



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El cepto visual. Producción artística relacionada con las
problemáticas del uso de las redes sociales.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Vidal Míguez, Diego

Tutor/a: Llorens García, Alfredo

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

**El cepo visual.
Producción artística relacionada con
las problemáticas del uso de las redes
sociales.**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Tipología 4

Presentado por:

DIEGO VIDAL MÍGUEZ

Dirigido por:

ALFREDO LLORENS GARCÍA

Valencia, junio de 2022



AGRADECIMIENTOS

A mi familia, amigos, compañeros y docentes de toda mi etapa académica, por el apoyo, el cariño y los valiosos conocimientos.

Al profesorado, técnicos y demás personal del Departamento de Escultura, por haberme brindado la oportunidad de trabajar con ellos, como becario, y transmitirme su pasión y su apoyo.

Y por supuesto, a Alfredo, director de este proyecto, por su dedicación, comprensión, profesionalidad y apoyo inestimable a nosotros y a nuestros proyectos.

RESUMEN

El presente trabajo hace un análisis en torno a las problemáticas que surgen del uso de las redes sociales y como estas nos afectan tanto a nivel individual como social. A través del estudio de referentes bibliográficos y artísticos y el análisis de algunas de las redes sociales se crearon cuatro obras escultóricas que buscan transmitir estas problemáticas y concienciar sobre ellas.

Tras hacer un análisis de algunas de las redes sociales, del uso que hacemos de ellas y como eso afecta a la sociedad y nos afecta a nivel personal, así como de referentes bibliográficos como Paul Virilio, Byung-Chul Han o Michel Foucault, hemos concebido una serie de obras como culmen de nuestra investigación.

Además del estudio de diferentes fuentes bibliográficas, hemos tomado como referentes a cinco artistas: John Holcroft, Rolands Zilvinskis, Johnson Tsang, Federico Clapis y Gabrielle Fisher Horvath, profundizando en el marco teórico que los rodea.

Las obras creadas para este proyecto buscan presentar estas problemáticas al espectador y hacerlo reflexionar en torno a ellas. Para ello hemos concebido cuatro esculturas, cada una de ellas presenta una de las principales problemáticas que hemos detectado en nuestra investigación de una manera clara y directa, haciéndolas comprensibles al espectador.

PALABRAS CLAVE

Redes sociales; problemáticas; escultura; cerámica; fundición.

ABSTRACT

This paper analyzes the problems that arise from the use of social networks and how they affect us both individually and socially. Through the study of bibliographical and artistic references and the analysis of some of the social networks, four sculptural works were created that seek to transmit these problems and raise awareness about them.

After analyzing some of the social networks, the use we make of them and how this affects society and us on a personal level, as well as bibliographic references such as Paul Virilio, Byung-Chul Han or Michel Foucault, we have conceived a series of works as the culmination of our research.

In addition to the study of different bibliographic sources, we have taken five artists as references: John Holcroft, Rolands Zilvinskis, Johnson Tsang, Federico Clapis and Gabrielle Fisher Horvath, delving into the theoretical framework that surrounds them.

The works created for this project seek to present these issues to the viewer and make them reflect on them. For this we have conceived four sculptures, each one of them presents one of the main problems that we have detected in our research in a clear and direct way, making them understandable to the viewer.

KEYWORDS

Social networks; problematic; sculpture; ceramics; foundry.

ÍNDICE

<u>INTRODUCCIÓN</u>	10
1. EL FENÓMENO DE LAS REDES SOCIALES	
<u>1.1. Inicios</u>	14
<u>1.2. Las claves del éxito</u>	19
<u>1.3. La utopía virtual</u>	22
2. LOS PELIGROS DE LA UTOPIA VIRTUAL	
<u>2.1. Desmontando la utopía</u>	25
<u>2.2. El poder del control</u>	28
<u>2.3. Pérdida de la personalidad</u>	31
<u>2.4. Enganchados a la imagen</u>	34
<u>2.5. Sobredosis visual</u>	36
3. REFERENTES ARTÍSTICOS	
<u>3.1. John Holcroft</u>	38
<u>3.2. Rolands Zilvinskis</u>	40
<u>3.3. Johnson Tsang</u>	42
<u>3.4. Federico Clapis</u>	44
<u>3.5. Gabrielle Fisher Horvath</u>	46
4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	
<u>4.1. Vigilar y castigar</u>	48
<u>4.1.1. Sinopsis</u>	50
<u>4.1.2. Producción de la obra</u>	52
<u>4.2. Alienación</u>	64
<u>4.2.1. Sinopsis</u>	66
<u>4.2.2. Producción de la obra</u>	68
<u>4.3. Adicción</u>	74
<u>4.3.1. Sinopsis</u>	76
<u>4.3.2. Producción de la obra</u>	78
<u>4.4. Sobreinformación</u>	84
<u>4.4.1. Sinopsis</u>	86
<u>4.4.2. Producción de la obra</u>	88
<u>CONCLUSIONES</u>	116
<u>REFERENCIAS</u>	118
<u>ÍNDICE DE IMÁGENES</u>	120

INTRODUCCIÓN

El cepto visual es un trabajo de investigación teórico-práctico realizado por Diego Vidal y dirigido por el Dr. Alfredo Llorens que se presenta como Trabajo Final de Máster en Producción Artística. Dado que es un trabajo de Tipología 4, se presenta una investigación teórico-conceptual que acompaña a una producción artística inédita.

La investigación llevada a cabo en este proyecto comenzó a partir de un interés propio por analizar las problemáticas que surgen del uso de las redes sociales virtuales. En una época en la que el uso de estas redes no hace más que crecer de manera exponencial, es importante analizar su uso, detectar los aspectos negativos que surgen de ello y darlos a conocer para poder contrarrestar sus efectos o, al menos, crear conciencia de ellos. El uso de estas redes está tan generalizado en nuestra sociedad que nos resulta difícil creer que nos pueden ocasionar problemas tanto a nivel individual como social, sobre todo porque el nivel de satisfacción que nos aportan es muy grande. Nos aportan un entretenimiento sin límites que hace que utilicemos estas redes sociales virtuales para muchos aspectos de nuestras vidas. Es importante romper esta ceguera y dar a conocer también los efectos negativos de su uso de una manera clara y concisa, sin pretender demonizar estas redes, pero aportando una visión clara de sus problemáticas. La práctica artística es un medio muy eficaz para dar a conocer cuestiones de este tipo, motivo por el que nos resulta interesante crear una serie de obras que representen algunas de estas problemáticas.

Nuestra investigación teórica, que podemos consultar en los apartados [1](#) y [2](#) de esta memoria, busca aportar una visión clara y estructurada de las problemáticas que surgen del uso de las redes sociales virtuales, para así establecer un marco teórico-conceptual bien fundamentado sobre el que se apoya una práctica artística inédita que sirve para dar a conocer, de manera clara, estas problemáticas y concienciar en torno a ellas. De esta manera, nos hemos planteado una serie de objetivos en nuestra investigación:

Objetivo general

-Utilizar la producción artística como herramienta generadora de conciencia acerca de las problemáticas individuales y sociales derivadas del uso de las redes sociales.

Objetivos específicos

-Identificar y estudiar las principales problemáticas que surgen del uso de las redes sociales.

-Reflexionar sobre cómo nos afectan estos aspectos negativos del uso de las redes sociales, tanto a nivel individual como social.

-Hacer un estudio bibliográfico que nos ayude a entender en profundidad la temática propuesta, de cara a generar un discurso bien fundamentado en torno a ella.

-Enriquecer nuestro lenguaje personal mediante el planteamiento de la interdisciplinariedad en la producción artística y la combinación de materiales a la hora de crear las obras del proyecto.

-Establecer un primer acercamiento a la investigación basada en la experimentación práctica con algunas de las técnicas empleadas para la producción de las obras del proyecto.

Metodología

En el proceso de elaboración de este proyecto ha sido crucial mantener un trabajo constante y paralelo entre la teoría y la práctica, en el que se enriquecieron de manera recíproca, buscando siempre tener una base teórica y conceptual sólida a la hora de concebir cada obra, consiguiendo así mantener una correlación constante entre forma y discurso de las obras que forman el proyecto.

Para ello, iniciamos nuestro trabajo analizando las redes sociales. Tomando como eje principal Instagram, hicimos un trabajo de investigación para determinar, por una parte, el uso que hacemos de este tipo de aplicaciones y, por otra, cómo este uso y las propias características de las redes nos afectan a nivel individual y social. Este punto, aunque no se ve referido explícitamente en esta memoria, nos sirvió para tener una base de conocimientos previa a la investigación bibliográfica, de manera que fue primordial para poder identificar esas problemáticas del uso de las redes sociales sobre las que versan cada una de las obras.

En la primera parte de investigación del trabajo, que, como veremos en los apartados [1](#) y [2](#), estuvo centrada en la búsqueda y análisis de bibliografía, hemos buscado aquellos libros y textos que profundizan en mayor o menor medida en estos aspectos negativos que surgen del uso de redes sociales. Para ello nos hemos fijado principalmente en dos autores: Paul Virilio y Byung-Chul Han, que nos han aportado un punto de referencia imprescindible, pero también en otros autores como, por ejemplo, Michel Foucault. Esta investigación nos permitió hacer un análisis de lo que han planteado grandes pensadores en torno a esta temática para poder conceptualizar las obras producidas en este trabajo con un rigor adecuado desde un punto de vista filosófico y social.

La segunda parte de la investigación estuvo centrada en la búsqueda de aquellos movimientos artísticos y artistas que trabajaron o trabajan en torno a estos conceptos. Los hemos tomado como referentes profundizando en el

marco teórico que los rodea, para ayudarnos a completar una base teórica sólida sobre la que desarrollar nuestra práctica artística. Hemos considerado cinco de ellos de forma especialmente representativa: John Holcroft, Rolands Zilvinskis, Johnson Tsang, Federico Clapis y Gabrielle Fisher Horvath. Estos artistas vienen referenciados en el [Apartado 3](#).

En el caso de la creación de las obras, como podremos conocer detalladamente en el [Apartado 4](#), empleamos toda esta información extraída del proceso de investigación del proyecto para idear, mediante bocetos y maquetas, cada una de las obras que componen la serie, intentando formalizarlas de la manera más impactante y señalética posible, para una mayor comprensión de estas.

Con los bocetos en mano, buscamos aquellos materiales que nos permitían llegar a los resultados que buscábamos, estudiando tanto las posibilidades que nos ofrecía el material por sí solo como su combinación con otros. Para algunas de las obras, como veremos en el [Apartado 4.4.2](#), en el caso de *Sobreinformación*, fue necesario hacer una serie de pruebas previas a la realización de la misma, dado su carácter experimental en cuanto a la técnica empleada.

Por último, la parte de producción de las obras propiamente dicha, salvo en el caso de la obra anteriormente comentada, se realizó siguiendo los procesos de creación habituales de cada una de las técnicas empleadas, serigrafía, fundición, modelado y cerámica. Para cada una de ellas, realizamos diferentes modelados y pruebas hasta conseguir aquel resultado que comunicaba las sensaciones que queríamos transmitir. El aspecto que presentan *Alienación*, *Control*, *Adicción* y *Sobreinformación* supone la culminación de ese proceso de selección.

1. EL FENÓMENO DE LAS REDES SOCIALES

1.1. INICIOS

Cada vez es más frecuente ver en los diferentes medios de comunicación noticias de situaciones provocadas por un mal uso de internet; ciberataques entre diferentes administraciones que acaban provocando graves conflictos, casos de ciberacoso entre compañeros de clase a diferentes edades, suplantación de identidades, difusión de contenido privado sin consentimiento y un largo etcétera. Dado que la mayor parte de estos sucesos tienen lugar en aplicaciones y webs de difusión de contenido y mensajería instantánea, conocidas bajo el nombre de *redes sociales*, parece claro que podemos apuntar a estas como el lugar donde se encuentra la base del problema. Es por ello que centraremos nuestra investigación en analizar estas redes, comenzando por su surgimiento, el éxito que han alcanzado y lo que suponen para la sociedad, para terminar analizando algunas de las problemáticas que surgen de su mal uso.

Para hablar de cómo han surgido las redes sociales debemos recordar primero los inicios de internet y de los ordenadores, medios sin los cuales estas no existirían.

En el contexto social y político de la Guerra Fría, período originado tras finalizar la II Guerra Mundial que enfrentaba a los Estados Unidos y la Unión Soviética, las dos potencias mundiales de ese momento, comenzó una carrera por el desarrollo tecnológico, motivado, en parte, por la escalada atómica y el interés estratégico por la ocupación del espacio (Millán, 1999).

En relación con este origen, fruto del conflicto entre EE. UU. y la URSS. Virilio (1997) afirma en una entrevista. “No se puede comprender, pues, el desarrollo de las ciencias y de las técnicas sin darse cuenta de la amenaza absoluta que el Este o el Oeste quieren ejercer sobre su adversario” (p.37). De esta manera Virilio recuerda que el desarrollo de internet es, en primera instancia, fruto de una carrera entre las dos grandes potencias del momento por conseguir el poder sobre las comunicaciones y los medios de información, suponiéndoles una clara ventaja en caso de un conflicto bélico.

Después de la II Guerra Mundial, los EE. UU. vivieron un período de incremento de su economía, además de un aumento en la demografía del país, creándose grandes núcleos de población que demandaban cada vez más recursos y servicios. Este hecho, sumado a la presión que suponía una posible guerra frente a los soviéticos, hizo que los gobiernos de esa época multiplicasen por cuatro el presupuesto destinado a I+D, factor clave para el desarrollo técnico y tecnológico

de un país (Nebreda, 2013).

E 1946, como afirma Nebreda (2013) “John William Mauchly y John Presper Eckert ya habían construido el ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*), primer ordenador totalmente digital” (p.22). Sin embargo, no fue hasta finales de la década de los 50 cuando en EE. UU. comenzaron a mostrar, después de que la URSS les tomase ventaja en la carrera espacial lanzando el satélite *Sputnik* al espacio, los primeros avances en la creación de un sistema de comunicaciones entre ordenadores. En 1958, un año después del *Sputnik*, se crea la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA en sus siglas en inglés) que terminaría creando, más de diez años después, la red ARPAnet, la primera red de ordenadores conectados para dar acceso a una base de datos (Millán, 1999). Durante las décadas de los 70 y 80, fueron surgiendo nuevas redes y nuevos avances en las conexiones, un hito importante para las comunicaciones y relevante en nuestro estudio es el desarrollo en 1972, por parte de Ray Tomlinson, del primer programa de correo electrónico, capaz de transferir texto entre ordenadores. Tras dos décadas de avances significativos después de la primitiva ARPAnet, se

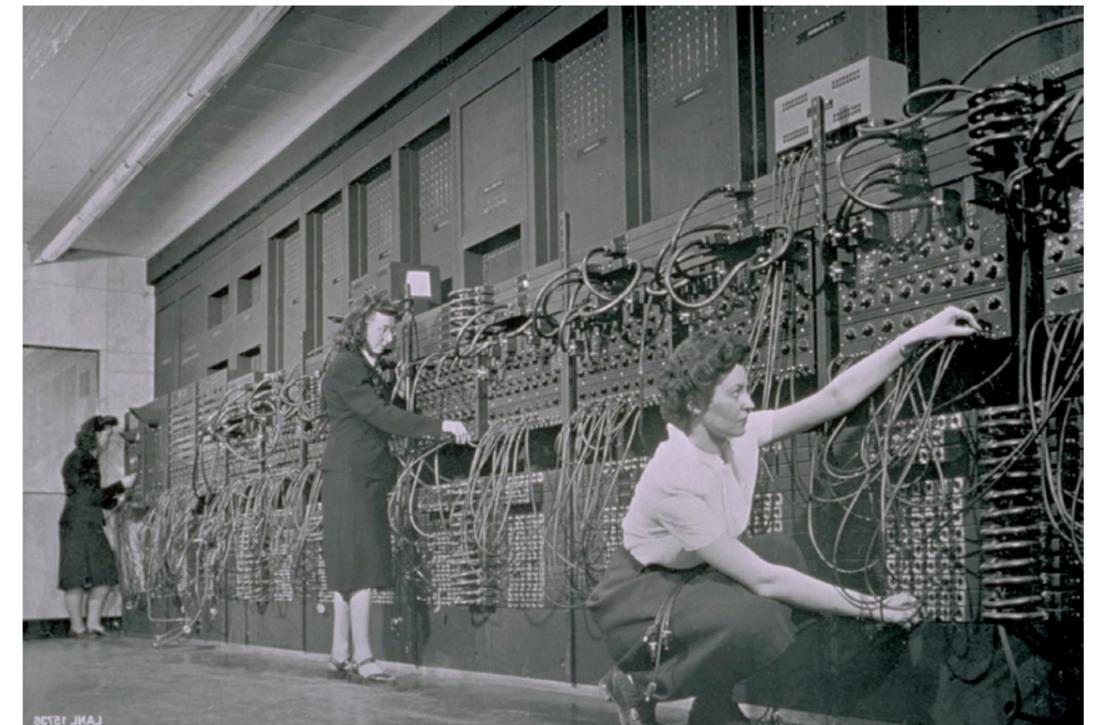


Fig. 1. Fotografía de archivo del ENIAC en 1946.

consiguió ampliar cada vez más el alcance de las nuevas redes de conexiones, consiguiendo dar acceso a la red a todos los EE. UU. Finalmente el sistema de navegación aritmética dio paso, tras la invención en 1991 de la *World-Wide Web* por el investigador del C.E.R.N. (Laboratorio Europeo de Física de Partículas) de Ginebra, Tim Berners-Lee, a un sistema de navegación mucho más sencillo basado en el protocolo HTML. Dos años después, Mark Andreessen crea *Mosaic* (Figura 2), un revolucionario navegador que facilitó que cualquier persona fuese capaz de acceder a la red, creándose así el internet que conocemos en la actualidad (Nebreda, 2013).

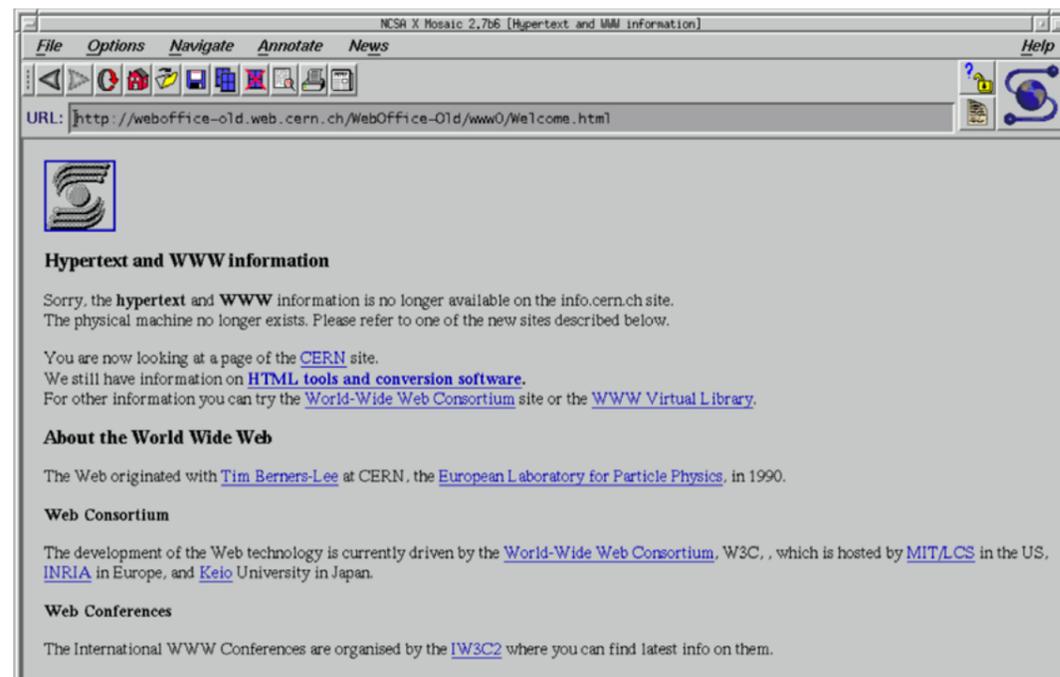


Fig. 2. Interfaz del navegador *Mosaic*.

Este breve resumen de cómo surgió Internet es importante en nuestro estudio para entender la posterior aparición de las redes sociales. Internet surge por la necesidad de un nuevo sistema de comunicaciones, más seguro, rápido y con una mayor capacidad de flujo de datos que el teléfono, la televisión o la radio. Aunque lo que más valoramos hoy en día de esta herramienta sea, quizás, su inagotable base de datos, por aquel entonces era un elemento secundario, pensado para almacenar datos de manera provisional durante las transmisiones de información entre usuarios de la red.

Centrémonos ahora en analizar el surgimiento de las redes sociales hasta llegar a la consolidación de las redes más utilizadas en la actualidad.

En primer lugar, debemos puntualizar que, aunque en la actualidad utilizamos el término *redes sociales* para referirnos al conjunto de aplicaciones basadas en compartir o difundir contenidos y la interacción entre usuarios a través de internet, y que este término está socialmente consolidado para referirnos a ellas, sería más correcto utilizar los términos *redes sociales virtuales*, *redes 2.0* o incluso *redes 3.0*, ya que el término *redes sociales* ya había sido utilizado para referirse a las diferentes estructuras y conexiones sociales durante su estudio a partir de mediados del siglo XIX, término estudiado a nivel matemático y sociológico por autores como Newcomb (1961), Cartwright (1959) o Moreno (1959) y antropológico por Warner y Mayo (1924), cuando todavía no existía, siquiera, internet (Pérez, Poveda y López, 2014).

La historia de las redes sociales, en su formato virtual, como las conocemos en la actualidad, comienza en el año 1997, con la red *sixdegrees.com* (Figura 3), una web basada en la teoría de los seis grados de separación, que permitía a los usuarios crear un perfil, localizar a otros usuarios y tener una lista de amigos (De la Hera, 2021). Este inicio se produce pocos años después, como hemos visto anteriormente en este apartado, de la aparición de internet como lo conocemos en la actualidad, y es que desde los inicios de este la búsqueda de nuevas formas de comunicación, más rápidas y globales, ha sido uno de los principales objetivos de la informática (Pérez et al. 2001).



Fig.3. Interfaz de *Sixdegrees.com*.

En 2001 sixdegrees.com desaparece, pero en los dos años posteriores comenzaron a aparecer nuevas redes sociales, como *Friendster*, *MySpace* o *LinkedIn*, redes mucho más profesionales y avanzadas, algunas de ellas orientadas a empresas. Sin embargo, y aunque en el caso de LinkedIn esta consiguió un éxito considerable, quizás el momento más relevante en la historia de las redes sociales se produjese en 2004 con la aparición de la red social por excelencia: *Facebook* (Figura 4), dejando anticuadas a las plataformas anteriores. Lo que comenzó como un intento, por parte de un universitario de Harvard llamado Mark Zuckerberg, de crear una red que conectase a todos los estudiantes de la universidad, terminó, poco después, con la creación de una plataforma que consiguió conectar a 2500 millones de usuarios en todo el mundo (De la Hera, 2021). Esta red supuso un enorme cambio en la manera de relacionarnos, ya que permitió compartir texto e imágenes con todos los usuarios de manera instantánea, además de mensajes privados, permitiendo establecer relaciones sociales virtuales entre personas, independientemente de en dónde se encontrasen geográficamente cada una de ellas.



Fig.4. Perfil de Mark Zuckerberg en Facebook en 2004.

Facebook terminaría sentando las bases de lo que llamamos redes sociales 2.0, si bien las redes tradicionales como las mencionadas en el párrafo anterior se basaban en un intercambio de datos, sin poder interactuar con ellos al estar controlados por las propias plataformas, las redes 2.0 están enfocadas en el usuario final, es decir, estas plataformas facilitan el acceso de todas las personas a través de múltiples dispositivos y están basadas en una arquitectura de participación activa de los usuarios, permitiéndoles compartir contenido, experiencias y conocimientos, así como a interactuar entre ellos, lo que da como resultado una plataforma abierta donde el usuario disfruta de un nivel de libertad muy amplio (Flores, Morán y Rodríguez, 2009).

