



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

**“CREACIÓN ARTÍSTICA A PARTIR DE LA PRODUCCIÓN DE LOS
ARTISTAS DIGITALES CONTEMPORÁNEOS DEL ECUADOR”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Artes Plásticas

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad

AUTOR:

Tapia Suárez Alison Doménica

DIRECTOR:

MSc. Andrea Jhaneth Vaca Vaca

Ibarra – Ecuador 2026.



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DEL CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004108674		
APELLIDOS	Tapia Suarez		
NOMBRES	Alison Doménica		
DIRECCIÓN:	Ibarra y 13 de abril – Huertos familiares		
EMAIL:	adtapias@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	062641013	TEL. MOVIL:	0980898918

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Creación artística a partir de la producción de los artistas digitales contemporáneos del Ecuador
AUTOR (ES):	Tapia Suarez Alison Doménica
FECHA: AAAMMDD	06-03-2026
EMAIL:	adtapias@utn.edu.ec
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA	☒ PREGRADO ☐ POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en artes plásticas
ASESOR/DIRECTOR	Andrea Jhaneth Vaca Vaca

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 06 días del mes de marzo de 2026.

EL AUTOR:

.....

Tapia Suárez Alison Doménica

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 06 de Marzo de 2026

MSc. Andrea Jhaneth VacaVaca

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

MSc. Andrea Jhaneth VacaVaca
C.C: 100377490-6

DEDICATORIA

A la niña que alguna vez fui, que con anhelo pensaba en el futuro deseando poder ser una artista real certificada. Te dedico esto porque todo lo que hemos logrado fue gracias a que nunca supimos rendirnos y pusimos mucho esfuerzo y pasión a cada cosa que nos propusimos siempre.

AGRADECIMIENTO

Quiero Agradecer de todo corazón a las siguientes personas ya que han sido una clave fundamental en este capítulo en mi vida.

Quiero agradecer a mis padres, María Luiza y Franklin Tapia que, aunque a pesar de que sus expectativas chocaron con mis deseos académicos, apoyaron que libremente que eligiera mi camino a lo que quería estudiar y ser.

A mi pareja Steven quien ha estado conmigo en mi proceso creativo y evolutivo.

También a Edin, Melany, Micaela y Rebeca, quienes considero mis verdaderos amigos, los cuales han inspirado a tener una mejor visión de mí misma como persona y de mi arte.

Por último, también me gustaría dar mi gratitud a dos de mis mascotas, mi schnauzer Agustín, por pasar tantos años a mi lado siendo testigo y compañero de mi evolución como artista, y a Leonora mi gatita, quien cada noche que me desvele en mis estudios estuvo ahí haciéndome compañía en estos últimos 6 años.

RESUMEN

La finalidad de realizar el presente estudio es para dar a conocer e inspirar a artistas sobre las herramientas que ofrece el arte digital, siendo capaz de proveer elementos únicos que ayudan a que surjan nuevos y novedosos estilos artísticos, o dando la posibilidad también que puedan evolucionar sus estilos ya existentes. Para lo cual se realizó un estudio con el fin de dar certeza a las opiniones propuestas, donde se analizó como la tecnología emergente influyó en la producción e identidad visual de los ilustradores digitales del Ecuador en un plazo de 10 años, donde se entrevistó de manera cualitativa aspectos clave sobre como las herramientas digitales influyeron en un grupo de 15 artistas del país, donde al analizar los resultados através de palabras y frases clave es que se verifico asertivamente el gran impacto que existía en los mismos. Llegando a la conclusión de que las herramientas de esta novedosa nueva rama del arte funcionan como un nuevo medio de expresión para que los artistas plasmen sus emociones o ideas de la manera que mejor se adapte a ellos.

Palabras clave: Investigar, analizar, inspirar, comprender, adaptar, crear, expresar.

ABSTRACT

The purpose of this study is to raise awareness and inspire artists about the tools offered by digital art, which are capable of providing unique elements that help generate new and innovative artistic styles, as well as offering the possibility to evolve existing ones. To achieve this, a study was conducted to validate the proposed opinions. It analyzed how emerging technology influenced the production and visual identity of digital illustrators in Ecuador over a ten-year period. A qualitative approach was used, interviewing 15 artists from the country to explore key aspects of how digital tools impacted their work. By analyzing the results through key words and phrases, the significant impact on these artists was clearly confirmed. The study concludes that the tools within this innovative branch of art function as a new medium of expression, enabling artists to convey their emotions and ideas in the way that best suits them.

Keywords: Research, analyze, inspire, understand, adapt, create, express

ÍNDICE

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
ÍNDICE	11
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE FIGURAS	14
INTRODUCCIÓN	15
OBJETIVOS	16
OBJETIVO GENERAL:	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	16
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	17
1. EL ARTE DIGITAL COMO LENGUAJE CONTEMPORÁNEO	17
1.1. <i>Transformación del lenguaje artístico en la era digital</i>	17
1.2. <i>Arte digital y nuevas identidades visuales</i>	19
1.3. <i>Nuevos medios, nuevas poéticas</i>	19
2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DIGITAL EN EL ECUADOR CONTEMPORÁNEO	20
2.1. <i>Panorama general del arte digital en Ecuador</i>	20
2.2. <i>Artistas digitales ecuatorianos: referentes actuales</i>	21
PAMELA PAZMIÑO.	21
PACHAY	22
2.3. <i>Desafíos y proyecciones del arte digital nacional</i>	23
3. LA ILUSTRACIÓN COMO NARRATIVA VISUAL DIGITAL	24
3.1. <i>La ilustración como medio expresivo y simbólico</i>	24
3.2. <i>Ilustración e identidad visual en redes sociales de artistas ecuatorianos</i>	25
4. LA CREACIÓN ARTÍSTICA DESDE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL EN EL ECUADOR	27
4.1. <i>La ilustración como vía de exploración artística personal</i>	27
4.2. <i>Experimentación y lenguaje visual propio en la era digital</i>	28
4.3. <i>La ilustración digital como práctica artística en Ecuador</i>	30
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	30
- TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	30
- PARTICIPANTES	31
- PROCEDIMIENTO Y PLAN DE ANÁLISIS DE DATOS	31
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
RESPUESTA A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.	34
CAPÍTULO IV: PROPUESTA ARTÍSTICA	35
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	37
PLAN DE MONTAJE DE LA OBRA	37
PLAN DE MONTAJE DE LA MUESTRA.	37
Presentación:	37
Referentes conceptuales:	38
Descripción de la obra:	39
Descripción:	40
INTERPRETACIÓN DE LA OBRA:	42
RELACIÓN CON EL PÚBLICO:	46
RELACIÓN CON EL ESPACIO:	46
SIGNIFICADO SIMBÓLICO Y RELACIONES CON REFERENTES:	47
SIMBOLISMO Y CONEXIÓN:	48
RELACIÓN CON REFERENTES:	48
CONCLUSIONES	50

RECOMENDACIONES	50
GLOSARIO	51
BIBLIOGRAFÍA	51
ANEXOS	53

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1.....	33
PALABRAS FRECUENTADAS EN UNA ENTREVISTA SOBRE LA INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN ARTISTAS ECUATORIANOS. AUTORÍA PROPIA.....	33
TABLA 2	37
TABLA CON TIEMPOS ESTIMADOS DEL MONTAJE DE LA OBRA. AUTORÍA PROPIA.....	37

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. FRENTE DE LA EXPOSICIÓN “INSEMINARTIS”	21
FIGURA 2. ILUSTRACIÓN IMBAKUCHA	22
FIGURA 3. PINTURA ORFEO QUE FORMA PARTE DE GROSA.....	23
FIGURA 4. CRISIS Y RESOLUCIÓN.....	35
FIGURA 5. AFICHE FRAGMENTUM MEMORIA	36
FIGURA. 6 CEDULA DE OBRA	37
FIGURA 7. MASCARA DE UN PERRO-LOBO CON REPRESENTACIONES ANDINAS.....	38
FIGURA 8. AMORFOSIS PINTURA EN ACRÍLICO	39
FIGURA 9. ILUSTRACIÓN DEL LIBRO “LA CUCA ILUSTRADA”.....	39
FIGURA 10. FRENTE DE LA OBRA “MIEDO AL CONFLICTO”.....	40
FIGURA 11. THUNBERGIA ALATA.....	41
FIGURA 12. FOTO CENITAL DE LA OBRA “MIEDO AL CONFLICTO”.....	41
FIGURA 13. BOCETAJES DE LA PRESENTACIÓN DE OBRA	42
FIGURA 14. PRIMER BOCETO DE LA INSTALACIÓN.	42
FIGURA 15. BOCETOS FINALES DE LA INSTALACIÓN.....	42
FIGURA 16. BOCETOS DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.	43
FIGURA 17. BOCETOS DE ADULTEZ	43
FIGURA 18. ETAPA INFANTIL.....	44
FIGURA 19. ETAPA PREADOLESCENTE.	44
FIGURA 20. ETAPA ADOLESCENTE.....	44
FIGURA 21. ETAPA QUIEBRE.....	45
FIGURA 22. ADULTEZ	45
FIGURA 23. FOTOGRAFÍA DEL ESPACIO USADO EN EL EDIFICIO	45
FIGURA 24. CONTRASTES CROMÁTICOS	46
FIGURA 25. MAPA DE LA EXPOSICIÓN “FRAGMENTUM MEMORIA”.	47
FIGURA 26. FOTOGRAFÍA DE LA OBRA EN EL EVENTO	47
FIGURA 27. FOTOGRAFÍA DE LA OBRA “MIEDO AL CONFLICTO” CON AUTORA	48

INTRODUCCIÓN

El arte en la actualidad cuenta con una trascendencia cultural única en jóvenes y comunidades diversas en los diferentes espacios digitales y urbanos del mundo, ya que se lo puede apreciar en cada elemento de la cultura visual cotidiana que desee tener hasta un mínimo grado de relevancia. Esa presencia se explica por las características únicas que el arte visual puede proporcionar al ser una forma de expresión cuya vía de percepción es principalmente visual y llamativa, y que en la mayoría de las prácticas busca llamar al público y activar en ellos una experiencia estética profunda, movilizand o ideas clave de manera sutil o directa.

