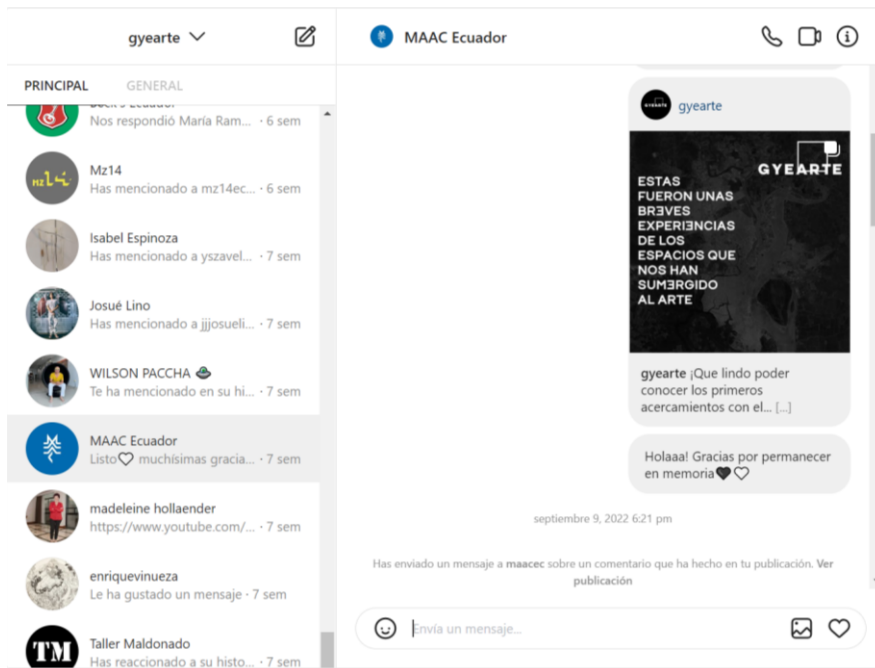
**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Fernando Faconí reaccionando al contenido de GYEARTE y siendo respondido en el 2022.**



**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Roberto Noboa después de la cobertura de su exposición “Tándem”**



**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Gabriela Moyano después de la visita a la Más Arte Galería en Quito.**



**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con el MAAC, enviando publicación de GYEARTE en las que son mencionados.**

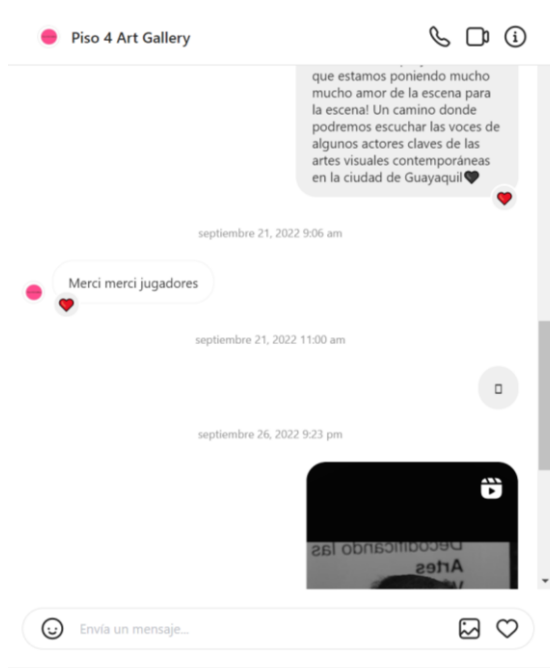


**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con MANZANA 14 enviando el REEL de expectativa sobre el primer episodio del video podcast EL AVCDARIO.**

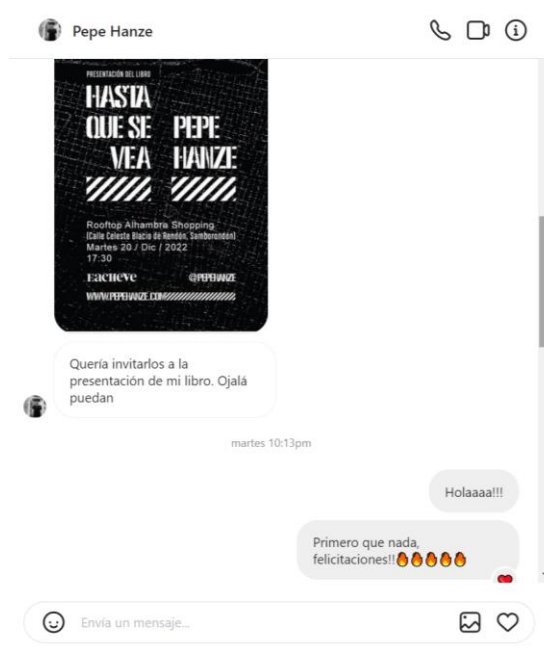




Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con el colectivo Los Manchas, invitados a su muestra.

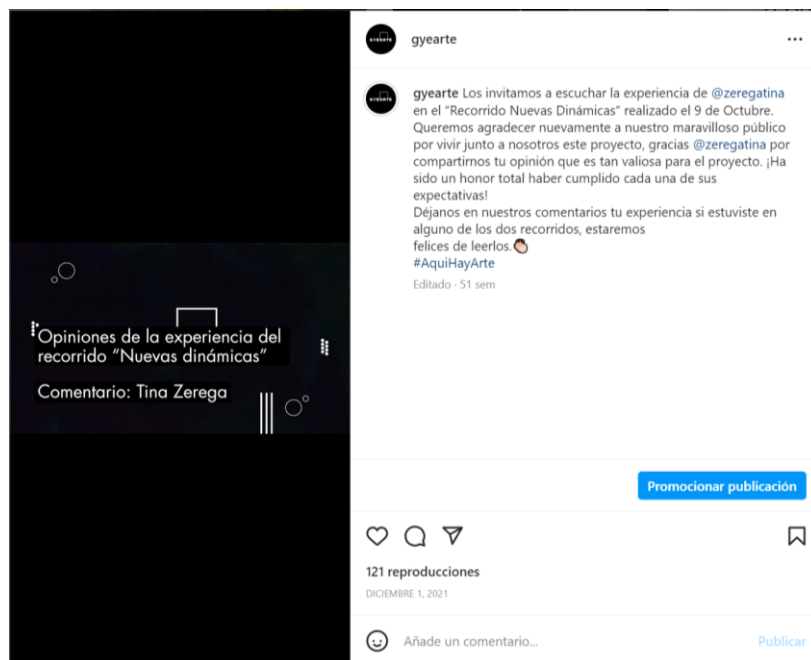


Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Piso 4 Art Gallery, invitados a su muestra.



Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Mensajes directos con Pepe Hanze, invitados a la presentación de su libro.

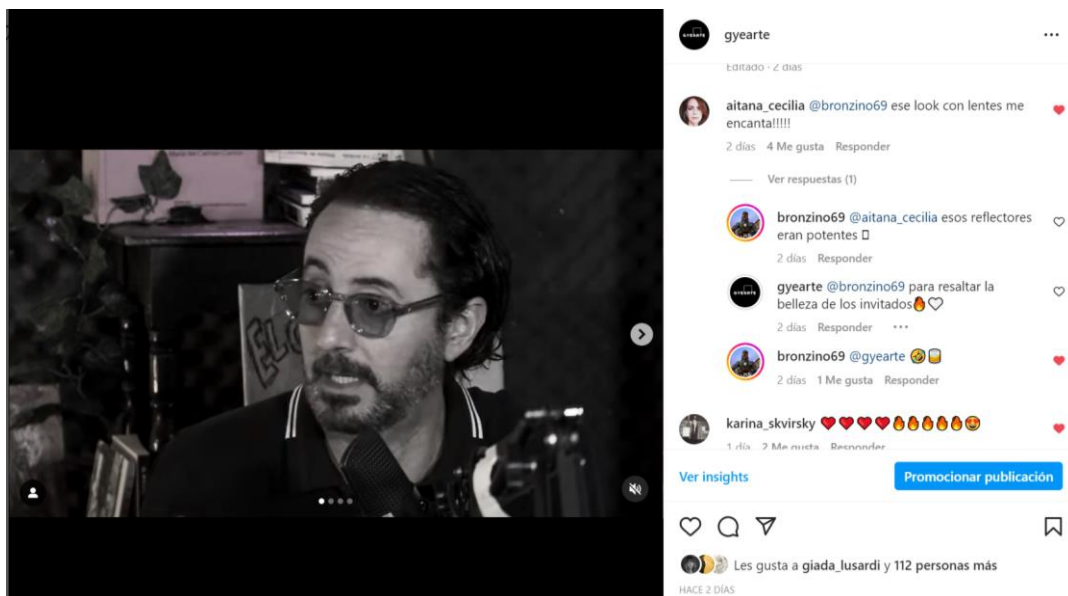
## Anexo 5. Captura de pantalla de la página de Instagram @gyearte. Noviembre de 2022.



Fuente: GYEARTE [@gyearte]. (1 de diciembre de 2021). Los invitamos a escuchar la experiencia de @zeregatina en el "Recorrido Nuevas Dinámicas" realizado el 9 de Octubre. [Video]. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/CW88-igmGd/>

**Anexo 6. Captura de pantalla de la página de Instagram @gyearte. Diciembre de 2022.**



*Último episodio del video pódcast. (26 de noviembre, 2022.). Instagram.*

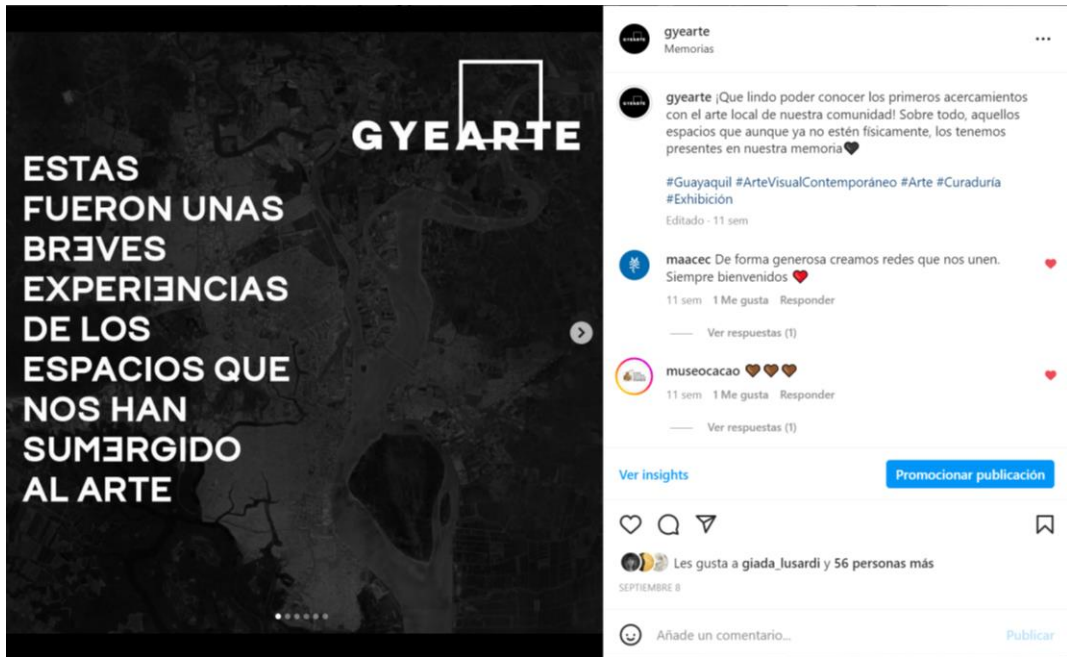
<https://www.instagram.com/p/CIXPUElrVHc/>



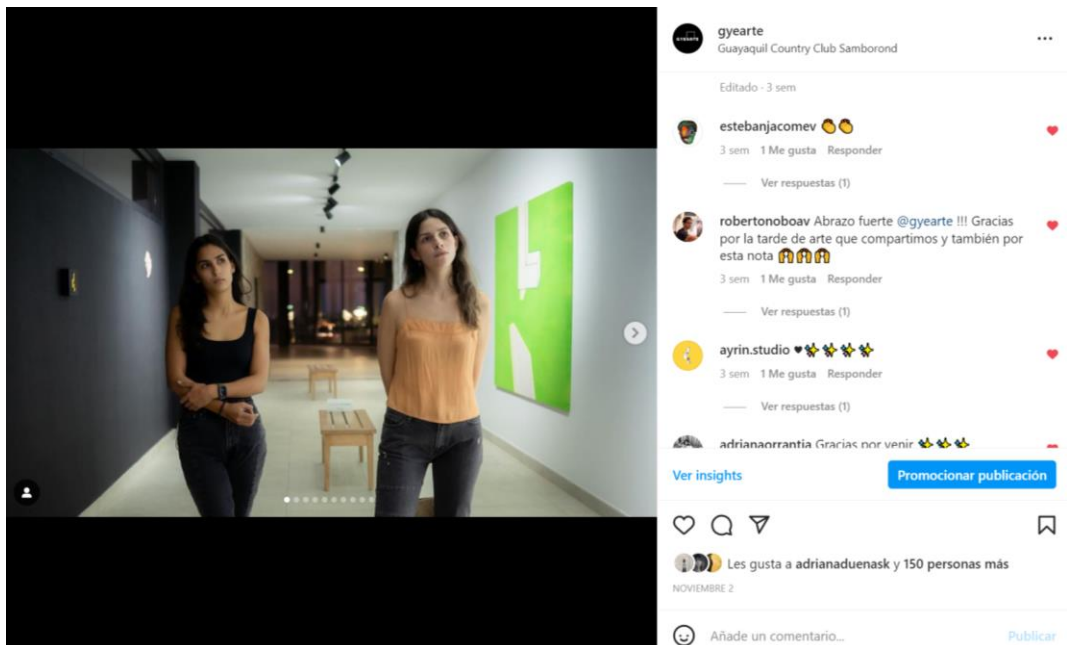
*GYEARTE en Instagram: Episodio 61 del Salón de Julio de EL AVCDARIO. (2022). Instagram.*

<https://www.instagram.com/p/Ck1-Rqdg8fo/>

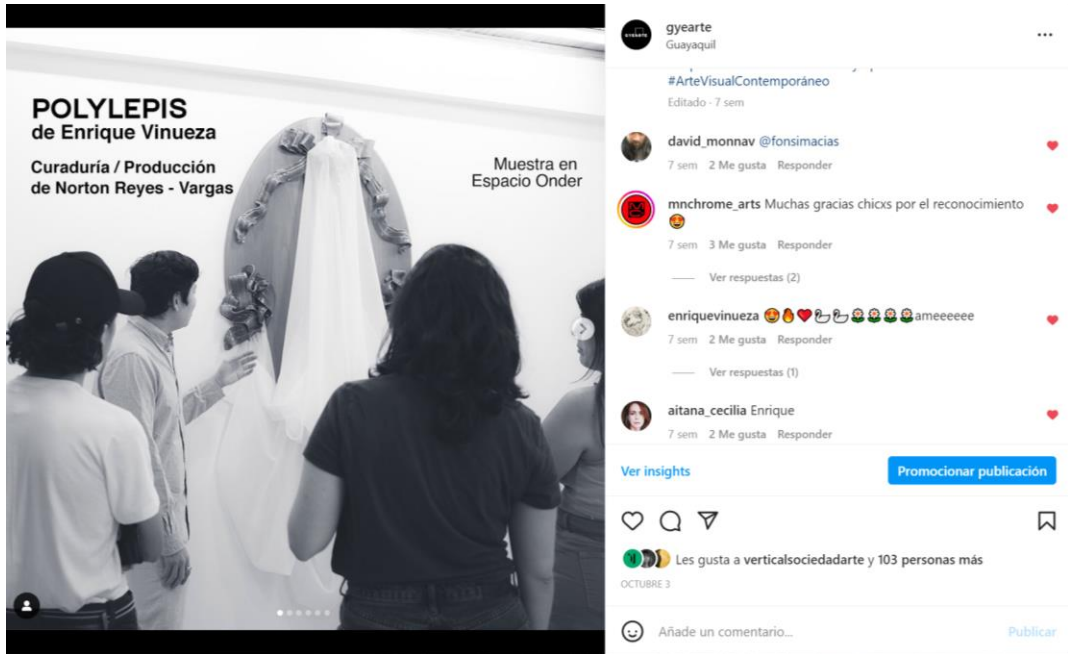
Anexo 7. Capturas de pantalla de la página de Instagram @gyearte. Septiembre de 2022.



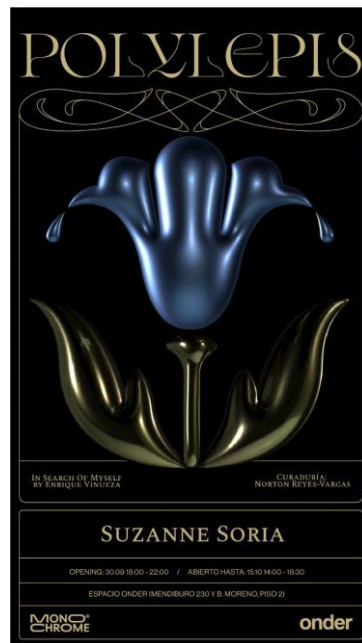
*GYEARTE en Instagram: Primeras experiencias en el arte visual. (2022). Instagram.*  
<https://www.instagram.com/p/CiROIEcsVLQ/>



Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Cobertura de Tándem por Adriana Orrantía e Irene Cordovez, octubre 2022.



Fuente: GYEARTe [@gyearte]. Cobertura de muestra de Enrique Vinueza Polylepsis, octubre 2022.



Fuente: POLYLEPSIS]. Invitación de de Enrique Vinueza Polylepsis a Suzanne Soria, octubre 2022.

## Anexo. #8 Captura de pantalla de la página de Youtube @gyearte. Noviembre de 2022.

### YOUTUBE

The screenshot shows a YouTube video player interface. On the left, there are three comments from users Suzanne Soria Delgado, ivana verduga, and Luis Iván Espín. Each comment includes a profile picture, the user's name, the time it was posted (all 'hace 1 mes'), and the text of the comment. Below each comment are icons for liking, replying, and a dropdown menu. The comment from GYEARTE is highlighted. On the right side, there is a vertical list of related video thumbnails with their titles and view counts. The titles include 'Gusanos Telemáticos | Arte a Golpe de Clics', 'Lupe Álvarez | Arte a Golpe de Clics', 'COMENTANDO CASAS DE LUJO #1', '¿Cuál Es El Primer Video De Cada Youtuber?', 'LAS SUPREMAS DE DIOS', and 'Ruth Cruz | Arte a Golpe de Clics'.

Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE EL AVCDARIO #01 Formando Artistas En Guayaquil Parte 1| GYEARTE , Noviembre 2022.

This screenshot shows a YouTube video page with a comment section on the left and a list of related videos on the right. The comment section has a header '3 comentarios' and 'Ordenar por'. The first comment is from GYEARTE, posted 'hace 1 mes', with the text: 'Queremos acompañarte siempre ❤️ Escúchanos también en Spotify: https://open.spotify.com/show/1xnEYr8VkvzHBZx1dqBqFBN?si=53fca51dff284a6d&nd=1 ¡Cuéntanos que te pareció esta maravillosa conversación! 🔥'. The second comment is from Eduardo Vélez Aráuz - Autómata, also 'hace 1 mes (editado)', with the text: 'Muchas gracias al team de GyeArte por invitarme, qué genial diálogo con Lupe y Julia. Para acompañar al capítulo, les dejo algunos links de las obras/gestiones que comento: Ataque y Decadencia: https://youtu.be/SxJuxmxtJBA'. The third comment is from GYEARTE, 'hace 1 mes', with the text: '¡Muchas gracias por formar parte de nuestro video pódcast! Siempre lo disfrutamos y seguros que permanecerá como archivo para promoción de la escena. 🥰🥰🥰'. The related videos on the right include 'AGENTE B!', 'THE WILD PROJECT #172 ft Antonio Fernandes (Hacker) | ...', 'THE WILD PROJECT #128 ft Gerard Piqué | Catalanismo y...', 'LA GENTE Y LOS CAJEROS AUTOMÁTICOS', 'THE WILD PROJECT #170 ft Oswald Aulestia | El mayor falsificador...', 'AURONPLAY reacciona al pueblo MÁS FRÍO de la Tierra |...', and 'Camilo: Tiny Desk (Home) Concert'.

Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE EL AVCDARIO #02 Curaduría y nuevos medios en Guayaquil | GYEARTE , Noviembre 2022.



**El AVCDARIO #03 Gestión Cultural Independiente en Guayaquil | GYEARTE**

GYEARTE  
197 suscriptores

Suscrito

14 14

Compartir

179 visualizaciones hace 1 mes

En este episodio conversamos con unos grandes en gestión de espacios culturales independientes de la ciudad. Tenemos a Daniel Alvarado, como representante de Letrán y moderador, Juan Felipe Paredes, de espacio Junin, y, David Orbea junto a Juan Carlos Vargas, de espacio Onder. [Mostrar más](#)

5 comentarios

Ordenar por

Añade un comentario...

Fijado por GYEARTE

José Campi hace 3 semanas  
Genial iniciativa!

2 2 Responder

1 respuesta

**Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE El AVCDARIO #03 Gestión Cultural Independiente en Guayaquil | GYEARTE , Noviembre 2022.**

**El AVCDARIO #04 Formando Artistas En Guayaquil Parte 2 | GYEARTE**

GYEARTE  
197 suscriptores

Suscrito

12 12

Compartir

203 visualizaciones hace 1 mes

En este cuarto episodio tenemos por segunda oportunidad a los artistas y docentes Saidel Brito, Xavier Patiño y Jorge Aycart profundizando aún más acerca de los desafíos y las particularidades que conlleva formar artistas en Guayaquil y el rol de las instituciones formadoras de artistas en la escena artística actual. [Mostrar más](#)

Todos Arte Relacionados GYEARTE

El AVCDARIO #05 EP 05 Curadores Jóvenes en...  
GYEARTE  
388 visualizaciones · hace 4...

Danny Ocean - Báilame (Official Music Video)  
Danny Ocean  
15 M de visualizaciones · hace 2...

El AVCDARIO #06 El Salón de Julio 61 | GYEARTE  
GYEARTE  
216 visualizaciones · hace 2...

