



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

"La IA y la Pintura como interpretación artística de la inseguridad social en
la Universidad Técnica de Machala, año 2024

PALMA VARGAS ADRIAN STALIN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS

INFANTE JIMENEZ DIXON ADRIAN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS

MACHALA
2025



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

"La IA y la Pintura como interpretación artística de la inseguridad social en la Universidad Técnica de Machala, año 2024"

**PALMA VARGAS ADRIAN STALIN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**INFANTE JIMENEZ DIXON ADRIAN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

"La IA y la Pintura como interpretación artística de la inseguridad social en la Universidad Técnica de Machala, año 2024"

**PALMA VARGAS ADRIAN STALIN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**INFANTE JIMENEZ DIXON ADRIAN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

ROMERO ESPINOZA LENIN EFRAIN

**MACHALA
2025**



ADRIAN PALMA- ADRIAN INFANTE

5%
Textos
sospechosos



6% Similitudes (ignorado)
< 1% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes
mencionadas
5% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: ADRIAN PALMA- ADRIAN INFANTE.pdf
ID del documento: 74a5463de52f7a0d6c08dccee3dede65101a0611
Tamaño del documento original: 1,68 MB

Depositante: LENIN EFRAIN ROMERO ESPINOZA
Fecha de depósito: 29/7/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 29/7/2025

Número de palabras: 8250
Número de caracteres: 61.268

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/23667/1/Trabajo_Titulacion_3108.pdf	3%		Palabras idénticas: 3% (268 palabras)
2	hdl.handle.net Theorizing Media Art in light of STS_Invited co-edited special issu... https://hdl.handle.net/2164/25590	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (47 palabras)
3	hdl.handle.net Diseño de un instrumento de evaluación de aplicaciones digitale... https://hdl.handle.net/111162/198460 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (44 palabras)
4	idus.us.es idUS - Diseño de un instrumento de evaluación de aplicaciones digital... https://idus.us.es/handle/11441/101241	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
5	doi.org https://doi.org/10.33732/ASRI.6584	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org Ética y privacidad en la era digital desde la perspectiva de la creación de ... https://doi.org/10.7238/artnodes.35.428540	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	revistaasri.com https://revistaasri.com/article/view/6797	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
3	doi.org La Imagen Aumentada a través de los dispositivos de producción visual https://doi.org/10.33732/asri.6797	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)
4	www.academia.edu https://www.academia.edu/42876931/Diseño_de_un_instrumento_de_evaluación_de_aplicaci...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)
5	Documento de otro usuario #162e88 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

 Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://lacamaradelarte.com/obra/vuel-villa/
2	https://acortar.link/jX6PMB
3	https://www.thisiscolossal.com/2018/04/melting-memories/
4	https://acortar.link/Go1ODX
5	https://www.participacionciudadana.org/

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, PALMA VARGAS ADRIAN STALIN y INFANTE JIMENEZ DIXON ADRIAN, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado "La IA y la Pintura como interpretación artística de la inseguridad social en la Universidad Técnica de Machala, año 2024, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



PALMA VARGAS ADRIAN STALIN
0705539237



INFANTE JIMENEZ DIXON ADRIAN
0707253183

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación se lo agradezco primero a Dios y con todo cariño a mis padres por su apoyo incondicional y esfuerzo, a mis profesores tutores por su guía y conocimiento invaluable, los cuales hicieron posible este logro, se lo dedico a todos ellos que fueron fundamentales en este camino.

Adrian Palma

Este trabajo de titulación se lo dedico primero a Dios, fuente de sabiduría, fuerza y esperanza en cada paso de este camino, además con todo cariño a mi madre por su apoyo incondicional, por cada sacrificio y gesto de amor el cual me ha sostenido hasta cumplir este logro.

También le dedico este logro a mis profesores tutores, por su guía y conocimiento invaluable, los cuales han sido faros en medio de la incertidumbre y piezas clave para alcanzar esta meta, a mi hermano Jenner, por su compañía y respaldo firme; a Don Poncho por sus sabios consejos que supieron calar en los momentos justos; a la familia Red Black, por el apoyo genuino cuando lo necesitaba; y a todos aquellos que, con palabras o gestos, supieron aconsejarme y brindarme su aliento que ha sido fundamental en este camino, mi eterno agradecimiento.

Dixon Infante

AGRADECIMIENTO

Manifiesto mi sincero agradecimiento a mi tutor y profesor de tesis por su orientación y apoyo continuo a mis familiares, a mi compañero por su aporte a este proyecto, y a esa persona especial por su aliento y comprensión, de igual manera a la Universidad y a la carrera de artes plásticas por proporcionarme las herramientas necesarias.

Adrian Palma.

Agradezco primero a Dios, por ser mi guía y sostén constante en cada paso de este camino, a mi madre, por su amor incondicional y fortaleza, por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la fe, a mi compañero de tesis por su aporte a este proyecto y a todas aquellas personas que me han brindado su consejo y aliento sincero: gracias. Cada gesto y palabra ha sido fundamental para llegar hasta aquí.

Dixon Infante.

RESUMEN

Tema: La IA y la Pintura como interpretación artística de la inseguridad social en la Universidad Técnica de Machala, año 2024

Autores

Adrian Stalin Palma Vargas.

Dixon Adrian Jiménez Infante.

Tutor

Lic. Lenin Efraín Romero Espinoza.

Esta propuesta de investigación analiza la aplicación de la inteligencia artificial (IA) en la creación artística como medio para representar la problemática de la inseguridad social dentro de la Universidad Técnica de Machala en el año 2024, además de explorar herramientas basadas en el uso de inteligencia artificial las cuales pueden reflejar, analizar y generar conciencia sobre esta realidad en el ámbito ecuatoriano, construyendo narrativas visuales que aborden su complejidad, causas, manifestaciones e impactos, de esta manera se busca innovar en la traducción de datos y emociones en experiencias visuales impactantes sobre el lienzo, estableciendo un diálogo entre la tradición pictórica y las posibilidades de la IA.

Por lo cual se toma en cuenta la expansión de las fronteras creativas del arte, esta se ha visto impulsada históricamente por la tecnología, encontrando en la IA un nuevo paradigma y permitiendo generar propuestas inéditas mediante herramientas digitales destinadas a enriquecer la pintura sobre lienzo facilitando así la comunicación del problema de la inseguridad social a través de patrones pictóricos que establecen una conexión entre la obra y el espectador, así esta propuesta artística aspira a contribuir al panorama contemporáneo, incorporando la IA en procedimientos artísticos convencionales, promoviendo una transformación dentro de la concepción social del arte a través de nuevos conceptos creativos.

Asimismo, el arte termina siendo espejo de la sociedad, reflejando sus valores, conflictos y transformaciones, como lo son la inseguridad social, problema apremiante en Ecuador, el cual impacta la vida cotidiana y demanda análisis multidisciplinarios, por ende, como

esta investigación explora la intersección de arte, IA e inseguridad, analizando cómo las herramientas de la IA pueden generar obras que reflejen y cuestionen esta realidad, abordando la inseguridad e invitar a la reflexión, reconociendo la pintura sobre lienzo como medio para plasmar emociones crudas y, a su vez, oportunidad para innovar y expandir los límites del medio artístico y cultural contemporáneo.

Palabras clave: Inteligencia Artificial, Inseguridad Social, Arte y Tecnología, Contexto Ecuatoriano, Percepción Social, Narrativas Visuales.

ABSTRACT

This research proposal analyzes the application of artificial intelligence (AI) in artistic creation as a means to represent the problem of social insecurity within the Technical University of Machala in 2024. It also explores tools based on the use of artificial intelligence that can reflect, analyze, and raise awareness about this reality in Ecuador. It constructs visual narratives that address its complexity, causes, manifestations, and impacts. It seeks to innovate in the translation of data and emotions into impactful visual experiences on canvas, establishing a dialogue between pictorial tradition and the possibilities of AI.

Therefore, the expansion of the creative boundaries of art is taken into account. This has historically been driven by technology, finding in AI a new paradigm and allowing for the generation of unprecedented proposals through digital tools aimed at enriching painting on canvas, thus facilitating the communication of the problem of social insecurity through pictorial patterns that establish a connection between the work and the viewer. Thus, this artistic proposal aims to contribute to the contemporary landscape by incorporating AI into conventional artistic procedures, promoting a transformation within the social conception of art through new creative concepts.

Likewise, art becomes a mirror of society, reflecting its values, conflicts, and transformations. Social insecurity is a pressing issue in Ecuador, impacting daily life and demanding multidisciplinary analysis. Therefore, this research explores the intersection of art, AI, and insecurity, analyzing how AI tools can generate works that reflect and question this reality, addressing insecurity and inviting reflection, recognizing painting on canvas as a medium for capturing raw emotions and, in turn, an opportunity to innovate and expand the boundaries of contemporary art and culture.

