



" ROBOSAPIENS"

(protohumano/ prótesis/ Robosapiens)

TRABAJO PROYECTO DE GRADO

José Eduardo Escobar

Presentado a:

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

2020



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons](#)

[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

Índice

Introducción.....	1
1. Descripción de la propuesta plástica del trabajo de grado	2
2. Intención plástica	5
2.1 Objetivo general	5
2.2 Objetivos específicos	5
3. Motivación personal	6
3.1 Antecedentes plásticos personales	6
4. Estado del arte	12
4.1 Tema de la propuesta plástica.....	12
4.2 El estudio de 3 obras de arte de artistas	15
5. Desarrollo del proceso de creación de la propuesta plásticas de trabajo de grado ..	19
6. Conclusiones	31
Referencias bibliográficas	34
Webgrafía	35
Anexos	36

Introducción

El presente trabajo de grado con título “ROBOSAPIENS”, está soportado desde el punto de vista investigativo-creativo de la obra plástica, en la incidencia y afectación que presenta el uso del celular en el estilo de vida del ser humano, sus cambios conductuales, afectivos, sus relaciones interpersonales, y su dependencia, concluyendo con su inmersión en el campo virtual como un agravante de la enajenación mental que es muy notoria en la actualidad.

Se pretende mostrar por medio de la producción artística una obra que comunique y cree reflexión acerca de esta situación, el trabajo está basado desde sus inicios en la ilustración, la fotografía, teniendo como objetivo la escultura.

Teniendo en cuenta como resultado, el hacerse consciente del desarrollo científico y la tecnología, no negando su progreso, pero si formulando un mayor control de su buen uso evitando a toda costa las tecnologías perniciosas o al servicio de la alienación, promoviendo aquellas que benefician a la humanidad y al medio ambiente.

1. Descripción de la propuesta plástica del trabajo de grado.

La propuesta consiste en la elaboración de un prototipo de la cabeza humana, la cual lleva adherido un aditamento que se desprende desde los parietales hacia la parte frontal de la cabeza, en sus puntas va insertado un dispositivo que sujeta un celular, su pantalla queda en posición horizontal, formando un visor que interactúa con la cabeza, llamo en este caso a este aditamento “prótesis”. La cabeza que estructuralmente estará elaborada en alambión # 10, con una altura de 38,8 cms., el cual presenta buen calibre, fuerte y resistente, su consistencia es dura, dando firmeza y estabilidad a la estructura, formada por los que denomino “meridianos, “que son los dibujos circunferenciales en el alambión de la cabeza vista de frente y de perfil, son seis, los cuales construyen la forma requerida, son símiles en su disposición a los del globo terráqueo, y tendrán todos su punto de contacto en la parte superior de la cabeza (su polo norte), y configurarán la parte anatómica de la cabeza, dichos meridianos ya desplegados en la forma, tendrán su punto de contacto con dos aros que marcarán la longitud del cuello, el primer aro está situado en la base de la cabeza donde se une al cuello, el otro aro une las puntas en la parte de abajo donde el cuello finaliza y se será la base donde se para la figura., la distancia entre estos dos aros marca la longitud del cuello, esta estructura va a estar afirmada en todos sus puntos de intersección, con soldadura eléctrica de referencia 1/8 6011, la apropiada para el material.

La parte complementaria a la estructura de la cabeza, es dispositivo o “prótesis”, formada por dos patas, hechas con varillas del mismo alambión, con una longitud de 37 centímetros, que son los soportes de las regletas de pasta color negro, que recubrirán las dos patas de alambre, de igual dimensión, cada una de estas patas ya conformadas, sus puntas se insertarán en el aditamento encargado de hacer la sujeción al celular acomodando su pantalla al formato horizontal, siendo soldadas las otra puntas de las patas en alambre, sujetas a los

parietales de la estructura de la cabeza, quedando así la prótesis integrada totalmente y consolidar la realización de la propuesta plástica.

El espacio funcional para su montaje debe estar, rodeado de penumbra para su exaltación y contraste, producido al ser iluminada desde la parte superior con luz led blanca, realzando la estructura en alambre y su protagonismo, la obra va soportada sobre un butaco de madera con una altura de 1.35 mts, para que quede a la altura del espectador, e interactúe directamente con el celular y su cámara frontal viéndose reflejado en su pantalla y llene el vacío que presenta la cabeza, sintiéndose identificado y partícipe de la obra.

En su presentación expositiva la cabeza que tiende a inclinarse hacia adelante, debido al peso frontal que ejerce la prótesis con el celular ya ubicado en su extremo, tiene su soporte sobre una placa de mármol con la ayuda de una prensa, que sujeta la figura a ella, para establecer un equilibrio en esta tensión que se crea entre la base y la “prótesis”.

Igualmente, la fuerza y lo burdo del mármol y la prensa metálica, establecen un antagonismo entre el pasado y la parte tecnológica presentando un vislumbre del futuro.

Existe la atemporalidad en su presentación, pues con el efecto de la iluminación y su entorno en penumbra, el tiempo es el mismo siempre, la penumbra es un buen cómplice para que quede centrada en la obra la atención permanente y la realce, también se crea la interacción efectiva entre la cabeza y el celular.

Analizando la posibilidad de otros espacios expositivos la obra puede funcionar en otros espacios, iluminación natural, pero quedando condicionada, a que su entorno no confluya otros elementos distractores y su lectura dependa más de su conformación que de su sentido connotativo.

Ficha técnica.