SAIDEL BRITO | En la historia GYEARTE  
GYEARTE  
529 visualizaciones · hace 6 años

Visito el Área 51, el Lugar Más Vigilado del Mundo  
Clavero  
1 M de visualizaciones · hace 13...

El AVCDARIO #07 101 ARTE CONTEMPORÁNEO ECUADOR ...  
GYEARTE  
131 visualizaciones · hace 4 días  
Nuevo

**Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE El AVCDARIO #04 Formando artistas en Guayaquil | GYEARTE , Noviembre 2022.**

YouTube **EC** Buscar

Añade un comentario...

Fijado por GYEARTE

**Carmen Guaranda** hace 3 semanas  
Excelente conversatorio entre Jovenes curadores , y como se lleva la entrevista - conversacion de manera profesional por amor al arte. Vinculados en todos los aspectos de armar la curadoria de principio a fin . Por mas espacios asi. Felicitaciones

3 Responder  
1 respuesta

**Suzanne Soria Delgado** hace 4 semanas  
piciosos

4 Responder

**anali navarro** hace 4 semanas  
Norton, espectacular artista de verdad ❤️❤️❤️❤️❤️❤️

4 Responder  
1 respuesta

**Alejandro Alvarado** hace 4 semanas  
Mi episodio favorito hasta ahora. Cracks 🤔

4 Responder

**anali navarro** hace 4 semanas  
Soy tu fan Norton , te amo ❤️❤️❤️❤️❤️

4 Responder

50 visualizaciones · hace 3 años  
1:00

**InterActos: 4ta edición**  
GYEARTE  
30 visualizaciones · hace 3 años  
1:01

**Fredy Vallejos | Arte a golpe de Clics**  
GYEARTE  
127 visualizaciones · hace 3 años  
4:00

**Cristian Villavicencio | Arte a Golpe de Clics**  
GYEARTE  
47 visualizaciones · hace 3 años  
4:06

**Ruth Cruz | Arte a Golpe de Clics**  
GYEARTE  
74 visualizaciones · hace 3 años  
4:53

**¿Podemos detener el cambio climático individualmente?**  
En Pocas Palabras – Kurzgesagt  
638.988 visualizaciones · hace 5...  
15:46

**El AVCDARIO #02 Curaduría y nuevos medios en Guayaquil |...**  
GYEARTE  
219 visualizaciones · hace 1 mes  
48:58

Gusanos Telemáticos | Arte a

Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE El AVCDARIO #05 EP 05 Curadores Jóvenes en Guayaquil| GYEARTE , Noviembre 2022.

YouTube **EC** Buscar

**GYEARTE**

**El AVCDARIO #06 El Salón de Julio 61 | GYEARTE**

GYEARTE  
197 suscriptores

Suscrito

15 Responder

Compartir

216 visualizaciones hace 2 semanas

En este episodio se reúnen a conversar Giada Lusardi, directora del Salón de Julio 61, junto con Adriana Dueñas, Jefa del Museo Municipal de Guayaquil y Lupe Álvarez, crítica y curadora de arte, sobre lo que fue la gestión del Salón de Julio en su edición número 61. En este encuentro se tratan las diferencias con las gestiones de otros años, sus objetivos: **Mostrar más**

1 comentario Ordenar por

Añade un comentario...

Fijado por GYEARTE

**GYEARTE** hace 2 semanas  
¿Hasta qué punto la etiqueta de un salón influye en la visibilidad de las artes visuales contemporáneas y sus componentes en Guayaquil? ¡Cuéntanos qué piensas y síguenos! 🔥  
<https://instagram.com/gyearte?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

2 Responder

6:04

**Broma telefónica DJ Padrino a FULL HD tetes.**  
AuronPlay  
8,4 M de visualizaciones · hace 7...  
12:42

**Lil Nas X - DEAD RIGHT NOW/MONTERO/INDUSTRY...**  
Lil Nas X  
5,9 M de visualizaciones · hace 7...  
4:57

**El día que rechazé UN MILLÓN de dólares**  
Luisito Comunica  
3,4 M de visualizaciones · hace 4...  
Nuevo  
13:13

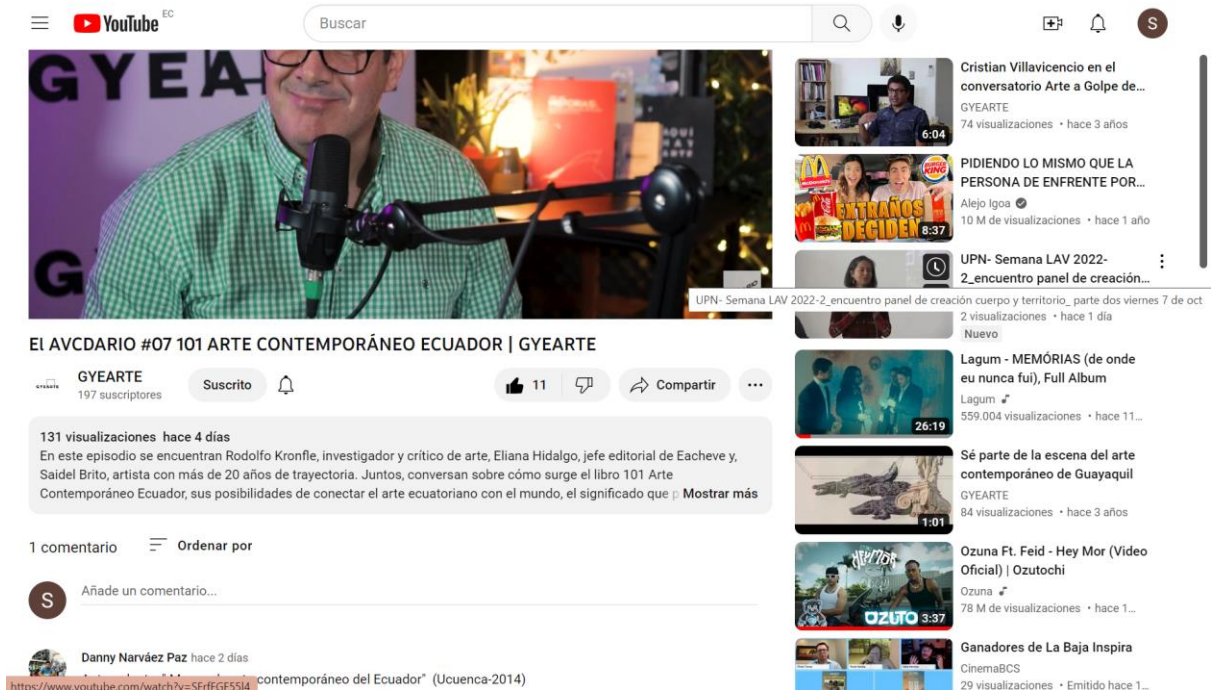
**¿Podemos detener el cambio climático individualmente?**  
En Pocas Palabras – Kurzgesagt  
638.988 visualizaciones · hace 5...  
15:46

**Gusanos Telemáticos | Arte a Golpe de Clics**  
GYEARTE  
89 visualizaciones · hace 3 años  
9:01

**Mau y Ricky, María Becerra - Mal Acostumbrao (Cover by...**  
Nico Hinojosa  
57.582 visualizaciones · hace 8...  
3:49

Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE El AVCDARIO #06 El Salón de Julio 61| GYEARTE , Noviembre 2022.



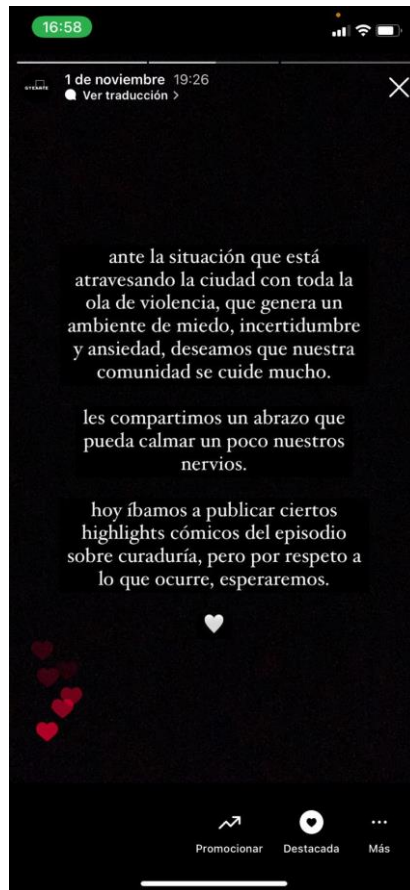


Fuente: Comentarios en página de youtube del canal GYEARTE EL AVCDARIO #07 101 ARTE CONTEMPORÁNEO ECUADOR| GYEARTE , Noviembre 2022.

## Anexo 9. Comunicado acerca de la creciente ola de violencia en la ciudad @gyearte. Noviembre de 2022.

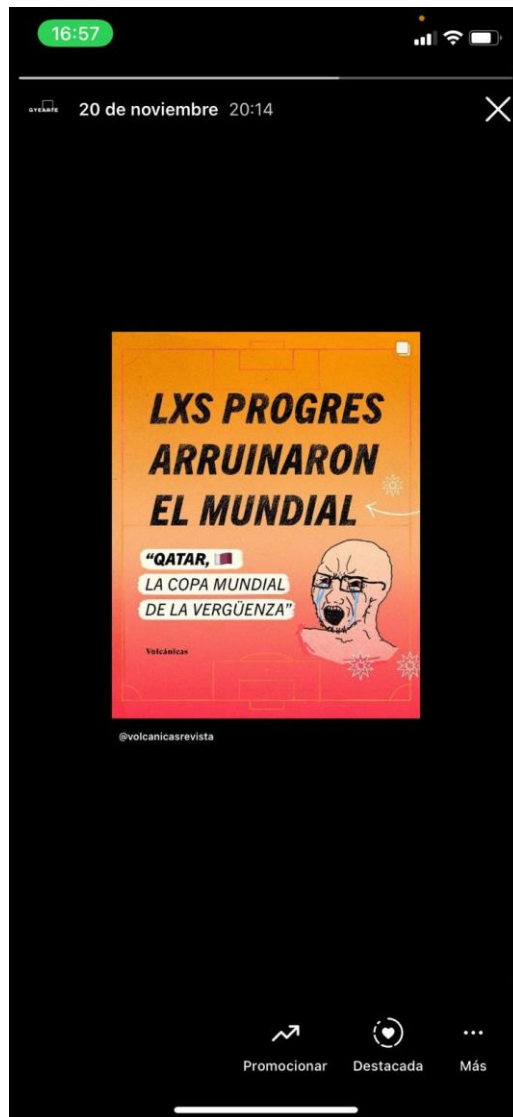


Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Publicación estática humanizando la marca de GYEARTE frente a la ola de violencia de Guayaquil, Noviembre 1 2022.



Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Historia en close friends, sobre la situación de violencia en la ciudad de Guayaquil.

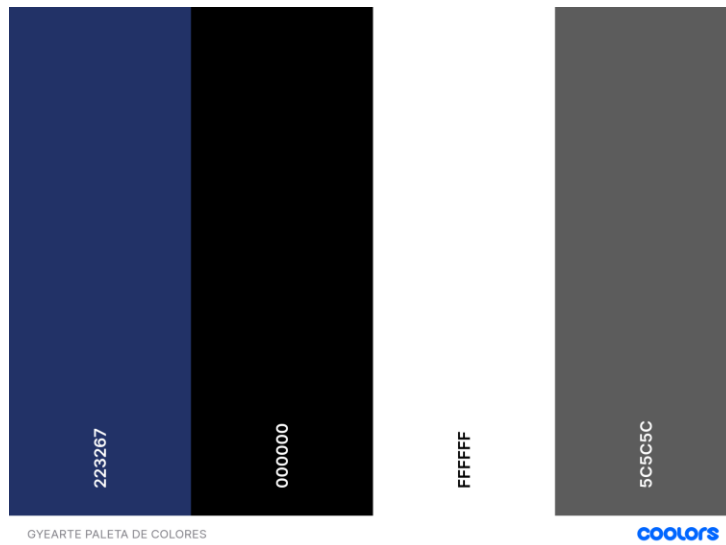
**Anexo 10. Captura de pantalla de la Historias @gyearte. Noviembre de 2022.**



Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Historia en close friends, repost de contenido informativo relacionados a la precarización laboral y violencia hacia los derechos humanos en contexto Mundial Qatar.

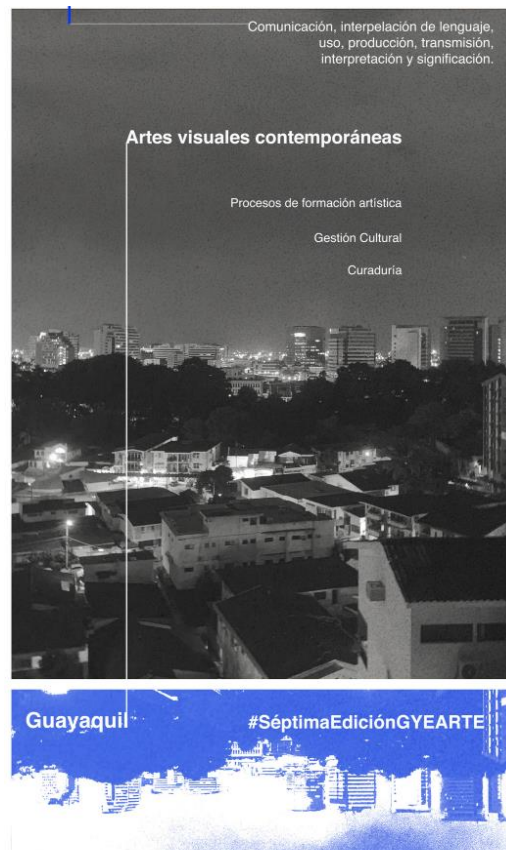
## DISEÑO GRÁFICO

Anexo 11. Paleta de colores ENTRE LÍNEAS.



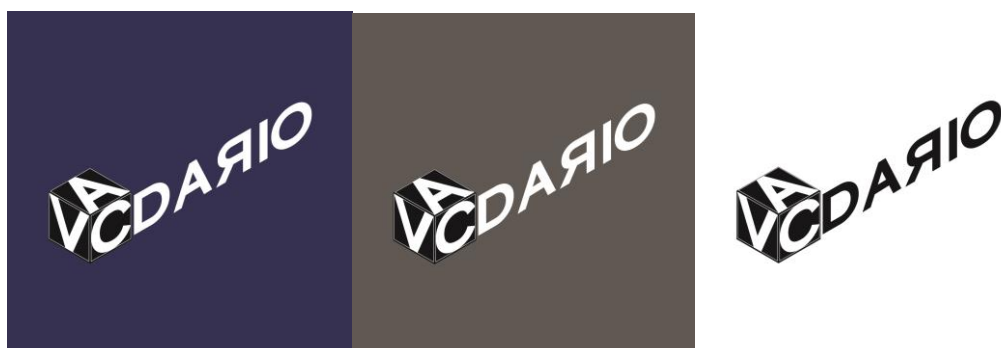
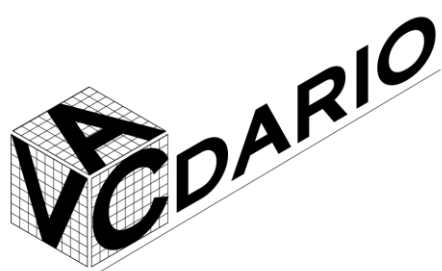
Colors.co. (2021). Colors.co. <https://colors.co/223267-000000-ffffff-5c5c5c>

## Anexo 12. Diseño base de ver la escena entre líneas



Fuente: Elaboración propia

Anexo 13. Borradores de logo EL AVCDARIO.



Fuente: Elaboración propia, 4 borradores de logos para el video pódcast EL AVCDARIO.



Fuente: Elaboración propia. diseños y variantes del logo final para el video pódcast EL AVCDARIO

#### Anexo 14. Parrilla de Instagram de GYEARTE, Noviembre 2022.



Fuente: Elaboración propia. Feed de Instagram hasta noviembre 22.

#### Anexo 15. Merchandising para el evento del 25 de Noviembre 2022.





Fuente: Elaboración propia. Diseños para el CD, para el evento del 25 de Noviembre.



Fuente: Elaboración propia. Diseños para el CD, para el evento del 25 de Noviembre.



Fuente: Elaboración propia. Diseño de la camiseta para el evento y coberturas de GYEARTE.





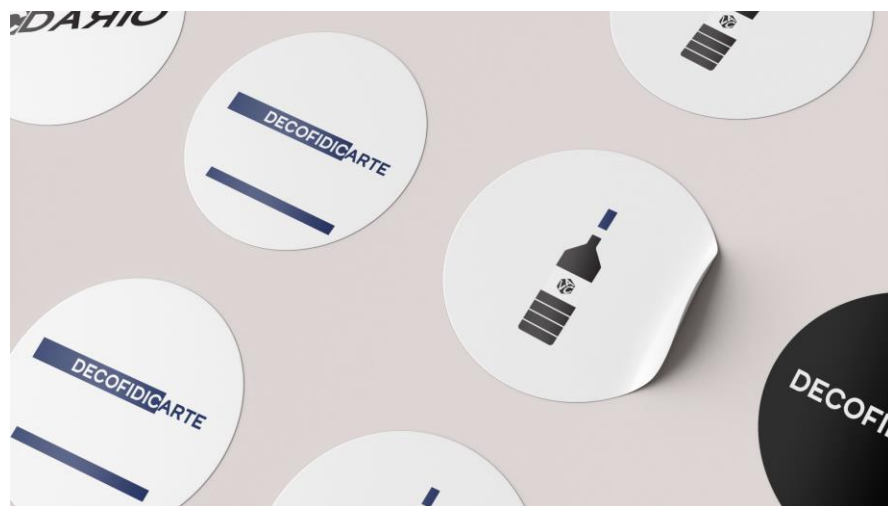
Fuente: Elaboración propia. Diseño bolso estilo tote bag para los invitados del video pódcast y asistentes del conversatorio del evento de cierre final.



Fuente: Elaboración propia. Diseños de stickers de 5x5 para el evento del 25 de noviembre.



Fuente: Elaboración propia. Diseños de stickers de 5x5 para el evento del 25 de noviembre.



Fuente: Elaboración propia. Diseños de stickers de 5x5 para el evento del 25 de noviembre.

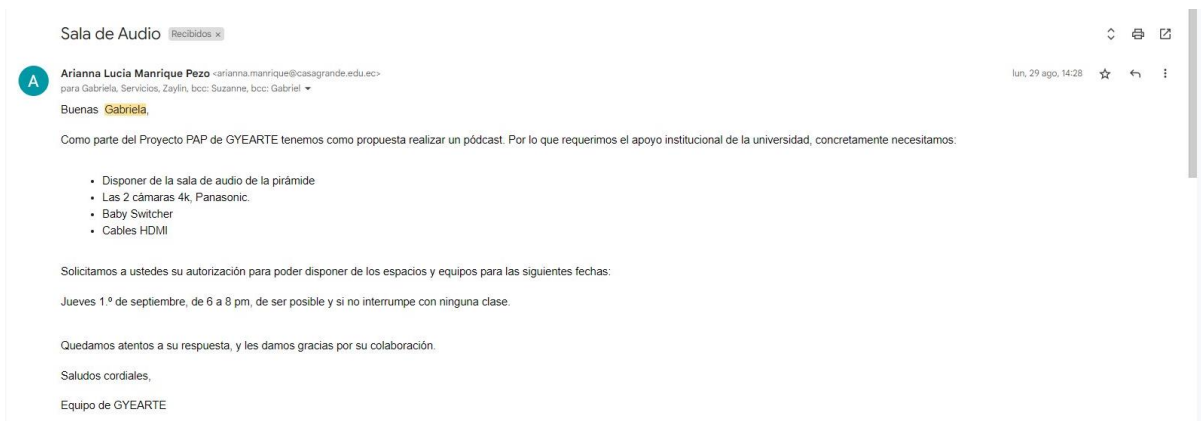
## Anexo 16. Correos solicitando el uso de sala y equipos agosto de 2022.



**Fuente: Manrique, A. (2022, Agosto). Solicitando el uso de sala y equipos agosto de 2022 [Email A Gabriela Carriel].**



**Fuente: Manrique, A. (2022, Agosto). Lista de estudiantes asistentes [Email A Gabriela Carriel].**



**Fuente: Manrique, A. (2022, Octubre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**

## Anexo 17. Correos solicitando el uso de sala y equipos septiembre de 2022.

**A** Arianna Lucia Manrique Pezo <arianna.manrique@casagrande.edu.ec>  
para Gabriela, Zaylin, bcc: Suzanne

jue, 1 sept, 10:52 ☆ ↶ ⋮

Buenos días **Gabriela**.


Un saludo por parte del equipo de PAP GYEARTE.  
Le enviaba un correo para confirmar el uso de la sala el día de hoy, dado que tenemos que revisar los equipos y el espacio para el fin de semana.  
Atentos a su pronta respuesta

---

**Gabriela Carriel** <gcarriel@casagrande.edu.ec>  
para mi, Zaylin

jue, 1 sept, 11:37 ☆ ↶ ⋮

Saludos, en qué horario, tengo en mis registros la asignación de la sala para mañana de 15h00 a 16h00 o será que estoy confundida.  
Cordialmente,

  
Universidad Casa Grande | Gabriela Carriel  
Jefe de Servicios Generales

Fronte a la puerta # 6 del C.C. Albán Borja • PBX: 2202180 ext.179 • Guayaquil - Ecuador

\*\*\*

---

**A** Arianna Lucia Manrique Pezo <arianna.manrique@casagrande.edu.ec>  
para Gabriela

jue, 1 sept, 11:40 ☆ ↶ ⋮

Buenas

De 6 a 8pm pedimos la sala, hoy jueves 1ero.

Y el sábado ibamos a pedir la sala nuevamente de 10 a 4pm

\*\*\*

**Fuente: Manrique, A. (2022, Septiembre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**

**A** Arianna Lucia Manrique Pezo <arianna.manrique@casagrande.edu.ec>  
para Gabriela

jue, 1 sept, 11:40 ☆ ↶ ⋮

Buenas

De 6 a 8pm pedimos la sala, hoy jueves 1ero.