Keywords: Artificial Intelligence, Social Insecurity, Art and Technology, Ecuadorian Context, Social Perception, Visual Narratives.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	10
Concepción del objetivo artístico.....	10
- Conceptualización del objeto artístico	10
- Contextualización teórica del objeto artístico	14
CAPÍTULO II	18
Concepción de la obra artística.....	18
- Definición de la obra	18
- Fundamentación teórica de la obra	21
CAPITULO III.....	25
Fases de construcción de la obra	25
- Preproducción artística.....	25
- Producción de la obra.....	29
- Edición final de la obra	33
CAPITULO IV	34
Discusión crítica.....	34
- Abordaje critico- reflexivo sobre la función de la obra.	34
CONCLUSIÓN	36
BIBLIOGRAFÍA.....	37

TABLA DE ILUSTRACIONES

<i>Figura 1. Xul Solar (Pintura). Vuel Villa (1936).....</i>	<i>11</i>
<i>Figura 2. Retrato de Edmond de Belamy (Pintura). Obvious (2018)</i>	<i>12</i>
<i>Figura 3. Melting Memories (Instalación). Refik Anadol (2018).....</i>	<i>13</i>
<i>Figura 4. MUNA (Lugar). GQ tu canal Título (2012)</i>	<i>15</i>
<i>Figura 5. Anticipación a una ausencia (Instalación). Paúl Rosero Contreras (2015) 16</i>	
<i>Figura 6. La Inseguridad (Estadística). Daniel Montalvo. (2023)</i>	<i>18</i>
<i>Figura 7. Laguna en el estilo de Paul Cézanne (pintura). Iris Calderón. (2023)</i>	<i>20</i>
<i>Figura 8. Arduino UNO (Imagen). Prometec. (2023)</i>	<i>21</i>
<i>Figura 9. Black light (Instalación). Beo Beyond. (2008).....</i>	<i>23</i>
<i>Figura 10. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>26</i>
<i>Figura 11. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>27</i>
<i>Figura 12. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>28</i>
<i>Figura 13. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>29</i>
<i>Figura 14. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>30</i>
<i>Figura 15. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>30</i>
<i>Figura 16: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 17: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 18: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>32</i>
<i>Figura 19: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>32</i>
<i>Figura 20: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025).....</i>	<i>33</i>

INTRODUCCIÓN

El arte, a lo largo de la historia, ha servido como espejo de la sociedad, reflejando sus valores, conflictos y transformaciones desde las representaciones prehistóricas hasta las expresiones contemporáneas, permitiendo a los artistas han utilizar diversos medios para comunicar su visión del mundo, dentro de este contexto actual, marcando la omnipresencia de la tecnología y el auge de la inteligencia artificial (IA), dando la necesidad de explorar nuevas formas de expresión artística que capturen la complejidad de la experiencia humana.

De esa manera la inseguridad social, se ha convertido en un problema apremiante en Ecuador, afectando profundamente la vida cotidiana de sus ciudadanos y demandando un análisis multidisciplinario, el cual revela un aumento de la delincuencia y la violencia en los últimos años, generando un clima de temor e incertidumbre, por tanto, el arte puede desempeñar un papel crucial en la concientización sobre esta problemática, ofreciendo nuevas perspectivas y promoviendo la reflexión crítica.

Esta investigación se propone explorar la intersección entre arte, inteligencia artificial e inseguridad social, analizando cómo las herramientas de IA pueden ser utilizadas para crear obras que reflejen y cuestionen esta realidad, inspirado en el trabajo de artistas pioneros en el uso de la IA, este proyecto busca desarrollar una propuesta artística innovadora la cual combine técnicas tradicionales de pintura con la generación de imágenes mediante IA con el objetivo final de contribuir a un diálogo más amplio sobre la inseguridad en Ecuador, fomentando la empatía y la acción social a través del arte.

CAPÍTULO I

Concepción del objetivo artístico

Conceptualización del objeto artístico

Esta investigación explora la confluencia entre la inteligencia artificial (IA) y la creación artística, en este contexto se evidencia que a lo largo de la historia la tecnología ha sido fundamental para la expresión artística, según (Peralta Ferreyra, 2021), la tecnología ha sido históricamente crucial para expandir las posibilidades creativas de los artistas, difuminando las fronteras entre arte y tecnología. (p. 073). Esta afirmación se alinea con la idea de "la cultura material de toda sociedad, incluido el arte, experimenta unos cambios motivados por factores ideológicos, religiosos, políticos, sociales, tecnológicos o de otro tipo" (Santamaría Fernández, 2024, p. 26).

Por lo cual la relación íntima entre la tecnología y el arte nos permite como artistas crear nuevas propuestas mediante la utilización de herramientas digitales como la (IA), para potenciar la capacidad de la pintura sobre lienzo y comunicar la problemática de la inseguridad social, a través de patrones pictóricos generado un vínculo entre la obra y el espectador.

Además de explorar nuevas formas de representación, la pintura sobre lienzo y las herramientas de (IA), se utilizarán para estimular el pensamiento crítico y fomentar un mayor impacto en el espectador, invitándolo a cuestionar las causas y consecuencias de la inseguridad en la sociedad contemporánea y en su propio entorno.

Esta propuesta artística busca un aporte contemporáneo al incorporar la (IA) en los procedimientos artísticos convencionales, proponiendo un cambio en la concepción social y de nuevos conceptos artísticos contemporáneos, a través de esta propuesta se desarrollará nuevos métodos y técnicas que involucren el uso de (IA).

En este sentido (Martín Rodríguez, 2014) señala que "En la actualidad, subsisten ambas posturas dirigidas por una metodología creativa propia de la actividad artística, y han derivado en una práctica habitual para resolver problemas funcionales de todo tipo,

que se presentan en la vida diaria e impulsos estéticos ante los objetos, artefactos y materiales" (p. 206). De esta manera se busca utilizar la (IA) como una herramienta creativa para abordar el 'problema funcional' de la inseguridad y generar un impacto estético reflexión.

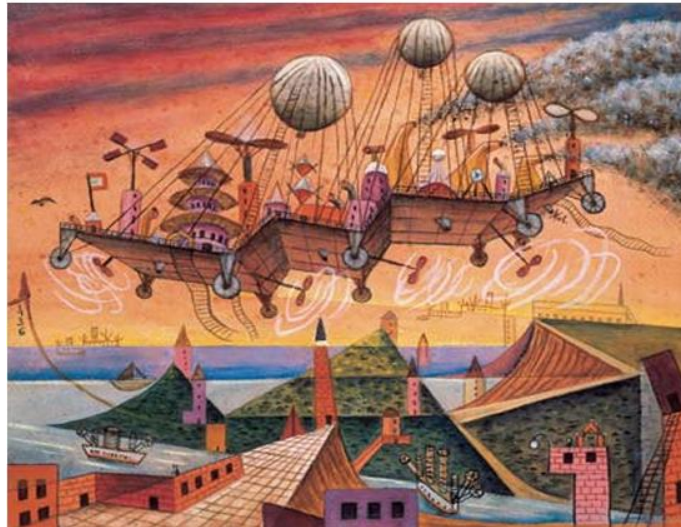


Figura 1. Xul Solar (Pintura). Vuel Villa (1936)
Fuente: <https://lacamaradelarte.com/obra/vuel-villa/>

La siguiente obra de arte abstracto latinoamericano tiene al simbolismo enigmático como una manera en la cual el arte puede evocar emociones y estados de ánimo complejos, sin necesidad de una representación literal, desempeñando un papel fundamental como medio de crítica social y reflexión.

En este sentido, (Campillos-Morón, 2025, p. 6) destaca al arte contemporáneo caracterizándolo por la libertad creativa y la búsqueda de nuevas conexiones, rechazando los dogmas y explorando territorios inexplorados para generar experiencias no convencionales invitándolo al diálogo y a la reflexión, tanto dentro como fuera del ámbito académico, y así nuestra propuesta se alinea con esta visión al explorar el territorio inexplorado de la (IA) en la pintura sobre lienzo, buscando generar una experiencia no convencional que invite al diálogo sobre la inseguridad

Actualmente en la era contemporánea el avance de la tecnología ha brindado a los artistas nuevas herramientas y enfoques para explorar su creatividad, abordando temas relevantes de maneras innovadoras como la inteligencia artificial, permitiendo generar obras que desafían las nociones tradicionales de autoría, originalidad y estética.

El desarrollo de aplicaciones como DeepArt y Artbreeder en el 2010 democratizó el acceso a la (IA), permitiendo a los artistas experimentar con algoritmos y estilos visuales únicos, (Astobiza, 2022) generando rando obras inéditas y jamás vistas como un aporte innovador en su entorno tecnológico y artístico.

Según, (Caeiro *et al.*, 2020) “las Apps de Arte son aquellas que se han pensado y diseñado para llevar a cabo experiencias artísticas o que permiten trabajar contenidos de arte” (p. 7), destacando el potencial de estas herramientas para transformar los procesos creativos y expresivos de los artistas, procurando dar un valor más grande y significativo a la obra.