1.2. LAS CLAVES DEL ÉXITO

En los últimos años han ido surgiendo infinidad de redes, y aunque muchas fracasaron, otras aportaron nuevos enfoques y avances significativos. Cronológicamente, en 2005 apareció YouTube, una plataforma en la que los usuarios podían compartir vídeos de todo tipo, que abrió la veda a la difusión masiva de contenidos visuales en internet. En 2006 nació Twitter, red en la que los usuarios podían publicar, leer y compartir pequeños textos de hasta 140 caracteres, con una interfaz sencilla y una arquitectura que facilitaba el poder encontrar tanto usuarios como publicaciones relacionadas con temas de interés de forma muy rápida a través de los famosos *hashtags*, esto responde a medios intuitivos de sugerencia de contenidos, origen fundamental de las *redes 3.0* (Martínez, 2010). Twitter supuso toda una revolución en la comunicación, puesto que las publicaciones pueden llegar a cualquier usuario y se ha convertido en un indicador del pensamiento, las preocupaciones y los intereses de la sociedad en muchos de los aspectos de la vida. En 2009 surge WhatsApp, aplicación de mensajería instantánea a través de internet, con una interfaz muy intuitiva y que permitió enviar mensajes y archivos de todo tipo de manera privada a otros usuarios o grupos. WhatsApp marcó otra de las revoluciones en la comunicación, ya que supuso el poder comunicarnos con más de 2000 millones de personas de todo el mundo de manera totalmente instantánea, gratuita y sin límites. Un año después, en 2010, nace Instagram, una red similar a Facebook, pero optimizada para compartir fotografías, con un nivel de interacción entre usuarios muy amplio, lo que motivó su popularidad. Lo que en un principio era una red para compartir fotografías, en seguida se convirtió en un espacio donde compartir nuestras vidas,

los usuarios aprovecharon las características de la red para compartir imágenes de su día a día, motivados, en parte, por un sistema de aceptación social basado en *likes*, suponiendo toda una revolución, dado que desde la llegada de esta red la imagen que los demás usuarios tienen de nosotros, según lo que publicamos en la red, pasó a ser una cuestión de mucha importancia en el conjunto de la sociedad. Desde esta última, todas las redes sociales que llegaron con posterioridad y que triunfaron lo hicieron por un mismo motivo, sirven para compartir la vida, real o no, de sus usuarios con el resto del mundo, buscando cierto grado de popularidad y aceptación social, bien sea con vídeos en directo (Twitch), con la reinterpretación de pequeños videos virales (TikToc o Snapchat) o con redes para conocer personas evitando las interacciones sociales cara a cara (Tinder, Meetic, etc.).

A estas características propias de las redes sociales virtuales, que sin duda han contribuido a su éxito, podemos añadir otros factores que también han impulsado su vertiginoso crecimiento. Uno de los principales factores es la necesidad de las personas de establecer una interacción social, en este sentido Martínez (2010) afirma que “se utilizan los medios ya sea para obtener alternativas aceptables a la compañía humana real, o como base para relacionarse con los demás” (p.466). De este modo, las personas hemos encontrado en las redes sociales un lugar en el que satisfacer, de manera inmediata y sencilla, nuestra necesidad de interacción con otras personas y de relacionarnos con la sociedad en general.

Otro de los principales factores que propiciaron el éxito de las redes sociales virtuales es el entretenimiento que estas proporcionan, las redes sociales se caracterizan por ser una fuente de diversión, son entretenidas y forman parte de nuestro ocio (Martínez 2010). Este entretenimiento que proporcionan las redes sociales funciona como un fuerte reclamo para sus usuarios, que cada vez demandan más opciones y herramientas de diversión dentro de las aplicaciones, siendo uno de los principales alicientes en la mejora y desarrollo de muchas de ellas.

Las redes sociales que utilizamos hoy en día se diferencian de aquellas que han fracasado en una cuestión; cubren, o superan, las expectativas de sus usuarios. Las personas aceptamos o no aquello que cae en nuestras manos en función de si supera o no las expectativas que teníamos de él.

¿Por qué supera las expectativas del usuario una red social? Por la sencilla razón de que la capacidad de multidirigir sus mensajes a diferentes personas y de recibir asimismo una respuesta rápida, superando además con creces las barreras espacio-tiempo, potencia la comunicación hasta un

nivel que hasta ahora no se había conseguido (Martínez, 2010, p.467).

Las redes han superado con creces las capacidades de comunicación que esperábamos, motivo que contribuyó a su éxito.

Antes de que llegasen estas redes 2.0 la información llegaba a la población con retraso, debíamos mantenernos atentos a la televisión, la radio o la prensa escrita para mantenernos informados, sin embargo, con las redes sociales nos mantenemos actualizados en todo momento. Las personas del siglo XXI necesitamos de la información más reciente para desarrollar nuestras vidas, y el hecho de que las redes sociales sirvan para mantenernos al día supuso otro de los factores claves de su utilización masiva y, por ende, de su éxito.

Para terminar con esta relación de factores que propiciaron el éxito de las redes sociales virtuales queremos exponer uno de los más importantes y que muchas veces no tenemos en cuenta, y que es la facilidad que nos proporcionan estas redes para crear una identidad personal. Este aspecto lo explica muy bien Fátima Martínez, en su ponencia *La teoría de los usos y gratificaciones aplicada a las redes sociales* en el II Congreso Internacional Comunicación 3.0 celebrado en 2010 en Salamanca:

No hay más que comprobar las denominaciones de las propias redes sociales, todas refuerzan la identidad de la persona que se crea un espacio o un perfil virtual; Tuenti, referida a “Tu entidad”, MySpace (Mi Espacio), Facebook (Cara de libro), Blog (diario personal o cuaderno de bitácora). Se convierten en espacios virtuales desde donde una persona expone sus pensamientos, impresiones, hábitos, gustos musicales y culturales, entre otras muchas más aplicaciones que puede encontrar según dependa de la red social en cuestión (Martínez, 2010, p.469).

Crear un perfil virtual en una red social nos permite crear nuestra propia identidad, también virtual, que en muchos casos no tiene nada que ver con la real, pero que sirve, en cierto modo, para aprender y desarrollarnos como personas. La facilidad con la que podemos modificar nuestra identidad en las redes, bien sea en busca de nuestra propia identidad real o en la creación de personajes virtuales totalmente desligados de la realidad, creados con fines de todo tipo, es otro de los factores clave en el éxito que han acado estas redes sociales virtuales.

1.3. LA UTOPIA VIRTUAL

Hasta ahora hemos expuesto los inicios y las claves del éxito de las redes sociales que responden, en un principio, a factores positivos, sin embargo, como hemos comentado al principio de este marco teórico, el uso de estas redes ha supuesto la aparición de una serie de problemáticas. Pero antes de adentrarnos en analizar la parte negativa de su uso, nos parece interesante hacer un breve análisis de las visiones de futuro que plantean las principales compañías de comunicaciones y sus principales mentes pensantes, para poder dibujar el camino que, presumiblemente, seguirán las redes sociales.

Podríamos hacer un análisis amplio recogiendo todos los escenarios futuros de los que han hablado muchos magnates de diferentes sectores tecnológicos y financieros, pero dado que no es nuestra materia de estudio, nos detendremos únicamente en aquellos que han sido presentados como escenarios reales y que ya están en una fase de desarrollo lo suficientemente avanzada como para poder hablar de ellos como algo que, probablemente, veamos en un futuro.

Si hablamos de redes sociales en la actualidad hablamos de la compañía *Meta Platforms*, conocida hasta finales del año 2021 como *Facebook, Inc.* Esta compañía, cuyo cofundador, presidente y director ejecutivo es el ya mencionado Mark Zuckerberg, es quizás la empresa que más ha evolucionado las redes sociales y nuestra forma de comunicarnos y actualmente es propietaria de tres de las grandes redes sociales del momento; WhatsApp, Instagram y Facebook, entre otras muchas filiales del sector de las comunicaciones. En septiembre del año pasado la compañía cambiaba su nombre a *Meta* dado que, según dijo su presidente, comenzaba una nueva etapa centrada en el *Metaverso* (Figura 5). Este nuevo concepto se refiere a “mundos virtuales web 3D, o entornos inmersivos tridimensionales, [...] son una combinación de realidad virtual dentro de un entorno de chat” (San Millán, Medrano y Blanco, 2008, p.363). Es decir, son mundos virtuales a los que podremos acceder mediante dispositivos de realidad virtual y en los que podremos interactuar con los demás usuarios de una manera más “cercana” a la realidad, mundos pensados no solo para el entretenimiento, sino también para el trabajo, el estudio y la vida en general. Siguiendo las intenciones de Zuckerberg y compañía, las redes sociales cambiarían a su estado tridimensional, funcionando como mundos inmersivos que funcionarían de manera similar al mundo real. Cada uno tendríamos un avatar con el que nos moveríamos por ese mundo y podríamos interactuar con los avatares de los

usuarios que nos encontrásemos, trabajar desde él, asistir a la escuela o realizar trámites administrativos, lo que supondría una migración del mundo real al virtual (San Millán et al, 2008).



Fig.5. Mark Zuckerberg, CEO de Facebook, en su metaverso

Otro de los posibles futuros de las redes sociales, por el que han apostado magnates como Jeff Bezos, fundador de Amazon, o Elon Musk, fundador de empresas como SpaceX o Neuralink, es el de un hiperespacio ciberfísico y social. Este sería un escenario basado en el *Internet of Things – IoT*, o internet de las cosas (Figura 6), que consiste en conectar los objetos que nos rodean a internet y entre si para facilitarnos la vida (Adzic, 2018). Algunos ejemplos de *IoT* los tenemos en las Smart TV, teléfonos, tabletas, sistemas de domótica en viviendas o todo tipo de dispositivos controlados por voz. Este hiperespacio social consistiría no solo en disponer de un gran número de objetos conectados que dispongan de gran cantidad de información, sino en que las propias personas también estaríamos conectadas a estos objetos y a internet, creándose así un mundo físico en el que todos estaríamos conectados con nuestro entorno y con las demás personas, pudiendo establecer comunicaciones entre personas sin tener que realizar ninguna acción física, sino mediante dispositivos de inteligencia artificial que interpretasen nuestra percepción sensorial y actuarasen conforme a

de una realidad metageofísica que ajusta estrechamente los geocontinentes de una realidad virtual que acapara lo esencial de la actividad económica de las naciones y, al contrario, desintegra culturas situadas precisamente en el espacio de la física del globo (p.19).

De este modo, vemos que la globalización que han propiciado las redes sociales es una globalización insana. Esto sucede también a pequeña escala, el hecho de poder comunicarnos de manera inmediata con los vecinos de toda una ciudad supuso, por ejemplo, que los movimientos de droga, que antes se encontraban localizados en ciertos barrios, se expandiesen por toda la ciudad, ya que el comercio se regula ahora a través de las redes (Virilio, 1999).

En la actualidad, las redes sociales determinan gran parte de nuestras vidas, influyen en decisiones políticas, impulsan el comercio de según que productos y modifican de manera sustancial la manera de pensar, de vestir, los gustos, aficiones, apariencia física y la vida en general de sus usuarios. “Llamamos régimen de la información a la forma de dominio en la que la información y su procesamiento mediante algoritmos e inteligencia artificial determinan de modo decisivo los procesos sociales, económicos y políticos” (Han, 2022, p.11). Además, esta globalización ha modificado nuestra manera de comunicarnos de tal forma que vivimos en una soledad camuflada. Nos centramos de manera muy insistente en nuestras relaciones sociales a través de las redes y nos olvidamos de las relaciones interpersonales en el mundo físico. En este sentido, Han (2021) afirma. “Hoy nos comunicamos de forma tan compulsiva y excesiva porque estamos solos y notamos un vacío. Pero esta hipercomunicación no es satisfactoria. Solo hace más honda la soledad, por la falta de *presencia del otro*” (p.44).

Dado que las personas necesitamos del contacto humano para desarrollar nuestras vidas, hemos sustituido el afecto físico por un sistema de aceptación social basado en *likes*. Los “Me gusta” son utilizados para expresar nuestro afecto y nuestra aceptación social a las personas que consideramos cercanas, a nuestros “amigos” (Figura 7). “Los afectos humanos son sustituidos por valoraciones o *likes*. Los amigos se cuentan en números. La cultura está completamente al servicio de la mercancía” (Han, 2021, p.30 y 31).

Uno de los aspectos más importantes, del que hablaremos en el [Apartado 2.2.](#), es el cambio en las relaciones de poder que han supuesto las redes sociales, en la actualidad el poder no reside en controlar los medios de producción, sino en controlar la información. “Ante la revolución digital, Schmitt reescribiría su *dictum* sobre la soberanía: *soberano es quien manda sobre la información en la red*” (Han,

2022, p.24).

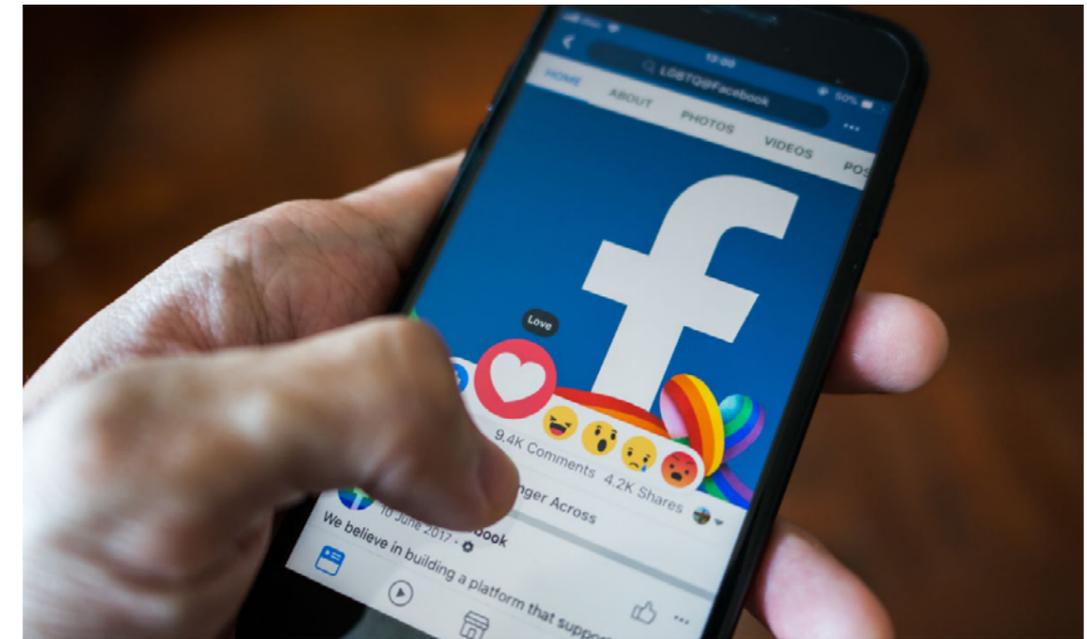


Fig.7. Sistema de “reacciones” de Facebook.

En la actualidad, vemos que el avance de internet no deja de prosperar y de invadir todos los aspectos de nuestras vidas, una de las últimas conquistas de su auge es el *Internet of Things*, consistente en dotar de conexión a internet a objetos cotidianos con el fin de poder controlarlos de manera más automática y eficiente. Han (2021) critica el *IoT* de manera clara y con cierto humor. “Quizás utilicemos el internet de las cosas para combatir ese temor tan arraigado a que las cosas puedan hacer travesuras en nuestra ausencia” (p.67).

Muchas de las problemáticas que supone el uso de internet y las redes sociales ya fueron predichas, de alguna manera, por autores como Virilio (1999) que afirmó. “Después de la primera bomba, la *bomba atómica*, [...] surge en este fin de milenio el espectro de una segunda bomba, la *bomba informática* capaz de desintegrar la paz de las naciones por la interactividad de la información” (p.74). Según Virilio, esta bomba informática suponía la aparición de consecuencias negativas originadas por las redes que podrían llevar, incluso, a un nuevo tipo de guerra, basada en la información.

A continuación, desglosaremos cuatro de las principales problemáticas que han

surgido con el uso de las redes sociales, trataremos de explicar únicamente estas cuatro dado que son las problemáticas que hemos seleccionado para representar mediante la producción artística de este proyecto. De esta manera, expondremos las problemáticas del *control* al que estamos sometidos los usuarios, la *alienación* en la que estamos inmersos, la *adicción* que hemos adquirido y la *sobreinformación* que nos bombardea en todo momento en las redes sociales.

2.2. EL PODER DEL CONTROL

A lo largo de la historia, los organismos del poder siempre han tenido la necesidad de mantener vigiladas a las personas con el fin de ejercer el mayor grado de control posible sobre estas. Los métodos de vigilancia han ido evolucionando con el paso de los siglos, tradicionalmente era ejercida por parte de los ejércitos o las policías que servían a los líderes de las diferentes sociedades. Esta vigilancia fue derivando, con la búsqueda de métodos menos detectables, en organismos como las agencias de investigación y espionaje. Pero a nosotros nos interesa especialmente un método relacionado con la vigilancia de los prisioneros, un método bautizado con el nombre de *Panóptico* ideado por el filósofo Jeremy Bentham en 1791 (Figura 8). Nos interesa el Panóptico de Bentham por sus similitudes con el sistema de control que ejercen internet y las redes sociales sobre sus usuarios. Esta invención de Bentham fue interpretada también por el filósofo, historiador y psicólogo Michel Foucault.

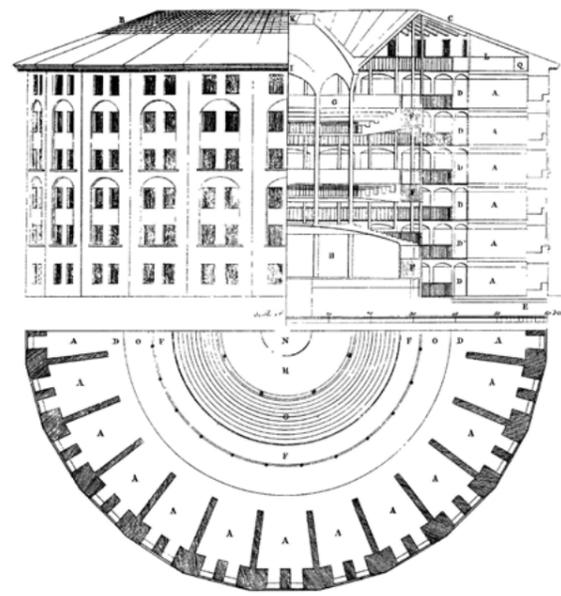


Fig.8. Modelo de *Panóptico* de Bentham.

En suma, construir una prisión-máquina con una celda de visibilidad donde el detenido se encontrará metido como en la "casa de cristal del filósofo griego" y un punto central desde donde una mirada permanente

pueda controlar a la vez a los presos y al personal (Foucault, 2005, p.253).

Como vemos, el Panóptico era un modelo de prisión en el cual, por su arquitectura, todas las celdas podían ser vistas desde una torre, situada en el centro de la prisión, en la que se encontraba el vigilante. En este modelo, los prisioneros sabían que podían ser vistos desde la torre en cualquier momento, pero, a su vez, en ningún momento sabían si el vigilante estaba observando su celda o la de cualquier otro prisionero. De esta manera, el control sobre los prisioneros se ejercía, más que desde la vigilancia, desde la posibilidad de ser vigilado (Foucault, 2005). A este respecto Foucault (2005) escribe. "El tema del Panóptico -a la vez vigilancia y observación, seguridad y saber, individualización y totalización, aislamiento y transparencia- ha encontrado en la prisión su lugar privilegiado de realización" (p.252). Pues bien, este sistema de control basado en la posibilidad de ser vigilado está presente en la actualidad no solo en las prisiones, sino a nivel social y global, llevado a cabo por internet y las redes sociales. Esta relación entre el panóptico de Bentham y el control ejercido por las redes lo afirma Virilio (1999) de la siguiente manera:

[...] con la red de redes, Internet, la próxima puesta en servicio de verdaderas redes de transmisión de la visión del mundo, autopistas de la información audiovisual de esas cámaras on line que contribuirán, en el siglo XXI, a desarrollar la televigilancia panóptica (y permanente) de los lugares y las actividades planetarias (p.135).

También Han (2022) afirma al respecto. "El smartphone está demostrando ser un eficaz informante que nos somete a una vigilancia constante. La *smarthome* transforma todo el hogar en una prisión digital que registra de manera minuciosa nuestra vida cotidiana" (p.17).

De esta manera, según Virilio y Han, el modelo de control ha evolucionado a una vigilancia total y constante. Nuestros dispositivos electrónicos están constantemente recadando información a partir de los datos que le proporcionamos. En este sentido las redes sociales juegan un papel crucial, ya que en ellas introducimos y compartimos una cantidad de información muy importante.

La tecnología de la información digital hace de la comunicación un medio de vigilancia. Cuantos más datos generemos, cuanto más intensamente nos comuniquemos, más eficaz será la vigilancia. El teléfono móvil como instrumento de vigilancia y sometimiento explota la libertad y la

comunicación. Además, en el régimen de la información, las personas no se sienten vigiladas, sino libres (Han, 2022, p.14).

Como apunta Byung-Chul Han, cuanto más información proporcionemos mayor será el control al que estaremos sometidos. Además, en este método de control no nos sentimos vigilados, ya que somos nosotros los que cedemos, de manera cada vez más libre, los datos que compartimos en las redes sociales. A través de las redes sociales compartimos todo tipo de contenido en directo, compartimos nuestra ubicación, la privacidad de nuestro hogar, nuestras aficiones, gustos y pensamientos. Compartimos una gran cantidad de información que es utilizada para mantenernos vigilados y controlados.

Virilio (1999) a propósito de un ejemplo de una mujer llamada June Houston que puso cámaras en su casa y retransmitía en directo lo que ocurría en ella, para que los espectadores detectasen, según ella, los acontecimientos paranormales que en ella sucedían, afirmó: “con su voyerismo, la televigilancia cobra un nuevo sentido: ya no se trata de prevenir contra una intrusión criminal, sino de compartir sus angustias, de sus obsesiones con toda una red gracias a la sobreexposición de un lugar de vida” (p.69).

Este es un ejemplo de una persona que decidió compartir una parte de su vida sin darse cuenta de que esa información podría ser utilizada por los espectadores como un medio para controlar, por ejemplo, los horarios en los que la vivienda estaba vacía o la disposición y los objetos de valor de esta, con quién sabe para qué intenciones.

Dos citas extraídas de dos libros recientes de Byung-Chul Han nos sirven para terminar de desarrollar esta problemática:

El smartphone, en cambio, no solo es un infómata, sino un informante muy eficiente que vigila permanentemente a su usuario. [...] Él nos controla y programa. No somos nosotros los que utilizamos el smartphone, sino el smartphone el que nos utiliza a nosotros. El verdadero actor es el smartphone. Estamos a merced de ese informante digital, tras cuya superficie diferentes actores nos dirigen y nos distraen (Han, 2021, p.39).

Y por otra parte: “El factor decisivo para obtener el poder no es ahora la posesión de los medios de producción, sino el acceso a la información, que se utiliza para la vigilancia psicopolítica, y el control y pronóstico del conocimiento” (Han, 2022, p.11).

En definitiva, los smartphones, a través de internet y, en mayor medida, de las diferentes redes sociales, recadan todo tipo de información de sus usuarios, y esta información es utilizada por aquellos que tienen acceso a ella para ejercer una posición de poder basada en el control de las acciones que el usuario realiza a través de su dispositivo, influyendo en la vida y en las decisiones sociales, comerciales y políticas del usuario.

2.3. PÉRDIDA DE LA PERSONALIDAD

En el [Apartado 1.2.](#) de esta memoria se hacía alusión a la facilidad que proporcionan las redes sociales para crear una identidad, sin embargo, y aunque esto puede ser beneficioso para el usuario en un principio, ya que puede ayudarle a mejorar su identidad real, lo cierto es que en gran parte de los casos los usuarios acaban perdiendo su verdadera personalidad, convirtiéndose en una especie de usuario estándar.

El mal de los transportes rápidos, [...] iba a preceder, lógicamente, al mal de las transmisiones instantáneas, con los drogados por las redes de los múltiples medios de comunicación, las net-yonkis, los webadictos y otros ciberpunksafectados por la enfermedad IAD (Internet Addiction Disorder), y cuya memoria se convierte en un baturrillo, un vertedero lleno de una pila de imágenes de toda procedencia, de símbolos usados, amontonados no importa cómo y en mal estado (Virilio, 1999, p.47).

