

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

La esclavitud moderna en dispositivos tecnológicos mediante la creación artística

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

Autora:

Virginia Denise Andrade Martínez

Director:

Julio Efraín Álvarez Palomeque

ORCID: 0000-0002-7891-0616

Cuenca, Ecuador

2023-02-05

Resumen

En el siguiente artículo se expresa la reflexión teórica sobre la producción de una obra pictórica en la cual se representan, mediante el estudio y análisis de elementos simbólicos, algunos rasgos característicos de lo que se considera como esclavitud moderna del ser humano ante dispositivos tecnológicos, que llegan a ser un medio de manipulación y control para la humanidad. La obra sugiere al espectador cuestionarse sobre cómo las distintas formas de control afectan enormemente las conductas y decisiones de los individuos. Nos habituamos a los dispositivos según sus estatutos constituidos desde una fábrica, convirtiéndonos en adictos de los mismos, sin lugar a reflexiones sostenidas y críticas sobre su injerencia en la vida cotidiana. Hay riesgos latentes.

Palabras clave: dispositivos tecnológicos, manipulación, exceso de información, esclavización

Abstract

The following article expresses the theoretical reflection on the production of a pictorial work in which are represented, through the study and analysis of symbolic elements, some characteristic features of what is considered as modern slavery of the human being before technological devices, which they become a means of manipulation and control for humanity. The work suggests to the viewer to question how the different forms of control greatly affect the behaviors and decisions of individuals. We get used to the devices according to their statutes constituted from a factory, becoming addicted to them, with no place for sustained and critical reflections on their interference in daily life. There are latent risks.

Keywords: technological devices, handling, excess of information, enslavement

Índice

1. Introducción	6
2. Carácter intrusivo, esclavizador y manipulador representado en la obra	12
2.1 Composición de la obra	12
2.2 Técnica	13
2.3 Análisis de la obra	16
3. Discurso de la obra sobre la esclavitud moderna en los dispositivos tecnológicos en la sociedad actual	23
3.1 Esclavitud moderna en los dispositivos tecnológicos	23
3.2 La publicidad y redes sociales	24
3.3 Diseños de sistemas	25
3.4 Los niños y la tecnología	26
3.5 Sociedad líquida presente dentro de un control tecnológico	27
4. Conclusión	29
5. Referencias	31
6. Anexos	33

Índice de figuras

Figura 1. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	12
Figura 2. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	13
Figura 3. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	16
Figura 4. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	18
Figura 5. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	18
Figura 6. Gustave Courbet. (1845). <i>El desesperado</i> . - Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura].....	19
Figura 7. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	20
Figura 8. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	21
Figura 9. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]	23

Índice de anexos

Anexo A	33
Anexo A1. Virginia Andrade (2023). [Boceto digital]	33
Anexo A2. Virginia Andrade (2023). [Primeras manchas de ambientación]	33
Anexo A3. Virginia Andrade (2023). [Apunte final para proyectarlo al lienzo]	34
Anexo A4. Virginia Andrade (2023). [Trazos dibujísticos]	34
Anexo A5. Virginia Andrade (2023). [Pintura en proceso].....	35
Anexo A6. Virginia Andrade (2023). [Pintura en proceso 1].....	35
Anexo A7. Virginia Andrade (2023). [Detalle de pintura en proceso 1]	36
Anexo A8. Virginia Andrade (2023). [Detalle de pintura en proceso 1]	36
Anexo A9. Virginia Andrade (2023). [Pintura en proceso 2].....	37
Anexo A10. Virginia Andrade (2023). <i>La esclavitud moderna en dispositivos tecnológicos mediante la creación artística</i> [Acrílico sobre lienzo, 120cm x 180cm]. Casa Chaguarchimbana.	37
Anexo B	38
Anexo B1. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra	39
Anexo B2. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra	39
Anexo B3. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra	40
Anexo B4. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra	40
Anexo B5. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra	41
Anexos B6. Flyer para la difusión de la exposición.....	41

Introducción

El Internet, en la actualidad, es una herramienta utilizada alrededor del mundo para diversas aplicaciones cotidianas. Su funcionamiento se amplía de manera vertiginosa gracias a los constantes cambios, que mediante las tecnologías actuales el ser humano desarrolla en búsqueda de mejorar las actividades diarias. Aunque no siempre sea así.

Según Elena de la Cuadra el Internet es:

Internet es una gran red internacional de ordenadores. (Es, mejor dicho, una red de redes...) Permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa ver los fondos de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, o conseguir un programa o un juego determinado para nuestro ordenador. En definitiva: establecer vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo, bien sea para fines académicos o de investigación, o personales. (1996, p.35)

De acuerdo al concepto propuesto por de la Cuadra, a través del ítem información se genera una multiplicidad de comunicaciones entre las personas. Vista así, la información es un conjunto de datos que aporta conocimiento al ser humano. Con el paso del tiempo, la información se enriquece, transforma y evoluciona. Durante la Edad Media, pocos tenían acceso a ella, dejando a la mayor parte de la población analfabeta. Los que sí tenían este privilegio de leer y escribir eran príncipes, reyes, sacerdotes cristianos y algunos nobles; personas de alto poder económico que dominaban al ignorante. Desde hace mucho, esta realidad se fue transformando, con la alfabetización, la educación académica especializada y la democratización paulatina de la tecnología, medios que hacen de la información un servicio básico para la sociedad.

El ser humano, al estar comunicado e informado, está actualizado gracias a la tecnología y al internet, elementos tecnológicos que son parte esencial en cualquier tipo de actividad económica, cultural, social y laboral. Pero, ¿qué sucede con un mal consumo informativo, o con la inadecuada relación con los dispositivos de gestión de la información? Las pantallas están frente a los humanos todos los días; es natural tener un celular en mano o una computadora en el trabajo, un televisor en la sala...; es común disponer, en fuentes digitales, de artículos que refieren sobre el tema. En *Catracho Positivo* se encuentra:

Cronológicamente hablando, no es tan lejano el tiempo en el que mandábamos una carta y aguardábamos dos o más semanas para obtener respuesta. Hace sólo un par de décadas, si no estábamos en casa, nadie nos podía localizar por teléfono ni recibíamos mensajes personales de ninguna clase fuera de la oficina o el hogar. En su libro *Data Smog*, el periodista David Shenk dice que el gran problema de la infoxicación¹ es que tiene sólo 50 años y la especie humana no se ha podido adaptar psicológicamente a la nueva situación. Asegura que “a medida que multiplicamos la información, de ser buena pasa a ser contaminante”. (García, 2023)