Este auge de la (IA) en el arte ha suscitado preguntas fundamentales sobre la naturaleza del arte y el papel del artista en el proceso creativo, como señala (Astobiza, 2022), "Actualmente los sistemas de IA y los algoritmos pueden pintar, componer música y escribir textos de manera no supervisada" (p. 282), lo cual plantea interrogantes filosóficas sobre la originalidad, la creatividad y la propiedad intelectual en el ámbito artístico.



Figura 2. Retrato de Edmond de Belamy (Pintura). Obvious (2018)

Fuente: <https://acortar.link/jX6PMB>

Un ejemplo paradigmático de la controversia generada por el arte con (IA) es el retrato Edmond de Belamy, creado por el colectivo Obvious utilizando un algoritmo adaptado a la creación de imágenes y pintura, generando de esta manera como resultado el debate sobre la autoría y la originalidad en el arte creado con inteligencia artificial.

Además, la venta de esta obra en Christie's en 2018, se sostuvo por más de 432.000 dólares generando una ola de debates globalmente sobre el valor del arte generado por máquinas y los derechos de autor en la era de la (IA), en este contexto, (Pereira Uzal & García-Morales, 2024) sostienen que la Inteligencia Artificial Generativa ha provocado debates sobre la sustitución de artistas y el uso “ilícito” de imágenes, generando acusaciones de plagio (p. 18).

El artista contemporáneo como Refik Anadol ha explorado el potencial de la (IA) para crear experiencias inmersivas y multisensoriales, en su obra *Melting Memories* (2018) utiliza datos y algoritmos para transformar patrones de memoria en visualizaciones abstractas, creando una experiencia que conecta emocionalmente con el público, de manera similar, se busca utilizar la (IA) para transformar la información acerca de la inseguridad en composiciones visuales generando una conexión en el espectador.



Figura 3. Melting Memories (Instalación). Refik Anadol (2018)
Fuente: <https://www.thisiscolossal.com/2018/04/melting-memories/>

Esta obra genera sentimientos de miedo, tensión y vulnerabilidad, basándose en un modelo de difusión latente, específicamente utilizando las herramientas ChatGPT y Gemini, las mismas que permiten generar imágenes a partir de descripciones textuales detalladas y tomando como referente Stable Diffusion, el cual utiliza un conjunto de datos específico que incluye imágenes, con el objetivo de capturar la esencia visual de la inseguridad, así mismo servirá como base para desarrollar la segunda fase de nuestra propuesta artística.

En este sentido, (Pereira Uzal & García-Morales, 2024) sostienen que: La Inteligencia Artificial Generativa (IAG), que emergió con herramientas como DALL-E en 2021, Stable Diffusion y Midjourney en 2022, ha provocado un gran revuelo entre artistas y creadores abriendo un debate sobre la naturaleza misma del arte y su percepción en la sociedad, este debate no solo cuestiona la renovación potencial de los artistas por algoritmos, sino también la naturaleza misma del arte y su percepción social, planteando interrogantes sobre si una máquina puede ser artista o si un algoritmo produce arte. Además, se discuten las controversias éticas relacionadas con el uso “ilícito” de imágenes protegidas por derechos de autor para entrenar estas máquinas, lo que ha generado acusaciones que van desde el plagio hasta el robo intelectual. (p. 18)

En este sentido este análisis es esenciales, eh importante para abordar como la (IA) puede ser utilizada para capturar la esencia de la inseguridad social dentro de la pintura, manifestando que: “una imagen predictiva la cual viene del procesamiento de una cantidad ingente de formas visuales asociadas a su descripción en lenguaje natural para poder anticipar formas nuevas” (Mendizábal & Villa Montoya, 2024, p. 7), sino también puede ser usada como un medio para generar conciencia y promover el diálogo sobre problemas sociales.

Contextualización teórica del objeto artístico

En el contexto artístico contemporáneo, la convergencia entre el arte y la tecnología ofrece nuevas posibilidades para abordar problemáticas sociales urgentes, en esta investigación se explorará la convergencia como un medio para redefinir los límites de la expresión pictórica y expandir las posibilidades creativas al representar la inseguridad social actual.

Según (Huerta & Rodríguez-López, 2024) describe una exposición titulada “El diseño de los recuerdos”, donde estudiantes crearon 22 instalaciones artísticas reflexionando sobre la memoria y la tecnología, interactuando con la colección del museo. (p. 135), esta propuesta ejemplifica la creciente integración del arte y la tecnología,

reflejando las tendencias globales y sugiriendo posibilidades para que las iniciativas locales exploren estos temas de manera culturalmente relevante.

Se ha observado un desarrollo significativo en el uso de la inteligencia artificial en la conservación del arte y el patrimonio cultural. Las aplicaciones de IA se están utilizando para el análisis de imágenes, restauración, autenticación e identificación, gestión de colecciones, y monitoreo de condiciones ambientales en entornos de museos y galerías. Estas aplicaciones están demostrando ser prometedoras en la preservación y conservación de obras de arte. (Cevallos Bravo, 2024, p. 41)



Figura 4. MUNA (Lugar). GQ tu canal Título (2012)

Fuente: <https://shorturl.at/NHx2V>

27/04/2025

El Museo Nacional del Ecuador (MUNA) lidera iniciativas de digitalización del patrimonio cultural, utilizando la (IA) para la conservación y el acceso virtual de obras artísticas, de esta manera la tecnología dentro de la práctica no es un concepto nuevo globalmente, donde actualmente ha ganado un impulso significativo en Ecuador durante los últimos años.

Actualmente los artistas emergentes tanto como los ya establecidos en diversas disciplinas, se encuentran familiarizados con la tecnología y experimentando con la (IA), para crear obras que expresen la realidad social del país, forjando un diálogo entre la tradición y la innovación.

Por lo cual la pintura sobre caballete es una disciplina artística tradicional y experimentada por artistas en la historia del Ecuador, así mismo se ha ido transformando a medida que los artistas incorporan nuevas estrategias para abordar temas sensibles y urgentes como la inseguridad, a través de esta problemática los artistas se adaptan a nuevas tendencias artísticas y contemporáneas.

Es importante destacar que (Saura, 2004): La tecnología no aporta sólo un ahorro en esfuerzo físico o en tiempo de ejecución de la obra, también permite al artista abordar tareas imposibles de realizar por medios exclusivamente manuales. Las tecnologías usadas en la fabricación industrial de objetos (p. ej. para el tratamiento de plásticos) le abren un nuevo horizonte de posibilidades de expresión. (p. 8)

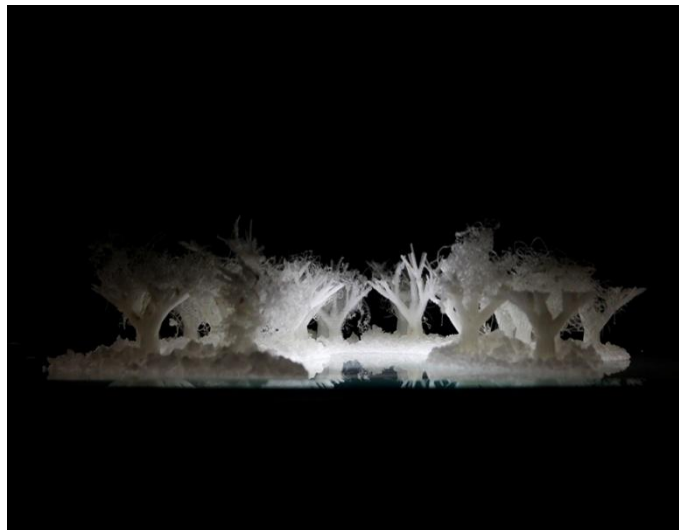


Figura 5. Anticipación a una ausencia (Instalación). Paúl Rosero Contreras (2015)

Fuente: <https://acortar.link/Go1ODX>

01/02/2025

Como una nueva propuesta artística contemporánea se analiza el trabajo de Paúl Rosero Contreras, un artista Quiteño nacido en 1982, cuya obra se distingue por una fusión audaz y sofisticada de arte y tecnología, donde utiliza algoritmos, bioingeniería y datos científicos para abordar problemas sociales y ambientales de gran envergadura.

El enfoque de Rosero Contreras es combinar el arte con datos científicos para abordar problemas sociales y ambientales, esto nos sirve de inspiración para utilizar la IA y la pintura sobre lienzo como herramientas para analizar y comunicar la complejidad de la inseguridad.

Como un ejemplo paradigmático su proyecto Scalar Platform, desarrollado en colaboración con el Instituto Geofísico en 2020, donde transforma datos sísmicos y registros de erupciones volcánicas en instalaciones de arte audiovisuales, además invita al espectador a reflexionar sobre la vulnerabilidad humana ante los embates de la naturaleza.

En este contexto (Mendoza et al. 2023, p. 35) señala lo crucial del uso de las aplicaciones tecnológicas en el arte, adaptándose a las competencias críticas de los usuarios para maximizar su efectividad en la educación artística y fomentar una comprensión profunda de los problemas actuales, esto implica proporcionar información contextual relevante y promover la participación del público en el proceso creativo.