Como afirma Virilio, la sociedad de las redes sociales se ha convertido en una sociedad

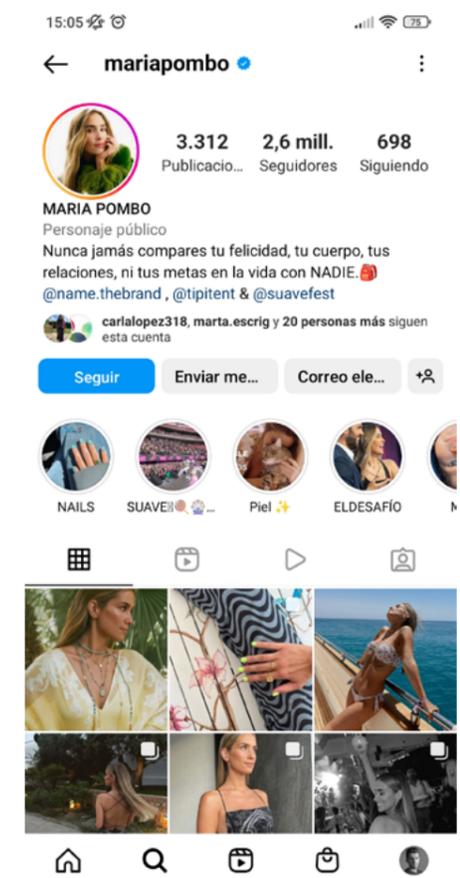


Fig.9. Captura del perfil de Instagram de la influencer María Pombo.

alienada, hemos perdido nuestra identidad, nuestra personalidad y la capacidad de tomar decisiones conforme a nuestros pensamientos. Ahora, nuestros gustos e intereses varían en función de los personajes influyentes que sigamos, personajes que reciben el nombre de *influencers* (Figura 9), y que están financiados por diferentes marcas de productos de consumo. Los *influencers* funcionan como promotores de sus productos, diciendo a los demás usuarios qué es lo que está de moda, qué es lo que deben comprar, cómo deben vestir, qué deben comer y hacer y cómo deben vivir. En este sentido Han (2022) afirma:

Los followers, los nuevos súbditos de los medios sociales, se dejan amaestrar por sus inteligentes influencers para convertirse en ganado consumista. [...] Al publicar sin cesar información privada en un escaparate móvil, acelera la desintegración de la esfera pública. Produce zombis del consumo y la comunicación, en lugar de ciudadanos capacitados (p.44).

Pero esta alienación de la sociedad no viene dada, únicamente, por que hagamos todo lo que dicen que debemos hacer ciertas personas, es provocada por varios motivos. Uno de ellos es la velocidad de la información, esta circula tan rápido y de manera tan apabullante en las redes que nos deja aturdidos al no ser capaces de llegar a toda, mucho menos de asimilarla. Con respecto a este apabullamiento, Han (2022) afirma. “La digitalización del mundo en que vivimos avanza inexorable, [...] Nos sentimos aturdidos por el frenesí comunicativo e informativo. El tsunami de información desata fuerzas destructivas” (p.25).

Además, el enorme flujo de información no solo es veloz, sino que también es, en muchas ocasiones, doloroso. Muchas imágenes compartidas en las redes sociales o difundidas en televisión por los medios de comunicación son imágenes terriblemente duras; imágenes de guerras, muertos, violaciones, asesinatos, accidentes y todo tipo de contenido audiovisual con un fuerte impacto en las emociones de las personas. Un ejemplo claro de ello lo tenemos, como vemos en la Figura 10, en la fotografía de un niño sirio llamado Aylan Kurdi, que se ahogó en la costa de Turquía, víctima de la guerra y el tráfico de personas, esta imagen del niño muerto dio la vuelta al mundo en 2015, siendo reproducida hasta la saciedad en todos los medios de comunicación, a pesar de ser una imagen terriblemente impactante. Si bien un número reducido de estas imágenes podría crear conciencia, el número interminable de ellas que consumimos a diario nos ha convertido en seres insensibles, incapaces de conmocionarnos ante tales imponentes imágenes. En este sentido Virilio (1999) afirma:

En estos tiempos de disuasión, hemos terminado, mal que bien, por acostumbrarnos a nuestra nueva pesadilla y, gracias principalmente a la TV live, la larga agonía del planeta ha tomado para nosotros el aire familiar de una serie de exclusivas entre otras (p.45).



Fig.10. Fotografía de Aylan Kurdi, ahogado en la costa de Turquía.

Por lo tanto, la sociedad de la información en la que vivimos también es la sociedad del aturdimiento y la alienación. “La sociedad de la información, en cambio, está vacía de sentido. Solo *el vacío es transparente*. Hoy estamos *bien informados*, pero desorientados” (Han, 2022, p.83). Como afirma Han, estamos desorientados, desorientados por la velocidad de las imágenes que no nos deja asimilarlas, desorientados por lo impactante de estas que nos mantiene insensibles, y desorientados por seguir unos gustos, unas aficiones y un modo de vida que no es el nuestro, sino el de personas que se enriquecen por manipular nuestras vidas.

2.4. ENGANCHADOS A LA IMAGEN

Las redes sociales, por sus características en cuanto a comunicación y entretenimiento, resultan tremendamente adictivas. En este sentido, Han (2022) afirma:

En el régimen de la información, las personas ya no son espectadores pasivos que se rinden a la diversión. Todas ellas son emisores activos. Están constantemente produciendo y consumiendo información. El frenesí comunicativo, que ahora adopta formas adictivas y compulsivas, atrapa a las personas en una nueva inmadurez. La fórmula de sometimiento del régimen de la información es: nos comunicamos hasta morir (p.32).

Sentimos la necesidad, por una parte, de consumir el mayor número de imágenes posible y, por otra, de comunicarnos y compartir contenido en la red de manera compulsiva. Con relación a esta necesidad, Virilio (1999) escribe:

Quien sabe todo no tiene miedo a nada, afirmaba en el pasado Joseph Paul Goebbels. De ahora en adelante, con la puesta en órbita de un nuevo tipo de control panóptico, el que vea todo, o casi todo, no tendrá nada que temer de sus competidores inmediatos (p.73).

De esta manera, esta necesidad nace de un interés por llegar al mayor número de información posible, con el fin de, como apuntamos en el [Apartado 2.3.](#), mantener un control que nos sitúe en una posición de poder. Además, las redes sociales también nos provocan la necesidad, como afirma Virilio (1999), de compararnos. “De hecho, la famosa mundialización exige observarse y compararse, sin cesar, los unos a los otros” (p.72). Esta comparación sirve para cuestionarnos a nosotros mismos, sentirnos incómodos con nuestros cuerpos, nuestra vida y nuestros logros al fijarnos en usuarios que muestran vidas aparentemente perfectas (e irreales) en sus redes sociales. Antepone lo que ocurre en la pantalla por delante de las vivencias reales del mundo físico, la imagen se perturba hacia una visión irreal del mundo, pero esta visión ficticia nos engancha. “El relieve del acontecimiento *telepresente* adquiere, pues, prioridad sobre las tres dimensiones del volumen de los objetos o de los lugares, aquí presentes...” (Virilio, 1999, p. 24).

Somos adictos a algo que carece de sentido, a un mundo irreal que nos acerca a la información pero que nos aleja del conocimiento. Han (2022) afirma. “Es imposible detenerse en la información. Esto deja al sistema cognitivo en

estado de inquietud. La necesidad de aceleración inherente a la información reprime las prácticas cognitivas que consumen tiempo, como el saber, la experiencia y el conocimiento” (p.33). Es decir, nuestro miedo a perdernos algo nos mantiene pegados en todo momento a la pantalla, haciendo que nuestra mente permanezca alerta para captar la nueva información que se comparte en las redes y alejándola del pensamiento propio y del aprendizaje. “*El big data es adictivo*. Lo adictivo no forma una totalidad, un final. Le falta el concepto, es decir, lo que une las partes en un todo” (Han, 2021, p.59). Por lo tanto, vivimos enganchados a todo lo que sucede en la pantalla, como si lo que ocurriese en esta fuese el mundo real, mientras dejamos de lado el verdadero mundo físico. En una comparación de Han (2022) con la caverna de Platón, afirma. “Hoy vivimos presos de una *caverna digital*, aunque creamos que estamos en libertad. Nos encontramos encadenados a la pantalla digital. [...] La caverna digital, en cambio, nos mantiene *atrapados en la información*” (p.91).

En resumen, el régimen de la información, por su inmediatez, su entretenimiento, su atractivo visual y su falsa libertad nos mantiene enganchados a la pantalla, en un acto de consumo y comunicación compulsivos, comparándonos los unos con los otros y generándonos inseguridades con diferentes aspectos de nuestras vidas, mientras que despreciamos el mundo real de las cosas físicas, alejándonos del conocimiento y del pensamiento propios.

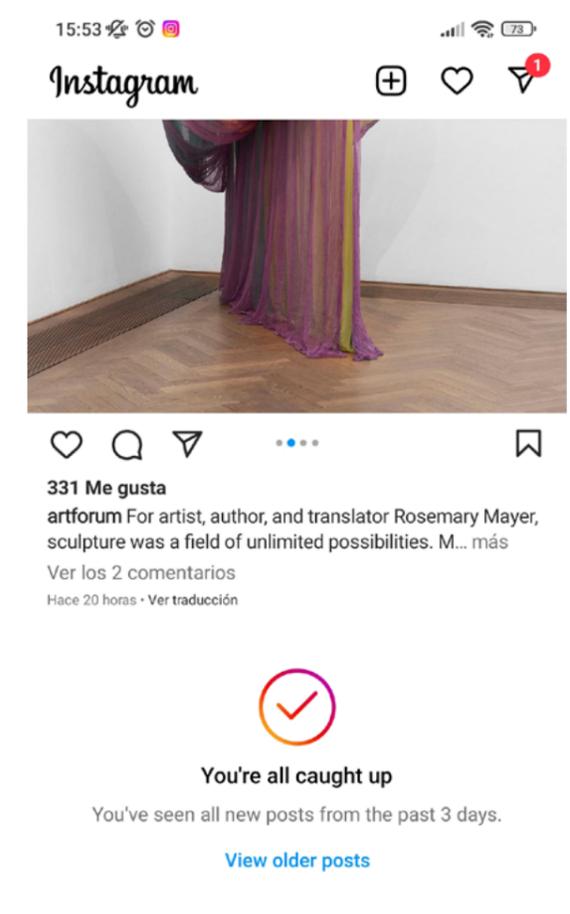


Fig.11. Mensaje “Estás al día” que muestra Instagram cuando has visto todas las nuevas publicaciones.

2.5. SOBREDOSIS VISUAL

En la actualidad, cada día se comparten millones de imágenes y contenido audiovisual a través de las diferentes redes sociales, este tsunami de información ya fue predicho, a finales del siglo pasado, por autores como Virilio (1999) que afirmaba. “Así pues, nos dirigimos insensiblemente hacia una especie de crack de las imágenes” (p.125). Si el siglo pasado se caracterizaba por una producción y consumo de objetos compulsivos, el siglo en el que nos encontramos se caracteriza por la producción y consumo, aún más compulsivo, de información. “Nuestra obsesión ya no son las cosas, sino la información y los datos. Ahora producimos y consumimos más información que cosas. Nos intoxicamos literalmente con la comunicación” (Han, 2021, p.14). Hemos cambiado los objetos por la información, como hemos visto en el [Apartado 2.2.](#), ahora el poder ya no reside en controlar los medios de producción, sino en el control de la información. Cabe destacar que tal cantidad de información no contribuye a una mejora del mundo, sino a deformarlo (Han, 2021).

Esta enorme cantidad de información que generamos en las redes viene provocada por una necesidad de compartirlo todo y en todo momento, sentimos la necesidad de exponer nuestros cuerpos y nuestros logros, de compartir nuestros viajes, nuestros pensamientos, nuestras vivencias y nuestra vida en general. Este hecho lo afirma muy bien Han (2021). “Nuestro lema es, más bien, compartir, *sharing*. Ahora queremos *compartirlo* todo con todo el mundo, lo cual conduce a un ruidoso tsunami de información” (p.102). Esta actitud de compartirlo todo a través de las redes produce una enorme cantidad de información desordenada y vasta que supera las capacidades racionales de los individuos. (Han, 2022). No somos capaces de asimilarla y, por lo tanto, nos deforma nuestra percepción de la realidad.

Uno de los grandes cambios que ha supuesto este tsunami de información en el que estamos inmersos en la actualidad es que, si bien con la llegada de los primeros teléfonos la palabra (oral) se convirtió en el principal medio de comunicación, desbancando la palabra escrita de las cartas, hoy en día esta palabra se ha sustituido por la imagen.

[...] hoy en día la palabra (el verbo) es la que, lógicamente, decae ante la instantaneidad de la imagen en tiempo real. Con el auge de iletrados y analfabetos, se inicia la época de los micrófonos silenciosos, del teléfono mudo, no con avería técnica, pero con avería de sociabilidad, porque dentro de poco no tendremos nada que decirnos (Virilio, 1999, p. 84).

De este modo, ya no utilizamos ni el lenguaje escrito ni el lenguaje oral para comunicarnos, sino que empleamos el lenguaje visual, lo que provoca, como bien explica Paul Virilio, una sociedad de individuos caracterizados por una mudez y analfabetismo contemporáneos.

Esta cantidad apabullante de información nos desgasta, más allá de mantenernos informados nos sitúa en una posición de desinformación. Cuando la información llega a nosotros de manera que no somos capaces de asimilarla esta se nos amontona y hace que al final tengamos una noción de la realidad equivocada, ya que interpretamos la información de manera errónea al no poder prestarle la suficiente atención. En este sentido Han (2021) afirma. “El mundo está contaminado no solo por los excrementos y los residuos materiales, sino también por los residuos de la comunicación y la información. Está plagado de anuncios. Todo grita para llamar la atención” (p.100 y 101). De este modo, esta sobredosis visual tiene un efecto negativo en las personas, pero esto ya se sabía a finales del siglo pasado, cuando comenzaron a aparecer legislaciones para controlar el auge de la publicidad en las ciudades y comenzó a hablarse de términos como la *contaminación visual*. Virilio (1999) nos pone un ejemplo: “En Francia, con la ley de 1979, se ha llegado a admitir la noción de *contaminación visual*, causada no solo por el emplazamiento sino también por la iluminación, la densidad y la abundancia del reclamo publicitario fuera de las aglomeraciones urbanas” (p.54).

De esta manera, queda claro que la cantidad de información, en formato audiovisual, que nos llega en la actualidad, y que es mayor a la generada por la publicidad de los años 90, contribuye a mantenernos más desinformados que informados, en una especie de sobreinformación que nos lleva a generar una imagen distorsionada de la realidad, con los efectos negativos que ello conlleva, como la aparición de teorías conspirativas, sensaciones de conocimiento y creencias falsas y un largo etcétera que contribuye a deformar el mundo.

3. REFERENTES ARTÍSTICOS

Aunque las obras realizadas para este TFM han sido concebidas en base a un análisis teórico previo, se han visto influenciadas por la obra de algunos artistas. En nuestra búsqueda de referentes artísticos tanto a nivel conceptual y discursivo como formal y técnico, hemos considerado cinco de ellos de manera especialmente relevante por lo que su estudio ha supuesto para este proyecto. De esta manera, en cuanto a la temática del proyecto y su conceptualización, los ilustradores John Holcroft y Rolands Zilvinskis, y el escultor Federico Clapis han sido los artistas que más han influido en la gestación del proyecto. De igual manera, pero en el ámbito formal y técnico, hemos destacado a los artistas Johnson Tsang y Gabrielle Fisher Horvath.

3.1. JOHN HOLCROFT

El primero de nuestros referentes artísticos es un ilustrador digital que trabaja realizando tanto ilustraciones para importantes medios de comunicación como ilustraciones de autor, siempre desde un enfoque conceptual y crítico. Holcroft trabaja en todas sus ilustraciones en torno a temas directamente relacionados con el mundo y la sociedad actual, como las relaciones sociales, la digitalización, la contaminación, las crisis financieras y sanitarias, etc. Nos interesa especialmente su obra no solo porque el mundo digital y las redes sociales sean uno de sus temas más explorados, sino porque utiliza la ironía y la metáfora visual de una manera muy directa, consiguiendo así que sus obras comuniquen muy bien aquello que quiere contar.

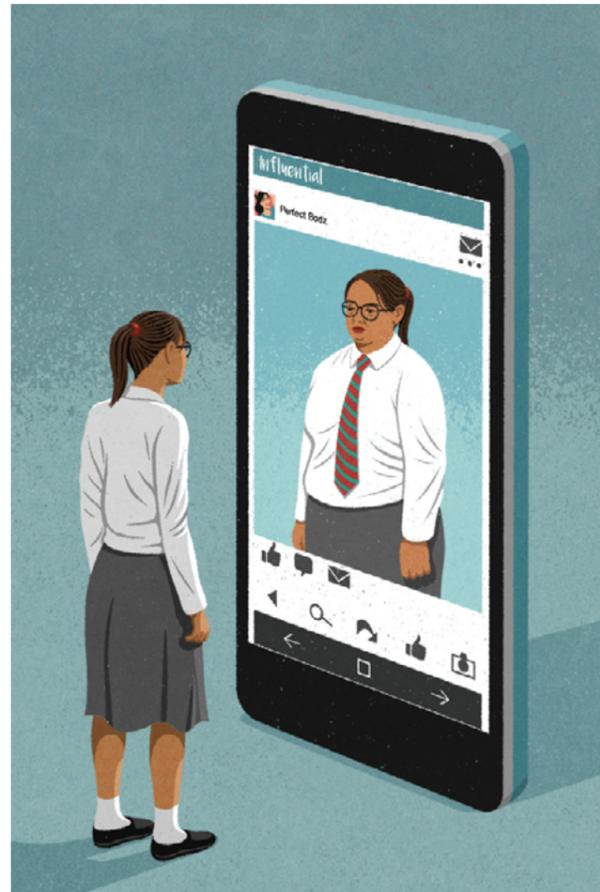


Fig. 12. John Holcroft. *Social media girl*. Ilustración digital.

Como dice el propio artista en la biografía que tiene publicada en su web, a Holcroft le tocó vivir, en sus inicios en el mundo laboral, el proceso de revolución digital de los años 80 y aunque posteriormente terminaría aceptando los procesos digitales, aún conserva cierto rechazo a estos medios. Este rechazo lo hace ser especialmente crítico con el mundo digital y las redes sociales, aspecto que está patente en ilustraciones como las mostradas en las Figuras 12 y 13, en las que critica con mucha eficacia la adicción y los problemas de autoestima que generan las redes sociales, respectivamente.

Esta manera de tratar las problemáticas del uso de redes sociales, mediante la crítica, la ironía y la metáfora visual son las características de la obra de Holcroft que tomamos como referencia a la hora de gestar algunas de las obras de este proyecto.



Fig.13. John Holcroft. *Like drugs*. Ilustración digital.

3.2. ROLANDS ZILVINSKIS

El segundo de nuestros referentes artísticos es también un ilustrador, pero Rolands Zilvinskis trabaja sobre todo con ilustración 3D y NFTs, siempre buscando un enfoque conceptual y narrativo. Este artista trata temas de actualidad y aspectos de su vida cotidiana con una estética derivada del cine de ciencia ficción.

Al igual que Holcroft, utiliza la crítica social, con un toque de ironía, y la metáfora visual para hacer sus obras fácilmente comprensibles. Además de este aspecto, nos interesa especialmente su obra a nivel visual, el hecho de trabajar con software de ilustración 3D hace que el artista utilice recursos formales propios de la escultura, muchas veces imitando materiales y texturas reales, lo que nos ha proporcionado un banco de imágenes de referencia de gran valor a la hora de concebir algunas partes de las obras creadas para este proyecto.

Además, como podemos apreciar en las figuras 14 y 15, uno de sus temas preferidos es el de las redes sociales, con las que generalmente es bastante crítico, sobre todo con la problemática de la adicción. Este aspecto también nos ha impulsado a tomarlo como referente, ya que el poder ver como otros artistas reflejan los temas sobre los que trata este trabajo nos ha ayudado a crear las obras del mismo.



Fig.14. Rolands Zilvinskis. *Chasing fame will kill you.* Ilustración 3D.



Fig.15. Rolands Zilvinskis. *The poison that keeps me alive.* Ilustración 3D.

3.3. JOHNSON TSANG

El siguiente de los artistas no solo es un referente para este proyecto, sino que es un artista de referencia en toda nuestra producción artística. Tsang es un escultor chino que trabaja principalmente en porcelana, creando obras de pequeño formato que tratan temas como los estados de ánimo o el mundo de los sueños, pero también crea piezas en las que su objetivo es deformar de manera exagerada la realidad, dejando que la imaginación del espectador complete el significado de las mismas. Este artista confiere a sus obras un modelado virtuoso, resaltando las expresiones de los rostros de sus esculturas, y creando deformaciones e hibridaciones de rostros con objetos, cuerpos u otros rostros, concibiendo así obras que consiguen un fuerte impacto visual por sus formas (Figuras 16 y 17). Es precisamente este impacto la característica que nos interesa de la obra de Tsang para este proyecto.



Fig.16. Johnson Tsang. *Mirror*, serie *Lucid Dream II*. Porcelana.

Las obras que buscábamos crear pretendían hacer llegar al espectador de manera directa e impactante algunas de las problemáticas que conlleva el uso de redes sociales, por lo que, sobre todo en obras como *Alienación*, la obra de Tsang nos proporcionó una valiosa fuente de inspiración a la hora de dar forma a nuestras esculturas.



Fig. 17. Johnson Tsang. *Lawful Custody*, serie *Lucid Dream II*. Porcelana, latón y madera.

3.4. FEDERICO CLAPIS

Nuestro siguiente referente para este proyecto, aunque estuvo muchos años dedicándose a crear contenido viral en diferentes redes sociales, en 2015, tras alcanzar una enorme popularidad como creador de contenido y acumular millones de seguidores en las redes, decidió desvelar su obra artística. Comenzó realizando obra escultórica en diferentes materiales y actualmente es uno de los principales líderes del cryptoarte y de los NFTs.

Hemos querido mostrar a este artista italiano como referente del proyecto principalmente por dos cuestiones. En primer lugar, por la visión que tiene de la tecnología y las redes sociales. Federico Clapis no ve las redes sociales como un problema para la sociedad en todas sus facetas, pero el hecho de haber sido un creador de contenido de mucho éxito le hizo darse cuenta del papel que juega la tecnología en nuestras vidas y de las problemáticas que esta genera en las personas y en la sociedad por el uso que hacemos de ella, y esto está patente en su trabajo (Figuras 18 y 19). En segundo lugar, por ser la tecnología un tema recurrente en sus obras. Muchas de sus esculturas y sus obras NFTs tratan el tema de la tecnología como una metáfora de lo contemporáneo, desde un punto de vista reflexivo.

Estas dos cuestiones, el punto de vista que tiene sobre la tecnología y que esta sea uno de los principales temas



Fig.18. Federico Clapis. *Addolorata Concezione*. Resina de poliéster. 160 x 65 x 60 cm. 2018.

de su obra, nos han servido como referencia a la hora de crear las esculturas de este proyecto. Poder ver como un artista que conoce tan bien el mundo de las redes sociales expresa, mediante esculturas, su reflexión sobre estas nos ha proporcionado una referencia muy valiosa para poder crear nuestras obras.



Fig.19. Federico Clapis. *Crypto Conection*. Bronce. 270 x 140 x 140 cm. 2018.

3.5. GABRIELLE FISHER HORVATH.

En el caso de Gabrielle Fisher Horvath la hemos seleccionado como referente por una razón muy concreta, la técnica que utiliza para realizar sus obras. Esta artista realiza todas sus obras mediante la fundición en bronce, pero no utiliza ninguna de las técnicas de fundición artística convencionales, sino que ha desarrollado una técnica experimental que ha denominado pintar con bronce. Esta técnica consiste en verter el metal fundido, con la ayuda de cazos y palas, en moldes de arena abiertos a los que previamente confiere la forma de cuerpos humanos, generalmente femeninos. De esta manera, con la caída del metal, consigue crear texturas únicas y componer sus obras mediante salpicaduras de metal.

Esta técnica ha sido conocida gracias al trabajo de una antigua alumna de la asignatura Técnicas Avanzadas de Fundición Artística, impartida por Carmen Marcos en el Máster de Producción Artística, en el curso 2020/2021. Esta alumna, María Mas Prieto, menciona a la artista en su Trabajo Final de Máster, que conoció, a su vez, a través del trabajo de otro alumno de la misma asignatura, Gil Gijón Bastante, de la promoción 2013/2014.