Adentrándose al resto de características del arte, se visualiza que existen algunos factores clave sobre el proceso de producción de obras que se centran en los medios digitales, cuyo análisis permitiría comprender más claramente como algunos de los artistas contemporáneos del Ecuador reconfiguraron estrategias y se implementaron a la era de cambios tecnológicos de la última década posterior al 2025 como lo fueron la digitalización, el nacimiento de las redes sociales y de nuevas herramientas digitales.

Los factores para resaltar se centrarán específicamente en el surgimiento de nuevas tecnologías de diseño y software de ilustración de los años 2015-2025, lo que sería clave gracias al modo en que sirvieron como herramientas de transformación y reconfiguración de procesos al momento de desarrollar una identidad visual basada en nuevos estilos, composiciones y técnicas de los artistas locales. Y es gracias a estos puntos que, en la actualidad, el arte digital ha ganado bastante presencia en el país, y ya se cuenta con referentes artísticos de gran calibre, que con formación no formal lograron desarrollar sus propias identidades artísticas influenciados por las prácticas artísticas tradicionales del país como la escultura, la pintura o la ilustración.

Gracias a las herramientas contemporáneas como el software de diseño o las herramientas digitales, los artistas digitales lograron desarrollar procedimientos variados como las técnicas de producción centradas en el modelado 3D de esculturas locales, también están los recursos iconográficos al realizar ilustraciones de elementos tradicionales del país, o las estrategias híbridas nacidas de la propia combinación de estilos o técnicas, donde además cada uno de estos procedimientos se abarcan con conceptos interesantes como la identidad, el patrimonio o la memoria, de los cuales sobresale la estrategia de hibridación al retratar la identidad, donde en un contraste compositivo se fusiona lo tradicional con lo moderno para expresar un ser.

El presente estudio se centrará en un estimado de 16 de artista del país, artistas destacados por su influencia y habilidad en la última década, en como la digitalización reconfiguro e influyo en su búsqueda personal al definir su estilo, las técnicas que emplearon y perfeccionaron en su exploración con las herramientas digitales, además de como la digitalización fue determinante para ellos al utilizar

estos medios como una nueva forma de expresión artística.

Objetivos

Objetivo general:

Analizar cómo la tecnología emergente influyo en la producción e identidad visual de los ilustradores digitales del Ecuador en un plazo de 10 años.

Objetivos específicos:

- Investigar como las nuevas tecnologías influyeron en los artistas ecuatorianos en los últimos 10 años
- Examinar cómo los ilustradores digitales ecuatorianos integran elementos de su propio estilo en sus obras digitales, explorando como las herramientas digitales ayudan en ese proceso.
- Seleccionar a artistas que trabajen la ilustración digital, y en base a entrevistas analizar como lograron establecer su propia identidad visual en sus obras para la creación de una obra artística propia.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1. El arte digital como lenguaje contemporáneo

1.1. Transformación del lenguaje artístico en la era digital

Vivimos en una época donde la producción artística se ha ampliado su comprensión de la materialidad, expandiéndose en el campo de plataformas y experiencias inmersivas, posibilitándonos a las nuevas formas de creación, propagación de las obras, siendo el espacio virtual, la interactividad y la contribución del espectador, convirtiéndolo en una parte primordial del proceso artístico, redefiniendo las fronteras entre lo físico, tecnológico y lo sensorial. El arte digital se ha convertido en una práctica creciente del siglo XXI, habilita los creadores explorar nuevas categorías como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y la modelación y animación 3D, igualmente cabe mencionar que mediante el uso de estas plataformas se ha ampliado los límites de la auto representación tradicional dando lugar a la creación de nuevas formas de expresión para las diferentes identidades narrativas.

Las tecnologías emergentes han impulsado transformaciones ya que como podemos ver, en distintos ámbitos se evidencia un proceso de digitalización, optimizando procesos, favoreciendo sectores como la salud, educación, producción y servicios con alto desarrollo y comunicación. Estas reformas también inciden en las maneras de creación artística, dando un lugar al arte digital, donde sus herramientas tecnológicas no solo median en la producción de una obra también reinterpreta la manera en que nuestra experiencia nos propicia el poder expresarnos. Con base a ello se denota que la evolución del arte digital se vincula con las herramientas digitales incluido software y hardware que la conforman entre ellas tenemos softwares populares como Adobe Photoshop e ilustrador, también contamos con programas de edición como Clip Studio Paint, adobe premier Pro, uso de algoritmos three.js o net.art, las redes siendo dispositivos vinculados de comunicación digital como el internet, redes sociales, además contamos con dall-e (canva), adobe Firefly, útiles herramientas de AI que a partir de textos y bocetos podemos crear imágenes y los XR, tecnologías que junta la realidad y entornos virtuales como realidad aumentada, virtual y mixta.

Estas tecnologías amplían sus capacidades sociales y personales, las sociales centrándose en la mediación y circulación, principalmente a través de las plataformas digitales su mayor punto de concentración, un ejemplo claro es la realidad Virtual en la educación, siendo en la Academia Optima Clásical de Florida donde después de la pandemia se introdujo como un espacio más interactivo de aprendizaje para aquellos estudiantes que no podían asistir presencialmente, ayudando a clases que requerían más presencia como artes o teoría musical. En la dimensión personal, se centra en una representación de identidad propia en el arte, sirviendo como ejemplos claros la identidad visual, siendo la manera en la que queremos manifestarnos a través de un mensaje o estética visual que lleva a la culminación de la personalidad del sujeto, historia y experiencias plasmados en sus

obras, lo que lleva a la auto representación basada en la creación de avatares al momento de darse a conocer al público e interactuar con ellos de un modo más personal.

Sin embargo, el arte digital no es solo una evolución técnica, adicionalmente puede ser percibida en la práctica estética, no solo con un enfoque valorativo de la belleza de las obras, indagando en como la estética digital se encuentra en constantes cambios en la imagen digital, el cómo el concepto de la belleza ha ido más allá de la contemplación a un entorno más dinámico, sino una expansión del pensamiento creativo de la narrativa visual. El entorno virtual puede ampliar las posibilidades del símbolo a través de capas, animación, interactividad, composición algorítmica o edición no destructiva. Lo digital ha dejado de ser periférico en ciertos circuitos: es medio, mensaje y espacio simbólico, que permite a los artistas contemporáneos el poder de inscribir identidad visual su esencia en las obras mediante múltiples recursos formales y narrativos.

Además, la interacción del público con las obras también se transforma y otorgando en algunos casos mayor participación del espectador con la obra, ya que, el autor a través de su obra mediante uso las herramientas digitales, propicia al público una participación más activa. Este concepto está respaldado por Pinta (2025), que comenta que “el arte interactivo no solo invita a la contemplación pasiva, sino que también incorpora la participación del espectador, transformándolo en un co-creador de la experiencia.” Con esto se podría decir que las herramientas del arte digital le dan al espectador no solo la oportunidad contemplar la obra si no que le invita a tomar un papel más activo y participativo al momento de relacionarse con la misma.

El arte digital constituye un campo de prácticas en expansión, por el modo en que las herramientas pueden servir para ver y crear obras en un contexto de transformación de las condiciones, transformando el lenguaje mediante lógicas digitales, siendo en la red o en los foros en línea que en sus primeras fases ofrecieron a las personas un espacio para debatir, también podemos mencionar el uso de interfaz con elementos visuales, iconos, pantallas, gestos interactivos como el táctil, el uso de cámaras y señales de video. Todo sirve conjuntamente para mejorar las prácticas de identidad visual de los artistas ecuatorianos.

Así mismo, desde Bourriaud, el arte puede entenderse como una experiencia relacional, explica el cómo la interacción con la obra, en el contexto, busca transmitir algo de un punto a otro, siendo quienes constan en estos mismos el artista tomando un rol de emisario y productor de la idea y su público que es quien la recibe e interpreta, y esto se ve en cómo las obras muchas veces se insertan en una situación más cotidiana como en la vida diaria que en la actualidad se encuentra mediada por pantallas, con el objetivo de provocar una reflexión o activar una idea, este factor es la clave, de modo que el autor busca relacionarse con su público a través de su obra cuyo concepto es una vivencia o experiencia compartida.

1.2. Arte digital y nuevas identidades visuales

El arte digital puede entenderse como una práctica artística basada en la creación de experiencias visuales gracias al uso de nuevas tecnologías emergentes como software de diseño 2D o 3D, las cuales sirven como herramientas para que los artistas puedan plasmar sus propuestas conceptuales, pensamientos o sentimientos personales, a las audiencias generales o específicas. Esta manera en que un artista se proyecta en sus obras con elementos específicos que lo caracterizan es lo que se lo denomina identidad artística o poética visual.

“La identidad visual de una marca es un sistema de elementos o características que posee la marca, haciéndola única y diferenciada del resto.” (Soria, 2025).

La identidad artística resulta relevante al momento de tratarse de artistas, al combinar elementos visuales únicos o de formas específicas gracias a las herramientas digitales es que se forma la identidad artística de las personas. Cada artista articula decisiones propias con diferentes métodos, con diferentes elementos y con estilos variados por ejemplo como el píxel art, la pintura digital, el arte generativo o el net art.

Las tecnologías digitales ponen a disposición herramientas variadas siendo algunos ejemplos los dispositivos artísticos como tabletas de dibujo, o entornos de trabajo haciendo referencia a los lienzos digitales, además de recursos digitales como los procedimientos de generación de video, con sus distintos formatos: fotografía digital, ilustración digital o la propia combinación de técnicas, que abren más posibilidades a los artistas para poder desarrollar una identidad visual diferenciable en base a su propia creatividad.

1.3. Nuevos medios, nuevas poéticas

En la actualidad se cuenta con medios ampliados, como la creación de obras que integran lo visual con sonido, movimiento, dimensión háptica o incluso lo sitúan como agente. Estos medios se emplean para expresar emociones como la nostalgia, ansiedad contemporánea, hiperconectividad o soledad en los entornos digitales, de este modo los artistas pueden emplear sus obras por medio de su identidad visual para desahogarse o transmitir emociones.