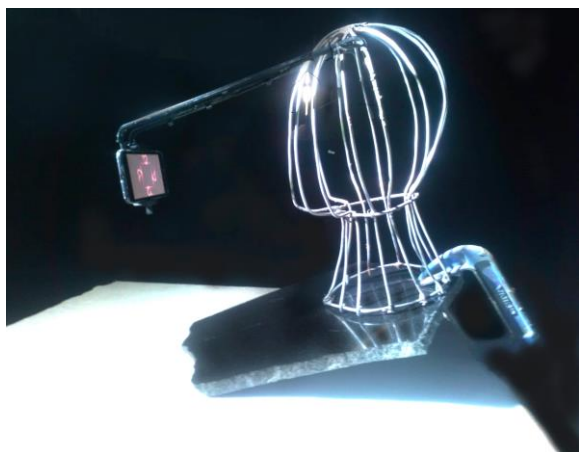
Título: Robosapiens

Autor: José Eduardo Escobar

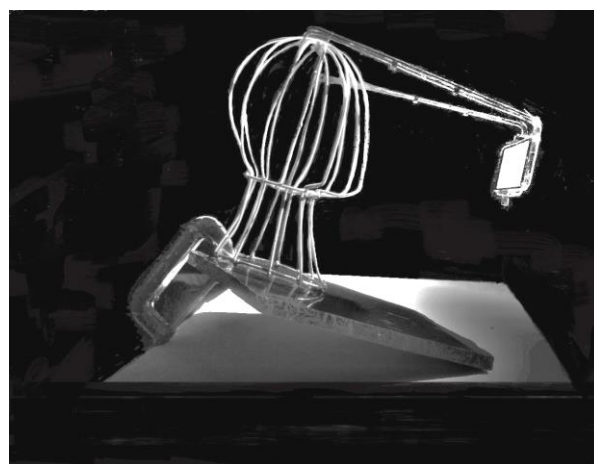
Técnica: Alambre flejado

Medidas: 38 x 47.6 X 20 cms

Año: 2020

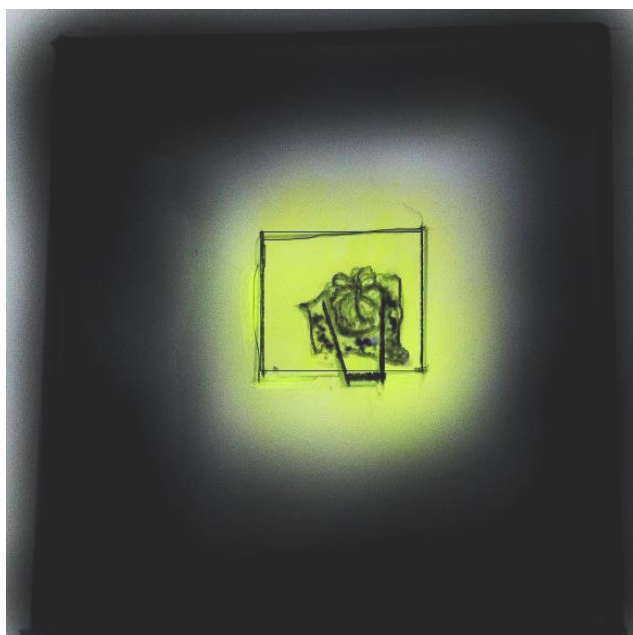


Obra terminada. Foto: El autor.

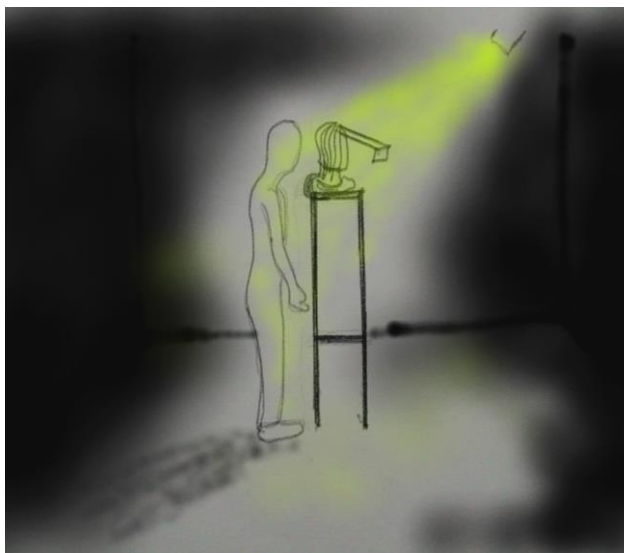


Ángulo opuesto. Foto: El autor.

Plano del montaje.



La obra se sitúa en el centro de un espacio cuadrado, su iluminación con luz halógena dirigida desde la parte superior con dirección oblicua a la cabeza, el espacio circundante queda en semipenumbra con penumbra circundante, con foco de luz superior y oblicua hacia la pieza artística, dándole realce y drama.



La obra va soportada sobre un butaco que tiene una altura de 1.35 mts., descansa sobre su cubierta, quedando a la altura promedio del sujeto, para que interactúe con la cámara frontal del celular abierta y con la posibilidad de ser rodeado.

2. Intención plástica.

¿Cómo reflejar desde lo tridimensional, el estado de absorción del sujeto en su relación con el celular?

2.1. Objetivo general.

Crear una obra tridimensional que refleje el estado de absorción del sujeto en su relación con el celular.

2.2 Objetivos específicos.

- Identificar los patrones corporales en la relación entre el sujeto y su celular a través de la observación participante.
- Recrear bocetos resultantes de la interacción corporal entre el sujeto-celular a través de los medios gráficos.
- Elaborar una obra tridimensional que dé cuenta de los cambios conductuales en el sujeto, durante su relación con su celular y su entorno social.