Por su parte, (Cruz, 2016) describe la situación cultural de Machala:

Machala no cuenta con una ruta de la cultura. Los únicos sitios representativos son el Museo Marino, en el que los viernes los artistas tienen su espacio; la Casa de la Cultura, donde se desarrollan obras de teatro, danza, etc., en el paseo Diego Minuche Garrido, donde esporádicamente se realizan exposiciones de libros. Sin embargo, en estos lugares los artistas tienen que, mediante oficio, pedir permiso para ocupar los espacios y exponer.

Este contexto aborda la limitada oferta cultural en la ciudad de Machala subrayando la importancia de crear nuevos espacios artísticos que se adapten a las nuevas propuestas culturales locales con la finalidad de generar diálogos e investigaciones, creando de esta manera conciencia sobre temas y problemáticas actuales.

Además, es importante destacar que artistas locales están creando propuestas artísticas utilizando herramientas digitales, con la finalidad de hacer obras más interactivas y atractivas para el público mediante el uso de la (IA), demostrando cómo el arte puede desempeñar un papel crucial en la transformación social y en el fortalecimiento del sentido de comunidad.

CAPÍTULO II

Concepción de la obra artística

Definición de la obra

A lo largo de la historia el arte ha servido como un espejo de luchas de expresiones sociales resaltando las tradiciones culturales, restitución de derechos y problemáticas generales, asimismo ha demostrado varias tendencias y evoluciones artísticas que han ido dando forma a la experiencia humana, tomando en cuenta esto, la presente propuesta artística pretende utilizar el poder del arte para abordar el tema de la inseguridad eh invitar al espectador a generar conciencia.

Por consiguiente, reconocemos a la pintura sobre lienzo no solo una forma de capturar las emociones crudas del miedo y la desconfianza generada por la inseguridad, sino también una oportunidad para innovar y expandir los límites del medio artístico y cultural del siglo actual, mostrando así al espectador una manera innovativa de ver el arte y los problemas que acosan a la sociedad contemporánea.

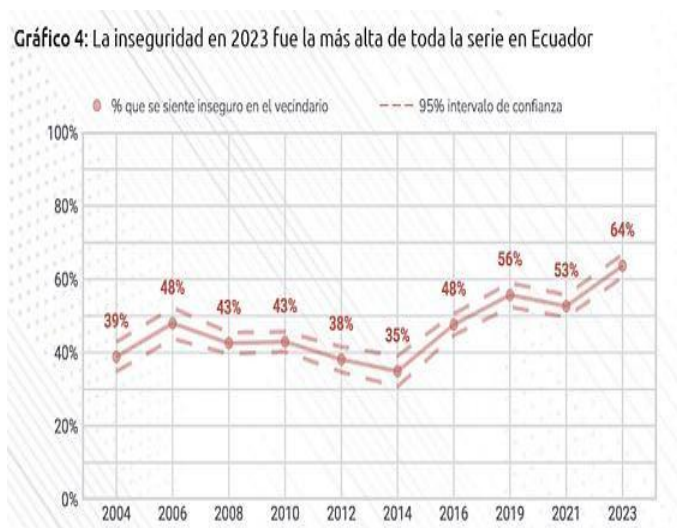


Figura 6. La Inseguridad (Estadística). Daniel Montalvo. (2023)

Fuente: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.participacionciudadana.org/web/wp-content/uploads/2024/02/A1-Ecuador-registra-los-niveles-mas-altos-de-crimen.pdf](https://www.participacionciudadana.org/web/wp-content/uploads/2024/02/A1-Ecuador-registra-los-niveles-mas-altos-de-crimen.pdf)

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.participacionciudadana.org/web/wp-content/uploads/2024/02/A1-Ecuador-registra-los-niveles-mas-altos-de-crimen.pdf

29/04/2025

En el presente cuadro estadístico muestra como resultado la creciente ola de inseguridad en el Ecuador, mostrando el auge delictivo que se ha vivido desde el 2020 hasta el 2024 donde la inseguridad abarca un gran campo dentro de la sociedad, a través de esta propuesta se busca ofrecer una forma innovadora de traducir datos y emociones en experiencias visuales eh impactantes en la pintura sobre lienzo.

De esta manera al integrar la (IA), no solo buscamos una representación visualmente impactante, sino también una reflexión sobre cómo la tecnología está moldeada por nuestras percepciones y valores, como señala (Cepeda Campoverde et al., 2025): la tecnología no es neutral, sino que su desarrollo y aplicación están entrelazados con las dinámicas sociales y culturales, por ende, esta propuesta busca cuestionar las narrativas dominantes sobre la inseguridad.

Por lo cual se reconoce al arte como un “proceso colectivo e intencional de creación y recreación” (Vargas Mariño, 2024, p. 11), limitándolo a una expresión individual eh insertándose en un diálogo social más amplio, mediante esto buscamos generar una reflexión colectiva sobre la inseguridad, invitando al espectador a cuestionar las narrativas dominantes y a imaginar nuevas formas de construir nuevos conceptos artísticos.

En este sentido, se reconoce el potencial del arte mediático, como lo señala (Garzo Camón, 2025, p. 1).“podría servir como apoyo en cuanto a cómo este ha reflejado y cuestionado estas transformaciones ofreciendo nuevas perspectivas y lecturas que versan sobre la (des)conexión humana en un mundo digitalizado” de esta manera, al integrar tecnología en nuestra obra, no solo buscamos representar la inseguridad, sino también reflexionar sobre cómo la digitalización impacta en nuestras relaciones y nuestra percepción de la sociedad.

Dentro de esta propuesta artística se representará el uso de la (IA) en escenas de tensión y vulnerabilidad, mediante la aplicación de colores oscuros para reflejar el peso opresivo de la inseguridad, buscando capturar la complejidad y la ambigüedad de la problemática actual, además se pretende invitar al espectador y a los nuevos crecientes artísticas a analizar el uso de la IA en la narrativa de las nuevas propuestas artísticas.



Figura 7. Laguna en el estilo de Paul Cézanne (pintura). Iris Calderón. (2023)

Fuente: [Biblioteca UTMACH](#)

29/04/2025

La artista Iris Calderón utilizó la inteligencia artificial para generar su obra de arte la cual explora diferentes temas, pero esta propuesta va un paso más allá de lo tradicional, integrando una Matriz LED controlada por una placa Arduino Uno resaltamos las figuras que simbolizan peligro y amenaza, creando una sensación de alerta y urgencia, buscando dar al espectador una dimensión más interactiva y dinámica con la obra.

De este modo el sistema de luces de esta propuesta artística será cuidadosamente programado para crear diferentes atmósferas y enfatizar los aspectos emocionales de cada escena, logrando una experiencia aún más inmersiva y personal, evocando la sensación que transmite esta problemática, junto a esto incorporaremos un sensor el cual detectará el sonido y modificará el comportamiento de las luces en tiempo real, dando así una experiencia más inmersiva y realista.

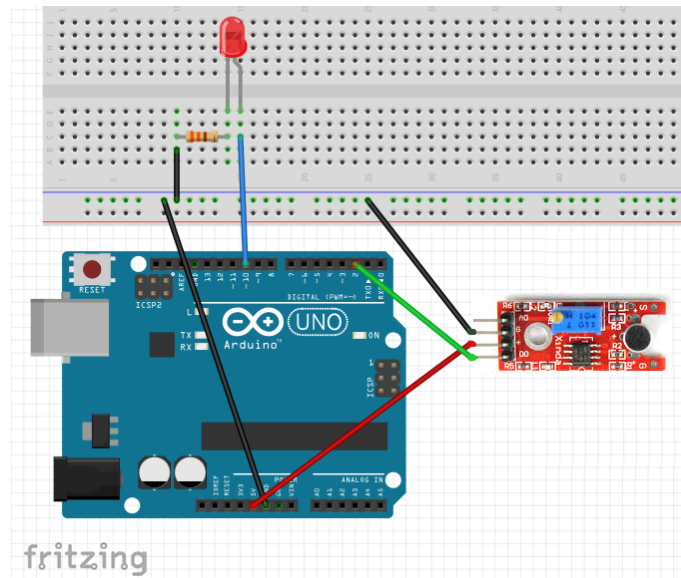


Figura 8. Arduino UNO (Imagen). Prometec. (2023)
 Fuente: <https://www.prometec.net/sensor-sonido-ky038/>
 29/04/2025

Este elemento interactivo busca romper la barrera entre el observador y la obra, invitándolo a reflexionar sobre su propia relación con la inseguridad, esto se convertirá en una nueva experiencia de observar y analizar el arte dentro un acto de introspección y conciencia, pretendiendo ser un catalizador para generar razón, acción y aporte dentro de la sociedad actual.

Fundamentación teórica de la obra

A través de la historia, se ha usado el arte como medio para representar la injusticia dentro de la sociedad, donde los artistas han planteado utilizar nuevas propuestas artísticas para desafiar las normas establecidas cuestionando el statu quo y promoviendo el cambio social dentro del contexto artístico ecuatoriano, actualmente esta tradición se ha mantenido viva, con artistas que han explorado temas relevantes para la sociedad, como la identidad, la migración, la desigualdad y la violencia.