Con la incorporación de nuevos medios se han logrado ampliar lenguajes y procedimientos los cuales estaban basados en lo que un artista hacía con su obra, lo cual se realizaba mediante las nuevas poéticas que en el campo artístico se entiende como el conjunto de recursos, estilos, temas y formas con los que un artista expresa su visión del mundo. En palabras de Mendez (2024) en la poética “la variedad de disciplinas artísticas permite ampliar las capacidades creativas y aporta nuevos enfoques que ofrecen nuevos puntos de partida para el proceso creador.” Lo que justifica la variada existencia de poéticas para cada individuo.

De manera más concreta, la poética artística se vincula con la identidad visual de los artistas se transmite a sus audiencias mediante sus obras y estilos, influenciando con sentimientos, ideas o mensajes que buscan generar un impacto en la percepción de las personas, apegándose a sus elementos característicos centrados en estilos y técnicas únicas en cómo se usan las capacidades de los medios digitales.

Tomando en consideración las ya nombradas características de la poética artística, surge una duda: ¿Cómo han influido las nuevas poéticas del arte digital en los artistas ecuatorianos en los últimos 10 años?

En los últimos diez años, los artistas digitales del Ecuador tuvieron un cambio significativo en su manera de trabajar, al contar con los nuevos medios digitales y las nuevas poéticas, los nuevos artistas se vieron comprometidos a crear sus propios lenguajes únicos, y es en base a estos lenguajes que lograron enaltecer la cultura e imagen de su propio país. Como afirma Moyano (2021), en la última década “se ha dado un cambio generacional que surge con nuevos artistas comprometidos a generar discursos propios. Esta nueva generación se constituye de forma paralela a nuevos espacios de visibilización de su obra.”

Las nuevas poéticas han logrado que los artistas digitales ecuatorianos de la última década tengan la capacidad de expresar sus sentimientos más personales de maneras más claras, creativas y acordes a lo que deseaban transmitir en primer lugar.

2. Producción artística digital en el Ecuador contemporáneo

2.1. Panorama general del arte digital en Ecuador

Desde el 2014 hasta la actualidad el arte digital se encontró en un inesperado, pese a los diversos obstáculos y complicaciones han existido factores primordiales que dieron un impulso al desarrollo del arte digital en el Ecuador. Siendo de los más relevantes el crecimiento de personas con acceso a las nuevas tecnologías emergentes, según el censo realizado por el INEC, desde el año 2010 hasta el 2022 se dio un aumento de disponibilidad de bienes y servicios de tecnología siendo estos información y comunicación.

Además, investigaciones como Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador (inicios del siglo XXI) demuestran como el interés investigativo fue otro factor clave al momento de impulsar el crecimiento del arte digital local. Visto claramente gracias a los mapeos realizados como parte de los proyectos de estudio de las investigaciones en la Universidad de Cuenca.

Gracias a dichas circunstancias el arte pudo adaptarse al país, dentro de un margen de 10 años se fue generando características únicas en el arte digital ecuatoriano, los cuales los más sobresalientes cómo funciona en armonía caótica

junto al arte tradicional y lo que representaba en su momento. Y como explicación de cómo funciona la armonía caótica en el arte digital ecuatoriano García (2020) menciona que los “proyectos audiovisuales ecuatorianos exploran las posibilidades de la autonomía de objetos audiovisuales que se interrelacionan entre sí adaptándose, luchando por su espacio y mutando en sincronía perfecta. “

El arte digital encontró un camino para adentrarse en la cultura ecuatoriana, a lo largo de presentaciones y exposiciones ganó más visibilidad en el país, ya que en los 10 años de trayectoria brilló en eventos públicos, como las exposiciones de videoarte presentadas en Guayaquil conocidas como, NOMade Bienal SELECTA, El crepitar de los infectos, Dimensiones Oscilantes, Entre Paralelas y Localidad y Tecno diversidad: Hacia territorios artística y ecológicamente inteligentes.

2.2. Artistas digitales ecuatorianos: referentes actuales

En Ecuador los artistas digitales son variados, cada uno tiene un grado de importancia e impresión única que vale la pena ser mencionado, siendo aquellos referentes más relevantes los que lograron en base su trabajo otorgar más reconocimiento al arte digital del país. Se tomó a algunos de estos referentes artísticos más reconocidos para indagar analizar sus características únicas y así resaltar aspectos clave que pudieron servir al momento de ganar relevancia.

Pamela Pazmiño.

Pamela Pazmiño es una Artista Visual Quiteña, doctora en artes plásticas y humanidades su trabajo artístico se enfoca en la exploración de la feminidad y combatir la violencia contra las mujeres, es Cofundadora de un colectivo denominado como la Emancipada y siendo participe como productora en un colectivo Ame, siendo la primera junta de arte de mujeres en el Ecuador.

Quince piezas conforman “Inseminartis”, con temáticas que se basan en las experiencias personales y la materialización artística de Pazmiño en torno a los numerosos procesos de invasión médica al cuerpo durante los años previos a la maternidad. Un recorrido por numerosas analogías visuales de los procesos de examinación social y bio-tecnológicos. (uarteres, 2022)

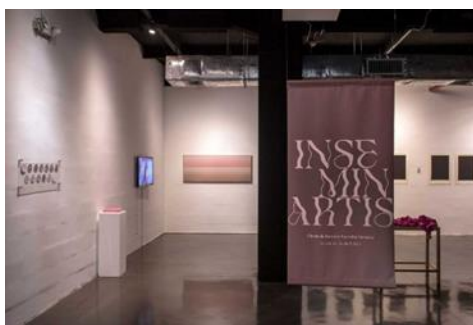


Figura 1. Frente de la exposición “Inseminartis”. Fuente Pamela Pazmiño (2014)

Pachay

Jonathan Terreros mejor conocido como Pachay, es un artista visual Imbabureño, diseñador gráfico e ilustrador digital, su enfoque se centra en la representación de las culturas andinas del país como compositor fotográfico digital. Su estilo artístico se basa en el realismo mágico y el surrealismo.

Se graduó de licenciatura en diseño gráfico en la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra. Según Albert et al. (2024). Inició su carrera, en un inicio a modo de emprendimiento y termino siendo su pasión.



Figura 2. Ilustración Imbakucha. Autor Pachay (202

Cintascotch

Javier Pérez Estrella, conocido como Cintascotch es un artista digital Guayaquileño, destaca en la rama contemporánea como animador 3D, su enfoque se da en la creación de tiras cómicas, revistas, billeteras, juguetes y producciones televisivas caseras. Según revistachiu (s.f) “sus ilustraciones retratan con sencillez y precisión nuestro entorno y lo que vivimos, por eso nos relacionamos con su arte.”

La estética minimalista de sus obras es una revolución contra la sobresaturación del mundo actual. El objetivo es reencontrar al espectador con su niño interior, permitiéndoles ver el mundo y los objetos cotidianos de diferentes maneras.



Figura 3. Pintura Orfeo que forma parte de Grosa. Autor Cintascotch (2025)

2.3. Desafíos y proyecciones del arte digital nacional

El arte digital nació principalmente como un medio para otorgar mayor libertad y comodidad a los artistas, y aunque en grandes rasgos cumplió con su objetivo, fue en países como Ecuador cuya tarea se vio dificultada por elementos específicos.

Aunque el Ecuador decidió apegarse a la visión del resto del mundo en tener a grandes exponentes de artistas digitales para hacer resaltar su belleza cultural, no atribuyo en su totalidad a dar mejores condiciones de trabajo o aprendizaje a aquellos artistas digitales que deseaban desarrollar sus habilidades.

La escasez de espacios especializados para el aprendizaje de técnicas fue una problemática arraigada al país durante mucho tiempo, y aunque en los últimos años se implementaron instituciones o carreras más especializadas, aún falta una preparación adecuada a los artistas para un medio que globalmente se encuentra mucho más avanzado.

La falta de espacios profesionales donde enseñen “técnica y teoría para tener fundamentos de lo que hacemos” es uno de los mayores impedimentos en su área, ya que no pueden especializarse e impide que tengan mayores posibilidades que puedan tener un reconocimiento en el exterior. (Farfan, 2016)

En base a este echo la mayoría de los jóvenes se encuentran auto educándose, formando sus conocimientos, experiencias o aprendizajes propios.

Y aun así aquellos que se formaron a sí mismos, deciden impartir sus conocimientos en trabajos fuera del país, debido a la baja tasa de empleo que se asocia al rol artístico, gracias a que el mercado laboral del país no se encuentra capacitado para acunar a este tipo de profesionales, lo que es un inconveniente que se trata incluso hasta la actualidad.

De modo que los artistas digitales del Ecuador se hayan en un dilema, se forman en el propio país, pero con conocimientos del tema muy vagos en comparación con el resto del mundo, o se instruyen mediante otros métodos, pero sin la posibilidad de encontrar una estabilidad económica estable ejercida a su profesión en su propio país de origen.

3. La ilustración como narrativa visual digital

3.1. La ilustración como medio expresivo y simbólico

La ilustración, como concepto se centra en la creación de elementos visuales simples mediante herramientas igual de simples, que se componen básicamente por un soporte donde se plasma la idea y un medio por el cual se expresa, de modo que, buscan el poder transmitir una idea o pensamiento con una complejidad más alta, se dice esto ya que, en el contexto de la ilustración europea del siglo XVIII se presentaban obras ilustradas a un público general para tratar de promover el uso de la razón y la ciencia.

En la actualidad la ilustración, en especial la artística, sigue manteniendo algunas de sus características originales, aunque es gracias a los avances técnicos que la misma ha evolucionado junto a las herramientas que lo componen. Las ya mencionadas herramientas digitales servirían como medio para que la ilustración tradicional se transforme en digital, la cual pese a compartir visión y varias características en común, varía en el uso de las propias herramientas actuales para ampliar su funcionalidad y capacidad de creación frente a los artistas digitales contemporáneos. Para reafirmar el concepto Chancay (2013, p. 15), explica que “la ilustración digital es una bifurcación de la ilustración tradicional, la cual, a partir de la aplicación de conceptos básicos de técnicas tradicionales en plataformas tecnológicas, se especializa en la construcción de mundos imaginarios.” Esto aplicado únicamente a la exhibición de la creatividad y como método de expresión de algunos artistas.