3. Motivación personal.

A partir de la experiencia propia y análisis de momentos de relación interpersonal y cuando el interlocutor simultáneamente interactúa con su celular, he notado cambios significativos en su conducta y atención con relación a su entorno y a las personas que están a su lado. Los estados producidos en esta interacción son propicios para focalizar la intención, en momentos de ensimismamiento e indiferencia con su entorno, involucra la atención, la percepción, esta dualidad de direcciones energéticas, la que emana del sujeto hacia la pantalla, en contraposición a la que envía la pantalla, entre lo real y lo virtual, esta reacción produce la fusión de las dos direcciones y forma el vínculo donde la atención es absorbida por la pantalla, este instante es motor que impulsa mi obra plástica.

He realizado sobre el tema dibujos a tinta sobre papel, tiza pastel, fotografía, como material de apoyo de la investigación, experimentando la tridimensionalidad, la imaginación y creatividad artística y materiales como el alambre, soldadura, y los aditamentos requeridos en el objetivo, celular complementan la realización de la obra plástica.

3.1. Antecedentes plásticos personales.

Título: “Ausencias

Autor: Eduardo Escobar

Técnica: Fotografía sobre papel fotográfico, Photoshop

Lugar: Sala de exposición de Bellas Artes Cali.



Sala exposición Bellas Artes, 2019. Foto: El autor.

Mediante el proceso de observación deambulando en sitios de concentración humana, parques, el boulevard, en manera ocasional, tomé registros fotográficos de personas, relacionando las diferentes posturas, actitudes en el uso de sus celulares, captando estos momentos de interacción, luego las fotografías se llevaron a Photoshop, donde las cabezas se suplantaron con formas ovoides, para significar el déficit de atención y ausencia con el entorno social, logrando realizar esta taxonomía de posturas frente al uso dispositivo. En la sala de exposición de bellas artes fue su muestra, tomando como soporte una columna y con luz halógena como fuente de iluminación desde el cielo raso al frente de la muestra, se dispusieron cinco filas de siete fotografías cada una, logrando esta taxonomía, su ubicación

fue ingresando a la sala, hacia el costado izquierdo, en la columna, en la exposición grupal. en junio del 2019.

La pertinencia con la obra plástica actual radica en la interacción del sujeto con el celular y la reacción que se traduce en el secuestro de la atención y su abandono con relación a su entorno.

Título: Ausente

Autor: Eduardo Escobar

Técnica: alambazón y papel

Lugar: Sala de exposición casa del mono



Exposición, "Ausente" en la casa del mono. 02/2020. Foto: El Autor.

Este trabajo está constituido estructuralmente por alambre y cubierto con papel bond de 90 gramos, a una escala normal, tratando de combinar lo bidimensional con la tridimensionalidad y presentando el efecto de fundirse el individuo en la interacción con su dispositivo. Este prototipo está dispuesto a ser exhibido para estar sentado en una banca, muro o donde pueda posarse en esta posición, la iluminación puede ser con luz natural,

artificial, o en semipenumbra, pues su tono blanco funciona como reflejo de la intensidad de luz que le acompaña.



El “ausente”, expuesto en el colegio Berchmans 07/2020. Foto: El Autor.

La relación temática con la obra plástica, se basa en la compenetración del individuo con su celular y el abandono con su entorno social.

Serie de dibujos.



Viviendo los “espacios virtuales”, tintas sobre papel. 2020. Foto: el autor



Seres virtuales, tinta sobre papel. 2020. Foto: El autor

Bocetos realizados a tinta de colores, tizas pastel sobre papel bond, haciendo ensayos sobre la virtualidad y su relación con el individuo, funcionan como fuente enriquecedora de otras posibilidades de representación, matérica.

La sensación imperante de la virtualidad, saca a flote la presencia inadvertida de las ondas electromagnéticas, que invaden al individuo haciéndola vivirla, sintiendo su presencia a “flor de piel”, conformando los cuerpos circunscritos a las espirales de estas ondas, que desplazan la identidad y lo hacen parecer “ausente” de la realidad.



Relaciones virtuales, tinta sobre papel. 2020. Foto: El autor

La concepción del espacio, establecida la relación individuo-celular, cruzándose las realidades, la natural y virtual.

Trato de establecer por medios gráficos, con el estilógrafo, papel, tintas de colores, el campo virtual, invisible para nosotros, pero presente en la relación con el dispositivo móvil, como espacio, con sus ondas electromagnéticas y posibles formas fantásticas en una progresión en la investigación y fuente de motivación en el proceso creativo, a sí mismo lograr expresarlos por medio de la tridimensionalidad frente a la búsqueda de la relación individuo – celular. La versatilidad de las formas, induce a la creación de diferentes modos de presentación en la realización de la aplicación temática.



Espacio virtual, reacciones entre realidades, tinta sobre papel. 2020. Foto: El autor

4. Estado del arte.

4.1. Tema de la propuesta plástica.

La absorción del sujeto en su interacción con el celular, como insumo para la obra plástica.

- **Título** “Robosapiens”
- **Conceptualización.**

Desde la aparición de los teléfonos inteligentes y las redes sociales, el ser humano comienza su relación con el mundo virtual, lo hace parte de su estilo de vida, convirtiéndose en un producto necesario e indispensable, el cual hace su intromisión creando dependencia y “consumo”. Dicha interacción condiciona al individuo a estar pendiente qué revelan sus pantallas, se crean canales de comunicación, noticias y todo tipo de entretenimiento, son estos canales que, sumidos en su intensidad, acaparan la atención del individuo creándose un

“ausentismo” reflejado en sus encuentros interpersonales y su entorno. Esta situación percibida en mis momentos de inmersión social, ha sido el detonante conceptual, aparecieron preguntas relacionadas con esta acción, ¿cómo y de qué manera reflejar gráficamente este hecho?, ¿qué forma presenta, si esta reacción entre las dos tensiones, la dirección mental del individuo contra la emisión intensiva de la pantalla, es abstracta?, y por consiguiente: ¿Cómo reflejar desde lo tridimensional, el estado de absorción en que se encuentra el sujeto en su relación con el celular?