Si observamos las Figuras 20 y 21, vemos como esta técnica permite a la artista crear obras únicas, que no podría haber generado con técnicas de fundición convencionales ni podría repetir sus resultados. Es precisamente este aspecto lo que nos ha interesado de su obra, el hecho de generar una técnica propia,

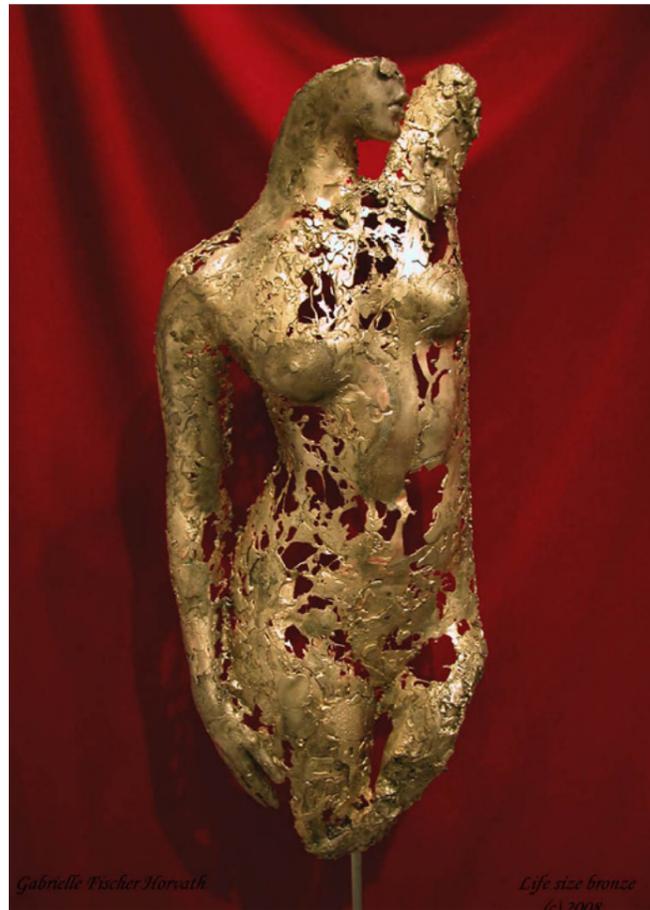


Fig.20. Gabrielle Fisher Horvath. s/n (torso femenino). Bronce.

basada en la experimentación con los procesos de ejecución, para crear obras con un resultado estético y expresivo únicas. La obra de Gabrielle nos ha servido de inspiración, principalmente, para la ejecución de la obra *Sobreinformación*, que hemos ejecutado a partir de la experimentación con diferentes técnicas de fundición artística.



Fig.21. Gabrielle Fisher Horvath. s/n (torso masculino). Bronce.

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1. VIGILAR Y CASTIGAR:

Vigilar y castigar

2022

Acero, tela y videoproyección

Medidas variables



Fig.22. Diego Vidal. *Vigilar y Castigar*. 2022.
Acero y tela. Medidas variables.

4.1.1. SINOPSIS

La obra *Vigilar y Castigar* es la representación física del control y la vigilancia que sufrimos los usuarios de las redes sociales virtuales en nuestro día a día. Debe su nombre al libro *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión* de Michel Foucault, en el que el autor explica este fenómeno del control, basado en la vigilancia, relacionado con el modelo de prisión ideado por Jeremy Bentham, el *Panóptico*, y que, a través de autores como Paul Virilio y Byung-Chul Han, hemos relacionado con el control y la vigilancia que ejercen las redes sociales virtuales en sus usuarios.

La obra consiste en una instalación de tres teléfonos móviles de acero de 130 cm. de alto por 64 cm. de ancho, cuyas pantallas están formadas por una tela de retroiluminación. Los tres móviles están colgados del techo, orientados hacia el centro de la sala. Cada uno de ellos funciona como una pantalla en la que se proyecta, mediante proyectores situados detrás de cada móvil, la imagen captada por la cámara incorporada a uno de los otros móviles. De esta manera, cada móvil graba lo que ocurre en la sala, esta grabación es transferida al ordenador central que controla todo el sistema audiovisual de la obra, que a su vez transmite la imagen a uno de los proyectores, que la proyecta sobre otra de las pantallas. Además, la imagen captada por las tres cámaras se retransmite en directo, por medio del ordenador central, a través de tres cuentas de Instagram creadas para la obra, amplificando masivamente la pérdida de privacidad y la vigilancia ejercida sobre la sala.

De esta manera, la obra *Vigilar y Castigar* convierte la sala de exposición en un espacio vigilado, y por tanto controlado, donde la privacidad no existe y donde cualquier persona, esté donde esté, puede ejercer de “controlador” de ese espacio, al tener acceso en directo a lo que ocurre en el mismo. La obra extrapola al nivel físico lo que ocurre en las redes sociales virtuales, como una manera de visibilizar este aspecto y de hacernos conscientes de ello. La obra pretende generar en el espectador esa sensación de estar vigilado, sensación que obviamos cuando utilizamos redes sociales, de manera que esa sensación le sirva como detonante a una reflexión en torno a este hecho que se produce a diario en nuestras vidas y que, aunque no le prestamos atención, no deja de ser una problemática que genera el uso de redes sociales virtuales.

Los tres móviles están hechos en chapa de acero de 1,5mm de grosor, recortada, conformada y soldada y perfiles “L”, también de acero, haciendo el canto de las

pantallas, que están formadas por una tela de retroiluminación fina. En cuanto al acabado de las piezas, la parte de metal se pintó con un esmalte sintético de color gris brillante, para darle un acabado más cercano al de los smartphones actuales.

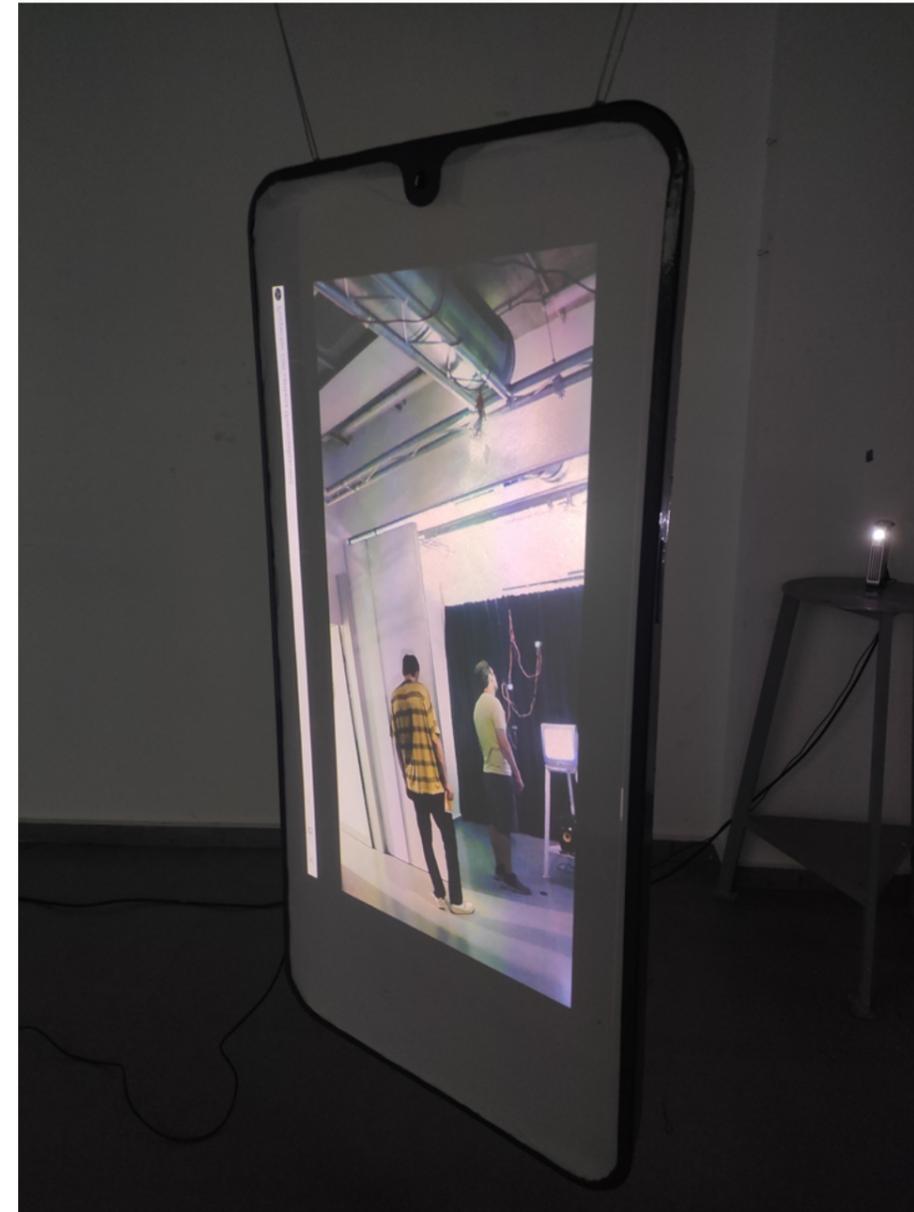


Fig.23. Diego Vidal. *Vigilar y Castigar*. 2022. Acero y tela. Medidas variables. (detalle).

Corte

Para cortar las piezas que forman cada una de las partes de la obra se emplearon diferentes métodos. Por una parte, las partes más grandes y rectas se cortaron con la cizalla eléctrica del taller de metal de la facultad (Figura 28). Las piezas más pequeñas, como los botones y las esquinas, se cortaron utilizando la cizalla de palanca, ya que eran demasiado pequeñas para la cizalla eléctrica.

En el caso de las piezas que forman las esquinas, las curvas exteriores se cortaron también con la cizalla de palanca, rotando ligeramente la pieza a la vez que bajaba la cuchilla para poder cortar las curvas sin necesidad de tener que repasar luego los cortes. Para las curvas interiores, se retiró con la cizalla de palanca el máximo material que nos permitió esta herramienta y posteriormente se limó, con la ayuda de una amoladora radial con un disco de rebarbado, el material sobrante hasta hacer las curvas interiores perfectas (Figuras 30 - 31).

En cuanto a los soportes de las cámaras, estos se cortaron también con la cizalla de palanca, limando posteriormente los cortes con un disco de rebarbado y una lima (Figura 32). Por último, en el caso de los perfiles "L" que forman el borde de la pantalla, se cortaron con la sierra de cinta para metal.



Fig.28. Diego Vidal. Corte con cizalla eléctrica.

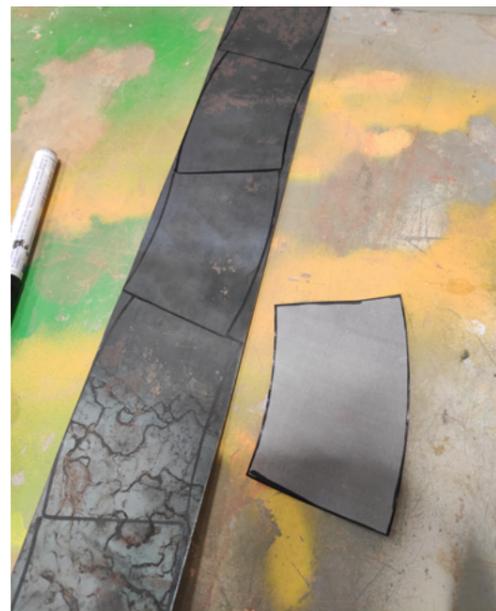


Fig.29. Diego Vidal. Marcaje de las curvas con la ayuda de la plantilla.



Fig.30. Diego Vidal. Corte de las piezas curvas con la cizalla de palanca.



Fig.31. Diego Vidal. Corte de las piezas curvas con la cizalla de palanca.



Fig.32. Diego Vidal. Piezas de los botones cortadas.



Fig.33. Diego Vidal. Corte de los soportes de las cámaras.

Curvado y conformado

Con las piezas cortadas, y antes de poder soldarlas a todo el conjunto, tuvimos que dar forma a las piezas que forman las esquinas curvas de los móviles. Por una parte, las partes correspondientes a las esquinas de los móviles, que habíamos recortado con la forma exacta para poder conseguir la forma necesaria en el momento de curvarlas, les dimos la forma correspondiente en el yunque, con la ayuda de un martillo de bola y una plantilla de la curva exacta que debían tener las piezas (Figuras 34, 35 y 36).

Por otra parte, para poder curvar los bordes de las pantallas, al tratarse de perfiles "L", tuvimos que realizar cortes paralelos en una de las caras del perfil, separados unos 5mm, por la zona de doblado, para poder darle la curva necesaria. Los cortes fueron realizados con la sierra de cinta y posteriormente se doblaron las piezas a mano (Figuras 37 y 38).

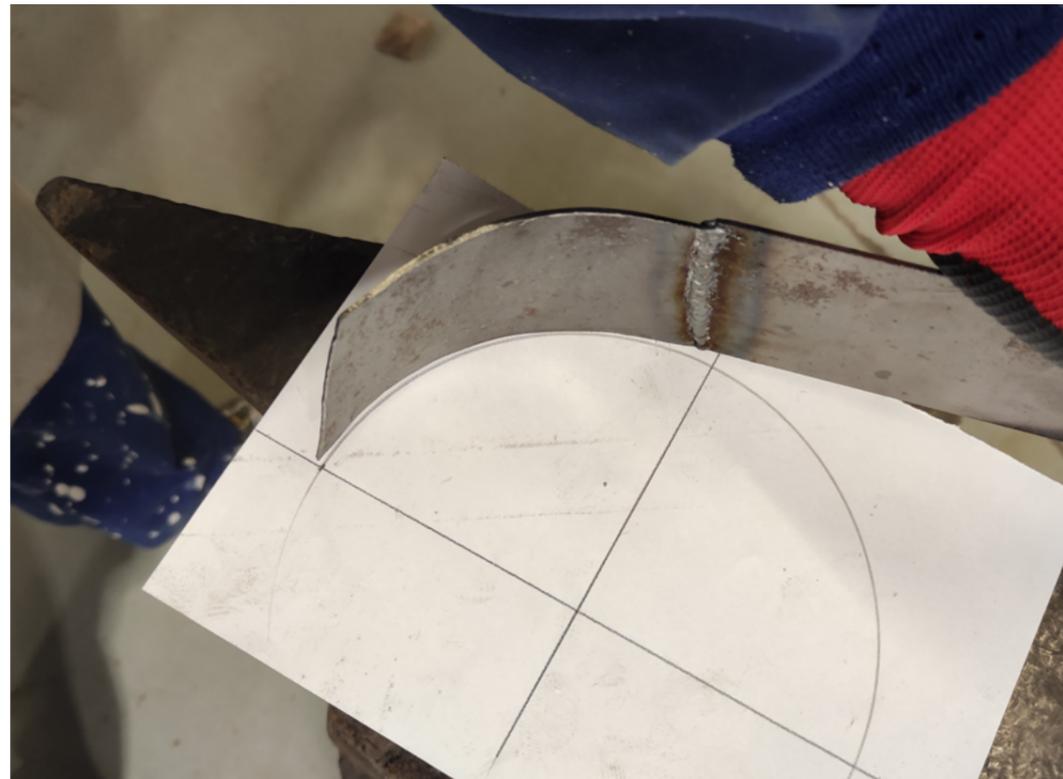


Fig.34. Diego Vidal. Comprobando la curva en la plantilla.



Fig.35. Diego Vidal. Curvado de las esquinas en el yunque.

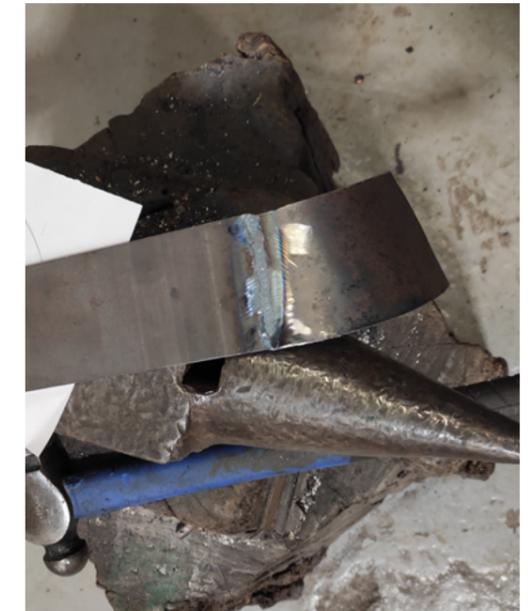


Fig.36. Diego Vidal. Curvado de las esquinas en el yunque.



Fig.37. Diego Vidal. Curvado de las curvas del perfil "L".

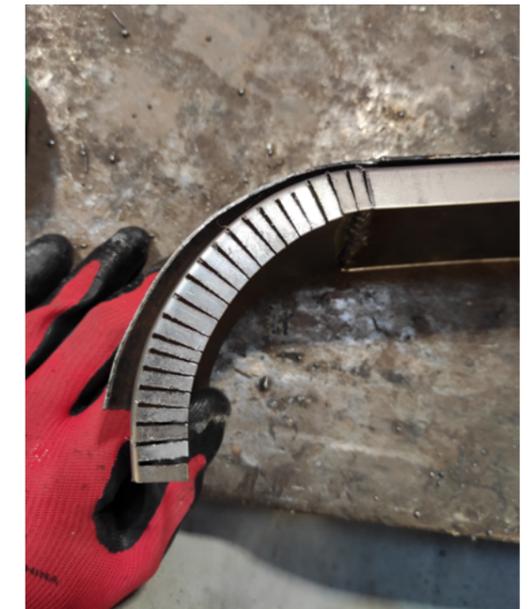


Fig.38. Diego Vidal. Curvado de las curvas del perfil "L".

Soldado

A la hora de soldar las piezas entre sí para construir los móviles, comenzamos soldando las partes inferiores y superiores a las curvas de las esquinas, este proceso, por comodidad, se realizó antes de curvar las esquinas. Una vez soldadas y curvadas estas conforme hemos explicado en el punto anterior, soldamos a estas las partes correspondientes a los laterales, formando así todo el canto de los móviles (Figuras 39 y 40). Todas estas piezas fueron soldadas con el equipo de soldadura MIG del taller de metal.

Posteriormente soldamos, también con el equipo MIG, los soportes para las cámaras (Figura 41) y los perfiles "L" que forman el canto de la pantalla, punteándolos primero en su posición y aplicando cordones de soldadura más largos una vez punteados (Figura 42). En cuanto a las curvas del canto, fuimos rellenando los huecos producidos por los cortes que hicimos para poder doblarlas mediante pequeños puntos de soldadura (Figura 43). Por último, soldamos las piezas que forman los botones de los móviles, esta vez con la soldadura por puntos del taller (figura 44).



Fig.39. Diego Vidal. Soldado de las esquinas a las partes superiores.



Fig.40. Diego Vidal. Soldado de la parte superior a los laterales.



Fig.41. Diego Vidal. Soldado del soporte de las cámaras.



Fig.42. Diego Vidal. Punteado de los perfiles a las piezas laterales.



Fig.43. Diego Vidal. Soldado y rellenado de las curvas de los perfiles.



Fig.44. Diego Vidal. Soldado de los botones.

Repasado y limado

Después de soldar, y como los cordones de soldadura entorpecían la imagen limpia y lisa que queríamos para las piezas, repasamos todas las soldaduras primero con la ayuda de un esmeril y una amoladora radial con un disco de rebarbado y, después de retirar el exceso de material, lijamos la superficie, esta vez con un disco milhojas (Figuras 45 y 46).

Por otra parte, también lijamos todas las aristas y algún desperfecto de las superficies del metal con el disco milhojas hasta dejar el metal completamente liso y uniforme para poder aplicarle el acabado.

El último paso en el proceso de trabajo con el metal fue realizar una serie de agujeros en la parte superior en los que poder atornillar, por una parte, los soportes sobre los que se colgarían los móviles y, por otra, la cámara de cada uno de ellos. Para ello utilizamos un taladro y brocas para metal de los diámetros adecuados.

Acabado

Después de repasar y limar las piezas de metal para darles un acabado superficial lo más liso y uniforme posible, cubrimos con masilla de poliéster todos los desperfectos del material que no pudimos quitar con la radial y lijamos la misma, perfeccionando las formas (Figura 47). Posteriormente, limpiamos las piezas con un paño humedecido con disolvente para poder retirar todos los restos de aceite y suciedad que pudiesen entorpecer las labores de pintura.

Una vez limpias, aplicamos una primera mano de imprimación para metal (Figura 48), tras dejarla secar y pasarle una lija fina, aplicamos dos manos de esmalte sintético gris brillante como acabado final (Figura 49).



Fig.45. Diego Vidal. Repasado de soldaduras.

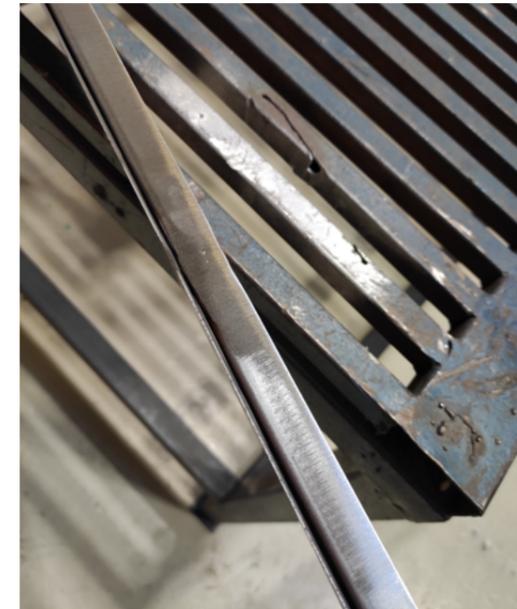


Fig.46. Diego Vidal. Repasado de soldaduras.

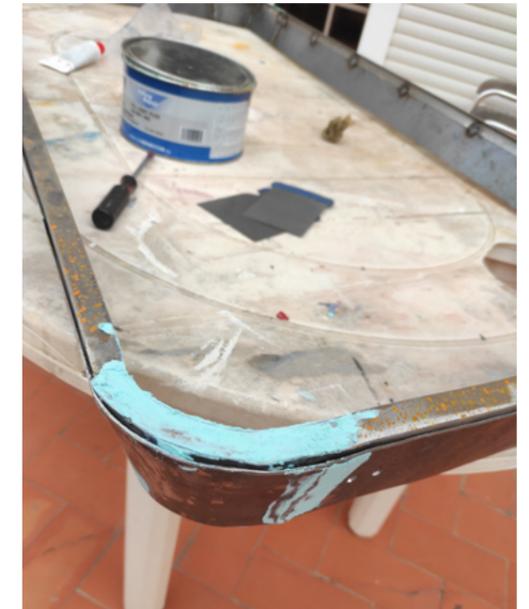


Fig.47. Diego Vidal. Enmasillado de desperfectos.



Fig.48. Diego Vidal. Aplicación de la imprimación

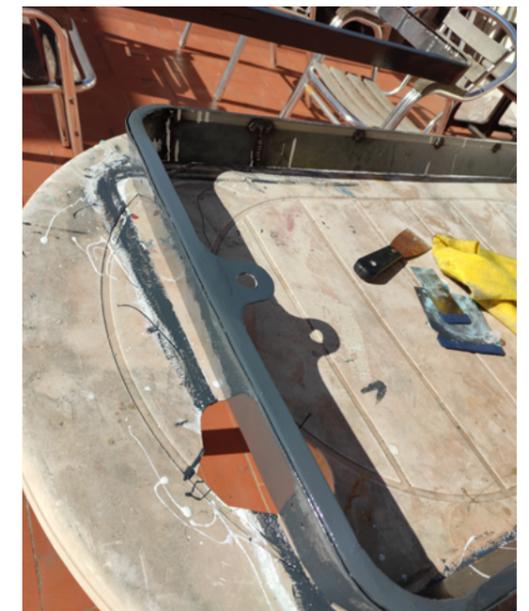


Fig.49. Diego Vidal. Pintado de las piezas.

Montaje

Para montar las piezas, primero atornillamos dos soportes a cada móvil, por los que pasar los cables de acero en el momento de montar la pieza para su exposición (Figura 51). Por otra parte, pegamos las telas de retroiluminación, previamente cortadas a medida, a las carcasas de hierro, generando así las tres pantallas sobre las que proyectar las imágenes captadas por las cámaras (Figura 50).

Parte audiovisual

La parte audiovisual consiste en tres proyectores que reproducen las imágenes captadas por las tres cámaras situadas en los móviles, además, estas imágenes se retransmiten en directo a través de tres cuentas diferentes de Instagram.

En cuanto al hardware, por una parte conectamos las tres cámaras al ordenador mediante cables USB y, por otra, los tres proyectores al mismo con cables HDMI, dado que nuestro ordenador solo dispone de un puerto de entrada de HDMI, utilizamos dos conversores de USB-HDMI con tarjeta gráfica incorporada para poder conectar los tres proyectores al ordenador. Dado que de esta manera necesitábamos cinco puertos USB y el ordenador solo dispone de dos, utilizamos un multiplicador de puertos para poder conectar las tres cámaras y los tres proyectores al mismo ordenador (Figuras 52, 53 y 54).

En la parte de software, utilizamos el programa OBS Studio para procesar las imágenes capturadas por las cámaras y transmitirla, por una parte, a los proyectores y, por otra, a las diferentes cuentas de Instagram que lo retransmiten en directo.



Fig.50. Diego Vidal. Pegado de la tela.



Fig.51. Diego Vidal. Colocación de los soportes.

