

TFG

WAY TO NOWHERE

UN PROYECTO INSTALATIVO EXPERIMENTAL

Presentado por Ángel Manuel Rodríguez Arias

Tutor: María Eulalia Adelantado Mateu

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Investigación interdisciplinar que parte de la experimentación con diversos materiales y formas, para crear una obra de carácter instalativo dentro de una temática personal. La cual se basa en la relación sujeto-objeto, identidad colectiva e individual. De este modo, este proyecto se basará en abordar esta problemática a través del empleo de diversas técnicas alejadas de la gráfica tradicional, tales como el transfer y la impresión 3D.

Instalación, Transfer, Gráfica, Impresión 3D.

ABSTRACT AND KEYWORDS

Interdisciplinary research that starts from experimentation with different materials and forms, to create a work of an installation nature within a personal theme. This work is based on the subject-object relationship, collective and individual identity. In this way, this project will be based on addressing this problem through the use of various techniques away from traditional graphics, such as transfer, and 3D printing.

Installation, transfer, graphics, 3D printing

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. MARCO CONCEPTUAL	7
3.1. <i>WAY TO NOWHERE</i> . PLANTEAMIENTO Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO	7
3.2. MEDIOS DE REPRESENTACIÓN. EL TRANSFER COMO MÉTODO CREATIVO	9
4. MARCO REFERENCIAL	10
4.1. REFERENTES PICTÓRICOS. DEL COPY-ART A LA PINTURA EXPANDIDA	11
4.2. REFERENTES INSTALATIVOS. NUEVAS FORMAS DE PERCIBIR EL ESPACIO	12
5. MARCO PROCESUAL	16
5.1. PROYECTOS ANTERIORES	16
5.1.1 <i>Artstories [2017]</i>	
5.1.2 <i>Outdoors.[Work in progress]</i>	
5.1.3 <i>Lago. Una instalación Audiovisual [2017]</i>	
5.1.4 <i>Sû.Un concepto sobre el agua.[2018]</i>	
5.2. PROYECTO WAY TO NOWHERE	19
5.2.1. <i>Experimenación con el escáner de mano</i>	
5.2.2. <i>Investigación con materiales para realizar el transfer</i>	
5.2.3. <i>Proceso creativo a través del 3D</i>	
5.2.4. <i>Instalación de la obra</i>	
6. DIFUSIÓN	30
7. CONCLUSIONES	32
8. BIBLIOGRAFÍA	33
9. RELACIÓN DE IMÁGENES	35
10. ANEXO	37

A Eulalia, por toda su confianza y ánimo, su ayuda y sus consejos,
A mis padres, por estar siempre ahí,
y sobretodo, a Suri, por todo.

1. INTRODUCCIÓN.

Este proyecto vertebra un *work in progress* que se inicia con la creación de la obra *Way to nowhere*, en 2018, una instalación interdisciplinar realizada conjuntamente en las asignaturas de Procesos Gráficos digitales e Instalaciones. En este Trabajo de fin de Grado se resumirán, de este modo, las fases y procesos que vertebran a este proyecto, contextualizándolo dentro de mi creación artística, indagando por tanto en los pormenores técnicos y conceptuales que lo sustentan.

La realización de este proyecto supone para el alumno de Bellas Artes un paso hacia un abismo, una nueva dimensión y el fin de una etapa, la académica, en la que tendrá que decidir cual será su futuro profesional y personal. Desde mi punto de vista intransferible, otro nombre no podría ser más idóneo para la definición de este proyecto, ya que el significado de su traducción al español, “camino hacia ninguna parte”, significa en si misma la sensación que se tiene al terminar, dar por punto final a una etapa universitaria.

De este modo, este proyecto agrupa el aprendizaje y resume las propuestas artísticas que sustentan mi creación reciente. La plataforma en la que se contextualizan y crean no es otra que la academia, por lo que parece inherente seguir un proceso de investigación creativo subyacente a su metodología propia. El *quid* y la contradicción que se genera en este proceso radican en este punto. De este modo, la misma creación de este texto me hace preguntarme: ¿Cual es el método creativo que debe seguir el creador contemporáneo para generar un discurso artístico propio, original y que aporte algo a lo que hoy en día denominamos arte?.

Esta pregunta, se rige y sustenta en si misma en los valores aprendidos a lo largo de la carrera. De este modo, a través de diversas asignaturas en un régimen competitivo de notas, el alumno de Bellas Artes aprende conceptos sobre la forma, el color, el espacio o la composición. Aún así, estos conceptos no vienen acompañados de un camino hacia la búsqueda personal y propia de una creación artística resultante, en la que puedas aplicarlos para crear un perfil profesional adecuado al mercado que rige los distintos estamentos del arte contemporáneo.

Por ello, y en definitiva, el *leitmotiv* de este TFG radica en la investigación de un proyecto en el que finalmente los conocimientos adquiridos tomen un sentido propio y se asienten, se conformen y tomen un sentido en forma de creación de obra propia, la cual pueda ser difundida en canales distintos a los de la institución académica.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

Para la realización de este proyecto he recogido los siguiente objetivos:

-Identificar el concepto del proyecto *Way to Nowhere* dentro de la creación artística contemporánea. A través de referentes teóricos y prácticos, llegar a entender que significa y con que se relaciona este concepto.

-Realizar un resumen de los referentes teóricos que se relacionan con el concepto de transferencia. Partiendo de la idea de transferir, de un lugar a otro, de una visión a otra. De un medio a otro.

-Indagar en el resto de recursos que serán utilizados para la creación de la instalación *Way to nowhere*.

-Establecer un proceso de trabajo para la creación de la instalación. Un plan de trabajo que parta de una maqueta, pruebas y la propia realización de los elementos que la constituyen.

-Realizar un proceso de difusión de la obra a través de la incursión de la misma en distintas convocatorias. (Festival Garbo)

-Concretar los fallos y aciertos obtenidos a través de la reflexión del trabajo realizado.

-Realizar una conclusión general de todo el proceso de trabajo, lo que se ha aprendido y lo que se puede mejorar.

De este modo, el proyecto se estructura siguiendo la siguiente metodología. Se empezará resumiendo el marco conceptual que define las motivaciones de este trabajo. Por una parte, el marco conceptual parte de la definición del sentido de *Way to nowhere*, para luego explicar el transfer como técnica y concepto. A partir de ahí, se establecerá el marco referencial, esencial para conocer tanto a los referentes pictóricos como instalativos que han servido de base para fundamentar el proyecto. A continuación, da comienzo el marco procesual, primero hablando de los proyectos anteriores relacionados en una misma producción artística. Posteriormente, se incluye el proceso de creación de la instalación *Way to nowhere*, proyecto central de este texto. Por otra parte, se recogerá un apartado de difusión del proyecto, en el que recogeré la experiencia de exponer *Way to nowhere* en la exposición Garbo 2019, en el Museo Provincial de Teruel. Finalmente, para cerrar el proyecto, se resumen las conclusiones del proyecto, señalando las partes acertadas y los aspectos a mejorar del proyecto.

3.MARCO CONCEPTUAL.

3.1. WAY TO NOWHERE. PLANTEAMIENTO Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO.

Caminante, son tus huellas
el camino, y nada más;
caminante, no hay camino:
se hace camino al andar.¹

Way to nowhere se traduce al español como camino hacia ninguna parte. En sí mismo, el título de este proyecto resume las motivaciones y la idea principal de este trabajo.

De este modo, este escrito, como veremos a continuación, parte, desde un punto de vista personal, a acercarse al sentido de la creación artística personal, evidenciando una perspectiva procesual, en la que el medio y el significado de la obra se van generando a través de la experiencia.

Cómo define Machado en su poema más famoso, incluido en proverbios y cantares 1, el camino se trata de una metáfora de la vida, explicada como experiencia trascendental, donde lo que queda es la experiencia y el recuerdo de lo vivido. Este autor, incluido en la generación del 98, sirve de paréntesis para evidenciar el sentido de usar a este concepto como medio creativo. Por una parte, cabe puntualizar que se trata de un autor incluido en la generación del 98, una generación afectada por la crisis de la pérdida de colonias de España en ese año. De este modo, los autores de este grupo, dentro de la heterogeneidad, adquirieron un tono crítico y pesimista con los valores de su tiempo. Alejados de la síntesis del realismo, comenzaron a volcarse en lo subjetivo y personal, como medio casi catártico para solventar la frustración de su generación.²

Actualmente, mi generación y más específicamente, la creación artística, viven un momento convulso, donde se entremezclan muchas formas de comprender y realizar el arte. De este modo, cuando comencé a pensar en el tema preciso para la realización del TFG, empecé a preguntarme qué sentido tenía hacerlo en sí mismo, qué camino debería tomar para realizarlo y qué concepto sería honesto a la hora de resumir mi creación artística.

A diferencia de Machado, que trabaja con las palabras, mi trayectoria artística se basa en el cuestionamiento y representación de las imágenes. Asimismo, uno de los temas principales que había estado trabajando anteriormente a través del video y la instalación es la relación del sujeto y su forma de ver la realidad a través las nuevas tecnologías.

¹Machado, A., Macri, O., & Chappiani, G. (1988). [Obra completa]. I, Poesías completas. Madrid: Espasa Calpe : Fundación Antonio Machado. 12

² Molina, A. F. (1968). La generacion del 98. Barcelona]: Labor. 16

En concreto, este proyecto se centra en la contradicción entre lo que se considera como “natural” y “artificial”. En la actualidad vivimos impregnados de imágenes que proponen una visión del mundo totalmente irreal. A través de la publicidad, por ejemplo, la industria tecnológica vende Smartphones con anuncios en los que se pueden sacar las fotos del paisaje perfecto en una última escapada. O coches ecológicos para conducir por carreteras perdidas donde solo hay bosques.

Estas idealizaciones se impregnan en nuestra memoria visual y hacen que no se aprecien a estos instrumentos como dañinos o perjudiciales para la naturaleza. Asimismo, hacen que nuestra relación con el medio natural se vuelva cada vez más lejana y artificial.

Un símil de esta contradicción se puede ejemplificar con la escuela prerrafaelita. Un grupo de pintores, entre ellos John Everett Millais, que, estando cansados la representación característica del Realismo de mediados del XIX, en el que se pintaban escenas relacionadas con la recién revolución industrial, el campesinado y las clases obreras, deciden dar una vuelta y volver a representar el *locus amoenus*, la naturaleza, dentro de una belleza idílica. Si Dafne³ significa ese momento trascendental de poder volver a conectar con la naturaleza en aquella época, mi método artístico intenta señalar esa incongruencia entre lo representado y lo vivido, entre la pantalla y el espectador, la tecnología y la realidad.