El fenómeno mismo de la presencia esclavizante de estos dispositivos, o su adicción, es el principal obstáculo para una concienciación en torno a sus riesgos. Es aquí donde se enfrenta a la pérdida de obligaciones y tareas por cumplir convirtiéndose en nuevos dispositivos, como menciona Giorgio Agamben (2011, p.257) llama dispositivo “a todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” que fabrica a seres sumisos, controlados y manipulados que

¹ Infoxicación: “apela a esta intoxicación por exceso de información como consecuencia de la irrefrenable expansión de los medios de comunicación digitales y, sobre todo, de la posibilidad de que cualquier persona, desde su red social, difunda información falsa” (Bertran, n.d.)

atribuyen a una virtualidad, dejando de lado lo real y el contacto social. Se pierde el control de la conciencia que introduce a un imaginario distinto con otras representaciones, otros cuerpos, otros tiempos.

En este presente trabajo se hablará de la preocupación y la incapacidad de ser conscientes a las consecuencias que acarrearía de una forma programada, que incita a considerar normal cuando totalmente es invasivo y peligroso para la salud mental. En tal contexto, se formula el **problema de investigación-creación** siguiente: ¿Cómo evidenciar en una creación pictórica el carácter intrusivo, esclavizador y manipulador de los dispositivos tecnológicos en la sociedad actual? De ahí el objetivo creativo del presente trabajo, fundamentado desde las funciones ilustradora y educadora del arte.

Algunas fuentes originarias sobre el tema icónico surgieron luego de observar a las personas y sus modos de ser y actuar con dispositivos electrónicos. Imágenes mentales que, a la manera de Bacon, debían seleccionarse: algunas de ellas, tenían que limpiarse, vaciarse o despejarse para aplicarlas solamente aquellas que eran necesarias en la constitución de la composición.

Es un error creer que el pintor está delante de una superficie blanca (...) Pero no es así. El pintor tiene muchas cosas en la cabeza, o en torno a él, o en el estudio. Ahora bien, esto que tiene en la cabeza, o a su alrededor, está en la tela antes de comenzar su trabajo, más o menos virtualmente, más o menos actualmente. Todo está presente sobre la tela como imágenes actuales o virtuales. El pintor no tiene que llenar una superficie blanca, tendría más bien que limpiar, vaciar, despejar. (Deleuze, 1984, p. 51)

La apropiación de la lógica del trabajo de Bacon fue una invitación para desarrollar apuntes o bocetos, producto de la observación de las personas y sus dispositivos, y seleccionarlos a la par que se realizaba un proceso de reflexión de imágenes referenciales, tomadas de obras icónicas de la historia del arte y su posterior análisis morfológico, para comparar las

similitudes y variantes entre las imágenes de creación propia y las imágenes icónicas de autores reconocidos.

Sobre el ámbito metodológico, tanto en el mundo de las ideas como en las miradas hacia la consecución de los elementos constitutivos de la composición pictórica, se estructuraron los procedimientos mediante la investigación-creación en artes visuales, con la modalidad "investigación para la creación" (Moya, 2020). En esta tipología se reconoce un componente investigativo dirigido a formular el conjunto argumental con vistas a la producción, que se desarrollará con el paradigma cualitativo y con alcance descriptivo (Hernández, 2014), y un componente creativo que procederá con métodos y técnicas de las artes visuales, cumpliendo con el objetivo de evidenciar obras que demuestren la esclavitud moderna; potenciado con una estética neofigurativa. El producto final, un lienzo de formato medio, se acompañará de una reflexión teórica mediante la exégesis analítica, conceptualizadora de la obra presentada.

Sin haber encontrado antecedentes directos, con similares propósitos que el presente trabajo, sí se han localizado referentes de valor teórico, como los siguientes: la serie *Removed* (2019) del fotógrafo Erick Pickersgill, se contempla imágenes a blanco y negro de escenas cotidianas, a familias de las que han sido eliminados los smartphones, que provoca un contraste psicológico a estos aparatos tecnológicos a cambio de no interactuar. También como la tesis "InformARTE *con sin COMUNICarte*" de Julio Álvarez (2000) trata de los aparatos tecnológicos que se introdujeron para su comunicación en aquella época, por lo que no todos podían acceder por falta de economía y conocimiento, mostrando el cambio que ocurrió en su comunicación. Estos antecedentes constituyen elementos de inicio para la creación artística.

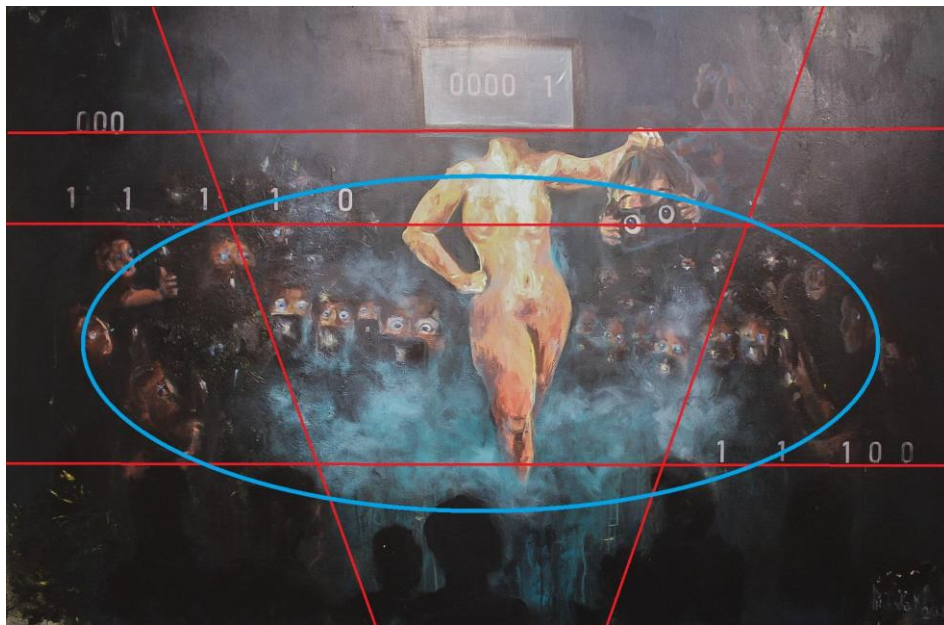
El resultado ha de contribuir a la línea de investigación número 1 "Procesos creativos en las artes y el diseño" de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (Ecuador)

2. Carácter intrusivo, esclavizador y manipulador representado en la obra

El carácter intrusivo presente en la obra pictórica trata sobre cómo la tecnología ejerce poder y control sobre el ser humano reduciendo a la condición de esclavos, representando a personajes que están atrapados en un ciclo de dependencia a ella. Así, influye en nuestras decisiones, acciones de manera que manipula las creencias y comportamientos. A continuación, se realiza un análisis de la composición y discurso para profundizar y evidenciar lo que se representa.