Transcurre la investigación a partir de nuevos hallazgos en esta relación individuo-celular, las diversas posturas, su conexión, la sumisión mental, sus conductas, forman el contexto ideal para tomar como insumo en la creación de mi obra plástica; la dependencia, desconexión, “ausentismo”, son la fuente de inspiración conceptual. Cuando el individuo en su atención subyace a la atracción de su pantalla, producto de la reacción entre estas dos tensiones, la imagen y la atención, siendo predominante la de la pantalla, que subyuga la atención y somete al sujeto, quedando absorto en ella, cabe decir que esta situación no es aplicable a determinado renglón poblacional, ajeno a esta dependencia y están presentes en la realidad imperante.

La metodología aplicada en la investigación está basada en el estudio de estas conductas presentadas por el individuo, las relaciones interpersonales, la observación, efectuadas cuando se registran estos casos, lecturas, videos, paralelamente haciendo registros de estos momentos de interacción sujeto-celular con dibujos, fotografías, sus posturas, estados de atención y comportamiento con su entorno, tomando como apoyo las temáticas y trabajos, de artistas tales como: Antoine Geiger, Tetsuya Ishida, Nam June Paik. Teniendo como producto de la investigación la evidencia del estado de sujeción que presenta el individuo en su atención a la pantalla de su celular; y en contraposición la existencia de una

minoría de personas que no están absortos en esta interacción y viven más presentes a la realidad.

En el término “RoboSapiens” confluyen, la parte tendenciosa del ser humano a adquirir una introspección robótica en su comportamiento durante la interacción con el celular; y la denominación de “Robo”, que hace objeto de la atención del individuo, que es atrapada por la pantalla.

Los sujetos en ningún momento del proceso investigativo, presentan rasgos físicos debido a la pérdida de identidad y la enajenación mental del individuo ante su celular, dando como resultado su “ausencia” ante sus interlocutores y el entorno social.

Respecto a la no utilización de la mano en la obra, cabe resaltar que se buscó la relación directa de la cabeza con el celular, haciendo alusión a la practicidad y comodidad que la tecnología quiere brindar, y que más que por medio de la “prótesis” se establezca directamente dicha relación, mostrando la posibilidad en el futuro muy cercano de realizar esta interacción mentalmente con asiento cerebral; además haciendo alegoría del burro que tiene delante una zanahoria atada a su cabeza y no logra alcanzarla así avance hacia ella, de igual forma el celular sujeto a la cabeza indica que los avances tecnología siempre va delante del individuo y no logrará alcanzarla.

Se busca que el espectador interactúe con la obra desde la parte posterior de la cabeza, se sienta compenetrado con ella, llene el vacío que presenta y se refleje en la cámara frontal de la pantalla, se sienta identificado, contemple la transferencia de su identidad por medio de su rostro al celular y sienta la reacción de estar viviendo en la virtualidad.

- **La línea de investigación seleccionada**, la número 4. Narrativas mediales, creación e innovación.

4.2 El estudio de 3 obras de arte de artistas.

En este proceso investigativo, identifiqué a estos artistas, que presentan sus trabajos significativos y pertinentes a mi línea conceptual a pesar de pertenecer a décadas anteriores y otro que además va en la línea de mis intereses plásticos, siendo de un gran aporte a este proceso, ratificando posiciones comunes y ayudando a darle cuerpo al sentido de la investigación.

Estos son:

- **Título: Sur-Fake serie, Antoine Geiger, París, 2016**



Imagen 1. Escena en un Museo de arte. Foto: Antoine Geiger. 2015

Utiliza su profesión de fotógrafo, enfocando su proyecto en evidenciar como la tecnología, en especial el celular, aborda y se hace indispensable para la existencia humana. En esta obra muestra la adicción y dependencia del individuo a su celular, haciendo énfasis en el instante de máxima concentración en las pantallas. Registra una escena en un museo donde los protagonistas pasan inadvertidos a su intención, la espontaneidad de la toma fotográfica registra esos momentos de evasión atencional del individuo con el espacio circundante y sus interlocutores, refuerza su idea disponiendo de herramientas tecnológicas para “distorsionar la realidad”, plasmando las sensaciones visuales de la virtualidad, con el efecto de la succión de los rostros por la pantalla, formando una especie de prótesis que realza y da pie a su objetivo, mostrar una forma un tanto perturbadora, cómo estamos siendo absorbidos por las nuevas tecnologías. La iluminación presente en sus fotografías está ajustada a sus tomas que son de carácter espontáneo, cuando considera propicia la ocasión para su registro.

Geiger (como se citó en Albarrán, 2015) afirmó:

“Todo fue repentino, estaba en el metro y en el museo cuando me sentí yo mismo mientras todo estaba lleno de gente. Literalmente podía ver cómo la cara de las personas se derretía en las pantallas, como si su identidad estuviera siendo llevada al no-espacio de la tecnología, como una dimensión espacial del presente (p. 1)

En lo pertinente a mi línea conceptual, es el referente más directo en abordar esta situación, pues mi intención es presentar igualmente estos momentos, la reacción producida entre el individuo, su atención y la pantalla, donde queda absorto en ese momento y ante nuestros ojos aparenta un estado muy confortable. Este trabajo artístico es muy conciso pues la imagen es una acción directa que hace referencia al concepto

- **Título: Robot-celular y chico – computadora, Tetsuya Ishida, Museo reina**

Sofía, 2019



Figura 2: Keitaidenwa robo to nōto gata pasokon shōnen
[Robot-celular y chico computadora], 1996

Esta obra presenta un fiel reflejo de la situación, el individuo llevado por el escapismo y encierro físico y mental (robot), refugiando su desencanto y afligido estado de ánimo en la tecnología, conducido por ella, un estado de autómatas y robotizado regocijo, que en su inmensidad del dominio lleva a cuentas al inexpresivo y “ausente existencial” ser, que parece ser el hilo conductor de la acción, pero a la misma vez va siendo él, quien está atrapado en su atención y se deja llevar por el hecho.