Asimismo, es necesario destacar que mi trabajo no tiene como finalidad principal una lectura crítica a las nuevas tecnologías, sino que se trata de una pueden crear imágenes imposibles que cuestionen los modos de representación actuales.

De este modo, si Machado retrataba el desasosiego de su tiempo a través de su poesía, hoy en día existen pensadores como Byung-Chul Han (Seúl, 1959), que resumen muy bien la situación emocional de nuestra generación. Este filósofo surcoreano-alemán, muy crítico con el régimen neoliberal actual, explica en su obra como los nuevos medios tecnológicos, como las redes sociales e internet afectan a nuestra manera de relacionarnos con los demás y el medio que nos rodea. En obras como *La sociedad del cansancio* relaciona el nuevo paradigma de trastornos psicológicos (fatiga, ansiedad, trastornos de personalidad, etc), con el ideal de positividad presente en la mayoría de redes sociales (Facebook, Instagram).⁴ Su teoría sirve como un buen punto de partida para las reflexiones que interpelan al proyecto *Way to nowhere*, como veremos a continuación.

Por otra parte, resulta interesante relacionar su teoría con el concepto de nómada digital.⁵ Se trata de el nuevo modelo de trabajo que se sirve de los



fig.1 J. W. Waterhouse, *Apolo y Dafne*, 1908.

³ El mito de Apolo y Dafne, en el que este dios intenta cortejar a una ninfa pero al tocarla ella se convierte en árbol, se trata de un ejemplo de los temas utilizados por los pintores prerrafaelitas en un intento de volver a conectar con el pasado greco-romano, siendo Dafne una metáfora de la naturaleza en si misma.

Vega García, Núria, Universitat De Girona. Departament De Filologia I Comunicació, & Fosalba, Eugenia. (n.d.). La Fábula de Apolo y Dafne: una obra dramática del siglo XVI.

⁴ Han, B.-C., Byung-Chul, H., & Saratxaga Arregi, A. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. 36-40

⁵ Elena Lyudvigovna Iakovleva, Natalya Sergeevna Seliverstova, & Olga Vitalyevna Grigoryeva. (2017). *Concept of digital nomad: fundamental risks of digital economy*

medios tecnológicos para trabajar de forma remota, o teniendo que desplazarse para cubrir las necesidades del nuevo modelo empresarial “global”: En el primer mundo este modelo se vende como una ventaja y una comodidad para el trabajador, (trabaja cuando quieras, donde quieras,) pero en la realidad se traduce como un modelo perfecto para que las empresas establezcan prácticas como el despido libre, la explotación, o los salarios mínimos.

En definitiva, para la creación de este proyecto se conjuntan y complementan dos aspectos fundamentales. Por una parte, mi identidad personal, es decir, mi propia subjetividad, forma y manera de ver del mundo. Por otra parte, y al mismo tiempo, el ser consciente de que esta identidad individual es inherente a una mayor, colectiva, que marca y me define en el hoy y el ahora.

Teniendo en cuenta estos conceptos y los medios con los que voy a trabajar (el 3D y el transfer), he decidido partir de las imágenes que había creado para generar una instalación pensada para en cierto modo ser, como un saco de dormir, un medio estético para el descanso en cualquier parte. Siguiendo el concepto de obra portátil. En definitiva, mi intención se basa en partir de objetos cotidianos, para generar un nuevo significado en ellos incorporándoles algo nuevo, ajeno.

3.2 MEDIOS DE REPRESENTACIÓN, EL TRANSFER COMO MÉTODO CREATIVO.

Después de haber sentado el marco conceptual que envuelve a este proyecto, es necesario hacer referencia a la técnica que lo surtirá, tanto material como conceptualmente. Este trabajo se sirve del concepto de transferencia como proceso y concepto al mismo tiempo. De este modo, sirve de eje transversal para ejemplificar teóricamente las motivaciones de este propósito.

Por una parte, el transfer sirve como técnica para pasar de un soporte a otro una imagen o motivo determinado. Este traspaso, que puede ser realizado con una fotocopia, evidencia en si mismo un concepto intrínseco. Como define Walter Benjamin⁶; la obra de arte ha perdido su esencia al poder ser reproducida en serie, transformada en si misma en un objeto de mercado. El transfer, como se explicará más adelante, sirve como base para evidenciar este concepto.

Ya que en si misma se trata de una técnica que no produce un resultado exacto, dependiendo del material, el calor que se emplee, la fotocopidora; se consigue un resultado alejado de la imagen inicial.. Este proceso, que altera la reproductibilidad exacta, genera en si mismo un cuestionamiento sobre los medios de creación artística. No se trata de una creación en serie, ya que cada resultado, aún partiendo de la misma imagen, genera un registro distinto.

development. *Aktual'nye Problemy Èkonomiki i Prava*, 11(4), 226–241. Recuperado de <https://doi.org/10.21202/1993-047X.11.2017.4.226-241>

⁶ Benjamin, W. (2011). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro. 24

Como ya vaticinó Andy Warhol⁷, hoy en día es aceptable que una fotocopiadora produzca tu arte. La mano del artista, es decir, la idealización del gesto del artista, de su producción manual, entran en cuestionamiento con el Pop-Art y posteriormente el Minimal. Desde entonces, se ha producido una ida y vuelta a la idea del artista como creador último de su obra, o la creación en serie, incluso encargada de ésta. A partir de la revolución que supuso el arte conceptual en el modo actual de concebir la creación artística, lo importante no se centra en qué ente procese la obra sino en su aceptación por parte de la institución artística como objeto comerciable, incluyendo su concepto subyacente.

Dentro de esta amalgama que supone el discurso artístico actual, el papel de las nuevas tecnologías, que ya no lo son tanto, es esencial a la hora de abordar la nueva concepción de la iconografía subyacente al arte. En *la condición de la imagen digital*, José María Alcalá destaca como la iconografía de las imágenes se ve afectada por el mundo digital; afectando a la concepción de la realidad. El autor señala como el artista hace empleo de esta nueva concepción a la hora de realizar su arte, heredando elementos del apropiacionismo, combinados con la velocidad del copy-paste.⁸ La iconografía de las imágenes y su significado se transforman y se diluyen, dentro de lo denominado como modernidad líquida.⁹

De este modo, en mi trabajo trasciende a relacionar los medios de producción artística como sustento para evidenciar la realidad que me rodea. Como veremos a través del marco referencial, han sido varios los artistas que a lo largo del siglo XX se han visto inmersos en este cambio de paradigma, afectando a los medios de representación y la forma de ver el arte actualmente.

4. MARCO REFERENCIAL

En este apartado se agrupan los distintos referentes utilizados en la realización de este proyecto. Es necesario discernir en dos bloques este apartado. Por una parte, se iniciará un viaje hacia aquellos referentes pictóricos que se alejan de las técnicas y medios de representación habituales. Por otra, me centraré en señalar a los artistas que, desde un cambio de la escultura tradicional, avanzan hacia una creación de carácter instalativo. Entre ellos, comentaré aquellos que se centren en cuestionar o generar un nuevo paradigma, relacionados con mi propia búsqueda en torno a los modos de producción artística.

⁷ Honnef, K., & Warhol, A. (2000). *Andy Warhol : 1928-1987 : el arte como negocio*. Köln [etc.]: Taschen. 24

⁸ José Ramón Alcalá Mellado. (2014). La condición de la imagen digital. De la iconoclastia del net.art al nuevo régimen visual del artista-semionauta. *La Revista Icono* 14, 12(2), 113–140. Recuperado de <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.679>

⁹ Concepto introducido por Zygmunt Bauman para describir a la sociedad cambiante de nuestro tiempo. Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Buenos Aires [etc.]: Fondo de Cultura Económica de Argentina.



fig.2 Robert Rauschenberg, *Estate*, 1968.

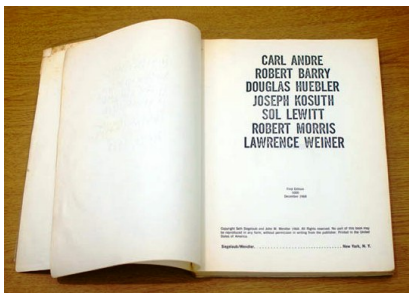


Fig. 3 VVAA, *The Xerox Book*, 1968, Libro impreso.



Fig.4 Ángela de La Cruz, *Larger Than Life*, 1998.

4.1. REFERENTES PICTÓRICOS. DEL COPY-ART A LA PINTURA EXPANDIDA.

Robert Rauschenberg fue uno de los primeros artistas contemporáneos en usar el collage y el transfer como herramienta en su creación artística¹⁰. El artista hace uso de imágenes de los medios de comunicación, el mass-media y los avances tecnológicos de su tiempo para crear obras con un discurso particular. Influenciado por el expresionismo abstracto y el ready-made, sus obras suponen un nuevo paradigma a la hora de generar una mirada alterna en su generación. De este modo, sus trabajo combinan la imagen fotocopiada con el color y la pintura. Este diálogo evidencia la convulsión de su tiempo, Rauschenberg, alejado de la abstracción imperante, se acerca así a la realidad que le rodea y se impregna de ésta.

Cabe destacar en este periodo los inicios de lo que conoceríamos luego como Copy-Art. Warhol fue uno de los pioneros en usar la fotocopidora como medio creativo.¹¹ Posteriormente, serían muchos los artistas los que utilizarían este medio como forma de producir arte. A algunos artistas les interesaba el modo, se trata de uno de los primeros movimientos en el que artista utiliza las nuevas tecnologías con un valor conceptual. Un ejemplo de movimiento se trata de la publicación *The Xerox Book* (1968), un proyecto curatorial en el que participaron artistas como Carl André o Sol Lewitt, en el que se les pedía a cada uno que creasen 25 obras de arte en formato de fotocopia.¹² Este proyecto tenía la intención de presentar una nueva propuesta expositiva usando esta tecnología innovadora para la época.