Por lo cual la exploración de la intersección entre la creación humana y la tecnología descrita por (Flusser, 2024), señala que “los artefactos tecnológicos influyen en nuestra percepción del mundo y cómo el arte y la creatividad pueden intervenir en este proceso” (p. 1), abriendo un abanico de posibilidades para abordar problemáticas sociales

complejas, esta integración permite a los artistas experimentar con medios y formatos innovadores los cuales desafían las convenciones tradicionales mediante el reflejo de la realidad.

De tal manera el artículo de (Villagómez Oviedo, 2022) menciona que “la tecnología no es ajena al ser humano, surge y forma parte de éste, lo configura y transforma; es decir, el *zeitgeist* o arte como espíritu de una época” (p. 10), teniendo en cuenta este contexto, la siguiente propuesta artística pretende ir más allá de lo convencional utilizando herramientas electrónicas y digitales para crear una experiencia inmersiva invitando a la reflexión y a la crítica.

Mediante la implementación de sistemas como: la electrónica, programación e inteligencia artificial dentro de la práctica artística, se busca representar la complejidad de la inseguridad social en el cantón Machala, adaptándose al uso de herramientas tecnológicas dentro del arte, donde la aplicación de la inteligencia artificial ha generado “conflictos que riñen con una diversidad de derechos fundamentales” (Urzúa Urzúa, 2024, p. 1), demostrando los posibles impactos negativos de la tecnología en la creatividad, la autoría y la experiencia estética en las exposiciones artísticas y galerías de arte.

Esta fusión de técnicas tradicionales con tecnología avanzada refleja la evolución de la artesanía contemporánea, donde el artesano no solo conserva el valor del “hecho a mano”, sino que lo reinventa a través de herramientas digitales, combinando creatividad y conocimiento para avanzar desde la tradición hacia nuevas formas de producción y expresión (García-López, 2021, p. 7).

Si bien dentro de esta obra, la luz se convierte en un recurso narrativo el cual dignifica la representación de la inseguridad, reconociendo de esta manera que el potencial del arte reconfigura la esfera pública, a través de buscar y crear un espacio para la reflexión y el diálogo del espectador sobre la inseguridad en Ecuador.

Asimismo “la democracia tendrá que ser reimaginada en el nuevo paradigma de la comunicación” (Castells, 2022, citado en García-Orosa et al., 2023), mencionando la forma en como abordamos los problemas sociales a través del arte, es decir, buscar

generar un diálogo más inclusivo y participativo sobre la inseguridad en la sociedad ecuatoriana, lo cual permite analizar los puntos importantes del problema y buscar una manera de representarlo por medio de la pintura.

Por lo cual para amplificar este impacto emocional dentro de la obra, se integrara una Matriz LED controlada por una placa Arduino Uno, la cual está programada para responder al entorno y a la interacción del espectador, como lo señala (Vázquez Zapata, 2015), la tecnología en la era digital ha brindado a artistas y técnicos la oportunidad de crear obras teniendo como herramienta fundamental a la (IA), haciendo que la obra sea interactiva y conecte directamente con el público, invitándolo a sentir la inseguridad representada y a reflexionar sobre su propia relación con este fenómeno, tomando en cuenta la siguiente instalación.



Figura 9. Black light (Instalación). Beo Beyond. (2008)

Fuente: <https://shorturl.at/C3Rrh>
27/04/2025

El uso de luces fluorescentes y la creación de ambientes inmersivos son evidentes en la obra "black light" (2008) de Beo Beyond, como se aprecia en la Figura 9, la iluminación y la interacción sensorial se combinan para desempeñar un papel crucial en la experiencia estética del arte contemporáneo, lo que demuestra la capacidad del artista para generar una conexión multisensorial con el espectador invitándolo a reflexionar sobre la relación entre la luz, el espacio y el observador.

Coincidiendo de esta manera con lo planteado por (Infante Barbosa et al., 2024) quienes sostienen que el arte multimedia privilegia la participación del usuario y el concepto, en otras palabras, se centra en el uso de diversas herramientas tecnológicas permitiendo al espectador interactuar con la misma, dejando a un lado el rumbo tradicional de ver al arte como un medio decorativo.

En este sentido, la obra se inscribe en un diálogo más amplio sobre el papel del arte como agente de cambio social, análogamente, los muralistas utilizan el espacio público para transmitir mensajes de concientización, o los artistas conceptuales desafían las normas estéticas para generar reflexión crítica, en ese mismo sentido, se aspira a crear una obra que genere debate, fomente la empatía y promueva una mayor comprensión de las complejidades de la inseguridad en la sociedad ecuatoriana, tal como afirman (Pereira Uzal & García-Morales, 2024)

De esta manera es crucial reconocer la incorporación de la tecnología dentro del arte, planteando desafíos técnicos y conceptuales, por lo tanto, no basta con utilizar herramientas tecnológicas de manera superficial, más bien, es fundamental garantizar a la tecnología como una guía de complementar al artista y adaptarlo a las nuevas herramientas o sistemas informáticos que se vinculen con el arte como: aplicaciones y programas.

En última instancia, el objetivo de esta obra titulada “Jaula Invisible” es demostrar cómo el arte en su diálogo con la tecnología puede servir de catalizador para el cambio social, así pues, al combinar la pintura sobre lienzo con la electrónica y la programación se busca ofrecer una nueva forma de ver y sentir la violencia y la inseguridad social, por lo cual, se invita al espectador a pensar críticamente sobre la problemática actual dentro de su entorno.

CAPITULO III

Fases de construcción de la obra

Preproducción artística

Dentro de la propuesta establecida se plantea maneras de abordar el tema de la inseguridad, mediante el uso de nuevas tecnologías, destacando que “La IA puede verse como una inteligencia similar a la humana, implicando la imitación de funciones propias de las personas” (Villalobos-Murillo et al., 2025, p. 37), el cual busca generar ese punto crítico dentro de la sociedad contemporánea.

De esta manera se presenta a continuación los bocetos creados a través del uso de la (IA), mediante la utilización de un texto conocido como (Prompt) el cual nos ayuda a generar un referente visual para poder tener un acercamiento a nuestra propuesta.

Por Ejemplo: A través de la IA se le pidió que realizara una imagen al estilo expresionista o surrealista que representen la sensación de miedo, incertidumbre y amenaza latente, la imagen debe evocar inseguridad sin mostrar violencia explícita, figuras humanas, con gestos de angustia, rodeadas de espacios oscuros, distorsionados o cerrados, presencia de símbolos sutiles como sombras, vendas, grietas, objetos rotos, humo o figuras amenazantes apenas visibles, uso de luz y sombra (claroscuro) para acentuar la atmósfera tensa y emocional, la composición debe dejar lugar a la interpretación del espectador, transmitiendo el impacto psicológico de vivir en un entorno hostil.

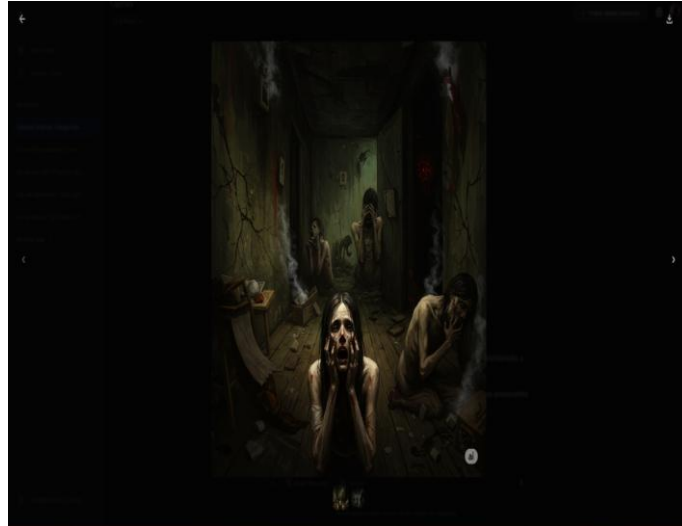


Figura 10. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Como primera propuesta generada mediante el uso de la IA, se busca representar un pasillo oscuro y deteriorado en el cual se pueda observar figuras humanas con expresiones de angustia profunda y un ambiente en ruinas, mostrando de esta manera la inseguridad latente en el entorno.

