

Universidad Politécnica Salesiana

CATÁLOGO



Galería virtual de arte

Daniela Idrovo, Ángel Torres-Toukoumidis,
Andrea Ordoñez, Tamara Landívar
(Coordinadores)

HACKeARTE

*Daniela Idrovo, Ángel Torres-Toukourmidis,
Andrea Ordoñez, Tamara Landívar
(Coordinadores)*

CATÁLOGO



Galería virtual de arte



ABYA
YALA | UPS

2021

Hackearte

Galería virtual de arte

©Daniela Idrovo, Ángel Torres-Toukoumidis, Andrea Ordoñez, Tamara Landívar

Ira edición: © Universidad Politécnica Salesiana
Av. Turuhuayco 3-69 y Calle Vieja
Cuenca-Ecuador
Casilla: 2074
P.B.X. (+593 7) 2050000
Fax: (+593 7) 4 088958
e-mail: rpublicas@ups.edu.ec
www.ups.edu.ec

CARRERA DE COMUNICACIÓN
Grupo de Investigación GAMELAB-UPS

Elaborado por: Dirección General de Cultura Recreación y Conocimiento
del GAD del cantón Cuenca

Edición de textos: Dirección General de Cultura Recreación y Conocimiento
del GAD Municipal del cantón Cuenca

Diagramación: Editorial Universitaria Abya-Yala
InWay Social Media

Fotografía: Rafa Idrovo Fotografía
Omar Hidalgo Photo
Fotografías proporcionadas por los artistas

Impresión: Editorial Universitaria Abya-Yala

Quito-Ecuador

Tiraje: 300 ejemplares

Impreso en Quito-Ecuador, diciembre de 2021



● ¿Por qué crearon este proyecto?	7
● Futuro de Hackearte	13
● Sobre economías culturales	17
● Sobre el GameLab	19
Artistas	
● Carolina Palacios	22
● Cristina Merchán	30
● María José Machado	36
● Suamy Vallejo	44
● Melanie Quito	48
● Marcela Orellana	54
● Belén Vintimilla	60
● Warmi Muyu	72
● Diego Molina	82
● Juan Sebastián Martines	90
● María Belén Ochoa	98
● Santiago Guillermo	104
● Cristopher Guzmán	112



¿Por qué crearon este proyecto?

Razones globales

La emergencia sanitaria producida a partir del brote de la Covid-19 ha resonado en diferentes ámbitos sociales, evidenciando transformaciones a nivel académico, económico, ambiental, tecnológico y educativo (De-Santis, Álvarez-Rodas, Jara-Cobos y Verdugo-Sánchez, 2021). Incluso a nivel comunicativo se denotan cambios que se aproximan hacia una digitalización obligada dentro de las múltiples facciones de transmisión de mensajes, entre ellas, el fenómeno TikTok, etiquetada como la “red social de la pandemia”. Dicha red tuvo un crecimiento masivo de usuarios y posicionamiento orgánico en motores de búsqueda durante la emergencia sanitaria (Vintimilla-León y Torres-Toukoumidis, 2021).

La cultura no ha estado exenta de estos cambios, en efecto, se expresan alternativas de preservación artística (Pavlova, 2020), retos y opciones para mantener confluencia de visitantes a museos mediante el uso de redes sociales y virtualización de su contenido (Gutowski y Kłos-Adamkiewicz 2020, Kist, 2020). Tanto ha sido el alcance de la pandemia en el sector cultural, que actualmente ya existen publicaciones y proyectos que responden a disyuntivas postpandemia. En pocas palabras, ¿qué haremos cuando la sociedad supere el descontrol y volvamos a realizar actividades presenciales?, entre ellas se encuentran la rectificación de los derechos culturales adaptados a la nueva realidad (Cabrera y Torres-Toukoumidis, 2021), configurar una transición a la cultura digitalizada (Chavan, 2021) nuevas formas de medir su impacto social y la recaudación de fondos en postpandemia (Wearing, Dalton y Bertram, 2021) entre otras iniciativas.

Bajo dicho contexto, la pandemia ha supuesto una de las razones principales para virtualizar el intercambio, venta y exhibición de arte. Cabe mencionar que los mismos artistas admiten carencia de competencias conectadas a estrategias de marketing y promoción digital, sustancialmente el dinamismo del mercado de arte acompañado con las redes de artistas y colectivos, impulsaban la expresión y difusión de sus piezas facilitando así su permuta y divulgación (Carmona y Torres-Toukoumidis, 2021).

En resumen, pandemia y falta de competencias profesionales de mercadeo digital por parte de los artistas conllevaron a determinar una alternativa común de apoyo al sector.

Razones locales

En el 2018, el departamento de investigación de la Dirección Municipal de Cultura de Cuenca publicó la Cuenta Satélite de la Cultura de Cuenca, una investigación que presenta indicadores sobre la economía e industria cultural de la ciudad, datos inexistentes hasta ese entonces. Esta investigación muestra que el sector de las artes visuales (pintura, escultura, dibujos, grabados y otros) es un sector en crecimiento pues ha pasado de 2,9 millones de dólares en producción en el 2010 a 4,9 millones en el 2016. Así mismo, Cuenca representó el 16 % del valor agregado (VA) a nivel nacional y el 92 % en relación con la provincia del Azuay. Esto evidencia que en la ciudad existe una alta producción de obras de las artes visuales. Sin embargo, según el mismo estudio, este sector tiene una fuerte dependencia de la financiamiento público y privado pues los artistas recurren a instituciones financieras para “disminuir la amplia incertidumbre que genera el esquema de trabajo en el que los artistas se ven obligados a dejar a las galerías sus obras en depósitos mientras se da la venta” (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento, 2018, p.59). De hecho, cuando se implementaron las medidas piloto de la Agenda 21 de Cultura (un programa internacional impulsado por la CGLU) en Cuenca, uno de los ejes que tuvo las puntuaciones más bajas fue el económico y ante eso se recomendó —entre otras co-

sas—la inclusión de economías populares y solidarias. El nivel de producción, entonces, no necesariamente implica el mismo nivel de consumo, de allí que la plataforma de venta y promoción de arte aparece como una nueva posibilidad de comercio de obras de arte y artículos relacionados como libros, rompecabezas o *merchandising*.

Solución

<HackeArte> no es una inspiración divina, sino que se trata de un catalizador artístico que busca empoderar a los artistas con espacios digitales y presenciales para motivar su reconocimiento y publicitar sus logros en los que el valor pecuniario puede ser transaccionado complementariamente con dinero, pero también con intercambios de productos y servicios.