Y el sábado ibamos a pedir la sala nuevamente de 10 a 4pm


\*\*\*

---

**Gabriela Carriel** <gcarriel@casagrande.edu.ec>  
para Ruben, Elvis, Luis, Patricio, mi

jue, 1 sept, 11:42 ☆ ↶ ⋮

Saludos,  
Se confirma su uso para hoy de acuerdo a lo indicado, por favor hacemos conocer la lista de los asistentes.  
Cordialmente,

  
Universidad Casa Grande | Gabriela Carriel  
Jefe de Servicios Generales

Fronte a la puerta # 6 del C.C. Albán Borja • PBX: 2202180 ext.179 • Guayaquil - Ecuador

\*\*\*

---

**A** Arianna Lucia Manrique Pezo <arianna.manrique@casagrande.edu.ec>  
para Gabriela

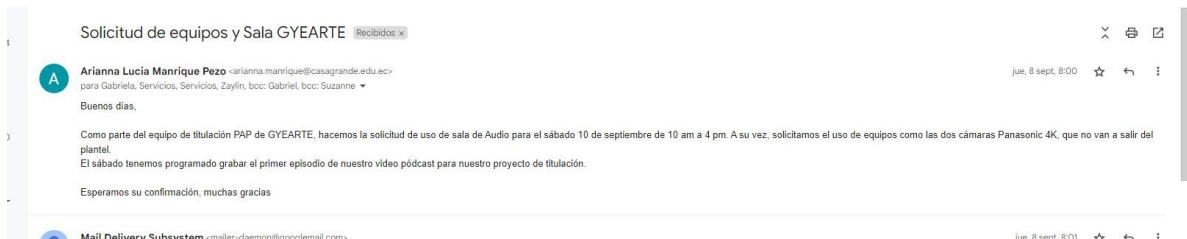
jue, 1 sept, 11:48 ☆ ↶ ⋮

¡Muchísimas gracias!

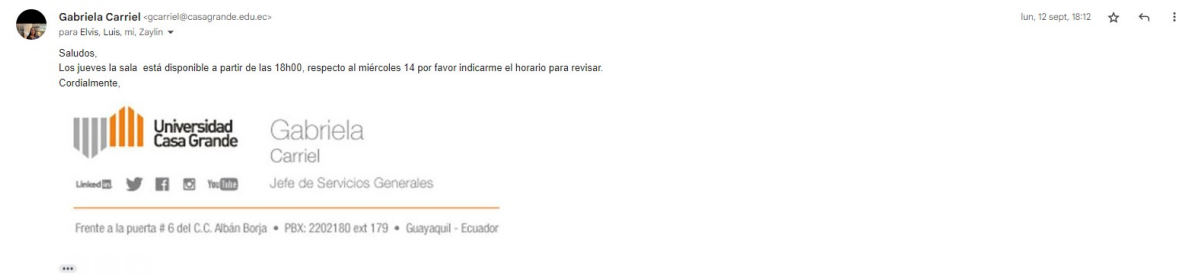
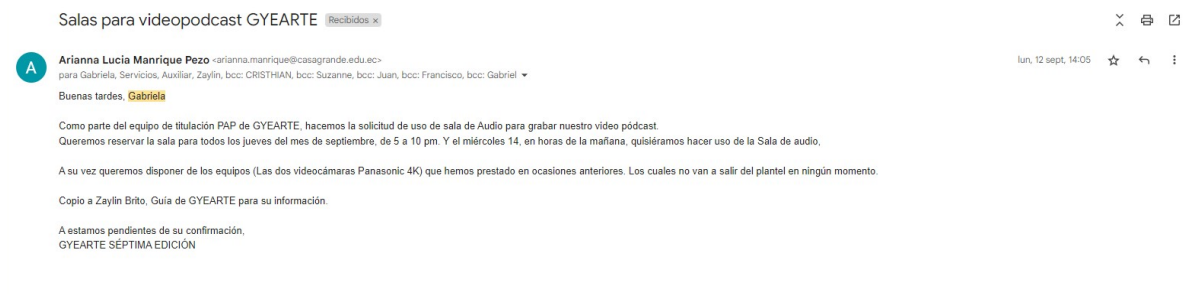
Suzanne Soría Delgado  
Francisco Paredes  
Cristhian Pico  
Juan Holguín  
Arianna Manrique  
Gabriel Alvarado

\*\*\*

**Fuente: Manrique, A. (2022, Septiembre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**



**Fuente: Manrique, A. (2022, Septiembre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**



**Fuente: Manrique, A. (2022, Septiembre). Solicitud de equipos y sala de audio [Email A Gabriela Carriel].**

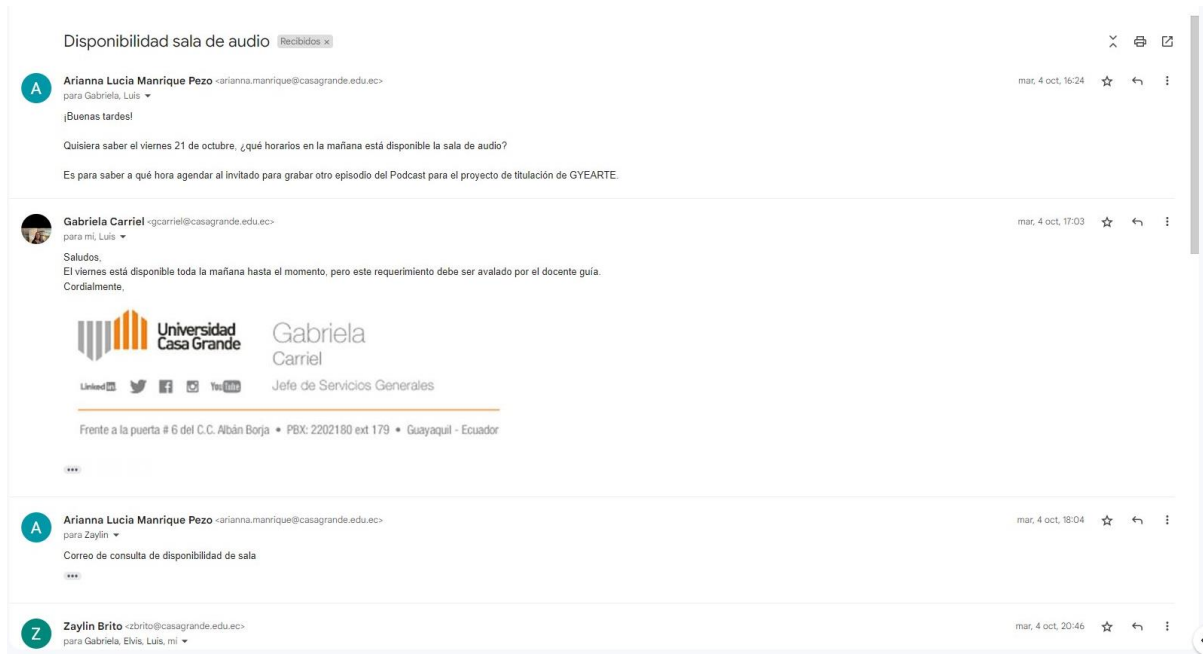


**Fuente: Manrique, A. (2022, Septiembre). Confirmación de uso de sala [Email A Gabriela Carriel].**

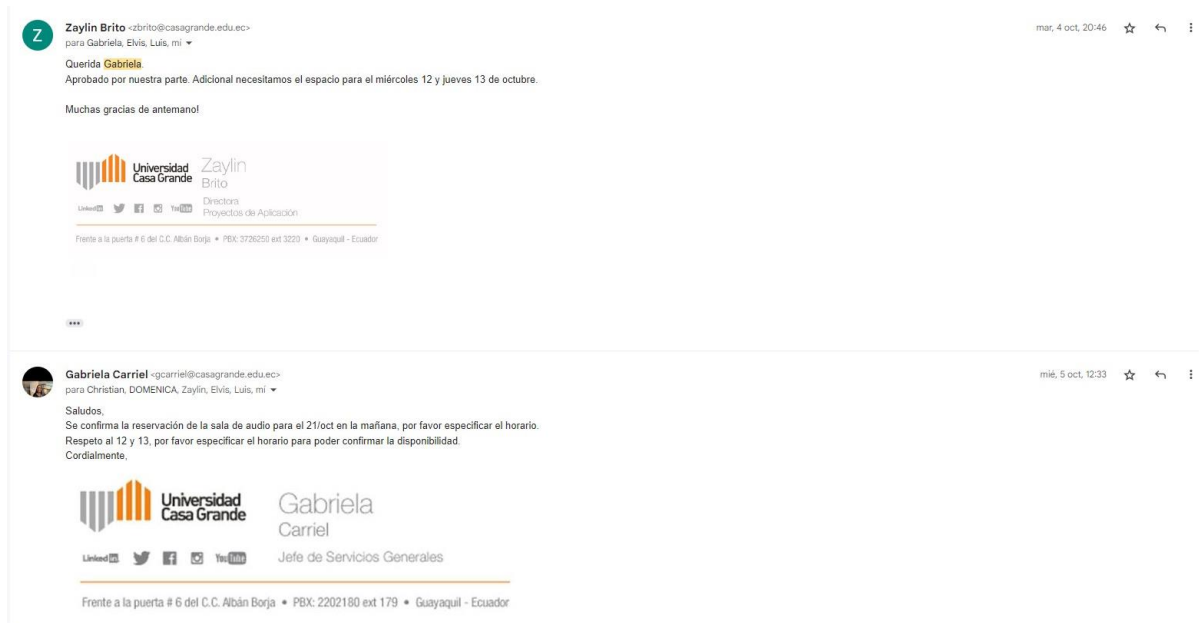


**Fuente: Manrique, A. (2022, Septiembre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**

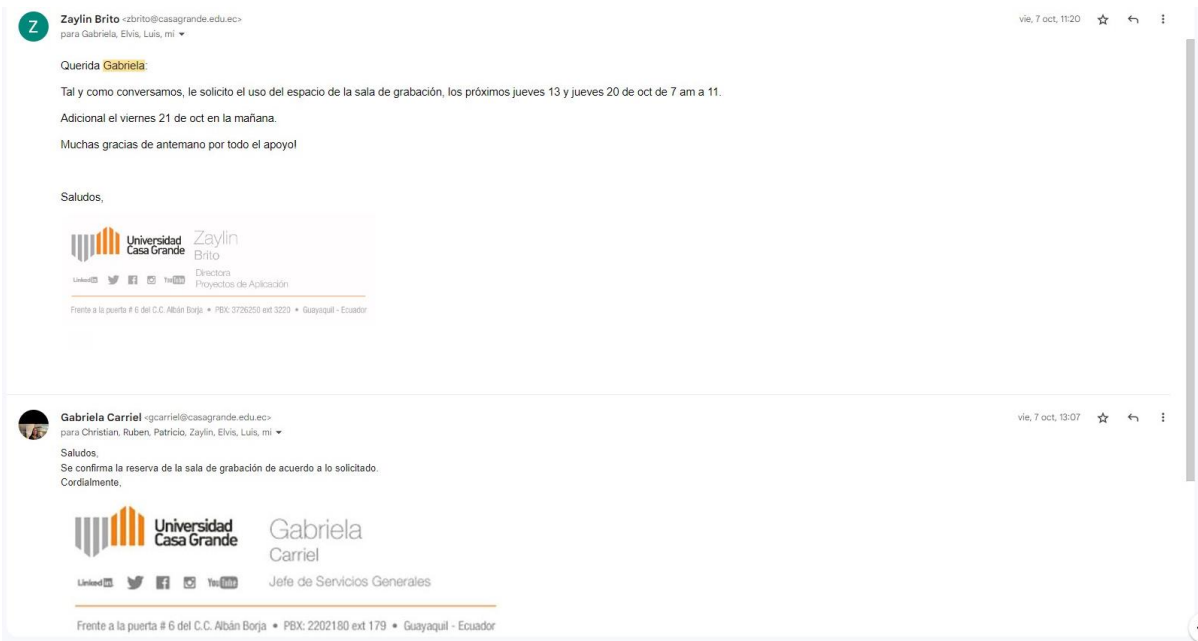
## Anexo 18. Correos solicitando el uso de sala y equipos octubre de 2022.



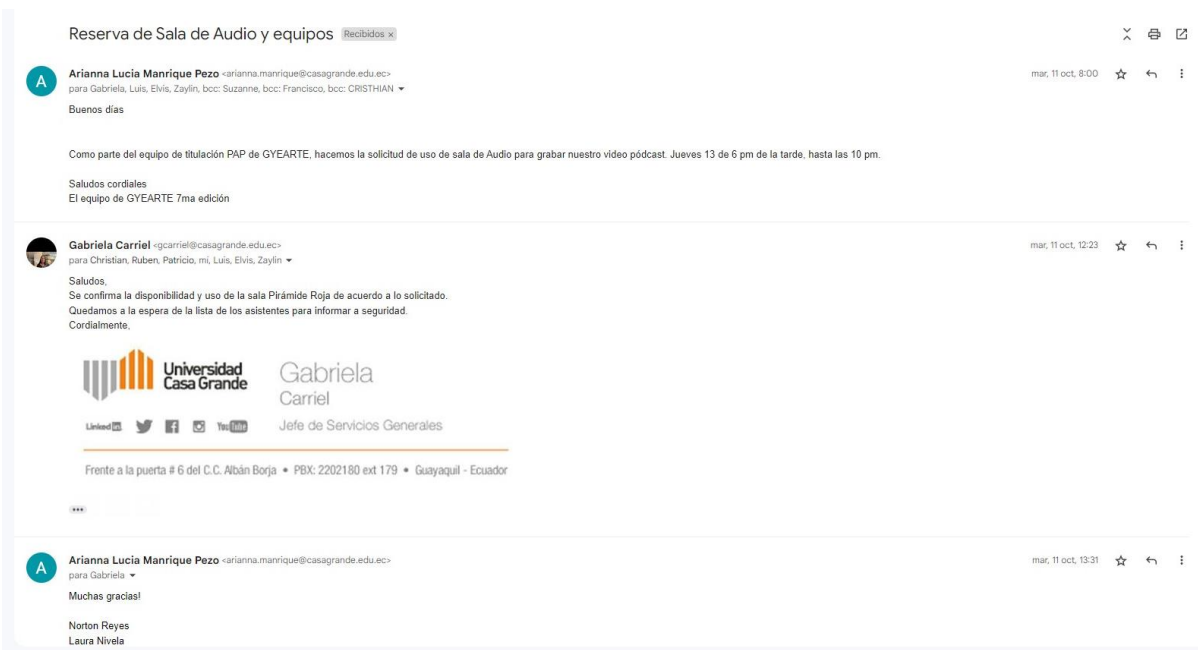
**Fuente: Manrique, A. (2022, Octubre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**



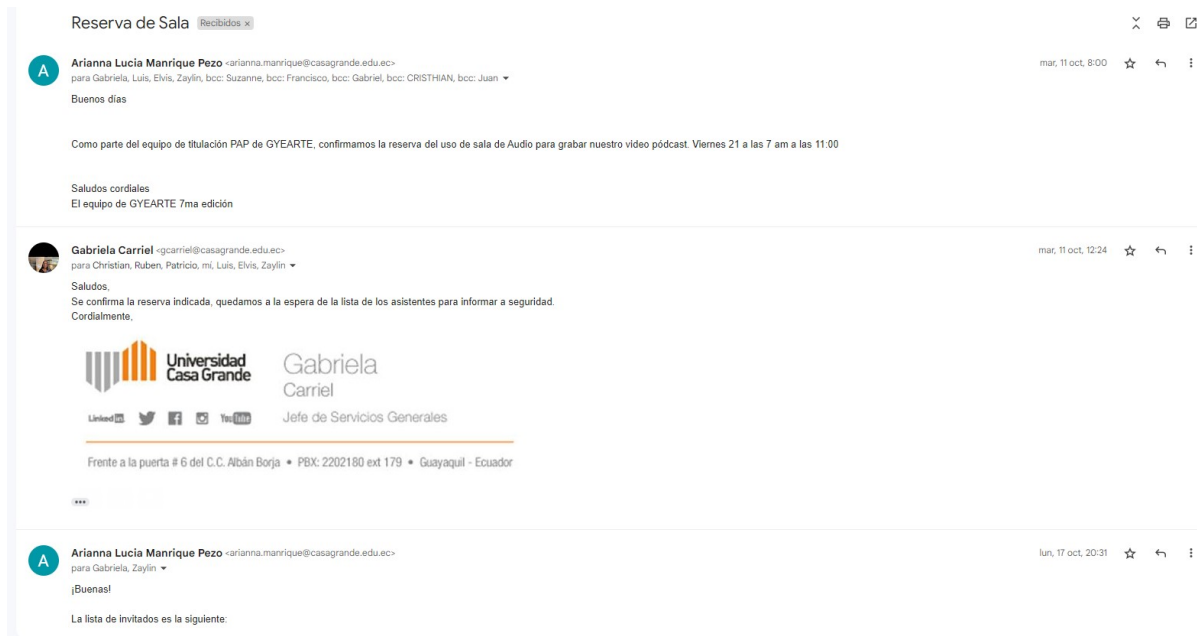
**Fuente: Manrique, A. (2022, Octubre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**



**Fuente: Manrique, A. (2022, Octubre). Solicitud de sala de Audio [Email A Gabriela Carriel].**

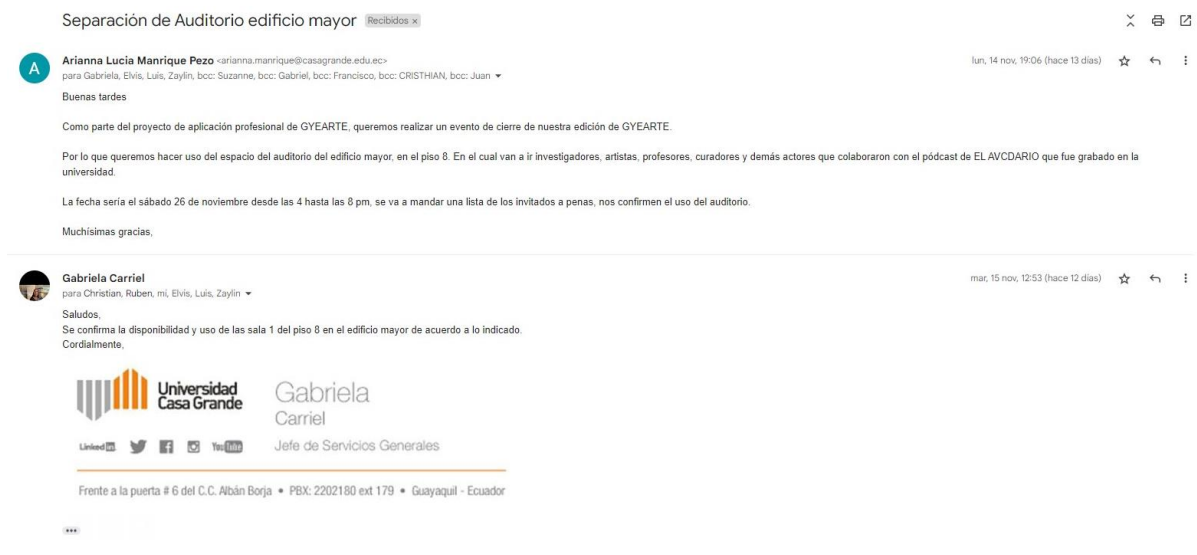


**Fuente: Manrique, A. (2022, Octubre). Envío de lista de invitados para el ingreso a la universidad [Email A Gabriela Carriel].**

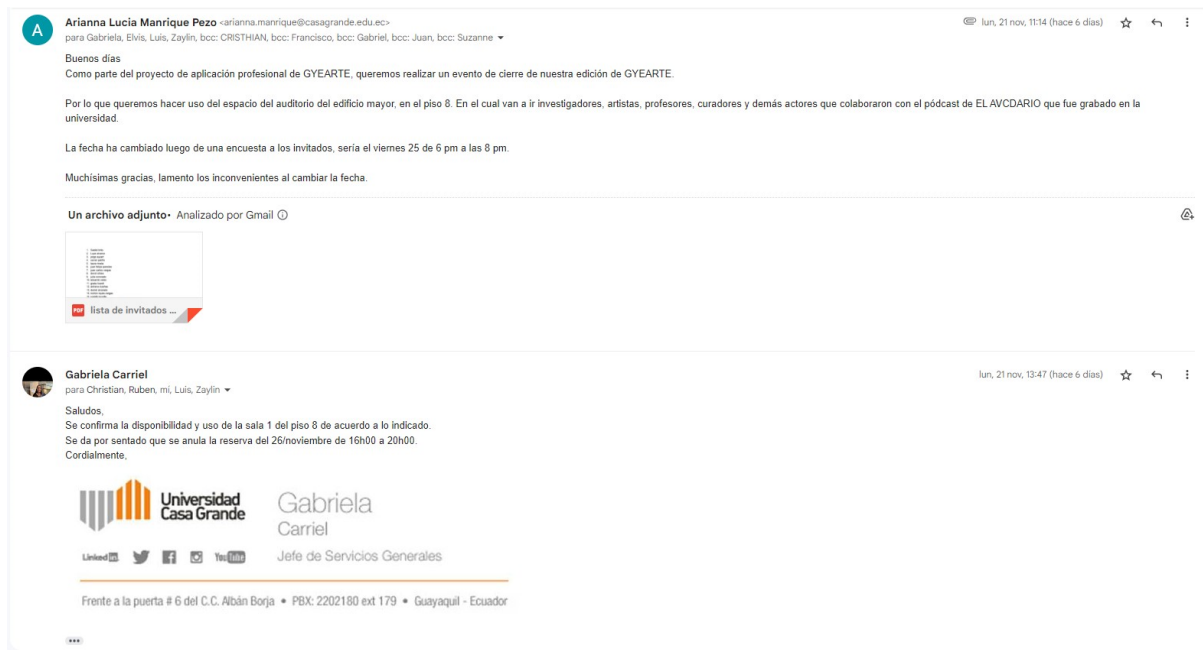


**Fuente: Manrique, A. (2022, Octubre). *Solicitud de sala de Audio* [Email A Gabriela Carriel].**

## **Anexo 19. Correos solicitando el uso de auditorio Noviembre de 2022.**



**Fuente: Manrique, A. (2022, Noviembre). *Solicitud del uso del auditorio en el edificio mayor de la Universidad Casa Grande*. [Email A Gabriela Carriel].**



Fuente: Manrique, A. (2022, Noviembre). *Adjunto de lista de invitados para el evento del 25 de noviembre.*

[Email A Gabriela Carriel].