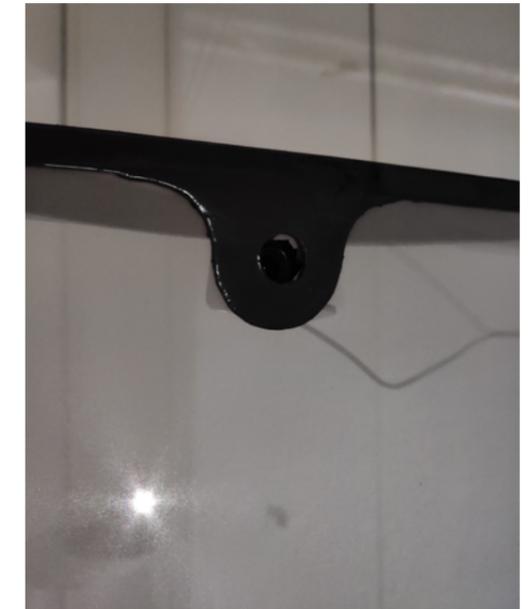


Fig.52. Diego Vidal. Colocación de las cámaras.

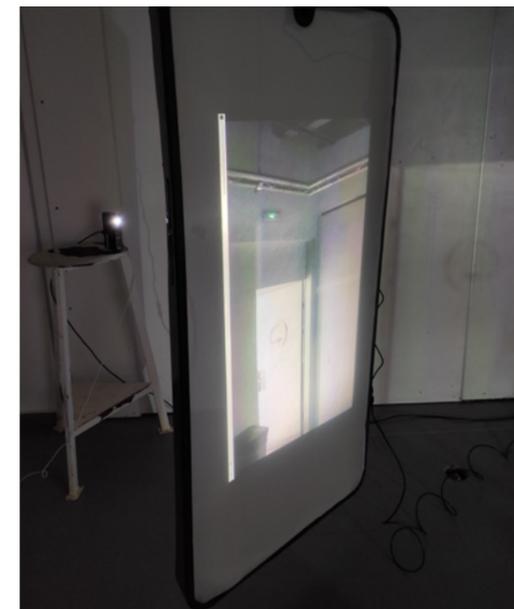


Fig.53. Diego Vidal. Proyector retransmitiendo vídeo en directo.

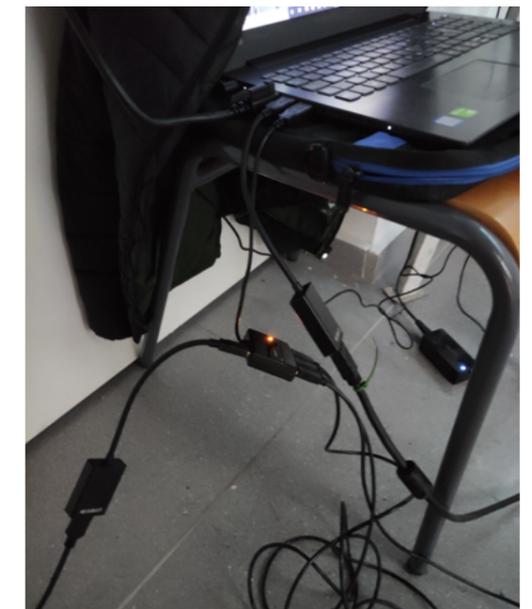


Fig.54. Diego Vidal. Conversores y adaptadores.

4.2. ALIENACIÓN:

Alienación

2021

Cerámica esmaltada

Medidas variables



Fig.55. Diego Vidal. *Alienación*. 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).



Fig.56. Diego Vidal. *Alienación*. 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).



Fig.57. Diego Vidal. *Alienación*. 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).

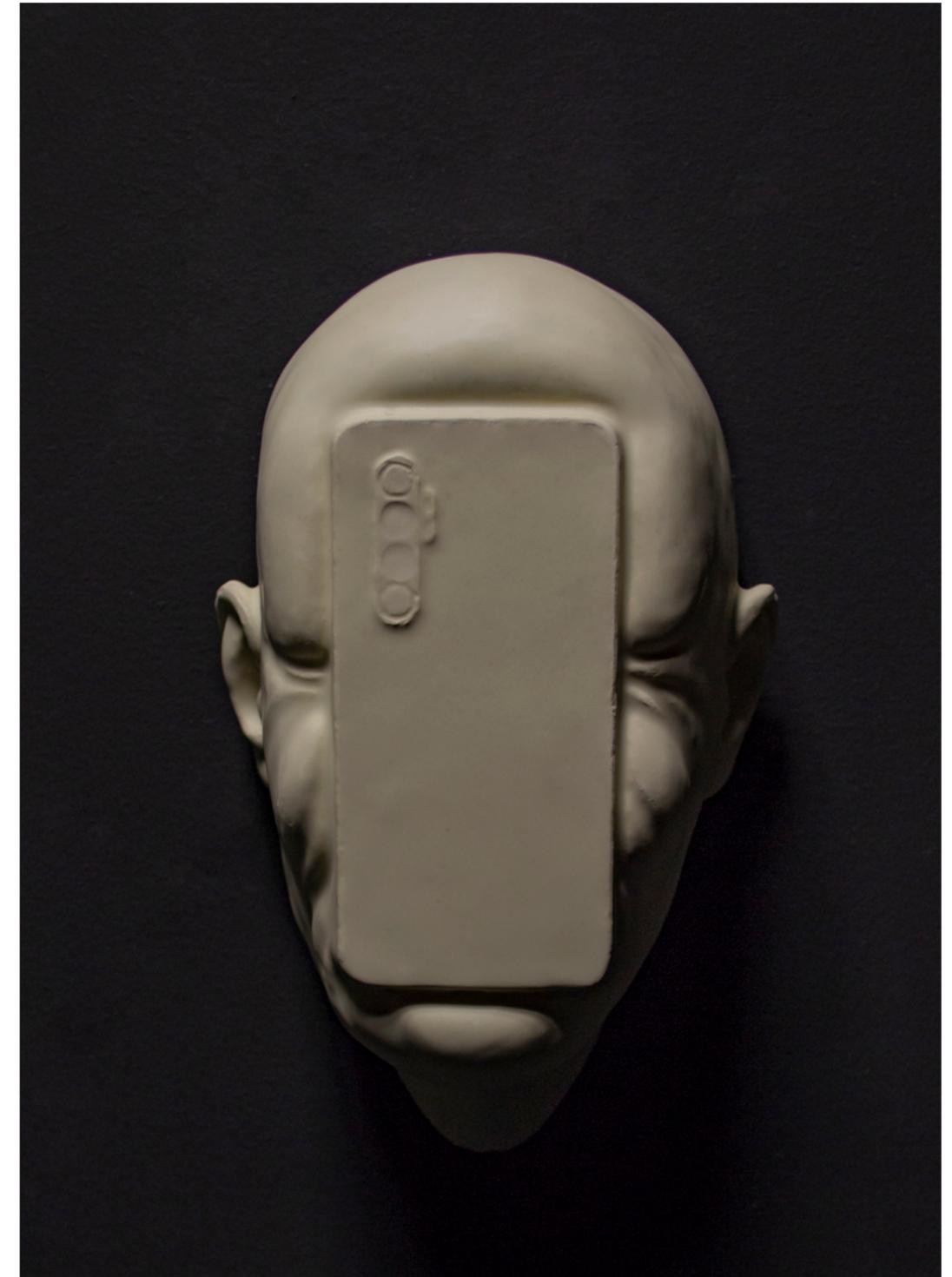
4.2.1. SINOPSIS

La obra *Alienación* es la representación del estado de pérdida de la personalidad, la identidad y la capacidad de pensamiento propio en el que nos han sumido las redes sociales virtuales.

La obra consiste en una misma pieza de cerámica reproducida diez veces, colgadas de manera que ocupan un lugar amplio dentro de una sala de exposiciones, con la intención de crear la sensación de multitud. La pieza en cuestión es una cabeza, desde la parte trasera de las orejas hacia delante, la cual, en lugar de cara, tiene un teléfono móvil incrustado, con la parte de la pantalla hacia adentro. El modelado de la pieza está pensado para crear la ilusión de que el móvil está incrustado a la fuerza en el rostro, creando así un fuerte impacto visual. Las piezas están hechas de loza blanca y esmaltadas con un esmalte transparente mate, dando así un acabado limpio y liso a las mismas, consiguiendo que las formas sean fáciles de percibir. La instalación de las piezas varía en función del tamaño y arquitectura de la sala, por lo que las medidas de la obra son variables, siempre buscando generar esa sensación de multitud, incluso, si las características de la sala lo requieren, el número de piezas puede variar.

De esta manera, la obra representa un conjunto de personas que han perdido su identidad y se encuentran sometidas a la visión simplista y genérica del mundo que ofrecen las redes sociales, una sociedad que ve el mundo a través de la pantalla y que se encuentra en un estado de alienación absoluta al haber perdido su conexión con el mundo físico real.

Fig.58. Diego Vidal. *Alienación*. 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).



4.2.2. PRODUCCIÓN DE LA OBRA

Bocetos

El primer paso en la realización de la obra fue dibujar algunos bocetos con el fin de establecer un diseño previo sobre el que referenciaríamos a la hora de modelar la escultura (figuras 59 y 60).

Modelado

Una vez definido el diseño final de la pieza, el siguiente paso fue, en este caso, modelar la pieza de la que posteriormente se haría el molde para ser reproducida un amplio número de veces. Escogimos para modelar una plastilina de modelado profesional, ya que nos facilita mucho el trabajo en modelados de este tipo. El modelado se realizó atendiendo especialmente a generar la sensación del impacto del móvil en el rostro, manteniendo una anatomía naturalista de la cabeza (Figuras 61 y 62).

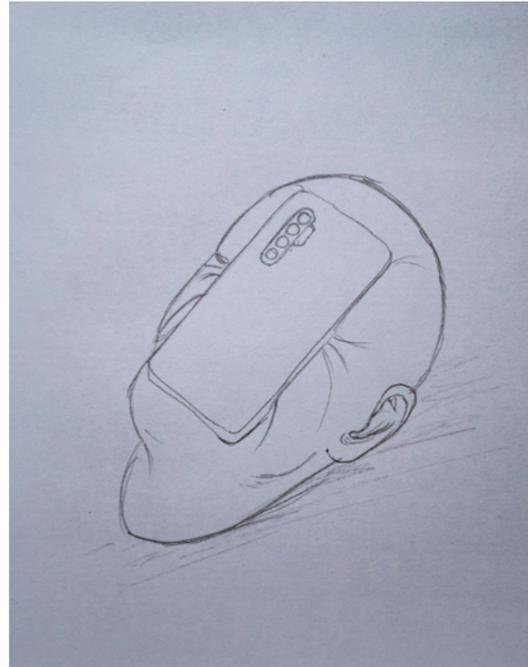


Fig.59. Diego Vidal. Boceto de una pieza de la obra Alienación.

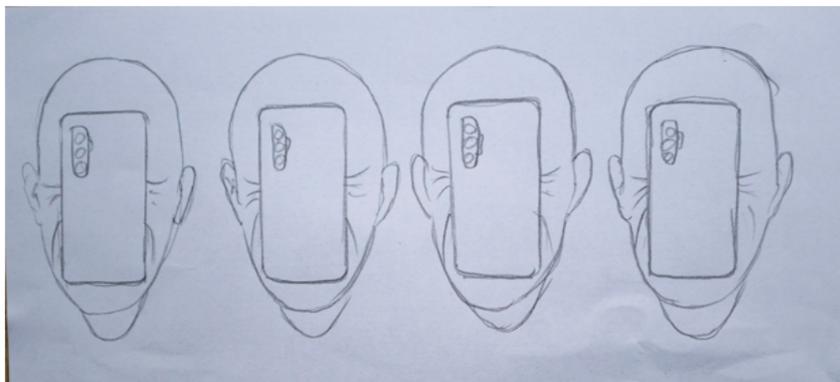


Fig.60. Diego Vidal. Boceto de las piezas de la obra Alienación.



Fig.61. Diego Vidal. Modelado en proceso.



Fig.62. Diego Vidal. Modelado terminado.

Molde

Antes de hacer el molde definitivo, decidimos hacer un molde perdido al modelado de plastilina, con la intención de pasar la pieza original a un material rígido que nos facilitase el trabajo a la hora de hacer el molde por piezas de escayola. En este caso el molde fue muy sencillo, un molde perdido de una pieza, por lo que apenas fue necesario retocar la copia de escayola que sacamos de él (Figura 63).

Con el original perfectamente retocado, realizamos el molde de este. Dado que las reproducciones se harían en cerámica, por colada de barbotina, necesitábamos que las paredes del molde fuesen de un material poroso e higroscópico, por lo que necesariamente tenía que ser un molde por piezas de escayola.

Una vez estudiadas las piezas del molde, el proceso a seguir fue el siguiente: construir encofrados de plastilina por las divisiones de las piezas, rellenarlos de escayola después de aplicar vaselina desmoldante, desmontar los encofrados una vez fraguada la escayola, retocar la pista y realizar las llaves pertinentes. Se repitió este proceso hasta realizar las siete piezas que componen el molde (Figuras 64, 65 y 66). Este proceso supuso la necesidad de realizar cada pieza por separado y con una precisión considerable, dadas las características formales de la pieza a reproducir.

Por último, para unir las siete piezas del molde y poder realizar copias de este, se hizo una madreforma de escayola reforzada con fibra de vidrio, concluyendo así la creación del molde (Figura 67).



Fig. 63. Diego Vidal. Copia de escayola del original de plastilina.



Fig. 64. Diego Vidal. Realización de una de las partes del molde.



Fig. 65. Diego Vidal. Realización de una de las partes del molde.



Fig. 66. Diego Vidal. Realización de la pieza central del molde.



Fig. 67. Diego Vidal. Molde completo desmontado.

Reproducciones

Después de dejar secar completamente el molde, comenzamos a hacer reproducciones de la pieza. En este caso utilizamos barbotina de loza ya preparada, por lo que para sacar cada copia se llenó el molde en su totalidad con esta barbotina, se esperó unos minutos hasta que la loza adquirió un espesor de unos 5mm y se vació el sobrante de barbotina, dejando el molde boca abajo (Figuras 68 y 69). A la vez, fuimos realizando unas placas de la misma pasta cerámica, que recortamos con la forma adecuada para coser a la parte trasera de las piezas, como enganche para poder colgarlas de la pared.

Cuando la capa de barro adquirió una dureza de cuero, desmontamos el molde y retiramos las piezas para dejarlas secar. Una vez secas, solo quedó retocar las heridas y bizcocharlas a 1040 grados (Figuras 70 y 71).

Esmaltado

Para estas piezas, utilizamos un esmalte trasparente mate de baja temperatura que aplicamos por vertido. Una vez seco el esmalte, se hornearon de nuevo a 1040 grados (Figuras 72 y 73).



Fig.68. Diego Vidal. Molde lleno de barbotina.



Fig.69. Diego Vidal. Capa de loza solidificada.



Fig.70. Diego Vidal. Desmoldeo de la pieza de loza.



Fig.71. Diego Vidal. Piezas secas en el horno, para bizcochar.



Fig.72. Diego Vidal. Piezas bizcochadas, listas para esmaltar.



Fig.73. Diego Vidal. Piezas esmaltadas en el horno, listas para cocer.

4.3. ADICCIÓN:

Adicción

2022

Papel impreso

Serigrafía

8,3 x 5,1 x 2,4 cm.



Fig.74. Diego Vidal. *Adicción*. 2022.
Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm. (Todos los modelos)

4.3.1. SINOPSIS

La obra *Adicción* es la representación, de manera metafórica, de la adicción que padecemos a las redes sociales virtuales en la actualidad. Consiste en materializar las redes sociales otorgándoles la forma de un producto conocido por su adicción como es, en este caso, el tabaco.

En esta obra se han hecho siete modelos diferentes, correspondientes a siete redes sociales: Facebook, YouTube, Twitter, Snapchat, TikToc, WhatsApp y Twitch. Para su ideación, se reinterpretó la cajetilla de tabaco de la marca *Marlboro*, cambiando sus colores originales y sus logotipos por los de cada red social. De esta manera, creamos cajetillas de tabaco cambiando la marca original por la de las diferentes redes sociales, haciendo una comparación metafórica entre la adicción provocada por el tabaco y la provocada por las redes sociales virtuales.

De cada uno de los siete modelos se hizo una serie de diez piezas, hechas en papel impreso con la técnica de la serigrafía.



Fig.77. Diego Vidal. *Adicción (Modelo WhatsApp)*. 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm.



Fig.79. Diego Vidal. *Adicción (Modelo YouTube)*. 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm.



Fig.75. Diego Vidal. *Adicción (Modelo TikToc)*. 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm.



Fig.76. Diego Vidal. *Adicción (Modelo Twitch)*. 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm. (Modelo Twitch)



Fig.78. Diego Vidal. *Adicción (Modelo Snapchat)*. 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm.



Fig.80. Diego Vidal. *Adicción (Modelo Twitter)*. 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x 2,4 cm.

4.3.2. PRODUCCIÓN DE LA OBRA

Bocetos

En primer lugar, hicimos algunos bocetos digitales, modificando fotografías de diferentes artículos con Photoshop, para intentar imaginarnos posibles resultados finales. Hicimos montajes utilizando imágenes de cajas de medicamentos y de cajetillas de tabaco, decantándonos finalmente por estas últimas, ya que nos proporcionaban un mayor número de posibilidades a la hora de crear nuestras piezas (figura 81).

Generación de los fotolitos

El siguiente paso fue realizar los fotolitos para poder pasar la imagen a la pantalla de serigrafía (Figuras 82 y 83). Para ello, lo que hicimos primero fue tomar medidas de todas las partes de las cajetillas, así como de su forma al desplegarla, para así poder crear una plantilla con las medidas necesarias para producir las cajetillas a escala natural. Una vez hecha esta plantilla, dibujamos los gráficos copiando las formas de la cajetilla de la marca *Marlboro*, de esta manera, el producto sería más reconocible. Cambiamos el nombre y el logotipo de *Marlboro* por el de cada red social, así como el texto de la cajetilla, adecuándolo a nuestra obra, de manera que generamos siete versiones diferentes de esta, correspondiendo a siete redes sociales: Facebook, YouTube, Twitter, Snapchat, TikTok, WhatsApp y Twitch. Los fotolitos fueron hechos digitalmente utilizando Adobe Illustrator. Una vez terminados los fotolitos, se imprimieron en acetato en la impresora Xerox del Departamento de Dibujo, ideal para esta labor.



Fig.81. Diego Vidal. Boceto digital de la idea.

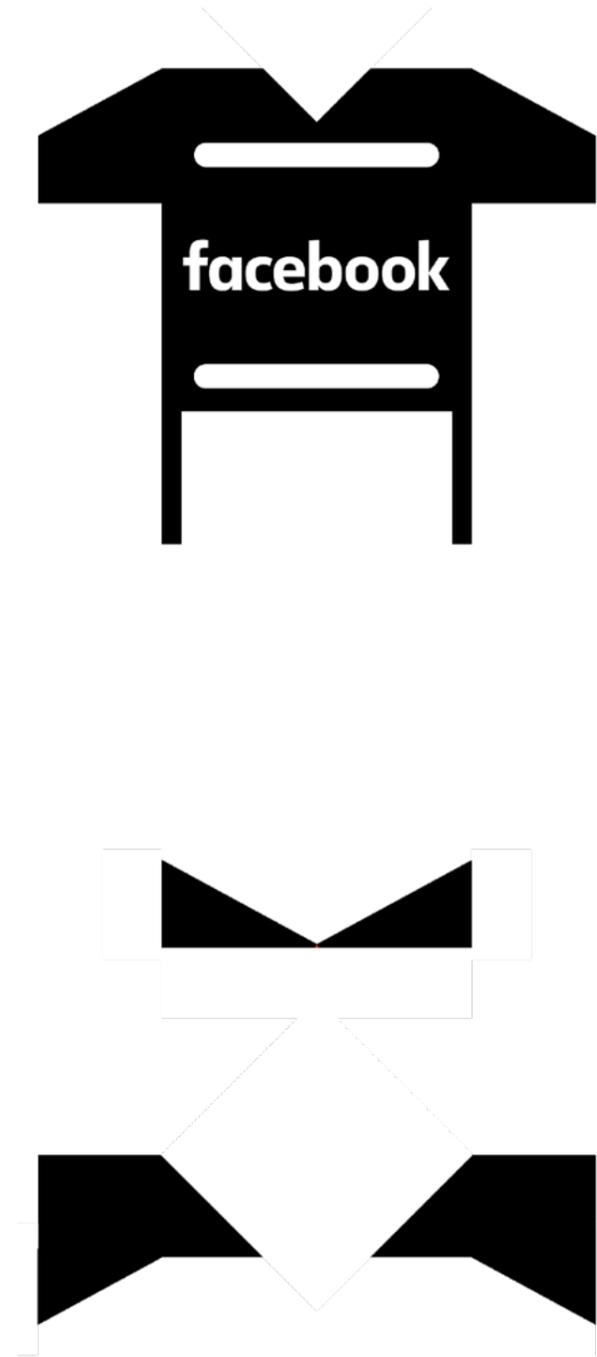


Fig.82. Diego Vidal. Fotolito de la primera tinta del modelo Facebook.

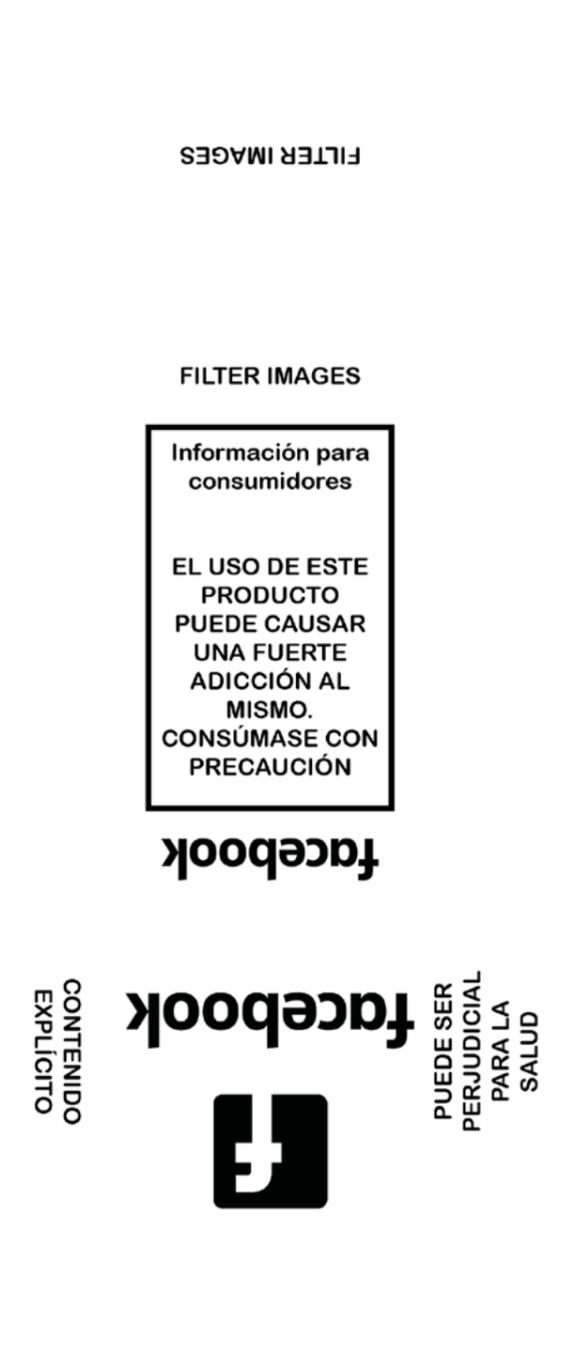


Fig.83. Diego Vidal. Fotolito de la segunda tinta del modelo Facebook.

Preparación de la pantalla

Para crear la pantalla con la que imprimir nuestras imágenes, el primer paso fue emulsionar la pantalla de serigrafía con una emulsión fotosensible, aplicada con una raedera del tamaño adecuado para nuestra pantalla de 74 hilos. Una vez seca la emulsión, insolamos los fotolitos de las primeras tintas con la ayuda de la insoladora del taller de serigrafía de la facultad, para posteriormente revelar la pantalla con agua, limpiando el exceso de emulsión.

Primera tinta

Dado que las primeras tintas de cada modelo eran de un color diferente, correspondiente al color predominante de cada red social, preparamos primero los colores mezclando tintas para serigrafía de los colores primarios. Una vez preparada la tinta y recortados los papeles cuché a medida, hicimos diez copias de cada modelo, con su color correspondiente (Figura 84).

Segunda tinta

La segunda de las tintas es de color negro en todos los modelos, por lo que no hizo falta preparar antes los colores (Figuras 86, 87 y 88). Para casar la segunda tinta con las primeras, utilizamos un acetato pegado a la mesa de trabajo sobre el que hicimos la primera impresión, para usarlo como plantilla para situar los demás papeles (Figura 85).



Fig.84. Diego Vidal. Primera tinta del modelo TikToc.



Fig.85. Diego Vidal. Utilizando el acetato para casar las tintas.