2.1 Composición de la obra

Figura 1.



Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

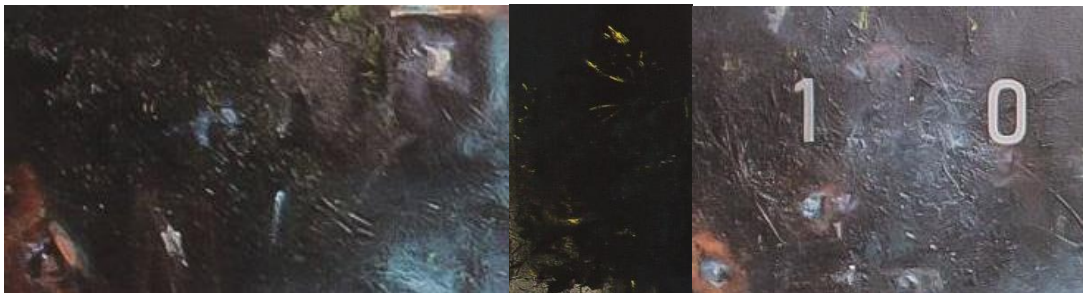
La composición de la obra, está dispuesta en líneas estructurales (Figura 1) entre ellas dos líneas inclinadas que forman una V en el centro de la superficie pictórica. Al interior de esta V, se observa el cuerpo de una mujer con una cabeza de monitor que sujeta a un niño mientras surge de entre las nubes. Las dos figuras, al interior de la V, se encuentran

ambientadas con valores tonales medios, contrastan con los extremos izquierdo y derecho del cuadro, en los que se observan tonos bajos u oscuros.

Tres líneas horizontales se cruzan, la primera delimita tres ceros (componente de la simbología que se explica líneas abajo), desde la parte izquierda hasta la cabeza de un monitor y termina en manchas. La segunda línea va desde la izquierda y lleva números que dirigen la vista hacia el centro del pecho de la mujer y luego hacia los ojos del niño. La tercera línea lleva la vista desde la derecha hacia la rodilla de la mujer y termina en la penumbra de los personajes. Por último, un gran arreglo de elementos en el cuadro se basa en una gran forma ovalada, entre ellas sombras y personas mirando fijamente sus teléfonos móviles hacia el centro, atrayendo la atención. Existe una generación de espacios presente en la forma ovalada, que destaca al personaje principal debido a un balance y equilibrio en la distribución de la composición.

2.2 Técnica

Figura 2.



Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

Se creó la obra en acrílico sobre lienzo de 180 cm x 120 cm. En cuanto a la cromática, están organizados algunos colores vibrantes y saturados que juegan con el color negro, matizado con pequeñas cantidades de azul, amarillo y verde para dar profundidad al fondo oscuro de la composición. También se pueden ver trazos libres que no completan algunas

zonas del lienzo, deja entrever la tela blanca del bastidor con una veladura. La veladura fue trabajada con capas delgadas de pigmento diluyendo la pintura, agua-acrílico, con una brocha. Además, se incorporaron toques pictóricos gestuales mediante el uso de cabuya dejando algunos restos de ella adheridos a la superficie. También, algunos fragmentos de la obra contienen texturas hápticas, huellas dejadas con la misma pintura, conocidas como impasto. Se visualizan manchas realizadas con la técnica del *dripping*, con colores azul y amarillo, en las esquinas del lienzo como se observa en la Figura 2.

Se trata de descubrir la figura sin prestar demasiada atención en si algunas figuras quedan en bosquejo. En este caso, para los personajes principales, se utilizan manchas y pinceladas muy gestuales y expresivas que sugieren rostros asimétricos. Como menciona Deleuze (1984, p.35): “En arte, tanto en pintura como en música, no se trata de reproducir o de inventar formas, sino de captar fuerzas” sugiere que el objetivo del arte no es simplemente reproducir o crear formas, sino captar y expresar energías o fuerzas por medio del arte. Se muestra total libertad en las pinceladas que trasmite una perspectiva individual, en lugar de representar la realidad de manera objetiva.

Ciertos componentes de la obra muestran el uso del *plotter*, que consiste en pegar pequeños fragmentos de números impresos en papel vinil, de manera aleatoria, en una zona específica del lienzo. Esta técnica fue utilizada por artistas y diseñadores como Harold Cohen, Zolloc, Patrick Tresset, Joshu Devis, entre otros. Se exploran nuevas formas de expresión artística mediante el uso del *plotter*, que le permite integrar elementos visuales y textuales de manera sencilla y crear su discurso artístico original.

Por otro lado, al analizar por qué recurre a métodos análogos y tradicionales en lugar de lo tecnológico, es importante tener en cuenta que el procesamiento de la información analógica utiliza señales continuas, mientras que el procesamiento de la información tecnológica utiliza señales discretas. Además, es importante considerar que los formatos

analógicos a menudo son menos duraderos que los tecnológicos, ya que los formatos físicos pueden deteriorarse con el tiempo o ser dañados por la manipulación o el almacenamiento inadecuado. Es por esta razón que utilizan métodos analógicos y tradicionales para contrastar con lo tecnológico.