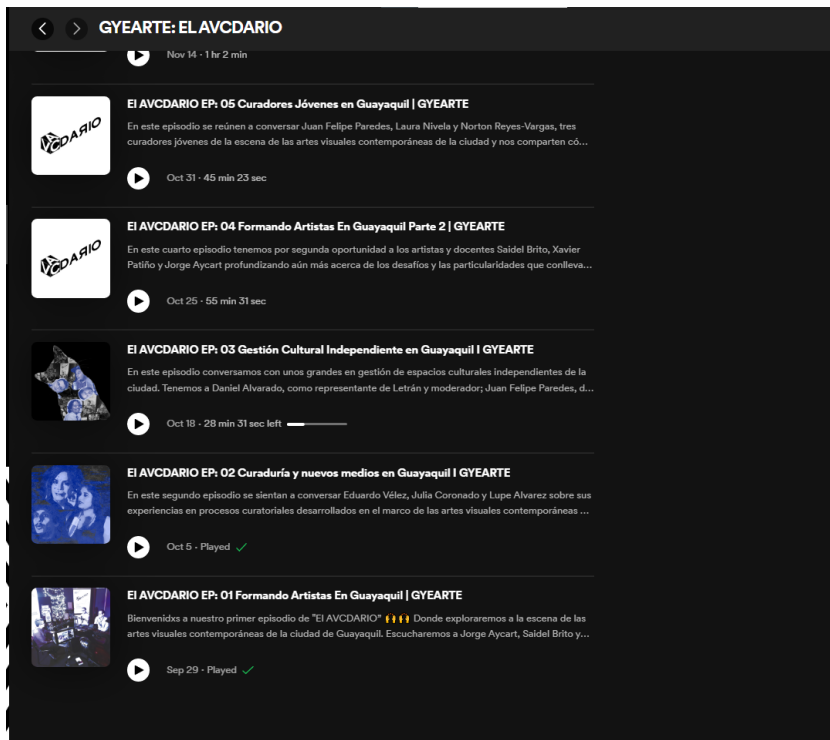
## Anexo 20. Roll up dirección de Arte para EL AVCDARIO.





Fuente: Elaboración propia. Mock up para el roll up del video pódcast EL AVCDARIO.

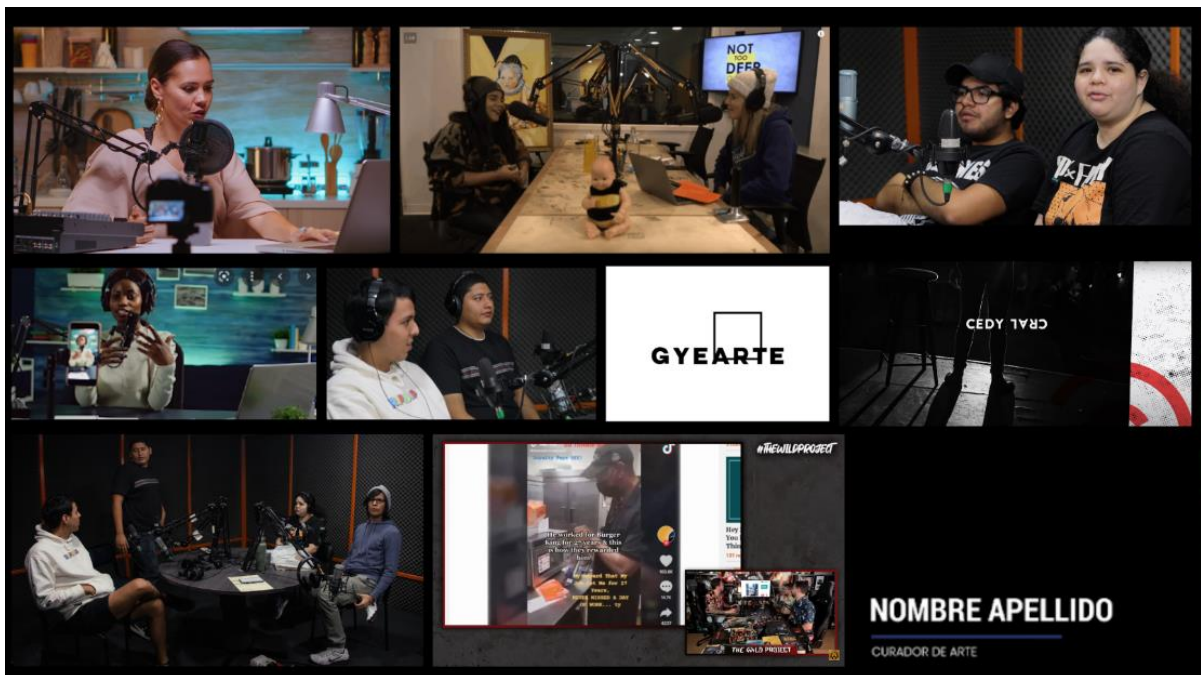
## Anexo 21. Artes para episodios del video pódcast “EL AVCDARIO”



Fuente: Elaboración propia. Artes por episodios del video pódcast EL AVCDARIO.

## REALIZACIÓN DE VIDEO PÓDCAST “EL AVCDARIO”

### Anexo 22. Moodboard base de video pódcast “EL AVCDARIO”



Fuente: Elaboración propia. Collage con distintas referencias visuales para el video pódcast EL AVCDARIO

### Anexo 23. Producción de video pódcast “EL AVCDARIO”

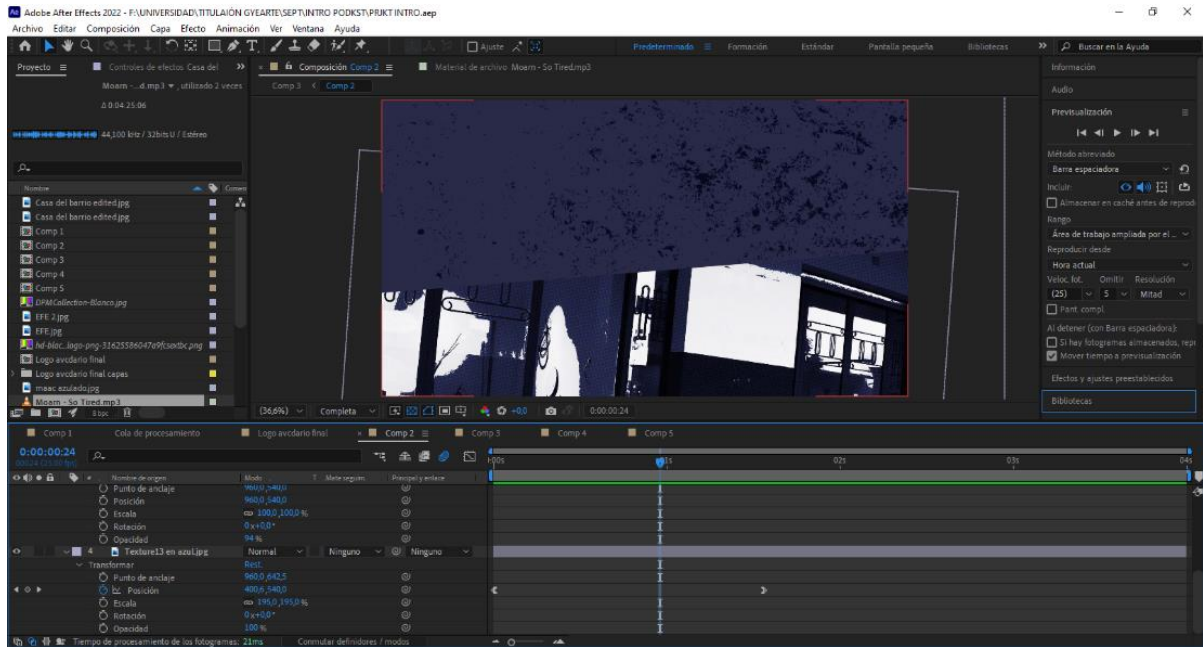


Fuente: Elaboración propia. Fotografías de la producción del pódcast de Curadores Jóvenes en Guayaquil.



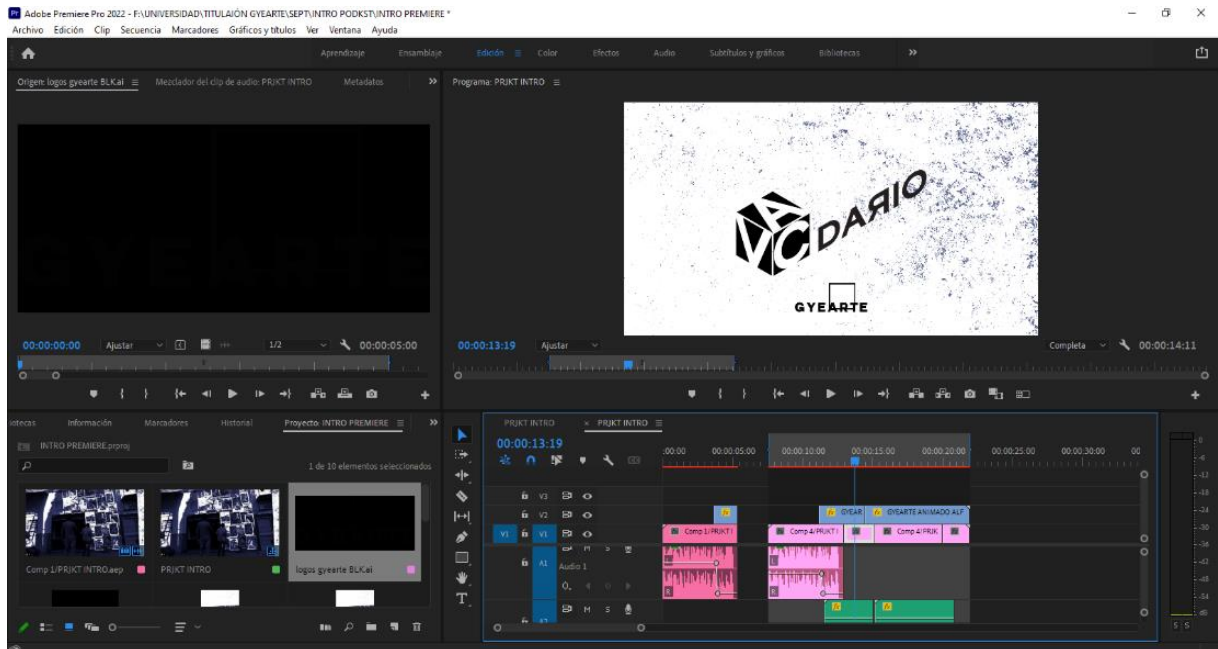
Fuente: Elaboración propia. Fotografías de la producción del pódcast de 101 Arte contemporáneo Ecuador.

### Anexo 24. Animación y locución de intros y cuñas para el video pódcast “EL AVCDARIO”



Fuente: Elaboración propia. Animación en After Effects la introducción del podcast.

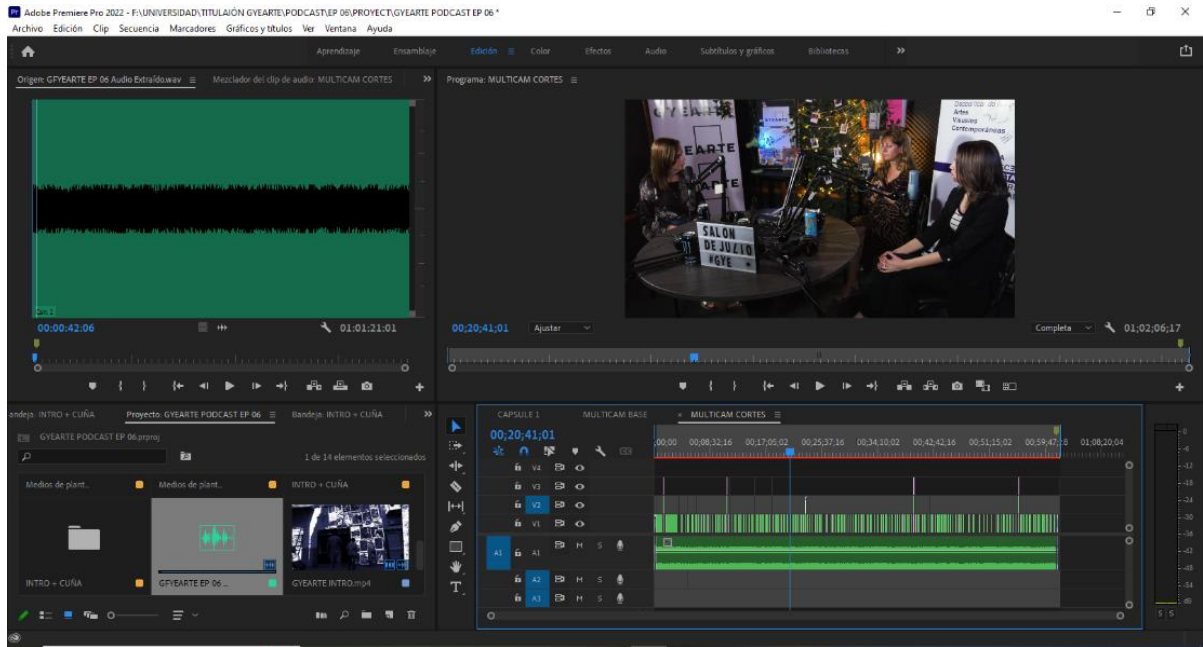
## Anexo 25. Postproducción de video podcast “El AVCDARIO”



Fuente: Elaboración propia. Montaje en Premiere Pro del video podcast.

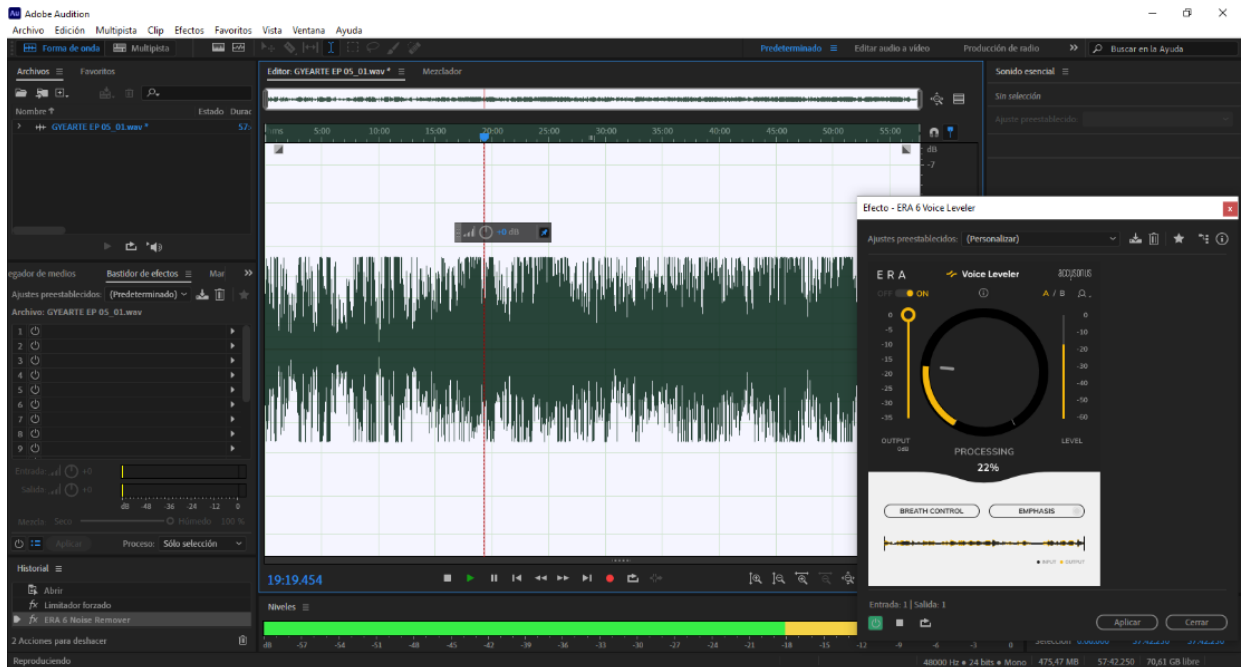
## Anexo 26. Montaje de video podcast “El AVCDARIO”





Fuente: Elaboración propia. Montaje en Premiere Pro del video pódcast.

## Anexo 27. Postproducción Limpieza y nivelado de audio de video pódcast “El AVCDARIO”



Fuente: Elaboración propia. Limpieza y nivelado de audio en Audition del video pódcast.

## Anexo 28. Análisis de redes sociales

## MÉTRICAS DE ALCANCE EN FACEBOOK E INSTAGRAM

### Alcance

Exportar

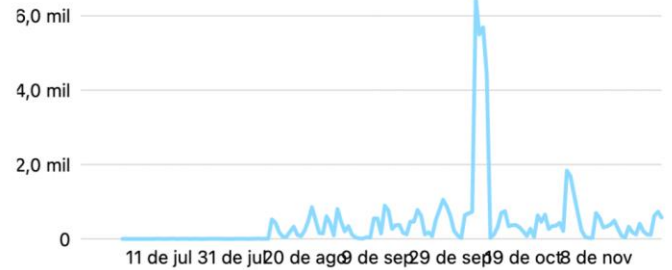
Alcance de la página de Facebook ⓘ

42.920 ↑ 12,7 mil%



Alcance de Instagram ⓘ

24.272 ↑ 1,2 mil%



*Meta Business Manager (2022). Meta. <https://es-la.facebook.com/business/tools/meta-business-suite>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022*

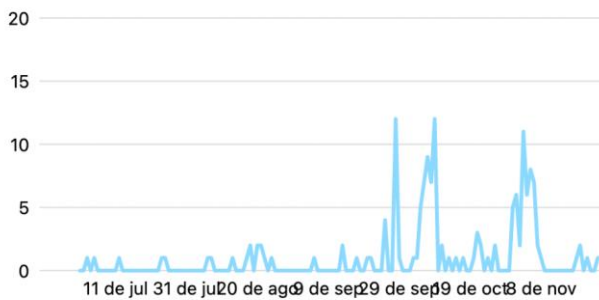
## MÉTRICAS DE VISITAS AL PERFIL EN FACEBOOK E INSTAGRAM

### Visitas a la página y al perfil

Exportar

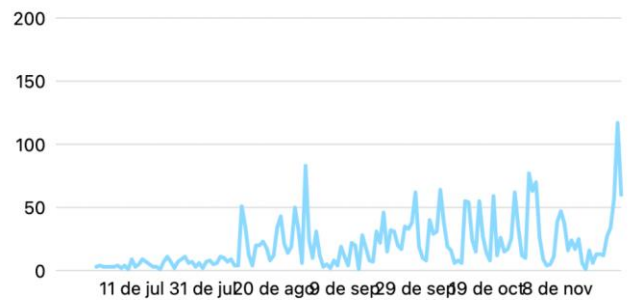
Visitas a la página de Facebook ⓘ

150 ↑ 206,1%



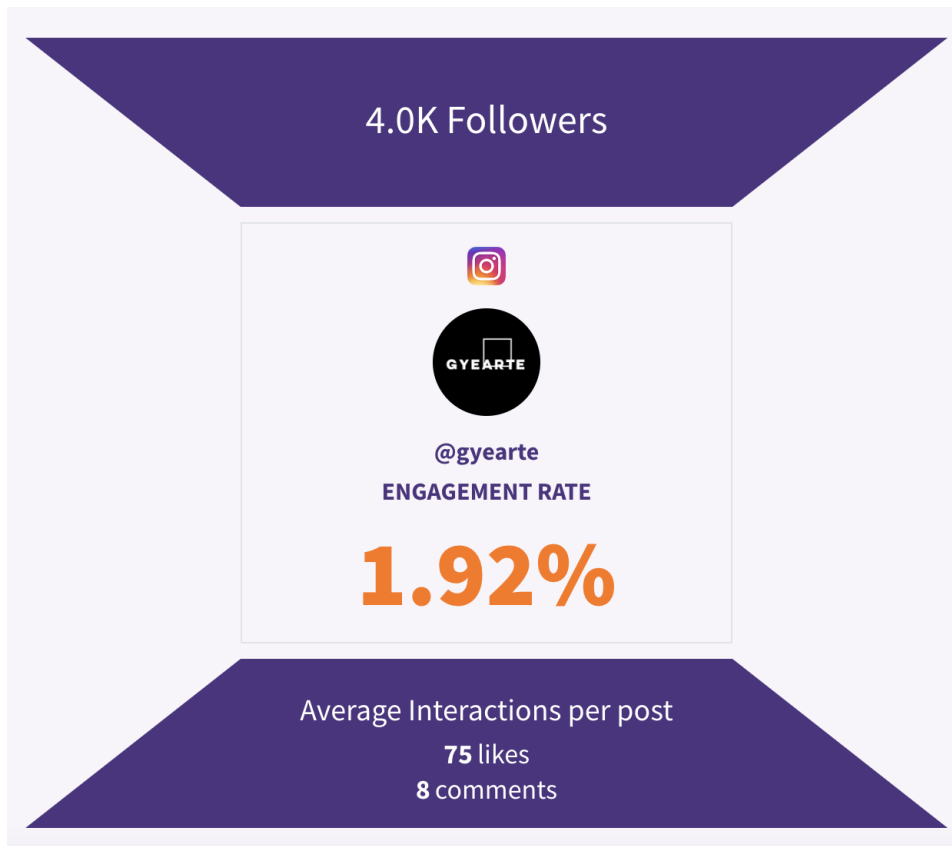
Visitas al perfil de Instagram ⓘ

2.998 ↑ 260,8%



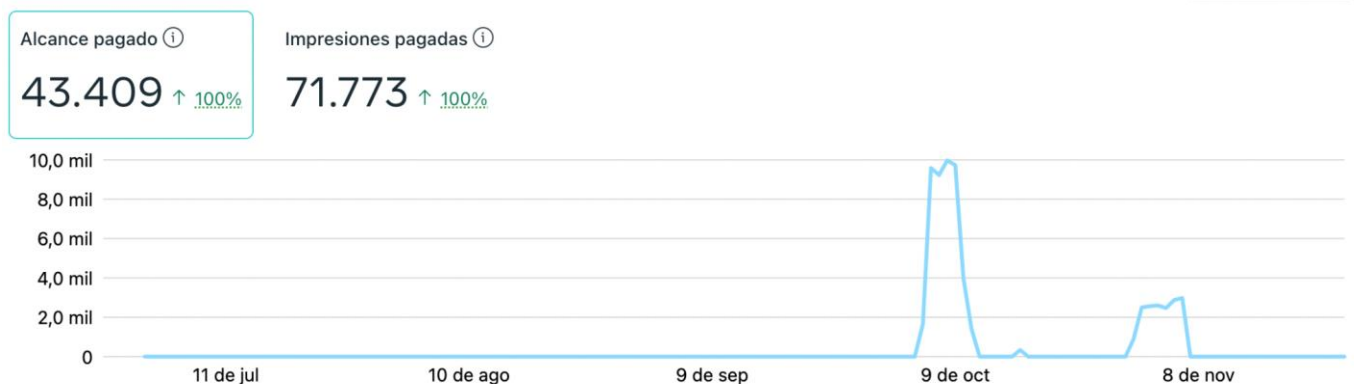
*Meta Business Manager (2022). Meta. <https://es-la.facebook.com/business/tools/meta-business-suite>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022*