Fig.86. Diego Vidal. Segundas tintas.



Fig.87. Diego Vidal. Segundas tintas. Modelo Facebook.



Fig.88. Diego Vidal. Segundas tintas. Modelos Twitch y Snapchat.

Corte, plegado y montaje

El último proceso fue el de cortar, plegar y montar las cajetillas. Para ello, utilizamos un bisturí y un cúter para cortar, una a una, cada una de las cajas (Figuras 89, 90 y 91). A la hora de plegar el papel para poder montar las cajetillas, hicimos una pequeña incisión, con la ayuda del bisturí, por las líneas de plegado, para poder plegar con mayor exactitud y evitar arrugaciones en el papel (Figura 92). Una vez plegadas las cajas, las pegamos con pegamento de contacto (figura 93).

Dado que las cajetillas llevar dentro una lengüeta para mantenerse cerradas y evitar que se abran dejando caer su contenido, hicimos también estas piezas, utilizando una real como plantilla para cortarlas, y posteriormente las pegamos en su posición final, terminando así las cajetillas (Figura 94).



Fig.91. Diego Vidal. Los siete modelos recortados.

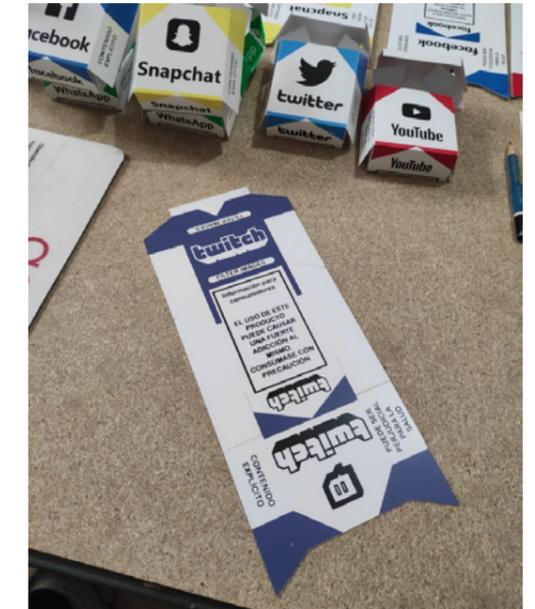


Fig.92. Diego Vidal. Realización de cortes y rebajes para plegar las cajas.



Fig.89. Diego Vidal. Recorte de material sobrante.



Fig.90. Diego Vidal. Recorte de material sobrante.



Fig.93. Diego Vidal. Plegado de los diferentes modelos.



Fig.94. Diego Vidal. Modelo Facebook abierto, con la lengüeta interior.

4.4. SOBREENFORMACIÓN

Sobreenformación

2022

Bronce, latón y filamento de neón

Fundición experimental

42 x 32 x 40 cm.



Fig.95. Diego Vidal. *Sobreenformación*. 2022. Bronce, latón y filamentos de neón. 42 x 32 x 40 cm. (detalle)



Fig.96. Diego Vidal. *Sobreenformación*. 2022. Bronce, latón y filamentos de neón. 42 x 32 x 40 cm.

4.4.1. SINOPSIS

La obra *Sobreinformación* es la representación de los efectos de la sobredosis informativa a la que estamos sometidos en nuestro día a día por parte de las sedes sociales virtuales.

La obra consiste en un busto de bronce y latón, con un acabado desperfecto y azaroso, creando un aspecto de una persona “maltratada”, en este caso por la información, llena de desperfectos, rugosidades y grietas. El busto sujeta un móvil con la mano, del que salen filamentos de luz que se introducen por los ojos, boca y oídos del rostro, aludiendo a la información que proviene de los teléfonos móviles y que nos invade de manera apabullante en nuestro día a día.

La intención con esta obra era, como ya hemos comentado anteriormente en esta memoria, realizarla mediante la experimentación con la fundición artística, con la intención de generar resultados propios del trabajo con metal fundido, que proporcionasen a la obra un carácter azaroso, sin limitar su producción a la reproducción fidedigna de un original previamente modelado en cera, sino que los propios procesos experimentales otorgasen a la obra unos acabados característicos que acompañasen el discurso de la misma.

El proceso que seguimos en esta experimentación comenzó explorando las posibilidades expresivas que proporcionaba la obstaculización del metal con hilos de cobre, proceso que, como veremos en el siguiente apartado, generó algunos resultados interesantes y también algunos problemas, que fueron solventados de distintas formas, destacando el uso de otra técnica experimental, heredada de la artista Gabrielle Fisher Horvath, consistente en la proyección de metal fundido en moldes abiertos, pero en nuestro caso utilizando moldes de cáscara cerámica y proyectando dos metales diferentes.

De esta manera, la obra *Sobreinformación* expresa, mediante sus formas y acabados, ese hecho por el cual las enormes cantidades de información que consumimos a diario nos desgastan mentalmente y nos generan un estado de inquietud al no ser capaces de asimilarla. La información entra en nuestras mentes y estalla en nuestro interior, sin que seamos capaces de llegar a comprenderla y a contrastarla lo suficiente como para que esta información nos aporte un conocimiento válido.

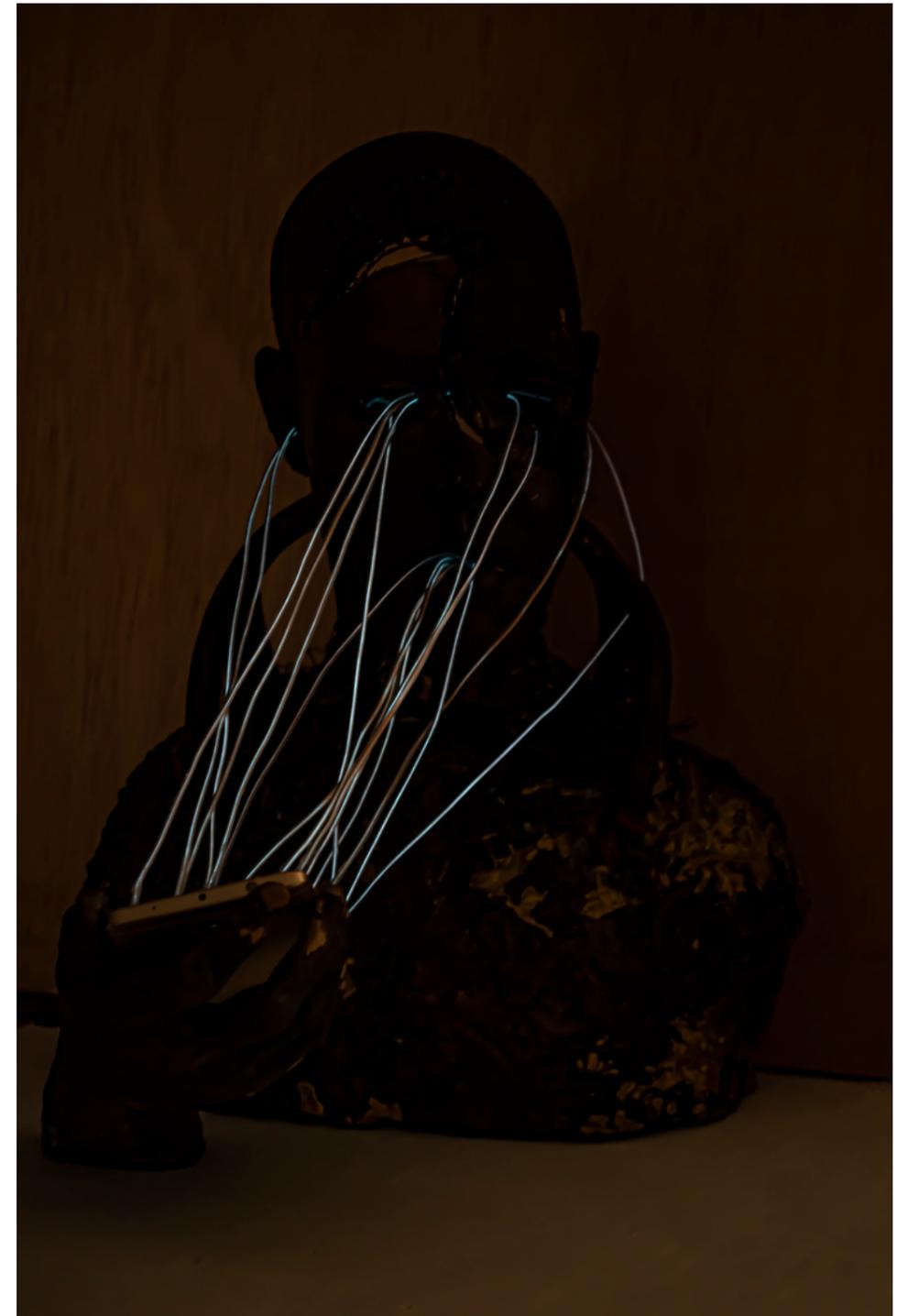


Fig.97. Diego Vidal. *Sobreinformación*. 2022. Bronce, latón y filamentos de neón. 42 x 32 x 40 cm. (vista en la oscuridad)

4.4.2. PRODUCCIÓN DE LA OBRA

Molde de la mano

Dado el carácter experimental de la obra, decidimos comenzar por la pieza más pequeña de esta, la mano, para poder probar con facilidad esta técnica y saber cómo llevarla a cabo de manera satisfactoria.

En este caso, dado que la mano es un elemento casi secundario de la obra, aunque imprescindible por ser la que sujeta el móvil, decidimos hacerla mediante un molde de alginato de una mano real. Para ello, la modelo agarró con su mano un trozo de cartón pluma de dimensiones idénticas al teléfono móvil que posteriormente pondríamos en la escultura, de esta manera, la mano tendría la posición exacta que necesitábamos. Tras preparar la mezcla de agua y alginato, bien batido, la modelo introdujo la mano en la misma y la mantuvo hasta que el alginato fraguó por completo.

Tras retirar la mano la modelo, sin retirar el trozo de cartón pluma, se llenó el molde de agua y se guardó en la nevera, para conservarlo en buenas condiciones hasta el momento de hacer la reproducción en cera.

Reproducción en cera

Para hacer la reproducción en cera, bastó con secar el molde con un papel, para retirar el exceso de agua y llenarlo por completo de cera líquida, esperando lo suficiente para que el grosor de la capa de cera fuese de unos 3mm (Figura 98).

Con la cera completamente fría, cortamos el recipiente que contenía el alginato y fuimos retirándolo hasta liberar la mano de cera (Figuras 99, 100 y 101).



Fig.98. Diego Vidal. Molde llenado con una capa de cera adecuada para la pieza.



Fig.99. Diego Vidal. Desmoldeo de la mano.



Fig.100. Diego Vidal. Desmoldeo de la mano.



Fig.101. Diego Vidal. Mano liberada del molde de alginato.

Como el molde de la mano solo llegaba hasta la muñeca y necesitábamos hacer parte del antebrazo para que la pieza adquiriese más altura, construimos un núcleo de barro sobre el que hacer la parte del antebrazo en cera. Fue en este momento en el que introdujimos la parte experimental en la pieza. Pusimos sobre el barro una maraña de hilos de cobre que posteriormente pincelamos con cera, de manera que la parte del antebrazo fue construida con cera, pero con cobre en su interior, con la idea de que este ayudase a enfriar el bronce y nos diese un resultado más azaroso (Figuras 102 y 103).

Árbol de colada

Con el modelo de cera terminado, el siguiente paso fue construir el árbol de colada, para ello, hicimos una copa por pincelado en un molde de escayola (Figura 104) y una serie de bebederos cilíndricos también en molde de escayola.

Para una pieza de estas características, lo normal sería construir el árbol de colada de manera que los bebederos regasen la pieza por el corte del antebrazo, para obtener un buen regado de la misma y una mayor facilidad de mecanizado.

No obstante, como necesitábamos que el metal se enfriase en esa parte final del brazo, decidimos regar la pieza por la parte de los dedos. Para ello, colocamos tres bebederos desde la copa a los dedos pulgar, índice y anular, además, unimos con bebederos secundarios el dedo índice al corazón y el anular al meñique, asegurándonos de que el metal llegase a todos los dedos (Figuras 105 y 106).



Fig.102. Diego Vidal. Núcleo de barro para construir el antebrazo.



Fig.103. Diego Vidal. Pincelado del cobre y el barro para construir el antebrazo.



Fig.104. Diego Vidal. Realización de la copa de colada.



Fig.105. Diego Vidal. Bebederos secundarios para unir los dedos.



Fig.106. Diego Vidal. Árbol de colada completo.

Molde de cáscara cerámica

Con la pieza de cera totalmente armada, el siguiente paso fue realizar el molde de cáscara cerámica para hacer la reproducción en bronce.

En primer lugar, dimos una mano de goma laca a la cera para compatibilizar la misma con la sílice coloidal y poder dar baños a la pieza.

Para hacer el molde, fuimos dando baños de barbotina de sílice coloidal con moloquita en polvo y rebozando la pieza en moloquita, dimos dos capas con moloquita de grano fino y otras dos con grano medio (Figura 107). También dimos una quinta capa con fibra de vidrio y barbotina para dar resistencia al molde (Figura 108).

Antes de cocer el molde para darle las características de resistencia a la temperatura que necesitamos de un molde de fundición, retiramos la cera del interior de este, por choque térmico, en una licuadora. Una vez descerado, cocido y revisado que no había grietas visibles, dimos un baño de seguridad con barbotina para tapar posibles grietas.



Fig.107. Diego Vidal. Primera capa del molde de cáscara.

Colada de la mano

En el momento de la colada, mientras se fundía el bronce, situamos y atamos todos los moldes en la cama de colada, poniendo nuestro molde al final del recorrido, para ser colado el último y aprovechar el enfriamiento del metal (Figura 109). Luego de cerrar la cama y calentarla mientras se fundía el bronce, se coló el metal en los moldes siguiendo el procedimiento habitual que seguimos en el taller (Figura 110).

Tras sacar los moldes al exterior, dejamos que el metal se enfriase un poco y retiramos con cuidado la cáscara, liberando el bronce. Al retirar toda la cáscara, vimos que el resultado experimental que buscábamos no había salido bien, la pieza se regó demasiado bien, llenando por completo el molde y tapando el hilo de cobre, estudiando lo que habíamos hecho y lo que había sucedido, pudimos aprender más sobre este proceso experimental (Figura 111).



Fig.108. Diego Vidal. Molde de cáscara en el secadero.

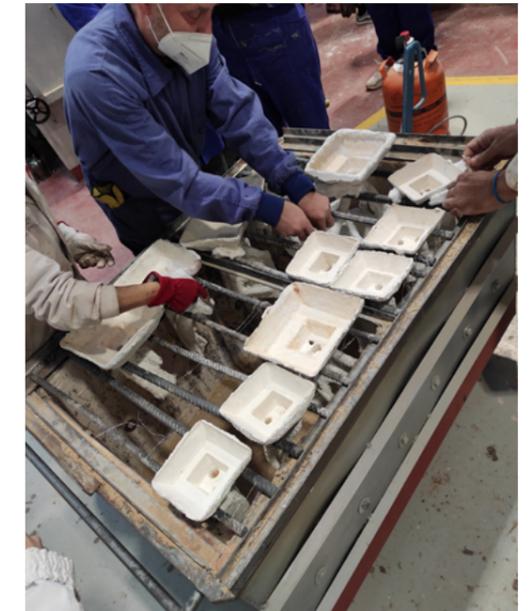


Fig.109. Diego Vidal. Colocación de los moldes en la cama de colada.



Fig.110. Diego Vidal. Colada del bronce en el molde.



Fig.111. Diego Vidal. Pieza liberada del molde de cáscara.

Modelado del busto

Para la realización del busto de la obra, dado que el rostro es la parte más representativa de la misma, realizamos un modelado en plastilina de modelar de toda la cabeza, en el que buscamos conseguir la expresión del rostro que necesitábamos para la obra.

El modelado lo hicimos sobre un armazón de resina de poliéster y madera. Modelamos un rostro de mujer con la boca ligeramente abierta, la mirada perdida y el cuello torsionado hacia la izquierda, teniendo en cuenta que posteriormente se modelaría parte del torso en cera y debería encajar con la pieza de la mano. La zona de los ojos y la abertura de la boca se modelaron teniendo en cuenta que irían caladas en la pieza de bronce, viéndose el interior (Figuras 112 y 113).

Molde

Antes de realizar un molde del que sacar la copia de cera para el modelo para fundir, realicé un molde perdido de escayola del modelado, del que saqué una copia en escayola, de esta manera, obtuve un modelo de un material rígido y fácil de retocar del que hacer el molde de manera más cómoda (Figura 114).

Decidimos hacer el molde de esa cabeza de escayola en alginato con carcasas de vendas de escayola, con el fin de obtener un molde ligero del que poder sacar copias con facilidad. Lo primero que hicimos fue sumergir la escayola en agua, para empaparla y evitar que esta resecase el alginato. Una vez batida la mezcla de agua y alginato, aplicamos el mismo por toda la pieza, con las manos, hasta conseguir una capa de un grosor uniforme (Figura 115). Con el alginato fraguado, construimos con vendas de escayola dos carcasas para sujetar el alginato una vez retirado de la pieza. Este molde se conservó en agua fría hasta la finalización del proyecto (Figura 116).



Fig.112. Diego Vidal. Modelado en proceso de la cabeza de la obra.



Fig.113. Diego Vidal. Modelado de la cabeza terminado.

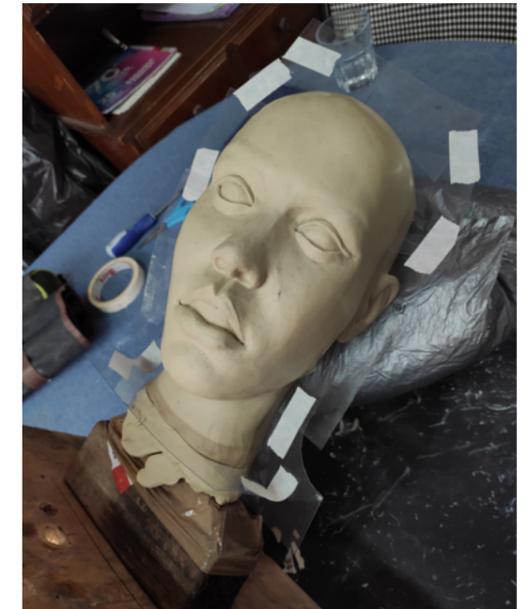


Fig.114. Diego Vidal. Modelado con las divisiones para realizar el molde perdido



Fig.115. Diego Vidal. Cabeza cubierta de una capa de alginato.



Fig.116. Diego Vidal. Carcasas de vendas de escayola sobre el molde de alginato.

Reproducción en cera

Las reproducciones del molde de alginato se hicieron en cada una de las dos piezas del molde por separado, para luego soldarlas. En un primer momento, se hizo una copia solamente con cera, con la intención de ponerle después el hilo de cobre, pero esta opción se descartó ya que no nos permitía poner el cobre de la manera que necesitábamos. En la segunda reproducción, pusimos primero la maraña de cobre sobre el molde de alginato y posteriormente pincelamos el molde y el cobre con cera, de manera que el cobre quedó dentro de la cera, sobresaliendo en algunas partes (Figura 117). Con la cera bien fría, para evitar deformaciones, retiramos las piezas del molde, revisamos el grosor de la cera y soldamos ambas partes.

Para la parte del torso, modelamos un núcleo de barro sobre un armazón de hierro y papel, sobre este armazón colocamos la cabeza de cera, situada en la posición final. Montamos una maraña de hilos de cobre sobre el núcleo de barro, en esta ocasión empleando gran cantidad de cobre para asegurarnos de que el bronce se enfriaría y pincelamos el mismo hasta conseguir unir todo el cobre, así como la cabeza de cera, y formar una única pieza (Figuras 118, 119 y 120). En esta parte jugamos con varias variables, en primer lugar, la ya citada cantidad de hilos de cobre que introducimos en la pieza y, en segundo lugar, el grosor de la cera, dejando grosores más finos en las partes en las que no nos interesaba que llegase el bronce y viceversa (Figura 121).



Fig.117. Diego Vidal. Diferencia entre las dos reproducciones.



Fig.118. Diego Vidal. Maraña de cobre sobre el núcleo de barro.

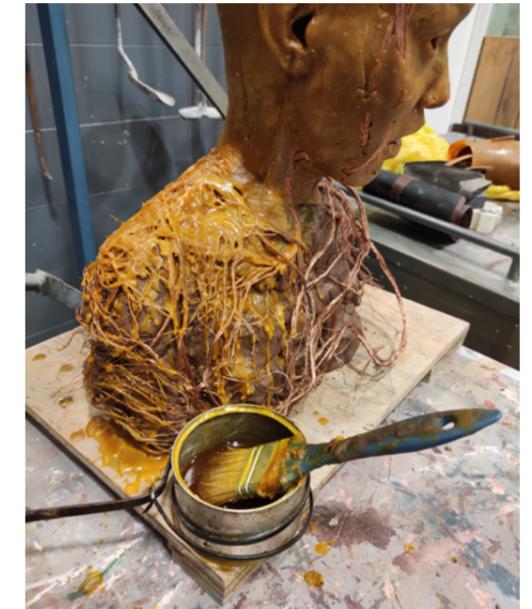


Fig.119. Diego Vidal. Pincelando el cobre y el núcleo de barro.



Fig.120. Diego Vidal. Pieza completa, en cera.

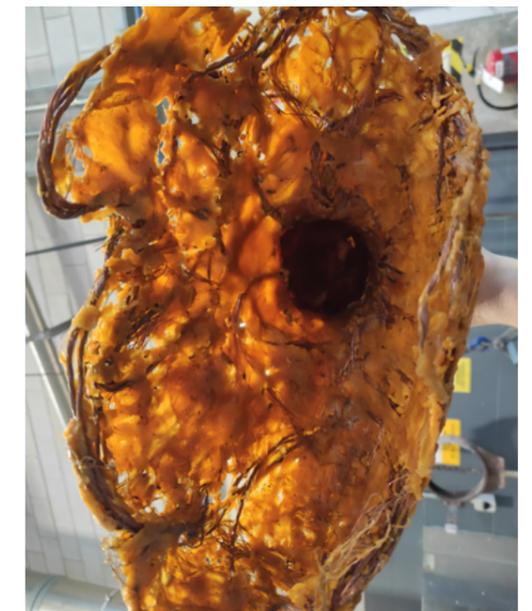


Fig.121. Diego Vidal. Vista a contraluz de los diferentes grosores de cera.

Molde del torso

En este punto, con el modelo de cera terminado, pensamos en la posibilidad real que había de que la parte del torso no llegase a llenarse nada de bronce. Por ello, pensamos en un “plan B” para poder finalizar la pieza en el caso de que esto ocurriese. La solución que pensamos fue realizar un molde en dos partes de escayola del torso de cera, del que poder sacar una copia de cera para luego hacer el molde de cáscara y reproducir esa parte de la obra mediante la técnica de la proyección de metal en molde abierto utilizada por Gabrielle Fisher Horvath.

Para realizar el molde, tapamos los enganches de la cera con barro e hicimos la división de las dos partes con una pared también de barro (Figura 122). Hechas las dos partes con escayola, sin encofrados (Figura 123), abrimos el molde con cuidado de no dañar la cera, limpiamos el molde y lo guardamos por si fuera necesario usarlo después de colar la pieza (Figura 124).

Árbol de colada

En cuanto al árbol de colada de esta parte de la pieza, decidimos hacerlo con un único bebedero desde la copa de colada con la intención de limitar la entrada de metal. No obstante, para mejorar el riego de la parte del torso, pero sin hacerlo de manera directa desde la copa, ya que creíamos que esto regaría en exceso esa parte, decidimos sacar dos bebederos, uno a cada lado, desde la cabeza hasta la parte alta del torso. Estos bebederos secundarios los ramificamos de manera que cada uno se dividía en tres a su salida (Figuras 125 y 126).



Fig.122. Diego Vidal. Divisiones de barro para hacer el molde del torso.



Fig.123. Diego Vidal. Molde de dos piezas de escayola.

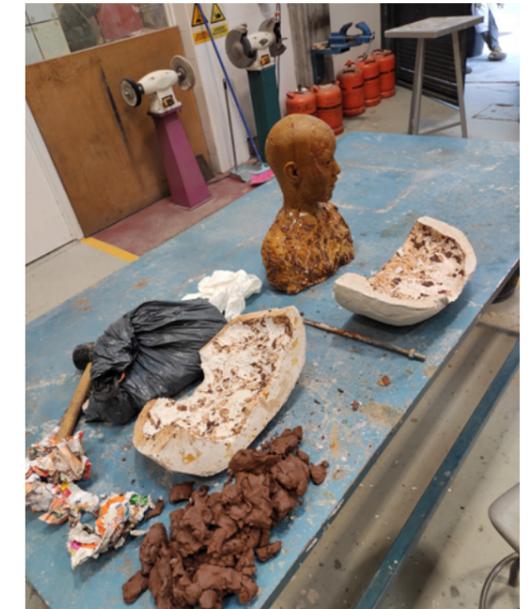


Fig.124. Diego Vidal. Molde abierto.