Se relaciona con mi trabajo, en el concepto del atrapamiento del ser por influencia tecnológica, la supresión de la atención, la indiferencia con el entorno social por estar siendo conducido por esta relación con los dispositivos sin su plena conciencia de estar presente.

Familia robot, Nam June Paik, New York, 1986.

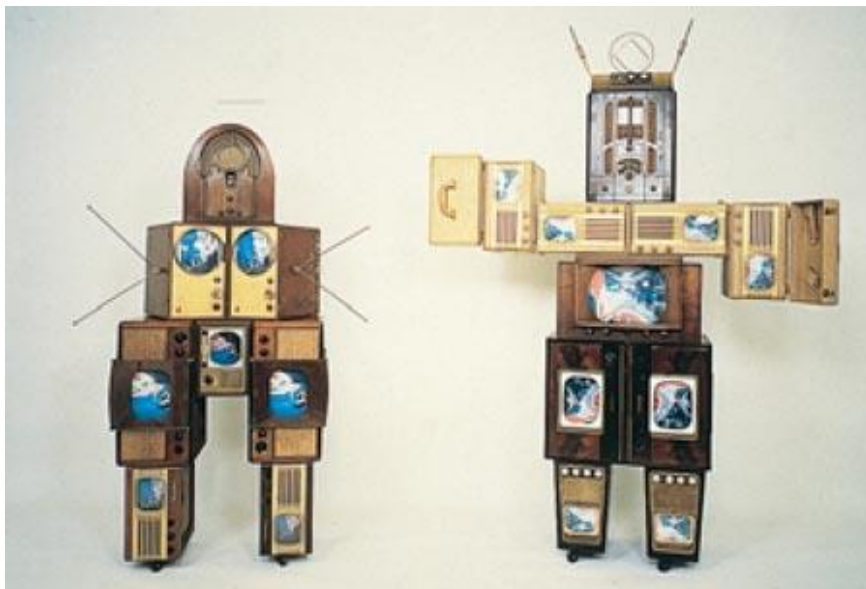


Imagen 3. Robots hechos con partes tecnológicas. Foto: Museo Guggenheim, 1986.

Su obra hace cuestionamiento a la sociedad occidental, su inmersión en los medios tecnológicos: televisión, video e Internet Resaltando así el modo en que somos utilizados y absorbidos por el continuo bombardeo de imágenes. En el caso de esta obra, esculturas hechas con radios antiguos para las cabezas, monitores de televisión, y partes electrónicas.

Aquí Nam June Paik, trata de humanizar sus obras dando manifestaciones de vida a sus formas, como si la tecnología se humanizara al tomar la forma del patrón humano, y les infunde su accionar correspondiente video, sonido, direccionándolas a estas formas, descontextualizando el objeto en el medio, transformando con ello el mensaje.

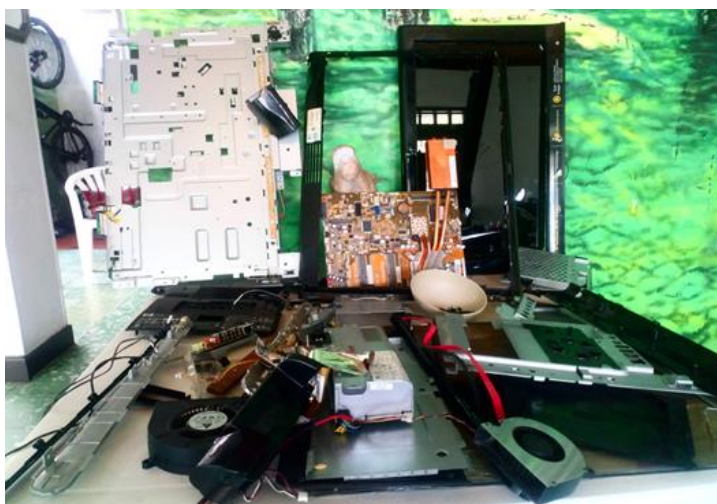
Su disertación temática pertinente a mis direcciones conceptuales, como la subordinación del individuo a los medios de comunicación con la tecnología imperante, que causa adicción y nos abstrae de nuestra realidad, afectada por la virtual y la inmersión que en ella se produce, igual la invasión en la humanidad de los celulares y su efecto adictivo, tiene su connotación en la comodidad del individuo y su practicidad para adentrarse en la onda virtual, perder su identidad y afinarse a la frecuencia que implica estar sintonizado a ese

“espacio” , vivirlo y pasar a ser “ausente” en nuestra realidad. Contrariamente a lo que pretendo que es robotizar lo humano y connotar la intromisión humana al campo tecnológico, más concretamente al campo virtual.

5. Desarrollo del proceso de creación de la propuesta plásticas de trabajo de grado.

- **Desaciertos.**

Debido a la orientación de la obra artística hacia los linderos de la tridimensionalidad, opté por experimentar con los residuos de partes tecnológicas para producir un prototipo de robot a escala natural emulando la intromisión de la tecnología en el estilo de vida de los seres humanos, más desistí de esta idea debido a que se quedaba en una mera representación del hecho, hasta caer en una creación artesanal, y debido a que la funcionalidad del concepto recae precisamente en la relación del individuo y su celular. Desde este punto de vista decidí tomar una sección representativa del cuerpo y crearle una funcionalidad más al acto de la fusión ser humano- celular, siendo elegida la cabeza, por ser la parte procesadora de la coordinación motriz en el ser humano.