## MÉTRICAS DE ENGAGEMENT EN INSTAGRAM



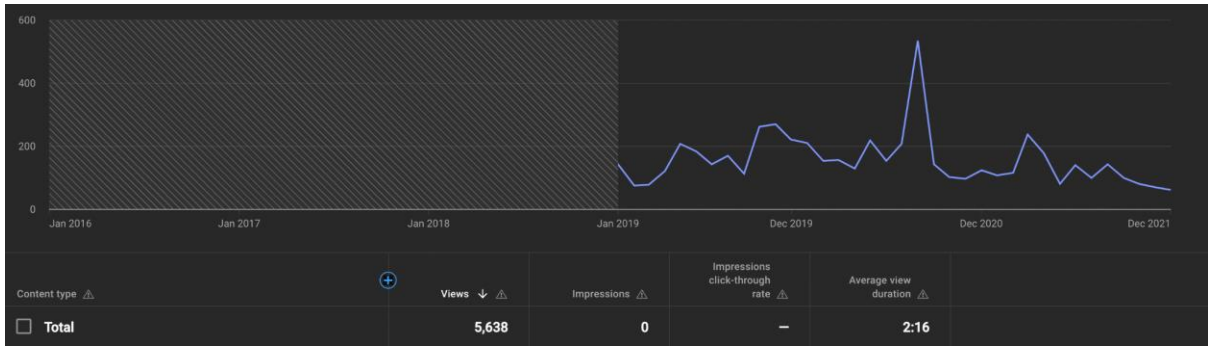
*Phlanx engagement calculator (2022).* Phlanx. <https://phlanx.com/engagement-calculator> Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## MÉTRICAS DE ALCANCE PAUTADO EN FACEBOOK E INSTAGRAM



*Meta Business Manager (2022).* Meta. <https://es-la.facebook.com/business/tools/meta-business-suite> Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## MÉTRICAS DE YOUTUBE



Youtube Studio (2022). Google. <https://studio.youtube.com/>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## MÉTRICAS DE PUBLICO EN FACEBOOK E INSTAGRAM

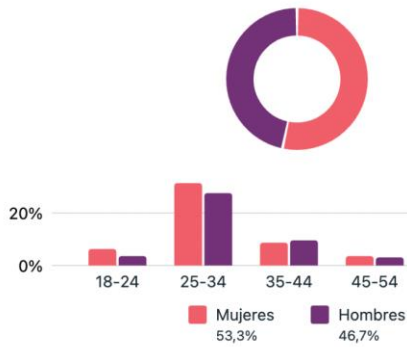
Me gusta de la página de Facebook ⓘ

1.677

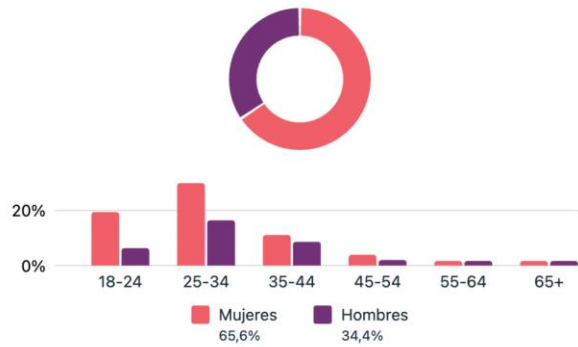
Seguidores de Instagram ⓘ

4.041

Edad y sexo ⓘ



Edad y sexo ⓘ



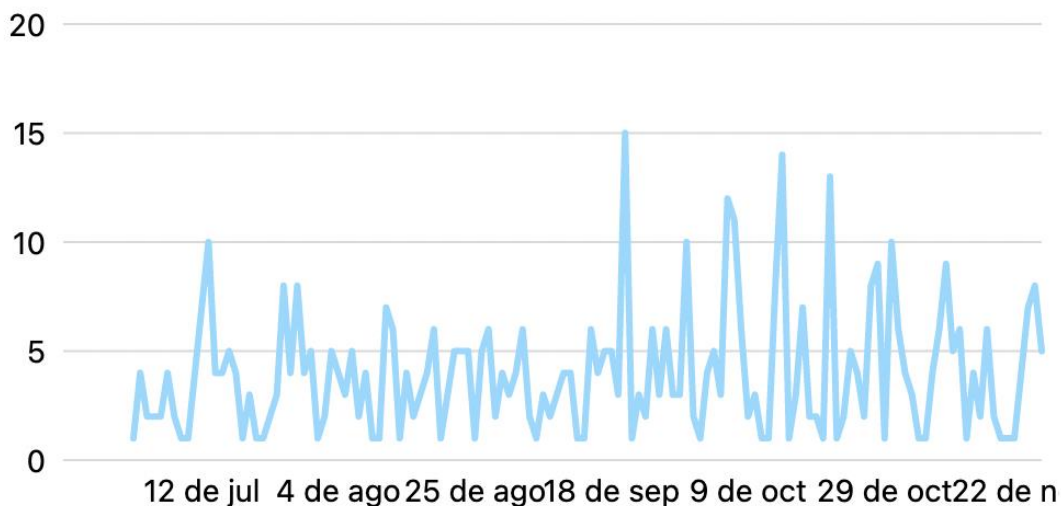
Meta Business Manager (2022). Meta. <https://es-la.facebook.com/business/tools/meta-business-suite>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## MÉTRICAS DE NUEVOS SEGUIDORES EN INSTAGRAM



## Nuevos seguidores de Instagram (i)

535 ↑ 324,6%



*Meta Business Manager (2022). Meta. <https://es-la.facebook.com/business/tools/meta-business-suite>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022*

## MÉTRICAS ANCHOR (SPOTIFY)



## EPISODIO 1



EPISODIO  
**El AVCDARIO EP: 01 Formando Artistas En Guayaquil | GYEARTE**  
28 sept 2022 · 55 min 27 s

Clasificación de episodios  
**N.º 1**  
En total

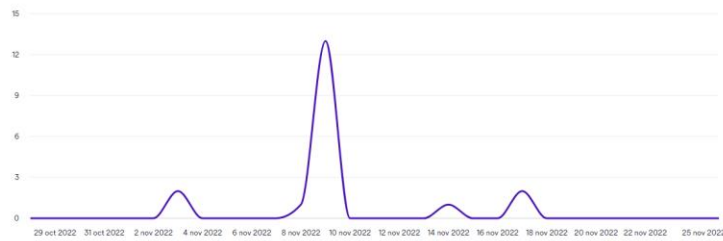
Reproducciones  
**53**  
En total

### Estadísticas del episodio

Últimos 30 días

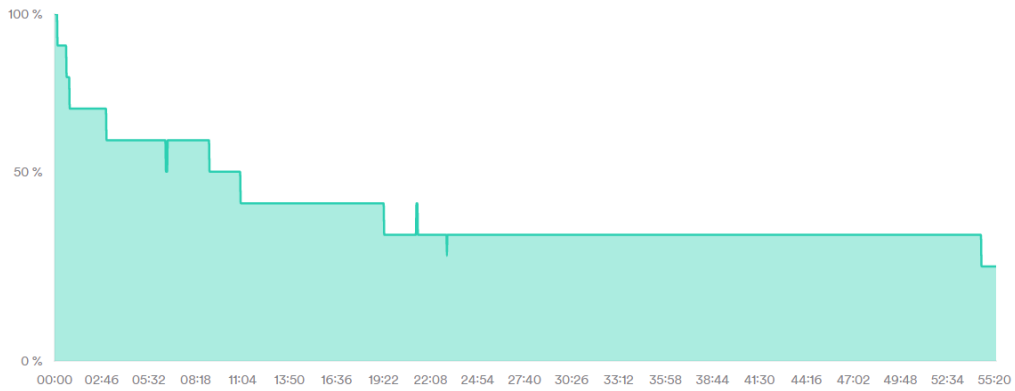
Por día

#### Reproducciones



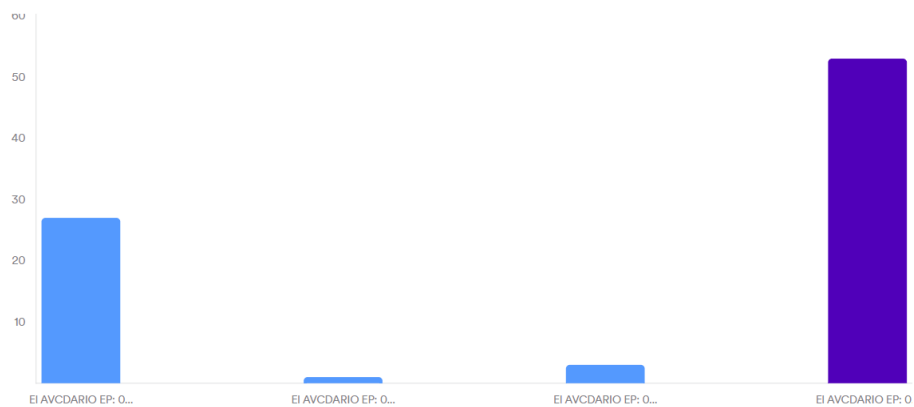
#### Retención de la audiencia

Tiempo medio de reproducción: **10 min 57 s**



Fuente: Spotify

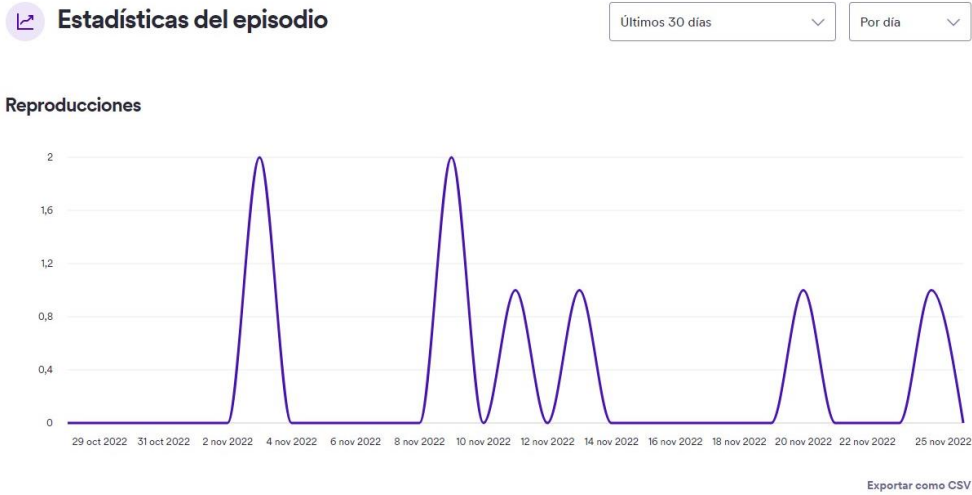
#### Progreso



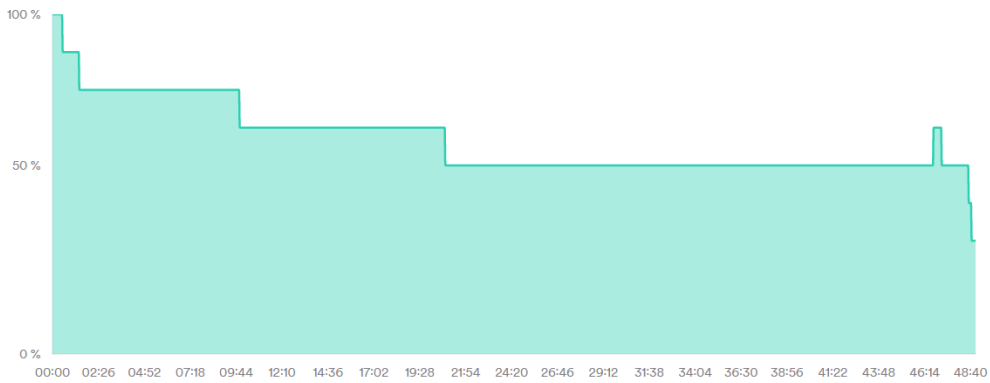
*Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast. (2015). Anchor; Anchor.*

<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/58294752>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## EPISODIO 2



**Retención de la audiencia**  
Tiempo medio de reproducción: **48 min 34 s**



Fuente: Spotify

*Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast. (2015). Anchor; Anchor.*

<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/58592027>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## EPISODIO 3

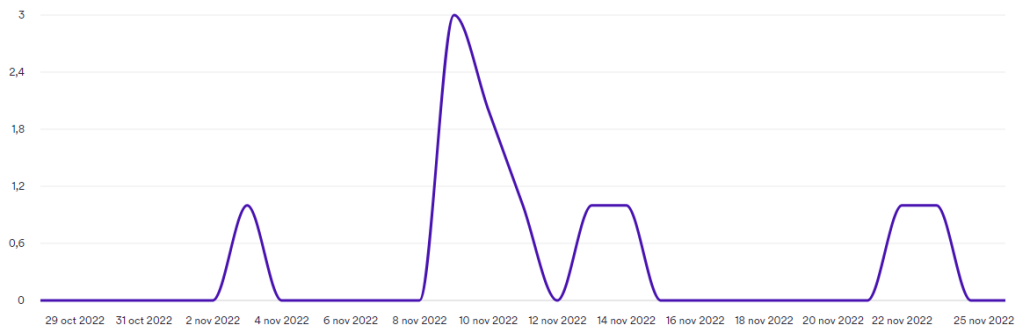


## Estadísticas del episodio

Últimos 30 días

Por día

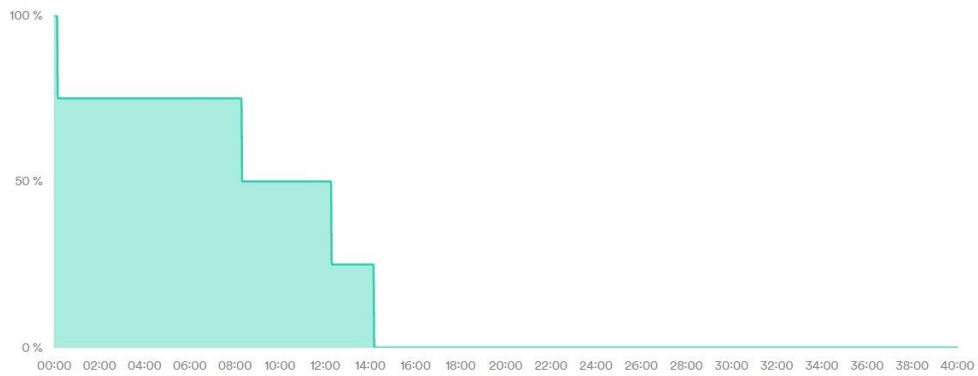
### Reproducciones



Exportar como CSV

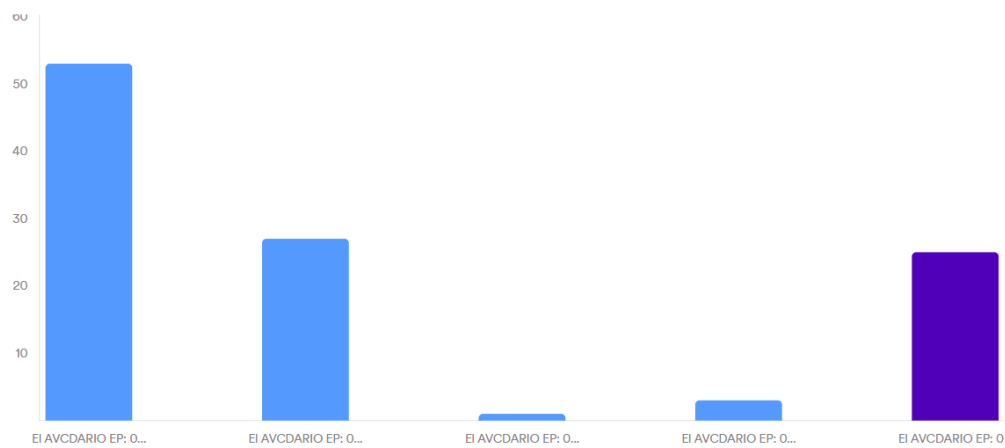
### Retención de la audiencia

Tiempo medio de reproducción: 8 min 19 s



Fuente: Spotify

### Progreso



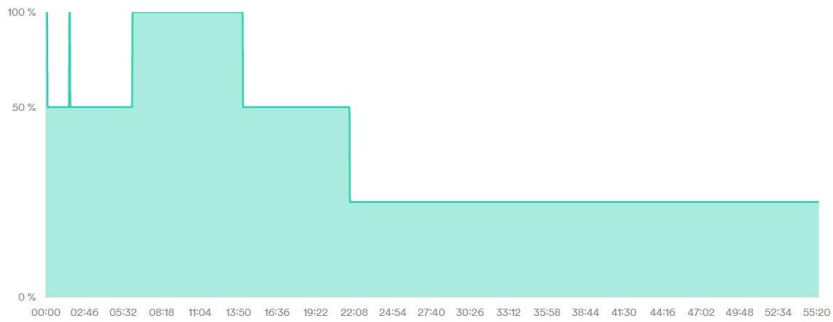
**Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast. (2015). Anchor; Anchor.**

**<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/59223775>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022**

## EPISODIO 4

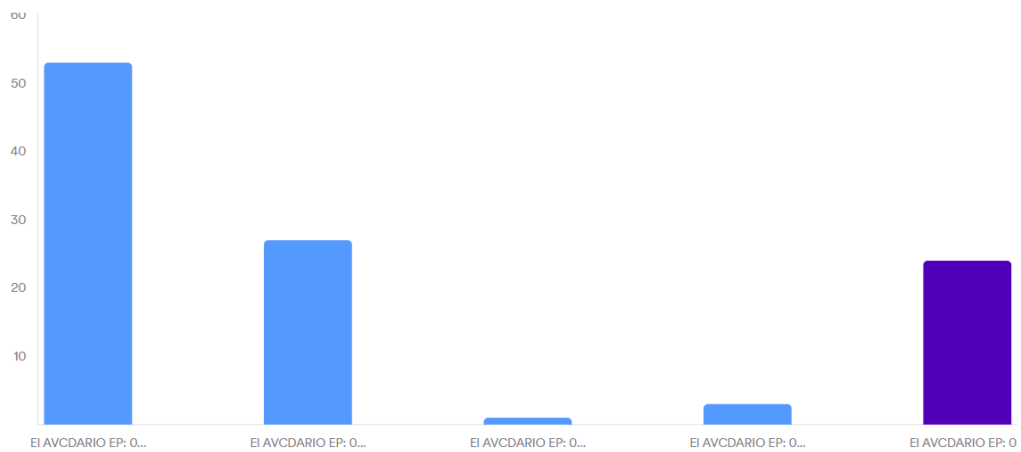
### Retención de la audiencia

Tiempo medio de reproducción: 21 min 49 s



Fuente: Spotify

### Progreso



*Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast. (2015). Anchor; Anchor.*

<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/59562965>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