Fig.125. Diego Vidal. Detalle de los bebederos secundarios.



Fig.126. Diego Vidal. Pieza de cera con el árbol de colada completo.

Molde de cáscara cerámica

Dado el tamaño de la pieza, decidimos hacer el molde con seis baños de barbotina y moloquita en la parte de fuera de la pieza y cinco en su interior, a los que añadimos la capa de fibra y el baño de seguridad a toda la pieza. En todas las capas fue crucial respetar los tiempos de secado de la barbotina para evitar grietas y la rotura del molde durante la colada del bronce.

Al tener un único bebedero de entrada de metal, todo el peso de la copa se sujetaba en un mismo punto, por lo que, durante la realización del molde, y debido al incremento del peso de la copa con la cáscara cerámica, se rompió el bebedero, quedando el molde dividido en dos (Figura 127). En vez de intentar juntar ambas partes en el momento de realizar los baños, decidimos hacer las dos partes por separado y soldarlas una vez desecados y cocidos los moldes.

Soldado del molde

Antes de desecar y cocer los moldes, fue necesario limpiar la unión entre la cáscara de la pieza y la del bebedero, ya que habían quedado obstruidas durante la realización de los moldes (figura 128).

Una vez cocidos los moldes pudimos soldar ambas partes y para ello solo tuvimos que situarlas de manera que quedasen inmóviles para luego aplicar capas de fibra de vidrio con barbotina de sílice coloidal y moloquita en polvo en la zona a soldar. Para consolidar la soldadura, calentamos el material añadido con soplete, hasta cocerlo y soldarlo al resto de la cáscara, convirtiendo todo en una única pieza (Figuras 130 y 131).



Fig.127. Diego Vidal. Molde roto tras tres capas de cáscara.



Fig.128. Diego Vidal. Limpieza de la unión antes de cocer el molde.

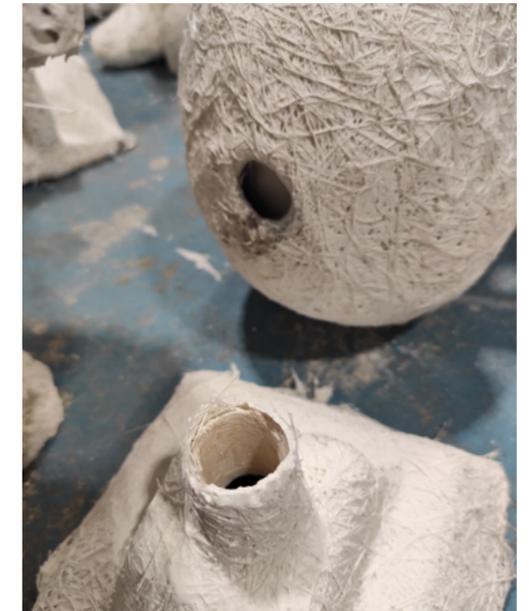


Fig.129. Diego Vidal. Molde desecado y cocido.

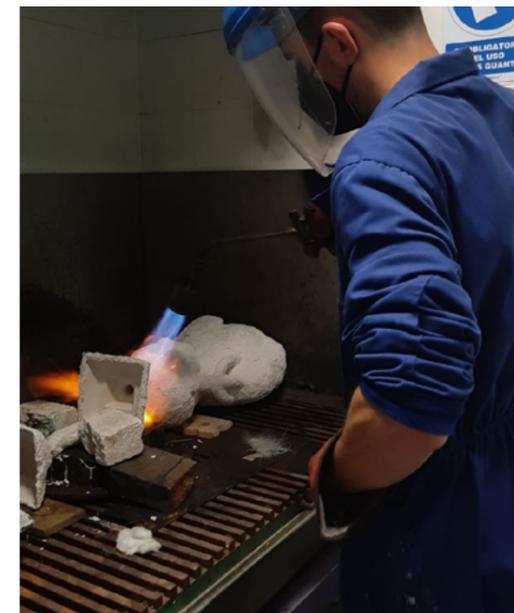


Fig.130. Diego Vidal. Soldando el molde.



Fig.131. Diego Vidal. Molde ya soldado.

Colada

Para la colada de esta pieza, al igual que la pieza de la mano, la situamos al final del recorrido para aprovechar el enfriamiento del metal, además, como el molde solo tenía un bebedero, que además había sido soldado, colocamos ladrillos refractarios en el suelo de la cama de colada sobre los que apoyamos la pieza, para evitar que el peso del metal provocase la caída de esta por la rotura del bebedero.

Tras llenar el molde con el bronce fundido (Figuras 132 y 133) y llevar la pieza al exterior, comenzamos a romper la cáscara para liberar la pieza de bronce (Figuras 134 y 135). Tras ver el resultado, decidimos no seguir retirando la cáscara, ya que el resultado no fue exactamente el esperado y la parte interior de la cáscara podría sernos necesaria para finalizar la pieza (Figura 136).

El resultado tras la colada fue, por una parte, el esperado, el metal enfrió y actuó como esperábamos, dando un resultado azaroso y experimental, Por otra parte, esperábamos que la parte de la cara saliese casi entera, pero el hilo de cobre impidió que el bronce entrase a esa parte, que quedó casi vacía por completo, quitando sentido a la obra (Figura 137).



Fig.132. Diego Vidal. Colando el bronce en el molde de cáscara.



Fig.133. Diego Vidal. Molde lleno de bronce.



Fig.134. Diego Vidal. Primeros resultados tras quitar el molde.



Fig.135. Diego Vidal. Primeros resultados tras quitar el molde.



Fig.136. Diego Vidal. Resultado de la colada.

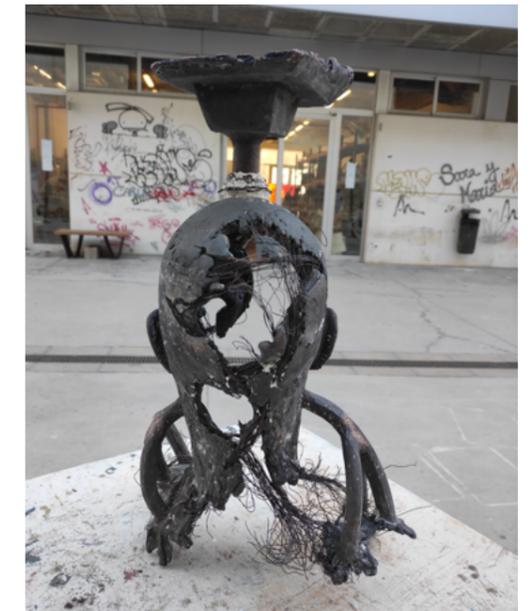


Fig.137. Diego Vidal. Resultado de la colada con la pieza totalmente limpia.

Reconstrucción del rostro

Después de analizar los resultados tras la colada, decidimos que era necesario reconstruir la parte del rostro que no había salido, por lo tanto, volvimos a realizar una copia de cera a partir del mismo molde de alginato con el que hicimos la primera (Figura 138). Posteriormente recortamos la copia de cera para que encajase en la pieza de bronce. Tras darle la forma adecuada y retocar la cera, construimos el árbol de colada con tres bebederos y un respiradero (Figura 139) y posteriormente realizamos el molde de cáscara cerámica (figuras 140 y 141), descaramos y cocimos el mismo y colamos el metal siguiendo los procedimientos habituales ya mencionados en apartados anteriores de esta memoria (figuras 142 y 143).

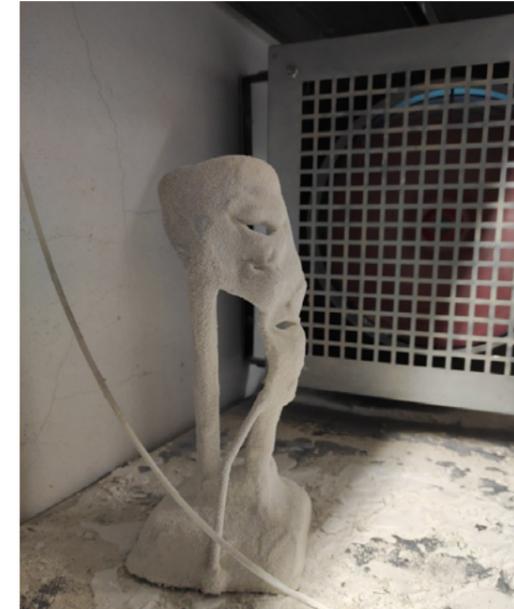


Fig.140. Diego Vidal. Primeras capas de molde.



Fig.141. Diego Vidal. Baño de seguridad.



Fig.138. Diego Vidal. Copia del rostro.



Fig.139. Diego Vidal. Parte del rostro con el árbol de colada montado.



Fig.142. Diego Vidal. Descascarillado del bronce.

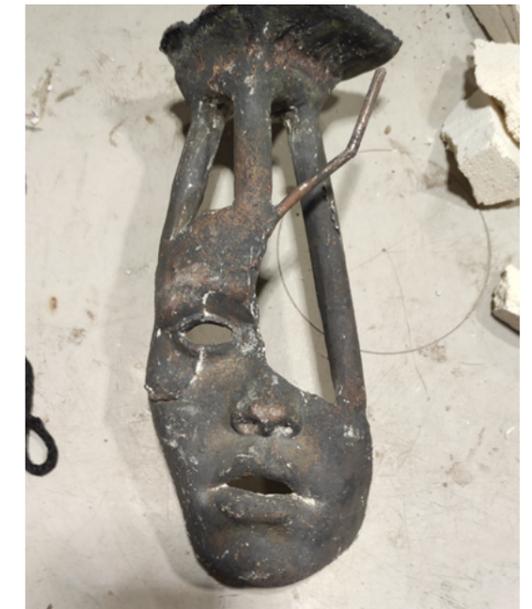


Fig.143. Diego Vidal. Bronce limpio.

Reconstrucción del cuerpo (cera y molde)

Como ya hemos visto en puntos anteriores, ante las grandes probabilidades que había de que la parte del torso no se llenase de metal, decidimos hacer un molde de esa parte para poder hacerla en una colada posterior. Como este hecho se cumplió, decidimos realizar esta parte siguiendo la técnica de la proyección de metal sobre molde abierto de cáscara cerámica.

Para ello, lo primero que hicimos fue sacar unas copias de cera del molde que habíamos hecho (Figura 144). Como esta técnica consiste en lanzar el metal en un molde abierto, es necesario que el molde tenga unos bordes que hagan de contención para que el metal no se caiga del mismo, por ello, realizamos unos bordes con cera de aproximadamente dos centímetros de alto por el contorno de las piezas (Figura 145).

Dado que esta técnica, al ser de molde abierto, no requiere de árboles de colada, saltamos ese paso y realizamos los moldes de cáscara cerámica de ambas partes con un total de seis capas, dos con moloquita de grano fino, tres con grano medio y una última con fibra de vidrio (Figura 146).

Una vez descerados y cocidos los moldes, y dado que esta técnica requiere que los moldes se muevan, variando de posición durante la colada, soldamos unas varillas corrugadas de acero a los moldes pensadas para funcionar como mangos y poder moverlos sin tener que tocarlos directamente. Para soldarlos, fuimos poniendo capas de fibra y barbotina de sílice coloidal y moloquita y calentando con el soplete hasta consolidar el material y conseguir una resistencia suficiente (figuras 147 y 148).



Fig.144. Diego Vidal. Copia de cera del molde del torso.



Fig.145. Diego Vidal. Construcción de los bordes.



Fig.146. Diego Vidal. Moldes de cáscara cerámica de las dos piezas.



Fig.147. Diego Vidal. Soldado de los hierros al molde.



Fig.148. Diego Vidal. Soldado de los hierros al molde.

Reconstrucción del cuerpo (colada)

La colada de estas piezas se realizó al final de una colada de bronce, con el metal sobrante de la misma. Para ello, Carmen Marcos, profesora de la asignatura Técnicas avanzadas de fundición artística, y yo sujetamos los moldes en posición, agarrándolos de las varillas de metal y orientándolos de manera que Paco pudiese lanzar el metal con la ayuda de una pala de hierro dentro del molde y así construir la pieza mediante chorretones de metal.

Durante este proceso gastamos todo el bronce que teníamos sin conseguir completar las piezas, por lo que decidimos completarlas en la siguiente y última colada del día, de latón, repitiendo el proceso de lanzamiento del metal en los moldes. De esta manera, concebimos esta parte de la pieza con una mezcla de bronce y latón, aumentando aún más el carácter experimental de la misma.

El último paso fue retirar la cáscara cerámica, revelando los resultados.



Fig.149. Diego Vidal. Proyectando bronce sobre el molde.



Fig.150. Diego Vidal. Resultado tras la proyección del bronce.



Fig.151. Diego Vidal. Proyectando latón sobre el molde.



Fig.152. Diego Vidal. Resultado tras la proyección del latón.



Fig.153. Diego Vidal. Resultados tras retirar la cáscara.



Fig.154. Diego Vidal. Resultados tras retirar la cáscara.

Soldado de las partes

En este punto teníamos todas las piezas de la obra principal del proyecto realizadas en su material definitivo, para terminar de componerla tuvimos que soldar las cuatro piezas entre sí en su posición final. Soldamos todas las partes con un equipo de soldadura TIG ya que nos permite hacer desde un pequeño punto de soldadura sin aportación hasta rellenar grandes huecos con material de aporte. Comenzamos soldando la parte de la cara al resto de la cabeza, que soldamos únicamente en dos puntos (Figuras 155 y 156). Por otra parte, después de conformar en frío las partes correspondientes a las pestañas de las piezas del torso para hacerlas coincidir entre ellas, las soldamos entre sí, integrando las soldaduras en la textura de las piezas con el fin de no alterar el resultado de la colada (Figuras 157 y 158).

Por último, soldamos la cabeza al torso, integrando también la textura y las partes de bronce con las de latón hasta conseguir una pieza única y sólida, pero sin alterar los resultados experimentales obtenidos en las diferentes coladas (Figuras 159 y 160).

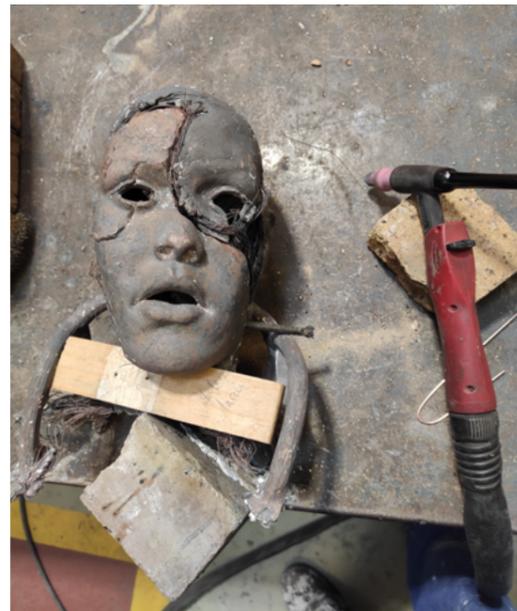


Fig.155. Diego Vidal. Soldado de la cara al resto de la cabeza.



Fig.156. Diego Vidal. Soldado de la cara al resto de la cabeza.



Fig.157. Diego Vidal. Soldando las dos partes del torso.



Fig.158. Diego Vidal. Soldando las dos partes del torso.

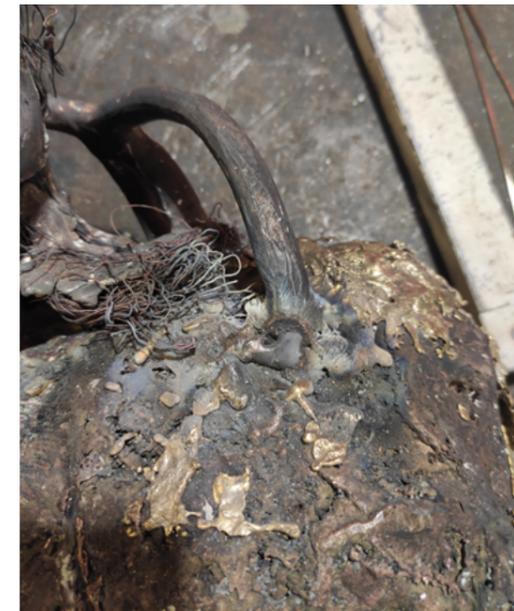


Fig.159. Diego Vidal. Soldando la cabeza al torso.

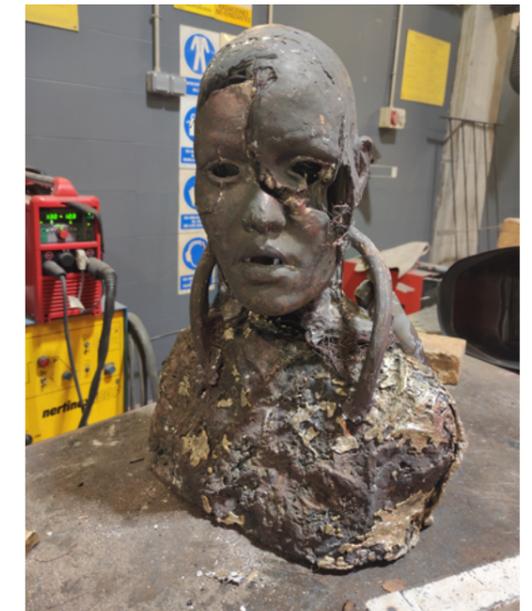


Fig.160. Diego Vidal. Todas las partes soldadas.

Mecanizado de las piezas

Al colar las piezas y retirar la cáscara, es necesario mecanizar las piezas para retirar los bebederos. Para ello, lo primero que hicimos fue cortar con la radial y un disco de corte para metal los bebederos, recuperando ese metal para futuras piezas. Tras retirar todo ese material repasamos los cortes primero con la ayuda del esmeril y los discos de desbaste de la radial hasta retirar todo el material sobrante (Figura 161). En las zonas donde no pudimos acceder con los discos se utilizaron limas (Figura 162).

Por último, para integrar la textura de las zonas limadas con las del resto de la pieza, martilleamos con un martillo de bola las limaduras, escondiendo las marcas de los abrasivos (Figura 163).

En el caso de los bebederos de la cabeza, decidimos dejar los bebederos secundarios y cortar solo el principal, ya que desempeñaban también una función estética en la pieza.

Pátinas

El último paso para terminar las piezas de metal fue aplicar pátinas como acabado final. Dado que los procesos experimentales otorgaron a la pieza unas oxidaciones y pátinas que nos parecían interesantes solo se utilizaron las pátinas para disimular las zonas donde estaban los bebederos.

Para aplicar las pátinas, primero lavamos con agua y jabón las piezas para retirar todos los restos de grasa y suciedad que impidiesen actuar a los ácidos. Después, con la ayuda de un soplete y diferentes ácidos, fuimos calentando las piezas y pincelando las zonas a patinar con los ácidos hasta conseguir unos resultados con los que nos sentimos satisfechos (Figura 164).



Fig.161. Diego Vidal. Repasado con la muela del esmeril.



Fig.162. Diego Vidal. Repasado con limas.



Fig.163. Diego Vidal. Martilleado de las zonas repasadas.

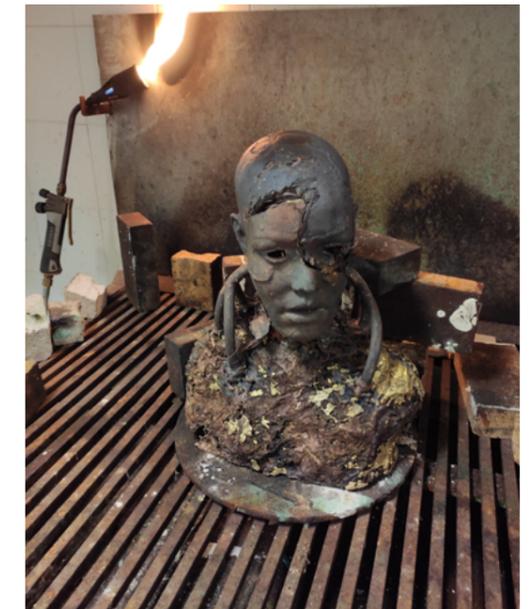


Fig.164. Diego Vidal. Pátina.

Montaje de las partes

Una vez listas las partes de metal, el siguiente paso fue montar la obra. Lo primero que hicimos fue aplicar una capa de cera a todo el bronce y el latón, como acabado final a estas partes, resaltando así las diferentes coloraciones de los metales y las texturas generadas por los procesos experimentales (Figuras 165, 166 y 167).

Por último, para terminar de montar la pieza, pusimos la mano en su posición final, colocamos el móvil en esta, encajándolo en su posición y colocamos los filamentos de neón, pegándolos con polímero transparente al móvil, dando por concluida la producción de la obra (Figuras 168 y 169).



Fig.165. Diego Vidal. Detalle del metal encerado.



Fig.166. Diego Vidal. Detalle del metal encerado.



Fig.167. Diego Vidal. Detalle del metal encerado.



Fig.168. Diego Vidal. Colocación del móvil en la mano.



Fig.169. Diego Vidal. Colocación de los filamentos de neón.

CONCLUSIONES

Como expusimos a lo largo de esta memoria, el presente trabajo consistió en crear una serie de cuatro obras fundamentadas en un marco teórico-conceptual que gira en torno a las problemáticas del uso de las redes sociales. Para conseguir este propósito, nos planteamos una serie de objetivos.

Por una parte, nos planteamos establecer una base teórico-conceptual sólida sobre la que fundamentar toda la producción artística de este proyecto.

A lo largo de la memoria hemos dejado constancia de todo este proceso de investigación teórico-conceptual. Por una parte, creemos que hemos sido capaces de identificar y definir una serie de problemáticas originadas por el uso de las redes sociales. Cabe decir aquí que, dada la cantidad y complejidad de estas problemáticas, nos hemos limitado únicamente a estudiar en profundidad cuatro de ellas, siendo conscientes de que no hemos tratado otras que también conviene visibilizar para crear conciencia de ellas, tomando este hecho como una motivación más para continuar trabajando en este proyecto una vez entregado como Trabajo Final de Máster.

Por otra parte, creemos haber dejado constancia también, en la consecución del marco teórico de este trabajo, de una exhaustiva búsqueda bibliográfica. Además del estudio de numerosos artículos y ponencias en congresos relacionadas con la temática del trabajo, hemos analizado en profundidad una serie de libros de autores tan relevantes como Paul Virilio, Byung-Chul Han o Michel Foucault, lo que, en nuestra opinión, otorga un valor destacable al marco teórico-conceptual de este proyecto y, por ende, una fundamentación sólida a toda la obra producida.

El cumplimiento satisfactorio de estos objetivos nos ha permitido cumplir con el objetivo principal que nos habíamos planteado: Utilizar la producción artística como herramienta generadora de conciencia acerca de las problemáticas individuales y sociales derivadas del uso de las redes sociales. Las obras producidas para este trabajo expresan, en nuestra opinión, de manera directa las cuatro problemáticas que nos propusimos comunicar; el *control* al que estamos sometidos por parte de las *redes sociales*, la *alienación* en la que estamos inmersos y la *adicción* y la *sobreinformación* que padecemos. Aunque la generación de conciencia a través de la producción artística es difícilmente medible, creemos que las obras que hemos realizado sirven para dar a conocer estas problemáticas, de manera que la generación de conciencia por su parte es un hecho que puede tener lugar.

Otro de los propósitos que nos habíamos planteado fue la posibilidad de enriquecer nuestro lenguaje personal mediante el planteamiento de la interdisciplinariedad y la combinación de materiales a la hora de crear las obras del proyecto. A lo largo del trabajo podemos constatar que hemos optado por la elección de diferentes materiales en la producción de nuestra obra, como son el bronce, la cerámica, el papel o el acero, además de utilizar diferentes técnicas y procedimientos en la producción de las obras, como la serigrafía, la fundición, la cerámica y la construcción con metales, por lo que creemos que hemos sido capaces de crear nuestras obras desde una concepción interdisciplinar y utilizando aquellos materiales y técnicas que creíamos que nos podían dar los mejores resultados para cada caso.