Retomando otra vez a Rauschenberg, este autor introduciría lo que a finales del siglo XX se conocerá como pintura expandida.¹³ Se trata de una denominación que agrupa a aquellos artistas que trabajan desde la pintura, pero acercándose al medio escultórico. Este movimiento también surge como un rechazo a la idea de valor del cuadro de caballete, aquel que está pintado y pensado para ser colgado en la pared. Uno de los primeros precursores de este movimiento fue el italiano Lucio Fontana. Este autor decidió romper con el lienzo, literalmente, haciendo marcas e inscripciones sobre éste. Este autor recogió sus tesis pictóricas bajo el nombre de espacialismo. El maltrato al lienzo se convertirá en la tesis de muchos artistas posteriores.

Entre ellos cabe destacar a Ángela de la Cruz, artista coruñesa, afincada en Londres. La artista comenta que un día decidió quitar su pintura del bastidor y

¹⁰ Chuk, N., & Rose, Holly. (2015). Vanishing Points [electronic resource] : Articulations of Death, Fragmentation, and the Unexperienced Experience of Created Objects. Bristol: Intellect.

¹¹ Honnef, K., & Warhol, A. (2000). Andy Warhol : 1928-1987 : el arte como negocio. Köln [etc.]: Taschen. 36

¹² Andre, C. (2015). Carl Andre, Robert Barry, Douglas Huebler, Joseph Kosuth, Sol Lewitt, Robert Morris, Lawrence Weiner [also known as the Xerox Book] (2nd ed..). Amsterdam]: Roma : Stedelijk Museum. 58

¹³ Molina, Ángela. (2019). Serás Escultura. Ángela de la Cruz despliega en Azkuna Zentroa su pintura de cuerpos y espacios. Una extensa muestra sobre la precariedad humana. El País. Recuperado de:

https://elpais.com/cultura/2018/12/26/babelia/1545840132_614106.html



fig.5 Guillermo Mora, *Tus pies, mi cabeza*, 2014.

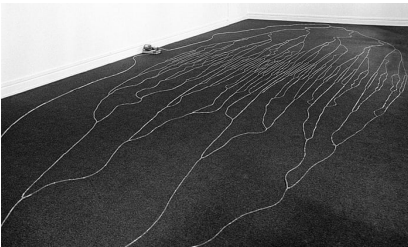


fig.6 Hans Haacke, *Circulation*,

empezó a ver la pintura como un objeto. En obras como *Larger than Life* (1998), (2004), de la Cruz rebasa los límites del cuadro para invadir el espacio expositivo. De este modo, cuestiona los medios de creación artística tradicionales, creando una obra *site-specific* de carácter efímero. De este modo, esta artista genera un paradigma interesante en el que entremezcla elementos pictóricos: pintura, bastidores, madera; con objetos cotidianos. Cabe destacar, actualmente, a la obra de Guillermo Mora, este autor, que define su obra más que como pintura expandida como pintura comprimida, sostiene su creación en trabajar con los distintos elementos que contienen la pintura. De este modo, los bastidores, la tela y la pintura en si mismas trabajan como entes matéricos y expresivos, integrados en su creación artística.¹⁴

4.3 REFERENTES INSTALATIVOS. NUEVAS FORMAS DE PERCIBIR EL ESPACIO.

Cabe destacar que he decidido separar este apartado del anterior porque si bien los trabajos de artistas como Ángela de la Cruz, pueden incluirse dentro de la instalación, parten del elemento pictórico como base creativa. De este modo, como define Rosalid Krauss¹⁵, la escultura y la pintura se transforman en entes abiertos, naciendo un común de nomenclaturas alejadas del canon clásico. Es por ello, cuando se empieza a estudiar a referentes artísticos de finales del siglo XX, que resulta incluso difícil diferenciar y preguntarse dentro de que categoría están incluidas.

La instalación nace como una nueva nomenclatura de creación artística para definir a aquellos trabajos que superan el canon establecido de escultura de bulto redondo y la pintura tradicional.¹⁶ Este movimiento, que surge en los años 60, se ha convertido en una forma de creación artística empleada por numerosos artistas, con motivaciones muy distintas entre ellos. De este modo, la instalación artística define a aquellos trabajos que juegan con el espacio como medio en si mismo, generando sensaciones en el espectador a través de diversas formas y sentidos, con la intención de generar un ambiente.

Uno de los artistas interesantes que trabajan en este campo es Hans Haacke.¹⁷ Este artista alemán, que presenta una creación muy diversa, trabaja en algunos casos con la representación del medio natural, la fluidez y la representación de los procesos físicos. Ejemplo de ello es su obra *Circulation*. Se trata de una obra compuesta por tubos flexibles y una bomba de agua, la cual propulsa un líquido a través de los conductos a un ritmo determinado. Esta instalación genera la sensación en el espectador de vida, inexacta y corruptible.

¹⁴ Mora Pérez, Guillermo. (2013). La pintura que no se deja ver: La pintura avergonzada, la pintura escondida (a propósito de los escritos de Ángela de La Cruz, Georges didi-Huberman y Honoré de Balzac). *Revista de bellas artes: revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen*, (11), 109–126. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=4401238>

¹⁵ Krauss, R. E. (2002). *Pasajes de la escultura moderna*. Madrid: Akal. 20-28

¹⁶ Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones* (1ª, 2ª ed.). Madrid: Nerea. 40

¹⁷ Haacke, H., & Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2012). *Hans Haacke : castillos en el aire*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.



Fig.7 Marcel Broothaers, *Musée d'art Moderne Section XIXème Siècle* 1968.



fig.8 Helio Oiticica, *Tropicalia*, 1967.



fig.9 G. Penone, *Alpes Maritimos*, 1968.

Por otra parte, a Haacke se le puede incluir dentro de los artistas relacionados con la crítica a la institución. Un movimiento artístico motivado en la crítica a los estamentos artísticos y sociales, centrándose en señalar las incongruencias del discurso artístico contemporáneo.¹⁸ Otro artista a mencionar dentro de esta corriente es belga Marcel Broothaers, este autor, interesado en la literatura, quiso cuestionar qué significa hacer un museo, cómo leemos la historia del arte a través de la institución. En su casa empezó a reunir multitud de elementos expositivos, recopilando materiales de águilas, que podrían simbolizar el poder de la institución en sí misma.¹⁹ Broodthaers recogió desde dibujos de este animal a grabados, aves disecadas, etc. Él quería cuestionar qué vigencia pueden tener los objetos que encontramos en un museo; su obra *Musée d'Art Moderne, Section XIXème Siècle* (1968), es un claro ejemplo de ello.

Asimismo, otro artista dentro de la instalación artística es Helio Oiticica. Este artista brasileño, cuya trayectoria se centra en los años 60, hacía empleo de materiales blandos, donde hay menos rigidez, mostrando irregularidades, formas y colores abruptos. Una de sus obras más destacables es *Tropicalia* (1967). Una instalación formada por jaulas con pájaros, plantas tropicales y cabañas. En ella se configura un pequeño laberinto hasta llegar a un televisor, con interferencias. El título alude al pensamiento occidental de Brasil como paraíso tropical, visto desde la óptica occidental como un país no muy desarrollado.²⁰ Dando a entender que el arte tiene que ser tocado, oído y experimentado.

Otra de las corrientes del siglo XX se trata del Land-art, un movimiento artístico, que relacionado con la naturaleza y el paisaje, genera intervenciones in-situ dentro de ésta, o tomando elementos de ella dentro del espacio expositivo. Giuseppe Penone es un artista que fluctúa entre este movimiento y el arte povera. Este artista, que hace uso del empleo de materiales pobres, decidió romper con la escultura tradicional y típica de la escuela italiana. Para él ya no tenía sentido seguir esculpiendo como Giacometti,²¹ después de haber vivido los horrores de la guerra. En un intento por no radicar en el mercado del arte, el autor hace empleo del medio natural, de materiales pobres y encontrados, de la fluidez y la incorporación, la apropiación y el cambio. Una de sus obras icónicas se trata de *Alpes Maritimos*, (1968). El artista, influenciado por el ambiente que le rodeaba, se centró en trabajar la corteza y madera de los árboles. Para ello, incrustó pequeñas esculturas en distintas secciones del tronco de árboles, dejando que el árbol creciese con su intervención.

¹⁸ Skrebowski, L. (2013). After Hans Haacke Tue Greenfort and Eco-Institutional Critique. *Third Text*, 27(1), 115–130. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/09528822.2013.753195>

¹⁹ Stylianou, E. (2014). Artists' Photographic Reflections: Imag(in)ing the Art Museum through Fictional Narratives. *Photographies*, 7(2), 181–200. <https://doi.org/10.1080/17540763.2014.933398>

²⁰ Ortega, D. (2009). Hélio Oiticica. S.I.]: Alias.

²¹ J. Enrique Peraza (244 - nov/dic 2006). Giuseppe Penone y el arte povera. *AITIM*. 6-8.



fig. 10 Eva Hesse, *Seven Poles*, 1970.



fig. 11 Tony Oursler, *Autochthonous AAAAHHHH*, 1995.

Por otra parte, otra artista que hace empleo de materiales no convencionales para su tiempo fue Eva Hesse. Esta creadora, con una trayectoria muy corta, usó materiales como la fibra de vidrio para formar obras de carácter instalativo. La fragilidad es una de las constantes en su obra. Un ejemplo de ello es su trabajo llamado *Seven Poles*, (1970) un proyecto realizado poco antes de fallecer, en el que la artista crea una obra con un aspecto vivo y corruptible, en el que la intuición de la artista parece introducirse en su mundo interior, para mostrárnoslo desde su particular punto de vista.²²

Eva Hesse puede ser incluida dentro de los artistas del post-minimal. Una denominación heterogénea de artistas que, cansados del acabado perfecto y la falta de contenido simbólico de los minimalistas, configuran su arte en torno a la expresión de la forma y la subjetividad. Para entender a esta corriente es necesario mencionar a la figura de Robert Morris. Si bien es considerado como el padre del minimalismo, su trabajo es muy difícil de clasificar ya que ha ido evolucionando para crear un paradigma propio. De este modo, una constante en su trabajo artístico fue el estudio de la anti-forma. Alejado de los materiales rígidos del minimalismo, Morris plantea el uso de materiales blandos y formas orgánicas, que el mismo plantea desde su psique interior.²³ Influenciado por la teoría psicoanalítica, Morris, al igual que otros, artistas como Hesse o la francesa Louise Bourgeois, se influyen por el sentido introspectivo y sanador del arte, así por como éste puede emplear elementos cotidianos, objetos que significan, como medio creativo. Este cambio de paradigma iniciado a finales de los 60 será fundamental para entender la creación artística actual.



fig. 12 R. Morris, *Sin Título*, 1973.