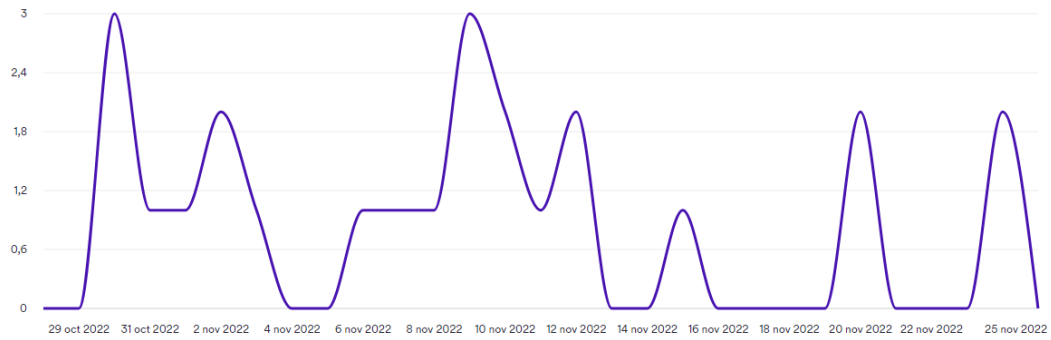
## EPISODIO 5

## Estadísticas del episodio

Últimos 30 días

Por día

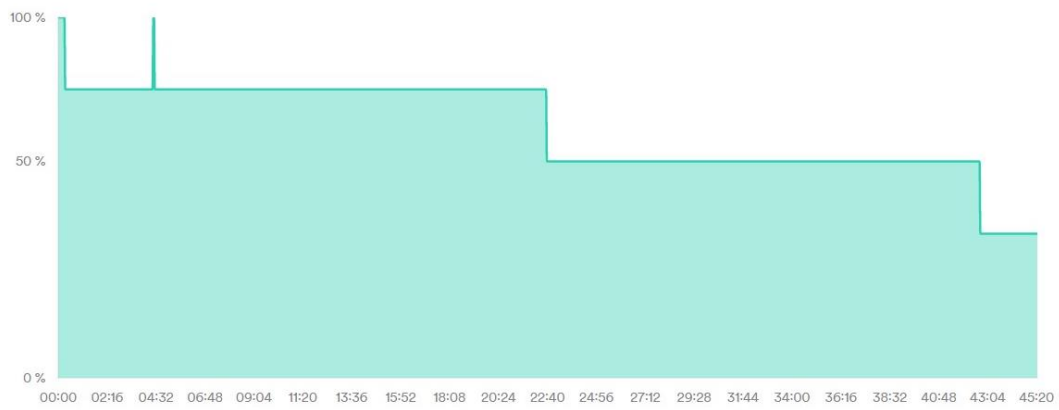
### Reproducciones



Exportar como CSV

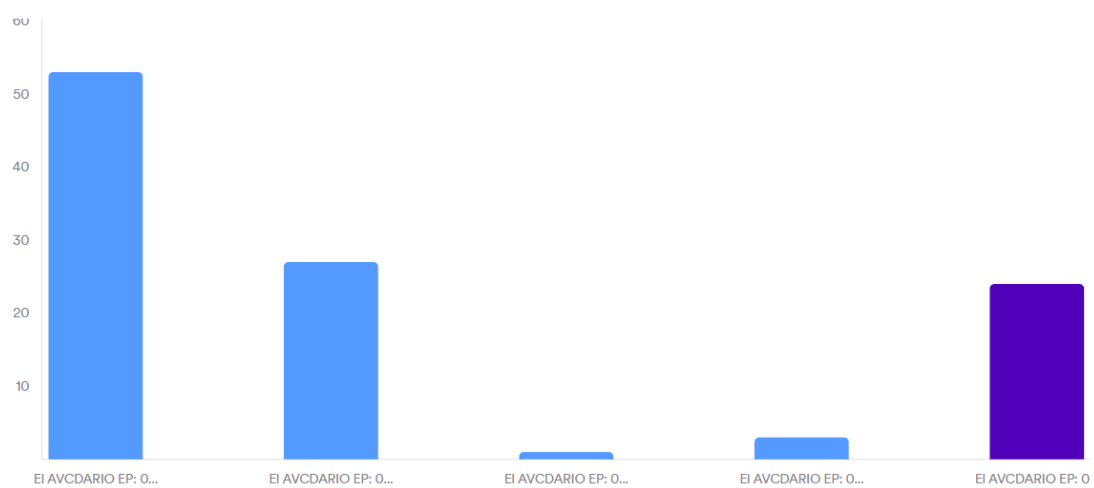
### Retención de la audiencia

Tiempo medio de reproducción: 42 min 43 s



Fuente: Spotify

## Progreso



*Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast. (2015). Anchor; Anchor.*

<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/59562965>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## EPISODIO 6

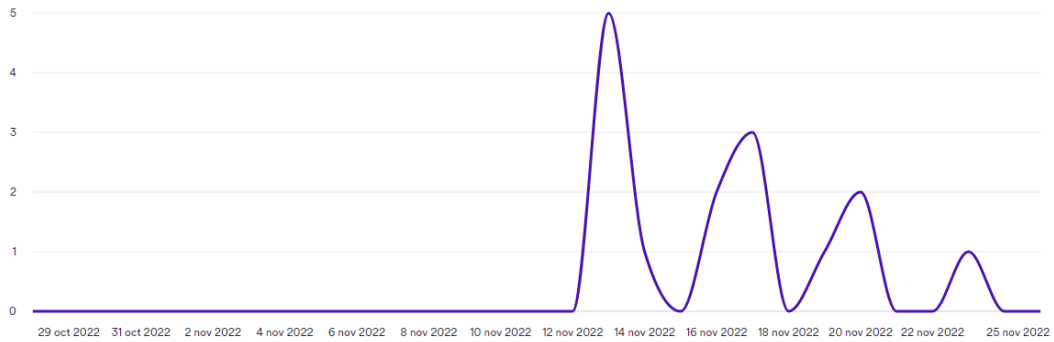


## Estadísticas del episodio

Últimos 30 días

Por día

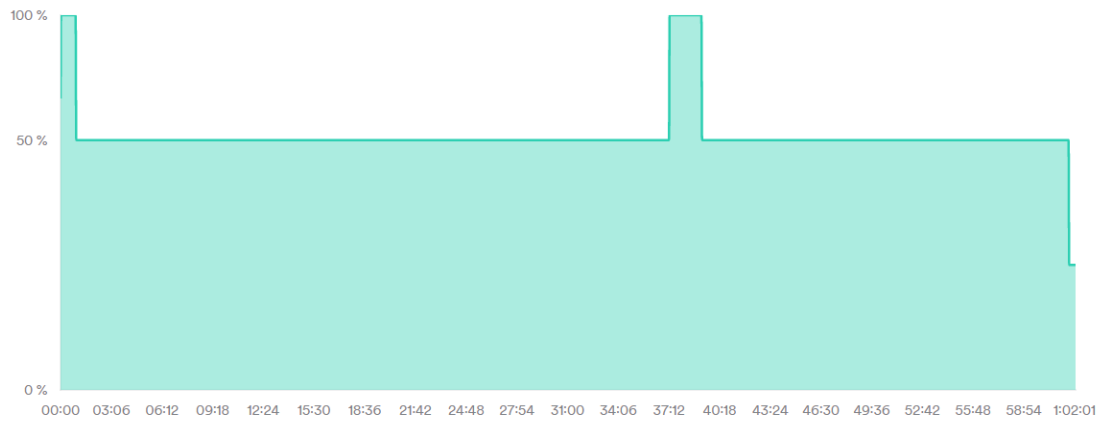
### Reproducciones



Exportar como CSV

### Retención de la audiencia

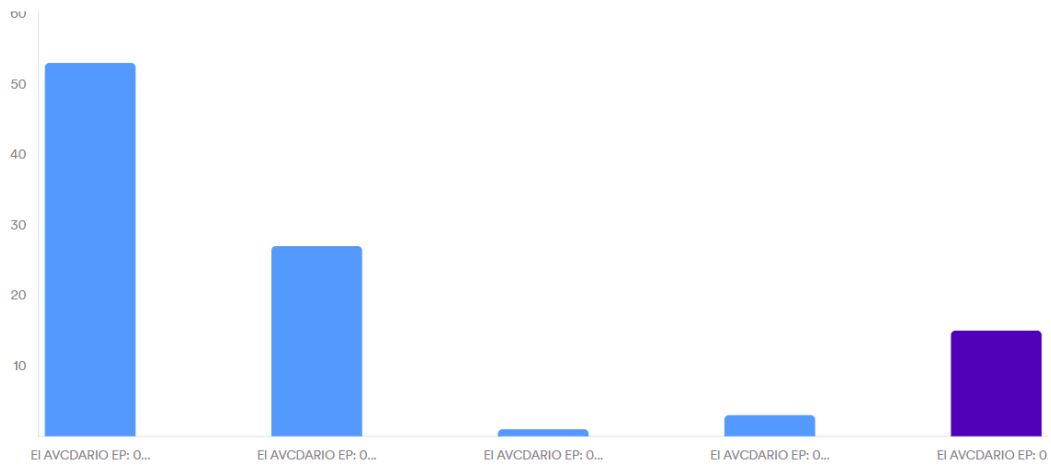
Tiempo medio de reproducción: 1 h 1 min 41 s



Fuente: Spotify



### Progreso



*Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast. (2015). Anchor; Anchor.*

<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/60585276>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## EPISODIO 7

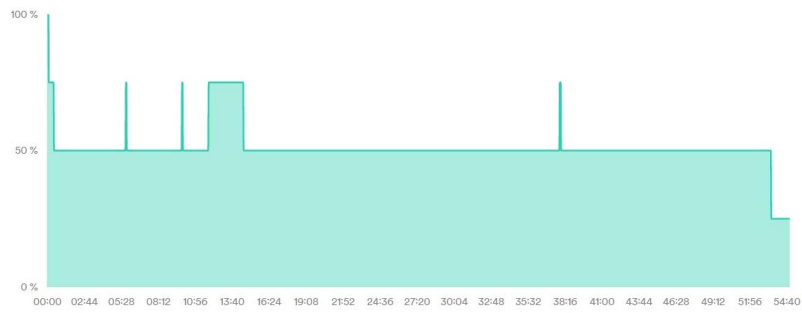
### Reproducciones



Exportar como CSV

### Retención de la audiencia

Tiempo medio de reproducción: 37 min 58 s



Fuente: Spotify

*Anchor: la forma más fácil de hacer un podcast.* (2015). Anchor; Anchor.

<https://anchor.fm/dashboard/analytics/episodes/61150094>. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022

## ANEXO 29. EVENTO DE CIERRE SÉPTIMA EDICIÓN GYEARTE





Fuente: Elaboración propia, fotos del evento de cierre del proyecto y conversatorio sobre la formalización del arte en la escena.

## ANEXO 30. CARTOGRAFÍAS DE LA ESCENA

**El gag fluctuante, Raymundo Valdez 2022**



Valdez, R. (2022). El gag fluctuante, Pinturas, Casa del Barrio, Guayaquil, Ecuador.

Edición, David Orbea 2022



Orbea, D. (2022). Edición, Pinturas, Espacio Onder, Guayaquil, Ecuador.

Thoothless all stars, Jean Carlo Guizado 2022





Guizado, J. (2022). Toothless all stars, Pintura, Proyecto Nasal, Guayaquil, Ecuador.

### Textere, varios



Varios. (2022). Textere, Instalación, Museo del Cacao, Guayaquil, Ecuador.

### El ánimo de lo inefable, Lisbeth Carvajal



Carvajal, L. (2022). *Él ánimo de lo inefable*, Pinturas, Casa del Barrio, Guayaquil, Ecuador.

### Guayaquil Fotofest, Chantal Fontaine



Fontaine, C. (2022). *Fotógrafas del Ecuador*, Fotos, Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo, Guayaquil, Ecuador.

### Cartografías del encierro, varios





Varios. (2022). Cartografías del encierro, Ilustraciones, Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo, Guayaquil, Ecuador.

### Mujeres mirando y tejidos Waorani, Ödomomi Nomoë



Nomoë Ö. (2022). Mujeres mirando y tejidos Waorani, Obras, Museo del Cacao, Guayaquil, Ecuador.

### Salón de Julio 61, varios



Varios. (2022). Salón de Julio, Obras, Museo Municipal, Guayaquil, Ecuador.

### Piedras vivas, Karina Aguilera Skvirsky



Aguilera, K. (2022). Piedras vivas, Instalación, Proyecto Nasal, Guayaquil, Ecuador.

### Lanzamiento de libro “101 Arte visual contemporáneo Ecuador”



Fuente: Elaboración propia (2022)., Fotos de la cobertura del lanzamiento del libro 101 Arte Contemporáneo Ecuador.

### Poemas Machos, Janio Navarrete





Navarrete, J. (2022). Poemas Machos, Instalación, Espacio Onder, Guayaquil, Ecuador.

### ¡En clave moderna!, Ricardo Bohórquez



Bohórquez, R. (2022). ¡En clave moderna!, Fotografías, Casa de Barrio, Guayaquil, Ecuador.

### Archivos del trópico, Ricardo Bohórquez



Bohórquez, R. (2022). Archivos del trópico, Fotografías, Espacio Onder, Guayaquil, Ecuador.

### Polylepis, Enrique Vinueza, 2022



Vinueza, E. (2022). Polylepis, Instalación, Espacio Onder, Guayaquil, Ecuador.

### Cuarta dimensión, Ruth Cruz, 2022



Cruz, R. (2022). Cuarta dimensión, Instalación, Proyecto Nasal, Guayaquil, Ecuador.

**El retiniano, Colectivo Los Manchas, 2022**



Colectivo Los Manchas. (2022). El retiniano, Instalación, Taller Maldonado, Guayaquil, Ecuador.

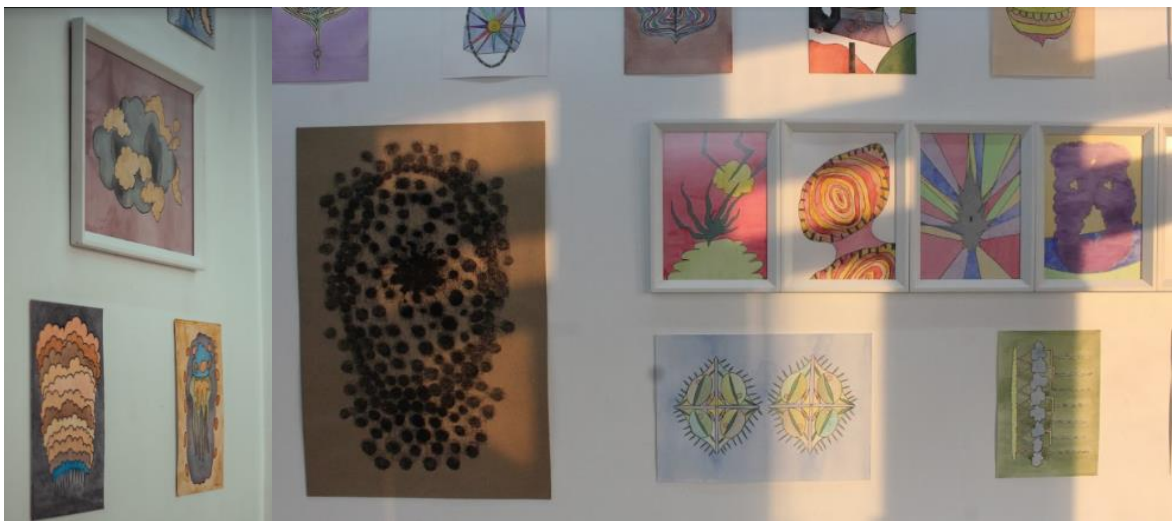
**Tandem, Adriana Orrantia e Irene Cordovez, 2022**





Orrantía, A., Cordovez, I. (2022). Tandem, Instalación, Guayaquil Country Club, Samborondón, Ecuador.

**Monstra, Daniel Alvarado, 2022**



Alvarado, D. (2022). Monstra, Pinturas, Espacio Onder, Guayaquil, Ecuador.

**El escudo de Satán, Stéfano Rubira, 2022**



Rubira, S. (2022). El escudo de Satán, Obras, Casa de Barrio, Guayaquil, Ecuador.

## ANEXO 31. PÁGINA WEB



Gyearte- Universidad Grande, & Gyearte. (2022). *Gyearte-Unieversidad Casa Grande*. Gyearte.

<http://gyearte.ec/>

## EL AVCDARIO



Un video podcast dedicado a visibilizar y descubrir entre líneas a distintos actores clave de la ciudad: Curadores, investigadores, gestores culturales y docentes formadores de artistas

ESCÚCHANOS EN



SPOTIFY

MÍRANOS EN



YOUTUBE



Fuente: Gyearte- Universidad Grande, & Gyearte. (2022). *Gyearte-Unieversidad Casa Grande*. Gyearte.

<http://gyearte.ec/Arte/Avcdario>

## SPONSORS

### Anexo 32. Propuesta de auspicios.

**GYEARTE**  
SÉPTIMA EDICIÓN  
ENTRELÍNEAS.

**AGENDA DE HOY**  
GYEARTE  
01 ¿Quiénes somos? 02 El proyecto 03 Necesidades del proyecto 04 Planes de auspicio  
ENTRELÍNEAS.

**GYEARTE**  
**¿QUIÉNES SOMOS?**  
Séptima Edición

Es un proyecto que existe desde el año 2015, dedicado a visibilizar las artes visuales contemporáneas en Guayaquil. Además de crear una comunidad activa en la ciudad mediante la creación de contenido en distintas plataformas digitales y la gestión de espacios que integran los diversos componentes y actores del mundo del arte local.

**PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL**  
Universidad Casa Grande

**Línea de tiempo**

AÑO	EVENTO / ACCIÓN
2015	Se creó la plataforma digital gyearte.ec para promocionar a los artistas más influyentes de las AVC en Guayaquil.
2016	Tránsito 22/16 Muestra que Recopiló la historia del arte contemporáneo desde el inicio en Guayaquil.
2017	Aquí Hay Arte, muestra que integró y sumó a los nuevos artistas emergentes. La muestra se realizó en la Universidad Casa Grande para posicionar al GYEARTE como un proyecto de la UCG.
2018	Más Vale Renunciar, Pedro Dávila en los ochenta. Muestra que revisó a uno de los artistas pioneros de AVC en Guayaquil.
2019	Arte a golpe de Clics muestra para evidenciar las nuevas prácticas que relacionan el arte y la tecnología.
2021	Nuevas Dinámicas. Se cartografiaron la nuevas dinámicas de las AVC que surgieron a raíz de la pandemia.

# GYEARTE

## ¿QUÉ HAREMOS?

Crear contenido de valor y producir en formato Video Pódcast



## ¿CÓMO LO HAREMOS?

Vamos a invitar a actores clave de las AVC (Artes Visuales Contemporáneas) a conversar sobre sus procesos de creación, gestión y difusión de proyectos relacionados con el arte contemporáneo para comprender más a fondo todo lo que conlleva trabajar en el desarrollo de la cultura en Guayaquil así como contribuir a la formación de público.

Estos invitados son escogidos de acuerdo a tres pilares de trabajo que se han identificado, que no han sido atendidos a profundidad por el proyecto hasta ahora, que son:

- Curaduría.
- Gestión cultural.
- Procesos de formación artística.



# GYEARTE

## NECESIDADES DEL PROYECTO



El formato del contenido es de Video Pódcast, es decir, una charla registrada en audio y video en donde se contará con dos personas invitadas y un moderador que lleve el hilo conductor del episodio. Estos episodios tendrán una duración aproximada de 30 a 50 minutos.

A partir de estos episodios se va a generar contenido para redes en formato de cápsulas de 7-15 segundos con extractos de la conversación. Además de ser subido el material completo a Spotify y YouTube.



## MODALIDAD



### MODERADOR

LUPE ÁLVAREZ (1 MODERADOR POR EP)



### ACTORES CLAVES INVITADOS

(2 A 3 INVITADOS POR EP)



### TEMA A TRATARSE



Estos invitados son escogidos de acuerdo a tres pilares de trabajo que se han identificado

Actores	Rol que desempeñan en las AVC	Criterios de selección
Rodolfo Kronfle, Eliana Hidalgo Moderador: Saidel Brito	Curaduría, investigación, edición.	Libro 101 Arte Contemporáneo Ecuador
Julia Coronado, Eduardo Vélez Moderadora: Lupe Álvarez	Curaduría, investigación, crítica.	Curaduría en nuevos medios
Xavier Patño, Saidel Brito Moderador: Jorge Aycart	Artistas y docentes	Formando artistas en Guayaquil
Juan Carlos Vargas, David Orbea, Juan Felipe Paredes Moderador: Daniel Alvarado	Artistas y gestores culturales	Gestión Cultural independiente en Guayaquil
Giada Lusardi, Adriana Dueñas Moderadora: Lupe Álvarez	Curaduría y gestión cultural	Salón de Julio 61

Actores	Rol que desempeñan en las AVC	Criterios de selección
Madeline Holaender, Maria Fernanda Ponce(Nomada Arte) Moderador: Saidel Brito	Gestores culturales, coleccionistas, periodista	Gestión independiente de espacios culturales en Gye
Laura Nivelá Moderador: Norton Reyes	Artistas, curadores, etc.	Nuevos curadores en la escena



## ALCANZE DEL PROYECTO

El proyecto 2022 inició el 11 de agosto teniendo 3 posteos orgánicos, las métricas expuestas representan al desempeño de la página entre el 11 de agosto al 24 del mismo mes.



Estadísticas de nuestros últimos dos posts en Instagram.

Métrica	Post 1	Post 2
Alcance	846	90
Cuentas alcanzadas	792	59
Impresiones	88	21
Interacciones	1.345	214
Del feed	873	101
De otros perfiles	96	35
Del perfil	54	21
De historias	8	7

Actividad del perfil: 70

- Visitas al perfil: 58
- Nuevos seguidores: 12
- Toques en el botón "Correo": 0

## PAQUETES GYEARTE

Financiamiento

Cabe señalar que el pódcast es un nuevo canal en el que se espera llegar a un 60% del alcance obtenido en nuestras estadísticas de Instagram, junto con la pauta a realizarse para la publicación de cada episodio con un CPC de 0,20ctvs

---

**Paquete Experimentarte**

# \$150

**Digital:**

- 5 Contenidos pautados en formato carrusel en las cuales se podrá poner 1 foto escogida por la marca y las demás fotos una marca de agua con el logo de la marca. Duración 1 mes
- Presencia en la página web como nuevo auspiciante del proyecto. Duración: 4 meses o hasta el final del año.
- Publicación en Instagram de bienvenida a nuevos auspiciantes en formato carrusel (Se subirá una foto enviada por la marca).

**Podcast**

- 3 menciones en 3 capítulos. Máxima duración de 10 segundos.

**Paquete Rupturarte**

# \$300

**Digital:**

- 8 Contenidos pautados en formato carrusel en las cuales se podrá poner 1 foto escogida por la marca y las demás fotos una marca de agua con el logo de la marca. Duración 3 meses
- Presencia en la página web como nuevo auspiciante del proyecto. Duración: 4 meses o hasta el final del año.
- Publicación en Instagram de bienvenida a nuevos auspiciantes en formato carrusel (Se subirá una foto enviada por la marca).

**Podcast**

- 5 menciones en 5 capítulos. Máxima duración de 10 segundos
- Presencia de marca: espacio dentro de 4 episodios para muestra de producto (Se ajusta según el producto)
- 3 Zócalos publicitarios en 3 videos subidos a YouTube (video pódcast).

---

**Paquete Decodificarte**

# \$450

**Digital:**

- 12 Contenidos pautados en formato carrusel en las cuales se podrá poner 1 foto escogida por la marca y las demás fotos una marca de agua con el logo de la marca. Duración 4 meses
- Presencia en la página web como nuevo auspiciante del proyecto. Duración: 4 meses o hasta el final del año.
- Publicación en Instagram de bienvenida a nuevos auspiciantes en formato carrusel (Se subirá una foto enviada por la marca).

