

Grado en Periodismo
TRABAJO FINAL DE GRADO

PARARTEAMIRAR

URL: <https://ireneronda99.wixsite.com/pararteamirar>



<https://www.instagram.com/pararteamirarr/>



<https://www.youtube.com/channel/UCfe9qIk0j8pI9ynMvl67g1w>



Autora del trabajo: Irene Ronda Solaz

Tutora del trabajo: Maria Josep Picó

Modalidad de trabajo: Línea C2. Medio digital especializado

Curso: 2020-2021

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	DISEÑO DE LA PUBLICACIÓN	3
2.1	COMPETENCIA	3
2.2	DISEÑO E IDENTIDAD CORPORATIVA	4
2.3	REDES SOCIALES	5
2.4	GASTOS E INGRESOS	6
2.5	ESTRUCTURA DEL MEDIO	6
2.6	SECCIONES	7
3.	CONTENIDOS DE LA PUBLICACIÓN	12
3.1	INTERÉS Y ENFOQUE DE LAS PIEZAS	12
3.2	FUENTES Y DOCUMENTACIÓN EN LA ELABORACIÓN DE CONTENIDOS	12
4.	VALORACIÓN FINAL	14
5.	RESUMEN EJECUTIVO	16
6.	BIBLIOGRAFÍA	20
7.	ANEXOS	22

RESUMEN

Pararteamirar es un medio de comunicación digital que nace con la idea de acercar las artes plásticas al público joven, en concreto a la generación milenial y Z. La plataforma se mueve por la ciudad de València y ofrece contenido riguroso y periodístico, así como interactivo y audiovisual. Además, las redes sociales aportan un valor añadido al cibermedio, permiten una interacción con el público y es la principal vía para darse a conocer.

Arte urbano, exposiciones vinculadas con el cambio climático, la figura de la mujer, la inteligencia artificial o las jóvenes promesas en este ámbito, son varios de los temas a consultar en el medio de comunicación.

Pararteamirar pretende guiarse por unos temas de referencia que puedan interesar a su público con el objetivo de informar y a su vez hacer reflexionar.

Palabras clave: cibermedio, arte, València, riguroso, reflexionar

ABSTRACT

Pararteamirar is a digital media that is born with the idea of bringing the plastic arts to young people. The platform moves through the city of Valencia and offers rigorous and journalistic content, as well as interactive and audiovisual. In addition, social media offer added value to digital media, allow interaction with the public and is the main way you make themselves known. Urban art, exhibitions on topics such as climate change, the figure of women, artificial intelligence or young promises in this area, are several of the themes in the media. *Pararteamirar* aims to be guided by reference topics that may interest its audience with the aim of informing and in turn make reflect.

Key words: digital media, art, Valencia, rigorous, reflect

1. INTRODUCCIÓN

Pararteamirar es un medio de comunicación digital especializado en las artes plásticas desarrolladas en la ciudad de València y enmarcado en la modalidad C2 del Trabajo Final de Grado de Periodismo.

Alumna: Irene Ronda Solaz.

Nombre del cibermedio: *Pararteamirar*

Fecha de creación: 21 de enero.

Temática: artes plásticas en València.

URL: <https://ireneronda99.wixsite.com/pararteamirar>

Los objetivos del medio digital son los siguientes:

1. Apostar por un medio dedicado exclusivamente a las artes plásticas.
2. Fomentar la expresión literaria presente en el periodismo sin dejar de lado la información rigurosa y contrastada.
3. Captar la atención de la gente joven de forma que les inquieten las temáticas y les generen interés.
4. Abrir el campo de actuación con la utilización de las redes sociales generando así interacción entre el público y los propios artistas y crear un debate creativo y enriquecedor.

Pararteamirar es un cibermedio dedicado a las artes plásticas en València. Esta plataforma nace con la intención de acercar el arte contemporáneo a la generación joven, en concreto a la generación milenial y Z. La gente joven se encuentra en un momento de romper con lo establecido, de abrir horizontes y de mirar más allá de lo que ya se conocía. La creación de este medio de comunicación aparece en parte por el contexto actual y qué mejor herramienta que el arte para poner de manifiesto la crítica y la evolución social. Bajar el arte de la esfera y convertirlo en un hábito para las nuevas generaciones, de forma que enriquezca la mente, fomente la cultura y genere interés a unas edades claves para el desarrollo vital de una persona.