Recolección de residuos tecnológicos. Foto: Autor, 2020



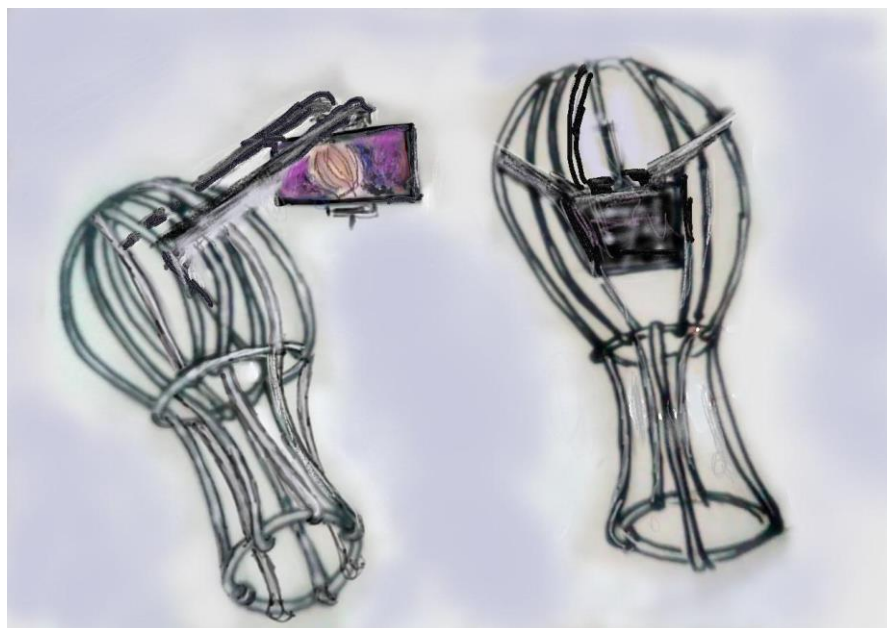
Reciclaje de residuos tecnológicos.

Obra artística

Definido el modelo del prototipo, se procede a su construcción, la obra artística consistirá en la elaboración de una cabeza, estructurada con alambión N° 10, el cual estará unido por medio de soldadura eléctrica de $\frac{1}{8}$ 6011, con la presencia de un aditamento, le llamo “prótesis”, el cual parte desde los parietales hasta la parte frontal, con la función de facilitar la interacción con el teléfono celular, estando siempre disponible a la vista, como un visor.

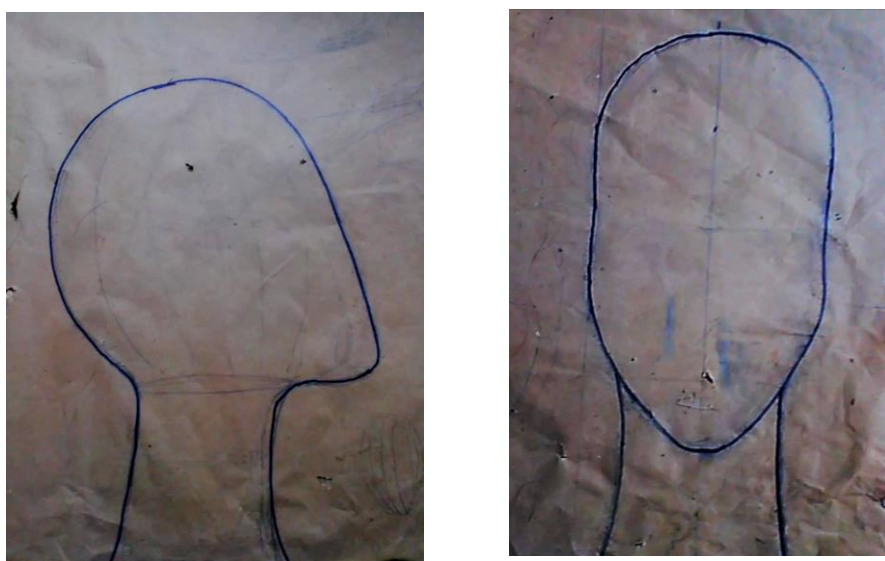
- Trabajo en taller, casa

Boceto



Prototipo de la obra

Dibujos a escala.



Estos dibujos realizados con las líneas básicas que conformarán, los ejes de la cabeza hechos a escala real, son el punto de partida para elaborar los meridianos, que formarán su

estructura, apoyados en dos aros que servirán para unirlos en sus puntos de contacto, la base de la cabeza y la parte que irá apoyada sobre la superficie de soporte en el momento de su exhibición, estos aros marcarán la longitud del cuello.

- **Registro de la ejecución.**



El alambón No. 10 de acero galvanizado y su herramienta de corte. Foto: El autor.



Se realizan los cortes de los alambres que van a conformar los meridianos que serán las líneas de dibujo, a su respectiva medida..

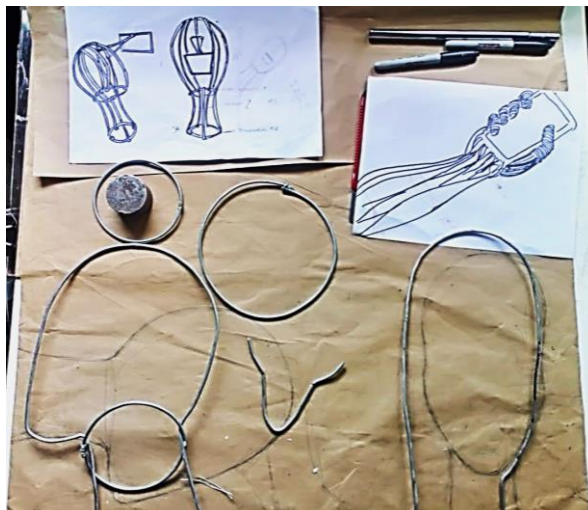
Foto: El autor



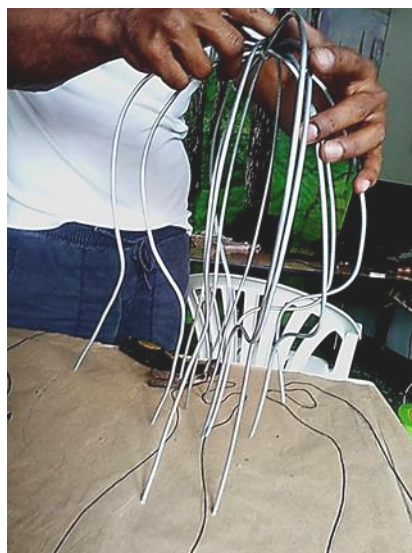
Partes resultantes del corte.