²² Hesse, E., Sussman, E., San Francisco Museum of Modern Art, & Yale University Press. (2002). *Eva Hesse*. New Haven and London: Yale University Press : San Francisco Museum of Modern Art.

²³ Morris, R., & Musée d'Art Contemporain de Lyon. (2000). *From Mnemosyne to Clio : the Mirror to the Labyrinth (1998-1999-2000) : [Exposición]*. Lyon ; Milano: Skira : Musée d'Art Contemporain de Lyon.

Morris, con su antifirma, sentará el precedente para que otros artistas tomen elementos blandos en su creación artística. Entre ellos cabe destacar, dentro de la video instalación, a Tony Oursler. Este artista se sirve de telas, cojines, peluches o muñecos, para proyectar sobre ellos imágenes o videos. Con un carácter influenciado por el expresionismo, creando esculturas de aspecto bizarro y transgresor, Oursler crea instalaciones inmersivas, donde se sirve del video y el sonido para generar una nueva visión distorsionada y abrupta del arte y la realidad.²⁴

Otro artista muy relacionado con Oursler es Mike Kelley.²⁵ Los dos conviven en el mismo espacio temporal, vienen de la misma escuela y han trabajado juntos en su práctica artística. Si Oursler es el maestro de la expresión a través del video Kelley lo es de lo relacionado con el kitch y el punk. Sus instalaciones utilizan elementos cotidianos para crear obras con una gran carga expresiva. Su obra fluctúa entre la instalación, la escultura, la performance y la fotografía. En general se puede decir que retrata el ambiente de los 80 en Estados Unidos, utilizando objetos relacionados con la infancia, el consumismo y los mass-media.

En definitiva, este es un resumen de los creadores que han definido e inspirado el proyecto. Es importante destacar que su trabajo es fundamental para entender lo que se expondrá a continuación. Por esa razón, cabe destacar que para crear una obra que aporte algo nuevo es imprescindible saber que se ha realizado antes, para no caer en la repetición. Por otra parte, son muchos los artistas que hoy en día utilizan el arte y las nuevas tecnologías en su producción artística. Aún así, desde un punto de vista personal la tecnología funciona como una herramienta y no un concepto en si mismo. Por ello, en el resumen de referentes se han detallado a los artistas que motivan, dentro de la heterogeneidad, la producción de esta instalación experimental, así como los proyectos anteriores que sirven de base para la misma.



fig. 13 Mike Kelley, *Riddle Of The Sphinx*, 1991.

5.M

²⁴ Oursler, T., & Ivam. (2001). Tony Oursler : [Exposición]. Valencia: Generalitat Valenciana.

²⁵ Stabler, A. (2016). Mike Kelley and the Supermax. *Third Text*, 30(1-2), 27–42. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/09528822.2016.1266215>

ARCO PROCESUAL.

5.1. PROYECTOS ANTERIORES.

En este apartado se recoge brevemente la explicación de otros proyectos anteriores a *Way to Nowhere*. El eje en común entre estos trabajos se centra en tomar a la imagen y transformarla para su representación artística. De este modo, todos estos proyectos giran en torno a una misma investigación en torno a los materiales y modos de representación. Asimismo, como veremos a continuación, el empleo de telas y materiales blandos como soporte en el que se sustentan las imágenes, así como el carácter instalativo de las obras, hacen que se pueda establecer un estudio y evolución de mi propia trayectoria, esencial para conocer el carácter del proyecto principal de esta memoria. De este modo, aunque el transfer no esté presente en estas obras, ya que ha sido una técnica que comencé a usar principalmente a partir de la asignatura Procesos Gráficos Digitales, cabe señalar sus similitudes con el proyecto principal de esta memoria.

5.1.1 *Artstories* [2017]

Desde hacía un tiempo, me había interesado en la muerte de la artista Ana Mendieta, después de una discusión con su marido Carl André. A partir de esta historia, la cual ha generado diversos debates dentro y fuera del mundo del arte, he tomado diversos elementos de la vida cotidiana, (una tostadora, una ventana, un suelo de cocina, trapos), para representar, a través de una traslación conceptual, aquel fatídico evento. Cada elemento está elegido con una connotación específica: el suelo es una apropiación, modificada, de una de las obras más famosas de Carl André; en la ventana o en los trapos están cosidas frases de canciones románticas, dónde la mujer aparece representada como un objeto. De este modo, este proyecto me ha servido como base para experimentar con los medios plásticos expandiendo mi discurso creativo, anteriormente afincado en la pintura, para centrarse en nuevas formas de representación experimentales.



fig. 14 *Art Stories*, (2016) Impresión digital sobre madera, cera, tela bordada.

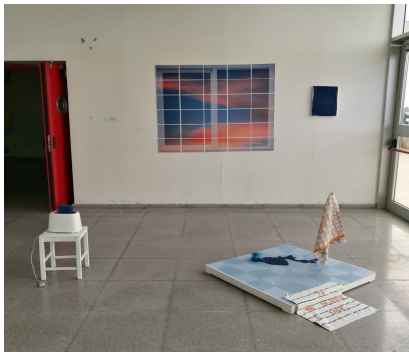


fig. 15 *Art Stories*. Vista de la instalación.



fig. 16 *Art Stories*. Vista de la instalación.

5.1.2 Outdoors.[Work in progress]

El teléfono móvil te permite sacar fotos en cualquier situación, y poder compartirlas con quien quieras. Desde 2015, el año en el adquirí mi primer smartphone, he estado sacando fotografías todos los días de elementos del exterior que presentan en sí mismos una visión artística. De este modo, este *work in progress*, inspirado en el trash-art y el objeto encontrado, trata de recopilar todos estos momentos fortuitos, que luego comparto en mis redes sociales. Estas fotografías me han ayudado además a construir un marco referencial para el resto de proyectos que he ido realizando. De este modo, el uso de materiales blandos, el aspecto, la forma y el espacio surgieron objetos de carácter escultórico. Por otra parte, el hecho de tratarse de elementos cotidianos y dentro de un encuentro fortuito, generan en si mismo un cuestionamiento sobre el modo, el medio y la forma de generar imágenes con un carácter estético. En definitiva, se trata de un proyecto que inspira y genera en sí mismo un propio discurso creativo.



fig. 18 *Outdoors*. (2016-) Fotografía digital. (Selección).



fig. 18 *Lago, Una instalación Audiovisual* (2017) Proyección. Tela, Algodón (Detalle).



fig. 19 *Lago, Una instalación Audiovisual* (2017) Fotograma.



fig. 20 *Lago, Una instalación Audiovisual* (2017) Selección de Fotogramas.

5.1.3. *Lago. Una instalación Audiovisual. [2017]*

El lago. Investigación para la realización de una videoinstalación interdisciplinar. Proyecto realizado conjuntamente con Suri Kim. Se trata de un proyecto centrado en el análisis de materiales, recursos y procesos experimentales para la realización de una videoinstalación; centrada en representar un espacio natural: El lago. Esta figura, metáfora de un espacio cerrado continente de vida, sirve de punto de partida para analizar referentes recientes que hayan trabajado con elementos naturales en el arte en general y en la video-instalación en particular. A partir de los cuales se realiza un proceso creativo centrado en la realización de una instalación con elementos audiovisuales. De este modo, este proyecto se sustenta en la creación de videos, y su posterior mapping sobre distintas superficies. El agua sirve como medio y referente absoluto en esta instalación, donde los distintos elementos que la conforman se convierten en si mismos en un medio expresivo, para señalar sus propias características. Este proyecto servirá de base para el posterior, *Sú: Un concepto sobre el agua.*

5.1.4 *Sú. Un concepto sobre el agua. [2018]*

Sú: Un concepto sobre el agua, se trata de una instalación grupal pensada para ser expuesta en la Project Room A-2-9 de la UPV. Un proyecto realizado conjuntamente con Suri Kim, Micaela Maisa y Renata Lavín. A través de la experimentación con diversos materiales y recursos, este proyecto trata de llegar a una aproximación poética en la que el agua sirve como elemento vertebrador del proceso conceptual y proyectual. La instalación consta de 3 partes, vinculadas entre ellas, en las cuales nos hemos centrado en representar el agua a través de distintos sentidos; el oído, con una pieza sonora interactiva, el tacto, con una pieza física y volátil, y la vista: con una pieza en la que se incluye un mapping proyectado. El avance que supone con respecto a *Lago*, una instalación audiovisual, se trata en el empleo de un equipo de sonido y arduino. De este modo, la obra estaba completada por un artefacto en el que gotas de agua iban cayendo sobre una bandeja de metal. El sonido que generaba era recogido por un micrófono que rebotaba el sonido en toda la sala.

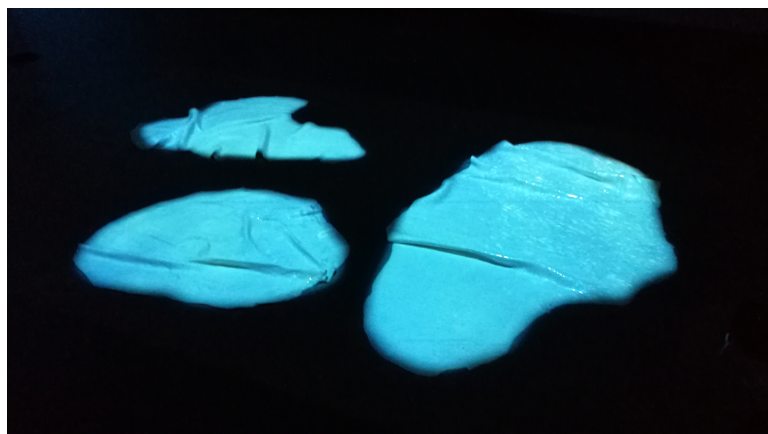


fig. 21. *Sú* (2018) Proyección en 3D sobre resina acrílica.

5.2. PROYECTO WAY TO NOWHERE.



fig. 22. Prueba de escaneado con acetato. Imagen digital.

Este proyecto se centra en varios procesos simultáneos para su realización. Por una parte, se basa en la obtención de imágenes a través del escaneado de mano para su posterior proceso de transfer. Por otra, en una investigación sobre modelado y impresión 3D, además de la elaboración de una animación en 3D. En los siguientes apartados se recoge el proceso de trabajo estas partes.