Uno de los estilos que se presenta en esta obra es el estilo neofigurativo. Se observa (Figura 10) los personajes tanto principales y secundarios cómo resuelve la forma, objeto o figura que busca imitar o representar, es decir:

La obra neofigurativa es un signo que imita su objeto, esto es, posee por lo menos un rasgo común con el mismo, por ejemplo, la figura o forma. Lo icónico implica una similitud, una coincidencia con el objeto en ciertos rasgos o propiedades, aunque solo sea en uno (Marchán Fiz, 1986, p 20)

En otras palabras, se crea una imagen reconocible, como una representación fiel del objeto en cuestión, a través de la imitación de algunos de sus rasgos o características. En ciertas figuras trabaja con pocos detalles, creando una abstracción en sus manchas. Se presenta el surrealismo en los personajes principales manipulando las formas y fusionando objetos con humanos, creando un mundo irreal que explora la mente subconsciente, recalando esa búsqueda de observar a personas cotidianas que utilizan todo el tiempo celulares o computadoras en todos lados. Se interpretan y expresan una función crítica, a través de esta fusión realista y surrealista de un cuerpo con cabeza de monitor. Llega a cuestionar la opinión y preocupación social de manera más directa.

2.3 Análisis de la obra

Figura 3.

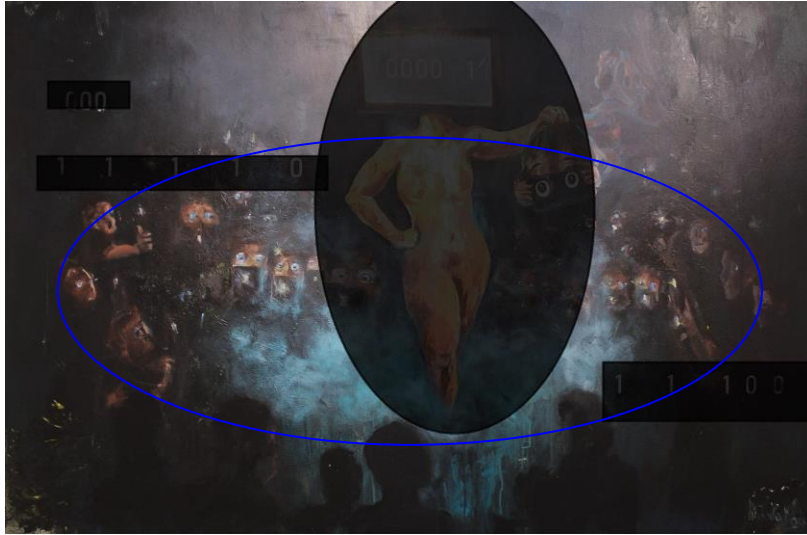


Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

Al observar en las tres líneas horizontales están presentes los números de ceros y unos respetando un orden horizontal (Figura 1), estos se distribuyen en la parte izquierda superior, derecha inferior, y central sobre un monitor (Figura 3). Al observar la ubicación de los números de colores gris oscuro, es evidente analizar que, se pretende colocar una numerología que codifique el espectador, sino entenderlo desde lo visual que lo relaciona a códigos en general. De manera que, no existe mucho misterio al interpretar los números, más bien rápidamente activa la memoria del espectador al observar estos números en computadoras, televisores, celulares, o en cualquier dispositivo tecnológico en casa. Sin embargo, existen cuestiones del ¿por qué la autora sobrepuso números en toda la ilustración? ¿Qué lo relaciona? Por lo pronto, estas preguntas serán desglosadas y relacionadas con los demás elementos que componen la ilustración. Mientras tanto, al código “se le puede entender como un dispositivo de correspondencias, como un repertorio de signos o como un conjunto de normas” (Toudert, n.d.) utilizado para controlar un dispositivo, programa de computadora o sistema. El código se utiliza para crear software, aplicaciones y páginas web, entre otras cosas. La utilidad del código es controlar un dispositivo, por lo tanto, revela una pista al hablar de dispositivos. De Foucault, citado por Agamben, encontramos su criterio sobre el término:

Por dispositivo entiendo una suerte, diríamos, de formación que, en un momento dado, ha tenido por función mayoritaria responder a una urgencia. De este modo, el dispositivo tiene una función estratégica dominante [...]. He dicho que el dispositivo tendría una naturaleza esencialmente estratégica; esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas. Así, el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento, pero, ante todo, lo condicionan. Esto es el dispositivo: estrategias de relaciones de fuerza sosteniendo tipos de saber, y [son] sostenidas por ellos [Foucault, *Dits et écrits*, vol. III, pp. 229 y ss]. (Agamben, 2011)

Según Foucault, un dispositivo es una formación que ha sido diseñada principalmente para responder a una necesidad inmediata. Es decir, un dispositivo no es neutral, sino que está inherentemente ligado a un juego de poder y condicionado a los límites del conocimiento, como algo que tiene la capacidad de influir y controlar, pero los comportamientos, opiniones y discursos de las personas. Llegando a este punto, se puede deducir que el código se interpreta como la existencia de un control que emana poder desde un dispositivo, en este caso tecnológico retomando referencia a los demás elementos ubicados debajo de los códigos.

Figura 4.

Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

Figura 5.

Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

En el área ovalada de color azul en la (Figura 4), se aprecian varios rostros y sombras en un fondo oscuro que rodea el centro de la composición. Los personajes en las penumbras que están en primer plano, hacen partícipe al espectador como incluyéndose e integrándose en el contexto de lo que sucede dentro del cuadro. Las sombras simulan la silueta de personas dialogando y cruzando miradas, lo que aumenta la intriga acerca de lo que está sucediendo y porque el entorno está enfocado a un punto específico, en este caso, en dirección hacia la línea estructural de forma en V. Contiene una carga tonal de negros

que matiza con la luz de las nubes que surgen desde la parte inferior central hacia arriba. El área ovalada presenta equilibrio en su distribución por contener luces y sombras, además, la textura con acrílico que le da una fuerza en sus pinceladas con veladuras.

Figura 6.