**Video Pódcast**

- 1 mención por capítulo. Se producirán 8 capítulos. Máxima duración de 10 segundos
- Presencia de marca: espacio dentro de 4 episodios para muestra de producto (Se ajusta según el producto)
- 5 Zócalos publicitarios en 5 videos subidos a YouTube (video pódcast).

# ¡GRACIAS!

Fuente: Elaboración propia, Powerpoint realizado para la propuesta de auspicios.

## Anexo 33. Comentarios de actores claves sobre el proyecto de la Séptima Edición

### GYEARTE

#### Giada Lusardi

Muchas gracias por invitarme a este espacio, me parece un gran proyecto que permite la difusión de las actividades culturales que se realizan en la ciudad de gye, y con una reflexión y serie de debates importantes que aportan en realidad al campo artístico nacional.

#### Adriana Dueñas



Gracias por la invitación a participar en este pódcast, este formato aporta a difundir mucho la gestión cultural aparte de los otros medios que son más tradicionales, el hecho que quede registrado, lo valoro mucho y agradezco la oportunidad de haber sido invitada.

### **Rodolfo Kronfle**

Como siempre muy agradecido con la UCG y el proyecto GYEARTE, me parece una opción valiosísima de aprendizaje, dentro de las carreras de la universidad. El ángulo que ha escogido este proyecto, con el que he podido colaborar en distintas instancias y años , como se ha aprendido casa adentro en qué tipo de opciones enfocarse, que no sea solo de beneficio pedagógico, sino que tenga incidencia en la escena artística y cultural de la ciudad, esto se los felicito y pondero, no pierdan este ímpetu.

### **Juan Felipe Paredes**

Mi experiencia en el pódcast fue muy bonita, me invitaron dos veces y se los agradezco, muy atentos todos los chicos, es una oportunidad chévere para aprender, socializar, ver nueva gente, y conversar de cosas interesantes, los invito a escuchar esas conversaciones para que tengas más partes y más frutos, los felicito mucho.

### **Norton Reyes-Vargas**

Feliz, igual por la experiencia y por la invitación, por pensar en el trabajo que tenemos nosotros, por estas formas dinámicas de trabajar, les felicito a GYEARTE y a este grupo, sigan adelante y métanle mucho cariño al arte que necesita de su ayuda.

### **Laura Nivelá**

En esta ocasión he aprendido muchísimo, una experiencia super enriquecedora, conversar con los invitados, aprender muchísimo más de este nuevo camino que es la curaduría, muchísimas gracias a GYEARTE por esta oportunidad.

### **Julia Coronado**

“Una edición que deja la vara muy alta para cualquier proyecto relacionado con la escena”

### **Juan Javier Canessa**

“El enfoque y pasión que le han metido al proyecto es algo que tiene que perdurar en el tiempo. Más allá de un proyecto de titulación, están dejando un antecedente histórico que será de dominio público. Ojalá pueda permanecer como un proyecto constante de la Universidad Casa Grande.”

### **Lupe Álvarez**

“Sentimientos encontrados con el cierre de esta edición, definitivamente los chicxs han realizado un excelente trabajo que estoy segura de que es un aprendizaje muy grande para ellxs”

### **Daniel Alvarado**

“Me complace el decir que pude ser parte del proyecto que han armado, han usado un medio que no había sido mapeado por la escena, sin duda nos dejaron un gran aprendizaje”

### **Giuli Vargas**

“Un cierre con broche de oro para los chicxs que han trabajado por la escena y no solo por una nota”

### **Juan Carlos Vargas**

“Se pasaron totalmente, un gran esfuerzo de estos muchachos y fabuloso tema que nos puso a debatir sobre la gestión que realizamos”

## **Anexo 34. Dinámica del pódcast y sus integrantes**

**MODERADOR**  
LUPE ÁLVAREZ (1 MODERADOR POR EP)



**ACTORES CLAVES INVITADOS**  
(2 A 3 INVITADOS POR EP)



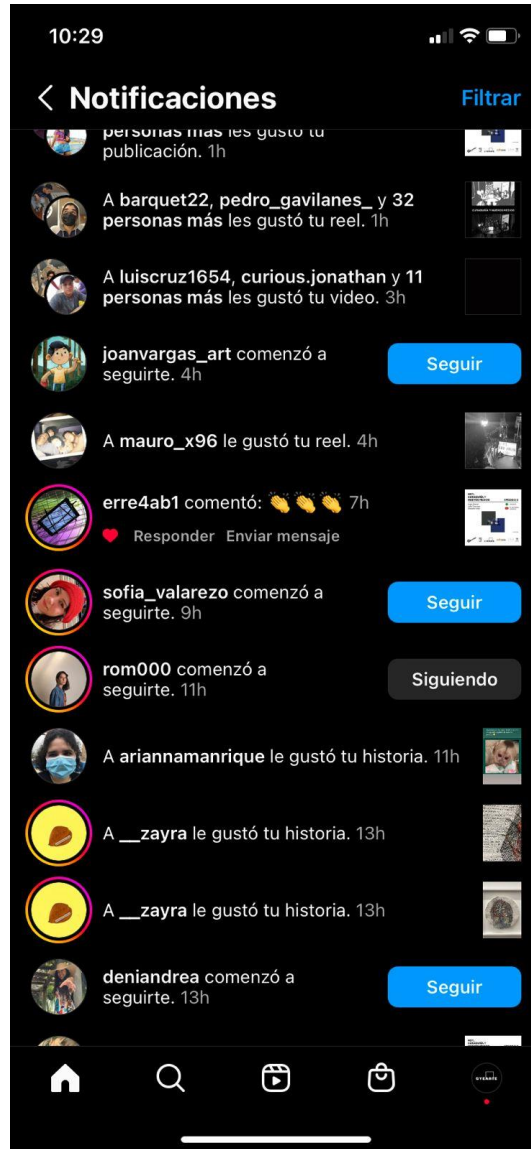
**TEMA A TRATARSE**



Estos invitados son escogidos de acuerdo a tres pilares de trabajo que se han identificado

Fuente: Elaboración propia. Diapositiva referente a la estructura que seguirán los episodios del video  
pódcast EL AVCDARIO

### Anexo 35. Actores claves que nos empezaron a seguir durante el proyecto



21:51

















# < Notificaciones

Filtrar

-  A prisuccadejo y automat\_a les gustó tu reel. 40min 
-  A fjparesdv y madaniela\_av les gustó tu reel. 46min 
-  A keysharanarajo y crimesvenus les gustó tu reel. 48min 

## Hoy

-  A suzannejugen y automat\_a les gustó tu historia. 3h 
-  A ariannamanrique le gustó tu comentario: @automat\_a Se viene prontito 🍷 5h 
-  A ariannamanrique le gustó tu comentario: @ariannamanrique a ver @automat\_a 🍷 5h 
-  A ramverpal, goldenghost.gg y 37 personas más les gustó tu reel. 6h 
-  taller\_estudio\_jimmylara comenzó a seguirte. 6h Siguiendo
-  A ariannamanrique le gustó tu historia. 7h 
-  miaush.vandal, a quien quizá conozcas, está en Instagram. 8h Seguir
-  A uh\_goodk, valllllllsssss y 98 personas más les gustó tu 



18:06



lorenadelgadoespinoza



144 Publicaciones 985 Seguidores 839 Seguidos

Lorena Delgado E.  
Educatora.Intérprete.Coreógrafa



fredy\_vallejoss, uartesec y 9 personas más siguen esta cuenta

Seguir también

Mensaje



La Pupo



17:31 4G

< **elescandino** ...



38 134 401  
Publicaciones Seguidores Seguidos


**Borro, B.C.**  
🇨🇪 🇮🇹 🇪🇸  
Autor de <<El intruso en Cusco>>  
📍 Provincia del Guayas, 🇪🇨  
[Ver traducción](#)

 crimesvenus, maacec y 4 personas más siguen esta cuenta

[Seguir también](#) [Mensaje](#) 

<p>Disponibles en LIBRERIA ESPAÑOLA</p> 	<p>cuatro razones para leer</p> <h1>EL INTRUSO EN CUSCO</h1> <p>@elescandino</p>	
		<p>Muy pronto en Mr. Books y Librim...</p> 
		

21:06

4G



daniel8a.ec



12 Publicaciones 368 Seguidores 363 Seguidos

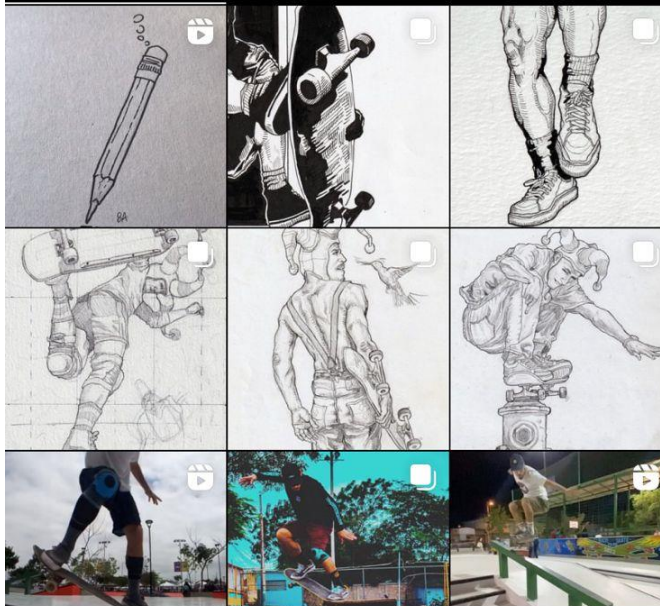
Daniel Ochoa  
Cuenta personal  
Artista visual - Ilustrador - skater - escena cultural  
Studio @8astudio.ec Produccion en artes @8a\_pro  
Ver traducción



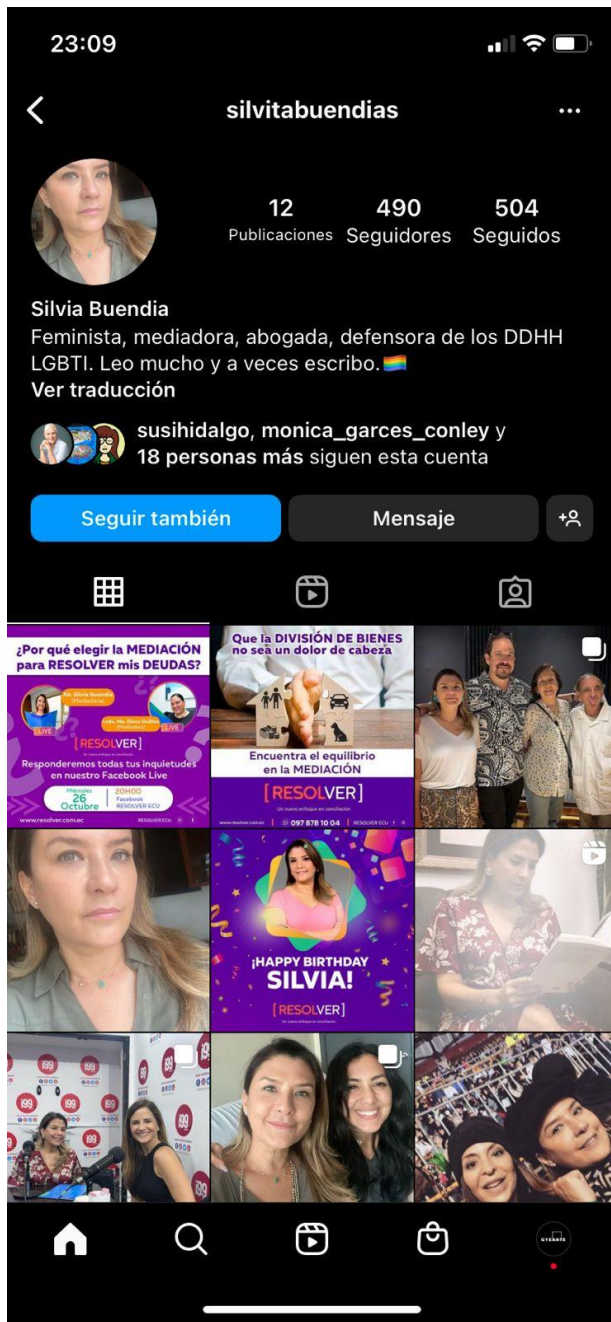
8astudio.ec, automat\_a y 14 personas más siguen esta cuenta

Seguir también

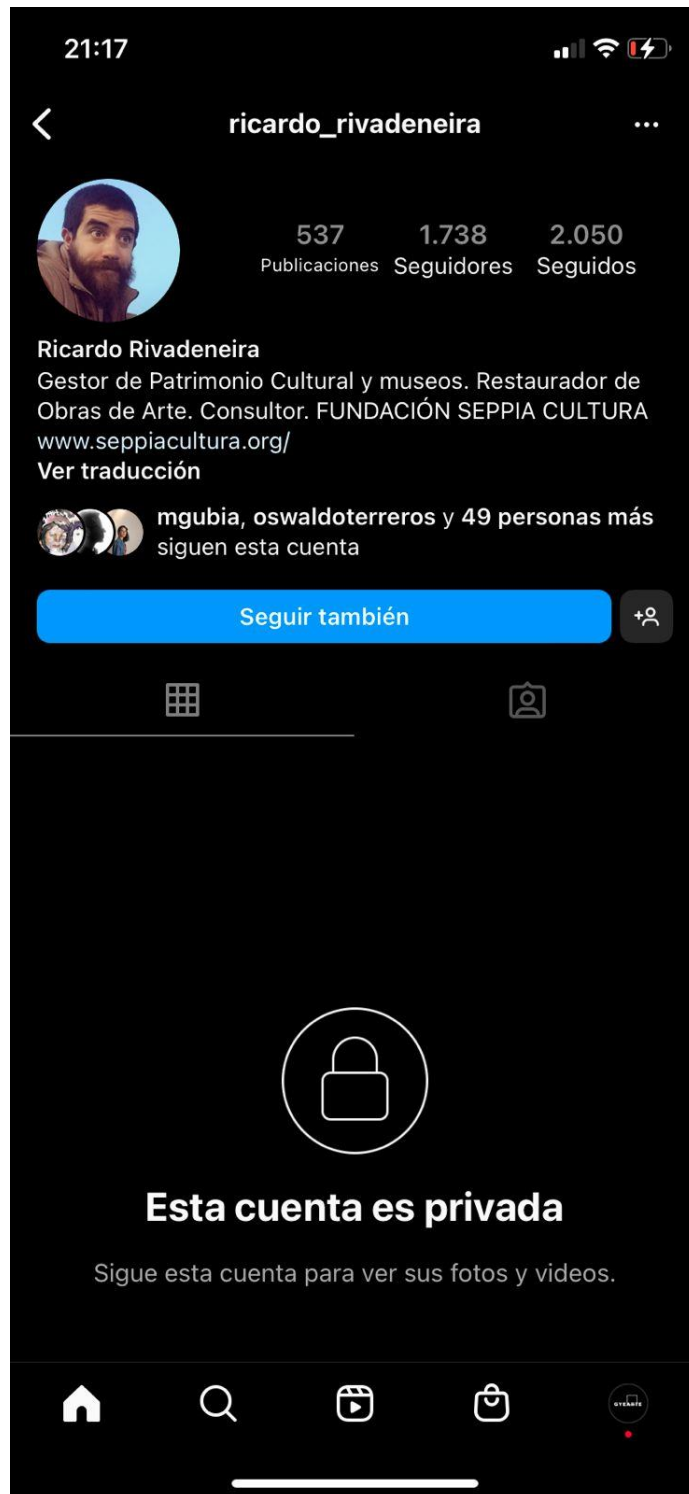
Mensaje





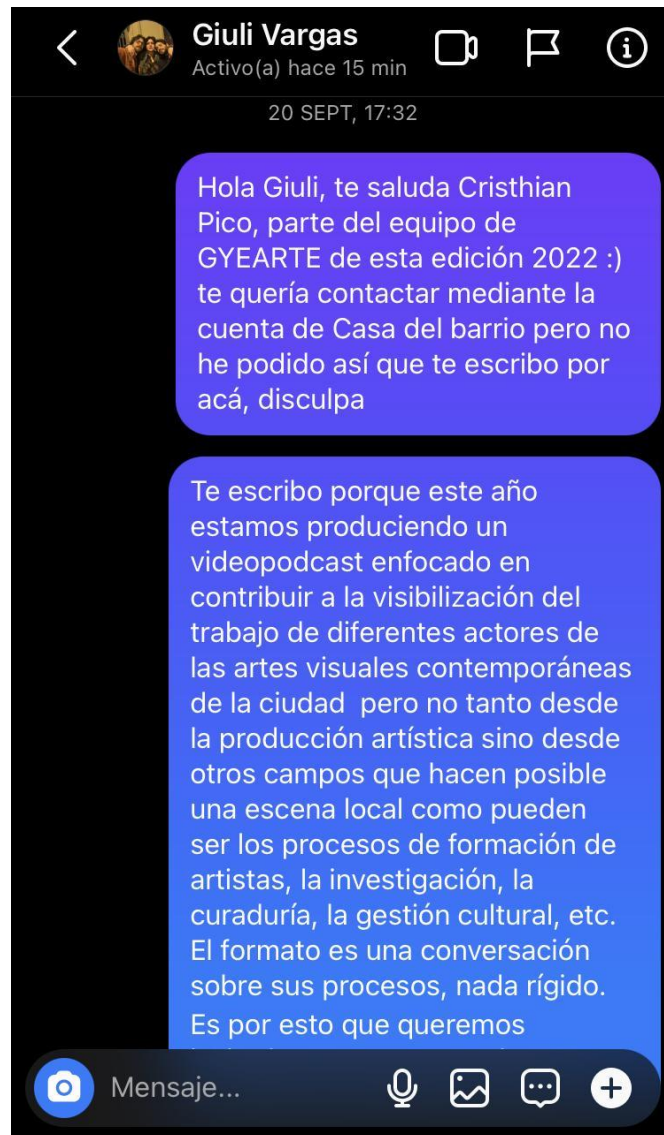




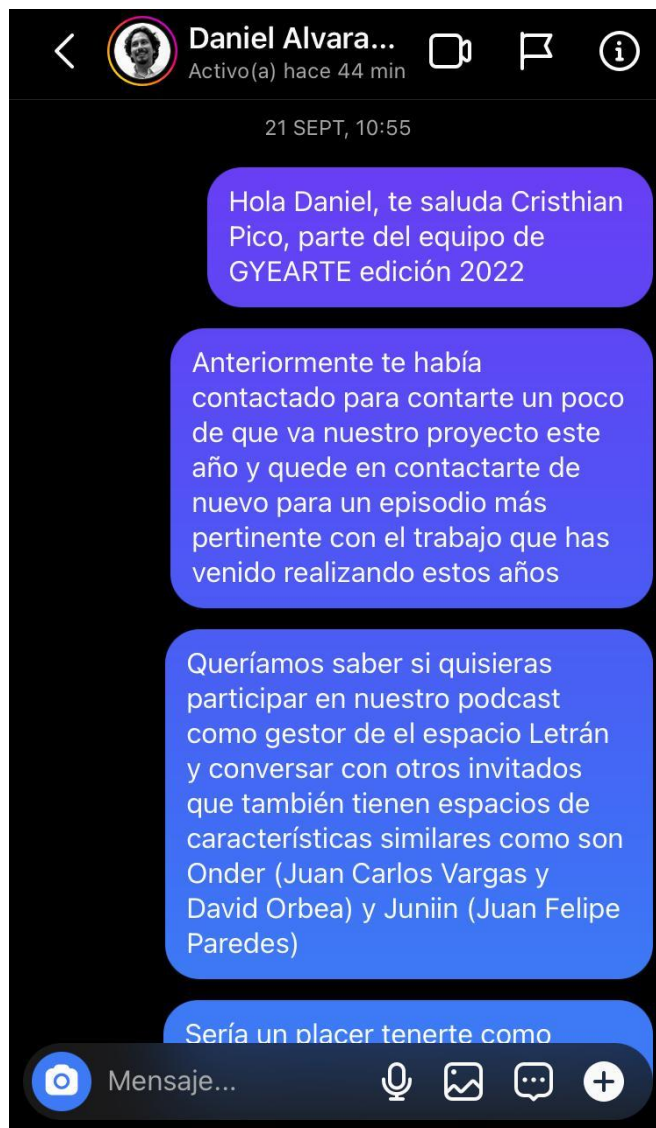


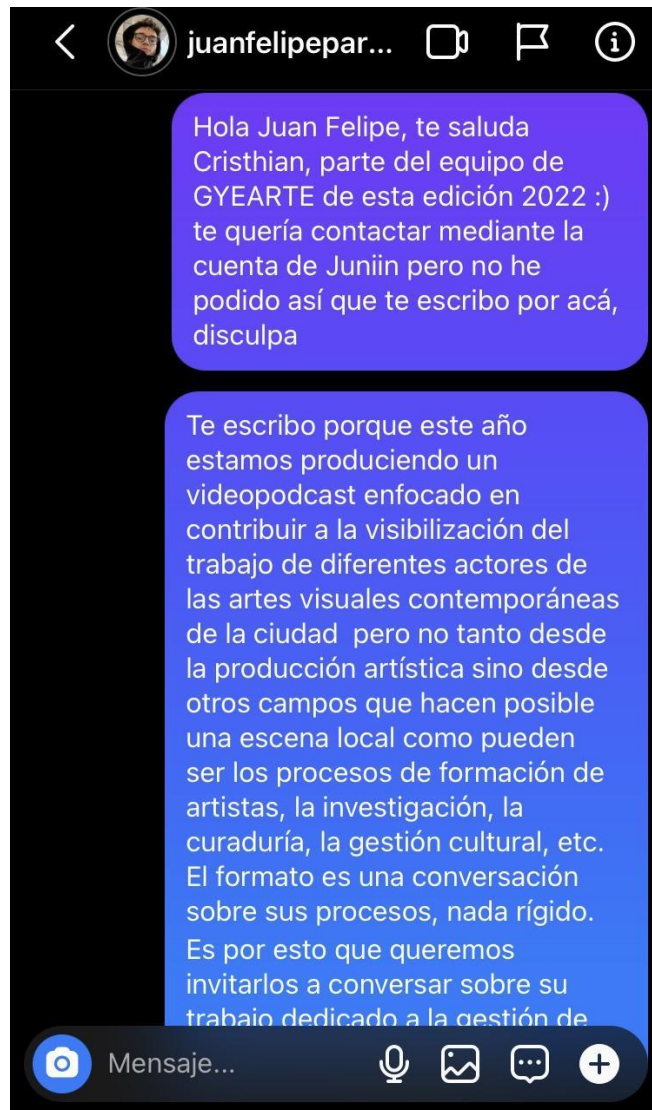
Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Capturas de pantalla de distintos actores clave que ahora siguen la cuenta del proyecto

### Anexo 36. Registro de chats invitando a actores clave al vídeo pódcast.









**Fuente: GYEARTE [@gyearte]. Chats donde se invita a distintos actores clave de la escena a participar en el video Pódcast**

**Anexo 37. Carta para invitar formalmente a los componentes y actores clave al pódcast.**

# GYEARTE

Guayaquil, 8 de septiembre del 2022

Estimada Adriana Dueñas

Invitación al video pódcast "El AVCdario"

Reciba usted un cordial saludo por parte del equipo de GYEARTE, Proyectos de Aplicación Profesional de la Universidad Casa Grande, el cual cuenta con la participación de estudiantes en proceso de Titulación. GYEARTE, creado desde el año 2015, tiene la finalidad de visibilizar y promocionar la escena y los actores de las artes visuales contemporáneas en la ciudad de Guayaquil.