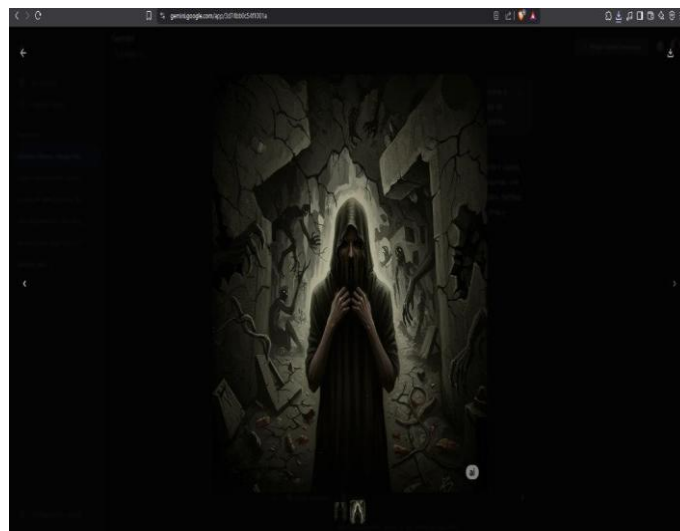


Figura 11. Boceto para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Dentro de esta propuesta generada por IA a partir de un prompt simboliza la presión del caos exterior mismo que amenaza con irrumpir en la estabilidad interna de la sociedad, por ende, este nos permite definir la carga simbólica de la propuesta y nos ayuda a generar nuevas ideas.

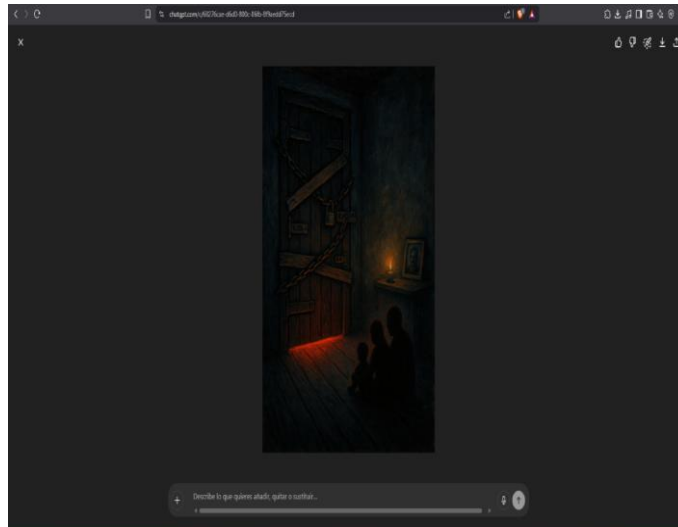


Figura 12. Boceto para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Desde la perspectiva de la preproducción artística, esta imagen evoca la inseguridad como una espera constante, marcada por el miedo a lo desconocido del otro lado. El uso del claroscuro, el simbolismo del encierro y la tenue luz roja que emana bajo la puerta intensifican la tensión emocional sin recurrir a escenas explícitas.

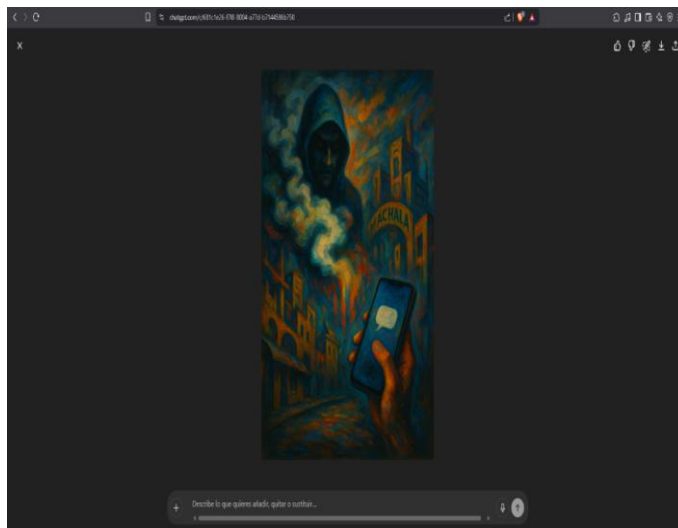


Figura 11. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Dentro de este boceto se busca representar un entorno urbano con figuras encapuchadas y un dispositivo móvil lo cual busca simbolizar el control de las masas y el uso excesivo de las redes sociales.

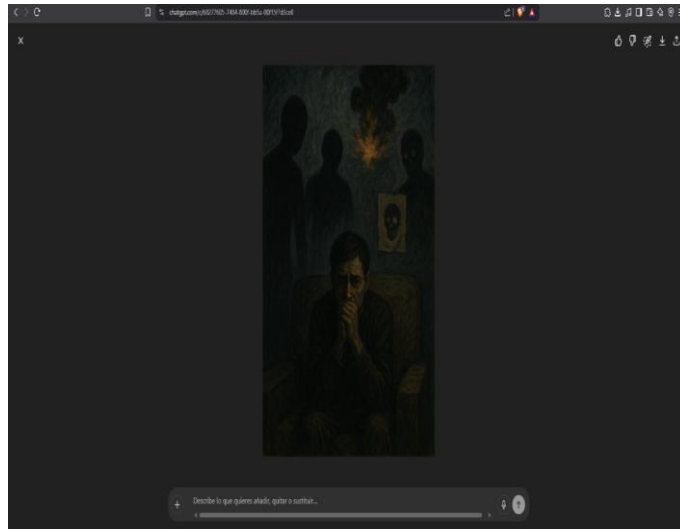


Figura 12. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Mediante estos referentes dados por la (IA) se realizará una reflexión y análisis para la definición del boceto final, la cual será parte de la propuesta denominada: La IA y la Pintura como interpretación artística de la inseguridad social en la Universidad Técnica de Machala, año 2024, además esta aproximación grafica nos permite ver cómo se va a ejecutar y también nos permitirá tener un acercamiento sobre la representación de la obra final. Según (Gamonal Arroyo, 2012) “el boceto es fundamental en la creación artística y en el desarrollo de ideas, ya que permite visualizar y explorar ideas de diferentes ámbitos como propuestas artísticas y la creación de story boards, de esta manera el artista se acerca al proceso y a la exploración creativa inicial”.

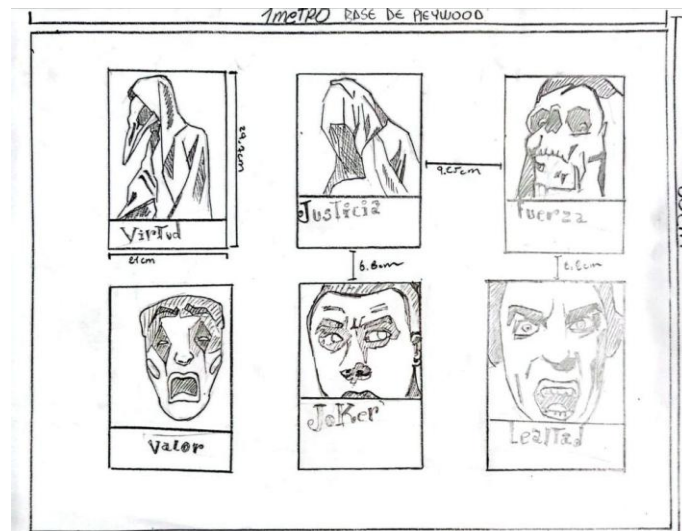


Figura 13. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

En esta imagen se puede apreciar un diseño esquemático de una estructura rectangular de 1 metro por 80 centímetros de madera playwood donde se distribuyen seis recuadros de 21 centímetros de ancho por 29,7 centímetros de alto cada uno con pinturas donde se habla acerca de la inseguridad de una manera no tan literal, si no invitando al espectador a que se sienta atraído por conocer sobre cada palabra distribuida debajo, como lo son: “Valor” “Virtud” “Justicia” “Joker” “Fuerza” y “Lealtad” creando así un sincretismo entre lo bueno y lo malo sobre las huellas de la inseguridad. De esta manera se sugiere una planificación detallada con el propósito de representar visualmente conceptos relacionados con la inseguridad, donde se muestren diferentes facetas o consecuencias de la misma a través de pintura, dándole al espectador una nueva manera de ver el arte.

Producción de la obra

Como primera fase, se llevará a cabo la selección de materiales indispensables para el desarrollo integral de “Jaula Invisible”, por lo que esta etapa es fundamental para asegurar la calidad artística tanto como su funcionalidad tecnológica, por una parte se elegirán lienzos en formato A4 y pinturas adecuadas para la realización de la propuesta y por otra se incorporarán componentes electrónicos como un Arduino y una Matriz LED, además de seleccionar un playwood de 1 metro por 80 centímetros el cual servirá como soporte estructural para montar los cuadros y los sistemas electrónicos por lo tanto esta fase garantiza la viabilidad y coherencia del proceso productivo contribuyendo al éxito del proyecto en su conjunto.