En otras palabras:

<HackeArte> es una plataforma de exhibición, promoción y venta de arte gestada por el grupo de investigación GameLab de la Universidad Politécnica Salesiana con el apoyo de la Dirección de Cultura del Municipio de Cuenca. Sabemos uno de los sectores más golpeados justamente el artístico, que ya históricamente ha sido ignorado en cuanto a la economía. Ante esta situación nos preguntamos: ¿es posible generar un espacio virtual de exhibición permanente de obras de arte que permita llegar a la transacción? Así nació la plataforma virtual de venta y promoción artística que busca hacer posible que los mismos artistas presenten sus obras y las puedan vender en un sólo espacio, manteniendo el control de las transacciones sin necesidad de mediadores.

¿Quiénes?

Los protagonistas de este proyecto son los artistas y artesanos de Cuenca. Hasta el momento de realizar esta obra, la plataforma contaba con 15 creadores y con más de 50 obras publicadas. En las próximas páginas se describirán sus perfiles, logros, especialidades y artes. Esperamos en el futuro cercano alcanzar los 100 artistas.

Conjuntamente a los artistas, el equipo gestor del proyecto está conformado por miembros de la Dirección Municipal de Cultura de Cuenca y del grupo de Investigación Gamelab-UPS de la Universidad Politécnica Salesiana:

- Tamara Landívar: Directora de Cultura, Recreación y Conocimiento de la Dirección Municipal de Cultura de Cuenca.
- Andrea Ordoñez: Responsable del Proyecto de Economías Culturales de la Dirección Municipal de Cultura de Cuenca.
- Angel Torres-Toukoumidis: Director del proyecto Hackearte. Investigador principal del grupo de investigación-Gamelab-UPS.
- Daniela Idrovo: Coordinadora del proyecto Hackearte. Ayudante de Investigación del grupo de investigación-Gamelab-UPS.

Junto a los mencionados, también se han integrado Fabiola Valdivieso con la producción de material audiovisual, Oscar Malgiaritta, desarrollador, programador, informático de la web. Adicionalmente, las autoridades de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, Coordinación de Investigación, Dirección de Carrera de Comunicación y Alcaldía de Cuenca por su apertura y por otorgar los avales y apoyo en la realización de HackeArte.



**Tamara
Landívar**



**Andrea
Ordoñez**



**Ángel
Torres**



**Daniela
Idrovo**



Futuro de Hackearte

La estructura, *modus operandi* y *know how* del proyecto ha priorizado su autosostenibilidad manteniendo a los artistas y artesanos como punto clave para el mantenimiento y desarrollo.

Se recalca la transversalidad y democratización del proyecto por parte del grupo gestor, los artistas y artesanos pueden igualmente presentar propuestas de mejoramiento, buenas prácticas, retroalimentación, sugerencias y opciones de optimización de la plataforma y de la interface con la finalidad de aumentar su visibilidad e impacto.

Esto quiere decir, que si bien existe un equipo de gestión que se encarga de los detalles técnicos de la plataforma, la funcionalidad de la misma dependerá del interés, participación e involucramiento de los shareholders-interesados- en la experiencia de intercambio, que en este caso corresponde a los artistas y artesanos. En relación a la dimensión y escalabilidad que el proyecto vaya obteniendo en Cuenca, el equipo gestor tiene precisado la extensión a Guayaquil, Quito y otras localidades ecuatorianas manteniendo la misma misión de incentivar y empoderar la participación de los artistas.

Los miembros activos de HackeArte reconocemos que el pilotaje está siendo un éxito para Cuenca, no obstante, el proyecto aún contiene actividades en prospectiva de financiamiento que coadyuvarán a marca huella por parte de los artistas:

- Talleres de marketing digital para artistas y artesanos
- Aplicación móvil para los sistemas operativos Android e iOS
- Dinamización presencial con ferias y eventos de promoción y exhibición artística

En cuanto a la cobertura económica, el proyecto se encuentra subvencionado tanto por la Universidad Politécnica Salesiana como por la Dirección Municipal de Cultura de Cuenca para los próximos tres años. El proyecto igualmente no pretende generar ingresos por comisión particular ni institucional. Los artistas promocionan sus obras de forma gratuita, los consumidores adquieren las obras intercambiando o pagando el precio establecido por el artista. Para mantener esta visión de sostenibilidad se busca contar con cofinanciamiento externo que contribuya con el mantenimiento de servidores, actualización de datos y resolución de contingencias.

Contacto

¿Quieres apoyar
a HackeArte?

¿Quieres cargar tu arte
en HackeArte?



Daniela Idrovo



info@hackearte.ec



WhatsApp: 0983380680

Referencias

- Cabrera, J. P. V., & Torres-Toukourmidis, A. (2021). Managing Cultural Rights in The Post-Pandemic: Case of Ecuador. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 24(7).
- Carmona, M. A. S., & Torres-Toukourmidis, A. (2021). Analysis of digital marketing strategies for artists during the pandemic. *Academy of Marketing studies Journal*, 25(3), 1-12.
- Chavan, A. L. (2021, July). Culture in the Post Pandemic Era. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 265-273). Springer, Cham.
- Gutowski, P., & Kłos-Adamkiewicz, Z. (2020). Development of e-service virtual museum tours in Poland during the SARS-CoV-2 pandemic. *Procedia Computer Science*, 176, 2375-2383.
- Pavlova, D. (2020). Digital Preservation of Cultural Heritage and Opportunities Created by the Pandemic Crisis for Bringing New Life to Historical and Cultural Artefacts. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*, (X), 225-230.
- De Santis, A., Álvarez-Rodas, L., Jara-Cobos, V., y Verdugo-Sánchez, A. (2021). Pandemia desde la Academia. *Experiencias transdisciplinarias de la universidad cuencana en tiempos de COVID-19*. Ecuador: Editorial Abya-Yala
- Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento GAD Municipal del Cantón Cuenca. (2018). *Cuenta Satélite de la Cultura Cuenca*. Cuenca, Ecuador: Editorial Don Bosco.
- Kist, C. (2020). Museums, Challenging Heritage and Social Media During COVID-19. *Museum and Society*, 18(3), 345-348.
- Vintimilla-León, D. E., & Torres-Toukourmidis, A. (2021). Covid-19 y TikTok. Análisis de la Folksonomía social. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E40), 15-26.
- Wearing, A., Dalton, B., & Bertram, R. (2021). Pivoting post-pandemic: Not-for-profit arts and culture organisations and a new focus on social impact. *Cosmopolitan Civil Societies: An Interdisciplinary Journal*, 13(2).



Sobre economías culturales

“Economías culturales” es uno de los cinco programas más importantes de la Dirección Municipal de Cultura. Fue creado en 2018 y responde a las necesidades de gestores, actores y productores sobre el uso de herramientas para la profesionalización del sector y la potencialización de los productos y de los servicios culturales y creativos conforme a lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador, la normativa y los procesos administrativos y de planificación vigentes.