Además, Chancay retrata a la ilustración digital como un medio de construcción y expresión de emociones y mundos simbólicos e imaginarios para los artistas, y es en todo el mundo donde se logra apreciar como sirve a su propósito de contribuir a la expresividad clara de conceptos de difícil entendimiento general.

Aunque en una aproximación hacia la ilustración digital artística, se reconoce que con base en sus medios tecnológicos se puede transmitir de una forma más rápida y con un alcance mayor la idea principal del trabajo. Aunque en contraste a este punto positivo surge algo negativo, y es que por esa misma facilidad de circulación hacia el público existe el riesgo de que la idea se diluya junto al vasto océano de otras ideas transmitidas por el resto de los artistas digitales.

Debido a que este trabajo no evalúa la recepción del público sino de los artistas, es que no se tratará a mayor profundidad la capacidad de impacto de la ilustración digital frente al público. Aunque si se desea profundizar más este tema existen investigaciones como la de Ponce Izquierdo (2022) “La ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años”, donde determina si existe relación entre la ilustración como arte digital y los jóvenes de 18 a 30 años, indicando que puede influir en su proceso de interpretación visual.

Dentro de lo comprendido, podríamos considerar a la ilustración como un medio de expresión de ideas, símbolos o pensamientos complejos o personales hacia un público, cabe recalcar que una característica clave es que busca hacerlo de manera clara y simple de entender para transmitir a su totalidad el mensaje original. Y aunque con sus avances se amplió gratamente algunas características importantes de la misma, existe la posibilidad de que se perdiera algo igual de importante en el proceso.

3.2. Ilustración e identidad visual en redes sociales de artistas ecuatorianos

Las plataformas de redes sociales funcionan como herramientas fundamentales para compartir y difundir contenido, emociones, u opiniones, y para permitir la participación y colaboración con audiencias conocidas o desconocidas. Estos factores son los que complementan a la propia ilustración digital, otorgando a los ilustradores una visibilidad de sus trabajos hacia diferentes tipos de público. Sumando más posicionamiento sobre las redes en la ilustración Farfán (2016, p. 8) señala que “puede observarse una tendencia de publicar sus trabajos en las redes para atraer a un público constante, publicitar su trabajo, atraer nuevos públicos y tener mayores posibilidades de trabajo.”

De esta manera, con las redes sociales como base, las obras de los ilustradores ecuatorianos tuvieron inclusive la capacidad de salir del país, hacia un rango más global, está el ejemplo del ecuatoriano Ramiro Alba, un artista digital destacado por retratar animales, quien alcanza una gran visibilidad de manera internacional, la creatividad y empeño en las obras de Ramiro le han permitido obtener contratos valiosos con grandes artistas, siendo una de ellas Katy Perry. Además, el aumento de este alcance visual también dio énfasis a que la identidad visual en base a los estilos de los artistas del país se viera influenciada por elementos externos como las

tendencias globales, que modificaron o evolucionaron las técnicas de los locales.

Dicha influencia se observaría con mayor atención al momento de comparar los trabajos más recientes de los referentes ilustradores del país con sus obras más antiguas. Lo más significativo a destacar sería la evolución de su línea artística, centrado en un formato diferente, donde varían sus técnicas hacia unas más novedosas, además de la poética que utiliza también sería otro factor clave a analizar, con una narrativa visual más trabajada y usando referencias más populares, destacando detalles que al indagarlos se llegaría a la posibilidad de que fueron elementos externos vistos en las redes sociales quienes los plantearon.

Pero para aprovechar los beneficios de las redes sociales, los ilustradores deben tener mínimamente un dominio simple al momento de manejarlas, contando con una gestión de redes precisa, un buen posicionamiento en el espacio y tener métricas previamente calculadas, con conocimientos previos comunicacionales sobre los públicos a los que se desea llegar principalmente además de conocimientos clave para la creación de estrategias que ayuden al movimiento de la página.

Para reforzar el impacto de las redes sociales en la ilustración se dice que “Para los internautas las fronteras entre épocas y niveles educativos se desdibujan. Si bien en la web sigue habiendo brechas, tanto en los modos de acceso como en la amplitud y heterogeneidad de repertorios a los que llegan distintos sectores, al navegar o googlear textos e imágenes de épocas diversas la cultura de los vecinos y los alejados se vuelven asombrosamente accesibles.” (García Canclini 2007, p. 74)

Tomando todos los factores tratados se llega a una conclusión de que las redes sociales se constituyen como una herramienta relevante y estratégica para los ilustradores a nivel nacional e internacional, aunque si resulta necesario tener conocimiento sobre cómo manejar las redes de forma correcta y precisa, esto para saber cómo posicionar su marca personal y optimizar el alcance de su trabajo en un entorno digital altamente competitivo.

4. La creación artística desde la ilustración digital en el Ecuador

La ilustración digital en el Ecuador tuvo un gran impacto en áreas académicas, pasando por arquitectura y urbanismo donde se la usa para realizar recreaciones visuales más precisas, también en la ingeniería y diseño industrial en la que los modelados 3D ayudan enormemente a la generación de prototipos, demostrando como la ilustración en digital puede influenciar mucho la perspectiva de los ecuatorianos. Aunque el ámbito donde más se destaca su uso es al momento de centrar la atención en las obras de los artistas del país, ya que la creación artística de la ilustración dio un cambio drástico por las herramientas digitales, pasando de lo tradicional usando lápiz, acuarelas o lienzos físicos a tener en un solo dispositivo todo lo necesario para ilustrar de manera más cómoda.

En base a lo tratado, se creería que con el cambio de ilustración tradicional a digital se perdería gradualmente la identidad cultural que se plasmaba en las diferentes obras, pero al contrario, es que es gracias a como los ilustradores ecuatorianos que se adaptaron con facilidad a las nuevas herramientas no se perdió en absoluto el patrimonio tan visual de sus trabajos, donde incluso se ha visto reforzado este punto cultural por como cada artista explora nuevos estilos y métodos para representar de manera más llamativa y fiel su cultura ecuatoriana y su propia identidad.

Y pasando al tema de la identidad del artista ecuatoriano, esta nueva forma de ilustrar les ha otorgado medios únicos para que exploren y experimenten a gusto sobre cómo quieren crear su lenguaje artístico, dándoles la libertad para que ilustren sus sentimientos, pensamientos y creencias personales sin tanta dificultad al momento de hacerlo, además de que, también se vuelve más fácil y rápido el modo en el mensaje final llega al público por las herramientas que conforman lo que es la ilustración digital en sí. Y esto se ve reforzado por Calvache y Janeth (2016) que mencionan que “la ilustración digital ha emergido como un nuevo referente artístico en Ecuador, especialmente a través de redes sociales como Facebook, donde los ilustradores pueden dar a conocer su trabajo y establecer una interacción continua con su público.” Esto vuelve a la ilustración digital como algo especial por permitir que el arte ecuatoriano trascienda tanto dentro y fuera del país, al permitir con sus herramientas un alcance mayor al momento de crear y difundir ilustraciones con mensajes personales o culturales.

4.1. La ilustración como vía de exploración artística personal

La ilustración va más allá de una expresión artística, puede llegar a transformarse en una manifestación histórica y lo que visualizamos, puede llegar a ser un espacio de libertad sin límites donde no teme y tampoco busca menospreciar las reflexiones y emociones.

Los artistas no solo buscan representar la realidad, más bien es interpretada a partir de las experiencias personales, pintando memorias, sus culturas o la representación de estas. Jiménez (2024) menciona que “cada ilustración se convierte así en una ventana a esos recuerdos, capturando no solo la estética, sino también las sensaciones y emociones que marcaron un viaje personal.” así desarrolla cómo es que fue el impacto para ilustrar sus obras,

usándolo como vía de exploración personal para sus emociones y lo que significaron para ella, con esto la práctica ilustrativa implica un momento de flexibilidad donde su autor se redefine mediante su voz estética expresión.

También puede ser un refugio seguro para la creatividad, fusión y experimentación de nuevas técnicas con el propósito de capturar vivencias personales, problemáticas sociales, cotidianidad, inmersos en diferentes medios, formas de expresión que varían desde nuestras propias experiencias y descubrimientos.

En base a una encuesta realizada a un estimado de 15 artistas digitales ecuatorianos cuyo alcance sea relativamente alto, se logró obtener un análisis sobre como la ilustración digital ayudo a su crecimiento y desarrollo personal. De modo que lo relatado a continuación se basa en el análisis de dichas encuestas y entrevistas.

Gracias a dicho análisis se puede deducir que la ilustración ha cumplido un rol de guía hacia una parte significativa de los artistas ecuatorianos, ya que, en su mayoría han mencionado que en su proceso de desarrollo artístico tuvieron influencia en mayor o menor medida de la ilustración digital a través de sus medios digitales o medios académicos, para luego de obtener interés en el tema es que se dedicarían a hacer una investigación más profunda para ganar más conocimientos para una posterior actividad personal. Lo que se ve corroborado por la respuesta a la entrevista de Moran (Comunicación personal, 2025) que comenta “Comencé a trabajar con arte desde muy joven, pero el acercamiento a los medios digitales se dio durante mis estudios universitarios. Al principio fue una herramienta complementaria, pero con el tiempo se volvió una parte esencial de mi proceso artístico.”

En su gran mayoría los ilustradores afirmaron que el proceso de aprendizaje fue de un modo autodidacta, su interés en los nuevos medios tecnológicos los motivo a enriquecerse con el fin de experimentar por su cuenta y crear con ellos su proceso artístico, lo que refuerza a mi parecer la teoría que para poder desarrollar una identidad visual propia se necesita trabajar de manera individual sobre las ilustraciones. La prueba y error tomaría un papel protagónico si se desea tener en claro que se desea hacer con las ilustraciones presentadas al público, ya que, de esta manera se tiene un acercamiento no solo para las obras sino también por el proceso que tomo llegar a ese resultado con el que se siente confianza y comodidad.

4.2. Experimentación y lenguaje visual propio en la era digital

La experimentación digital se representa o ilustra en como cada artista en base a probar con las diferentes funciones que le ofrecen las herramientas digitales se logró desarrollar y crear nuevos estilos y prácticas para ser utilizadas en su lenguaje visual propio.

