

# TFG

---

## 'OK GOOGLE, DEFINE ARTE'

UN PROYECTO DE INTERACCIÓN ARTÍSTICA EN LA RED

Presentado por Marta Ruiz Anguera

Tutora: Rosa Martínez-Artero

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El Trabajo de Fin de Grado '*Ok Google, define arte*' pretende investigar, a través de siete proyectos de diversas naturalezas formales, cómo afrontar la creación artística en la era digital donde Internet se posiciona como principal plataforma de divulgación artística.

Ante la inminente desmaterialización de la obra en el contexto web, se propone trascender al plano intelectual mediante la conceptualización, favoreciendo la experimentación e hibridación de técnicas que construyan una obra multidisciplinar para una era multimedia. El trabajo participa del acto comunicativo en la red mediante redes sociales, adoptando sus estrategias comunicativas e investigando la actual socialización de las prácticas creativas introduciendo al espectador activamente en la obra como productor.

La idea del proyecto, siempre en la balanza objetual-conceptual, se concibe como juego intuitivo en constante evolución, atento al entorno y realidad personal que permita una introspección artística para descubrir, mediante la creación, el significado del arte en mi vida: dónde empieza y acaba la delgada línea que separa vida y arte.

**Palabras clave:** arte, Instagram, arte conceptual, espectador, digital, multidisciplinar

## ABSTRACT

The final degree work '*Ok google, define art*' aims to investigate, through seven projects of different formal natures, how to face the artistic creation in the digital era where Internet is the main platform for artistic dissemination.

Facing the imminent dematerialization of the work in the web context, it is proposed to transcend to the intellectual plane with the conceptualization, that favors experimentation and a hybridization of techniques building a multidisciplinary work for a multimedia era. The work takes part in the communicative act of the web through social networks, adopting its communicative strategies and investigating the current socialization of creative practices, introducing the viewer actively into the work as a creator.

The project, always in balance between object and concept, is conceived in turn as an intuitive game in constant evolution, sensitive to the environment and the personal reality, allowing an artistic introspection to discover, through creation, the meaning of art in my life: where the boundary between art and life relays.

**Key words:** art, Instagram, conceptual art, spectator, digital, multidisciplinary

# ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave.....	2
2. Introducción.....	4
3. Objetivos y metodología.....	5
4. Marco teórico y referentes artísticos.....	7
4.1. Arte conceptual: conceptualización ante la desmaterialización.....	8
4.2. Multidisciplinar en la era multimedia; cómo hablar.....	9
4.3. El arte de la participación, espectador como creador.....	10
4.4. Vivir viviendo el arte.....	11
5. Obra.....	12
5.1. Inicios: de dónde vengo.....	13
5.2. Series: a dónde voy.....	14
5.2.1. <i>Instagram Memories</i> : imagen como conector social.....	15
5.2.2. <i>Mi Iphone hace lo mismo</i> : fotorrealismo en el contexto web.....	18
5.2.3. <i>Ok Google, llévame a casa</i> : paisaje como cuestión cultural.....	21
5.2.4. <i>Tagme</i> : identificación digital, el retrato como etiqueta.....	24
5.2.5. <i>Mirada</i> : el selfie como autodiseño de la identidad.....	25
5.2.6. <i>I'M WATCHING ART</i> : de la representación a la participación.....	27
5.2.7. <i>Proyecto Epistolar</i> : arte como forma de vida.....	30
6. Conclusiones.....	34
7. Referencias.....	37
8. Índice de figuras.....	40
9. Anexos.....	43

## 2. INTRODUCCIÓN

La presente memoria del Trabajo de Fin de Grado titulada '*Ok Google, define arte*' pretende dar una respuesta personal mediante una investigación conceptual y práctica a la pregunta: ¿cómo afrontar la creación artística en la era digital?

La web como principal plataforma de divulgación artística, influye directamente en las prácticas creativas y plantea un nuevo paradigma que intentaré abordar y analizar desde la creación artística, así como los principales retos y cuestiones que surgen al trabajar el arte en la red: la desmaterialización de la obra, el lenguaje multimedia digital, el espectador como creador y el lugar que ocupa el arte en la vida del artista.

Viviendo sumergida en la era de la conectividad digital y dedicando estos últimos cuatro años a las Bellas Artes, sentí una dicotomía entre mi trabajo y mi entorno. Esto motivó una investigación inconsciente e intuitiva que buscaba conjugar realidad y virtualidad, reflexionando sobre diversos conceptos, creando así varios frentes de trabajo en constante evolución y de carácter expansivo con los que, mediante múltiples técnicas y procedimientos, abordar la creación en la red.

En esta memoria, de forma ordenada y sintética, se presentan tanto los objetivos (principalmente plásticos, aunque también de reflexión crítica) como la metodología adaptada y versátil, necesarios para desarrollar la parte conceptual y práctica del trabajo. A continuación, se presenta el marco teórico y contextual donde se expone el planteamiento general que enmarca la obra, juntamente con los referentes artísticos más relevantes que han influido el presente proyecto que se expondrán al hilo de la narración del proceso y en el marco conceptual.

Más adelante, se desarrolla la parte práctica que consta de siete proyectos de diferentes naturalezas formales y conceptuales. En primer lugar, se ilustrarán mis inicios para dar sentido a la evolución formal y conceptual de la obra; para seguidamente desarrollar cada proyecto extendiendo el marco conceptual concreto de cada uno y sus particularidades técnicas y procesuales, así como su metodología específica con el apoyo de imágenes que lo ilustren<sup>1</sup>.

Se finaliza con una breve conclusión del trabajo de carácter autocrítico para evaluar y señalar los objetivos cumplidos y los aspectos a mejorar.

---

<sup>1</sup> Debido al carácter audiovisual de algunas obras se ha creado una página web a modo de anexo digital. En caso de no tener acceso a ésta, se adjuntan las mismas imágenes y vídeos con sus links en un documento pdf adjunto (ANEXOS). Se indicará a lo largo de la memoria cuándo consultarlos de la siguiente manera: "ver ANEXO I"

### 3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Se establecen unos objetivos generales y unos objetivos específicos para enfocar la finalidad del trabajo, tanto el proyecto en esencia como la memoria del mismo.

Los objetivos generales del trabajo son:

- 1- Crear un trabajo práctico que, por su coherencia discursiva y cualidades prácticas y técnicas, cumpla unos requisitos de calidad y profesionalidad que permitan reconocerlo como obra personal.
- 2- Realizar una memoria que recoja tanto los aspectos teóricos y conceptuales en los que se apoya el trabajo práctico, como una visualización clara del mismo.

Los objetivos específicos son:

- 1- Investigar cómo afrontar la creación artística en la nueva era digital. De qué manera afecta al proceso creativo y a la percepción artística del espectador.
- 2- Trabajar desde el plano de las ideas. Centrar la producción en el proceso y supeditar la técnica al concepto, favoreciendo la experimentación y la hibridación entre técnicas para formar una obra multidisciplinar.
- 3- Participar del acto comunicativo en la red haciendo uso de las redes sociales, analizando el lenguaje digital y adoptando sus estrategias comunicativas.
- 4- Cuestionar el papel del espectador e introducirlo activamente en la obra como productor.
- 5- Concebir el trabajo como juego lúdico, fenómeno en constante transformación, atento a los cambios del entorno y realidad personal.
- 6- Hacer una introspección artística y personal para descubrir, mediante la práctica el significado del arte en mi vida: dónde empieza y acaba la delgada línea que separa vida y arte.

Para los objetivos específicos de la memoria escrita se persigue: 1) Exponer de forma clara, con una actitud crítica y de investigación, los conceptos principales apoyando el discurso mediante citas de referentes de múltiples disciplinas. 2) Explicar los referentes teóricos y artísticos más importantes que

han influido el proyecto 3) Describir el desarrollo técnico del trabajo práctico con ayuda de imágenes.

En cuanto a la metodología, el trabajo consta de siete proyectos de muy diversas naturalezas y disciplinas. Todos ellos han sido concebidos y realizados de manera independiente y espontánea (entre 2016 y 2019), dependiendo del momento, contexto y estado personal.

Por su carácter intuitivo y diversidad formal, presentan un amplio abanico de metodologías que han ido cambiando y evolucionando a lo largo del tiempo. No obstante, comparten un mismo punto de partida: una base conceptual-teórica. El grueso del trabajo reside en la previa investigación, documentación y toma de decisiones para, posteriormente, realizar el trabajo persiguiendo un resultado final. Este proceso se basa en la recopilación de ideas, citas e imágenes que guardo escritas en una libreta que voy revisitando y meditando mentalmente hasta dar con la forma concreta para su expresión definitiva. Un pilar fundamental para ilustrar y estructurar el marco conceptual del trabajo ha sido el curso online "Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas" impartido por Juan Martín Prada<sup>2</sup> y los ensayos de Byung-Chul Han. Cabe destacar también la influencia de la observación y estudio de diversos artistas que ayudaron a concebir formal y técnicamente la mía.

En el apartado específico de cada obra (5. Obra) se hará especial mención a la metodología concreta de cada proyecto, sus particularidades técnicas y procesuales, así como la extensión del marco conceptual concreto de cada una de ellas.

---

<sup>2</sup> PRADA, J.M. (2017) *Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas*. En OpenupEd [Curso Online de 25 horas]

## 4. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES ARTÍSTICOS

Vivimos en un mundo puramente visual donde la imagen es un pilar estructural de la sociedad. La información se presenta como incesante bombardeo de imágenes mediante las cuales nos relacionamos y comunicamos. El arte no es ninguna excepción. Internet es hoy la principal plataforma de divulgación artística. Vemos, conocemos y entendemos arte de forma online. Independientemente de su naturaleza formal, la obra se presenta cómo otra imagen cualquiera, consumida y sustituida en segundos.

Nos estamos acostumbrando a una percepción rápida, nerviosa, incluso diría que ansiosa, necesitada de elevados niveles de estimulación visual. Lo efímero digital tiene un efecto casi hipnótico; nos cuesta apartar nuestros ojos de las pantallas [...] cada vez costará más fijar la atención en algo, prestar una atención prolongada a una imagen, contemplarla [...] lo que choca con uno de los rasgos más propios del arte contemporáneo.<sup>3</sup>

“Las experiencias artísticas humanas han cambiado significativamente en la era postmoderna de Internet.”<sup>4</sup> Sumergida en la era de la conectividad digital, empecé a sentir una dicotomía entre lo que creaba y el mundo que me rodeaba. Mi obra se inicia en la tradición pictórica figurativa junto a corrientes fotorrealistas e hiperrealistas (5.1. Inicios: de dónde vengo) y sentía que, en el contexto online actual, mis obras dejaban de tener sentido. Eran una imagen más entre millones. Exigían una mirada detenida y minuciosa que no podía obtener en el contexto web.

Como ya Walter Benjamin adelantó, ante la reproductibilidad, el aura artística de lo irrepetible se deteriora<sup>5</sup>; “la dictadura de las pantallas impone un nuevo orden visual”<sup>6</sup>, y yo hacía caso omiso a ello, pintando de una manera que es anacrónica. ¿Cuáles son los efectos de esta nueva realidad en la manera de ver y crear arte? ¿Cómo producir una obra artística en una nueva era digital?

---

<sup>3</sup> GARSÁN, C. (2018). *Juan Martin Prada "A pesar de las apariencias, el arte evoluciona hoy lentamente"*. En *Culturplaza* [En línea]

<sup>4</sup> FREELAND, C. (2003) *Pero ¿esto es arte?: una introducción a la teoría del arte*. Madrid: Cátedra, D.L. Pag 185-212

<sup>5</sup> BENJAMIN, W. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F: Ítaca.

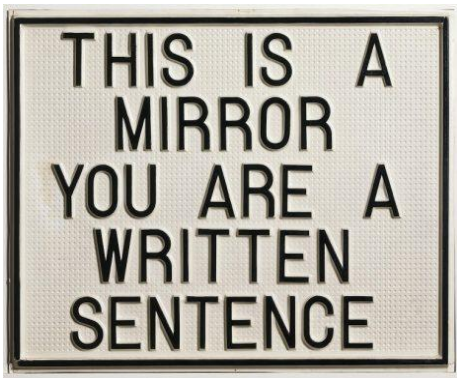
<sup>6</sup> ESPEJO, B. (2015) *Joan Fontcuberta: "Antes la fotografía era escritura. Hoy es lenguaje"*. En *El Cultural*. [En línea]

El arte después de la red se caracteriza por: la inmediatez y la inmaterialidad; prevalece la comunicación por encima de la representación; rompe con lo público y lo privado; desintegra las figuras de artista, audiencia y galería; cambia el rol del espectador que se convierte en artista y parte de la misma obra...<sup>7</sup> Freeland lo resume en 3 rasgos fundamentales: hipertextual, multimedia e interactivo.<sup>8</sup> Partiendo de estas características y clasificación, hallé la manera de afrontar la creación en la red gracias a los siguientes referentes que dividiré en 4 apartados, explicando de forma general las principales problemáticas que encontré y los recursos que opté para afrontarlo. Los referentes artísticos serán expuestos con mayor detalle en cada trabajo concreto puesto que, al ser de diversas naturalezas, parece más apropiado exponerlo junto a la influencia directa para su mejor comprensión.

#### 4.1. ARTE CONCEPTUAL: CONCEPTUALIZACIÓN ANTE LA DESMATERIALIZACIÓN

Uno de los retos que presenta la web como plataforma artística es la reducción de cualquier forma a contenido visual; una de las principales características de la obra, la objetualidad, queda completamente anulada. Para que al reducirse a imagen online la obra de arte no sea perjudicada ni pierda integridad, la solución más directa radica en prescindir de la parte visual y física, trascender al plano intelectual para que la imagen sea solo la materialización de la idea, un refuerzo y estímulo que la evoque, pero pueda existir independientemente al medio. "De todas las categorías preexistentes, el arte conceptual es donde mejor se ajusta el arte emergente en las redes."<sup>9</sup>

Desde el conceptualismo, el arte ha evolucionado como decía Beuys hacia territorios mentales. La idea, la reflexión y el proceso sobre la obra de arte por encima de su ejecución/realización de la que hablaron Lucy R. Lippard y John Chandler introduce la desmaterialización del arte<sup>10</sup> tan necesaria en un mundo completamente virtual. "En el arte conceptual la idea o concepto es el aspecto más importante de la obra (...) Toda la planificación y las decisiones se toman de antemano y la ejecución es un asunto superficial. (...) El objetivo del artista es hacer que su obra sea intelectualmente estimulante para el espectador."<sup>11</sup> Ante la velocidad de lectura visual de la que hablaba Prada, parece más necesario que nunca, crear algún tipo de estímulo intelectual que atrape y resuene aun sin una imagen delante.