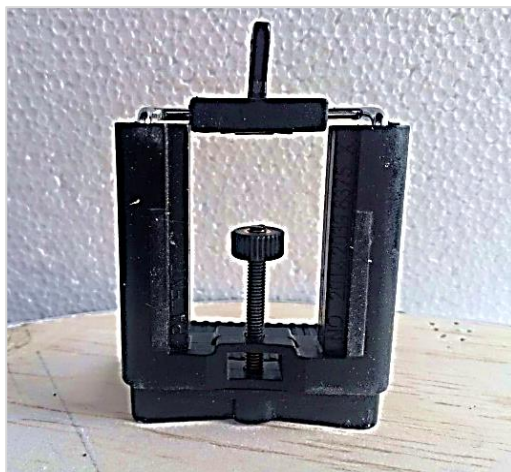
Se procede a realizar las líneas de dibujo con el alambón, para obtener los meridianos con quienes se va a ir conformando la cabeza.



Construcción de los aros que se conectarán con los meridianos y van a crear los puntos de intersección donde más adelante serán unidos definitivamente por medio de la soldadura eléctrica. Las partes estructurales listas para comenzar a hacer el ensamble, dándole la forma requerida.



Se comienzan a contemplar las posibilidades funcionales de los meridianos en la construcción de la obra, teniendo en cuenta los ángulos que se conforman desde su punto de encuentro situado en la parte central superior de la cabeza y el distanciamiento entre ellos.



Aditamento que permite sujetar el celular, acoplado al extremo de las regletas que conformaran la prótesis.



Se crean los ganchos que servirán de soporte a las regletas en la construcción de la prótesis que soportará al teléfono celular, ligado a la cabeza



Construyendo la estructura ya con respaldo de los aros, para ir teniendo soporte en la acomodación de los otros meridianos

Se incluyen los otros meridianos, para visualizar la forma y tomar los puntos de referencia simétrica para tener en cuenta en el momento de ligarlos, con la soldadura eléctrica y mirar su estabilidad posicional y sus variantes.

Realización de la obra artística en un taller equipado con las herramientas requeridas prensa, soldador, pulidora y demás herramientas necesarias.



En el taller alistando las partes para empezar a aplicar la soldadura eléctrica



Aplicación de los puntos iniciales de soldadura, asegurando bien los puntos.



Analizando el nivel de la figura, así mismo el estado después de haberle colocado unos puntos de soldadura eléctrica, verificando la posición de los meridianos.



Haciendo algunas correcciones en unos de los meridianos, cuadrando sus posiciones.



En esta acción se comienza a insertar a la cabeza provisionalmente la prótesis con el dispositivo encargado de sujetar el teléfono celular, cuadrando el ángulo de incidencia con que se proyectan las patas de la prótesis hacia el frente de la figura.



Probando luego la sujeción y el desequilibrio de la pieza artística por la aparición del teléfono celular que por su peso hace que esta se tire hacia adelante, y se piense, como volver a establecer el equilibrio.



Ensayando la sujeción del celular y su funcionalidad encendiendo la pantalla



Se soldan las patas de la prótesis, quedando disponibles para hacer la prueba con el peso del teléfono celular y recibir las regletas de pasta.



Las patas de la prótesis, en alambón, son pintadas de color negro, para que se fundan con las regletas con un color uniforme, estando lista para insertar el celular y lograr el objetivo de la creación del visor.



Obra terminada, con placa de mármol y sujetado por la prensa de mano. Foto: El autor

Fotos experienciales de las posibilidades de orientación y posiciones posibles en su exposición, ya con sus regletas puestas, y su funcionalidad completa, con una base de mármol y la sujeción por una prensa manual, para regular el equilibrio de la inclinación hacia adelante por el peso del celular en el visor, de esta manera igualmente se realiza la atracción ejercida por el celular de la atención del individuo.



Butaco de 1.35 mts. de altura
Foto: El autor

Este es el Butaco hecho como base en madera para complementar la exposición del “Robosapiens”, complementando la altura promedio de una persona para avizorar su rostro en la pantalla del celular.



Interactuando con la obra. Foto: El autor

Ensayo de las posibilidades de interacción con el posible espectador, la altura y su enfoque en el visor.



Comprobación de efectividad del visor. Foto: El autor



Obra completa con butaco y luz. Foto: El autor.

6. Conclusiones.

El resultado de la investigación-creación es muy significativo, pues el tiempo anterior al período de la profesionalización, las producciones de mis dibujos fueron de carácter lúdico e ilustrativa quedándose en el enunciado y sin posibilidad de desarrollo; la universidad con su proceso pedagógico impulsó mi progresión conceptual y aportó grandes avances en su constitución logrando significar plenamente su realización.

Encontré una idea precisa que respaldara mi intención, como presentar la automatización del sujeto al entrar en los planos virtuales, quedando atrapada su atención en el celular, provocando un ausentismo en el entorno social y sus relaciones interpersonales,

connotando su dependencia, aislamiento y sus reemplazos comunicativos de tipo presencial trasladados al campo virtual.