Con base a las entrevistas se logró analizar que cada artista en cuestión para desarrollar su estilo propio tuvo que enfrascarse en actividades de prueba y error, con resultados favorables o malos, los cuales iban descartando en base a lo que necesitaban en el momento.

Al terminar la carrera trabajé brevemente como ingeniero informático cosa que no fue de mi agrado y junto a mi amigo ahora socio Ronny Albuja empezamos a trabajar en TEKNE colectivo que formamos en 2019, donde nos juntábamos a flashear, pensar, experimentar y jugar con herramientas que se nos iban apareciendo en el camino.

(Tapia, Comunicación personal, 2025).

Aunque cada uno tuvo un ingreso diferente al mundo de la ilustración digital, en su gran mayoría afirman que la experimentación luego del primer contacto fue clave para poder seguir en el ámbito, y además si se desea continuar a futuro con la ilustración recomiendan que la innovación en base a la prueba y error debe ser prioritaria en la mente de cualquier artista digital.

Y debido a que varios de los artistas entrevistados llegaron a la misma conclusión, se puede afirmar que la experimentación ya no solo es algo intuitivo, sino que se vuelve parte esencial del proceso creativo de las artes visuales, donde la prueba y error permiten formar técnicas únicas para cada artista consolidando así mismo su identidad visual.

Además, cabe mencionar que en el tema cultural también tiene cierto impacto la experimentación, debido a que se puede formar un lenguaje visual propio en base a la identidad cultural, ya que, al hacer uso de símbolos culturales o del echo de fusionar lo ancestral con lo tecnológico en diferentes estilos se logra obtener un lenguaje único que según como se aplique sirve para desarrollar y fortalecer la identidad artística nacional.

Como conclusión de este análisis puedo decir con seguridad que para el desarrollo de un lenguaje visual duradero se debe experimentar constantemente con las muchas funciones que las herramientas nos brinden, así se puede garantizar un estilo único y que evolucione a través del tiempo para otorgar siempre algo fresco y llamativo de ver, además que si se usan elementos culturales también se desarrolla la identidad artística nacional de cada individuo.

4.3. La ilustración digital como práctica artística en Ecuador

Como se ha podido ver a través de los anteriores apartados y con base a las diferentes entrevistas, la ilustración digital en el Ecuador se ha vuelto una práctica artística que ha ganado presencia y que usa métodos experimentales de prueba y error para su desarrollo, además de contar con influencia en diferentes medios, incluso en algunos fuera del ámbito artístico.

Su característica de evolución también le da un extra que permite a la rama de la ilustración ir a la par con sus herramientas de trabajo. Además, puede impulsar al artista a adaptarse y crecer junto a su estilo dotando a su lenguaje artístico propio de nuevas estrategias y habilidades constantemente.

Esta práctica artística se ve influenciada por los diferentes elementos del mundo, ya que, cada nueva moda o cada nuevo elemento social que influya consciente o inconscientemente en el artista le brinda nuevos medios de aprendizaje y experimentación para imbuirlos posteriormente en sus trabajos. Reinoso (2025) contesta en su entrevista a este tema diciendo que “el estar expuesto al mundo hace que la realidad de cada uno vaya acomodándose a éste. Estamos inundados de información visual por todos lados. En las redes, los medios masivos, etc. toda esa acumulación de conocimiento van moldeando tu mirada.”

En resumen, gracias al método tan particular en cómo la ilustración trabaja, su popularidad en los artistas ecuatorianos ha llegado como una expansión capaz de influenciarlos para adaptar estilos y prácticas propias o del país en sus trabajos ilustrativos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

- Tipo de Investigación

El Tipo de investigación o diseño elegido para la realización de este trabajo fue la investigación cualitativa, con un acercamiento fenomenológico, usando entrevistas semiestructuradas y relatos de experiencia de los participantes. Ya que, para todos los objetivos planteados se necesitan datos con una comprensión más profunda de las ideas y experiencias de los artistas, de modo que lo que se va a analizar, investigar y entender son resultados subjetivos y precisos sobre la construcción de la identidad visual y el impacto de las tecnologías. En el sentido que la investigación sirva como punto de referencia para entender a profundidad cómo las tecnologías han cambiado a los artistas ecuatorianos digitales y a sus obras.

- Técnicas e instrumentos de investigación

Para analizar a los diferentes artistas digitales en el país se realizarán un estimado de 18 entrevistas semiestructuradas y de guion mixto, con una duración aproximada a una hora aquellas echas en línea, y con un plazo de una semana a las realizadas por

escrito. Para lo cual se estarán usando las redes sociales de los participantes para contactarles y pedirles su participación y consentimiento.

La información obtenida de los participantes en las entrevistas será analizada de manera inductiva por medio de una codificación y un análisis de contenido, con el fin de dar una idea más general y que contenga información relevante sobre la opinión, ideas y puntos de vista de los artistas digitales ecuatorianos.

Para complementar todos los datos previamente dados, también se llevará un diario o registro de campo donde se anotarán mis propias experiencias e impresiones sobre las diferentes respuestas tomadas durante el transcurso de la recolección de datos, lo que se unirá de forma directa al resto de información para responder con mayor claridad a los objetivos.

- Participantes

Para esta investigación se eligió estudiar las opiniones de un estimado de 18 artistas ecuatorianos con una técnica desarrollada en el arte digital, para lo que se aplicara un muestreo probabilístico de tipo intencional, estableciendo que se tomara en cuenta que su trayectoria artística digital en redes se encuentre dentro de los márgenes de tiempo de mínimo 3 años hasta los 10 años, tomando en consideración que la digitalización lleva un aproximado de 13 años en el país, y esto se hará así para obtener heterogeneidad muestral desde dos puntos, tanto de personas que ya tienen experiencia como de aquellos que apenas fueron influenciados.

- Procedimiento y plan de análisis de datos

Se enviará con antelación una convocatoria no obligatoria a los participantes por medio de sus redes sociales, tomando un plazo de respuesta mínimo de una semana, para que una vez confirmado su consentimiento y participación se acordara una fecha en la que se pueda realizar la entrevista sin inconvenientes, además de determinar si será virtual vía Zoom o si será escrita como cuestionario. Para lo que se estima un tiempo aproximado de un mes en lo que se mandan las convocatorias y se recibe la última entrevista.

Al momento de tomar las entrevistas se buscará reafirmar la participación en base a los criterios que se van a acordar, siendo que las entrevistas en línea serán grabadas con o sin cámara, dependiendo de las preferencias del participante y los cuestionarios se guardarán como palabra válida para su posterior análisis. En duración se estima que las entrevistas virtuales duren 1 hora, mientras que el recibimiento de las entrevistas escritas será de una semana como máximo.

Una vez adquiridos todos los datos, se clasificarán en orden ascendente acorde a los años de experiencia de cada artista, y se dividirán en videos o documentos, seguido de lo cual usando la aplicación de ATLAS.ti se hará la transcripción de los videos pasándolos a documentos legibles, que se unirán a las entrevistas escritas previamente almacenadas. Es gracias a las funciones de esta herramienta, que permite

señalizar palabras clave con porcentaje de importancia y repetición que se creara una tabla con estos datos para facilitar el manejo de información, dividiendo aquellas que fueron virtuales y escritas.

Al obtener de forma clara las palabras clave más repetidas usadas en cada pregunta de las entrevistas escritas y en línea, se las analizara en base a lo cuestionado y se tomara en consideración la repetición y relevancia de cada una en base al porcentaje de participantes que las uso al momento de contestar.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De las 18 entrevistas esperadas a los artistas digitales ecuatorianos se obtuvieron un total de 15 entrevistas, de las cuales 7 fueron por escrito mientras que los 8 restantes se hicieron mediante Zoom. Una vez procesada la información por la aplicación ATLAS.ti como se tenía planeado se obtuvo una tabla con resultados que marcan palabras clave con su porcentaje de uso en cada entrevista.

Tabla 1

Palabras frecuentadas en una entrevista sobre la influencia de las herramientas digitales en artistas ecuatorianos. Autoría propia.

Palabra	Guía de Entrevist	%	Guía de Entrevist	%	Total	%
años	4	0,68%	4	0,68%	17	3,45%
arte	6	1,02%	6	1,02%	23	4,68%
artista	3	0,51%	3	0,51%	18	3,66%
artistas	2	0,34%	2	0,34%	10	2,03%
artístico	5	0,85%	5	0,85%	20	4,06%
autodidacta	3	0,51%	3	0,51%	16	3,25%
avances	2	0,34%	2	0,34%	11	2,24%
creación	4	0,68%	4	0,68%	12	2,44%
creativo	2	0,34%	2	0,34%	10	2,03%
digitales	11	1,86%	11	1,86%	52	10,57%
ecuador	2	0,34%	2	0,34%	12	2,44%
estilo	4	0,68%	4	0,68%	17	3,45%
evolucionado	3	0,51%	3	0,51%	12	2,44%
experiencia	2	0,34%	2	0,34%	12	2,44%
formación	5	0,85%	5	0,85%	19	3,86%
herramientas	5	0,85%	5	0,85%	34	6,91%
ilustración	2	0,34%	2	0,34%	17	3,45%
instagram	2	0,34%	2	0,34%	12	2,44%
medios	3	0,51%	3	0,51%	17	3,45%
obras	3	0,51%	3	0,51%	17	3,45%
papel	2	0,34%	2	0,34%	12	2,44%
plataformas	7	1,18%	7	1,18%	30	6,10%
práctica	2	0,34%	2	0,34%	10	2,03%
proceso	5	0,85%	5	0,85%	20	4,06%
producción	2	0,34%	2	0,34%	12	2,44%
redes	1	0,17%	1	0,17%	10	2,03%
tecnología	9	1,52%	9	1,52%	30	6,10%
tecnológicos	2	0,34%	2	0,34%	10	2,03%
Total	591	100,00%	591	100,00%	3271	100,00%

Nota: Se clasificaron las entrevistas en 2 apartados con condiciones previas para poder acortar el número total de entrevistas obtenidas. Esto para poder tener una más simple comprensión sin afectar la tabulación de datos resultantes. Fuente: Elaboración propia con datos de la encuesta

Analizando la tabla, se puede ver que existe repetición en palabras que tienen contexto relevante por su importancia narrativa. Por ejemplo, palabras como “autodidacta, estilo o experiencia” anuncian que los artistas tomaron un rol de enseñanza propia para crear su estilo en base a

experiencias; también están palabras como “herramientas, Instagram, medios y obras” señalando la importancia de los medios digitales como herramientas de trabajo para la publicación de obras.