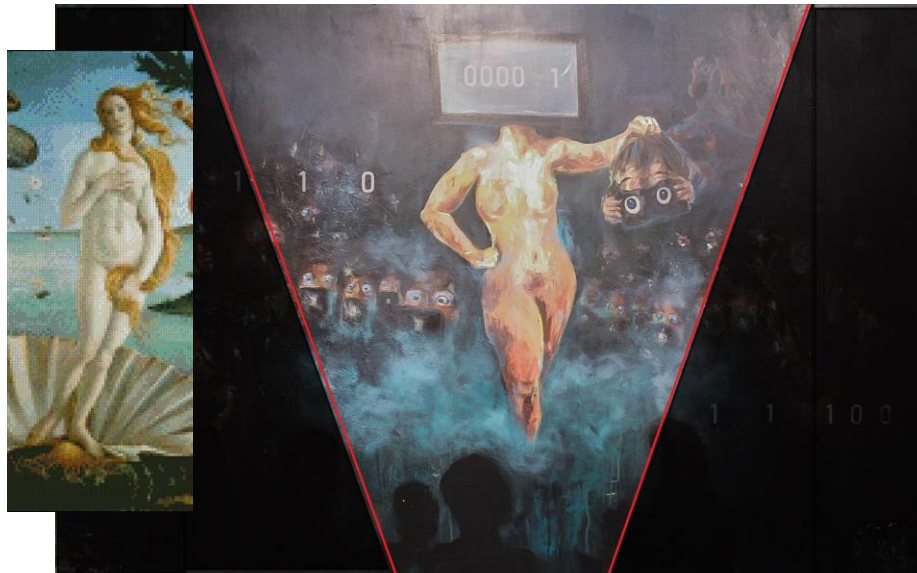


Gustave Courbet. (1845). *El desesperado*. Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

Los rostros que están detrás de la figura central, tienen una expresión que simula ser un zombi, ya que tienen una mirada fija en dirección hacia el celular en una posición frontal, se logra ver como rebota la luz en sus ojos. Esto recuerda a la obra *El desesperado* (1845) de Gustave Courbet, en el que los ojos del protagonista sobresalen con miedo y locura mientras mira fijamente a un punto específico. Todos contienen matices de color verdoso azulado, grises y rojos manteniendo una unidad. El espectador puede identificar al observar la armonización de una multitud de personas en un movimiento circular la acción de estar parado, sentado o acostado durante largas horas frente a un celular, especialmente durante la noche. Esto refleja cómo la obsesión por un aparato puede consumir sin considerar el tiempo que rodea, como si cayeran en un ciclo de distracción a un punto específico. Así la tecnología genera adaptación y readaptaciones culturales a anteriores formas de vida, algunas con características positivas, por ejemplo: mejores sistemas de información y de educación, y otras que se expresan como negativas en la cotidianidad de los seres

humanos, por ejemplo, los *zombies digitales*² que son como usuarios que no se detienen a mirar su entorno. Están absortos a una pantalla, que pierden total noción, concentración y atención a situaciones importantes del día a día. Estos rostros entre las penumbras y nubes de color cian, denotan ser esclavos inconscientes, por su incapacidad de cuestionamiento propio.

Figura 7.



Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

En el centro de la composición se observa el cuerpo desnudo de una mujer con una cabeza de monitor surrealista que tiene una postura autoritaria, sosteniendo con su mano izquierda a un niño que se encuentra absorto en un celular. El cuerpo de la mujer tiene una postura que se asemeja a la obra de Botticelli *El nacimiento de Venus* (1485), uno de los iconos

² Zombies digitales son “personas que van por la calle mirando continuamente el móvil mientras deambulan con un paso errante y sin dirección, mirando fijamente a un dispositivo que tienen sobre sus dos manos” (CEAC, 2015)

más emblemáticos de la mitología clásica. Esta relación simbiótica le da al cuerpo de la mujer un aire de elegancia y poder. Para Foucault:

El poder no es algo que posee la clase dominante; no es una propiedad, sino que es una estrategia. En tal sentido, el poder no se posee, se ejerce y sus efectos no son atribuibles a una apropiación sino a ciertos dispositivos que le permiten funcionar a cabalidad. (Ávila, 2006, p.232)

Se manifiesta el poder a través del cuerpo de una mujer como un medio de estrategia, es decir que este poder ejercido como un dispositivo tiene la capacidad de inducir y controlar.

También al ver un cuerpo surrealista con una cabeza tecnológica con números en la pantalla. Se reinterpreta el entorno desde una perspectiva estética y psicológica a través de la manipulación de esta Venus; por lo tanto, su postura autoritaria se convierte en una expresión artística y una herramienta de poder sobre las conductas humanas debido a la falta de contacto físico, social y afectivo.

Figura 8.



Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

Seguido de esta mujer que sostiene a un niño, que tiene características de una caricatura surrealista por sus ojos prominentes que sobrepasan una pantalla, está en una posición relajada, pero que, a su vez, con una despreocupación de quien la sostiene. Se recalca el análisis del cuerpo de una mujer como un dispositivo estratégico de poder de predisponer a un exceso de información que va causando una sobreexposición a contenido basura, enfocado en el disfrute y el sentimiento vacío de un confort simulado. A la vez denota un contexto referencial sociocultural, ya que al observar a un niño siendo una marioneta de quien lo sostiene, en este caso hace referencia al tener contacto con dispositivo tecnológico a temprana edad. Se refleja en cada una de las expresiones de los rostros que recurre con frecuencia a la evidencia de situaciones sociales, como otros artistas que usan sus obras para la concienciación de lo que sucede. Erick Pickersgill toma la relación como un referente creativo al mostrar imágenes que evidencian estos comportamientos de no interactuar con el otro. Época cultural que se ha convertido en representar un nuevo pensamiento o conducta.

3. Discurso de la obra sobre la esclavitud moderna en los dispositivos tecnológicos en la sociedad actual

Figura 9.



Virginia Andrade. (2023). Sin título [Pintura]

3.1 Esclavitud moderna en los dispositivos tecnológicos

La esclavitud se refiere a una forma de opresión en la que una persona es propiedad de otra y es forzada a trabajar sin paga. La esclavitud moderna se refiere a una forma de opresión en la cual las personas se involucran con dispositivos tecnológicos de una manera que puede ser percibida como poco saludable o activa, se originan impactos negativos en la salud mental y física, la relación con los demás y la productividad. En este sentido se refiere a una forma de opresión que puede ser comparada con la esclavitud tradicional. La esclavitud contemporánea se refiere a una forma de opresión que existe en la actualidad, pero no necesariamente tiene una concesión directa con la tecnología.

El esclavo aún yace ese paradigma alterno de uso del cuerpo, la tecnología parece borrar de manera más contundente las memorias, los trazos compartidos y los cuerpos colectivos de sus constituyentes para ofrecerlos como meros instrumentos a la distancia (Liceaga Mendoza, 2022, p. 203)

Visto así, al esclavo actual, por el uso indiscriminado de las tecnologías, se lo percibe como un objeto que puede ser usado y controlado por otros. Además, la tecnología está eliminando las conexiones y la colectividad entre las personas, convirtiéndolas en simples herramientas a distancia, desvirtuando versiones anteriores de convivencia entre humanos y características de lo social.