(fig.1) Luis Camnitzer, *This is a Mirror. You are a Written Sentence* [Este es un espejo. Tú eres una frase escrita], 1966-1968.

Poliestireno formado al vacío

<sup>7</sup> MAÑAS M. (s.f.) *Arte en la Red*. En Dpto. Escultura. BBAA. UPV [En línea] Pág. 45

<sup>8</sup> FREELAND, C. (2003) *Pero ¿esto es arte?: una introducción a la teoría del arte*. Pág. 185-212

<sup>9</sup> MILLÁN, J.A. (1995) *El arte en la red*. [En línea] 5 párrafo

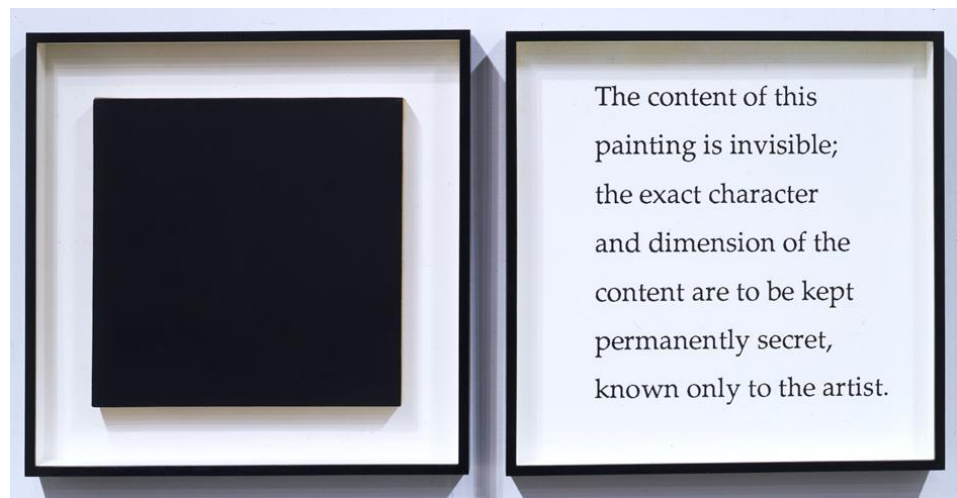
<sup>10</sup> LIPPARD, L. R., CHANDLER, J. (1968) *The Dematerialization of Art*. *Art International*. [En línea] *passim*.

<sup>11</sup> LEWITT, S. (1967) *Pharagraphs on Conceptual Art*. En *Artforum* [En línea] Pág. 1



El conceptualismo se caracterizó, desde sus inicios, por cuestionar la naturaleza del arte, una de las principales cuestiones que quiero abordar. Permite hacerlo desde la ironía, el humor y el absurdo, dejando al espectador reflexiones y un análisis de la realidad.

Por su conceptualismo y resolución formal destaco los siguientes artistas y su producción que han sido referentes para concebir mi trabajo y abrirme al mundo de las ideas: **Joseph Kosuth, Art and Language, John Baldessari...**



(fig.2) Art and Language *Secret Painting*, 1967-1968.  
Óleo sobre tabla  
a - pintura, 65.5 x 65.5 cm  
b - texto, 79 x 79 cm

## 4.2. MULTIDISCIPLINAR EN LA ERA MULTIMEDIA; CÓMO HABLAR

Para cuestionar la influencia de los media en el arte, este trabajo participa en el acto comunicativo de la red, más concretamente de las redes sociales. Volcar la obra en el contexto online y acercarse al usuario de una forma más directa y menos invasiva implica conocer su lenguaje y estética, adecuarse y adoptar sus estrategias comunicativas para convivir sin disidencias.

La web es un contexto multimedia: múltiples medios de expresión físicos y/o digitales que comunican información. La libertad de formas de expresión que permite el conceptualismo, abre la posibilidad de hibridar múltiples disciplinas al igual que lo hace la web y usar el ordenador como una herramienta más. El desarrollo del arte digital se inicia en la década de los setenta cuando los primeros científicos y artistas realizaron los primeros gráficos y dibujos con ayuda de aparatos informáticos. Desde sus inicios a la actualidad, muchos son los artistas que han experimentado con el arte digital abriendo nuevos géneros artísticos como son el Net.art, el Software arte, el Hacktivismo, entre muchos otros.<sup>12</sup>

No obstante, mi trabajo no sigue los presupuestos de las disciplinas



(fig.3.) Yan Lei. *Rêverie reset*, 2016-2017  
80 pantallas , 5 ordenadores, 1 router  
3485mm (alto) x 4806 mm (diámetro)

<sup>12</sup> LIESER, W., BAUMGÄRTEL, T. (2009). *Arte digital*. s.l.: H. F. Ullmann. Pág 7-23

anteriores cuyas obras son elaboradas exclusivamente por medios digitales, descritas como series electrónicas de ceros y unos. Propongo abordar lo virtual desde la realidad, fusionando tradición y tecnología al volcar contenido y reflexiones materiales en un medio inmaterial. Siento más proximidad con los artistas que crean con y/o para la red, sin hacerlo íntegramente digital.

A nivel teórico los ensayos de **Juan Martin Prada** y **Byung-Chul Han** han sido el punto central de este trabajo, así como los de **Hito Steyerl**, quien aborda en su trabajo el impacto causado por la proliferación de imágenes y el uso de Internet y las tecnologías digitales en nuestra vida cotidiana<sup>13</sup>.



(fig.4.) Kyle McDonald, *Exhausting a Crowd*, 2015.  
Video instalación de la página web



(fig.5.) Hito Steyerl *HOW NOT TO BE SEEN A Fucking Didactic Educational Video*, 2013.  
Video (color, sound) 14 min.

**Kyle McDonald**, artista interdisciplinar que trabaja con código explorando las posibilidades online en el arte contemporáneo, tiene dos obras clave para mí en su trayectoria *Sharing Faces* y *Exhausting a Crowd*, donde tecnología y espectador se presentan como pilares fundamentales construyendo una obra plena de realidad y humanidad desde lo virtual. Son también importantes referentes las propuestas de **Leroy Brothers**, **John Rafman**, **Richard Prince**, **Miao Ying**, **Liu Ren**, **Erik Kessels**, **Michael Mandiberg**...

### 4.3. EL ARTE DE LA PARTICIPACIÓN, ESPECTADOR COMO CREADOR

Las redes sociales son esencialmente plataformas de relaciones humanas; es una comunidad de cooperantes que colabora y comparte archivos. La web 2.0 es “para” el usuario, generada “por” el usuario. Todas las personas son productoras y distribuidoras de contenido de todo tipo, desencadenando un proceso de socialización de las prácticas creativas, donde los usuarios no son



(fig.6.) Félix Gonzalez- Torres, *Untitled (portrait of Ross in L.A.)*, 1991.  
79 kg de caramelos

<sup>13</sup> MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE, REINA SOFIA (2015) *Hito Steyerl, Duty-Free Art*.



(fig.7.) Antony Gromley, *Blind Light*, 2007.  
Instalación inmersiva: cubo de metacrilato  
lleno de vapor

solo consumidores de información, sino proveedores, espectadores con una nueva posición activa: se involucran, participan y crean.<sup>14</sup>

En este nuevo orden digital, el arte empieza a girar alrededor de la figura de un espectador con un carácter activo, no meramente contemplativo. Parece inevitable cuestionar el papel del espectador y cómo introducirlo activamente en la obra como productor.

**Félix Gonzalez-Torres** perseguía trabajar de manera colaborativa, desde el activismo cultural y la educación comunitaria. En sus instalaciones *Untitled (portrait of Ross in L.A.)* o *Untitled (Double Portrait)* motiva la acción social y transforma la figura del espectador pasivo en el museo/galería en un observador activo y reflexivo que debe cuestionar su papel en la instalación y en el arte. **Gillian Wearing**, siempre desde la sensibilidad y la intimidad, versa sobre la condición humana y la idea de colectividad, usando el arte para visibilizar las relaciones sociales. Aunando tecnología y espectador como creador, la obra *Your Views* reúne vídeos tomados desde ventanas de casas de todos los países del mundo que los usuarios cuelgan en la página web creada para este proyecto. **Marina Abramovic, Yayoi Kusama, Yan Lei, Antony Gromley, Hans Haacke...** todos desde ámbitos y disciplinas completamente diferentes, me llevan a reflexionar cómo hacen del espectador el pilar fundamental de sus obras.

#### 4.4. VIVIR VIVIENDO EL ARTE

Este será un arte de consecuencias diarias, útil, integrado con la vida de forma utilitaria al mismo tiempo que sigue siendo reconocido como arte, independientemente de sus diferencias con cualquier arte conocido hasta el momento.<sup>15</sup>

El artista nunca deja de ser artista. Aquél que además trabaja con ideas, con dificultad desconectará; es imposible no pensar y los estímulos del mundo que sirven como fuente de inspiración son incesantes.

Vivir del arte es la utopía a la cual los artistas aspiramos y pocos conseguimos, no obstante, se puede vivir viviendo el arte: hacer de la propia vida una obra de arte; encontrar espacios creativos en el día a día para poder seguir en contacto con el arte, creando de una manera orgánica, lúdica y constante. Las redes sociales son el más claro ejemplo de cómo incluso aquel que no participa del arte directamente, crea diariamente contenido para un público.

<sup>14</sup> MARTIN PRADA, J. (s.f) *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto web 2.0* [En línea] *passim*.

<sup>15</sup> MAÑAS M.(s.f.) *Arte en la Red*. En Dpto. Escultura. BBAA. UPV [En línea] Pág.46

(fig.8.) Sophie Calle, *Suite Vénitienne*, 1980

No pudiendo desvincular mi vida del arte, encuentro la manera de hacer del arte un estilo de vida y de la vida una forma de arte, creando diariamente a través de pequeñas acciones cotidianas, como escribir una carta (5.2.7. Proyecto epistolar: vida como arte), que en el contexto artístico cobran sentido como obra. De esta manera convierto el arte en una herramienta, no para crecer únicamente como artista, sino para crecer como persona.

Para llegar a lo que a mi modo de ver fue una revelación y mi nueva manera de vivir la creación artística, los siguientes artistas me enseñaron el camino a seguir.

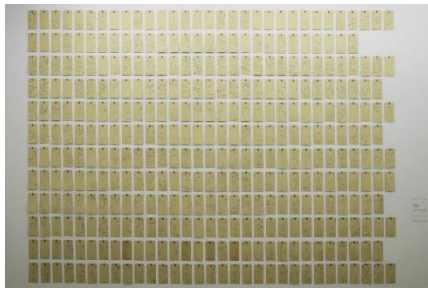
**Sophie Calle** transforma seguir a desconocidos o una carta de una expareja en profundas obras de arte que nos hablan, sin artificios, de la vida y nuestra existencia. **Bas Jan Ader** hizo de su vida una obra de arte hasta el final de sus días, desapareciendo de forma performativa adentrándose al Atlántico en un bote *En busca de lo milagroso*. **On Kawara** pintó diariamente la fecha, convirtiéndolo en una de las más conocidas obras de arte. De forma similar, **Roman Opalka** materializó el tiempo pintando diariamente alrededor de 380 números por día en su serie "1965/1-infinity". Todas ellas son prácticas que se integran en la vida cotidiana, generándose de forma orgánica y espontánea casi sin saber que son arte.

Destaco también la actitud y compromiso de artistas que encarnan casi un personaje y hacen de su personalidad su obra de arte. Actitudes irónicas, burlonas o críticas como la de **Maurizio Cattelan, Damien Hirst, Ai Wei Wei o Piero Manzoni** que hacen de la performance un estilo de vida transformando en arte cualquier cosa que tocan. Es también el caso del excelente compositor y pianista **Chilly Gonzales** que se presenta a sí mismo con socarronería como genio musical, realizando a lo largo de su carrera actuaciones puramente conceptuales y llegando a obtener el Record Guinness al concierto en solitario más largo de la historia tocando 27 h 3 min y 4 seg.

## 5. OBRA

Ante este marco contextual expuesto y con los objetivos propuestos anteriormente, desarrollo varios frentes de trabajo en los que investigo diferentes maneras de afrontar la creación artística en la nueva era digital; cómo afecta al proceso creativo, a la recepción de la obra y a la percepción artística del espectador.

Pero antes de presentar los proyectos, considero conveniente dedicar un apartado a mis inicios para ilustrar mejor el porqué de mis inquietudes actuales y cómo han vertebrado mi producción.

(fig.9.) Ana Amorim, *Simplified Map*, 2005

365 mapas en etiquetas de cartón,  
dibujados con bolígrafo  
7,8 x 16 cm

(fig.10.) Maurizio Cattelan, *The Artist is Present*  
Exposición en Shanghai, 2018



(fig.11) *Princesa Campanilla*, 2000  
Cera sobre papel  
29,7 x 21 cm

### 5.1. INICIOS: DE DÓNDE VENGO

Desde los primeros dibujos de mi infancia empecé a cultivar una obsesión por los pequeños detalles persiguiendo representar todo aquello que veía. Esta práctica se vio acentuada por mi formación musical que marcó mi forma de pintar. En música se estudian individualmente los compases hasta poder interpretar toda la pieza; metodología que adapté en mi proceso pictórico empezando a pintar como una “impresora”.