Además, busca la dinamización de las economías culturales mediante la implementación de redes de emprendimientos, de escaparates creativos, de proyectos y de eventos que aporten al sector cultural de la ciudad.



GameLab UPS

El primer laboratorio de juegos universitario de Ecuador fue fundado en el 2018 por la Universidad Politécnica Salesiana concentrándose hacia el análisis de juegos y producción de experiencias lúdicas, precisando como líneas de investigación: gamificación, alfabetización lúdica, realidad aumentada, newsgames, e-sports y tipología de jugadores.

Este espacio de experimentación tiene una perspectiva multidisciplinaria y colaborativa conformada por docentes, técnicos estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador, vinculándose profesores externos de México, República Dominicana y España pertenecientes a distintas áreas como comunicación, educación e informática. Junto con este equipo mencionado se ha logrado publicar más de 50 artículos científicos sobre la temática en revistas de alto impacto.

En resumen, el GameLab-UPS es un grupo de investigación que más allá de pre-disponer su labor hacia la academia, también contiene una clara responsabilidad social avaladas por múltiples instituciones hacia iniciativas como: coworking Startups de la Universidad Politécnica Salesiana enriqueciendo de conocimiento técnico sobre el aprendizaje lúdico; Fundación Jóvenes para un Ecuador Mejor rompiendo la brecha generacional hacia el entorno digital; Cátedra UNESCO con pesquisas relacionadas hacia el uso de plataformas 3D para el cuidado ambiental; y por último, la Alcaldía de Cuenca a través de su Dirección Municipal de Cultura favoreciendo a los artistas en pandemia.

En definitiva, el GameLab-UPS es uno de los grupos de investigación con mayor potencial, calidad e identidad de la institución con una prospectiva de continuar alcanzando metas a corto, mediano y largo plazo.

ARTISTAS






CaroCoralina

Carolina Palacios

*Ilustración, escultura
y pintura*



Licenciada en Artes Visuales por la Universidad de Cuenca

Se dedica principalmente a la ilustración, la pintura y la escultura. Su obra artística se centra en varios temas como la hibridación, la dualidad animalidad-humanidad, el antropomorfismo y la ontología abordada desde una perspectiva intimista. Además, busca relacionar estos temas con otras áreas del conocimiento, como la ciencia y la historia. Como parte de su experiencia, ha participado en numerosas exposiciones colectivas dentro y fuera de la ciudad, entre las que destacan: “Diagnóstico Terminal”, en el antiguo hospital del IESS, en 2018; “Somos Barroco” en el Museo Nahím Isaías de Guayaquil, en 2019 y su exposición individual “Bestiarium Fossilis”, en la Galería Arte Ahora, en 2020. Entre sus logros, sobresale la mención de honor obtenida en el III Salón Regional de Artes Plásticas de Cañar y el Premio Benigno Malo de la Universidad de Cuenca.
















Miti-Miti

Cristina Merchán

Ilustración



Cristina Merchán, ilustradora y dibujante freelance de Cuenca, Ecuador. Estudió Diseño Gráfico en la Universidad de Cuenca, eventualmente su interés se enfocó en la ilustración y los cómics. Ha publicado su trabajo en revistas como Brígida (cómic hecho por mujeres) en Chile o “Guillermo” su primer trabajo autopublicado de cómic, entre otros. Usualmente habla de experiencias personales y se identifica con temas ecuatorianos para ella representativos.