Por último, nos habíamos planteado un objetivo extra, que consistía en adentrarnos en la investigación basada en la experimentación práctica con alguna de las técnicas empleadas en la producción artística, de manera que esta experimentación enriqueciese las obras producidas. Este objetivo hemos tratado de cumplirlo, como podemos ver en el [Apartado 4.2.2.](#), en la realización de la obra *Sobreinformación*, en la que, a través de la asignatura *Técnicas Avanzadas de Fundición Artística*, impartida por la Dra. Carmen Marcos y el Dr. Alfredo Llorens, director de este proyecto, pudimos llevar a cabo una pequeña investigación basada en la experimentación con las técnicas de fundición artística, intentando llegar a resultados característicos y exclusivos del trabajo con metales fundidos. Aunque una investigación de este calibre requiere de mucho tiempo y dedicación, pudimos conseguir algunos buenos resultados, que nos sirvieron para crear una obra con las características que queríamos, de manera que el hecho de habernos planteado este objetivo nos brindó la oportunidad de enfrentarnos a una investigación de este tipo, pudiendo comprobar su complejidad y sus dificultades.

Por lo tanto, tras finalizar esta memoria, creemos que los objetivos propuestos al inicio se han cumplido satisfactoriamente, desde la producción de la obra a su fundamentación teórica. Como ya hemos comentado, nuestra intención no es finalizar el proyecto aquí, sino que, la urgencia por dar a conocer todas estas problemáticas que surgen del uso de las redes sociales y de crear conciencia de ellas nos lleva a seguir investigando y a seguir produciendo obra con este propósito.

REFERENCIAS

Bibliografía

Foucault, M. (2005). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Madrid. Siglo XXI.

Han, B. (2022). *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. Madrid. Taurus.

Han, B. (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Madrid. Taurus.

Millán, J. A. (1999). *Breve historia de la internet. El fruto caliente de la Guerra Fría*. Protagonistas del Siglo XX, 31, coleccionable de El País. [Fecha y hora de consulta: 04/06/2022 a las 15:22 horas].

Virilio, P. (1999). *La bomba informática*. Madrid. Cátedra.

Virilio, P. (1997). *Cibermundo, la política de lo peor*. Entrevista con Philippe Petit. Madrid. Teorema.

Webgrafía

Adzic, J. (2018). *El futuro de las redes sociales*. Anuario de AC/E de cultura digital. Recuperado de: https://www.accioncultural.es/media/2018/ebook/Anuario/4_JovankaAdzic.pdf [Fecha y hora de consulta: 31/05/2022 a las 16:56 horas]

Berrocal, S., Redondo, M., y Campos, E. (2012). *Una aproximación al estudio del infoentretenimiento en Internet: origen, desarrollo y perspectivas futuras*. AdComunica, 4, 63–79. Recuperado de: https://polibuscador.upv.es/discovery/fulldisplay?docid=cdi_proquest_journals_2616332548&context=PC&vid=34UPV_INST:bibupv&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=BUS_GENERAL&query=any,contains,origen%20de%20internet&offset=0 [Fecha y hora de consulta: 27/05/2022 a las 17:57 horas]

De la Hera, C. (2021). *Historia de las redes sociales: como nacieron y cuál fue su evolución*. Recuperado de: <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/> [Fecha y hora de consulta: 27/05/2022 a las 12:04 horas]

Flores, J. J., Morán, J. J. y Rodríguez, J. J. (2009). *Las redes sociales*. [Dataset]. Versión de octubre 2015. Recuperado de <https://andresalvarez.webnode.es/>

files/200000092-d07c9d2704/redes_sociales.pdf [Fecha y hora de consulta: 29/05/2022 a las 12:00 horas].

Life casting School of Arts Fischer. (2003). *Gabrielle Fischer Bronze Artist and Bronze Foundry Preparation to cast free hand into a sand mold*. [Video]. [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=hDMCe2CS2cl). <https://www.youtube.com/watch?v=hDMCe2CS2cl> [Fecha y hora de consulta: 10/10/2021 a las 23:26].

Martínez, F. (octubre, 2010). *La teoría de los usos y gratificaciones aplicada a las redes sociales*. Trabajo presentado en el II Congreso Internacional Comunicación 3.0, Salamanca, España. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Ana-Serrano-Telleria/publication/260592820_DEL_DISENO_GRAFICO_Y_AUDIOVISUAL_AL_DISENO_DE_INTERACCION_UN_ESTUDIO SOBRE LOS NODOS INICIALES EN CIBERMEDIOS/links/02e7e531a5dbbd0d88000000/DEL-DISENO-GRAFICO-Y-AUDIOVISUAL-AL-DISENO-DE-INTERACCION-UN-ESTUDIO-SOBRE-LOS-NODOS-INICIALES-EN-CIBERMEDIOS.pdf#page=462 [Fecha y hora de consulta: 03/06/2022 a las 19:42 horas].

Nebreda, I. (2013). *El origen de Internet. El camino hacia la red de redes*. (Trabajo Final de Grado). Recuperado de: <https://oa.upm.es/22577/> [Fecha y hora de consulta: 27/05/2022 a las 19:32 horas].

Pérez, M., Poveda, M., López, F. (2014). *El fenómeno de las redes sociales: evolución y perfil de usuario*. eduPsykhé, 13, 93 – 118. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5126970> [Fecha y hora de consulta: 18/05/2022 a las 19:56 horas].

San Millán, E., Medrano, M. L. y Blanco, f. (2008). *Social media marketing, redes sociales y metaversos*. Universidad, Sociedad y Mercados Globales. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2751765> [Fecha y hora de consulta: 25/05/2022 a las 10:56 horas].

Web personal del artista John Holcroft. <http://www.johnholcroft.com/>

Web personal del artista Rolands Zilvinskis. <https://rolzay.com/>

Web personal del artista Johnson Tsang. <https://johnsontsang.wordpress.com/>

Web personal del artista Federico Clapis. <https://www.federicoclapis.com/>

Web personal de la artista Gabrielle Fisher Horvath. <https://gabriellefischer.com/>

ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig.1.** Fotografía de archivo del ENIAC en 1946. Extraída de: <https://elpais.com/tecnologia/2021-02-13/eniac-cumple-75-anos-la-historia-de-exito-tecnologico-y-de-machismo-del-primer-ordenador.html> [Fecha y hora de consulta: 6/06/2022 a las 18:59 horas].....(p.15)
- Fig.2.** Interfaz del navegador Mosaic. Extraída de: https://es.wikipedia.org/wiki/Mosaic#/media/Archivo:NCSA_Mosaic_Browser_Screenshot.png [Fecha y hora de consulta: 06/06/2022 a las 19:08 horas].....(p.16)
- Fig.3.** Interfaz de Sixdegrees.com. Extraída de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48558989> [Fecha y hora de consulta: 06/06/2022 a las 19:23 horas].(p.17)
- Fig.4.** Perfil de Mark Zuckerberg en Facebook en 2004. Extraída de: <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-facebook-nacimiento-y-evolucion-de-la-red-social/> [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 16:43 horas].....(p.18)
- Fig.5.** Mark Zuckerberg, CEO de Facebook, en su metaverso. Extraída de: <https://www.elmundo.es/economia/empresas/2021/10/28/617abe08e4d4d83c6e8b45a1.html> [Fecha y hora de consulta: 07/06/2022 a las 11:06 horas].....(p.23)
- Fig.6.** Esquema de Internet of things. Extraída de: <https://bitcoin.es/criptomonedas/que-es-el-internet-of-things-iot-el-internet-de-las-cosas/> [Fecha y hora de consulta: 07/06/2022 a las 11:30 horas].....(p.24)
- Fig.7.** Sistema de “reacciones” de Facebook. Extraída de: <https://www.telepolis.pl/wiadomosci/aplikacje/facebook-bliscy-znajomi-alerty-pogodowe> [Fecha y hora de consulta: 07/06/2022 a las 12:27 horas].....(p.27)
- Fig.8.** Modelo de Panóptico de Bentham. Extraída de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pan%C3%B3ptico> [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 16:43 horas].....(p.28)
- Fig.9.** Captura del perfil de Instagram de la influencer María Pombo. [Fecha y hora de captura: 11/06/2022 a las 15:27 horas].....(p.31)
- Fig.10.** Fotografía de Aylan Kurdi, ahogado en la costa de Turquía. Extraída de: https://www.elconfidencial.com/mundo/2016-03-04/aylan-kurdi-refugiados-grecia-condena-4-anos-prision_1163288/ [Fecha y hora de consulta: 11/06/2022 a las 15:43 horas].....(p.33)
- Fig.11.** Mensaje “Estás al día” que muestra Instagram cuando has visto todas

- las nuevas publicaciones. Fecha y hora de captura: 11/06/2022 a las 15:58 horas].....(p.35)
- Fig.12.** John Holcroft. *Social media girl*. Ilustración digital. Extraída de: <http://www.johnholcroft.com/?project=uncommissioned-editorial-work> [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 18:41 horas].....(p.38)
- Fig.13.** John Holcroft. *Like drugs*. Ilustración digital. Extraída de: <http://www.johnholcroft.com/?project=uncommissioned-editorial-work> [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 16:43 horas].....(p.39)
- Fig.14.** Rolands Zilvinskis. *Chasing fame will kill you*. Ilustración 3D. Extraída de: <https://rolzay.com/project/3d-artwork> [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 19:56 horas].....(p.40)
- Fig.15.** Rolands Zilvinskis. *The poison that keeps me alive*. Ilustración 3D. Extraída de: <https://rolzay.com/project/3d-artwork> [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 20:02 horas].....(p.41)
- Fig.16.** Johnson Tsang. *Mirror, serie Lucid Dream II*. Porcelana. Extraída de: https://johnsontsang.files.wordpress.com/2018/09/lucid-dream-ii_mirror-mirror_compr.jpg [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 20:42 horas].....(p.42)
- Fig.17.** Johnson Tsang. *Lawful Custody, serie Lucid Dream II*. Porcelana, latón y madera. Extraída de: https://johnsontsang.files.wordpress.com/2018/09/lucid-dream-ii_lawful-custody_1.jpg [Fecha y hora de consulta: 17/05/2022 a las 20:34 horas].....(p.43)
- Fig.18.** Federico Clapis. *Addolorata Concezione*. Resina de poliéster. 160 x 65 x 60 cm. 2018. Extraída de: <https://www.federicoclapis.com/works/> [Fecha y hora de consulta: 25/05/2022 a las 17:08 horas].....(p.44)
- Fig.19.** Federico Clapis. *Crypto Connection*. Bronce. 270 x 140 x 140 cm. 2018. Extraída de: <https://www.federicoclapis.com/works/> [Fecha y hora de consulta: 25/05/2022 a las 17:09 horas].....(p.45)
- Fig.20.** Gabrielle Fisher Horvath. *s/n (torso femenino)*. Bronce. Extraída de: <https://gabriellefisher.com/portfolio/> [Fecha y hora de consulta: 25/05/2022 a las 16:47 horas].....(p.46)
- Fig.21.** Gabrielle Fisher Horvath. *s/n (torso masculino)*. Bronce. Extraída de: <https://gabriellefisher.com/portfolio/> [Fecha y hora de consulta: 25/05/2022 a las

16:50 horas].....	(p.47)
Fig.22. Diego Vidal. <i>Vigilar y Castigar</i> . 2022. Acero y tela. Medidas variables..	(p.48)
Fig.23. Diego Vidal. <i>Vigilar y Castigar</i> . 2022. Acero y tela. Medidas variables. (detalle).....	(p.51)
Fig.24. Diego Vidal. Primer boceto digital de la idea.....	(p.52)
Fig.25. Diego Vidal. Boceto digital con las medidas de cada pieza.....	(p.53)
Fig.26. Diego Vidal. Plano de cada móvil de la obra.....	(p.53)
Fig.27. Diego Vidal. Desarrollo de las curvas de las esquinas de los móviles...	(p.53)
Fig.28. Diego Vidal. Corte con cizalla eléctrica.....	(p.54)
Fig.29. Diego Vidal. Marcaje de las curvas con la ayuda de la plantilla.....	(p.54)
Fig.30. Diego Vidal. Corte de las piezas curvas con la cizalla de palanca.....	(p.55)
Fig.31. Diego Vidal. Corte de las piezas curvas con la cizalla de palanca.....	(p.55)
Fig.32. Diego Vidal. Piezas de los botones cortadas.....	(p.55)
Fig.33. Diego Vidal. Corte de los soportes de las cámaras.....	(p.55)
Fig.34. Diego Vidal. Comprobando la curva en la plantilla.....	(p.56)
Fig.35. Diego Vidal. Curvado de las esquinas en el yunque.....	(p.57)
Fig.36. Diego Vidal. Curvado de las esquinas en el yunque.....	(p.57)
Fig.37. Diego Vidal. Curvado de las curvas del perfil “L”.....	(p.57)
Fig.38. Diego Vidal. Curvado de las curvas del perfil “L”.....	(p.57)
Fig.39. Diego Vidal. Soldado de las esquinas a las partes superiores e inferiores.....	(p.58)
Fig.40. Diego Vidal. Soldado de la parte superior a los laterales.....	(p.58)
Fig.41. Diego Vidal. Soldado del soporte de las cámaras.....	(p.59)
Fig.42. Diego Vidal. Punteado de los perfiles a las piezas laterales.....	(p.59)
Fig.43. Diego Vidal. Soldado y rellenado de las curvas de los perfiles.....	(p.59)

Fig.44. Diego Vidal. Soldado de los botones.....	(p.59)
Fig.45. Diego Vidal. Repasado de soldaduras.....	(p.60)
Fig.46. Diego Vidal. Repasado de soldaduras.....	(p.61)
Fig.47. Diego Vidal. Enmasillado de desperfectos.....	(p.61)
Fig.48. Diego Vidal. Aplicación de la imprimación.....	(p.61)
Fig.49. Diego Vidal. Pintado de las piezas.....	(p.61)
Fig.50. Diego Vidal. Pegado de la tela.....	(p.62)
Fig.51. Diego Vidal. Colocación de los soportes.....	(p.63)
Fig.52. Diego Vidal. Colocación de las cámaras.....	(p.63)
Fig.53. Diego Vidal. Proyector retransmitiendo vídeo en directo.....	(p.63)
Fig.54. Diego Vidal. Conversores y adaptadores.....	(p.63)
Fig.55. Diego Vidal. <i>Alienación</i> . 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).....	(p.64)
Fig.56. Diego Vidal. <i>Alienación</i> . 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).....	(p.65)
Fig.57. Diego Vidal. <i>Alienación</i> . 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).....	(p.65)
Fig.58. Diego Vidal. <i>Alienación</i> . 2021. Cerámica esmaltada. Medidas variables. (detalle).....	(p.67)
Fig.59. Diego Vidal. Boceto de una pieza de la obra <i>Alienación</i>	(p.68)
Fig.60. Diego Vidal. Boceto de las piezas de la obra <i>Alienación</i>	(p.68)
Fig.61. Diego Vidal. Modelado en proceso.....	(p.69)
Fig.62. Diego Vidal. Modelado terminado.....	(p.69)
Fig.63. Diego Vidal. Copia de escayola del original de plastilina.....	(p.70)
Fig.64. Diego Vidal. Realización de una de las partes del molde.....	(p.71)
Fig.65. Diego Vidal. Realización de una de las partes del molde.....	(p.71)

Fig.66. Diego Vidal. Realización de la pieza central del molde.....	(p.71)
Fig.67. Diego Vidal. Molde completo desmontado.....	(p.71)
Fig.68. Diego Vidal. Molde lleno de barbotina.....	(p.72)
Fig.69. Diego Vidal. Capa de loza solidificada.....	(p.72)
Fig.70. Diego Vidal. Desmoldeo de la pieza de loza.....	(p.73)
Fig.71. Diego Vidal. Piezas secas en el horno, para bizcochar.....	(p.73)
Fig.72. Diego Vidal. Piezas bizcochadas, listas para esmaltar.....	(p.73)
Fig.73. Diego Vidal. Piezas esmaltadas en el horno, listas para cocer.....	(p.73)
Fig.74. Diego Vidal. <i>Adicción</i> . 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x2,4 cm. (Todos los modelos).....	(p.74)
Fig.75. Diego Vidal. <i>Adicción (Modelo TikToc)</i> . 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x2,4 cm.	(p.76)
Fig.76. Diego Vidal. <i>Adicción (Modelo Twitch)</i> . 2022. Papel impreso. 8,3x5,1x2,4 cm.	(p.76)
Fig.77. Diego Vidal. <i>Adicción (Modelo WhatsApp)</i> . 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x2,4 cm.	(p.77)
Fig.78. Diego Vidal. <i>Adicción (Modelo Snapchat)</i> . 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x2,4 cm.	(p.77)
Fig.79. Diego Vidal. <i>Adicción (Modelo YouTube)</i> . 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x2,4 cm.	(p.77)
Fig.80. Diego Vidal. <i>Adicción (Modelo Twitter)</i> . 2022. Papel impreso. 8,3 x 5,1 x2,4 cm.	(p.77)
Fig.81. Diego Vidal. Boceto digital de la idea.....	(p.78)
Fig.82. Diego Vidal. Fitolito de la primera tinta del modelo Facebook.....	(p.79)
Fig.83. Diego Vidal. Fitolito de la segunda tinta del modelo Facebook.....	(p.79)
Fig.84. Diego Vidal. Primera tinta del modelo TikToc.....	(p.80)
Fig.85. Diego Vidal. Utilizando el acetato para casar las tintas.....	(p.81)

Fig.86. Diego Vidal. Segundas tintas.....	(p.81)
Fig.87. Diego Vidal. Segundas tintas. Modelo Facebook.....	(p.81)
Fig.88. Diego Vidal. Segundas tintas. Modelos Twitch y Snapchat.....	(p.81)
Fig.89. Diego Vidal. Recorte de material sobrante.....	(p.82)
Fig.90. Diego Vidal. Recorte de material sobrante.....	(p.82)
Fig.91. Diego Vidal. Los siete modelos recortados.....	(p.83)
Fig.92. Diego Vidal. Realización de cortes y rebajes para plegar las cajas.....	(p.83)
Fig.93. Diego Vidal. Plegado de los diferentes modelos.....	(p.83)
Fig.94. Diego Vidal. Modelo Facebook abierto, con la lengüeta interior.....	(p.83)
Fig.95. Diego Vidal. <i>Sobreinformación</i> . 2022. Bronce, latón y filamentos de neón. 42 x 32 x 40 cm. (detalle).....	(p.84)
Fig.96. Diego Vidal. <i>Sobreinformación</i> . 2022. Bronce, latón y filamentos de neón. 42 x 32 x 40 cm.....	(p.85)
Fig.97. Diego Vidal. <i>Sobreinformación</i> . 2022. Bronce, latón y filamentos de neón. 42 x 32 x 40 cm. (vista en la oscuridad).....	(p.87)
Fig.98. Diego Vidal. Molde llenado con una capa de cera adecuada para la pieza.....	(p.89)
Fig.99. Diego Vidal. Desmoldeo de la mano.....	(p.89)
Fig.100. Diego Vidal. Desmoldeo de la mano.....	(p.89)
Fig.101. Diego Vidal. Mano liberada del molde de alginato.....	(p.89)
Fig.102. Diego Vidal. Núcleo de barro para construir el antebrazo.....	(p.90)
Fig.103. Diego Vidal. Pincelado del cobre y el barro para construir el antebrazo.....	(p.91)
Fig.104. Diego Vidal. Realización de la copa de colada.....	(p.91)
Fig.105. Diego Vidal. Bebederos secundarios para unir los dedos.....	(p.91)
Fig.106. Diego Vidal. Árbol de colada completo.....	(p.91)

Fig.107. Diego Vidal. Primera capa del molde de cáscara.....([p.92](#))

Fig.108. Diego Vidal. Molde de cáscara en el secadero.....([p.93](#))

Fig.109. Diego Vidal. Colocación de los moldes en la cama de colada.....([p.93](#))

Fig.110. Diego Vidal. Colada del bronce en el molde.....([p.93](#))

Fig.111. Diego Vidal. Pieza liberada del molde de cáscara.....([p.93](#))

Fig.112. Diego Vidal. Modelado en proceso de la cabeza de la obra.....([p.94](#))

Fig.113. Diego Vidal. Modelado de la cabeza terminado.....([p.95](#))

Fig.114. Diego Vidal. Modelado con las divisiones para realizar el molde perdido de escayola.....([p.95](#))

Fig.115. Diego Vidal. Cabeza cubierta de una capa de alginato.....([p.95](#))

Fig.116. Diego Vidal. Carcasas de vendas de escayola sobre el molde de alginato.....([p.95](#))

Fig.117. Diego Vidal. Diferencia entre las dos reproducciones.....([p.96](#))

Fig.118. Diego Vidal. Maraña de cobre sobre el núcleo de barro.....([p.97](#))

Fig.119. Diego Vidal. Pincelando el cobre y el núcleo de barro para construir el torso.....([p.97](#))

Fig.120. Diego Vidal. Pieza completa, en cera.....([p.97](#))

Fig.121. Diego Vidal. Vista a contraluz de los diferentes grosores de cera.....([p.97](#))

Fig.122. Diego Vidal. Divisiones de barro para hacer el molde del torso.....([p.98](#))

Fig.123. Diego Vidal. Molde de dos piezas de escayola.....([p.99](#))

Fig.124. Diego Vidal. Molde abierto.....([p.99](#))

Fig.125. Diego Vidal. Detalle de los bebederos secundarios.....([p.99](#))

Fig.126. Diego Vidal. Pieza de cera con el árbol de colada completo.....([p.99](#))

Fig.127. Diego Vidal. Molde roto tras tres capas de cáscara.....([p.100](#))

Fig.128. Diego Vidal. Limpieza de la unión antes de cocer el molde.....([p.101](#))

Fig.129. Diego Vidal. Molde descerado y cocido.....([p.101](#))

Fig.130. Diego Vidal. Soldando el molde.....([p.101](#))

Fig.131. Diego Vidal. Molde ya soldado.....([p.101](#))

Fig.132. Diego Vidal. Colando el bronce en el molde de cáscara.....([p.102](#))

Fig.133. Diego Vidal. Molde lleno de bronce.....([p.102](#))

Fig.134. Diego Vidal. Primeros resultados tras quitar el molde.....([p.103](#))

Fig.135. Diego Vidal. Primeros resultados tras quitar el molde.....([p.103](#))

Fig.136. Diego Vidal. Resultado de la colada.....([p.103](#))

Fig.137. Diego Vidal. Resultado de la colada con la pieza totalmente limpia..([p.103](#))

Fig.138. Diego Vidal. Copia del rostro.....([p.104](#))

Fig.139. Diego Vidal. Parte del rostro con el árbol de colada montado.....([p.104](#))

Fig.140. Diego Vidal. Primeras capas de molde.....([p.105](#))

Fig.141. Diego Vidal. Baño de seguridad.....([p.105](#))

Fig.142. Diego Vidal. Descascarillado del bronce.....([p.105](#))

Fig.143. Diego Vidal. Bronce limpio.....([p.105](#))

Fig.144. Diego Vidal. Copia de cera del molde del torso.....([p.106](#))

Fig.145. Diego Vidal. Construcción de los bordes.....([p.107](#))

Fig.146. Diego Vidal. Moldes de cáscara cerámica de las dos piezas.....([p.107](#))

Fig.147. Diego Vidal. Soldado de los hierros al molde.....([p.107](#))

Fig.148. Diego Vidal. Soldado de los hierros al molde.....([p.107](#))

Fig.149. Diego Vidal. Proyectando bronce sobre el molde.....([p.108](#))

Fig.150. Diego Vidal. Resultado tras la proyección del bronce.....([p.108](#))

Fig.151. Diego Vidal. Proyectando latón sobre el molde.....([p.109](#))

Fig.152. Diego Vidal. Resultado tras la proyección del latón.....([p.109](#))

Fig.153. Diego Vidal. Resultados tras retirar la cáscara.....([p.109](#))

Fig.154. Diego Vidal. Resultados tras retirar la cáscara.....([p.109](#))

Fig.155. Diego Vidal. Soldado de la cara al resto de la cabeza.....	(p.110)
Fig.156. Diego Vidal. Soldado de la cara al resto de la cabeza.....	(p.110)
Fig.157. Diego Vidal. Soldando las dos partes del torso.....	(p.111)
Fig.158. Diego Vidal. Soldando las dos partes del torso.....	(p.111)
Fig.159. Diego Vidal. Soldando la cabeza al torso.....	(p.111)
Fig.160. Diego Vidal. Todas las partes soldadas.....	(p.111)
Fig.161. Diego Vidal. Repasado con la muela del esmeril.....	(p.113)
Fig.162. Diego Vidal. Repasado con limas.....	(p.113)
Fig.163. Diego Vidal. Martilleado de las zonas repasadas.....	(p.113)
Fig.164. Diego Vidal. Pátina.....	(p.113)
Fig.165. Diego Vidal. Detalle del metal encerado.....	(p.114)
Fig.166. Diego Vidal. Detalle del metal encerado.....	(p.115)
Fig.167. Diego Vidal. Detalle del metal encerado.....	(p.115)
Fig.168. Diego Vidal. Colocación del móvil en la mano.....	(p.115)
Fig.169. Diego Vidal. Colocación de los filamentos de neón.....	(p.115)