Y de ahí el nombre de *Pararteamirar*, la sociedad y sobre todo la juventud vive digitalizada, con el móvil como una prolongación más de su cuerpo, con prisa, sin capacidad de reflexión y no porque no quieran, sino porque a veces no da ni tiempo o eso parece. *Pararteamirar* es un mensaje de pausa, de calma, de caminar por la calle y pararte ante un mural, un museo, una imagen, un cuadro y no pasar de largo, mirar dos veces y generar una reflexión entre el espectador y la obra.

València es rica por su arte, tanto en los diferentes centros culturales como en las propias calles, el Barrio del Carmen sin ir más lejos está envuelto en grandes murales de numerosos artistas urbanos de elevado reconocimiento a los que se les trata de dar voz a través del cibermedio.

Es cierto que otros medios de comunicación con mayor experiencia y antigüedad informan sobre el arte que se encuentra en la ciudad de València, pero *Pararteamirar* busca diferenciarse de una forma sencilla y eficaz. Además, se pone el foco en la hipertextualidad y se les da importancia a las redes sociales como herramienta clave de presentación.

Actualmente, las redes sociales son vitales en todo medio de comunicación, son un pilar fundamental e incluso suelen ser la primera toma de contacto para la audiencia, ya que no accede al medio de comunicación de forma directa, sino que da con la web después de haber analizado las redes sociales, en este caso *Instagram*.



El medio cuenta con diversas secciones como: la actualidad, la agenda, la sala, la calle, el editorial, la persona y quién hay detrás. Todas ellas abarcan las diferentes temáticas que se pretenden tratar, siempre desde un punto reflexivo y pausado, pero a su vez interactivo y periodístico.

2. DISEÑO DE LA PUBLICACIÓN

2.1 COMPETENCIA

La competencia es una de las barreras con la que medios de comunicación que inician su carrera se topan, cualquier persona puede crear una página web en la que informar sobre determinados temas y hacerse llamar periodismo, pero no es tan fácil. Es cierto que hay muchos medios de comunicación que se dedican a dar voz a diferentes temas, pero no todo es riguroso, no todo tiene un estudio previo y no todo vale en esta profesión.

En el caso de las artes plásticas y visuales destaca una limitada competencia, pero a su vez dicha competencia presenta calidad y un gran peso dentro del sector analizado:

Verlanga:

Es la primera competidora, revista cultural centrada en la actualidad valenciana. Se caracteriza por una revista digital con aspiraciones de poder sacar una edición en papel y destaca por un equipo de profesionales con ambición e inconformistas. Sin embargo, es cierto que no es un medio de comunicación únicamente dedicado a las artes plásticas como puede ser *Pararteamirar*, ya que trata todo tipo de temas que atañen al ámbito cultural valenciano, lo que le aporta una mayor amplitud de contenidos, pero una menor especialización en arte.

MAKMA:

Es la segunda competidora, revista de artes visuales y cultura contemporánea. Se identifica como una plataforma de divulgación cultural con la finalidad de hacer llegar el arte y la creatividad de los creadores al gran público. Es cierto que también presenta diferentes secciones, pero puede considerarse una de las más reconocidas dentro del ámbito del arte, tanto por su contenido como por su contribución artística.

2.2 DISEÑO E IDENTIDAD CORPORATIVA

Pararteamirar es una plataforma que no pretende ahogar o sobrecargar de información a la audiencia, es un medio que publica de forma continua, pero deja respirar a la persona que se adentra en la web. Por ello, los colores que representan al medio, así como su tipografía, guardan esa sensación acogedora. Destacan los colores amarillo, blanco y negro, además de algún tono pastel y en cuanto a la tipografía de la franja inicial y el resto de los elementos corporativos escritos presentan la fuente *Soho Condensed*.

El medio de comunicación está diseñado con ayuda de la plataforma *Wix*. Se escogió esta opción para alejarse de las herramientas más clásicas que puede ofrecer *Wordpress*, con el objetivo de descubrir una nueva plataforma y aprender su funcionamiento a medida que avanzaba el proyecto. Presenta una plantilla intuitiva y visual, de forma que el lector tenga acceso a cualquier sección con darle solo a un botón.

Además, presenta la edición tanto de la visualización para ordenador como para dispositivo móvil, ya que gran parte del público objetivo del medio accede a este a través del teléfono y se ha de guardar la misma calidad y precisión en ambos formatos.

Con relación al logo del cibermedio mantiene su sencillez, únicamente se compone por su nombre con la fuente comentada anteriormente, *Soho Condensed*. Presenta unas líneas rectas, cuidadas y separadas entre sí para generar esa sensación de espacio y calma.