Respuesta a las preguntas de investigación.

Respondiendo a cómo ha influido la digitalización y el uso de tecnologías emergentes en la obra de los artistas contemporáneos ecuatorianos y de qué manera estas herramientas están transformando la producción y la conceptualización artística en el país.

Se puede inferir que la influencia de la digitalización en los artistas ecuatorianos ha sido total, algunos de ellos se han especializado por completo en ramas relacionadas con las herramientas como la ilustración o el modelado 3D. Además, que su percepción del arte también se vio alterada, añadiendo una nueva gama de estilos de expresión como la combinación de formatos fotográficos e ilustrativos o el arte análogo generado en base a código, para que puedan desatar libremente sus ideas y sentimientos con un medio adaptado a lo que necesiten para su expresividad.

El interés ha sido tanto sobre el tema que algunos de ellos han recurrido a un método de enseñanza autodidacta para completar su especialización sobre el tema, incluyendo a aquellos que, si han tenido una formación más estructurada y académica, pero desean adentrarse más en el mundo artístico-digital.

Otro punto clave es que se aprecia en los estilos de los artistas que las técnicas y herramientas varían según su propio lenguaje artístico, lo que respondería a la siguiente pregunta sobre cómo se desempeñan en el nuevo ámbito digital.

Podría llegar a la conclusión que las herramientas digitales han impactado positivamente en los artistas ecuatorianos, llamando su interés y motivándolos a aprender, crecer e innovar sobre nuevos procesos que expandan su capacidad para expresarse y transmitir sus ideas y pensamientos al mundo. Y al mismo tiempo los invita a evolucionar constantemente su estilo propio para no quedarse estancados con un solo formato, de modo que, aunque se especialicen en algo específico en palabras de ellos, también les deja añadir constantemente nuevas mecánicas y procesos.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA Artística

Propuesta Artística	Ficha técnica
	• Nombre: “El miedo al conflicto” • Categoría: Instalación • Técnica: Mixta “Ilustración digital más fotografía” • Medidas: 2 de ancho x 2 de largo 2025



Figura 4. Crisis y resolución. Autoría propia.

"FRAGMENTUM MEMORIA"

Esta exposición surge como un espacio de reflexión en torno a la memoria como territorio de construcción identitaria, donde se unen lo personal y lo colectivo, a través de diversas prácticas artísticas contemporáneas, los artistas exploran los modos en que el arte puede dar forma a lo intangible: el paso del tiempo, los afectos, las pérdidas y las herencias culturales.

Las obras aquí reunidas proponen un diálogo entre materiales, técnicas y conceptos que revelan cómo la memoria opera simultáneamente como proceso creativo. La muestra examina cómo los recuerdos se fijan en objetos cotidianos, cómo las tradiciones se reinventan en contextos actuales, y cómo las emociones encuentran su expresión material.

El uso de técnicas diversas, desde las más tradicionales hasta las experimentales, subraya la capacidad del arte para transformar la experiencia humana en formas visuales cargadas de significado.

En su conjunto, la exposición plantea que recordar es un acto creativo y político. Frente a la fugacidad del presente, estas obras construyen puentes entre tiempos, generaciones y culturas, demostrando que la memoria no es simple registro del pasado, sino herramienta para comprender el presente e imaginar futuros posibles.



Figura 5. Afiche *Fragmentum memoria*. Autoría propia



Figura. 6 Cedula de obra. Autoría propia.

Requerimientos técnicos

Para una buena presentación de la obra, se necesitó material técnico relativamente costoso, sin contar materiales como la tela e hilo usados para los detalles, se utilizó un dispositivo de proyección que fue una pantalla de tv, madera para el soporte y las piezas junto a su proceso de diseño y además de un pliegue grande de cartón espuma

Plan de montaje de la obra

Tabla 2

Tabla con tiempos estimados del montaje de la obra. Autoría propia

Acción o tarea	Responsable	progreso	INICIO	FIN
Curaduría				
Fundamentación y datos	Melany Pozo	50%	6 15 25	6 18 25
entrega de borrador	Melany Pozo	60%	6 23 25	6 25 25
selección	Melany Pozo	50%	7 9 25	7 13 25
Revisión de la Obra	Alison Tapia	35%	7 14 25	7 19 25
Coordinación de Montaje	Alison Tapia		7 15 25	7 16 25

Durante un lapso, específicamente desde el 15 hasta el 16 de Julio, primero se realizó la limpieza y restauración del lugar para después dar inicio al montaje.

Plan de montaje de la muestra.

Presentación:

Mi obra “El miedo al conflicto” es un relato autobiográfico que visualiza en base a la ilustración digital materializada en piezas de rompecabezas, un sentimiento de evitación y ansiedad ante el conflicto en las 4 etapas de vida de su autora.

Estaba conformado por una pantalla presentando un numero de ilustraciones, frente a ello estaba sobre una mesa las piezas de rompecabezas con un propósito de interactividad la cual invitaba al público a tocar las piezas y moverlas, en busca de un orden para las piezas restantes, ya que 4 de las 8 piezas cuentan con un orden.

El rompecabezas es una manera indirecta de expresar como los momentos más memorables que guardamos en nuestro desarrollo no siempre terminan siendo

buenos, causando un desorden emocional que es reprimido por miedo al rechazo o decepción.

La obra busca generar sentimientos de empatía con el malestar psicológico de otros porque, al no contar síntomas altamente notables, no se le da la debida importancia o se lo tacha como mera exageración.

Referentes conceptuales:

Mi obra busca transmitir emociones complicadas de entender, como la angustia, el estrés, el miedo o el ahogamiento, de una forma única, para lo cual se dio un contraste entre cómo

se presenta de forma inocente e interactiva y como se percibe al final. Se dio con la idea de presentar al público piezas que individualmente funcionan como obras, pero que al unirlos y funcionando en conjunto forman la pieza final con el significado completo, que fue algo tomada del artista Alejo Calderón en su proyecto presentado en Instagram llamado “Perro lobo”, donde crea múltiples piezas con ilustraciones que individualmente llaman la atención pero que al unirse dan la forma de la máscara de un perro o lobo, pero manteniendo las ilustraciones que en conjunto forman la obra completa.



Figura 7. Mascara de un perro-lobo con representaciones andinas. Autor: Alejo Calderon (2024)

Adicionalmente, opte por presentar el mensaje final por medio de etapas puntuales en momentos y situaciones memorables en mi vida, con la finalidad de que el mensaje por más complicado que sea de presentar directamente sea comprendido principalmente por las partes que lo componen. Para lo cual me inspire en Pamela Pazmiño con su proyecto “Amorfosis” cuya idea es presentar diferentes obras para transmitir algo complicado de hacerlo en otro modo, como lo es el estado situacional y transitorio del ser, que muta para convertirse en un extraño monstruo, resultado de incompatibilidades y bloqueos frente a los conflictos corporales.



Figura 8. Amorfosis pintura en acrílico. Autora Pamela Pazmiño (2014)

Resulta pertinente resaltar, que uno de los fines de mi obra es servir como medio terapéutico para mí misma, ya que, al lograr plasmar emociones complicadas y que han estado reprimidas en mi cabeza, encuentro la libertad de dar a conocer al mundo las emociones que me han atormentado desde mi infancia. De modo que, tome la idea que Anabel Llerena uso para crear su libro ilustrado “La cuca ilustrada”, en donde en palabras de ella retrato de forma terapéutica eventos en sus relaciones personales a manera de historieta ilustrada.



Figura 9. Ilustración del libro “La cuca ilustrada”. Autora Anabel Llerena (s.f)

Descripción de la obra:

La obra el miedo al conflicto es una instalación interactiva ubicada en la facultad de Educación Ciencia y Tecnología FECYT de la universidad técnica del norte, consiste en como la ilustración digital con manualidades, junto a la ayuda de un dispositivo eléctrico componen un rompecabezas que se encuentra suspendido en una estructura de soporte completamente forrado por una tela totalmente blanca para resaltar las piezas y flores especialmente seleccionadas para la obra. Las piezas cuentan además con la característica de contener ilustraciones echas totalmente por mi autoría que además se reflejan en el dispositivo electrónico que es un televisor ubicado como proyector de todas las ilustraciones en un espacio más amplio. Contextualización:

Descripción:

La obra consta en una serie de 15 ilustraciones digitales impresas en piezas de madera de 12cm x 9cm con forma de rompecabezas, las cuales se encuentran ubicadas libremente en una mesa de madera de 2m x 2m, forrada con una tela semitransparente templada sobre ella y unida a las bases de la mesa. Además, se contaba con una televisión de tubo ubicada en el extremo superior de la mesa, que también estaba forrada por una caja blanca de cartón espuma usada para ocultar los bordes y mostrar únicamente la pantalla. Todo se hallaba adornado por enredaderas de la flor *Thunbergia alata*, que fueron creadas de forma manual con materiales de casa: tela, pegamento, pintura e hilos.



Figura 10. Frente de la obra “Miedo al conflicto”. Autoría propia

El rompecabezas consiste en una línea de tiempo de cuatro etapas de mi vida, en específico se tomarán algunos de los momentos más importantes vividos a través de mi crecimiento de infante de 6 años hasta la actualidad con 22 años, donde cada pieza del rompecabezas contiene una ilustración de dicho momento clave. Las 15 piezas se dividirán en 11 que contengan una ilustración con experiencias negativas y 4 con ilustraciones experiencias positivas, además una característica única de estas piezas es que solamente las 4 piezas positivas podrán unirse de forma lógica, mientras que las restantes por su propia forma no tendrán un sentido exacto, encontrándose en un estado de desorden.