3.2 La publicidad y redes sociales

La publicidad y las redes sociales pueden tener un gran impacto en cómo nos percibimos, ya sea en nuestras decisiones y comportamientos de nosotros mismos y a los demás. La publicidad, en particular, está diseñada para persuadir a las personas para que compren o utilicen un producto o servicio, y pueden hacerlo de diferentes maneras, como mostrando el producto en un contexto atractivo o asociándolo con valores o metas que las personas quieren alcanzar. Las redes sociales también pueden tener un impacto en cómo pensamos y nos comportamos, ya que nos permiten ver lo que otras personas están haciendo, en este caso grabar o tomar fotos ante acontecimientos que se repiten o se copian unos a otros realizando la misma acción, sin cuestionar el para qué o por qué. Aunque la publicidad y redes sociales pueden ser útiles y proporcionar información y conectividad valiosa, es importante ser críticos y reflexionar sobre cómo estos medios pueden influir en las decisiones y en las percepciones del mundo que nos rodea.

3.3 Diseños de sistemas

Los diseños de sistemas para captar la atención son una forma de manipulación que se utiliza en muchos dispositivos tecnológicos, como teléfonos móviles, ordenadores y aplicaciones. Estos sistemas están diseñados para hacer que los usuarios pasen más tiempo utilizando el dispositivo y para que vuelvan a él con frecuencia.

Existen diferentes técnicas utilizadas en los diseños de sistemas para captar la atención, como la creación de recompensas intermitentes, la gamificación y la utilización de notificaciones *push*. Estas técnicas pueden ser muy efectivas para mantener a los usuarios pegados al dispositivo, pero también puede tener efectos negativos, como la dependencia, la distracción y el aumento de la ansiedad.

Un ejemplo de un diseño de sistema para captar la atención es el uso de recompensas en las redes sociales. Los usuarios reciben “me gusta” y comentarios en sus publicaciones de manera intermitente, lo que puede hacer que vuelvan a la red social con frecuencia para obtener esa recompensa. El deseo nunca satisfecho que busca la satisfacción de “(...) una gratificación-no-verdaderamente-gratificante que jamás se bebe hasta el fondo, que siempre se deja por la mitad...” (Bauman, 2002, p.170) Esto puede crear una sensación y acciones de adicción, como las necesidades primarias de alimentarse y descansar, y hacer que los usuarios pasen más tiempo en la red social de lo que lo harían de otra manera. Otra técnica utilizada en los diseños de sistemas para captar la atención es el uso de notificaciones *push*³. Estas notificaciones aparecen en la pantalla del dispositivo y pueden ser muy efectivas para llamar la atención del usuario y hacer que vuelva al dispositivo. Sin

³ Las notificaciones push son un tipo de notificación que aparece en el dispositivo del usuario, ya sea en forma de mensaje, banner o alerta, sin necesidad de que la aplicación o el sitio web estén abiertos en ese momento.

embargo, si se utiliza de manera excesiva, pueden ser muy molestas y distraer al usuario de otras actividades.

3.4 Los niños y la tecnología

Los niños pueden ser muy adictivos al consumir la tecnología y pueden tener dificultades para dejar de usar dispositivos tecnológicos, especialmente si han sido expuestos a ellos a una edad temprana. Esto puede deberse a varias razones como:

La tecnología puede ser muy accesible y fácil de usar, especialmente para los niños más jóvenes. Los dispositivos tecnológicos para los niños pueden usarlos en cualquier momento y en cualquier lugar. Es importante recordar que la exposición excesiva a la tecnología tiene consecuencias negativas para el desarrollo y la salud de los niños, como problemas de atención, problemas de sueño y problemas de conducta.

Formar los hábitos de los hijos puede a veces simplemente querer decir apagar el televisor, porque tenemos cosas mejores que hacer, o porque la consideración a los demás miembros de la familia así lo reclama, o porque la visión indiscriminada de la televisión puede ser perjudicial. Los padres que se sirven habitualmente y por largo tiempo de la televisión como una especie de niñera electrónica, abdican a su papel de principales educadores de sus propios hijos. (Condry & Popper, 2002, p.20)

Los niños son menos capaces de juzgar las consecuencias de sus acciones y pueden ser más propensos a tomar decisiones imprudentes o peligrosas. Además, son vulnerables a la explotación o el acoso en línea y no estar preparados para manejar situaciones difíciles o conflictivas que puedan surgir mientras usan un celular.

3.5 Sociedad líquida presente dentro de un control tecnológico

La sociedad líquida es un concepto propuesto por el filósofo polaco Zygmunt Bauman que se refiere a una sociedad en la que las estructuras y normas son cada vez más fluidas y cambiantes. En esta sociedad, las relaciones y los roles son más provisionales y menos duraderos, y las personas tienen que adaptarse y cambiar constantemente para sobrevivir.

La volatilidad de las identidades, por así decirlo, es el desafío que deben enfrentar los residentes de la modernidad líquida. Y también la opción que se deriva lógicamente: aprender el difícil arte de vivir con las diferencias, o de producir, poco a poco, las condiciones que harían innecesario ese aprendizaje. (Bauman, 2002, p. 189)

Con la creciente movilidad y la globalización, las relaciones y los roles se han vuelto más móviles y menos estables. Esto ha llevado a una sociedad en la que es más difícil construir relaciones duraderas y en la que es más fácil deslizarse de un rol a otro.

La creciente incertidumbre y la inestabilidad en un mundo cambiante y globalizado, es más fácil predecir el futuro y planear para él. Esto puede llevar a la ansiedad y la inseguridad en las personas, se sienten presionadas para adaptarse y cambiar constantemente. La individualización de las personas se siente cada vez más responsables por su propia vida y tienen menos relaciones estables y duraderas con otras personas. Esto puede llevar al aislamiento y la soledad, especialmente para aquellos que no tienen las habilidades.

Finalmente, la obra titulada *Esclavitud moderna en dispositivos tecnológicos mediante la creación artística* (2023) de Virginia Andrade, fue expuesta el viernes 20 de enero del 2023 en la Casa Patrimonial Municipal Chaguarchimbana, ubicada en la Calle de las Herrerías y de las Retamas: Exposición realizada de los trabajos de titulación de la carrera de Artes Visuales denominada *Heterotopía*. El texto curatorial realiza una breve introducción y contexto de la exposición, sobre jóvenes soñadores que se dedican a crear espacios

reflexivos. Todos deconstruyendo tiempos y espacios del pasado y futuro.