Ver anexo 1: logo de entrada al medio de comunicación.

En cambio, en el caso de las redes sociales, que se analizarán más adelante, utiliza una imagen que podría considerarse su segundo logo y con el que se le reconoce. **Ver anexo 2: segundo logo.**

Esta es la imagen con la que se le identifica a *Pararteamirar*, presente en las redes sociales (*Instagram* y *Youtube*) y en las diferentes cabeceras de los reportajes y piezas audiovisuales publicadas. La elección de que este fuera el logo de referencia del medio es como una forma de captar la atención de la audiencia, lanzarle preguntas al aire e invitarle a que se adentre en el medio de comunicación y preste atención a cada una de las publicaciones evitando que pase con prisa y sin “mirar”.

2.3 REDES SOCIALES

Pararteamirar surge en un momento en el que las redes sociales son la plataforma clave para darse a conocer y ganarse un hueco en este sector y más en tiempos de pandemia en los que la gente está más conectada si cabe al teléfono. Por tanto, esto podía ser un punto a favor para el cibermedio, pero debía ser una cuenta llamativa, cuidada y que mantuviese la esencia de la página oficial.

El medio cuenta con dos redes sociales, la primera de ellas y la principal es *Instagram* ([@pararteamirarr](#)). En esta cuenta se publica todo lo que va apareciendo en la web, además de mostrar el proceso previo a la publicación, ya sean momentos de entrevistas, imágenes inéditas o el proceso de producción de las piezas. La red social mantiene un *feed* que debe cumplir cada una de las publicaciones y por ello, se ayuda de la plataforma *Canva* para crear unas plantillas base, tanto para las publicaciones como para las historias. **Ver anexo 3: plantillas *Instagram*.**

Esta red social ha sido clave para contactar con las diferentes fuentes del medio de comunicación, además de la relación con la audiencia. Desde la creación del *Instagram* ha habido una gran interacción entre diferentes cuentas vinculadas al arte, así como con artistas que más tarde han sido entrevistados, por tanto, la creación de esta cuenta ha fomentado dicho crecimiento del cibermedio. **Ver anexo 4: visualizaciones y comentarios.**

Además, desde el perfil de esta red social se puede acceder directamente a la web del medio de comunicación para ampliar la información y evitar que la audiencia se quede únicamente con lo publicado en redes.

La segunda red social utilizada ha sido *Youtube*, en esta plataforma se han subido los contenidos audiovisuales de forma que pudiesen estar publicados todos ellos de una manera conjunta. Esto permite que la persona que accede a la web a leer y a su vez consume un contenido audiovisual pueda quedarse en *Youtube* y visionar el resto de las piezas publicadas, aunque las visualizaciones en *Instagram* son mucho mayores en comparación. **Ver anexo 5: Cuenta de Youtube.**

La elección de estas dos redes sociales es el valor añadido que le aportan, ya que aumenta esa parte visual e interactiva que la audiencia necesita para acceder al contenido extenso de forma que no sea cansado a la vista y le invite a seguir informándose.

2.4 GASTOS E INGRESOS

Durante el tiempo de actividad del medio de comunicación se debían prever una serie de gastos mínimos a tener en cuenta. En primer lugar, el gasto de desplazamiento a las zonas de grabación (combustible). Y, por otro lado, un gasto mayor correspondiente a una tarjeta de memoria para la cámara, un trípode y un micro de corbata con el objetivo de tener un material adecuado para desarrollar las tareas sin ningún inconveniente.

Todo ello supuso un total de 35 €.

2.5 ESTRUCTURA DEL MEDIO: Explicación y justificación de las secciones.

Pararteamirar es un medio de comunicación que, como se ha comentado anteriormente, pretende unir el arte con el periodismo de forma que cada una de las piezas conecten con el lector y den voz a personas que se esconden tras sus exposiciones, murales o obras artísticas. Es evidente que no se puede abarcar la gran cantidad de noticias que aparecen cada día relacionadas con las artes plásticas en València y más, un medio en crecimiento. Por ello, se ha apostado por sacar en cada una de las secciones aquello que se saliera de la norma o diera voz a obras o a artistas que pudieran interesar al público al que va dirigido el cibermedio y no estuvieran tan a la orden del día.

2.5 SECCIONES

***Al pinchar en el titular te lleva al enlace de la web.**

Las secciones del medio se dividen dependiendo de la intención comunicativa. En cuanto a la parte periodística destacan cuatro secciones: La actualidad, La calle, La sala y El editorial. Y, por otro lado, se encuentran La agenda, La persona y Quién hay detrás. Con esta separación se busca que la audiencia sepa a qué contenido accede y cuál es la intención de la periodista en cada una de las piezas.