miti miti

miti

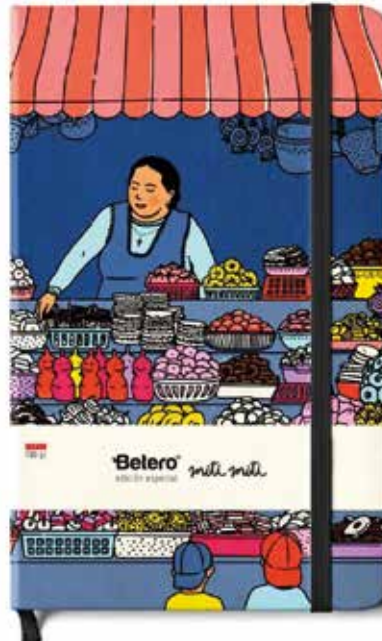
mi

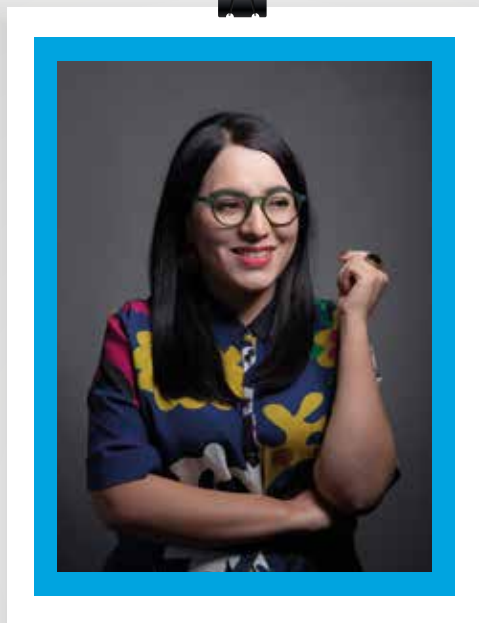
www.miti-miti.com

120
piezas

120
piezas

miti miti
www.miti-miti.com






Pepita Machado

María José Machado

Pintura

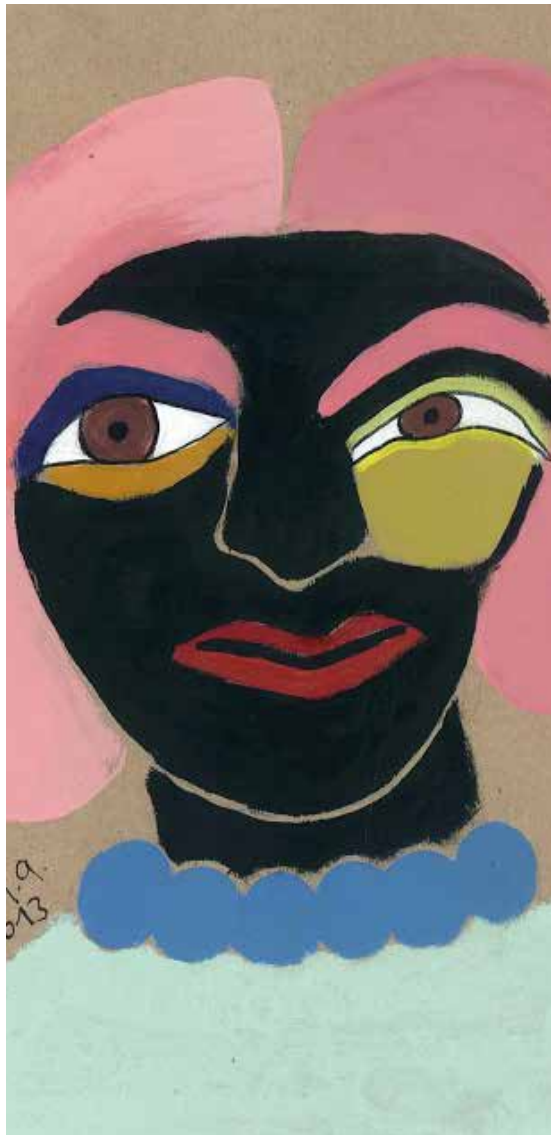


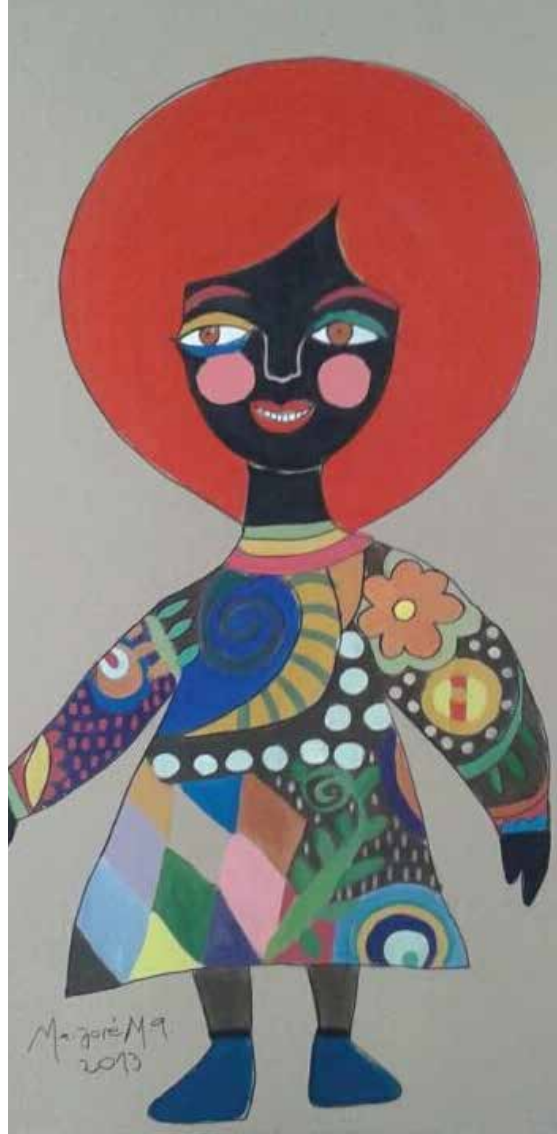
Comenzó a pintar de niña, con sus hermanas, cuando su papá les regalaba hojas de papel bond y les daba esferos, pinturas y lápices para que trabajaran con ellos. Sin ningún tema en particular. Él siempre sonreía con aprobación ante sus garabatos y los guardaba en una carpeta de cartulina, con sus nombres. En el colegio, le gustaba dibujar mientras atendía clases. Hacía dibujos en cuadernos y en hojas, siempre de seres imaginarios. Vendió el primero por algo así como veinticinco centavos. En la universidad, mezcló sus clases formales de derecho, muy alejadas del arte, con visitas tres veces por semana al taller de su abuelito don Víctor Arévalo, con quien aprendió sobre luces, sombras, colores, técnicas varias y también a hacer muñecos de papel maché y caleidoscopios.

Creció en un medio con artistas como su abuelito y su papá, gran dibujante y caricaturista y por esta razón, no pensaba que el arte sería también parte de su vida. Ya en la universidad, seguía robando tiempo de sus clases de derecho (o al revés, mis clases le robaban tiempo) para dibujar y pintar espontáneamente y se tomaba el espacio del estudio de la casa de sus padres para centro de operaciones. Desde el 2008 comenzó a pintar con más asiduidad, acrílicos y óleos en madera y lienzo, brea sobre cartulina y dibujos a tres lápices. Hizo algunas exposiciones en espacios cálidos y pequeños, donde comenzó a compartir con el público sus creaciones.

En un momento pensó que pintar sería infinito. Se sentía prolífica y sentía que los seres brotaban de sus dedos como respiraciones, o suspiros. Que era tan fácil darles vida y que serían tantos que no era importante fotografiarlos, o conservarlos siquiera. Ahora piensa más bien, en la finitud de los actos humanos y sobre la individualidad y la irrepitibilidad de cada uno. Dibujar, como sacar una línea de paseo, también deja las obras que tiene que dejar.
















Blocksrabyit

Suamy Vallejo

Encuadernación artesanal



Artista multidisciplinar ecuatoriana nacida en el año 1990 en la ciudad de Cuenca. Licenciada en Artes Visuales de la Universidad de Cuenca. Ha trabajado en diferentes proyectos expositivos de gestión cultural y curaduría, como: Vestigios “ Memoria Visual de la cultura de Jambelí, del diseñador machaleño Tito Torres,(La vitrina, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Cuenca- Ecuador 2018) “Piel reconocimiento y exteriorización a través del cuerpo, exposición fotográfica “ de los artistas Geovanny Baculima y Lord Deiderech (La vitrina, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Cuenca- Ecuador, 2018). Actualmente es coordinadora de la Casa Patrimonial Municipal del Artista.

Ha trabajado con distintos procesos como: el videoarte, la foto performance, la fotografía, y la instalación siendo esta última la de mayor interés. Sus procesos artísticos han guardado una relación entre lo efímero y lo lúdico, lo poético y lo político tratando de generar espacios de goce estético y de reflexión. Dentro de su carrera artística ha participado en diferentes exposiciones colectivas locales como nacionales e internacionales entre las más recientes, Pedacito de cielo, Bienal internacional Nómade Residencia Valdivia Chile (2019). *El principio de la incertidumbre, Museo de la Universidad de Cuenca (2019)*. *Luz lateral, Saladentro (2020)*. *Levantar la misma piedra otra vez, Exposición Individual, Sala Proceso. 2019*.

Dentro de su trabajo ha obtenido diferentes premios de fotografía así como ha trabajado en departamentos de coordinación de mediación educativa con públicos, en diferentes museos de la ciudad de Cuenca.



by Suamy V.