4. Conclusión

En principio y en atención a los planteamientos surgidos en torno a la pregunta del problema inicial se buscó la aproximación a un espacio de la realidad en torno al uso indiscriminado de la tecnología, apoyándose en la búsqueda de información, generada en los análisis de distintos autores, para, de manera posterior, utilizarla como fuente originaria dirigida al discurso de la obra.

Constituye un tema relevante y actual sobre la esclavitud moderna ante los dispositivos tecnológicos que controlan y manipulan a los seres humanos. Propició, en la autora, la inquietud y necesidad de investigar sobre algunas de las características del tema, las mismas que fueron el soporte de la posible y posterior iconografía utilizada en la obra plástica, tal cual se observa en las Figuras 6, 7 y 8.

Se realiza un aporte artístico que fue expuesto en la Casa Patrimonial Municipal Chaguarchimbana. Exposición de trabajo de titulación de la carrera de Artes Visuales, titulada *Heterotopía*. En la obra utiliza iconografías que representan el poder y control, como un cuerpo de una mujer con una postura confiada y autoritaria que sostiene con firmeza a un niño, se convierte en símbolo de poder, así como el carácter intrusivo de la tecnología que absorbe a los seres humanos, representando posiciones comunes y repetitivas que se observan en lo cotidiano.

La diversidad iconográfica aplicada en la obra, que sintetiza de alguna manera las interrelaciones de los seres humanos con los dispositivos tecnológicos, es una invitación a cuestionarse y a pensar en nuevas formas de no caer en la esclavitud tecnológica. La tecnología ha cambiado la forma en que interactúa en el mundo, y a menudo atrapa en un ciclo de dependencia y control ejercido por la tecnología o empresas. Es importante limitar

su impacto y buscar alternativas como: interacción social, actividades artísticas que permitan al ser humano no estar solo en una pantalla, herramientas que brinden una buena gestión al consumirla. A largo plazo tendríamos un gran avance de salud mental e impactaría en la vida y en la sociedad.

5. Referencias

- Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?* Sociológica. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf>.
- Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?*1. *SciELO*, 26(73). 2007-8358. Recuperado de: <https://shre.ink/c1MO>
- Ávila, F. (2006). Reflexiones finales. En *El concepto de poder en Michel Foucault* (Vol. 8, p.232). Telos. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318557005.pdf>
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida* (M. Rosenberg, Trans.). Fondo de Cultura Económica.
- CEAC. (2015, Julio 1). *Los zombies digitales*. CEAC. Recuperado febrero 6, 2023, de: <https://www.ceac.es/blog/los-zombies-digitales>
- Condry, J., & Popper, K. R. (2002). *La televisión es mala maestra*. Fondo de Cultura Económica. de la Cuadra, E. (1996). *INTERNET: CONCEPTOS BÁSICOS. Cuadernos de Documentación Multimedia*, 5, 35. Recuperado de: <https://acortar.link/LzeXxV>
- Deleuze, G. (1984). *VIII - Pintar las fuerzas*. En *FRANCIS BACON Lógica de la sensación* (p. 35). Harry Jancovici. Recuperado de: <https://docer.com.ar/doc/n10ex0s>
- Deleuze, G. (1984). *XI-La pintura antes de pintar*. En *FRANCIS BACON Lógica de la sensación* (Editions de la différence ed., p. 51). Harry Jancovici. Recuperado de: <https://docer.com.ar/doc/n10ex0s>
- García, F. (2023, 10 09). *El exceso de información intoxica*. *Catracho Positivo*. Recuperado de: <https://acortar.link/t0wSSL>
- Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. Recuperado de: (Microsoft Word - SAMPIERI HERN\301ND

Liceaga Mendoza, R. I. (2022). *“Esclavitud y tecnología. Una aproximación filosófica, política y ecológica”* (Vol. 19). Andamios. Recuperado de: https://uacm.edu.mx/portals/5/num48/09_D_Esclavitud_tecnologia.pdf.

Marchán Fiz, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto*. Ediciones Akal.

Moya Méndez, M. (2020). *La investigación-creación en arte y diseño: teoría, metodología, escritura* (M. Artilles Castro, Ed.). Editorial Feijóo.

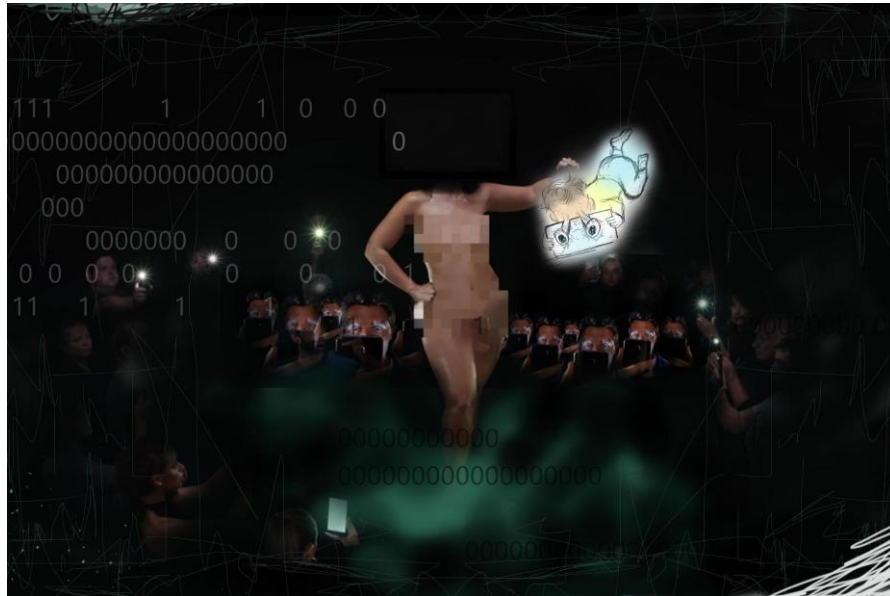
Sociológica (México). (2011). *¿Qué es un dispositivo?1*. *SciELO*, 26(73). 2007-8358. Recuperado de: <https://acortar.link/MJwH4X>

Toudert, D. (n.d.). *Códigos de comunicación para la interacción en el chat* (página 2). Monografias.com. Recuperado: junio 20, 2023, de: <https://acortar.link/llcw41>

6. Anexos

Anexo A

Procedimiento de elaboración.