Artistas como **Caravaggio, Velázquez, Vermeer, Sorolla, Fortuny, Madrazo, Antonio López...** entre otros, fueron los que primeramente llamaron mi atención. La tradición pictórica figurativa realista combinada con mi obsesión por captar los detalles y la presencia que tiene la fotografía en la vida, me llevaron a recorrer un camino por el fotorrealismo e hiperrealismo. **Gerhard Richter, Vija Celmins, Chuck Close, Iván Franco, David Eichenberg, Joan Sebastián Granell...** son referentes que, aunque no de forma estética-formal directa, tienen un peso conceptual en cuanto a la actitud y la labor artística. Destaco entre ellos el artista e ingeniero **Manuel Franquelo** referente por su obsesiva búsqueda de la perfección que “persigue calcar la realidad no solo en sus lienzos. Una de sus obras cumbre es el escáner Lucida, capaz de reproducir con exactitud, en tres dimensiones cualquier objeto u obra de arte.”<sup>16</sup>

Me interesa la emoción que despierta la experiencia de lo sublime producida por todo aquello que nos sobrepasa, que queda fuera de la capacidad humana, que nos resulta inabarcable. La ausencia de huella humana en mis obras, el frío distanciamiento, lo preciso...<sup>17</sup>



(fig. 12) Manuel Franquelo, *Sin título*, 1985. Óleo y acrílico sobre madera. 80 x 130 cm

<sup>16</sup> PÉREZ COLOMÉ, J. (2017) *Manuel Franquelo, el genio de la copia*. En *El País Semanal*. 23/02/2017 [En línea]

<sup>17</sup> GALVÁN, R. (2009) *Entrevista; Manuel Franquelo: 'El mundo del arte es fascista'*. En *El Mundo* 08/10/2009. [En línea]



(fig. 13) Akira, 2015  
(trabajo final de la asignatura Dibujo I)  
Grafito sobre papel  
70 x 50 cm



(fig.14) Rubén (*Papertrait*), 2017  
Óleo sobre tabla  
30 x 21 cm

A lo largo de la carrera, he ido desarrollando unos criterios visuales personales y he aprendido a evaluar el mundo a través de fundamentos estéticos y sensibles que han hecho evolucionar mi pintura. La asignatura de Historia del Arte Contemporáneo me descubrió nuevas formas estilísticas que me llevaron a explorar nuevos caminos, creciendo mi interés por el mundo de las ideas y los conceptos por encima de la experiencia estética de la que partía, siendo este ahora un medio para materializar dichas ideas.

Empezó así el inicio de un cambio al fusionarse mi tradición pictórica con el arte conceptual dando lugar a mi primer proyecto conceptual: *Papertrait*. Consta de una serie de retratos, aún en proceso, que empecé como proyecto final para la asignatura de retrato en 3º. Acostumbro guardar tickets, entradas, etiquetas... todo tipo de papeles, que voy archivando en mi diario personal; estos me anclan y transportan a momentos junto a personas concretas, narrando mi relación con cada una de ellas. Ante la inevitable pérdida de los tickets, puesto que pierden la tinta a lo largo de los años, una fotografía para conservarlos no tenía valor suficiente.

Dibujar papeles, consiguiendo la textura e imitando la tipografía de máquina, es algo que siempre me ha atraído. No obstante, hasta este proyecto no había habido ninguna idea detrás. Estas pinturas retratan amigos, conocidos y familiares mediante el tiempo pasado conmigo, a través de objetos universales e impersonales que se convierten en símbolos de momentos íntimos. A su vez, el tiempo invertido pintando, es una manera de seguir sumando tiempo con ellos.

## 5.2. SERIES: A DÓNDE VOY

A partir de *Papertait* (2017), empiezo a producir durante 2 años de manera intuitiva y espontánea diferentes proyectos conceptuales, independientes entre ellos de muy diversas naturalezas. Hace un año puse toda mi producción en conjunto descubriendo que inconscientemente, a través de la creación, estaba haciendo en cada uno de los proyectos una reflexión personal sobre como la web influía en los grandes temas de la pintura y el arte: el realismo, la imagen, el retrato, el paisaje, el espectador, el espacio, la creación y el propósito del arte en la vida.

Ordenados de forma cronológica, a continuación, expongo cada proyecto desarrollando mejor el marco teórico, su referentes y metodología específica.

### 5.2.1. Instagram Memories: *Imagen como conector social*

La RAE define memoria como la “facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado”<sup>18</sup>; es la capacidad que tenemos los seres humanos para registrar, retener y recuperar información. La memoria personal y familiar se ha conservado comúnmente en formato fotográfico recogido en álbumes familiares. Las fotografías pueden ayudarnos a retener el pasado y conservar con fidelidad un momento. No obstante, actualmente fotografiamos de forma compulsiva cualquier situación creando el efecto contrario: la imposibilidad de buscar recuerdos entre la apabullante cantidad de imágenes almacenadas. El momento especial que supone disparar la cámara queda trivializado en una acción inconsciente y cotidiana. La fotografía ya no sirve como antes para evocar la memoria.

Juan Martin Prada explica como tomar fotos ya no es una práctica de la memoria, sino una interfaz y conector que nos relaciona con otros; sirven para estar en contacto y establecer una comunicación social. Una fotografía es una forma de decir “estoy en el mundo, sigo en contacto contigo”. “Es una socialización del archivo fotográfico y una externalización de la memoria que deviene memoria en forma red.”<sup>19</sup>

Instagram es un álbum fotográfico en formato de plataforma virtual donde los usuarios pueden subir y publicar cuantas fotografías y vídeos quieran. Es un álbum personal que deviene público, formando en su totalidad una memoria social construida por la comunidad de usuarios. La red deviene “memoria-ser” / “memoria-mundo”.<sup>20</sup>

Maurice Halbwachs define así la memoria colectiva: “La memoria colectiva es el proceso social de reconstrucción del pasado vivido y experimentado por un determinado grupo, comunidad o sociedad [...] que insiste en asegurar la permanencia del tiempo y la homogeneidad de la vida, como en un intento por mostrar que el pasado permanece.”<sup>21</sup> En la red quedan evidentes las repeticiones del patrón de formalización de las imágenes que los usuarios toman del mundo. La homogeneidad y la existencia de esa reiteración prevalece en la enorme diversidad aparentemente infinita de las imágenes creadas y compartidas.



(fig. 15) *Instagram Memories*, 2016. Publicación en formato “historia de 24 horas” para lanzar la propuesta del proyecto en Instagram

<sup>18</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Definición de la memoria. [En línea]

<sup>19</sup> PRADA, J.M. (2017) “*Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas.*” Curso Online de 25 horas de OpenUpEd. *passim*.

<sup>20</sup> *ibid.*

<sup>21</sup> HALBWACHS, M. (1968) *Memoria colectiva y memoria histórica*. En *REIS Nº 69*, TEXTOS CLÁSICOS [En línea] Pág. 2.



(fig.16) Selección dibujos de *Instagram Memories*, 2016-2019.  
Grafito sobre papel  
Diferentes medidas

Ante este planteamiento, decido hacer un pequeño análisis sobre el lenguaje ordinario de las imágenes en la red, cómo se immortalizan los recuerdos y cómo sería un álbum fotográfico social para poder “crear unidad en la diversidad, generar una estructura orgánica completamente unitaria con una coherencia externa, defendiendo la heterogeneidad de los elementos que la contemplan.”<sup>22</sup>

Focalizando el proyecto en el mayor álbum fotográfico digital por excelencia, Instagram, y las posibilidades que permite de interacción directa con los usuarios, el 2016 lanzo una propuesta con una historia de 24h: todo aquel que quiera participar debe enviarme una fotografía que sea muy importante para ellos, explicando el porqué de su elección y el vínculo emocional con la imagen; yo me comprometo a dibujar las imágenes que reciba.

Si bien todas las imágenes que recibo serían definidas por Roland Barthes como unarias, cualesquiera, sin *punctum*<sup>23</sup>; las categorizo en dos: por un lado, están las imágenes propias del lenguaje y estética de Instagram: los selfies. No percibo unos recuerdos verdaderamente trascendentales, no hay una vivencia detrás; los mismos usuarios acompañaron esa imagen enviada con un pie de foto, una “frase bonita”, no una historia. Por otra parte, están las imágenes propias de álbum fotográfico o que hacen referencia a una historia personal más allá de las redes sociales.

Tal y como Richard Atkinson y Richard Shiffrin describieron en el 1986<sup>24</sup>, los procesos mediante los cuales la memoria procesa la información se categorizan en 3 fases: la codificación de la información, el almacenamiento y, por último, los mecanismos de recuperación de dicha información. Tomando estas 3 fases como esquema, el proyecto se elabora siguiendo estas pautas aunando la memoria y las nuevas tecnologías. Instagram y su comunidad sirven como fuente de información que codifico en formato gráfico-artístico dibujando las imágenes. A continuación, las almaceno y devuelvo a su lugar de origen: a los usuarios mediante Instagram. Finalmente, los usuarios recuperan nuevamente la información en un formato sensorial más rico que la fotografía, presentando un juego de análisis inconsciente entre el original y la copia que evoca la memoria.

Dibujar las imágenes tiene un doble significado, por un lado, remite a los filtros fotográficos que los usuarios usan de una forma sistemática y automática para editar y embellecer las imágenes que publican. Mi propia mano y técnica,

<sup>22</sup> PRADA, J.M. (2017) “Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas.” Curso Online de 25 horas de OpenupEd. *passim*.

<sup>23</sup> BARTHES, R. (2007) *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós. Pág. 57-59

<sup>24</sup> ATKINSON, R. C., SHIFFRIN, R. M. (1968). *Human Memory: A Proposed System and its Control Processes*. *Psychology of Learning and Motivation*. [En línea] P. 89–195.



por el hecho de ser propia, actúa metafóricamente como mi filtro personal. Por otro lado, me apropio de las historias al invertir un tiempo largo de análisis en la imagen que me obliga a vivirla. El grafito, en lugar del color, otorga el blanco y negro, color de la memoria por excelencia.

El pequeño tamaño de los dibujos busca remitir al formato digital reducido en el que usualmente vemos las imágenes, al igual que lo hacemos con las imágenes analógicas de los álbumes familiares. Suelen ser portables, de bolsillo, y evocan con su tamaño la intimidad. A su vez, todas juntas, dan una sensación de pequeñez; como historias aisladas parecen únicas, pero puestas en contexto, parecen anecdóticas, perdidas entre historias iguales. Esto también me permite jugar a transportar, en un espacio, la sensación web de estar sumergido en un incesante bombardeo de imágenes.

La metodología que sigo con estos dibujos empieza por el archivo de imágenes que voy creando con las fotografías que recibo, todas etiquetadas con el nombre de usuario que las mandó y la historia como pie de foto. Las imágenes se mantienen intactas sin ningún tipo de edición ni encuadre, dibujando todo aquello que aparece en la imagen original. Para el encaje calco las imágenes con la pantalla del ordenador que sirve como caja de luz y posteriormente me dispongo a sombrear el dibujo como aparece en el vídeo del proceso ([martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/instagram-memories](http://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/instagram-memories)). Cada dibujo puede llevar una media de 5 horas.

Creé un perfil digital en Instagram con el objetivo de elaborar un álbum familiar en línea. Construir la historia de una multitud: memorias colectivas, ajenas y a la vez personales. La idea expositiva para presentar el proyecto sería en una galería enmarcar todos los dibujos al lado de la historia impresa, todo en un mismo marco y una misma tipografía guardando la misma estética.

Para poder facilitar su visualización, he recogido las imágenes e historias en pequeño formato folleto, devolviéndolo al formato al cual remite: el álbum fotográfico. [En el anexo se encuentran adjuntos todos los dibujos realizados para la serie junto al folleto y los vídeos del proceso.] ver Anexo I

(fig.17) @analypoulain, 2019.  
Fotogramas del vídeo de  
proceso





(fig.18) @joosemtzz, 2017. Grafito sobre papel. 12 x 12 cm

### 5.2.2. Mi Iphone hace lo mismo: *fotorrealismo en el contexto web*



(fig. 19) Fotografía de archivo

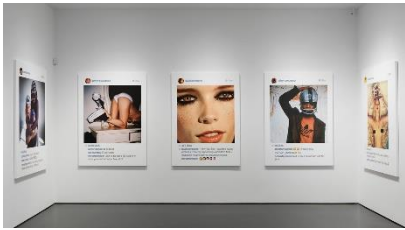
Podemos imaginar fácilmente como cualquiera en internet puede ver en un segundo un *selfie* de un amigo al lado de un retrato fotorrealista. ¿Cómo se procesan estas dos imágenes? ¿Cómo percibe y discierne el usuario los diferentes contenidos visuales? Siendo Internet un campo para la libertad de opinión donde el espectador tiene voz y hace juicios de valor sobre el arte, busco la respuesta en la red: opiniones críticas sobre hiperrealismo pictórico. Parece interesante tomarlas como punto de partida puesto que queda expuesta la comparación inconsciente entre la retórica mediática y la artística. Trabajar con una pintura que tiene un acabado fotorrealista, a veces hiperrealista, a ojos de muchos no tiene valor; es un esfuerzo innecesario reproducir a la perfección imágenes que ya existen y pueden hacerse tan solo en un disparo.

Frente a las opiniones y críticas encontradas, es inevitable cuestionar el papel de la pintura realista en la actualidad, la controversia entre pintura y fotografía retomando un inagotable debate: la muerte de la pintura. ¿Qué debe pintar el artista si hacer algo que ya existe no tiene valor? ¿Qué puede hacer la pintura ya muerta en el mundo digital?