Mel-art

Melanie Quito

Ilustración



Nació el 12 de abril en la bella ciudad de Cuenca. Tiene 21 años de edad, es estudiante de Diseño de Productos. Desde temprana edad siempre se inclinó al mundo de la imaginación y del arte, explorando empírica y académicamente con ayuda de ciertos profesores que fueron un pilar importante para mi formación artística. Para ella lo más importante es ir aprendiendo cosas nuevas en el ámbito académico por eso ha logrado adentrarse en varias técnicas como acrílico, pastel, acuarela, entramado de líneas, y estas aplicadas en retratos y dibujos libres. Actualmente se encuentra desarrollando el proyecto Mel-Arte, con el fin de ofrecer un recuerdo especial para un ser querido con un toque artístico. Mientras sigue manteniendo su amor por hacer arte y que la gente lo pueda disfrutar porque cada detalle es personalizado.










Melanie Quill



Mazhyx

Marcela Orellana

Ilustración y escultura



Es artista visual nacida en Cuenca, Ecuador (1984). En 2014 fue ganadora del tercer premio internacional Salón de Junio de Machala con la obra "Existimos por Decreto", y fue seleccionada el mismo año en la "5th World Biennial of Student Photography" de la University of Novi Sad, Academy of Arts en Serbia. En el 2018 expuso su colección de obras en collage en su muestra individual denominada "La Flaneur" en la Bienal de Cuenca, bajo la curaduría de Cristóbal Zapata y en el 2019 participó en la residencia "Yanuna de Sonidos" gestada por el colectivo Dogma Central. Entre las muestras colectivas más destacadas, expuso en "Tácticas Sagradas, Ensayos Profanos", curada por Cristóbal Zapata y Patricio Palomeque, y también formó parte de la publicación y muestra "Una Cartografía del Arte Contemporáneo en el Ecuador", curada por: Cecilia Suárez, Hernán Pacurucu y Sebastián Martínez. Y publicada por la Universidad de Cuenca. En el 2020, expuso su muestra individual "Epifanías" en la Casa de las Posadas con su más reciente trabajo en artes plásticas.





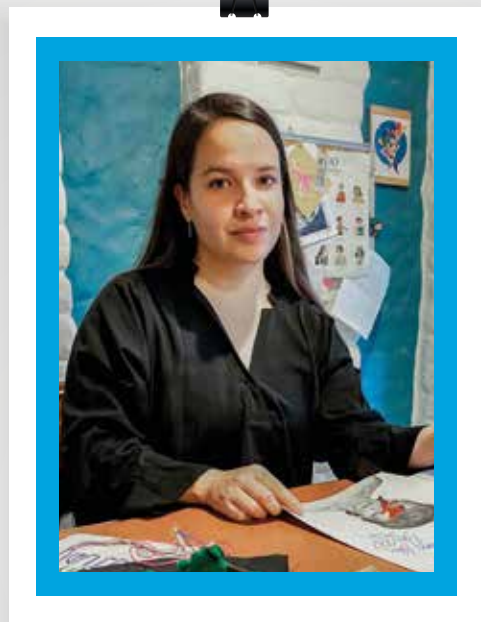


MAZYK
LA ULTRADAMA



MAZYK
LA ULTRADAMA






Ojo eterno

Belén Vintimilla

Bordados

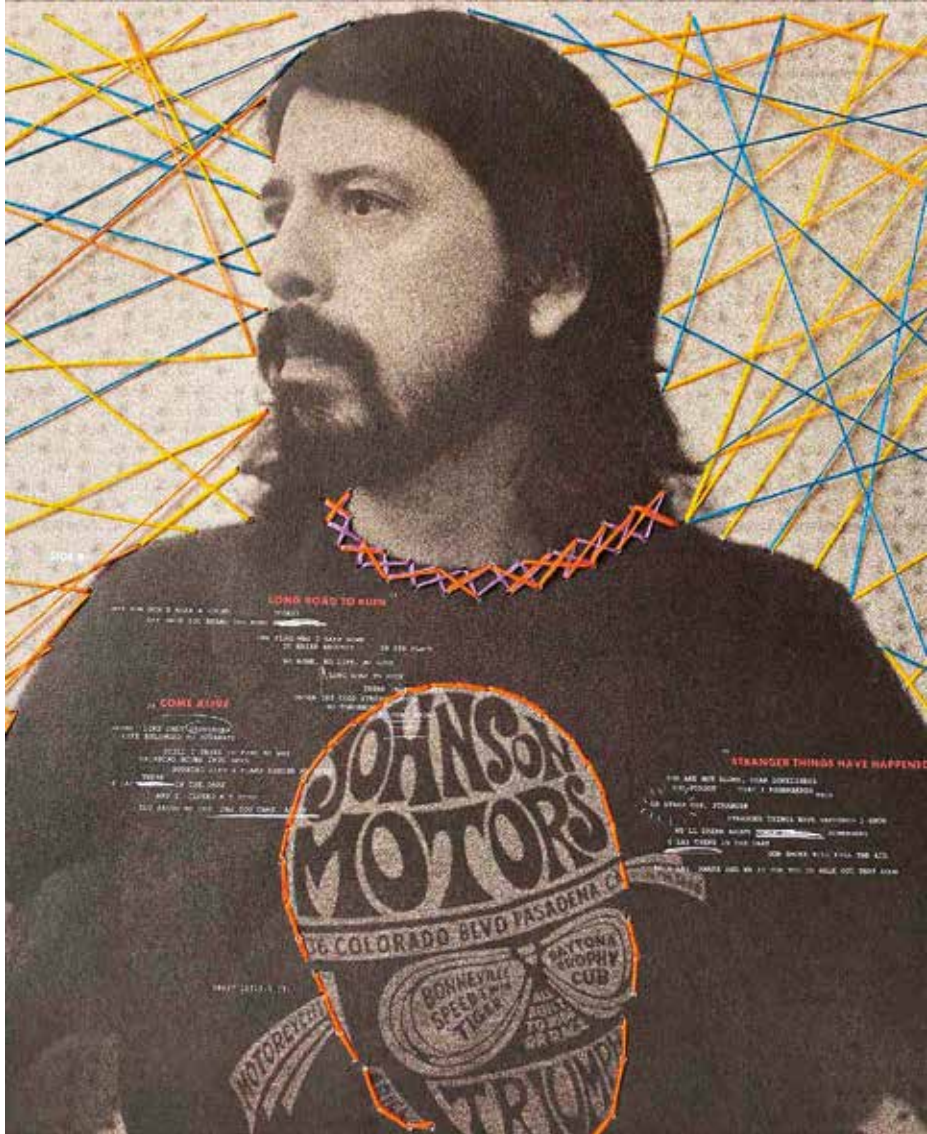


Artista de bordado nacida en Cuenca. Esto surgió de una práctica personal en el año 2016, que le dio la oportunidad de experimentar con hilos y hacer lo que quiere sin miedo a equivocarse.