Además, se usarían como referencia las *Thunbergia alata* como flor decorativa por sus características únicas y el modo como las mismas se adaptan a la idea que se desea transmitir en la obra. Esta flor con enredadera suele crecer aferrándose a otras plantas, y a la vez que lo hace absorbe sus nutrientes matándolas en el proceso, pero aun así se solía usar bastante seguido como decoración por su belleza natural, ignorando el daño que causaba a sus alrededores. Con estos puntos se decoró toda la obra con sus enredaderas para imitar su crecimiento rápido e invasivo.



Figura 11. Thunbergia alata. Autoría a viveronaturaliaok.

Entrando en contexto de la obra, las piezas ubicadas en el fondo blanco de la mesa buscan transmitir un sentimiento de orden con las piezas positivas y de desorden con las piezas negativas, las cuales para una mayor visibilidad también se transmiten en un bucle constante en la televisión, toda la obra al estar decorada con las enredaderas también desea generar una representación de represión emocional y ahogamiento del ser.



Figura 12. Foto cenital de la obra "Miedo al conflicto". Autoría propia

INTERPRETACIÓN DE LA OBRA:

1. Imágenes representativas:

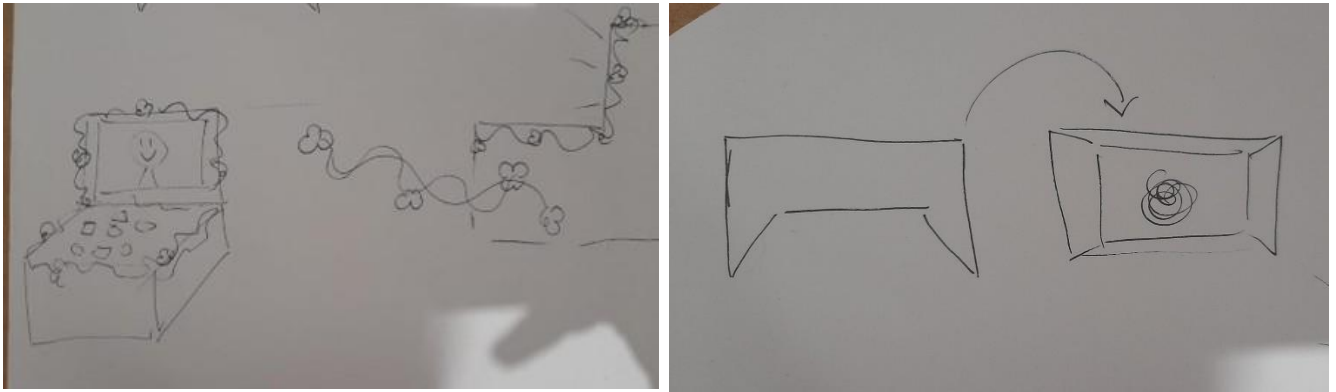


Figura 13. Bocetajes de la presentación de obra. Autoría propia

2. Bocetos de las instalaciones.

- Primer boceto de la instalación



Figura 14. Primer boceto de la instalación. Autoría propia.

- Bocetos finales



Figura 15. Bocetos finales de la instalación. Autoría propia.

3. Primeros bocetos de las ilustraciones.

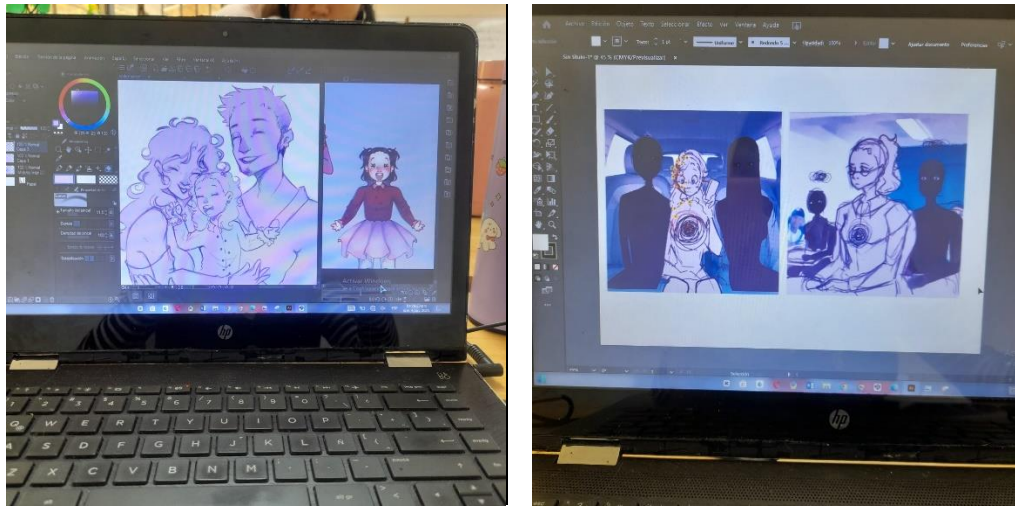


Figura 16. Bocetos de niñez y adolescencia. Autoría propia



Figura 17. Bocetos de adultez. Autoría propia.

4. Bocetos finales de las ilustraciones.



Figura 18. Etapa infantil. Autoría propia.

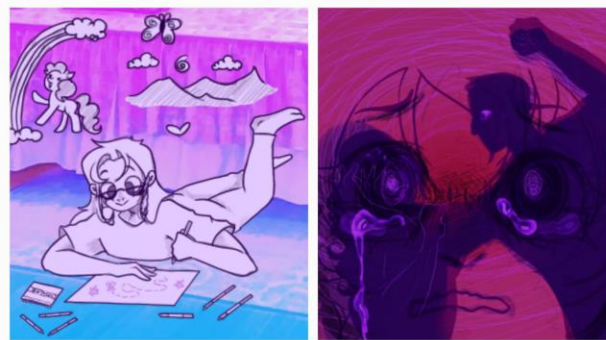


Figura 19. Etapa preadolescente. Autoría propia



Figura 20. Etapa adolescente. Autoría propia



Figura 21. Etapa Quiebre. Autoría propia



Figura 22. Adultez. Autoría propia

5. Planos de los edificios intervenidos.



Figura 23. Fotografía del espacio usado en el edificio . Autoría propia

Relación con el público:

La propuesta invita al espectador a percibir los elementos y recursos, dando inicio por la composición de colores, 3 colores de la paleta, dos de ellos una combinación armónica por cálidos fríos siendo un contraste fuerte por el significado que representan cada uno y por último el blanco que es un acromático.



Figura 24. Contrastes cromáticos. Autoría propia

Seguido también cuenta con una altura de 82 centímetros, ideal para una mejor percepción en el espectador, igualmente es importante mencionar que brinda en sus alrededores un espacio cómodo y accesible a más de un espectador, acompañado del conjunto de ilustración en la pantalla se presentaban a un ritmo visual confortable para una mejor comprensión de las secuencias.

Por último, su lugar de ubicación en la exposición es adecuado debido que se encuentra en un punto visible dentro de la exposición, además de que no dificulta el paso entre el espectador con las otras obras.

Relación con el espacio:

La instalación se encuentra ubicada en una de las columnas a mano derecho de la facultad, el recorrido marcado en el mapa con color morado, siguiendo la ruta, del inicio hasta el punto 6, específicamente la obra número 14 en el mapa. Al acercarse a la obra podemos visualizar el juego de rompecabezas acompañado de 15 ilustraciones transmitiéndose en bucle.

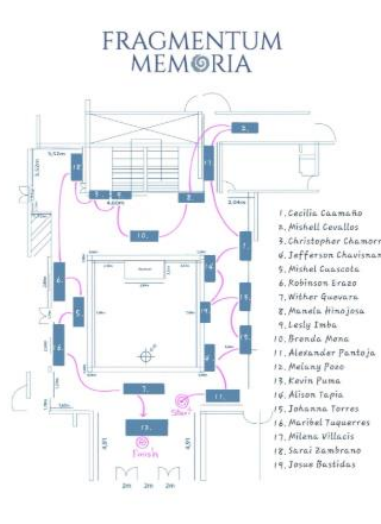


Figura 25. Mapa de la exposición "Fragmentum Memoria". Autoría Propia

La interacción del público en la obra mirar el conjunto de imágenes en la pantalla, tocar las piezas, moverlas, incluso ver la otra cara de las piezas especiales. Algo que cabe recalcar en la acción del público en la obra era la necesidad de buscar un orden en las piezas, colocándolas de distintas formas, lugares, colocándolas al revés y de lado contrario sin obtener un resultado a libre interpretación.



Figura 26. Fotografía de la obra en el evento. Autoría propia

Significado simbólico y relaciones con referentes:

El reprimiendo emocional puede llegar a ser nocivo en la salud humana, dificultando las relaciones afectivas y de confianza por miedo al rechazo y críticas, causando en el usuario una discusión sobre su propia persona lo cual genera a largo plazo consecuencias psicológicas, estrés, ansiedad. Ciertos discursos tienden a invisibilizar la represión de las emociones debido a la poca importancia y la falta de educación emocional, reforzando el concepto de que la salud mental y emocional debe ser reprimida para evitar el rechazo y señalamiento.

El miedo al conflicto representa esa represión emocional durante las 4 etapas de vida de su autora, normalizando la evidente necesidad de huir del conflicto y silenciarlo como si nada perjudicial pasara y afectara.



Figura 27. Fotografía de la obra “Miedo al conflicto” con autora. Autoría propia

Simbolismo y conexión:

Piezas que no encajan: La imposibilidad de cierre, el desorden y la fragmentación de las emociones.

Doble cara en las piezas: en la cotidianidad se suele aparentar un bienestar con el objetivo de pasar desapercibido pero la realidad es que la falta de consuelo y respiro causa que el usuario se encuentre envuelto constantemente en estados de sobre pensamiento.

Flor/Enredadera: La enredadera asfixiante es una metáfora a la invasión silenciosa de la ansiedad y el estrés a través de las flores de *Thunbergia alata*.

Pantalla: Al tratarse de arte digital como un método de sanación, junto con las ilustraciones se proyecta una repetición constante de las imágenes haciendo alusión a un patrón repetitivo de memorias fragmentadas.

Ahora, El proceso y conexión de la obra vino acompañada a partir de la producción y creatividad de 3 referentes, trabajando en base a sus técnicas, experiencias y estilo para la elaboración de una obra propia.