También el logro de llevar la idea elaborada desde el plano bidimensional a la creación por medio del dibujo tridimensional, con el alambre, construyendo con sus líneas esta forma escultórica.

Cómo el individuo en su condición humana, se ve afectado en su parte afectiva, las relaciones interpersonales, su desatención con el entorno y la sumisión de su conciencia, condicionados por el atrapamiento y dominación que ejerce el celular; posibilitando que la tecnología imperante realice cambios conductuales y comportamentales en el Ser, favoreciendo alterar el conjunto de virtudes de una persona en cuanto a su actuación, interacción y relación con su entorno, orientándonos a futuro hacia la deshumanización, con el objetivo de convertirlo en un individuo automatizado y su mecanización mental .

Basado en esto la idea de presentar una “prótesis” en la obra hace alusión a la implementación de la tecnología de factores de comodidad y efectividad para hacernos la vida más práctica y fácil, la aparición de este dispositivo que actúa como una extensión de la atención del individuo hacia la pantalla, realiza la función específica de tener siempre el visor, aditamento con el celular sujetado, en permanente contacto visual y mental, su compenetración con él, indicando la permanente interacción que el individuo hace demanda de la pantalla.

A nivel de hallazgos, se presenta el caso opuesto a lo que considero adverso y negativo, la desconexión del sujeto con la realidad por la atracción de su pantalla del celular, la atención del sujeto y su ausentismo de la realidad, es notar en esta clasificación de su antípoda, la de otros seres humanos que son indiferentes a esta dependencia y por lo tanto

están libres a esta sumisión, por el uso menos frecuente de este dispositivo, solo lo necesario e informativo.

Otro rango de seres se descubre, aunque en menor número, los que no tienen acceso a las redes sociales, entretenimiento y rara vez se les nota en sus manos, usan celulares clásicos, no han ingresado al mercado de los Smartphones, y presentan rezago en los avances de estos dispositivos, pero igualmente están libres de este asedio y pasan más inadvertidos en sus datos personales en el mundo virtual.

Referencia bibliográfica.

Albarrán, A. (2015). "SUR-FAKE" O UNA SIMBIOSIS DE LA ENAJENACIÓN TECNOLÓGICA. Pijamasurf. Recuperado de: <https://pijamasurf.com/2015/11/sur-fake-o-una-simbiosis-de-la-enajenacion-tecnologica-fotos/>

Bibliografía.

De la Calle Real, M., Muñoz, M. Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil.

Instituto Psiquiátrico Montreal. El Plantío, Madrid, España. Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq. 2018; 38(133): 115-129

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (1991). Metodología de la Investigación. Escuela Superior de Comercio y Administración. Instituto Politécnico Nacional. University of Pennsylvania. Ed. McGraw-Hill Interamericana de México.

Domjan, M. (2010) Principios de aprendizaje y conducta. Sexta Edición. University of Texas. Cengage Learning Editores, S. A. de C. V. México, D.F.

Paz, S. (2017). La deshumanización de la sociedad. Universidad Andina Simón Bolívar (Ecuador). Recuperado de: <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>

Th. Ribot, Psicología de la atención, Madrid, Librería Victoriano Suárez, Fernando Fe, Traducción española de: Ricardo Rubio, Edición 1899

Urquijo, S. (2015). Curso Procesos Cognoscitivos Básicos, MOOC. IAEU. Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/10800/Compilaci;jsessionid=D3C818273FA634534308AA3AC79695F0.jvm1?sequence=1>

Webgrafía.

-<https://es.scribd.com/doc/38046357/Jose-Ortega-y-Gasset-La-Deshumanizacion-Del-Arte>

-<https://definicion.de/deshumanizacion/>

-<https://wsimag.com/es/ciencia-y-tecnologia/19855-la-deshumanizacion-de-las-redes-sociales>

-Tecnología y deshumanización/<http://www.redicces.org.sv/jspui/handle/10972/2379>

-El tecnologismo: la técnica como condición para la deshumanización. Por César

Rogelio Zuccarino https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1KKBMZFLW-1KM2MB7-3Q2H/el_tecnologismo.pdf

-Antoine Geiger <https://www.thisiscolossal.com/2015/11/cellphone-attention-antoine-geiger/>

-Tetsuya Isida/off-topic/tetsuya-ishida-trabajador-tecnología

-Agamaben, "Qué es un dispositivo"

<http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf>

https://ilusionismosocial.org/pluginfile.php/601/mod_resource/content/3/cambiar-el-mundo-el-poder-1275850.pdf

Imágenes de referentes.

Imagen1, Antoine Geiger, serie Sur-Fake.

<https://art-sheep.com/sur-fake-stunning-series-of-photographs-shows-our-soul-sucking-addiction-to-technology/>

Imagen 2, Tetsuya Ishida, joven controlando un robot.

https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/publicaciones/catalogosPDF/tetsuya_ishida_espagnol_imprensa_1.pdf

Imagen 3, Nam June Paik, Familia robot.

<https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5d628b8990cc21cf7c09d38f/37/nam-june-paik-in-the-guggenheim-museum>

Anexos.

<https://vimeo.com/465209835> Animación “Robosapiens 1” (Video).

<https://vimeo.com/488681970> Animación “Robosapiens 2” (Video).

<https://www.youtube.com/watch?v=VASywEugFd8> Moby & The Void Pacific Choir – '¿Estás perdido en el mundo como yo?' (Video).

<https://www.youtube.com/watch?v=itnX-2DThZY> Las consecuencias de la adicción al móvil en un cortometraje - hi-tech, creador Li Chenglin. (Video).

[Videos\ROBOSAPIENS - YENI.](#) Video que muestra la interacción del espectador con la obra.