En octubre del 2020, tuvo la oportunidad de participar en una exposición colectiva denominada “Fata Morgana”, en la cual, por primera vez utilizó cartón para bordar y desarrollar la temática de su obra.

Lo fascinante de esto, es que lo puedes hacer a tu manera, con tus tiempos y sobre tela, cartulina, malla, etc. Al momento se encuentra trabajando en bordado fotográfico.

“La única parte de la vida a la que le tengo paciencia”.





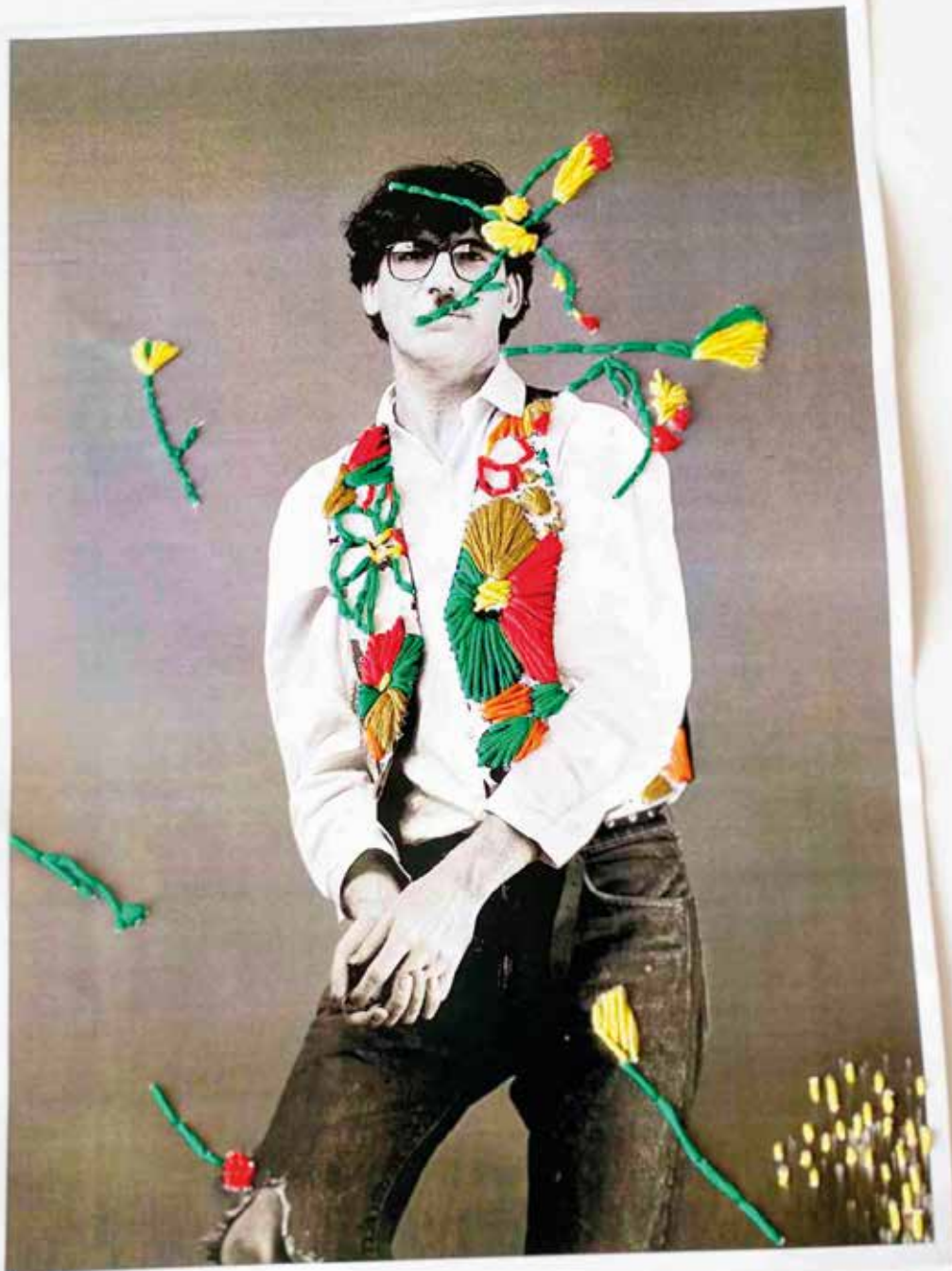




I CAN'T EXPLAIN BUT
I WANNA TRY THERE'S
THIS IMAGE OF THERE'S
AND IT GOES DANCING
BY IN THE MORNING AND
IN THE NIGHT TIME