A pesar de que la pintura murió, parece ser que varias veces, siguen apareciendo cuadros y pintores (...) es un hecho que la autoridad teórica internacional ha diagnosticado que el objeto cuadro, aún más que la pintura, es un hecho ahistórico, obsoleto.<sup>25</sup>

Juan Martin Prada explica que:

<sup>25</sup> GORDILLO, L. ¿La pintura? Bien, gracias (2004). Equilibrios. En: Exit express : periódico mensual de información y debate sobre arte. Pág. 2



(fig. 20) Richard Prince *New portraits*, 2015.  
Inkjet sobre tela  
167 x 123.8 cm

en un mundo saturado de imágenes caracterizado por su disponibilidad parece lógico que una parte de la creación visual digital signifique cada vez más hoy, el montaje, combinación y transformación de las imágenes raptadas. Por tanto, podríamos afirmar que hablar de estrategias de remix, mezcla, no sería tanto hacerlo sobre prácticas de creación sino de diferentes formas creativas de absorción, asimilación o digestión cultural que consisten en reelaborar con material existente. Es como si el lenguaje del arte estuviera pasando a ser un lenguaje sobre lenguajes existentes.<sup>26</sup>

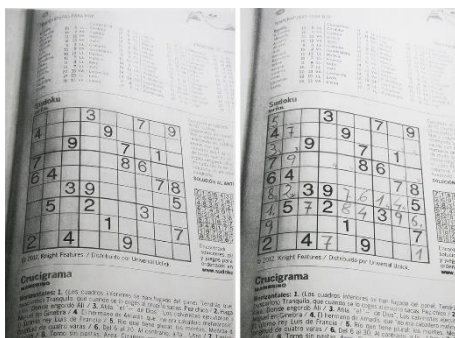
Reduciendo al absurdo, parece no haber salida para la pintura fotorrealista: no puede crear imágenes nuevas que estén ya en la web y reproducirlas es un sinsentido a ojos de la modernidad.



(fig.21) Liu Ren. *Sin título*, 2018  
Óleo sobre tabla  
Medidas desconocidas

Tomando como referencia el planteamiento del artista **Richard Prince** apropiándose de imágenes de usuarios que reproduce a gran escala o el caso del artista **Liu Ren**, quien reproduce capturas de Instagram al óleo de una forma exquisita; surge una propuesta que aborda de una forma paradójica, irónica y casi absurda la actual situación de la pintura figurativa: hacer copias hiperrealistas de tweets o comentarios en blogs de críticas sobre el hiperrealismo.

Esta práctica toma una posición casi obsesiva que persigue como fin un objetivo que brilla por su futilidad. “Máximo esfuerzo, mínimo resultado”, es el lema de **Francis Alÿs**. En este caso, horas invertidas en una pintura realizable en un segundo con una foto. La pintura en su mayoría, se ha caracterizado siempre por estar hecha, por la fisicidad e implicación práctica-temporal del artista para conseguir un resultado físico personal, original, único y sorprendente. Haciendo una referencia directa al proceso, la clave de la obra es estar realizada a mano, pero frustrar el elemento sorprendente de la creación de una imagen original.

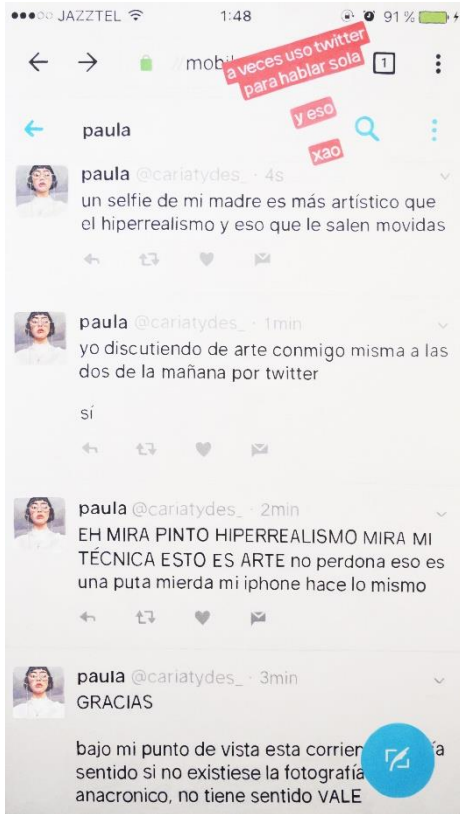


(fig.22) Joan Sebastian Granell, *Sin título (SUDOK I, II)*  
Grafito sobre papel  
81 x 65,1 cm

Al igual que **Joan Sebastian Granell** hizo con su serie *Jueves y Sábado*, busco enfatizar la sensación del tiempo al contraponer una “captura de pantalla” realizada en milésimas de segundos, reproducida a lo largo de varios meses. Evidenciando esto, los tweets pintados y la interfaz de la pantalla, muestran la velocidad vertiginosa de publicación de los tweets.

La palabra actúa con mayor poder de seducción cuando está revestida figurativamente (...) Es una simbólica e, incluso, una especial

<sup>26</sup> PRADA, J.M. (2017) “Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas.” En OpenupEd [Curso Online de 25 horas] *passim*.



(fig. 23) *Mi iPhone hace lo mismo*, 2017-2019  
Óleo sobre tabla  
120 x 84 cm

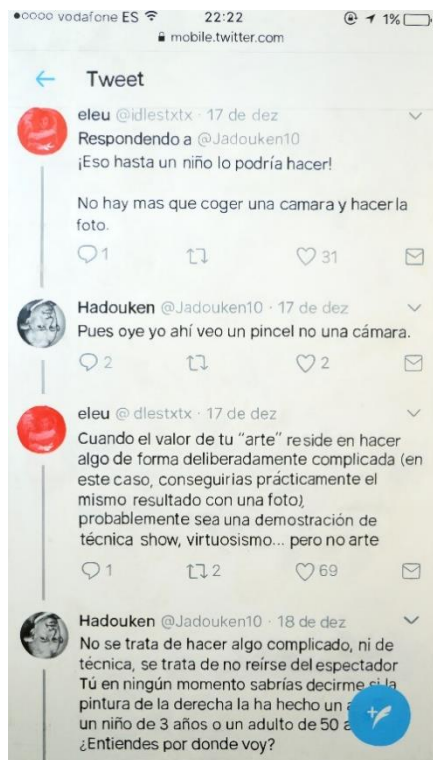
técnica cultural, que engendra una profundidad, aunque sea como apariencia.<sup>27</sup>

La presencia del texto es inevitable al adoptar la estética digital. Al igual que hicieron **Jenny Holzer**, **Barbara Kruger** o **Hans Haacke**, uso las mismas tácticas de los media para captar la atención del público usando el lenguaje como fuente de expresión para transmitir un mensaje, buscando una estrategia similar a la de **Art and Language**, creando arte a partir de conversaciones filosóficas: un hilo de twitter. Duchamp opinaba que el lenguaje añadía “color” a los objetos, complicaba su experiencia óptica con formas no pictóricas y operaba en ellos a través de su significado semántico, gracias al cual cambiaba nuestra relación cognitiva con respecto a su forma visual.<sup>28</sup> Yendo más allá, es un guiño también a la célebre pintura de **René Magritte** “Ceci n’est pas une pipe”.

La pequeña broma que encierra la obra es pintar mensajes que evidencian el sinsentido de la misma, creando una ampliación semántica al descontextualizar la captura de pantalla y realizarla pictóricamente. Sacar del contexto web elementos puramente digitales realizados a mano los deja al mismo nivel del espectador, adoptando nuevos significados que invitan a la reflexión sobre la pintura realista y más allá: cómo procesamos la realidad y cómo la compartimos.

El proceso de la obra pasa por la búsqueda de mensajes y tweets que una vez seleccionados, son impresos y transferidos con disolvente al soporte para posteriormente, de forma metódica, pintarlos al óleo buscando el resultado más ilusorio posible. Pintar una línea de texto en este gran formato asciende a un total de 3’5 horas. No he calculado (ni he querido) la suma total de las horas invertidas. Desafortunadamente, el primer cuadro *Mi iPhone hace lo mismo* pintado entre diciembre 2017 - enero 2018, debido a un mal secado, amarilleó el blanco al año siguiente y ha tenido que ser íntegramente repintado (entre febrero-mayo de 2019).

Mi propósito es seguir investigando en esta línea de apropiación y crear una serie (“la serialidad forma parte de la experiencia cotidiana de las imágenes de productos”<sup>29</sup>). Dicha serie abordará diferentes cuestiones más allá de las críticas al hiperrealismo llevándolo al contexto de lo cotidiano como es el caso de *Ya está 17.45 vv* que habla del proceso creativo de la misma obra o *top*, la respuesta de la autora de los tweets al cuadro *Mi iPhone hace lo mismo*.



(fig. 24) *Pues yo ahí veo un pincel*, 2018-2019  
Óleo sobre tabla  
120 x 84 cm

<sup>27</sup> HAN, B.C (2012) *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, D.L. Pag 43

<sup>28</sup> OSBORNE, P. (2006) *Arte conceptual*. London: Phaidon. Pág. 27

<sup>29</sup> PRADA, J.M. (2017) “Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas.” Curso Online de 25 horas de OpenupEd. *passim*.

[Se adjuntan en el anexo imágenes de todas las obras de la serie y detalles, así como vídeos del proceso.] ver ANEXO II



(fig. 25) *top*, 2019. Acrílico sobre tabla. 30 x 30 cm



(fig.26) *Ya está 17.45 vv*, 2019. Acrílico sobre tabla. 30 x 30 cm



(fig. 27) *Mi Iphone hace lo mismo*, 2019. Vídeo proceso 1 min  
[martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/mi-iphone-hace-lo-mismo](http://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/mi-iphone-hace-lo-mismo)

### 5.2.3. Ok Google, llévame a casa: paisaje como cuestión cultural

Los social media y los motores de búsqueda personalizados erigen en la red un absoluto espacio cercano, en el que está eliminado el afuera.<sup>30</sup>

El género pictórico del paisaje en la historia de la pintura es uno de los grandes temas por excelencia. El paisaje como género pictórico fue adquiriendo poco a poco relevancia, desde su aparición como fondo de escenas de otros géneros hasta constituirse como género autónomo en la pintura holandesa del siglo XVII.

El paisaje no es un objeto, no es la naturaleza, ni el medio físico que nos rodea; en palabras de Javier Maderuelo “el concepto paisaje es un constructo, una elaboración mental que realizamos a partir de ‘lo que se ve’ al contemplar un territorio, un país [...] es la trabazón que permite interpretar en términos culturales y estéticos las cualidades de un territorio, lugar o paraje.”<sup>31</sup>

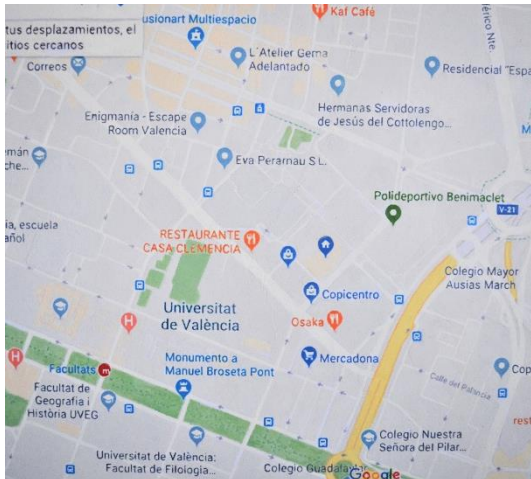
El paisaje es un término relativamente moderno que varía de significado de una cultura a otra según la época. La historia muestra la existencia de culturas no paisajísticas, como en la Grecia clásica donde las descripciones de sus

<sup>30</sup> HAN, B.C (2012) *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, D.L. Pag 68

<sup>31</sup> CENTRO DE ARTE Y NATURALEZA. (2008) *“La construcción del paisaje contemporáneo”* [En línea]



(fig.27) (Detalle) 'Ok Google, llévame a casa. VLC', 2019  
 Acrílico sobre tabla.  
 30 x 65 cm



(fig.28) (Detalle) 'Ok Google, llévame a casa. VLC', 2019  
 Acrílico sobre tabla  
 30 x 65 cm



(fig.29) (Detalle) 'Ok Google, llévame a casa. PMI', 2018  
 Acrílico sobre tabla  
 30 x 65 cm

paisajes apenas aparecen en su literatura; o, por el contrario, como durante el período de gobierno de la Dinastía Han (China, 206 a. C -220 d. C), se establece la práctica del “retiro a la naturaleza” como descubrimiento del paisaje.<sup>32</sup>

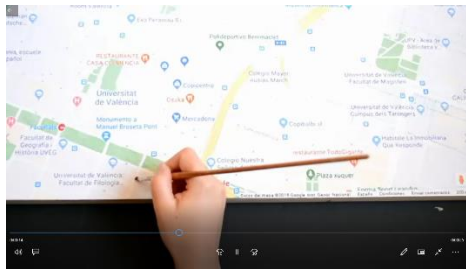
Viendo como el concepto evoluciona a lo largo de las épocas respondiendo a la sociedad y a la cultura misma, las nuevas tecnologías e Internet juegan un nuevo papel en la forma de comprender y vivir el paisaje. Al hilo del proyecto anterior, es imposible no cuestionar como la representación pictórica se adecuaría a nuestra nueva manera de concebirlo. En mi caso, Google Maps siempre ha sido la manera con la que he podido desplazarme y conocer siempre de antemano el paisaje. Tanto es así, que mi imagen mental de Valencia como paisaje es el mapa de Google Maps.

Así es como empezó la serie pictórica de los paisajes en las casas que he vivido. La vista del Google Maps ofrece la posibilidad a su vez de conocer el entorno gracias a las múltiples localizaciones que señala de comercios, bares, parques... Como ejercicio decidí contraponerlo con el paisaje y entorno de donde provengo en Mallorca, de la montaña, fuera de la capital y el actual en plena ciudad de Valencia. Para mí, es una manera de conceptualizar visualmente el impacto que han tenido estos últimos 4 años, el cambio de entorno y cómo influyen en mi producción los estímulos externos.

Los paisajes han servido a lo largo de la historia como testimonios históricos que han ayudado a comprender la cultura, la sociedad, la geografía y la economía. En este caso se aporta una nueva iconografía y se adopta el lenguaje digital para poder comprender y descifrar el paisaje, tal como la mayor parte de la población lo lee actualmente.