La actualidad

Esta sección es una de las principales de *Pararteamirar*, en ella se unifican todas las piezas de forma que el lector pueda encontrar los diferentes contenidos que conforman la web. Además, en esta sección se publican todas aquellas noticias que están más ligadas al día a día y que pueden ser de interés.

Pieza 1

Titular: El Centre del Carme apuesta por el talento joven

Fuentes: Nota de prensa Consorci de Museus, Carmen Amoraga, José Luis Pérez Pont.

Contenido: Esta fue la primera publicación de *Pararteamirar* el 20 de enero, la noticia pretende informar sobre las nuevas propuestas del Centre del Carme para el 2021. La pieza muestra como José Luis Pérez Pont, director del Consorcio de Museos de la Comunitat Valenciana y Carmen Amoraga, directora general de Cultura y Patrimonio ponen el foco en las nuevas iniciativas del Centre del Carme, así como su apuesta por el talento joven como hilo conductor de su año.

Pieza 2

Titular: La astronauta Mae Jemison es la siguiente en sumarse al proyecto de Dones de Ciència

Fuentes: Nota de prensa, Las Naves, donesdeciencia.upv.es, Galletamaria (artista).

Contenido: En esta noticia se informa sobre el proyecto de la Universitat Politècnica de València y Las Naves, *Dones de Ciència*, iniciativa que por medio de la creación de murales en diferentes rincones de la ciudad de València (institutos, universidades...) pretende dar voz a las mujeres vinculadas al mundo de la ciencia y la tecnología con el objetivo de crear referentes y abrir la mente de los niños y sobre todo de las niñas que quieran en un futuro dedicarse a este tipo de disciplinas. En esta pieza en concreto se da visibilidad por medio de la artista Galletamaria a la astronauta Mae Jemison, primera mujer afroamericana que viajó al espacio.

Pieza 3

Titular: Martin Parr pone a Inglaterra en el punto de mira

Fuentes: Exposición Martin Parr.

Contenido: En esta crónica se pretende dar a conocer la exposición *Martin Parr. Parrathon* en el Centre del Carme, una exposición con más de 360 imágenes pertenecientes a las series más destacadas del fotógrafo en las que hace referencia a su tema más recurrente, la sociedad británica en todas sus vertientes.

Pieza 4

Titular: El Centre Bombas Gens trae Voces de Artistas

Fuentes: Exposición virtual #BombasGensVirtual.

Contenido: En esta pieza se pretende mostrar de qué manera se han adaptado museos como en este caso, Bombas Gens, a raíz de la pandemia. Se muestra una exposición únicamente virtual en la que con motivo del Día de la Mujer diferentes artistas reivindican su sitio y le dan valor al arte por medio de su voz.

La calle

Esta sección cuenta quizás con menos publicaciones, pero es la que mayor contenido audiovisual presenta. Esta sección se basa en mostrar aquello que hay detrás del arte urbano, desde reportajes audiovisuales hasta radiofónicos con la finalidad de poner cara y voz a las personas que hay detrás de estas obras y proyectos.

Pieza 1

Titular: El arte urbano llena de mensajes Valencia

Fuentes: La Nena Wapa Wapa (artista urbana) y Disneylexia (artista urbano).

Contenido: Esta pieza cuenta tanto con su parte visual como con su parte escrita y se pone en valor desde la visión de dos artistas urbanos residentes en la ciudad de València, el lugar que ocupa esta disciplina en el territorio, así como la riqueza artística que aporta a las calles.

Pieza 2

Titular: Dones de Ciència: mujeres, arte, ciencia u educación

Fuentes: Luis Zurano (integrante del equipo del proyecto *Dones de Ciència* de la UPV), Nuria Oliver (ingeniera y mujer presente en uno de los murales), Nayra López (pintora y creadora de uno de los murales).

Contenido: Este reportaje radiofónico pretende dar voz a iniciativas sociales que pongan encima de la mesa una realidad con el objetivo de que se conozca entre las generaciones jóvenes. En este caso el proyecto de *Dones de Ciència* que tiene como premisa rendir tributo a las mujeres que se dedican al mundo de la ciencia y la tecnología de manera que haya referentes de mujeres en estos sectores tan acaparados por hombres.

La sala

En esta sección se pone en valor la visión del arte y el artista por medio de las voces expertas dependiendo de su disciplina y su trayectoria profesional. Se encuentran entrevistas reportajeadas a diferentes artistas con el objetivo de entender el sector desde diferentes perspectivas.