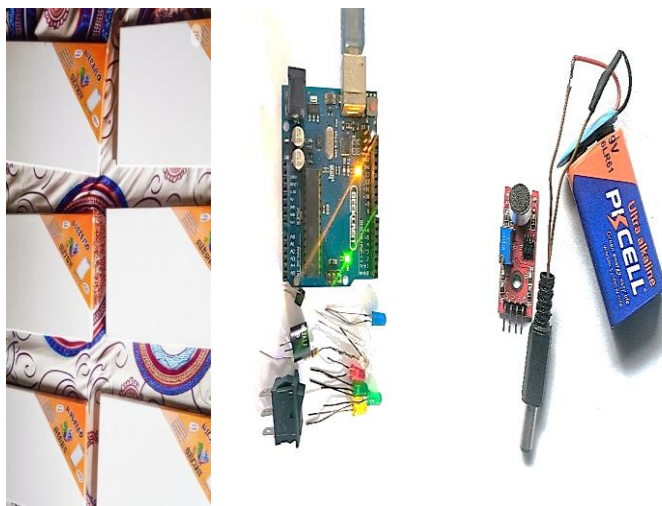


Figura 14. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

En la segunda fase de la obra se realizará la elaboración de los bocetos sobre los lienzos en formato A4 dado que esta etapa es fundamental para visualizar y concretar las ideas conceptuales los cuales guiarán el desarrollo pictórico y tecnológico, además permitirá corregir y ajustar las composiciones antes de la aplicación definitiva de la pintura y la integración de los elementos electrónicos por lo tanto esta fase garantiza una planificación precisa y coherente que facilitará el proceso creativo y técnico en las siguientes etapas asegurando la calidad y unidad estética de la obra final.



Figura 15. Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

En la tercera fase de la obra se llevará a cabo la realización de cada una de las pinturas sobre los lienzos en formato A4 dado que esta etapa es esencial para dar vida y expresión a las ideas plasmadas en los bocetos, además aplicaremos varias técnicas pictóricas seleccionadas y trabajaremos los detalles de color, textura y volumen que definirán el carácter visual de la obra por lo tanto esta fase garantiza la materialización artística del concepto y prepara los cuadros para su integración final con los elementos tecnológicos.

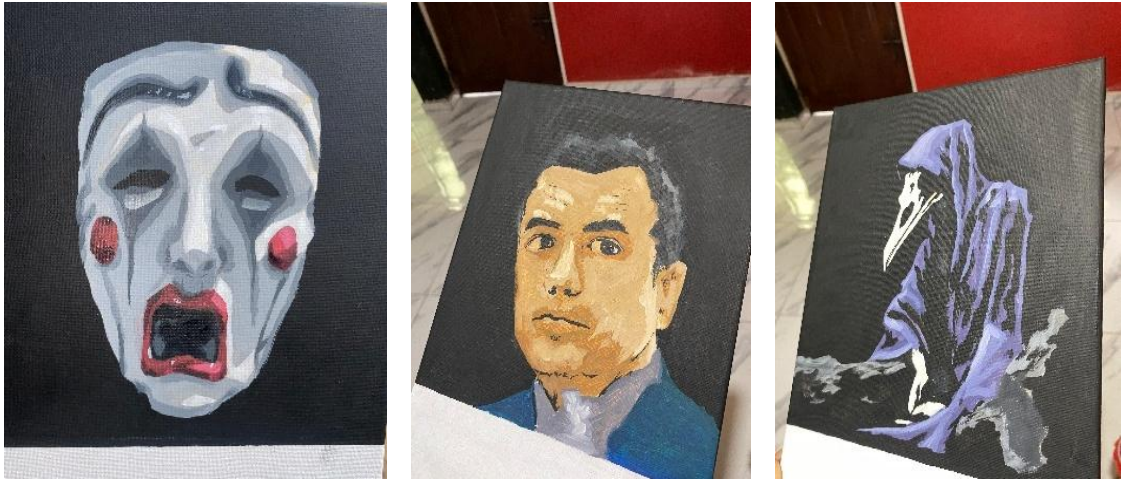


Figura 16: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Durante la cuarta fase se procedió a integrar y conectar la Matriz LED en un punto estratégico en este caso, el centro de toda la propuesta, realizando pruebas de encendido, ajuste de intensidad y evaluación de patrones lumínicos mediante Arduino, el cual permite identificar la mejor manera de resaltar la expresividad sin afectar los detalles pictóricos, por lo cual la incorporación de la Matriz LED en esta área potencia la carga conceptual y visual de la obra, logrando una interacción armoniosa entre arte y tecnología.



Figura 17: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

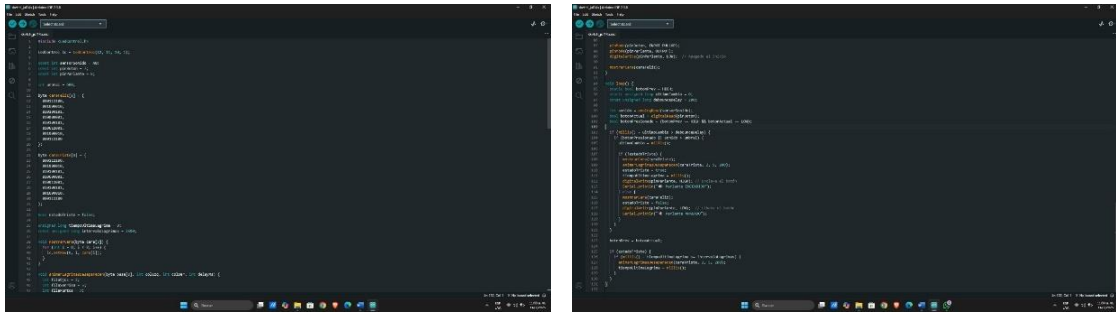


Figura 18: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Así mismo, en esta quinta fase se realiza el montaje de los cuadros sobre la plancha de playwood de 1 metro por 80 centímetros y la conexión de la Matriz LED, dejando a esta etapa como una fundamental para unir los componentes artísticos y tecnológicos de forma funcional y estética, para fijar los lienzos al soporte aseguraremos una distribución equilibrada y se conectara al Arduino, mismo que controlará su encendido y comportamiento mediante una programación específica por lo cual esta fase asegura la integración pictórica y electrónica de la obra, permitiendo que los efectos lumínicos interactivos y sonoros potencien el impacto visual y conceptual del proyecto.



Figura 19: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

Edición final de la obra

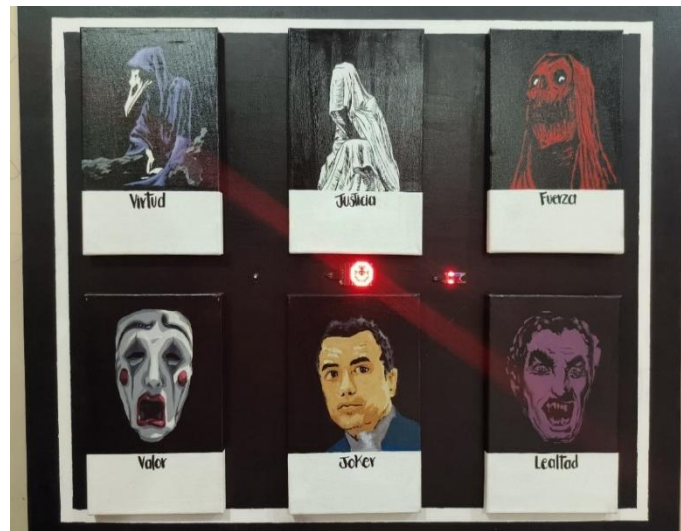


Figura 20: Boceto preliminar para la elaboración del objeto artístico. Fuente del autor (2025)

De manera final la obra quedó montada sobre una base de playwood, en donde seis lienzos en formato A4 sobresalen para representar varias virtudes y sus contrapartes como: justicia, virtud, fuerza, valor, lealtad y el joker el cual figura el poder total de los medios y la política dentro de la inseguridad, tomando en cuenta esto la Matriz LED se ubicara en el centro del cuadro para resaltar una expresión y crear una atmósfera interactiva con el espectador buscando reflejar la inseguridad actual en el país y la sensación de que todo se mueve como una ruleta de juego bajo el control del presidente, quien se simboliza como el joker, logrando así una crítica visual potente donde se une al arte con la tecnología para transmitir un mensaje sociopolítico claro y contundente.

CAPITULO IV

Discusión crítica

Abordaje critico- reflexivo sobre la función de la obra.

Desde el momento en el que se observa la obra, surge una impresión inquietante debido al contraste entre las imágenes oscuras y las luces rojas, generando una sensación de misterio, temor y al mismo tiempo resultando visualmente atractiva debido a la integración de lo tecnológico y lo pictórico, despertando el interés sobre el significado de cada elemento y enganchando a quienes la aprecian generando reflexión sobre la relación entre lo humano y lo simbólico.

Despertando de esta manera en algunas personas un miedo debido a las figuras mostradas que evocan sentimientos de amenaza y vulnerabilidad, teniendo en cuenta las posturas y los rostros resultan inquietantes para el ambiente en la sala, resaltando de esta manera a la pieza como transmisor de una atmósfera potente y familiar quien no deja indiferente al público y provoca emociones intensas desde el primer vistazo.

De la misma manera resaltan el uso del color negro junto a los detalles en rojo lo cual aporta elegancia al conjunto, al igual esta selección y disposición de materiales lleva a considerar a la obra como un objeto decorativo el cual puede embellecer un espacio, demostrando de esta manera que la estética puede convivir con el desasosiego y abrir el debate sobre la belleza en lo perturbador.