Para la realización de ambas obras seleccioné una chapa de 60 x 35 cm que guardara las proporciones del mapa en la pantalla del ordenador. La selección de la imagen la realizo señalizando la localización de mi casa y delimitando un perímetro que recoja la mayor cantidad de entorno que transito diariamente (las etiquetas que aparecen en Google en su mayoría corresponden siempre a búsquedas realizadas con anterioridad o sitios que se visitan con frecuencia). Esta captura es impresa a color del mismo tamaño que la chapa y encolada mediante una capa de látex en la tabla y posteriormente otra encima de la imagen para preparar el papel sobre el cual pintaré. Dejándolo secar,

<sup>32</sup> TOBA MICHINE, C. (2016) *Origen. Una interpretación sobre el paisaje y el cuerpo*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia. Pág. 12



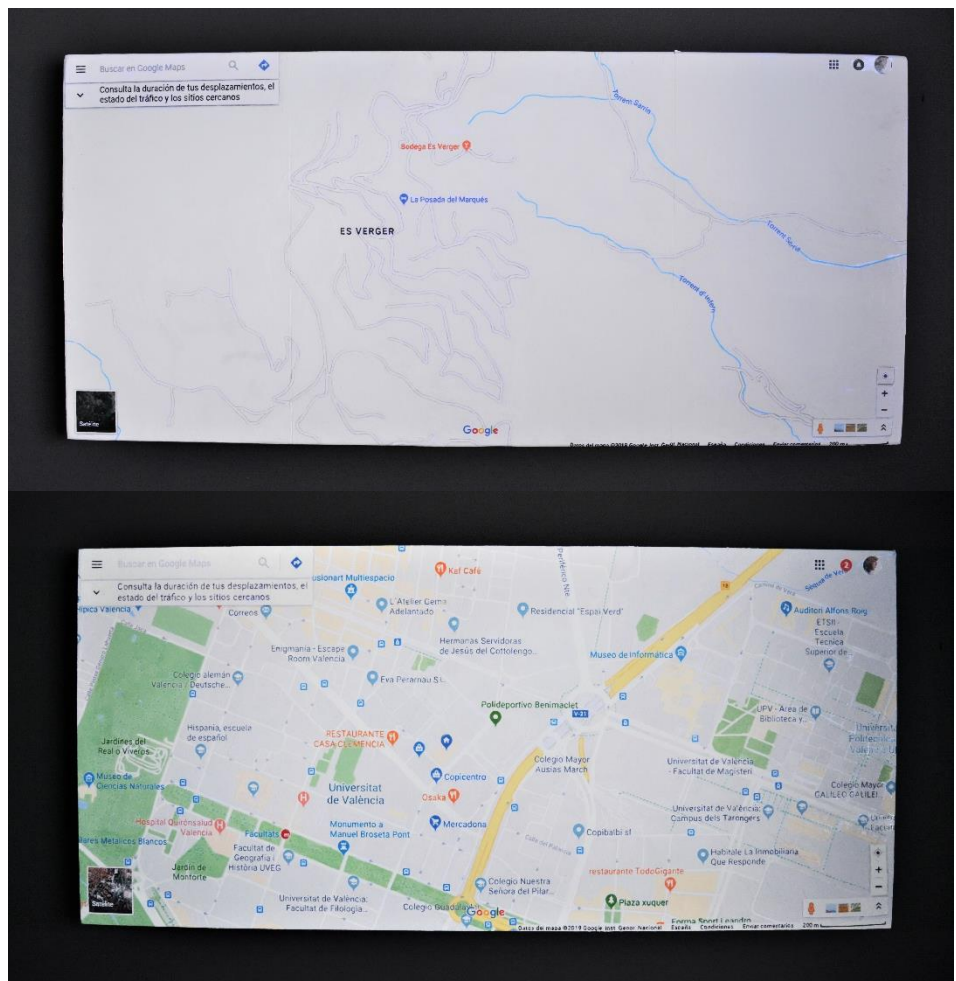
(fig.30) 'Ok Google, llévame a casa. VLC', 2019  
Vídeo proceso 1 min.

<https://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/ok-google-llévame-a-casa>

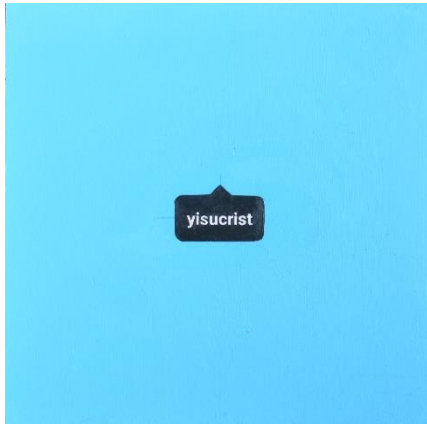
lijo impurezas que puedan haber quedado al pegar el papel y procedo a pintar metódicamente encima de la imagen. Este es el último procedimiento que he usado para pintar trabajos que persiguen un resultado ilusorio y requieren de alta precisión.

Gracias al secado rápido del acrílico puedo trabajar con mucha velocidad, pero las mezclas de color se secan con la misma rapidez; el acrílico presenta como inconveniente la dificultad en conseguir un mismo color dos veces (al secar siempre oscurecen y es complicado reproducirlos nuevamente). Por ese motivo, gestiono las sesiones por colores, resolviendo el cuadro como si de una ficha para rellenar con colores las siluetas se tratara. El fondo es el grueso mayor de trabajo y lo dejo como última capa para poder arreglar imperfecciones y bordear las letras para conseguir una mayor definición y precisión. Las sesiones pueden variar según el tiempo del que dispongo, intercalándolo con otros proyectos, ambos cuadros (PMI entre septiembre-octubre de 2018 y VLC entre febrero-marzo 2019) han sido resueltos en su totalidad en 2 meses. Aproximadamente un total de 34 horas por obra.

[Ver ANEXO III para el vídeo de proceso e imágenes de mejor calidad.]



(fig. 31) 'Ok Google, llévame a casa. PMI y VLC', 2018-2019 Acrílico sobre tabla. 30 x 65 cm



(fig. 32) *yisucrist*, 2019  
Acrílico sobre tabla  
20 x 20 cm

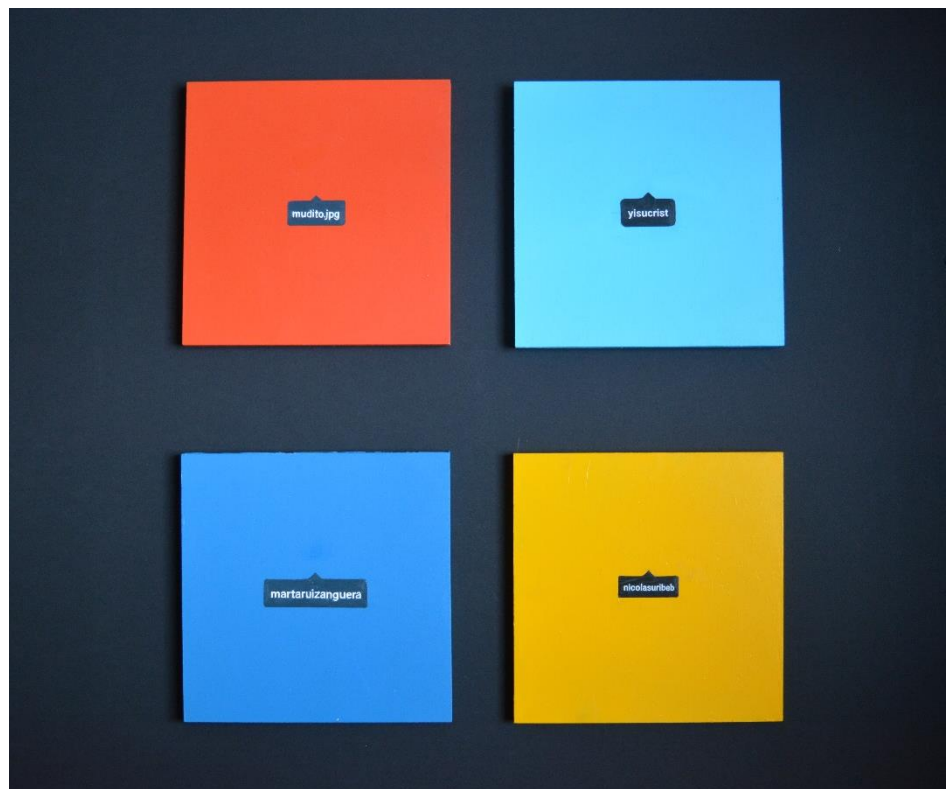
#### 5.2.4. Tagme: *identificación digital, el retrato como etiqueta*

Después de la serie Papertrait y el análisis realizado en los tres apartados anteriores a cerca de la nueva representación pictórica influida por las redes, en esta serie cuestiono nuevamente mediante la pintura la manera de identificar personas digitalmente. La persona es retratada con la etiqueta que él mismo pone en sus imágenes para ser identificado y registrado. Gracias a ésta, en el contexto web puedo identificar a cualquier persona, aunque no la conozca; me planteo qué sucede al sacarla de su contexto.

Los retratos realizados son de personas que no conozco personalmente, sino de forma online, y que son parte de mi día a día a través del contenido que publican en Instagram. El color de fondo es el más usado en sus publicaciones.

La metodología seguida es la siguiente: preparo el fondo del DM con una capa plana y uniforme de pintura acrílica aplicada con espátula y posteriormente calco a grafito la etiqueta para seguidamente pintarla con acrílico. Todo el proceso suma un tiempo aproximado de 5 horas.

Todos presentan el mismo formato para ser expuestos en conjunto como políptico y simular la galería de un perfil en Instagram: una retícula de cuadros. (este proyecto aún en proceso, constará de más retratos)



(fig. 33) *Tag me*, 2018-en proceso. Acrílico sobre tabla. 20 x 20 cm (cada pieza)





(fig.34) Gillian Wearing. *Fear and Loathing*, 2014  
Video 35 min.  
Confesionario y monitor



(fig.35) Marina Abramovic. *The artist is present*, 2010  
Performance

### 5.2.5. Mirada: el selfie como autodiseño de la identidad

También la faz es el rostro hecho transparente, que aspira a la maximización del valor de exposición. (...) Ya no es posible ser el propio rostro.<sup>33</sup>

Una gran parte de las imágenes que inundan internet son en su mayoría autorrepresentaciones. Las redes sociales han socializado la práctica de uno de los grandes temas de la historia del arte: el retrato y el autorretrato. Hoy, todo el mundo debe autorretratarse para socializarse. Como ya hemos explicado, siendo la imagen un conector para la comunicación social, el selfie lo es por excelencia. "Selfie" es el nombre del fenómeno que se refiere al autorretrato realizado con un smartphone con la intención de ser compartido en redes sociales. "Nunca antes se nos había exigido tanto un proceso de autodiseño de nuestra propia exterioridad, un momento ya vaticinado por Walter Benjamin, donde la humanidad se convierte en objeto de contemplación para la misma humanidad."<sup>34</sup>

Para Roland Barthes, la fotografía suponía la pérdida de la vida privada, definida por él mismo como esa zona del tiempo en el que no soy una imagen, un objeto. La fotografía en su opinión, convierte a las personas en una imagen entendida como un objeto.<sup>35</sup> Esto evidencia la actual situación donde somos incapaces de valorar ni entender la privacidad, sobreexponiéndonos a nosotros mismos en toda nuestra totalidad.

Un selfie como ya apuntábamos es premeditado y autodiseñado, las personas deciden meticulosamente cómo verse y cómo mostrarse. Entonces, ¿qué dice realmente un selfie de uno mismo? ¿Podemos descubrir mediante la observación de los rasgos faciales, el carácter íntimo de una persona?

El retrato a lo largo de la historia del arte siempre ha sido una manera no simplemente de preservar el aspecto físico de la persona, sino de la propia personalidad, dando claves para poder hacer una aproximación al carácter de la persona. Un retrato convencional pictórico o una fotografía quedan perdidas entre miles de imágenes que juntamente a los selfies han deteriorado nuestra facultad para leer más allá de la superficie.

Quiero traspasar la barrera de la máscara que supone el selfie en el contexto digital para poder crear un autorretrato en el que perder el control

<sup>33</sup> HAN, B.C (2012) *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, D.L. Pag 31

<sup>34</sup> PRADA, J.M. (2017) "Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas." En OpenUpEd [Curso Online de 25 horas]

<sup>35</sup> BARTHES, R. (2007) *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós. Pág. 37-48

sobre la auto-representación para que aflore de forma natural mi esencia. Para eso, debo ir más allá de la superficie del rostro.

Son muchos los ejemplos y estudios que afirman que los ojos hablan de nosotros; remontándonos a la antigüedad, Platón se refiere a la mirada como espejo: “¿No has considerado, acaso, que cuando miramos el ojo de cualquiera que está delante de nosotros nuestra faz se hace visible en él, como en un espejo, justamente en lo que nosotros llamamos pupila, reflejándose así allí la imagen del que mira?”<sup>36</sup>

En el mundo digital en el que vivimos y experimentamos todo a través de los ojos, no podemos tener el reflejo del cual Platón habla, no hay más que una mirada estática que devuelve el reflejo de la pantalla, no de la persona.

La época de Facebook y Photoshop hace del “rostro humano” una faz que se disuelve por entero en su valor de exposición. La faz (face) es el rostro expuesto sin “aura de la mirada”.<sup>37</sup>

Recordando trabajos como las confesiones de **Gillian Wearing**, me planteé entonces una manera de mirar el mundo digital y a todos los que están detrás de la pantalla de una manera directa y sincera, donde pudiera mostrar mi esencia y ser reconocida sin filtros ni instantáneas controladas.

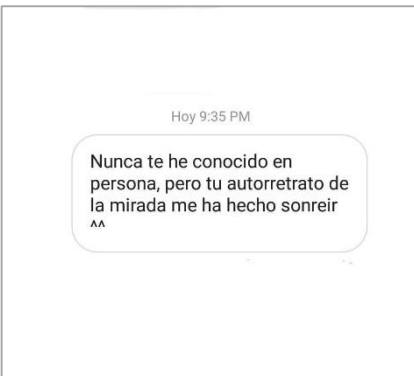
Como acción auto introspectiva, el 18 de octubre de 2017, estuve veinte minutos delante de la cámara mirando la lente fijamente, dejando fluir mis pensamientos llegando un punto en el que la cámara dejaba de ser cámara, ni espejo con reflejo, simplemente un vacío donde proyectarse.