La síntesis de este proyecto parte del concepto de crear una obra instalación portátil y transformable dependiendo del espacio expositivo donde esté expuesta. Mi interés para este proyecto se basa en crear una obra de carácter instalativo, que se sirve de elementos pictóricos para su realización. La forma de obtener dichos elementos, es decir, el aspecto que recubre a la forma, como veremos posteriormente, se basa en el uso de la tecnología como medio creativo. De ahí el título, *Way to nowhere*. Se trata en si mismo de un camino para explorar los medios de representación actuales a través de la tecnología, desde una visión personal incluyendo la realidad que me rodea en el momento que me rodea.

Otro aspecto importante que se resumirá a continuación es el estudio del espacio expositivo para la realización del proyecto, así como un resumen visual explicativo de cada una de las partes que conforman la instalación final.

5.2.1. Experimentación con el *escáner de mano*.

Este proyecto comienza con la experimentación del escáner de mano sobre distintos materiales y objetos que he ido encontrado. Se trata de un medio que te permite recoger información in-situ de lo que te rodea, empleando una visión distinta a la fotográfica.

De este modo, a través de la realización de este ejercicio he podido experimentar con las cualidades expresivas y formales del escáner. Una herramienta en principio ajena a la producción artística tradicional, que presenta unas particularidades muy específicas a la hora de abordar el proceso creativo.

De este modo, el escáner genera imágenes muy distintas a las que podemos realizar a través de, por ejemplo, la fotografía. Nociones como la profundidad de campo o el desenfoque son ajenas a este medio, el cual está pensado para digitalizar documentos o fotografías, es decir, elementos bidimensionales. Esta característica elemental del escáner hace que, a través de la experimentación, se pueda jugar a crear una realidad desde una nueva perspectiva. Creando una nueva mirada ajena a los métodos de representación tradicionales.

Las imágenes obtenidas para la realización de este proyecto se basan en una serie fotográfica que había realizado anteriormente. En todas ellas se puede ver como diversos elementos cubiertos por telas forman objetos con aspecto escultórico. Entraba dentro de mi interés encontrar objetos en la calle que me tuvieran alguna cualidad escultórica o pictórica. Para destacar, en consecuencia, la vitalidad del aspecto artístico en aquello que se encuentra



fig. 23. Prueba de escaneado con acetato. Imagen digital.



fig. 24 Prueba de escaneado con acetato. Imagen digital.

escondido. Asimismo, comencé a usar el escáner de mano para recoger esas imágenes desde una visión distinta.

Al principio empecé a explorar esta herramienta escaneando objetos en sí mismos, como se puede observar en las fotografías. Posteriormente, decidí empezar a emplear un acetato como medio por el que pasar el escáner, realizando así una especie de fotografía expandida. El proceso consiste en primero en escoger los objetos que comprendan la imagen, generando una separación entre ellos en detrimento de propiciar una noción de profundidad en la imagen resultante. De este modo, las formas más próximas al escáner y el acetato, serán escaneadas de forma nítida, y aquellas que se sitúen más alejadas, de forma más borrosa, abstracta. Me pareció interesante entonces usar la pantalla de mi teléfono móvil como objeto a escanear. Para ello, realicé primero una fotografía con este de la misma que iba a escanear, para luego escanearla en sí misma.

Al generar este proceso las imágenes resultantes adquieren un valor casi surrealista, la imagen del móvil se transforma en un caleidoscopio que se integra con los objetos que lo acompañan.

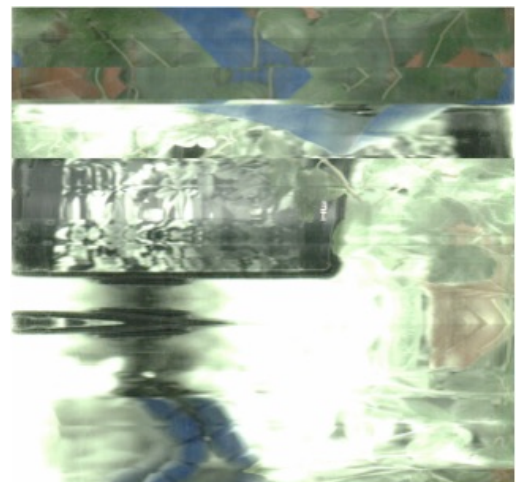


fig. 25.(arriba), fig. 26 (drcha.),
fig. 27 (abajo), Pruebas de
escaneado con acetato. Imagen
digital.

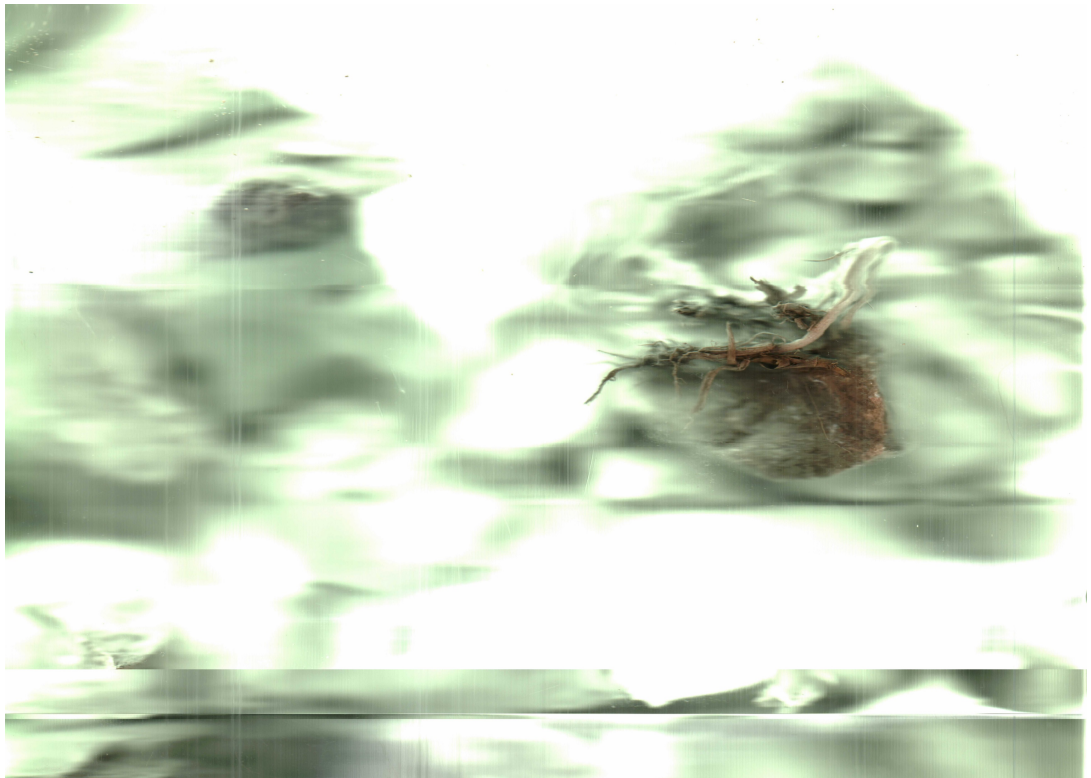
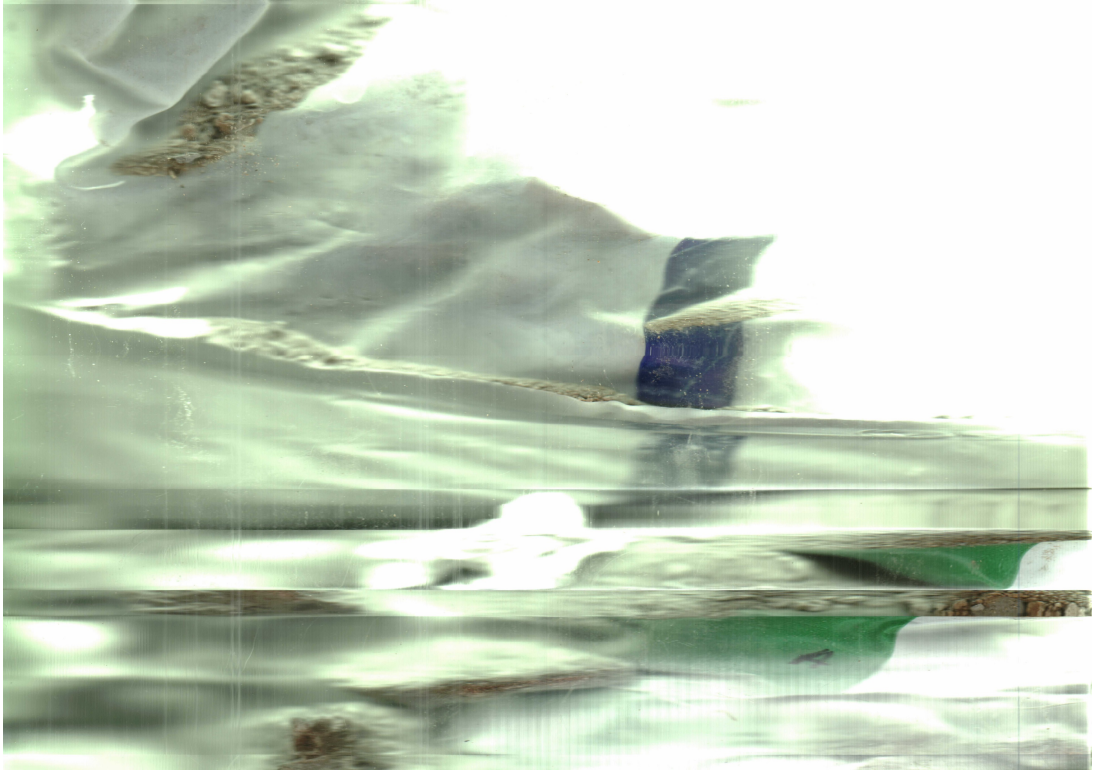


fig. 28 (arriba), fig. 29(abajo)
Selección final de escaneados
para la instalación. Imagen
digital.



fig. 30 Selección final de escaneados para la instalación. Imagen digital.



fig. 31, (arriba) fig. 32 (abajo) Selección final de escaneados para la instalación.