Anexo A1. Virginia Andrade (2023). [Boceto digital]



Anexo A2. Virginia Andrade (2023). [Primeras manchas de ambientación]



Anexo A3. Virginia Andrade (2023). [Apunte final para proyectarlo al lienzo]



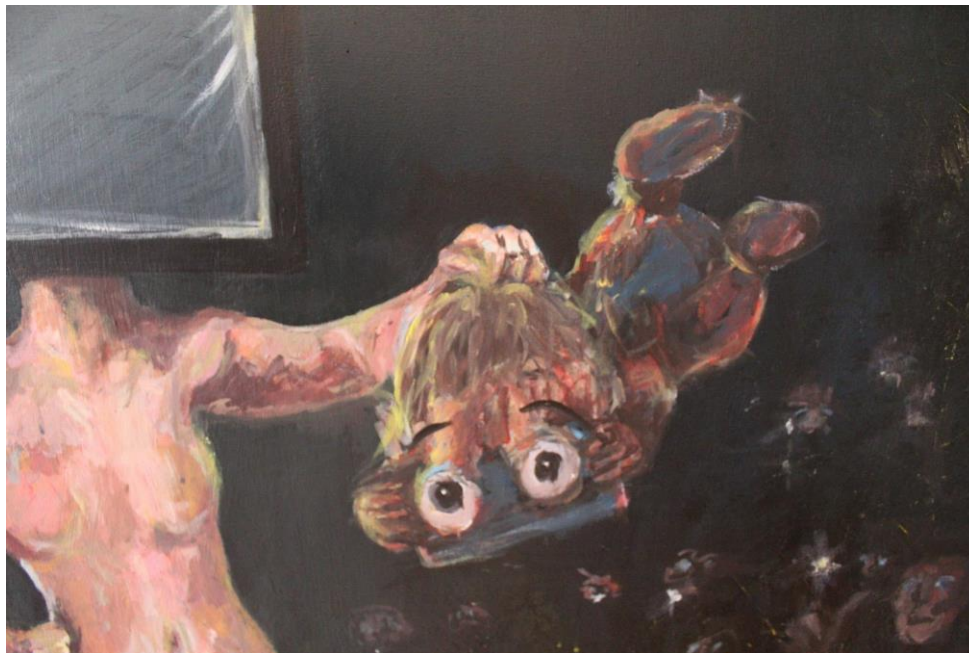
Anexo A4. Virginia Andrade (2023). [Trazos dibujísticos]



Anexo A5. Virginia Andrade (2023). [Pintura en proceso]



Anexo A6. Virginia Andrade (2023). [Pintura en proceso 1]



Anexo A7. Virginia Andrade (2023). [Detalle de pintura en proceso 1]



Anexo A8. Virginia Andrade (2023). [Detalle de pintura en proceso 1]



Anexo A9. Virginia Andrade (2023). [Pintura en proceso 2]



Anexo A10. Virginia Andrade (2023). *La esclavitud moderna en dispositivos tecnológicos mediante la creación artística* [Acrílico sobre lienzo, 120cm x 180cm]. Casa Chaguarchimbana.

Anexo B

Montaje y exposición de la obra *La esclavitud moderna en dispositivos tecnológicos mediante la creación artística*, en la Casa Chaguarchimbana: *Heterotopía*, Exposición de los trabajos de titulación de la Carrera de Artes Visuales.

El primer día del montaje se trasladaron las obras, en mi caso tuve que trasladarlo embalando el cuadro. Al siguiente día se hizo un estudio de la pared para saber si se puede colocar clavos, ya que esta pared es de adobe y debe acatarse a los reglamentos de la Casa Chaguarchimbana, no se podía clavar con huecos profundos. Es por esta razón, que ese día se compraron los materiales necesarios como clavos, empaste, agarraderas, espátula y pincel.

El segundo día se colocaron tres agarraderas en el bastidor del lienzo, por la parte posterior, una en el centro y, a partir de ahí, a la izquierda y derecha, con una medida de 25 cm desde el centro, las otras dos. Con esa medida se colocaron los respectivos clavos en la pared. Antes de esto, se midió la altura de 150cm de alto para centrar el cuadro. Toda la pared mide 2.40 m de ancho y de alto 5 metros aproximadamente. Una vez listas las medidas se procedió a clavar según la ubicación de las agarraderas. Se colocaron los clavos casi en el centro del cuadro, ya que la pared tiende a descascararse en las zonas de la esquina del cuadro, que al clavarlo se partiría la pared.



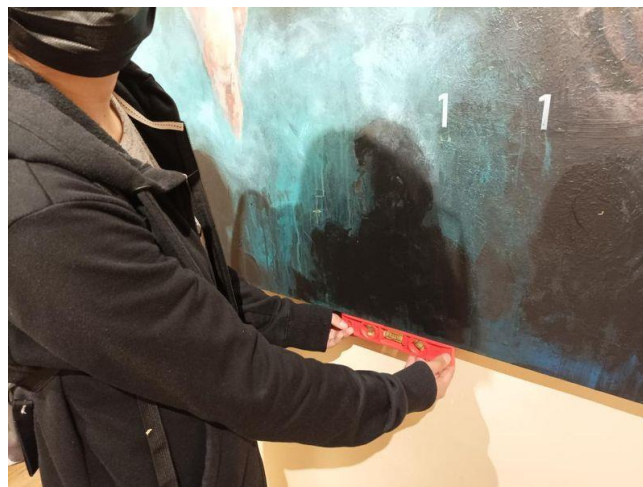
Anexo B1. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra



Anexo B2. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra



Anexo B3. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra



Anexo B4. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra

Por último, se procedió a colgar el cuadro con la ayuda de un nivel. Luego se procedió a empastar los huecos que estaban en la pared y que se dejaban ver como distractores de la mirada: esa es alguna de las condiciones técnicas del montaje. Al secarse el empaste se

empezó a lijar cuidadosamente. Luego, se pasó una pincelada de pintura para cubrir la pared y así conseguir la uniformidad requerida.



Anexo B5. Virginia Andrade (2023). Montaje de la obra



Anexos B6. Flyer para la difusión de la exposición.