El proceso creativo del vídeo fue sencillo, la grabación la realicé en un punto estratégico donde pudiera estar aislada sin ningún tipo de estímulo (que reforcé usando auriculares) consiguiendo luz del sol directa para que iluminara la mirada de la forma más natural y relajada posible, evitando focos que pudieran dar una sensación artificial.

Seleccioné y corté con AdobePremiere un clip de 1 min con el cual me sentía identificada con mi propia mirada. Debo reconocer que no fue fácil; ver posteriormente la mirada de uno es verdaderamente extraño. Una vez seleccionado, lo publiqué en Instagram y propuse a los usuarios mirarnos a través de las pantallas. Al mirar el vídeo, indirectamente estaban devolviéndome la mirada. Pregunté si aquellos que me conocían en persona me reconocían en ese vídeo y a los que no, qué les hacía sentir. Recogí las respuestas

<sup>36</sup> CADENA ÁUREA DE FILOSOFÍA, “Platón sobre reflejar el alma en el espejo de la divinidad: (Platón, Alcibíades, 134 a y ss, trad. De J.A Minguéz)” 5/06/2016 [Facebook]

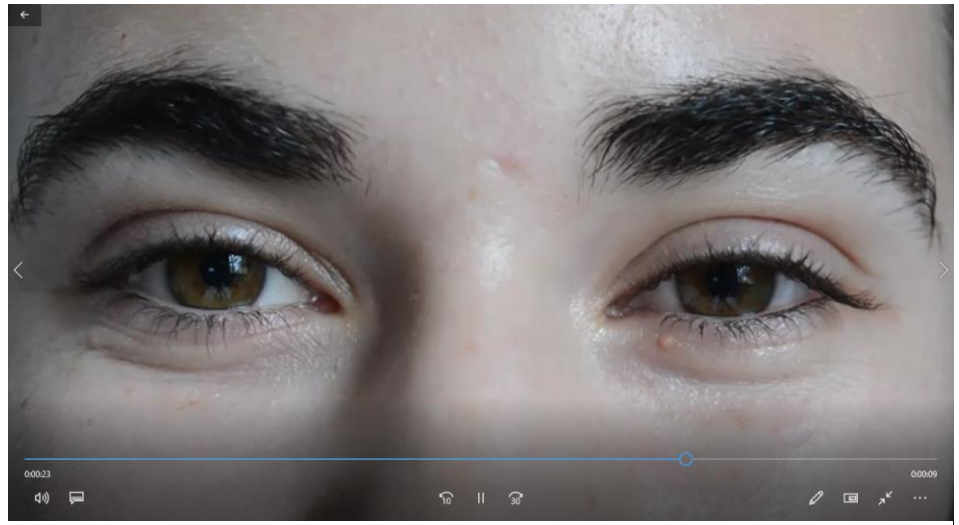
<sup>37</sup> HAN, B.C (2012) La sociedad de la transparencia. Barcelona: Herder, D.L. Pag 27



(fig.36) Reacciones y respuestas al vídeo *Mirada* (1 min)  
Capturas de pantalla de mensajes directos en Instagram

y las presento junto al vídeo. [ver ANEXO IV]

Es curioso que viendo ojos en imágenes diariamente, un vídeo de mis ojos en movimiento pudiera causar tanto impacto. Nuestro instinto primario sigue presente, es imposible no devolver la mirada a alguien que mira fijamente, aunque sea a través de una pantalla.



(fig. 37) *Mirada*, 2017. Vídeo 20 min <[martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/mirada](http://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/mirada)>

### 5.2.6. *l'MWATCHINGART: de la representación a la participación*

La pieza de instrucción es la primera forma de arte conceptual, **Yoko Ono** *Instructions for Painting*, puede considerarse de las primeras obras del arte conceptual. Las instrucciones atraen la atención sobre la obra y la prolongan al especificar lo que se requiere para que la pieza se complete. De este modo desafía la percepción meramente contemplativa del arte y confiere una dimensión participativa invitando al espectador a participar, sea de forma directa o imaginativa, dando prioridad al contenido de la instrucción por encima de cualquier materialización concreta.<sup>38</sup> Esto desafía la noción moderna de la obra de arte en tanto que entidad autónoma y autosuficiente.

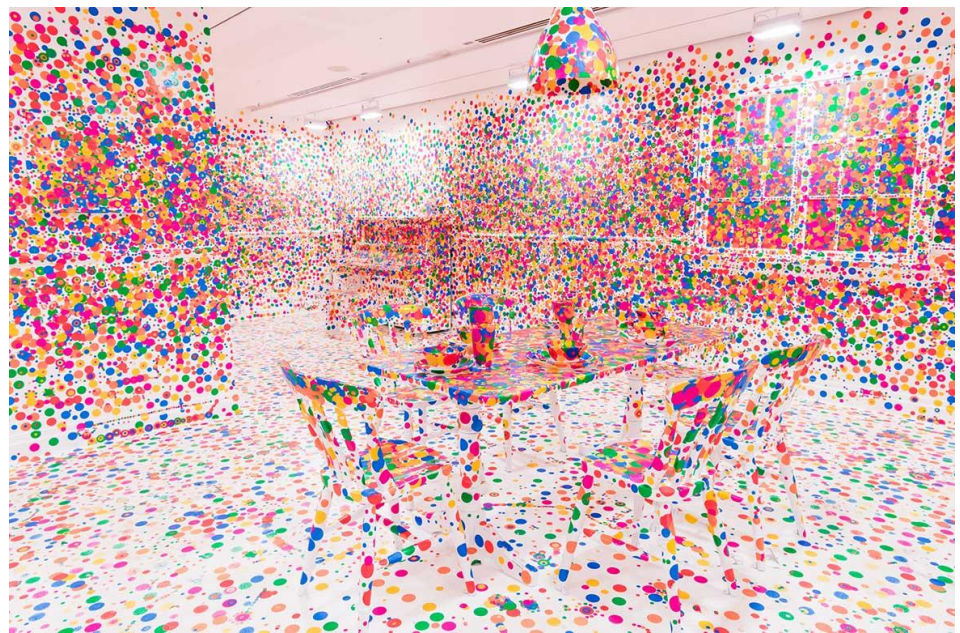
Las redes sociales son esencialmente plataformas de relaciones humanas. Es una comunidad de cooperantes que participa, colabora, y comparte archivos a las redes sociales. Esto convierte a los usuarios en proveedores, no solo consumidores de información.

Las redes sociales hacen que el cambio de la representación a la participación sea muy claro: las personas participan en el lanzamiento y la duración de las imágenes, y de hecho su duración de vida, difusión

<sup>38</sup> OSBORNE, P. (2006) *Arte conceptual*. London: Phaidon. Pág. 21

y potencial se define por la participación.<sup>39</sup>

Esta nueva realidad que imponen las plataformas, se traslada al arte. Antes de la realidad digital, muchos artistas empezaron a hacer del público sus prácticas artísticas: **Felix Gonzalez-Torres** con sus pilas de caramelos, dejaba una idea y el público debía interactuar con ella; la instalación de **Yayoi Kusama** *Obilatered Room* fue construida por los visitantes pegando adhesivos en una habitación blanca.



(fig. 38) Yayoi Kusama. *Obilatered Room*, 2002. Instalación participativa

Habiendo experimentado con el espacio y la performance en mi obra *Valencia 23/05/2017*, con l'MWATCHINGART introduzco activamente al espectador en una intervención que cuestiona la interacción del espectador con la obra de arte en instituciones artísticas (museo, galería, feria...) a consecuencia de la nueva sociedad mediática. A día de hoy la primera interacción con el arte es digital; vemos, consumimos, conocemos y entendemos arte online. Cada vez son más abundantes las galerías virtuales y la promoción artística en la red. Se va a una exposición por un anuncio en Facebook, un aviso por WhatsApp o alguien que estuvo ahí y lo compartió en Instagram. Nos dirigimos guiados por Google Maps y una vez ahí, forma parte de la experiencia no solo vivirlo físicamente, sino hacer fotografías con el móvil, no solamente del arte, sino de uno mismo en el espacio. "En la era pre-digital el mensaje era: esto es lo que estoy viendo/he visto. Mientras que hoy es: estuve ahí. Fui, lo vi y me hice un selfie."<sup>40</sup> El móvil, de una manera u otra, siempre está presente.



(fig. 39) Valencia 23/05/2017, 2017  
Vídeo 9:29 min  
<[martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/valencia-23-05-2017](http://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/valencia-23-05-2017)>

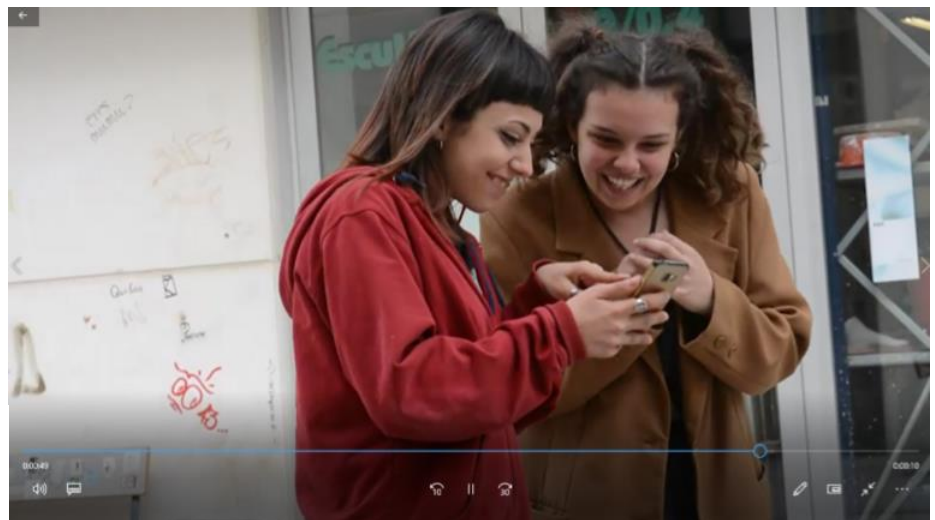
<sup>39</sup> MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE, REINA SOFIA (2015) *Hito Steyerl, Duty-Free Art*.

<sup>40</sup> JIA JIA, FEI (2016) *Art in the Age of Instagram*. minuto 3.50

Presenté el pasado 23-24 de octubre de 2018 en el Festival de arte Intramurs la creación de una intervención pública con el objetivo de crear una pieza artística solo con un teléfono móvil y el espectador; crear un espacio físico en el festival donde solo se pudiera ver/experimentar la obra virtualmente mediante un Smartphone y WhatsApp. Con un poco de humor y jugando con una acción cotidiana como es mandar un mensaje de WhatsApp, se buscaba el desconcierto del espectador invitando a la reflexión respecto a nuestra relación con los dispositivos móviles y su influencia en la manera de vivir el arte.

En un espacio delimitado por unos postes separadores de filas, se creó una cola con todos los espectadores que mientras esperaban su turno añadían a sus contactos de WhatsApp un número que les indicaban los paneles informativos. Un metro delante del inicio de la cola, señalado en el suelo con cinta adhesiva negra, había un cuadrado donde el espectador se posicionaba una vez llegado su turno. Tal como le indicaba una persona de la organización, mandaba al número que había guardado previamente el mensaje: estoy listo. Segundos después de mandarlo recibía una imagen de él mismo visto desde arriba en esa misma marca mirando el móvil. Esta imagen se tomaba a escondidas desde un punto oculto más alto. Acompañando la imagen iba un pequeño mensaje de texto:

¡Muchas gracias por tu participación!  
Esperamos hayas disfrutado de la experiencia.  
Te animamos a compartir tu imagen en tus redes  
con el #imwatchingart.  
Gracias, @martaruizanguera



(fig. 40) I'MWATCHINGART, 2018.

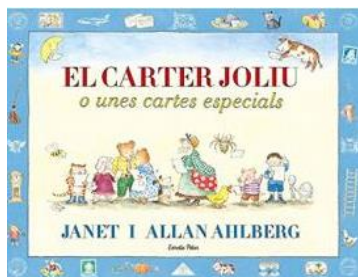
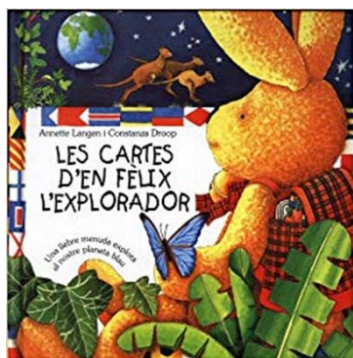
Anuncio 1 min

<https://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera/i-mwatchingart>

La intervención se hizo antes del festival, a modo de prueba, en la facultad de bellas artes delante de las aulas de escultura, donde grabé el pequeño clip promocional. El vídeo fue grabado y editado por mí con el Adobe Premiere Pro cs6, mientras que las imágenes realizadas durante el Festival Intramurs, fueron realizadas por la fotógrafa del festival Paquita Beta Boscá. [ver ANEXOS V]



(fig. 41) I'MWATCHINGART en el Festival Intramurs 2018. Fotografías: Paquita Beta Boscá



(fig. 42) Lecturas de infancia

### 5.2.7. Proyecto Epistolar: arte como forma de vida:

Revisando cajones viejos reencontré la correspondencia por carta que mantenía cuando era pequeña con una amiga mía que se había ido a vivir a Alemania. Invadiéndome la nostalgia, empecé a replantearme mi manera de relacionarme con la gente, la comunicación que mantenía a día de hoy instantánea y sin pausas. Conversaciones de WhatsApp infinitas vacías de contenido, frente a mi yo de ocho años capaz de mantener una amistad simplemente con una carta postal al año. No fue complicado ver la relación directa entre mi trabajo artístico y lo que era un divertimento de infancia. Escribir una carta es similar a dibujar o pintar: es un planteamiento para abordar una temática conceptual y resolverla mediante la creación manual con una serie de decisiones estéticas (color de tinta, papel, sobre, formato...); finalmente, como si de una exposición se tratara, es enviada para compartir y recibir la respuesta del receptor. Es un tiempo de creación personal lúdico que se invierte para otra persona.