Relación con referentes:

Alejo Calderón:

Parte del trabajo de Calderón es el traslado de sus ilustraciones a objetos al plano tridimensional, un ejemplo claro es las máscaras de animal con su arte de base en el objeto.

La conectividad es la adaptación de mis ilustraciones un soporte físico que sería las piezas de rompecabezas y en conjunto un significado sobre la fragmentación.

Pamela Pazmiño:

El Amorfosis de Pazmiño es una secuencia por etapas de la mujer en el amor, sentimiento, bloqueos y conflictos corporales llevando a una transformación

metamórfica.

El Vínculo se da en como quiero contar la problemática en la obra separándola en etapas donde en cada una se visualiza un avance silencioso del miedo al conflicto hasta llegar a un punto de quiebre.

Anabel Llerena:

La cuca ilustrada se convirtió en la obra más representativa de Llerena, narrando experiencias, vivencias, problemáticas y cuestionamientos de su vida que le dio la iniciativa en arte ilustrativo y escritura, para contar su proceso creativo y humorístico como zona segura y terapéutica.

La obra nos cuenta la problemática sobre el miedo al conflicto y como se ha desarrollado a lo largo de la vida de su autora, pero también expresa como a través de su creatividad y conexión con el arte, fue sanado aquellas heridas de su pasado y continua aun sanado las de su presente en sus ilustraciones.

CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías fueron un punto de cambio radical para los artistas ecuatorianos, y esto se puede corroborar en las entrevistas tomadas a 15 artistas digitales del país, quienes afirmaron que fue una evolución y un cambio drástico a la manera en cómo se percibe el arte. La manera de trabajar, de interactuar con una obra y de presentarla al público evolucionaron tanto que en los últimos 10 años surgieron nuevos artistas digitales, atraídos por las novedades y herramientas que esta rama del arte ofrece.

Además, cada artista que se vio atraído tiene la posibilidad de integrar su propio estilo a las herramientas digitales que se le proveen. En los resultados de las entrevistas se analizó como los participantes acoplaron su identidad visual individual a las herramientas, o también crearon nuevas que se adaptaran a sus propios gustos según lo que deseaban plasmar y transmitir.

Aunque el proceso para la creación de un estilo digital que esté vinculado con la identidad del artista es complejo, de los 15 artistas cada uno dio su propia descripción de como genero un estilo que le gustara, yendo desde tomar educación en cursos o instituciones, como desarrollarlo en base a experiencias individuales. Aunque, la descripción que más se repitió fue la de aprender de manera autodidacta, generando la conclusión que las gracias a la propia naturaleza del arte digital y de las herramientas que lo componen que cualquiera puede adentrarse con suficiente perseverancia y curiosidad al arte digital.

RECOMENDACIONES

En la actualidad el arte digital ha ido en aumento sumado a las nuevas tecnologías implementadas como la inteligencia artificial, arte regenerativa, ilustración digital, lo que recomendaría es no tener aprensión a la experimentación de nuevas técnicas y métodos de combinación de formatos fotográficos e ilustrativos, arte análogo o generativo, adaptarnos a los medios digitales emergentes para cultivarse de conocimientos y experimentación para nuestro desarrollo propio como artistas digitales.

Por último, también se recomienda contar con un conocimiento amplio de herramientas ilustrativas, ya que es necesario el uso de softwares avanzados para ilustrar, renderizar y editar tus formatos. Menciono esto porque es importante una versatilidad y adaptación en diferentes proyectos para una mejor creatividad y calidad del trabajo.

GLOSARIO

Adicciones: Es una enfermedad crónica y recurrente del cerebro que se caracteriza por la búsqueda y el consumo compulsivo de drogas, a pesar de sus consecuencias nocivas.

Consumo: Acto de ingerir, inhalar o introducir una sustancia en el organismo.

Prevención: Conjunto de acciones orientadas a evitar la aparición de una enfermedad o problema.

Sustancias Psicotrópicas: Sustancias que actúan sobre el sistema nervioso central y modifican el estado de ánimo, la percepción o el comportamiento.

Salud Mental: Estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida y trabajar de forma productiva.

Factor de Riesgo: Característica o condición que aumenta la probabilidad de que una persona desarrolle una enfermedad o problema.

Factor de Protección: Característica o condición que reduce la probabilidad de que una persona desarrolle una enfermedad o problema.

Dependencia: Estado en el cual una persona necesita consumir una sustancia para funcionar con normalidad.

Tolerancia: Necesidad de consumir mayores cantidades de una sustancia para obtener el mismo efecto.

Abstinencia: Conjunto de síntomas físicos y psicológicos que aparecen cuando se reduce o suspende el consumo de una sustancia

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar Agudelo, D. I. (2025). *Representación artística de las iglesias de la ciudad de Ibarra como patrimonio cultural y artístico* (Trabajo de grado). Repositorio Digital, Universidad Técnica del Norte, Ecuador.
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/17629>

Arte con un corazón, surrealismo andino – Jonathan Terreros. (2021). *Haremos Historia*.
<https://www.haremoshistoria.net/noticias/arte-con-un-corazon-surrealismo-andino-jonathan-terreros>

Ayub Wali, M., Amin, S., & Rehman, M. (2020). Impact of social media in adoption of new trends of visual arts: A case study of established visual artists in twin cities. *Global Mass Communication Review*, V, 20–33. [https://doi.org/10.31703/gmcr.2020\(V-II\).03](https://doi.org/10.31703/gmcr.2020(V-II).03)

Doplim. (2024, 14 de febrero). Arte digital y multimedia: Una mirada al crecimiento y la innovación. <https://www.doplim.ec/noticias/arte-digital-y-multimedia-una-mirada-al-crecimiento-y-la-innovacion>

Exposición “Inseminartis” de la artista Pamela Pazmiño, una de las obras que ganó la convocatoria del MZ14. (2022). *Universidad de las Artes*. <https://www.uarte.edu.ec/sitio/blog/2022/11/19/inseminartis-exposicion-con-la-que-pamela-pazmino-respndio-a-convocatoria-del-mz14/>

Farfán Calvache, A. J. (2016). *La ilustración digital, como medio de comunicación en el Ecuador, publicitada en Facebook: Vista desde dos estudios de caso en el 2014* (Trabajo de investigación previo a la obtención del título, Facultad de Comunicación Social, Universidad Central del Ecuador). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6158>

Jiménez, S. (2024, 27 de febrero). La ilustración como eco de momentos mágicos. *ARTE.ec*. <https://arte.ec/2024/02/27/la-ilustracion-como-eco-de-momentos-magicos/>

La filosofía del arte tradicional versus el arte digital. (s.f.). *1st Art Gallery*. <https://www.1st-art-gallery.com/es/article/the-philosophy-of-traditional-art-vs-digital-art/>

Lau, P. (2024, 6 de noviembre). El proceso creativo detrás del arte digital: Técnicas y herramientas. *Apresiasi*. <https://apreciart.pe/articulos/el-proceso-creativo-detras-del-arte-digital-tecnicas-y-herramientas/>

López, O., Beltrán, C., Morales, R., & Cavero, O. (2018). Estrategias de marketing digital por medio de redes sociales en el contexto de las PYMES del Ecuador. *Revista*, 7(2), 39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6553438>

Orellana Siguencia, M. J. (2022). *Equilibrio entre arte y tecnología para la creatividad de propagar el desarrollo artístico* [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Machala].

Pano Mariano, C. L., Gallegos Antúnez, R. E., & Flores Mejía, J. G. (2024). Sentido de pertenencia y cultura fandom en jóvenes y adolescentes: Sense of belonging and fandom culture in young people and teenagers. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 1378–1393. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3090>

Parc, P. (2025, 14 de abril). Ejemplos impactantes de arte interactivo: Descubre la creatividad en acción. *Pintaparc*. <https://parc.com.pe/ejemplos/arte-interactivo-ejemplos/>

Petrides, L., & Vila de Brito, M. (2024). The impact of digital presence on the careers of emerging visual artists. *Social Sciences*, 13, 313. <https://doi.org/10.3390/socsci13060313>

Ponce Izquierdo, D. (2022). *La ilustración como arte digital y la percepción visual de los jóvenes de 18 a 30 años, Lima – Norte, 2022* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101782>

Shwartz, D., Chun, S., Nabil, R., & Keren, L. G. (2020). Knowledge sharing behaviors in social media. *Technology in Society*, 63, 101426. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101426>

Simpson, E., & Semaan, B. (2025). Infrastructures for inspiration: The routine construction of creative identity and inspiration. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2502.07999>

Sosa Zerna, R. K., Obando Melo, E. E., Pullotasig Yugcha, L. A., Mamarandi Llumiquinga, M. G., & Flores Miño, C. P. (2025). Desigualdad en el acceso a la educación digital: Desafíos y soluciones para la equidad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 10972–10990. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16679

Tras bastidores: El arte de Cintascotch. (s.f.). *Revista Chiu*. <https://www.revistachiu.com/art/cintascotch-javier-perez>

Vázquez, I. (2013). *La interactividad en el arte digital: Metáforas y aproximación a una tipología*. <https://infoлио.es/articulos/vazquez/espejo.pdf>

ANEXOS

OBRA – Pamela Pazmiño <https://share.google/GmA1xYt138AlzOoWW>

Instagram Calderón https://www.instagram.com/elhombre_ilustrado/

Publicación: La cuca ilustrada <https://revistapublicos.com/la-cuca-ilustrada-y-las-aventuras-de-mis-relaciones-fallidas/#%3A~%3Atext%3DLa%20Cuca%20Ilustrada%20es%20una%20Cun%20Quito%20de%20los%2090s>

Instagram Anabel https://www.instagram.com/lacuca_ilustrada?igsh=bnk4ZXpqeHR1Mmpx

Instagram Pamela Pazmiño https://www.instagram.com/pamela_p_artista/?hl=es

Página web de Pamela Pazmiño <https://www.mujeressinviolencia.org/suma-de-actors/mujeres-ecuatorianas/pamela-pazmino/>

LinkedIn de Alejo Calderón www.linkedin.com/in/alejo-calderón-42158053