En la Séptima Edición, hemos decidido trabajar con distintos actores claves del mundo del arte contemporáneo. Por esto, estamos honrados de invitarle a participar en la propuesta de este año: video pódcast "El AVCdario", cuyo fin es difundir la relevancia y el legado de los actores que han incidido y contribuido en la actual escena local. Quisieramos contar con su presencia como invitada de uno los episodios del video pódcast que abordará la temática: Salón de Julio Edición 61. El episodio va a ser moderado por Lupe Alvaréz.

El video pódcast se llevará a cabo en la sala de audio de la Universidad Casa Grande, de 12h30 a 14h00, el día 10 de septiembre del 2022.

Reiteramos nuestro agradecimiento por sus contribuciones a la escena local de las artes visuales contemporáneas.

Esperamos poder contar con su colaboración.

Agracediendo de antemano,

GYEARTE SEPTIMA EDICIÓN

Juan Holguin, Suzanne Soria, Francisco Paredes, Gabriel Alvarado, Cristhian Pico, Arianna Manrique.

Docentes Lupe Alvarez y Zaylín Brito

## ENTRELÍNEAS



Fuente: Elaboración propia. Carta de invitación formal para los actores clave de la escena.



## Anexo 38. TABLA DE PRESUPUESTOS DE GYEARTE

<b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b>		SÉPTIMA EDICIÓN GYEARTE		
<b>PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO:</b>				
<b>Especificación</b>	<b>Ítem</b>	<b>Unidad</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Total</b>
	<b>HONORARIOS</b>			<b>\$634,43</b>
COMUNICACIÓN	Pauta en redes	A lo largo del proyecto	1	\$93,00
IMPLEMENTACIÓN	Varios para podcast	ep 3 y 4	1	\$9,53
MERCHANDAISING	camisetas del proyecto	para uso en evento final	35	\$143,00
MOVILIZACIÓN	movilización para el proyecto	logística para compra de camiseta y cotización de merch	1	\$10,00
LOGÍSTICA Y DESARROLLO DEL EVENTO FINAL	Menaje/mesero para el evento final	Día del evento final	1	\$30,00
ALIMENTACIÓN	Bebidas soft	Día del evento final	4 packs de bebidas soft (colas y aguas)	\$35,00
ALIMENTACIÓN	Vinos	Día del evento final	6	\$26,00
ALIMENTACIÓN	Varios de alimentación almacenaje en evento final	Día del evento final	1	\$25,00
MERCHANDAISING	CD'S para evento final	Día del evento final	40	\$90,00
MERCHANDAISING	Stickers para el evento			\$15,00
MERCHANDAISING	merch para el evento			\$54,00
IMPLEMENTACIÓN	Roll up para grabación del pódcast	A lo largo del proyecto		\$21,00
Gastos extras- sponsor anonimo	Extras para implementación y desarrollo del proyecto	A lo largo del proyecto		\$42,00
IMPLEMENTACIÓN	Dirección de arte para el evento final	Día del evento final	7	\$40,00
				<b>\$633,53</b>

Fuente: Elaboración propia, tabla de presupuesto general del proyecto.

## Anexo 39. Entrevista a Xavier Patiño sobre su obra y la relación que tiene con

### Guayaquil

### ESCUELA PINTURA GYE

**Artista:** Xavier Patiño

#### 1. En un mundo sobresaturado de comunicación digital, ¿por qué el arte sería importante para la gente?

Es importante porque estamos en una época de información saturada, una autopista de imágenes y contenido, de comunicación, de no nos cansamos de ver, la vida de los demás, a mí

por ejemplo si me satura tanta información, tantas imágenes, por eso he decidido entrar como en una pausa de esos medios.

## **2. ¿Cómo se relaciona tu obra con una actividad de la vida cotidiana?**

Definitivamente, esta construcción es una de las actividades cotidianas que creo que se relaciona muy bien con mi trabajo, todo lo que tiene que ver con la arquitectura, el diseño, etc.

## **3. ¿Cómo es la Guayaquil de tu obra? Si pensamos en tradiciones guayaquileñas, ¿con qué tradición se conecta tu obra?**

Me puedo relacionar en ciertos momentos con actividades distintas, pero ahora mi obra es con objetivos de mi recuerdo, que tiene que ver con cosas que me compraban en el colegio, en mi infancia y nunca las usaba, como reglas, borradores, etc. Tiene que ver con la abstracción geométrica, como un juego, con el rojo y el negro, sobre las revoluciones en América latina, etc.

## **4. De todas las obras que ha realizado, ¿Cómo es la que eligió para formar parte de esta muestra?**

Tiene que ver mucho con bolígrafos, reglas, cuestiones geométricas que me llaman mucho la atención, en una clase cuando era niño no las usaba, pero ahora las uso y voy a seguir trabajando un tiempo más con esto.

## **5. ¿Cuál es tu lugar preferido de Guayaquil y por qué?**

He tenido varios sitios en diferentes épocas, pero siempre ha habido uno que ha predominado y ha estado en el top, estar en el río, cerca del malecón. Tengo el privilegio de ver desde mi oficina el río, y me encanta, es donde me gusta pasar más tiempo.

## **6. ¿Cómo se asemeja el Guayaquil de tu obra, con el Guayaquil actual?**

Bueno, me interesa que exista un cambio en el ambiente cultural, un fortalecimiento del escenario artístico, todos los artistas aportamos a eso y la obra tiene forma de identidad guayaquileña, el hecho de estar produciendo aquí, es algo que está presente en todas las obras, esta puede ser una geometría guayaquileña, ya tiene esa esencia. Como la geometría de Araceli



o Molinari, o Tata Shevchenko, muchos artistas que hicieron una geometría guayaquileña, puede ser que la mía esté dentro de ese rango pero la ciudad siempre estará presente.

## **7. ¿Cómo piensas que el arte ha transformado Guayaquil?**

Bueno, yo no sé si el arte ha transformado Guayaquil, lo que ha transformado si, es la escena artística. Yo creo que eso sí es fundamental. Hace 20 años o 25 años no era lo que estamos viviendo ahora, hay mucha gente interesada en la cultura en general, hay muchísimos más artistas, artistas jóvenes con excelentes propuestas, gente que está trabajando, fortaleciendo o creando realmente una escena artística. No solamente con productores sino con muchos gestores interesados, compradores jóvenes, gente interesada por coleccionar obra, mucha gente joven que está metida en el tema de la crítica y escribir lo que está sucediendo.

Bueno, si podemos ver, si hay un cambio en Guayaquil. Esta escena artística está transformando un poco las actividades nocturnas con respecto a nuevos espacios que los propios artistas jóvenes van creando y que están venciendo a las galerías tradicionales. Tanto así que ya quedan muy pocas abiertas y bueno, eso es triste decirlo, pero creo que hoy por hoy, lo que se está moviendo son estos nuevos espacios que los artistas están creando.

## **Anexo 40. Entrevista a Juan Carlos Vargas co-director de espacio Onder, sobre la situación actual del arte en Guayaquil.**

### **1) ¿Cómo pasas de ser un estudiante de artes visuales a llegar a ser expositor y vender obras?**

Cuando empezamos como artistas no se vendía mucho y había otra forma de producir. No había tantos artistas ni gente que comprara. Solo los artistas mayores vendían. No había espacios para artistas jóvenes.

Nosotros empezamos con la tendencia de darle espacios a los artistas jóvenes. Nos dimos cuenta de eso cuando Jorge Velarde nos dijo que a los artistas viejos ya no les paran bola.

A raíz de violenta surgieron otros espacios también con el tiempo y por ahí el problema de los espacios se solucionó de cierta manera, pero ahora, como mantienes esos espacios es el nuevo desafío. Porque estos espacios nuevos también fueron fugaces y desaparecen a los dos, tres años.

Tenemos una universidad pública que es de artes y está graduando muchos artistas que cuando salen no saben qué hacer y cómo vivir de su profesión.

Se tiene un excedente de artistas. El sistema educativo te educa para que vayas a la factoría y no a crear un proyecto. Ahora no hay trabajo y lo que hay que hacer es crear. Llega la pandemia y a los artistas les toca ponerse creativos y recursivos. También está el problema a partir de la pandemia, la repartición de recursos estatales se vio cortada para el sector cultural.

Nos tocó movernos vía online y el acceso a poder comprar una obra también es algo que hay que analizar. Una persona que tiene un sueldo básico no puedes ir y venderle una obra de 500 dólares, entonces a los artistas nos tocó generar un acceso a las obras mediante producción de obra más pequeña, plazos de pago, generar vínculos, etc. La gente que sí podía pagar estas obras y en la pandemia que no podía viajar, etc. Se dedicó a comprar para decorar sus hogares.

## **2) ¿Cómo sobreviviste o trabajaste con el arte en la pandemia?**

Los artistas se dedicaron a plantearse estrategias para salir adelante y por ejemplo yo me di cuenta de que me iba bien con estas obras más pequeñas en formato y me dediqué a producir bastante de eso.

Actualmente, ha caído la venta de obras nuevamente porque el hábito del consumidor cambió, ya que ya se puede viajar, se puede salir, etc. Y cambiaron las prioridades. Los dos años de pandemia fueron netamente de vender obras más y de otros artistas y ahora estamos viendo hacia dónde nos movemos.

Ahora viéndolo desde el aspecto del negocio, nos dimos cuenta de que los ingresos ya no vienen tanto de vender arte o las ventas, sino de generar espacios para que los artistas produzcan, ya que al haber bastantes artistas en la ciudad, lo que faltan ahora son estos espacios para producir. Por esto creamos Casa Onder que es lo que ayuda a sustentar la galería para que pueda seguir existiendo. Ahora nos movemos por otras plataformas como TikTok donde está la gente y toca estar actualizado.

## **Anexo 41. Entrevista a varios actores de la escena, sobre la situación actual del arte en Guayaquil.**

**Fecha:** Junio 15 al 30 / 2022

**Propósito:** Contribuir a la visibilización de los distintos componentes y actores que conforman la escena de las AVC en Guayaquil.

**DANIEL OCHOA**

- **¿Cómo describes actualmente la escena de las artes visuales contemporáneas en nuestra ciudad?**

Considero que existen muchos artistas y espacios ahora actualmente en la ciudad, existen muchos trabajos independientes, pero las obras pierden valor si no están en movimiento, necesitamos más gestión cultural entre todas las artes, darle más espacios con apoyo público y entre nosotros los artistas mediante la autogestión. Necesitamos también crear e invitar nuevos públicos. La escena siempre ha sido muy rica pero no se le ha dado el seguimiento adecuado en los medios, ni el lugar que los artistas se merecen. Siempre ha sido una escena un poco dividida. Necesitamos que se le de más reconocimiento a estas obras y más valor cultural, así la gente puede relacionarse y trabajar también más en networking y crear oportunidad para exponer sus obras.

- **¿Qué otras partes de las artes visuales contemporáneas consideras importante comunicar al público en general?**

La gestión cultural es clave en todo el proceso de montar una muestra, personas que puedan difundir bien el evento y están bien relacionadas en el mundo del arte, sepan sobre curaduría, y todos los componentes del arte visual, ya que no solo se trata de montar arte, si no de conceptualizar y profundizar en que se está comunicando, con qué objetivo queremos llegar al público a través de las obras.

## **JAIME NUÑEZ DEL ARCO**

- **Como artista y gestor, ¿qué opinas de la escena de las artes visuales contemporáneas de nuestra ciudad?**

El arte visual tiene muchas ramas, como la literatura, la ilustración, la fotografía, no solo es la pintura, la escultura, etc. Ahora hay muchas nuevas tendencias como el noise, los productos hechos a mano, materializar obras de todas las maneras posibles y transferirlas al mercado. Hay mucha gente importante aportando a la escena pero nunca se ha puesto en un lugar elevado socialmente o culturalmente el arte urbano que es lo que más encuentras en nuestra cultura, el resto del arte es exclusivo y no hay un punto donde estas concurren y se junten.

- **¿Consideras que los medios han dado un lugar relevante a las artes visuales contemporáneas de la ciudad a través de los años?**

El apoyo mediático siempre ha sido poco y ni hablar de los diarios o fuentes digitales, esta corriente recién está agarrando más fuerza e impulso. Creo que el enfoque de los artistas siempre ha sido sobrevivir independientemente por falta de espacios y apoyo institucional o de la empresa privada. Se debe dar un lugar para que estos artistas puedan expresarse más y todos aprender de ellos, donde los artistas puedan conocerse entre ellos y brindarse oportunidades

entre todos para salir adelante, es difícil adquirir conocimiento de cómo trabajar y progresar empíricamente por lo que se invita también a que los artistas aprendan por sus propios medios y salgan adelante con eventos independientes o talleres personales. En nuestra ciudad hay muchísimo arte pero considero que la gente no tiene idea de que trata el arte visual ni el mundo que rodea estos ejercicios y prácticas artísticas, necesitamos culturizar y educar a la gente sobre el arte visual y lo rico que es este mundo cultural e intelectualmente.

## **ACHE ROMIE**

### **- ¿Qué importancia tienen las artes visuales contemporáneas en nuestra ciudad?**

Son tremendamente importantes ya que generan muchísima cultura y trabajo, oportunidades para aprender y emprender. No todas las personas pueden acceder a educación superior enojada en arte o viajar a las mejores oportunidades y aprender sobre los mejores artistas históricos del mundo y sus obras principales y como han influenciados nuestros tiempos o han hecho evolucionar nuestros conceptos artísticos y cultura, hasta nuestra infraestructura y nuestra manera de vestir y socializar. Lo más importante de este mundo es el coleccionismo ya que de ahí parte el amor al arte, el amor a las obras, el interés por la técnica y los miles de tipos, estilos de obras visuales que hay.

### **- ¿Qué otros aspectos de las artes visuales contemporáneas consideras importante recalcar?**

Nuestros espacios públicos han apoyado siempre una cultura más exclusiva y romántica, me refiero a una cultura más vieja y no tan contemporánea, ahora con la digitalización el mercado se ha revolucionado y los espacios están creciendo, hay muchísimos lugares para realizar y aprender arte, para emprender y desarrollar obras, para vender y compartir arte. Con la digitalización ahora el coleccionismo ha agarrado un margen más exclusivo y ahora todos podemos tener diversas obras, en distintos formatos y tipos de valor.

## **DANIEL ADUM**

### **- ¿Cómo podemos contribuir a la escena de las artes visuales contemporáneas de una manera innovadora?**

En nuestra cultura existe mucha exclusividad, mucha política y farándula, necesitamos más realidad, más crudeza, necesitamos la originalidad de la calle, de las demás artes, los mensajes de los artistas emergentes, lo que ellos están viviendo y compartirlo con todos. Existe mucho maquillaje de los problemas sociales en nuestra sociedad y eso genera más violencia y más ignorancia, a la gente no le interesa el arte falso y la decoración, la gente quiere la verdad, la realidad. Eso es lo que nos hará progresar como sociedad, y ver nuestras vidas desde un punto de vista honesto, eso es lo que hace el arte visual.

- **¿Qué aspecto de las artes visuales contemporáneas consideras que se ha dejado en el olvido o relegado y es de suma importancia conocer sobre el tema?**

En sí la misión del arte visual se ha desvalorado, el propósito del mismo. Necesitamos esa inspiración y ese desahogo para nuestros artistas, un lugar y espacio para que ellos puedan expresarse y desarrollarse, crecer como artistas, el espacio y el apoyo público debe ser destinado a eso, a la convergencia de las artes y la educación a través de estas. El arte visual es muy dinámico y en esta ciudad hay muchísimo talento pero siempre se ve manchado por la falta de recursos y otros intereses que están de por medio.

### **JULIA CORONADO**

- **¿Qué es lo más importante que debemos exponer sobre las artes visuales contemporáneas de nuestra ciudad?**

Los procesos curatoriales, la gestión cultural son componentes muy importantes del mundo visual, los conceptos, la teoría que está detrás de cada obra , muestras, exposición y galerías. Es muy importante también los espacios independientes que han mantenido viva la escena, nuestros curadores y artistas que han hecho lo posible por mantener gestiones culturales dinámicas y atractivas para un público que está sediento por más espacios y más obras, lastimosamente la falta de espacios, presupuesto y apoyos no nos dejan gestionar eventos de gran escala o con apoyo mediático.

- **¿Qué parte importante juega la docencia y educación en las artes visuales contemporáneas?**

Considero que las universidades y los colegios sacan muchos artistas que están interesados en desarrollarse en el mundo visual y hay que darles la oportunidad de hacerlos desde la casa de una manera independiente y entretenida, de una manera original y real, de una manera auténtica, por lo que hay que darle las herramientas para hacerlo. El arte visual es una herramienta muy rica para educar e incentivar a los jóvenes, en desarrollar esa sed por la intelectualidad, la curiosidad y la apreciación artística, todo esto forma profesionales mucho más completos y el arte visual tiene muchísimas herramientas para desarrollar la educación y la creatividad.

### **EDUARDO VÉLEZ**

- **¿Qué visión tienes sobre las artes visuales contemporáneas de nuestra ciudad?**

El arte en nuestra ciudad es increíble, hay gente muy talentosa y trabajadora, ahora estamos montando shows con las nuevas tecnologías y tendencias que son el ruido, la escultura, la oratoria y más experiencias mezcladas con el arte visual. Estas dinámicas son atractivas para los públicos nuevos que intentamos invitar e incorporar en los eventos. La gente quiere sentir,

oler, respirar, quiere meterse en una experiencia extrasensorial como si se metieran en un cuadro real y este los absorbiera en su propio mundo, eso es lo más bacal e interesante del arte visual, la habilidad que tiene de inspirarte y meterte completamente en otro mundo, apartarte de la realidad y abrirte a una experiencia totalmente distinta.

- **¿Cómo crees que nuestra sociedad percibe la escena de las artes visuales contemporáneas en nuestra ciudad?**

El público en su mayoría no tiene muy claro los conceptos a profundidad del arte visual, más lo ven como un hobby o una manera de expresión, no tienen idea que es un estilo de vida y un arte contemporáneo en crecimiento que genera fuentes de trabajo y educativas. Tampoco tenemos un público tan coleccionista o conocedor amante del arte visual, por lo que muchos lo ven como un espacio recreativo y un muy buen plan para distraerse, apreciar arte, socializar y por ahí hacer una compra, por apreciación artística, pero no tienen el coleccionismo tan arraigado en su cultura, aunque hay pocas personas bien contadas que si tienen el hábito de coleccionar y aman el arte de una manera muy profunda, ya forma parte de su vida diaria y esa es la mayoría de gente que consume siempre los eventos artísticos, por lo que considero imperativo abrir nuevos públicos y el abanico de lugares para poder apreciar y comprar obras. La diversificación de obras es ahora lo más importante del mercado, como una obra puede manifestarse en muchos formatos diferentes para el consumo de diferentes públicos y accesos a diferentes niveles económicos y formatos artísticos, por ejemplo obras en pintura, las puedes imprimir en digital en diferentes tamaños y venderlas a diferentes precios.

## **JOSÉ OLIVEIRA**

- **¿Qué percepción tienes de las galerías y lugares que se dedican a la cultura de artes visuales contemporáneas en nuestra ciudad?**

Existen muchos lugares increíbles que trabajan muy duro en formar artistas y hacer obras de calidad, considero que el arte más exclusivo existe en galerías de prestigio en lugares más reservados de la ciudad, y otras que están en lugares más independientes que tal vez no sean de tan fácil visualización o acceso. Creo que la gestión de estos eventos puede ser más grande y con más colaboraciones, para que se unan distintos niveles sociales de la ciudad en un solo encuentro cultural, sería lo más llamativo y productivo para la escena.

- **En aspectos culturales, ¿qué tan relevante crees que es la formación profesional en las artes visuales contemporáneas?**

Toda esta cultura hace crecer la formación artística de los jóvenes independientes que tienen mucho talento en nuestra ciudad, todos quieren un espacio y publicar sus obras para que la gente conozca su trabajo y poder vivir de su arte, tenemos artistas internacionales que vienen a mostrar sus trabajos y exponer sus obras de alta calidad y esa es una gran oportunidad para dar a conocer también nuestros trabajos y lugares de exposición. Así más gente internacional va a querer compartirnos sus obras y venir a trabajar con nosotros en nuestras galerías y

espacios de arte visual. Como profesionales para nuestro país es de suma relevancia ya que estudiar arte te forma de maneras que no todos podemos acceder, por ejemplo conceptos profesionales para montar una obra, para escribir un libro, para analizar una obra de arte con conceptos actuales y poder dar un criterio formado, y así con todos los componentes y ramas del arte visual, la pintura, la literatura, el arte plástico, todo ha sido sumamente relevante en contextos históricos mundiales que han forjado nuestra sociedad y cultura a través de la gente.