Queriendo revivir el correo postal en mi vida, irónicamente vi en las redes sociales el medio para llevarlo a cabo: “una multitud conectada por relaciones



(fig. 43) On Kawara. *I Got Up*, 1968–1979  
Postales

afectivas.”<sup>41</sup> Aunque era la herramienta más efectiva e inmediata para captar gente, parecía también interesante sugerir online una comunicación analógica y trascender la comunicación digital a una relación más personal e íntima a través de un soporte tridimensional.

Frente a la instantaneidad de otros medios de comunicación más modernos, el medio postal se caracteriza por una fuerte fricción material con el engranaje social del transporte.<sup>42</sup>

Para entender el porqué del Mail Art habría que explicar su uso artístico en la historia del arte y como sus características se relacionan directamente con la red. José Luis Campal ante la pregunta qué es el Mail Art señala:

¿Qué es o qué representa el denominado movimiento mail-artista? Un conglomerado de adicciones aceptadas.<sup>43</sup>

El Mail Art no cuenta con ninguna técnica concreta regulada. Es un soporte ilimitado que permite al creador libertad absoluta de actuación, aportar cualquier cosa que sea sugerente sin importar el método, el proceso o el origen, puesto que va a estar sujeto a la improvisación y al cambio constante del envío y la respuesta. Como señala Campal el Mail Art no ha establecido completamente qué es lo que no es o no quiere ser.<sup>44</sup> Es un medio que explota la creatividad y la originalidad; personalmente me planteaba un reto como ejercicio creativo: ser capaz de corresponder y reinventarme ante cada carta que llega.

Su logística y estructura, comienza a definirse con el movimiento Fluxus y las aportaciones de los Neorrealistas, con la apropiación del correo como medio de expresión artística. Ken Friedman plantea este proceso como una forma nueva de producir y consumir arte. El Mail Art ofrece múltiples posibilidades de producción, almacenamiento, bajo coste y un carácter doméstico de producción, así como la construcción de un producto, que puede difundirse de forma íntima o realizar una comunicación de participación ciudadana, cuestionando lo público y lo privado de una manera similar a la de las redes sociales. Al igual que en las redes sociales, no se da un desglosamiento entre el amateurismo y el reconocimiento oficial; como explica Juan Martín Prada, vivimos una amateurización de las prácticas creativas. A la vez, la estrategia del Mail Art hace uso de avances tecnológicos y técnicas tradicionales aunando

<sup>41</sup> PRADA, J.M. (s.f.) *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto web 2.0* [En línea] *passim*

<sup>42</sup> *apud.* COVALEDA VICENTE, I. (2017) *En el Umbral del Mail Art a través de la mirada de Michael Haneke en "Caché" (2005)* Tesis Doctoral. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia. Pág. 89

<sup>43</sup> *apud. ibid.* Pág. 87

<sup>44</sup> *apud. ibid.* Pág. 88

tradición y actualidad, permitiendo que todo aquel que quiera pueda participar por la cotidianidad de los medios.



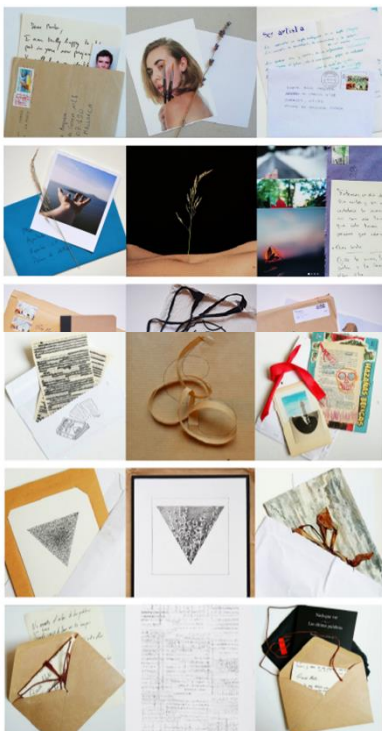
(fig. 44) Publicación en Instagram para la propuesta de *Proyecto Epistolar*

El 16 de agosto de 2017 realicé el primer comunicado con una publicación de Instagram en la que animaba a través de mi perfil a cualquiera que quisiera participar, enviar una carta por correo postal ya fuera un escrito, una foto, un dibujo, un objeto... Me comprometía a corresponder todo de mi puño y letra, estableciendo un diálogo artístico personal y directo con cada uno de los participantes.

Hice pública mi dirección postal (apartado de correos para asegurar la privacidad) y, sin saber qué acogida iba a tener, lancé la propuesta. El 17 de agosto de 2017 se enviaron 4 cartas a mi dirección, dando comienzo al proyecto.

Creé una cuenta específica en Instagram ([@proyectoepistolar](https://www.instagram.com/proyectoepistolar)) para el proyecto. Desconociendo cuanta correspondencia recibiría, solo podía ceñirme a mi objetivo inicial de crear un diálogo con cada remitente. Puesto que las respuestas son para el destinatario, documento todo el proceso: fotografío la recepción de cartas, recopilo el proceso creativo de respuesta y escaneo los envíos que realizo. Para cada carta que recibo, tomo un tiempo para meditar la respuesta y espero a tener un grupo de 5 o 6 para responderlas y mandarlas juntas.

Empezó poco a poco a crecer a un nivel que no esperaba y ante la inesperada cantidad de cartas, para gestionar los envíos, creé un Excel para mantener el seguimiento del proyecto. A día de hoy, en tan solo un año y medio, cuento con 45 cartas de París, Grecia, Italia, China, Inglaterra, España... Y siguen llegando.



(fig. 45) Registro de la correspondencia





(fig. 46) Detalle del libro del libro para Proyecto epistolar

A medida que fue desarrollándose el proyecto, la correspondencia tenía cada vez más valor como objeto artístico. “La idea en sí, aunque no adopte una forma visual, es una obra de arte igual de válida que cualquier producto acabado”<sup>45</sup>, aquí el proceso es la obra, que voy a mantener viva hasta que de la misma manera que empezó, me acompañe y crezca conmigo o termine, de una forma similar como lo hizo la obra de On Kawara *I Got Up* (1968–79) o *I am still Alive*, o la obra de Eleanor Antin *190 boots move on* (1972).

Cada vez más arte es transportado por el artista, en el artista mismo.<sup>46</sup>

Para la visualización de la obra, si surgiera la posibilidad de hacer una exposición, serían expuestas las cartas originales y las respuestas reproducidas. Por el momento llegados a las 80 cartas (entre las recibidas y enviadas), mi objetivo era recoger la correspondencia para que pudiera ser vista y leída con calma y detenimiento, cosa que en formato digital es complicado por la rapidez del medio y la poca predisposición del espectador. Para cumplir este objetivo, he realizado un pequeño libro “pop up” íntegramente hecho a mano.

Después de una búsqueda entre diferentes tipos de encuadernación existente, el grosor del álbum debido a los sobres y papeles contenidos y las necesidades específicas no podían ser solucionadas convencionalmente: no aceptaba coser, encolar, alzadores ni anillas. La solución fue imitar la estructura de un libro de firmas y usarlo como esqueleto, ya que su estructura es a la vez libro y carpeta, posibilitando poner en su interior mucho contenido y abrirlo completamente en la mesa. Todo el contenido interior fue fotocopiado, cortado y pegado a mano, así como todos sus sobres y bolsillos.

[En el anexo se encuentran las imágenes de las cartas recibidas y enviadas, así como un vídeo a modo de visionado rápido del libro y el Excel del registro de correspondencia.] ver ANEXO VI



(fig. 47) Detalles del libro para Proyecto epistolar

<sup>45</sup> LEWITT, S. (1967) *Pharagraphs on Conceptual Art*. En *Artforum* [En línea] Pág. 1

<sup>46</sup> *apud*. The Art Assignment, “The Case for Conceptual Art” en *Youtube* minuto 6.40

## 6. CONCLUSIONES

Como punto de partida, este trabajo pretendía dar una respuesta personal mediante una investigación conceptual y práctica a la pregunta: ¿cómo afrontar la creación artística en la era digital? Tras un largo proceso creativo de investigación, procede evaluar si se ha hallado una respuesta, así como señalar los objetivos cumplidos y aspectos a mejorar.

Mi premisa inicial era *afrontar* la creación artística en la era digital. Empecé inconscientemente, con una actitud de enfrentamiento hacia un “problema” que es ahora para mí la solución a las prácticas creativas. La sociedad y la tecnología avanzan a un ritmo frenético, el arte debe buscar maneras de adaptarse y convivir con ellas; no obstante, no es una condena, sino la apertura continua a nuevas dimensiones y herramientas que tomar, es la oportunidad de llegar donde se quiera como se desee.

A lo largo del trabajo he comprendido la importancia de tratar la actual socialización de las prácticas creativas; al igual que la web, el arte es creado por personas para personas, el receptor no puede ser olvidado durante la creación. Las posibilidades que ofrecen las redes sociales de divulgación e interacción combinadas con tácticas participativas me han permitido incorporar al espectador en el proceso creativo. De esta manera, sin que perdieran el rol protagonista y activo que tienen en la red, he sido capaz de captar su tan fugaz atención consiguiendo una sorprendente involucración. Además, esta práctica participativa me ha aportado una visión diferente al ser externa y alternativa, no como crítica final, sino durante el mismo proceso de creación. Dejándome sorprender por la variabilidad e improvisación que supone depender del público, la obra se ha expandido y enriquecido, alcanzando ideas, procesos y técnicas, no concebidas previamente, a las que no hubiera llegado jamás sola. El trabajo en el estudio es para mí largo y solitario. Esta soledad creo que puede conllevar una desvinculación con la realidad y acabar afectando a la propia creación. Haciendo de las prácticas creativas un juego lúdico interactivo, he encontrado la manera de escapar de dicha soledad, estando siempre conectada a la realidad, teniendo a mi alcance una fuente inagotable de recursos que hace difícil estancarse.

Además de involucrar al espectador, adoptando las estrategias comunicativas de la red y “hablar” el lenguaje visual y digital, que forma parte ya de nuestra expresión cotidiana, he logrado un acercamiento mejor de lo esperado: consiguiendo entablar un diálogo directo, acercando el arte a su día a día de una manera más directa y profunda.

Aunque me había propuesto abordar lo virtual desde la realidad, fusionando tradición y tecnología, creo que se han quedado por explotar las herramientas que internet ofrece. En futuros proyectos quisiera explorarlas en profundidad para poder acercarme aún más al espectador e incorporar los recursos digitales que la tecnología puede aportar al arte.

Mediante la conceptualización se ha superado la desmaterialización de lo virtual permitiendo abordar la investigación, a mi modo de ver, de una manera más completa que en mis inicios. Supeditar la técnica al concepto, ha enriqueciendo mi proceso creativo siendo un reto y descubrimiento constante el cambio formal y procesual.

No obstante, teniendo en cuenta la metodología puramente intuitiva del trabajo y la diversidad de conceptos, técnicas y procesos que acontecen el mismo, uno de mis temores era no conseguir una coherencia sólida entre los proyectos. Tras un largo proceso de introspección artística y personal, creo haber podido ordenar intereses e inquietudes y dotar el trabajo de una solidez conceptual, consiguiendo que, aun realizándolo de forma independiente y progresiva, todas las series mantengan una unión y cohesión entre ellas, dialogando conceptual y formalmente, nutriéndose las unas de las otras. Al ver todos los proyectos en conjunto, tomé conciencia de que la cohesión en la obra no es producto de un trazo personal o una temática común, sino que lo que la unifica es el mismo artista por ser, como todos, un sujeto único: si la creación es sincera, se construye el "yo" a través de la obra; es la personalidad de cada uno lo verdaderamente original.

En cuanto a los aspectos plásticos y formales del trabajo, creo haber logrado los requisitos de calidad y profesionalidad que me había propuesto en su inicio. Puesto que el trabajo comprende tres años, se aprecia una evolución técnica que es el inicio de un largo aprendizaje que me llevará a mejorar aspectos técnicos y formales que considero debo ultimar como por ejemplo: mejorar el trazo y acabado de los dibujos a grafito; seguir persiguiendo una mayor precisión en el acabado de las pinturas perfeccionando el acabado fotorrealista; encontrar una técnica de encaje que se adecúe a las necesidades que estas pinturas demandan; mejorar la maquetación y diseño del folleto de Instagram Memories; profundizar y arreglar problemas de encuadernación del libro de Proyecto Epistolar...

La redacción de la presente memoria ha servido para dar apoyo y estructurar de forma ordenada las claves de mi trabajo y todas las ideas que han ido surgiendo en los procesos de creación, posibilitando un análisis calmado y reflexivo contrastado a modo de autoevaluación crítica.

No siendo uno de los objetivos marcados, el conjunto de las obras presentadas me valió una beca para la TIAC-ICCI Artistic Residency (11-12/2018) en Shanghái, donde pude exponer mi obra en Zaojiu Talk (versión china de Ted Talk)<sup>47</sup>. Esta fue la primera vez que algunas de las obras de este trabajo vieron mundo y tomaron sentido más allá de mi estudio. Tomé ahí conciencia de haber cumplido de alguna forma uno de los objetivos más importantes del trabajo: la creación de una obra personal.

Por último, me gustaría expresar el placer que ha significado realizar este proyecto por cuanto las ideas, herramientas y posibilidades que he ido descubriendo a lo largo del proceso, así como las adversidades y retos que han ido surgiendo, me han hecho crecer no sólo como artista sino también como persona.