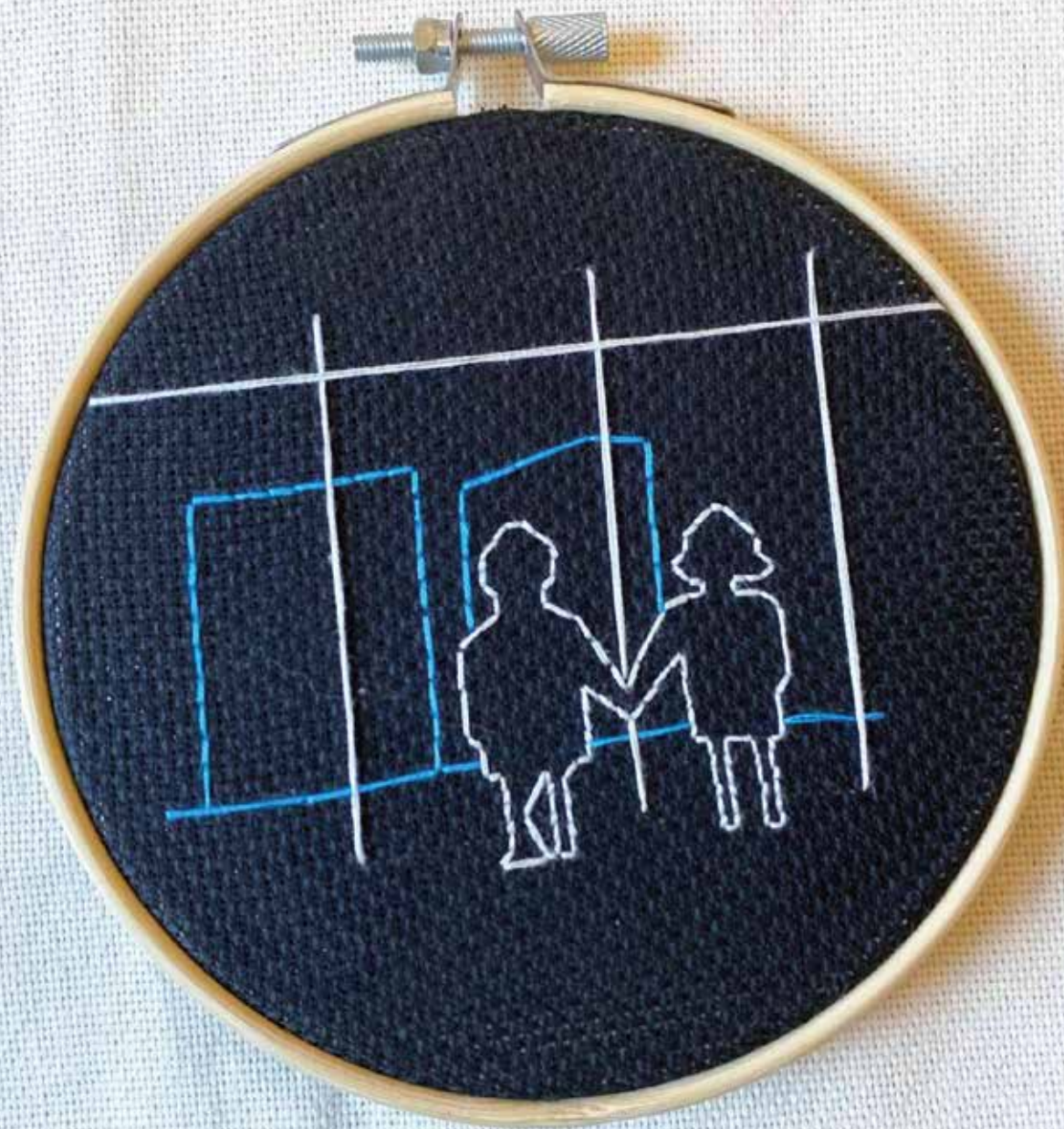
— FIRESIDE

A black and white line drawing of a woman in a lab coat working at a laboratory bench in a wooden embroidery hoop. She is holding a flask and pouring liquid into a beaker. A blue liquid is visible in the beaker and another flask on the bench.



VOS NO ERES
BIPOLAR.
ERES
COJUDO












Warmi Muyu

Asociación Sinchi Warmi, Warmi Muyu

*Arte comunitario de mujeres
en resistencia*



Es un colectivo que nace en el 2018 conformado por mujeres campesinas, indígenas, rurales y urbanas en lucha y resistencia ante las actividades extractivas de los territorios de manera propositiva y transversal bajo los principios de sororidad, justicia territorialidad, solidaridad y convivencia con la Pachamama.

Durante generaciones en las comunidades alrededor de los proyectos extractivistas, en particular, en las comunidades de San Pedro de Yumate, Cochapamba y Río Blanco en la parroquia Molleturo, provincia del Azuay hemos sido afectadas y vulneradas en nuestros derechos civiles, políticos, económicos, pero también colectivos. Sus territorios han sido invadidos y violentados.

Su propuesta de organización obedece a esa necesidad de velar por las mujeres, las principales defensoras de la naturaleza y sus familias a través de proyectos, pero también en base a nuestro derecho a expresarnos y autodeterminarnos.

Consideran que la resistencia tiene diversas formas de expresarse, desde lo personal, hasta el planteamiento y ejecución de proyectos que brinden dignidad, soberanía y paz en sus comunidades.

PROPUESTA

A propósito de ello como alternativa económica a las mujeres que ahí habitan, han creado “Warmi Muyu ” marca comunitaria.

Warmi Muyu nace en el 2019 como alternativa digna de las mujeres de las comunidades de San Pedro de Yumate, Cochapamba y Río Blanco que luchan ante el extractivismo en los territorios aledaños al proyecto minero Río Blanco. Este se sustenta en la elaboración de artesanías elaboradas con mullos, como lo son aretes, collares y otros accesorios; al mismo tiempo se elabora vestimenta tejida y en crochet y finalmente se está en proceso de lanzamiento la gama de medicina natural de plantas del páramo, compartiendo así el conocimiento ancestral de estos territorios desde las mismas mujeres.

Esta marca y proyecto comunitario ya ha sido validado representando un ingreso y posicionamiento importante en el mercado de artesanías y moda en el país y expandiéndose a nivel internacional.

Si bien es una marca comercial comunitaria esta no se ha desligado en el mensaje y propósito por el que fue hecho, es así que desde su comunicación hasta su empaque expresa e informa al cliente sobre la situación de la problemática minera y el aporte que representa este proyecto a la organización y defensa de territorios. Explicando que la defensa del agua no solo afecta a los territorios cercanos, también lo hace con el cantón Cuenca y sus ciudadanos.



Fotografía: Omar Hidalgo


















Diegumberrto

Diego Molina

Arte visual e ilustración



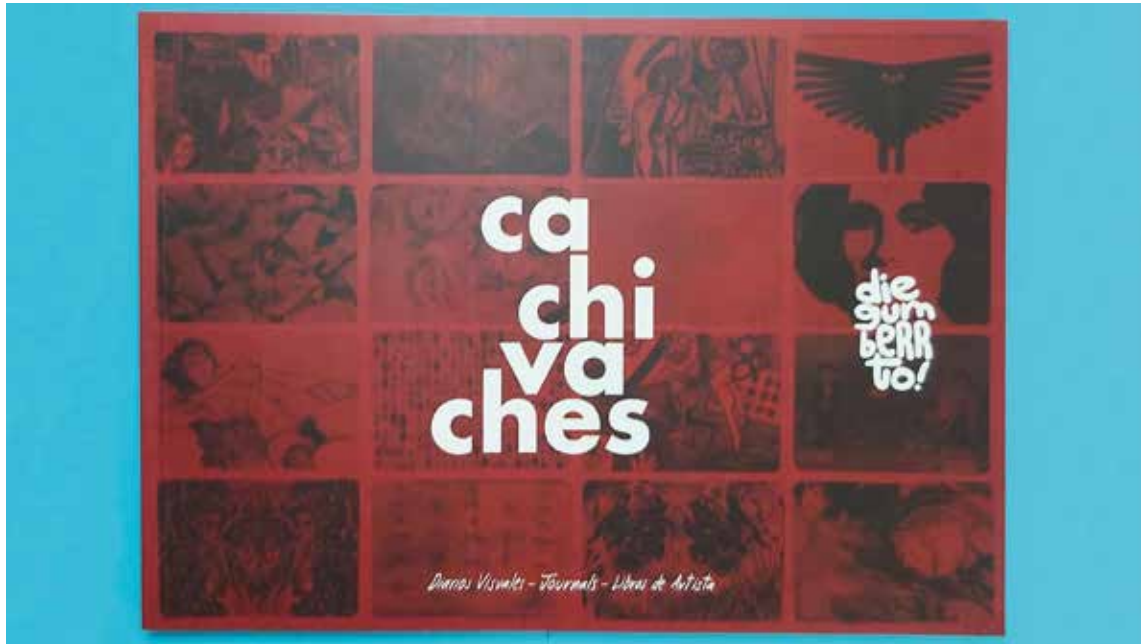
Diego Molina Beltrán, 1991, ilustrador y artista visual; que con constante trabajo y experimentación pudo construir un estilo que lo caracterice y pueda perfeccionarse dentro de las líneas artísticas como la Ilustración digital, muralismo y dibujo; su mérito lo llevó a ser partícipe de varias exposiciones en los últimos años, así como también de publicaciones editoriales en donde se muestran sus ilustraciones en revistas, catálogos y páginas web, bajo el pseudónimo de Diegumberrto.