5.2.2. Investigación con materiales para realizar el transfer.

A partir de las imágenes escaneadas, realicé un proceso de pruebas para conseguir el soporte más adecuado para realizar la transferencia. De este modo, me centré en encontrar una tela que fuese lo suficiente absorbente y resistente al calor, para poder ser transferida con facilidad.

Asimismo, el papel utilizado para estas transferencias es un soporte especial, llamado papel réflex, impreso en una impresora Develop. Es importante que la impresora sea de tóner para poder conseguir que la tinta se transfiera correctamente. Además, para poder transferir sobre un soporte poroso es necesario aplicar un líquido especial para transfer. De este modo, realicé varias pruebas sobre distintos retales de tela para ver sobre qué soporte sería más adecuado realizar la transferencia. En principio, descarté telas sintéticas y de saco ya que buscaba un resultado más natural a la vez que volátil. Por ello, como se observa en las fotografías, el algodón al ser un material poroso permite la total transferencia de colores sutiles. Para conseguir el mejor resultado es necesario usar una plancha de calor de transfer, con una temperatura no superior a los 100 grados centígrados, sin superar el minuto de duración, y con una presión fuerte pero sin pasarse, ya que puedes conseguir que el papel se queme o se quede demasiado pegado a la tela.

De este modo, he elegido los diversos elementos que conforman una cama (una almohada, un futón, y un edredón) como objetos para realizar el transfer.

Mi interés en la elección de estos objetos se basa en la relación de la cama como medio humano de descanso. Como quería que fuesen objetos transportables confeccioné el futón, para que fuese lo más ligero posible sin perder la parte de comodidad. Mi intención es que sobre estos útiles el transfer actúe como un nuevo significante. Por ello decidí elegir las imágenes de escáner, como se a continuación, más adecuadas en cada caso. Para que el print que genera el transfer no quedase como un estampado de sábanas normales, decidí dejar en cada caso rastros y marcas. Incluso repetí el mismo transfer encima una y otra vez.

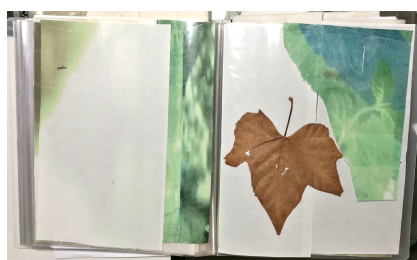
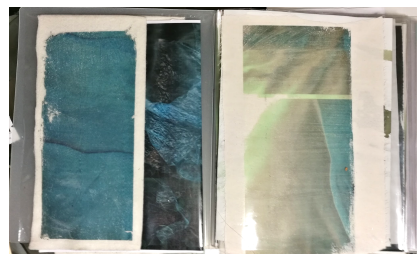
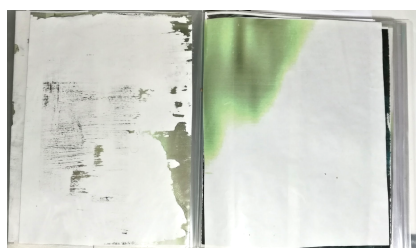
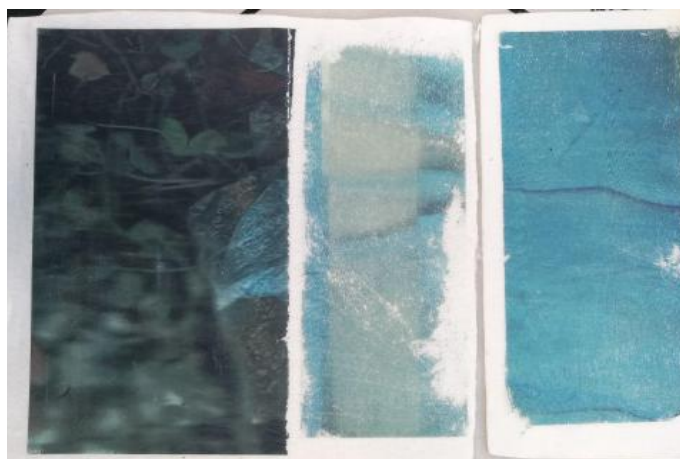


fig. 33, Fig. 34, fig. 35., fig.36,
(arriba-abajo) fig. 37. (drcha.)
Selección de pruebas sobre
distintos tipos de algodón.



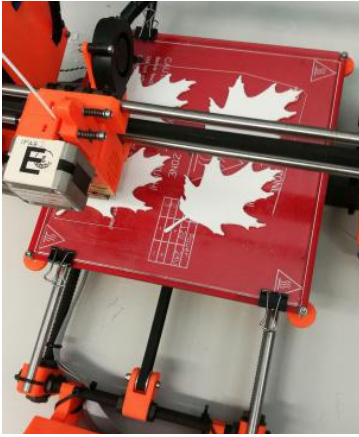


fig. 38 Proceso de impresión en 3D de la pieza.

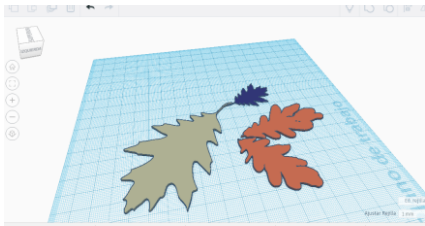


fig. 39 Proceso de modelado en Tinkercad.

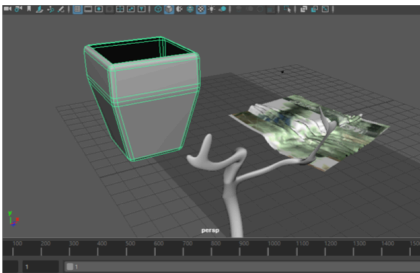


fig. 40 Proceso de modelado en Maya.

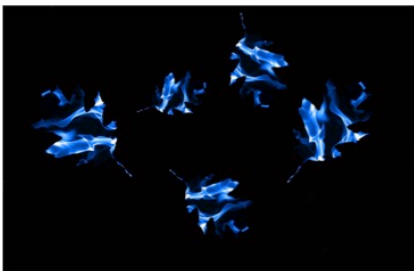


fig. 41 Recreación del posible Mapping.

5.2.3. Proceso creativo a través del 3D.

Mi trabajo con el 3D sigue el mismo objetivo que el de transfer: el de realizar una obra portátil. Debido a la complejidad del medio, la propuesta se redujo en un principio a hacer un dibujo básico vectorizado, que luego se pasaría a STL con el programa Tinkercad, realizando una extrusión, es decir, elevando el dibujo a 3 dimensiones. En principio decidí hacer hojas de roble, ya que el suelo que había escaneado estaba cubierto por estas hojas. Además, se trata de un árbol especial para mí, ya que en el pueblo dónde vivo está lleno de robles, y cuando iba al colegio siempre se me pegaban a los zapatos. Lo cual se relaciona con la idea de elemento que fluctúa, viaja y cambia.

Por ello, mi intención era que las hojas fueran lo más realistas y planas posibles. Para que pudiesen ser expuestas yaciendo en el suelo, jugando a ser una mimesis en serie de una forma natural. Además, en un principio había pensado en ponerlas en el suelo y proyectar, a modo de mapping un video en 3D. Aún así, al imprimir las hojas me di cuenta de que eran demasiado pequeñas, y de que la instalación del proyecto en una Project room no era factible.

Sin embargo, me pareció interesante seguir con el proceso de la animación en 3D para vertebrar las dos partes del proyecto. De este modo, modele con maya una cama y una sábana, como se ve a continuación, e hice una recreación de cómo quedaría el proyecto, con una herramienta que me permitía "transferir" las imágenes al modelado en 3D (añadiendo textura a los Nurbs). A partir de ahí realicé un video en el que la sábana colgada se mueve con el viento.

Por otra parte, para completar el trabajo, compré un macetero que tiene incorporada una luz con el que pueden crecer plantas. Con el se pueden cultivar plantas en casi cualquier sitio, y es de tamaño reducido, por lo que quedaba muy acorde con el resto de elementos. Decidí incorporar las hojas al cable de esta estructura, pareciendo que crecen desde el mismo. Además imprimí un tronquito que modele con el maya, para dar la impresión de que algo crece de la nada.



fig. 42 Recreación en Maya de la instalación.

5.2.4. Instalación de la obra.

A través de la asignatura de Instalaciones, he realizado varias pruebas de instalación de proyecto. De este modo, efectué una maqueta de la instalación con pruebas para buscar la mejor colocación de los distintos elementos que conforman la misma. Esto me sirvió para establecer una primera relación simple del peso de los distintos objetos escultóricos que conforman la misma. Asimismo, modelé en 3D a través del maya un modelo de las distintas partes que iban a conformar la instalación, para observar el espacio que se conformaba entre ellas. Este render me ha servido también para posteriormente realizar la animación en 3D, parte también de la instalación en si misma. De este modo, el primer modelo expositivo que realicé estaba pensado para ser expuesto en una de las Project Rooms del departamento de Escultura. Concretamente, la A-3-9. Sin embargo, como se observa en las fotografías, el espacio no me parecía el más educado para su instalación, ya que no había la luz natural suficiente para apreciar los detalles que conformaban el transfer sobre la tela.

Igualmente, otros problemas surgieron a la hora de realizar la instalación idónea de las distintas partes que conforman el proyecto. Después de haber descartado la Project Room, era necesario encontrar otro lugar con la luz solar apropiada, así como un equipo en el que visualizar la animación en 3D. Además, un monitor o tv interfería demasiado el resto de las partes, restando protagonismo al transfer, parte fundamental del proyecto. Cabe mencionar que en principio la proyección de la animación y de otras imágenes había sido tenida en cuenta. Aún así, al optar por un espacio con luz natural, también fue en recurso descartado. De este modo, he tomado como punto de partida la obtención de las imágenes para usar este método como forma de instalar la obra en si misma.

Después de realizarlo hice varias pruebas para ver como incluiría el video en la presentación del proyecto. Primero probé proyectándolo en un monitor, pero me parecía que llamaba mucho la atención y desentonaba con el resto de las partes. Después pensé en proyectarlo sobre la pared, pero al presentarlo en la T4 no se vería demasiado bien. Finalmente decidí crear un artefacto con un tronco y el trípode de mano, para poder emitirlo en mi móvil. Éstos habían sido los objetos que usé para el escáner, por lo que me parecía que sería interesante incluirlos en el resultado final.