(fig. 48) *Life as an art form* at Zaojiu Talk (Shanghai). 08/12/2018

---

<sup>47</sup> Vid. <<https://www.tiac.group/exhibitions/#somerewhereintime>> y <[https://www.youtube.com/watch?v=COp\\_gCHT3ME](https://www.youtube.com/watch?v=COp_gCHT3ME)>

## 7. REFERENCIAS

- AHLBERG, A. , AHLBERG J. (1997) *El carter joliu o unes cartes especials*. Barcelona: Destino
- ALIAGA, J.V. (1990). *Arte conceptual revisado = Conceptual art revisited*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- ATKINSON, R. C., SHIFFRIN, R. M. (1968). *Human Memory: A Proposed System and its Control Processes. Psychology of Learning and Motivation*. [En línea]
- BARTHES, R. (2007) *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- BENJAMIN, W. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F: Ítaca.
- BOTTON, A. DE. (2014). *El arte como terapia*. London: Phaidon.
- CADENA ÁUREA DE FILOSOFÍA, "Platón sobre reflejar el alma en el espejo de la divinidad: (Platón, Alcibíades, 134 a y ss, trad. De J.A Minguez)" 5 de junio de 2016 [Facebook] <<https://www.facebook.com/AurumPhilosophicum>> [Consulta: 6 de abril de 2019]
- COVALEDA VICENTE, I. (2017) *En el Umbral del Mail Art a través de la mirada de Michael Haneke en "Caché" (2005)* Tesis Doctoral. Valencia: Universitat Politécnica de Valencia. [En línea] < <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/95417>> [Consulta: 14 de marzo de 2019]
- ESPEJO, B. (2015) *Joan Fontcuberta: "Antes la fotografía era escritura. Hoy es lenguaje"*. En *El Cultural*. [En línea] <<https://elcultural.com/Joaan-Fontcuberta-Antes-la-fotografia-era-escritura-Hoy-es-lenguaje>>[Consulta: 13 de marzo de 2019]
- FREELAND, C. (2003). *Pero ¿esto es arte?: una introducción a la teoría del arte*. Madrid: Cátedra, D.L.
- GALVÁN, R. Entrevista; *Manuel Franquelo: 'El mundo del arte es fascista'*. En *El Mundo* 2009-10-08 [En línea] Madrid <<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/10/06/cultura/1254841054.html>>
- GARSÁN, C. (2018). MARTIN PRADA. J. "A pesar de las apariencias, el arte evoluciona hoy lentamente". En *Culturplaza* [En línea] <<https://valenciaplaza.com/juan-martin-prada-a-pesar-de-las-apariencias-el-arte-evolucion-a-hoy-lentamente>>[Consulta: 13 de marzo de 2019]
- GOMPERTZ, W. (2013). *¿Qué estás mirando?: 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. Tres Cantos, Madrid: Taurus, D.L.
- GOMPERTZ, W. (2015). *Piensa como un artista*. Barcelona: Taurus, 2015.

GORDILLO, L. (2004) *¿La pintura? Bien, gracias. Equilibrios*. En: *Exit express : periódico mensual de información y debate sobre arte*. Madrid. Olivares & Asociados, 2004, num. 6, ISSN: 1697-5405

GROSENICK, U., STREMMEL, K. (2006). *Realismo*. Köln etc.: Taschen

GUASCH, A. M. (2009). *Autobiografías visuales: del archivo al índice*. Madrid: Siruela, 2009.

GUASCH, A.M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza, D.L.

HALBWACHS, M. (1968) *Memoria colectiva y memoria histórica*. En REIS Nº 69, TEXTOS CLÁSICOS [En línea] <[http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS\\_069\\_12.pdf](http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_069_12.pdf)>

HAN, B.C (2012) *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, D.L.

HAN, B.C (2014) *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder, D.L.

JIA JIA, FEI (2016) *Art in the Age of Instagram*. TEDXMarthasVineyard <<https://www.youtube.com/watch?v=8DLNFDQt8Pc>>

KHOLEIF, O. (2015). *You are here: art after the internet*. Manchester; London: Cornerhouse: Space

KUNDERA, M. (2016) *La insoportable levedad del ser*. Barcelona: Tusquets

LANGEN, A. DROOP, C. (1999) *Les cartes de'n Félix l'explorador*. Barcelona: Editorial Acanto S.A.

LEWITT, S. (1967) *Pharagraphs on Conceptual Art*. En *Artforum* [En línea] <<http://designobjects.mit.edu/wp-content/uploads/2017/08/Paragraphs-on-Conceptual-Art-Sol-Lewitt-1967.pdf>>

LIESER, W., BAUMGÄRTEL, T. (2009). *Arte digital*. s.l.: H. F. Ullmann.

LIPPARD, L. R., CHANDLER, J. (1968) *The Dematerialization of Art*. *Art International*. En <<http://cast.b-ap.net/arc619f11/wp-content/uploads/sites/8/2011/09/lippard-theDematerializationofArt.pdf>>

MAÑAS M. (s.f.) *Arte en la Red*. En Dpto. Escultura. BBAA. UPV [En línea] <<http://personales.upv.es/moimacar/download/arteenred.pdf>> [Consulta: 15 de mayo de 2019]

MARCHÁN FIZ, S. (2005). *Real-virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona etc.: Paidós, D.L.

MILLÁN, J.A. (1995) *El arte en la red*. En <<http://jamillan.com/arteen.htm>> [Consulta: 15 de mayo de 2019]

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE, REINA SOFIA (2015) *Hito Steyerl, Duty-Free Art*. <<https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/hito-steyerl>> [Consulta: 20 de diciembre de 2017]

NICOLÁS UIRBEB (Instagram) <<https://www.instagram.com/nicolasuribeb/?hl=es>> [Consulta: 14 enero de 2019]

OSBORNE, P. (2006) *Arte conceptual*. London: Phaidon.

PÉREZ BELTRÁN, F. (2017) *El paradigma del hiperrealismo: características propias de la reciente pintura española*. Tesis doctoral. Valencia: Universitat Politècnica de València. [En línea] <<https://riunet.upv.es/handle/10251/90510>> [Consulta: 20 de diciembre de 2017]

PÉREZ COLOMÉ, J. (2017) *Manuel Franquelo, el genio de la copia*. En *El País Semanal*, 23/02/2017. [En línea] <[https://elpais.com/elpais/2017/02/23/eps/1487804750\\_148780.html](https://elpais.com/elpais/2017/02/23/eps/1487804750_148780.html)> [Consulta: 20 de diciembre de 2017]

PRADA, J. M. (s.f.) *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto web 2.0* [En línea] <<https://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E140057.pdf>> [Consulta: 20 de octubre de 2018]

PRADA, J.M. (2017) "Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas." En OpenupEd. [Curso Online de 25 horas]

STEYERL, H. (2012) *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press.

THORNTON, S. (2010) *7 días en el mundo del arte*. Barcelona; Buenos Aires: Edhasa.

THORNTON, S. (2015) *33 artistas en 3 actos*. Barcelona; Buenos Aires: Edhasa.

TOBA MICHINE, C. (2016) *Origen. Una interpretación sobre el paisaje y el cuerpo*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia. <<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/75672/>> [Consulta: 28 de marzo de 2019]

WARHOL, A. (1998). *Mi filosofía de A a B y de B a A*. Barcelona: Tusquets, D.L.

### **Audiovisual**

*Ai Weiwei: Never Sorry* (Dir. Alison Klayman) Expressions United Media 2012

*Contactos 1: La Renovación de la fotografía contemporánea* (Dir William Kleim) Intermedio, cop. 2012

*Finding Vivian Maier* (Dir. John Maloof, Charlie Siskel) Ravine Pictures 2013

*Gerhard Richter Painting* (Dir. Corinna Belz) Zero One Film Terz Film 2011

*HitRECORD on TV* (Dir. Joseph Gordon-Levitt) hitRECORD 2014-2015

*Kusama: Infinity* (Kusama. Infinito Dir. Heather Lenz) Goodmovies Entertainment. 2018

*Marina Abramovic: la artista está presente* (Marina Abramovic: The Artist is Present Dir. Matthew Akers) Show of Force 2012

*Maurizio Cattelan: Be Right Back* (Dir. Maura Axelrod ) Bow and Arrow Entertainment. 2016

*Ryuichi Sakamoto* (La música de Ryuichi Sakamoto Dir. Stephen Schible) AVROTROS. 2017

*Shut Up and Play the Piano* (Cállate y sigue tocando: Chilly Gonzales Dir. Philipp Jedicke) Rapid Eye Movies 2018

TER "Manifiesto en Defensa del Millennial" en Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=1VuOVAZ97R8&t=1s>> [Consulta: 6 de octubre de 2018]

THE ART ASSIGNMENT, "The Case for Conceptual Art" en Youtube  
<<https://www.youtube.com/watch?v=VHLs76HLon4>> [Consulta: 9 de abril de 2019]

*The Square* (Dir. Ruben Östlund) Plattform Produktion. 2017

*Visages villages* (Caras y lugares. Dir. JR, Agnès Varda) Ciné Tamaris 2017

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

Todas aquellas imágenes que no son mías (como autora: Marta Ruiz Anguera) han sido descargadas de Google Imágenes.

(fig.1) Luis Camnitzer, *This is a Mirror. You are a Written Sentence* [Este es un espejo. Tú eres una frase escrita], 1966-1968.....8

(fig.2) Art and Language *Secret Painting*, 1967-1968.....9

(fig.3.) Yan Lei. *Rêverie reset*, 2016-2017.....9

(fig.4.) Kyle McDonald, *Exhausting a Crowd*, 2015.....10

(fig.5) Hito Steyerl *HOW NOT TO BE SEEN A Fucking Didactic Educational Video*, 2013.....10

(fig.6.) Félix Gonzalez- Torres, *Untitled (portrait of Ross in L.A)*, 1991.....10

(fig.7.) Antony Gromley, *Blind Light*, 2007.....11

(fig.8.) Sophie Calle, *Suite Vénitienne*, 1980.....12

(fig.9.) Ana Amorim, *Simplified Map*, 2005.....12



(fig.10.) Maurizio Cattelan, *The Artist is Present*, 2018.....12

(fig.11) Marta Ruiz Anguera. *Princesa Campanilla*, 2000.....13

(fig. 12) Manuel Franquelo. *Sin título*, 1985.....13

(fig.13) Marta Ruiz Anguera. *Akira*, 2015 (trabajo final de la asignatura Dibujo I).....14

(fig.14) Marta Ruiz Anguera. *Rubén (Papertrait)*, 2017.....14

(fig. 15) Marta Ruiz Anguera. *Instagram Memories*, 2016. Publicación en formato “historia de 24 horas” .....15

(fig.16) Marta Ruiz Anguera. Selección dibujos de Instagram Memories, 2016-2019.....16

(fig.17) Marta Ruiz Anguera. *@analphoulain*, 2019.....17

(fig.18) Marta Ruiz Anguera. *@josemtzz*, 2017.....18

(fig. 19) Fotografía de archivo .....18

(fig. 20) Richard Prince *New portraits*, 2015.....19

(fig.21) Liu Ren. *Sin título*, 2018.....19

(fig.22) Joan Sebastian Granell, *Sin título (SUDOK I, II)*.....19

(fig. 23) Marta Ruiz Anguera. *Mi iPhone hace lo mismo*, 2017-2019.....20

(fig. 24) Marta Ruiz Anguera. *Pues yo ahí veo un pincel*, 2018-2019.....20

(fig. 25) Marta Ruiz Anguera. *top*, 2019.....21

(fig.26) Marta Ruiz Anguera. *Ya está 17.45*, 2019.....21

(fig.27) Marta Ruiz Anguera (Detalle) *'Ok Google, llévame a casa. VLC'*, 2019.....22

(fig.28) Marta Ruiz Anguera (Detalle) *'Ok Google, llévame a casa. VLC'*, 2019.....22

(fig.29) Marta Ruiz Anguera (Detalle) *'Ok Google, llévame a casa. PMI'*, 2019.....22

(fig.30) Marta Ruiz Anguera *'Ok Google, llévame a casa. VLC'*, 2019.....23

(fig. 31) Marta Ruiz Anguera. *'Ok Google, llévame a casa. PMI y VLC'*, 2019.....23

(fig. 32) Marta Ruiz Anguera. *yisucrist*, 2019.....24

(fig. 33) Marta Ruiz Anguera. *Tag me*, 2018-en proceso.....24

(fig. 34) Gillian Wearing. *Fear and Loathing*, 2014.....25

(fig.35) Marina Abramovic. *The artist is present*, 2010.....25

(fig.36) Marta Ruiz Anguera. Reacciones y respuestas al vídeo *Mirada*.....26

(fig. 37) Marta Ruiz Anguera. *Mirada*, 2017.....27

(fig. 38) Yayoi Kusama. <i>Obilatered Room</i> , 2002.....	28
(fig. 39) Marta Ruiz Anguera. Valencia 23/05/2017, 2017.....	28
(fig. 40) Marta Ruiz Anguera. <i>I'MWATCHINGART</i> , 2018.....	29
(fig. 41) Paquita Beta Boscá. <i>I'MWATCHINGART</i> en el Festival Intramurs 2018.....	30
(fig. 42) Lecturas de infancia.....	30
(fig. 43) On Kawara. <i>I Got Up</i> , 1968–1979.....	31
(fig. 44) Marta Ruiz Anguera. Publicación en Instagram para <i>Proyecto Epistolar</i> .....	32
(fig. 45) Marta Ruiz Anguera. Registro de la correspondencia.....	32
(fig. 46) Marta Ruiz Anguera. Detalle del libro del libro para <i>Proyecto epistolar</i> .....	33
(fig. 47) Marta Ruiz Anguera. Detalles del libro para <i>Proyecto epistolar</i> .....	33
(fig. 48) Marta Ruiz Anguera. <i>Life as an art form</i> at Zaojiu Talk (Shanghai). 08/12/2018.....	36

## 9. ANEXOS

Debido a la naturaleza audiovisual de las obras y el reducido espacio que permitía la maquetación de la memoria, se ha creído conveniente crear una página web a modo de anexo digital que facilite la visualización de todas las imágenes y vídeos: <https://martaruizanguera.wixsite.com/martaruizanguera>

En caso de no tener acceso a dicha página web, se adjuntan las mismas imágenes y vídeos con sus links en un documento pdf. Adjunto: 'Ok Google, define arte'\_ANEXOS\_Marta Ruiz Anguera.