Gracias a este desarrollo empírico, logró integrarlos a procesos fusionados con el arte impartíendola por medio de talleres con el fin de visibilizarla llevándola a varias instituciones y centros culturales, abiertos a todo tipo de público, éstos están destinados específicamente para el aprendizaje de fanzines, ilustración análoga y desarrollo de la creatividad.



2019

Faint, illegible text from a document or newspaper, visible through the paper and around the illustration.












die
gum
bear
to!



Juan Sebastián Martines

Músico y artista visual



Sebastián Martines músico y artista visual cuencano nacido en 1993. Es sociólogo de profesión y ha incursionado también en el periodismo. En relación a las artes visuales está interesado en crear composiciones a través del collage digital, la ilustración y videos. En lo musical forma parte de la banda Dynamo y Letelefono.

Inició trabajando con videoarte y experimentación visual, descubriendo nuevas herramientas que le permitieron crear. Lo que le inspira es puramente estético, parte de la experimentación, no busca plasmar lo que piensa, más bien al revés, se lanza a la experimentación y creación para luego pensar en torno a ella, en su significado. Trabaja principalmente con collage inspirándose en elementos tribales, generando imágenes que no son necesariamente planificadas, sino que surgen al momento de crear.
















Mampuchos

María Belén Ochoa

Marionetas y títeres



Licenciada en Arte Teatral. Graduada de la Universidad del Azuay. Desde hace diez años ha ejercido de manera profesional realizando trabajado como actriz, titiritera, vestuarista, directora, y gestión en producciones teatrales, dancísticas y operística, en diferentes ciudades del país.

En el 2014 fundó la marca de marionetas y muñecos artísticos “Mampuchos”, emprendimiento que se dedica a la elaboración de marionetas, títeres y muñecos de diseño. Desde el 2014 ha venido desarrollando y buscando una estética propia, donde el juego y la improvisación en la utilización de los distintos materiales son el eje para la creación.

Ha trabajado para la elaboración de marionetas y títeres en producciones teatrales y operísticas. Y ha dictado talleres alrededor del país.

Ha participado en distintas exposiciones y ferias artesanales y de diseño, en Cuenca, Salinas, Puyo y Quito. Y su trabajo se ha exportado a diferentes países de América y Europa.

Comprometida con la profesionalización y perfeccionamiento de la técnica ha realizado talleres de marionetas, títeres y juguetería artística, en las ciudades de Cuenca, Guayaquil y Quito. Y fuera del país en Matanzas-Cuba, Santiago de Chile – Chile y en Belo Horizonte – Brasil.

La artista escénica María Ochoa atrás de los mampuchos, a partir de la emergencia sanitaria declarada en marzo del 2020, al verse afectada por las restricciones, con funciones y procesos escénicos cancelados. Con la necesidad, de todo artista, la de crear, empieza a indagar por nuevos lenguajes, mezclando lo audiovisual stop motion (animación fotograma) y muñecos articulados, creando historias cortas.












Santiago Guillermo

Marionetas y títeres



Nació un 21 de noviembre de 1984, siendo el último de ocho hijos, su padre se llama Felipe Guillermo Cajas y su madre Mariana Llivisaca Ortiz que a sus 38 años de edad le alumbró y se encontró con una gran sorpresa, su último hijo había nacido con una extraña enfermedad llamada artrogriposis, que afecta a 1 de cada 10 000 niños nacidos.

Logró caminar a los cinco años luego de ser sometido a varias cirugías en sus pies, las mismas que duraron hasta los 11 años, siendo cinco cirugías a las que se sometió.

Su inclinación por la pintura fue desde muy pequeño, es así que cuando tenía cinco años ganó su primer concurso de dibujo, que organizó el centro San Juan de Jerusalén, lugar en donde recibía rehabilitación física.

Cabe destacar que su infancia ha sido marcada por momentos muy difíciles, como la burla de algunos de sus compañeros en la escuela, por el carácter fuerte de su padre o ya sea por la pobreza, pero sabe que todo esto ha logrado formarle como una persona que quiere superarse día con día y así demostrar que una discapacidad no es un impedimento para poder triunfar en la vida.

Debido a su discapacidad, terminé mis estudios secundarios en un colegio a distancia, por falta de recursos económicos no logró tener estudios superiores. Es un artista empírico, no ha recibido enseñanza en cuanto a la pintura, ha sido un largo camino hasta alcanzar, **pintar con la boca** y llegar a dominar el estilo hiper-realista, de tal forma que muchas de sus obras se pueden llegar a confundir con una fotografía.

Es becario de una asociación alemana llamada **VDMFK (Asociación de Artistas que Pintan con la Boca y el Pie)** a la cual envía obras para que sean reproducidas en postales, tarjetas, calendarios, etc.

He participado en eventos nacionales e internacionales, en países como México, Corea, Francia. Sus obras han sido expuestas en el Palacio de Carondelet.
















Topher Man

Cristopher Guzmán

Artes visuales



Cristopher Guzmán, acá Topher Man, diseñador de profesión, formado en la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, es reconocido por sus obras de arte urbano y artes aplicadas al diseño. Su trabajo resulta de la espontaneidad del momento. Trabaja tanto de forma manual como digital y se caracteriza por el uso explosivo del color.




TOPHER





Esta iniciativa es una solución a la problemática socioeconómica producida por la pandemia en el sector artístico. Los artistas se vieron afectados por el confinamiento: reducción de los espacios de exposición para sus obras y limitación de las oportunidades de interacción, promoción y venta. *Hackearte* se presenta como una oportunidad digital alternativa cibersegura avalada por la Alcaldía de Cuenca a través de la cual los creadores pueden exponer su arte, venderlo e incluso intercambiarlo por bienes o servicios (trueque). En definitiva, esta iniciativa busca que los artistas difundan sus trabajos con la esperanza de contribuir a la reactivación económica y a la sana convivencia basada en la comunicación, empatía y familiaridad en el mundo del arte.



DIRECCIÓN GENERAL DE
CULTURA, RECREACIÓN
Y CONOCIMIENTO