Aunque resulta interesante como el momento en el cual el espectador interactúa con la obra surge preguntas sobre los conceptos escritos como “Virtud”, “Justicia” o “Fuerza”, la relación directa entre los textos y las imágenes despierta la curiosidad por descifrar los mensajes ocultos, funcionando de este modo como un dispositivo de reflexión visual y conceptual que impulsa a cuestionar los valores representados.

Ahora si bien los espectadores coinciden en valorar la obra por la originalidad al fusionar arte visual y componentes electrónicos, el interés crece por la novedad técnica utilizada y el efecto de las luces sobre la percepción de las piezas, esto reafirma que la

implementación de tecnológica dentro del arte sigue sorprendiendo y abriendo nuevas posibilidades expresivas.

Sin embargo, esta fascinación por lo técnico también plantea una cuestión crítica: en qué momento la innovación tecnológica corre el riesgo de eclipsar el contenido conceptual o emocional de la obra, es decir, aunque la forma y el impacto visual puedan resultar deslumbrantes, es necesario preguntarse si el mensaje o la intención artística logran mantenerse en primer plano, o si terminan subordinados al asombro que generan los recursos digitales, logrando de esta manera llegar al espectador desde un punto de vista crítico distinto.

Finalmente, el hecho de que la obra provoque opiniones diversas y reacciones emocionales distintas, valida el éxito de la propuesta, de la misma manera el diálogo generado entre público y obra evidencia su capacidad para interpelar y movilizar pensamientos, permitiendo identificar al arte no solo como objeto de contemplación sino como motor crítico y reflexiva.

CONCLUSIÓN

Considerando la exploración de la inseguridad social a través de la inteligencia artificial y la pintura, el proyecto "Jaula Invisible" demuestra el potencial del arte para catalizar el cambio social al fusionar técnicas tradicionales con tecnología avanzada, ofreciendo una nueva perspectiva sobre la violencia y la inseguridad, invitando a la reflexión crítica y fomentando la empatía, así, la obra trasciende la mera representación, generando un diálogo inclusivo y participativo, reconfigurando la esfera pública y desafiando las normas estéticas, promoviendo una mayor comprensión de la problemática en la sociedad ecuatoriana, estableciendo un camino para futuras exploraciones artísticas que integren tecnología y conciencia social.

BIBLIOGRAFÍA

- Angulo Mendoza, G. A., Lewis, F., Plante, P., & Brassard, C. (2023). Estado del arte sobre el uso de la realidad virtual, la realidad aumentada y el video 360° en educación superior. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 84, 1–40. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2023.84.2798>
- Astobiza, A. M. (2022). Arte y algoritmos. *Aisthesis*, 72, 282-297. doi:doi.org/10.7764/Aisth.72.15
- Caeiro Rodríguez, M., Ordóñez Fernández, F. F., Callejo Chinchilla, M. D., & Castro León, E. (2020). Diseño de un instrumento de evaluación de aplicaciones digitales (Apps) que permitan desarrollar la competencia artística. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*.(58), 7-25. doi:<https://doi.org/10.12795/pixelbit.74701>
- Campillos-Morón, L. A. (2025). El ombligo del mundo sólo era una piedra más en el camino: land art y body art: modos de horizontalización artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37(1), 1-7. doi:<https://dx.doi.org/10.5209/aris.95076>
- Cepeda Campoverde, E. V., Durán Núñez, Y. L., & Ocaña Ocaña, A. (2025). Usos y perspectivas de la inteligencia artificial en la comunidad de profesores de la Universidad de Guayaquil. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, 9(1), 151-165. doi:<https://doi.org/10.37785/rawit.v9n1.a9>
- Cevallos Bravo, T. A. (2024). Tecnologías para la conservación del arte y patrimonio cultural. Algoritmos de Inteligencia Artificial en Aplicaciones. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales*, 25, 31-45. doi:<https://doi.org/10.1033732/ASRI.6741>
- Cruz, F. (29 de Octubre de 2016). Machala, una capital sin espacio para las expresiones culturales. *El Telégrafo*. Obtenido de [://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/machala-una-capital-sin-espacio-para-las-expresiones-culturales](http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/machala-una-capital-sin-espacio-para-las-expresiones-culturales)
- Flusser, V. (2024). Artificio, artefacto, artimaña. *Nómadas*, 33(57), 1-19. doi:[10.30578/nomadas.n57a1](https://doi.org/10.30578/nomadas.n57a1)
- Gamonal Arroyo, R. (2012). DEL BOCETO AL DISEÑO. LA MATERIALIZACIÓN DEL DISCURSO VISUAL EN EL DISEÑO GRÁFICO. *Revista de Comunicación Vivat Academia*(119), 42 - 57. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752946005.pdf

- García-López, A. (2021). Investigación en Diseño, Arte y tecnología como base de resiliencia e innovación. *UMÁTICA. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 4(3), 1-9. doi:<https://doi.org/10.21071/Umatica.2021.v4i3.13314>
- García-Orosa, B., Canavilhas, J., & Vázquez-Herrero, J. (2023). Algoritmos y comunicación: Revisión sistematizada de la literatura. *Comunicar*, 31(74), 9-21. doi:<https://doi.org/10.3916/C74-2023-01>
- Garzo Camón, T. (2025). Ética y privacidad en la era digital desde la perspectiva de la creación de espacios seguros. Arte, tecnología y ética. *Nodo «Teorizando el arte mediático a la luz de los STS»*. *Artnodes*(35), 1-8. doi:<https://doi.org/10.7238/artnodes.vi35.428540>
- Huerta, R., & Rodríguez-López, R. (marzo de 2024). El diseño de los recuerdos. Arte y tecnología en la formación del profesorado. *Educación XXXIII*, 64, 135-156. doi:<https://doi.org/10.18800/educacion.202401.A002>
- Infante Barbosa, Á., González Ibáñez, E., & López Izquierdo, Á. (2024). La imagen aumentada a través de los dispositivos de producción visual. *ASRI Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Artes y Humanidades Digitales*(26), 1-16. doi:10.33737/ASRI6584
- Lara Satán, N., & Rojo Gutiérrez, M. A. (2021). Ciencia y tecnología en Ecuador: Una revisión al estado del arte. *Revista Científica Uisrael*, 8(1), 77-91. doi:<https://doi.org/10.35290/rci.v0i77.1486>
- Martín Rodríguez, S. (2014). Arte, Diseño y Tecnología. Estrategia crítica de colaboración comunitaria offline y online. *Icono* 14, 12(1), 156-186. doi:<https://doi.org/10.7195/ri14.v12i1.653>
- Mendizábal, I. R., & Villa Montoya, M. I. (2024). Presentación: La imagen en la era de la inteligencia artificial. *URU. Revista de Comunicación y Cultura*(10), 5-9. doi:<https://doi.org/10.32719/26312514.20.24.10.12>
- Peralta Ferreyra, I. (2021). La tecnología amplía el futuro del arte. *Aularia*, 2, 073-076. Obtenido de <https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/20755>
- Pereira Uzal, J. M., & García-Morales, L. (2024). La inteligencia artificial guiando al pueblo. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*(25), 17-30. doi:<https://doi.org/10.33732/ASRI.6584>
- Pérez Largacha, A. (2024). EL ARTE COMO MATERIALIZACIÓN DE LA IDEOLOGÍA Y DE LA CULTURA EN LOS COMIENZOS DEL ARTE

- FARAÓNICO. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, 12, 25-46.
doi:<https://doi.org/10.5944/etfvii.11.2023.37989>
- Saucedo Estrada, H. K. (2020). La creatividad recurso económico: Como estrategia de crecimiento. *Revista digital Investigación & Negocios*, 13(21), 23-36.
doi:<https://doi.org/10.38147/invneg.v13i21.81>
- Saura, Á. (2004). Imagen tecnológica: arte y tecnología. *Etic@net*(3), 1-11. Obtenido de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>
- Urzúa Urzúa, M. (2024). Herramientas predictivas del riesgo de reincidencia criminal basadas en inteligencia artificial: Hacia su compatibilidad con la intimidad y la defensa del procesado en el juicio oral. *Revista Chilena de Derecho y Tecnología*, 13, 1-33. doi:<https://doi.org/10.5354/0719-2584.2024.e7293>
- Vargas Mariño, A. (2024). Deus ex machina: inteligencia artificial frente a la pluralidad epistémica. *NÓMADAS*, 57, 1-17. doi:10.30578/nomadas.n57a5
- Vázquez Zapata, I. (2015). La interactividad como arte. *ICONO 14*, 13(1), 270-293. doi:10.7195/ri14.v13i1.754
- Villagómez Oviedo, C. P. (2022). El arte contemporáneo, electrónico y digital diferenciados. *Index: Revista de Arte Contemporáneo*(13), 10-27. doi:<https://doi.org/10.26807/cav.v0i13.468>
- Villalobos-Murillo, J., Garita-González, G., & Alfaro Ramírez, B. J. (2025). Desarrollo de competencias: inteligencia artificial y aprendizaje automático en prácticas supervisadas de estudiantes en computación. *Uniciencia*, 39(1), 1-19. doi:10.15359/ru.39-1.3