Este proceso requiere un retroceso en el proceso creativo, como se ha explicado antes, para la obtención de las imágenes ha sido usado un escáner de mano. Con él he ido haciendo varias pruebas para conseguir imágenes desde una óptica distinta a la habitual. En ese proceso empecé a usar mi teléfono móvil como objeto a escanear, siendo la primera prueba un escaneado del móvil con un tronco y un trípode. De este modo, pensé en usar en si mismo el trípode y el teléfono como medios a través de los cuales exponer el video que había realizado.



fig. 43 Maqueta de la instalación.



fig. 44 Empaquetado de las piezas.



fig. 45 Proyección de la animación.



fig. 46 Prueba de la instalación en la Project Room.



fig. 47 *Way to Nowhere*, (2019)
Instalación Interdisciplinar, vista
de la instalación.



fig. 48, fig. 49 (abajo) *Way to Nowhere*, (2019)
Instalación Interdisciplinar, detalle.





fig. 50, fig. 51,(izq-drcha) fig. 52 (abajo) *Way to Nowhere*, (2019) Instalación Interdisciplinar, detalle.

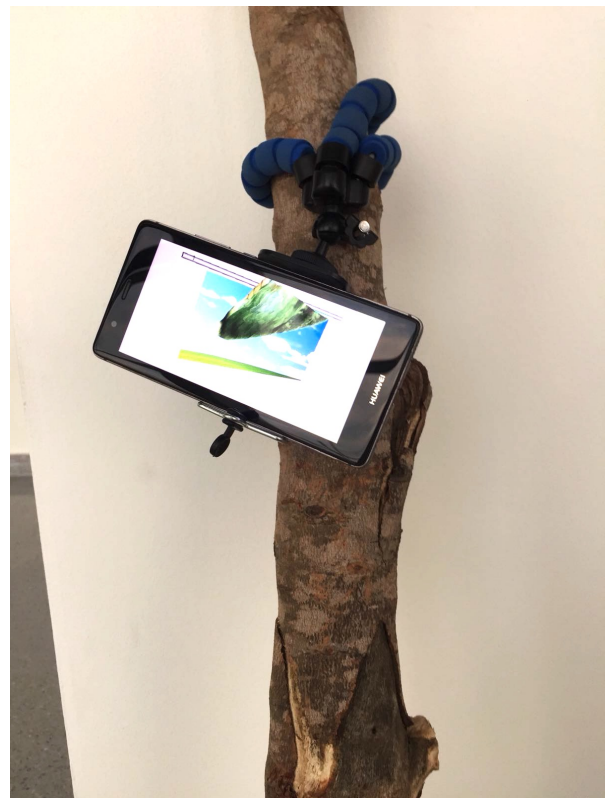


fig. 53, fig. 54,(izq-drcha) fig. 55(abajo) fig. 56 (drcha.) *Way to Nowhere*, (2019) Instalación Interdisciplinar, detalle.

6. DIFUSIÓN.

Este proyecto ha podido ser expuesto en el Festival de arte Garbo, en su segunda edición. Se trata de una convocatoria, emplazada en el Museo de Teruel, que recoge la obra de varios artistas seleccionados por un jurado profesional, dentro de la corriente de creadores dentro de la institución universitaria española. En este caso en la muestra han sido seleccionados alumnos de facultades de Bellas artes de Teruel, Valencia, Bilbao y Madrid. Personalmente, ha sido una experiencia muy enriquecedora en distintos aspectos. Por una parte, ha servido como base para que el público pudiese ver el proyecto y compartir opiniones sobre el mismo, sirviendo de plataforma para su difusión y exposición. De este modo, además de la exposición se ha creado un **catálogo** que recoge las obras expuestas. Por otra parte, el hecho de tratarse de una exposición colectiva con un espacio limitado requería de una adaptación del proyecto en si mismo. Cabe destacar que, la base de *Way to nowhere* evidencia su adaptabilidad y posible transformación, por lo que me parecía evidente realizar los cambios necesarios en favor de su instalación.

En este caso, el espacio se trata de un edificio histórico construido en el siglo XVI, que en origen se trataba de la casa de la comunidad de Aldeas de la provincia. Aunque por dentro ha sido reformado, el espacio aún conserva los adoquines originales en algunas de sus estancias. De este modo, se trata de un espacio que difiere del prototipo de cubo blanco, como el espacio que había sido expuesto anteriormente. Este cambio en el modelo expositivo genera una nueva visión de la obra, la cual se ve alterada creando nuevos significantes en si misma. De este modo, cabe destacar el contraste entre lo histórico y la tecnología empleada, señalando en si mismo el aspecto de frescura que quería mostrar con mi propuesta.

Por otra parte, era necesario reducir los elementos que conformaban la instalación, ya que el espacio para la exposición era reducido. Asimismo, he vuelto a imprimir la imagen en otro tipo de papel, que casaba mejor con el color gris de la pared de la sala.

Para su instalación mandé unas instrucciones del montaje de la obra que los trabajadores del museo siguieron con pulcritud, por lo que el resultado expositivo era tal cual como había proyectado.



fig. 57 Museo Provincial de Teruel



fig. 58 Catálogo Garbo 2019



fig. 59 Catálogo Garbo 2019



fig. 60, fig. 61 *Way to Nowhere* (2019)
Instalación
Interdisciplinar, Garbo
2019

7. CONCLUSIONES.

A través de la realización de este proyecto, he encontrado y aprendido multitud de recursos y herramientas que me serán de buena utilidad en mi proyección artística futura. Así, el hecho de haberme centrado durante el último curso en concentrar mi producción en base al Trabajo de Fin de grado ha sido una buena idea, en vez de intentar hacer varios proyectos inconexos entre si. A lo largo del transcurso de este último periodo académico he tenido muchas vicisitudes para poder dar por finalizada esta etapa.

Sin embargo, considero que la producción artística realizada en este periodo puede ser puesta en valor por si misma, apreciando la satisfacción que he tenido al poder haber expuesto el proyecto. Siempre hay aspectos a mejorar, teniendo en cuenta que me gustaría seguir con este proyecto, y no dejarlo como algo aparte en mi línea productiva. Por otra parte, la técnica aprendida, el empleo de recursos y materiales, así como la investigación con los mismos suponen un aprendizaje que puede servirme para experimentar en futuros proyectos. Por una parte me gustaría poner en acierto que el trabajo realizado ha sido parte de un proceso dentro de mi propia trayectoria, y no como algo aparte. Es necesario comentar además que el hecho de haber tenido que organizar mi creación, sus motivaciones y procesos en esta memoria escrita sirve de aprendizaje y base para posteriores proyectos de creación e investigación artística.

En definitiva este ha sido un viaje largo, en el que he indagado en mi mismo para poder recoger y resumir mis motivaciones creativas en estas páginas que envuelven a este proyecto. A partir de ahora, dejaré un tiempo para que mis ideas reposen, después de haber gastado tanta energía en la producción y conceptualización del proyecto, para poder volver a verlo otra vez desde un nuevo enfoque.

7. BIBLIOGRAFÍA.

LIBROS

Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Buenos Aires [etc.]: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Andre, C. (2015). *Carl Andre, Robert Barry, Douglas Huebler, Joseph Kosuth, Sol Lewitt, Robert Morris, Lawrence Weiner [also known as the Xerox Book] (2nd ed..)*. Amsterdam]: Roma : Stedelijk Museum

Benjamin, W. (2011). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro.

Chuk, N., & Rose, Holly. (2015). *Vanishing Points [electronic resource] : Articulations of Death, Fragmentation, and the Unexperienced Experience of Created Objects*. Bristol: Intellect.

Han, B.-C., Byung-Chul, H., & Saratxaga Arregi, A. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.

Haacke, H., & Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2012). *Hans Haacke : castillos en el aire*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Hesse, E., Sussman, E., San Francisco Museum of Modern Art, & Yale University Press. (2002). *Eva Hesse*. New Haven and London: Yale University Press : San Francisco Museum of Modern Art

Honnef, K., & Warhol, A. (2000). *Andy Warhol : 1928-1987 : el arte como negocio*. Köln [etc.]: Taschen

Krauss, R. E. (2002). *Pasajes de la escultura moderna*. Madrid: Akal.

Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones (1ª, 2ª ed..)*. Madrid: Nerea.

Machado, A., Macri, O., & Chappiani, G. (1988). *[Obra completa]. I, Poesías completas*. Madrid: Espasa Calpe : Fundación Antonio Machado.

Molina, A. F. (1968). *La generacion del 98*. Barcelona: Labor.

Morris, R., & Musée d'Art Contemporain de Lyon. (2000). *From Mnemosyne to Clio : the Mirror to the Labyrinth (1998-1999-2000) : [Exposición]*. Lyon ; Milano: Skira : Musée d'Art Contemporain de Lyon.

Ortega, D. (2009). *Hélio Oiticica*. S.I.]: Alias.

Oursler, T., & Ivam. (2001). Tony Oursler : [Exposición]. Valencia: Generalitat Valenciana.

ARTÍCULOS²⁶

Elena Lyudvigovna Iakovleva, Natalya Sergeevna Seliverstova, & Olga Vitalyevna Grigoryeva. (2017). Concept of digital nomad: fundamental risks of digital economy development. *Aktual'nye Problemy Èkonomiki i Prava*, 11(4), 226–241. Recuperado de <https://doi.org/10.21202/1993-047X.11.2017.4.226-241>

J. Enrique Peraza (244 - nov/dic 2006). Giuseppe Penone y el arte povera. *AITIM*. 6-8.

José Ramón Alcalá Mellado. (2014). La condición de la imagen digital. De la iconoclastia del net.art al nuevo régimen visual del artista-semionauta. *La Revista Icono* 14, 12(2), 113–140. Recuperado de <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.679>

Molina, Ángela. (2019). Serás Escultura. Ángela de la Cruz despliega en Azkuna Zentroa su pintura de cuerpos y espacios. Una extensa muestra sobre la precariedad humana. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2018/12/26/babelia/1545840132_614106.html

Mora Pérez, Guillermo. (2013). La pintura que no se deja ver: La pintura avergonzada, la pintura escondida (a propósito de los escritos de Ángela de La Cruz, Georges didi-Huberman y Honoré de Balzac). *Revista de bellas artes: revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen*, (11), 109–126. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=4401238>

Stabler, A. (2016). Mike Kelley and the Supermax. *Third Text*, 30(1-2), 27–42. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/09528822.2016.1266215>

Skrebowski, L. (2013). After Hans Haacke Tue Greenfort and Eco-Institutional Critique. *Third Text*, 27(1), 115–130. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/09528822.2013.753195>

Stylianou, E. (2014). Artists' Photographic Reflections: Imag(in)ing the Art Museum through Fictional Narratives. *Photographies*, 7(2), 181–200. <https://doi.org/10.1080/17540763.2014.933398>

Vega García, Núria, Universitat De Girona. Departament De Filologia I Comunicació, & Fosalba, Eugenia. (n.d.). *La Fábula de Apolo y Dafne: una obra dramática del siglo XVI*.

²⁶ Para acceder a los enlaces, copiar y pegar la dirección en navegador en vez de hacer click.

8. RELACIÓN DE IMÁGENES.

Figura	Descripción	Fuente
1.	J. W. Waterhouse, <i>Apolo y Dafne</i> , 1908	https://www.todocadros.es/waterhouse/apollo-dafne.htm
2.	Robert Rauschenberg, <i>Estate</i> , 1968	https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/estate
3.	VVAA, <i>The Xerox Book</i> , 1968, Libro impreso	https://graphicarts.princeton.edu/2015/09/14/the-xerox-book/
4.	Ángela de La Cruz, <i>Larger Than Life</i> , 1998	https://elpais.com/cultura/2018/12/26/babelia/1545840132_614106.html
5.	Guillermo Mora, <i>Tus pies, mi cabeza</i> 2014	https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/entrevista-a-guillermo-mora/
6.	Hans Haacke, <i>Circulation</i> 1969	https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/27/hans-haacke-horseplay-city
7.	Marcel Broothaers, <i>Musée d'art Moderne Section XIXème Siècle</i> 1968	http://umbigomagazine.com/en/blog/2018/09/11/musee-dart-moderne-departement-des-aigles-por-marcel-broothaers/
8.	Helio Oiticica, <i>Tropicalia</i> , 1967	https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/tropicalia-penetraveis-pn2-purezza-um-mito-pn3-imagetic-tropicalia-penetrables-pn2
9.	G. Penone, <i>Alpes Marítimos</i> , 1968	https://www.pinterest.es/pin/502855114636103938/
10.	Eva Hesse, <i>Seven Poles</i> , 1970	https://www.pinterest.es/pin/440649144769635967/
11.	Tony Oursler, <i>Autochthonous AAAAHHHH</i> , 1995	https://www.tate.org.uk/art/artworks/oursler-autochthonous-aaaahhhh-t07056
12.	R. Morris, <i>Sin Título</i> 1973	https://www.guggenheim.org/artwork/3019
13.	Mike Kelley, <i>Riddle Of The Sphinx</i> , 1991	https://www.guggenheim.org/artwork/4373
14.	<i>Art Stories</i> , (2016) Impresión digital sobre madera, cera, tela bordada,	Ángel Manuel Rodríguez Arias
15.	<i>Art Stories. Vista de la instalación</i>	Ángel Manuel Rodríguez Arias
16.	<i>Art Stories. Vista de la instalación</i>	Ángel Manuel Rodríguez Arias
17.	<i>Outdoors</i> . (2016-) Fotografía digital. (Selección)	Ángel Manuel Rodríguez Arias
18.	<i>Lago, Una instalación Audiovisual</i> (2017) Proyección. Tela, Algodón. (Detalle)	Ángel Manuel Rodríguez Arias, Suri Kim
19.	<i>Lago, Una instalación Audiovisual</i> (2017) Fotograma	Ángel Manuel Rodríguez Arias, Suri Kim
20.	<i>Lago, Una instalación Audiovisual</i> (2017) Selección de Fotogramas.	Ángel Manuel Rodríguez Arias, Suri Kim
21.	<i>. Sú</i> (2018) Proyección en 3D sobre resina acrílica.	Ángel Manuel Rodríguez Arias, Suri Kim, Micaela Maisa, Renata Lavín.
22.	Prueba de escaneado con acetato. Imagen digital.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
23.	<i>Prueba de escaneado con acetato . Imagen digital</i>	Ángel Manuel Rodríguez Arias
24.	<i>Prueba de escaneado con acetato . Imagen digital</i>	Ángel Manuel Rodríguez Arias
25.	Pruebas de escaneado con acetato . Imagen digital	Ángel Manuel Rodríguez Arias
26.	Pruebas de escaneado con acetato . Imagen digital	Ángel Manuel Rodríguez Arias
27.	Pruebas de escaneado con acetato . Imagen digital	Ángel Manuel Rodríguez Arias

28.	Selección final de escaneados para la instalación. Imagen digital.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
29.	Selección final de escaneados para la instalación. Imagen digital.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
30.	Selección final de escaneados para la instalación. Imagen digital	Ángel Manuel Rodríguez Arias
31.	Selección final de escaneados para la instalación.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
32.	Selección final de escaneados para la instalación.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
33.	Selección de pruebas sobre distintos tipos de algodón.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
34.	Selección de pruebas sobre distintos tipos de algodón.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
35.	Selección de pruebas sobre distintos tipos de algodón.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
36.	Selección de pruebas sobre distintos tipos de algodón.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
37.	Selección de pruebas sobre distintos tipos de algodón.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
38.	Proceso de impresión en 3D de la pieza	Ángel Manuel Rodríguez Arias
39.	Proceso de modelado en Tinkercad	Ángel Manuel Rodríguez Arias
40.	Proceso de modelado en Maya	Ángel Manuel Rodríguez Arias
41.	Recreación del posible Mapping	Ángel Manuel Rodríguez Arias
42.	Recreación en Maya de la instalación	Ángel Manuel Rodríguez Arias
43.	Maqueta de la instalación	Ángel Manuel Rodríguez Arias
44.	Empaquetado de las piezas	Ángel Manuel Rodríguez Arias
45.	Proyección de la animación	Ángel Manuel Rodríguez Arias
46.	<i>Prueba de la instalación en la Project Room</i>	Ángel Manuel Rodríguez Arias
47.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, vista de la instalación	Ángel Manuel Rodríguez Arias
48.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle	Ángel Manuel Rodríguez Arias
49.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle	Ángel Manuel Rodríguez Arias
50.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle	Ángel Manuel Rodríguez Arias
51.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle	Ángel Manuel Rodríguez Arias
52.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle	Ángel Manuel Rodríguez Arias
53.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
54.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
55.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
56.	<i>Way to Nowhere, (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, detalle.	Ángel Manuel Rodríguez Arias
57.	Museo Provincial de Teruel	Ángel Manuel Rodríguez Arias
58.	Catálogo Garbo 2019	Ángel Manuel Rodríguez Arias
59.	Catálogo Garbo 2019	Ángel Manuel Rodríguez Arias
60.	<i>Way to Nowhere (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, Garbo 2019	Ángel Manuel Rodríguez Arias
61.	<i>Way to Nowhere (2019)</i> Instalación Interdisciplinar, Garbo 2019	Ángel Manuel Rodríguez Arias

8.ANEXO.

PROYECTOS ANTERIORES.

ARTSTORIES.

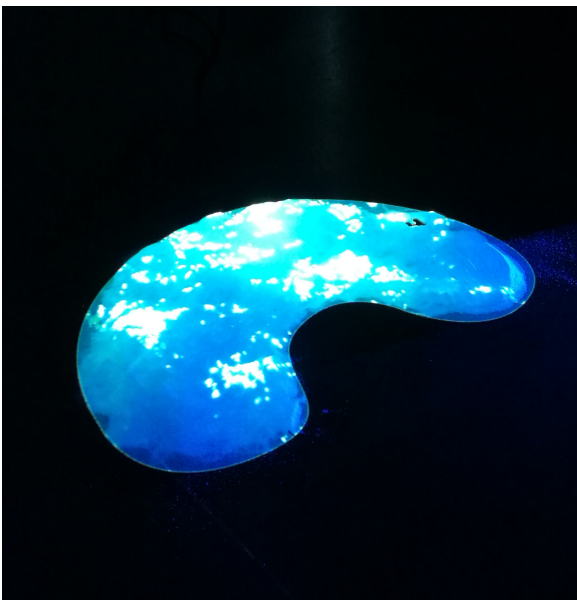
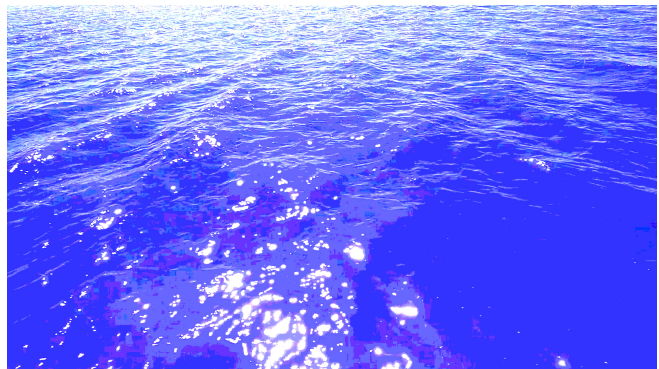
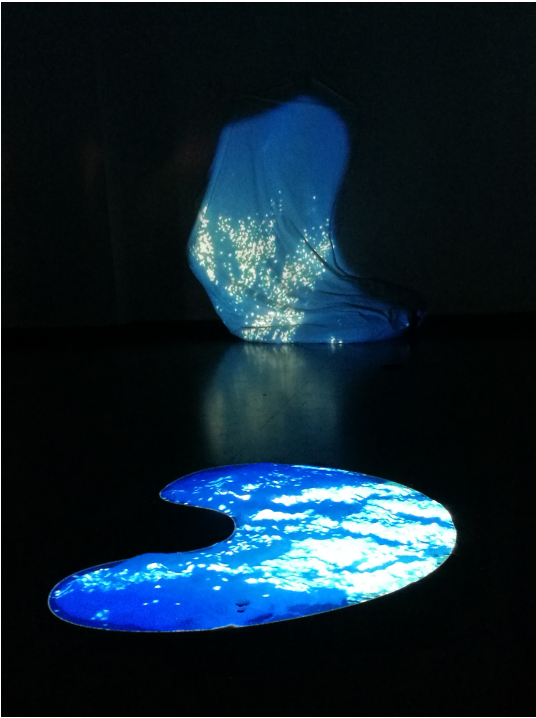




OUTDOORS.



LAGO. UNA INSTALACIÓN INTERDISCIPLINAR



SU. UN CONCEPTO SOBRE EL AGUA.