Pieza 1

Titular: Avelino Sala: “Hacemos obras de arte porque no sabemos hacer otra cosa”

Fuentes: Avelino Sala.

Contenido: En esta entrevista se hace un recorrido extenso por la carrera artística de Avelino Sala, desde sus inicios hasta su última exposición presentada en el Centre del Carme, *Natures Mortes*, sobre la emergencia climática y sus consecuencias futuras o presentes. El artista defiende durante la entrevista su intención de hacer reflexionar a su público lanzando mensajes que dejen preguntas sin resolver.

Pieza 2

Titular: Marco: “Mi implicación en cada proyecto influye en mi manera de trabajar”

Fuentes: María José Marco.

Contenido: La pintora María José Marco en esta entrevista habla de su obra para el vitral del MuVIM, *Confinada con su maltratador*, con motivo del Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer y que se alargó hasta mediados de marzo de 2021. Y además de exponer su intención con esta obra, también trató de defender la importancia de las herramientas digitales para cualquier artista.

Pieza 3

Titular: Román Torre: “Estoy influenciado por la realidad del momento”

Fuentes: Román Torre.

Contenido: En la entrevista Román pone en valor el uso de las herramientas digitales como elemento clave para desarrollar sus obras. Este por medio de dispositivos conectados le llevan a una investigación en la que se encuentran presentes problemas que de una forma u otra repercuten en el ser humano y a partir de ahí expone su reflexión artística. Además, cuenta con un proyecto de implicación medioambiental para la Universitat Jaume I con el que pretende dar voz a la problemática y hacer evidente de forma interactiva una realidad social a la que hay que poner solución.

El editorial

Esta sección pretende poner de manifiesto la postura de *Pararteamirar* sobre determinados temas de actualidad que se correspondan con la temática del medio de comunicación, con la finalidad de dejar preguntas en el aire.

Pieza 1

Titular: La juventud y las artes plásticas

Fuentes: Consorcio de Museos.

Contenido: En este editorial se pretende unificar el consumo artístico con la juventud, se trata de que desde la postura de *Pararteamirar* se observe como las nuevas generaciones no están al margen de este tipo de iniciativas culturales, sino que hay muchas propuestas que captan su atención y fomentan dicho consumo.

La persona

Esta sección quizás sea la más especial del medio, se aleja del periodismo tradicional como tal, tanto por el tratamiento de las piezas como por la forma de plasmarlo. Pretende poner en valor a las personas que hay detrás de determinadas piezas artísticas, concretamente, gente joven que se está ganando un hueco en este sector.

Pieza 1

Titular: El valor de Pitiminís es combinar arte y decoración

Fuentes: Héctor y David (director creativo y CEO de la empresa Pitiminís)

Contenido: Por medio de una entrevista de contenido audiovisual se pretende dar a conocer el trabajo de estos dos jóvenes emprendedores que a partir de una empresa familiar y una mente creativa y soñadora han conseguido crear algo diferente y único que les caracteriza y define como marca.

Pieza 2

Titular: Merchi Mestre: “Mi obra soy yo en mi pura esencia”

Fuentes: Merchi Mestre: estudiante de Bellas Artes.

Contenido: Por medio de una pieza audiovisual se le da voz a Merchi, estudiante de Bellas Artes que está terminando la carrera y se encuentra en un punto de búsqueda artístico y emocional. Desde el medio de comunicación se pretende dar voz a gente joven como ella que está tratando de encontrar su sitio en el mundo del arte.

La agenda

Esta sección tiene la intención de hacer una selección sobre los eventos artísticos que aparecen durante los diferentes meses con la intención de que la audiencia a la que va dirigido el medio se interese y pueda disfrutar de ello.

¿Quién hay detrás?

Esta es la sección en la que se conoce a la persona que hay detrás de *Pararteamirar*, se trata de mostrar al público qué se pretende con este medio de comunicación, qué objetivos persigue y a quién se dirige principalmente.

3. CONTENIDOS DE LA PUBLICACIÓN

3.1 INTERÉS Y ENFOQUE DE LAS PIEZAS

Al ser un medio de comunicación en proceso de creación y evolución, la selección de las piezas debe generar ese equilibrio entre el interés del público objetivo y la actualidad. Pero no se puede abarcar todo aquello que gire entorno a esta disciplina, por tanto, se ha buscado contar e informar sobre disciplinas y artistas que causaran curiosidad en la audiencia.

Las secciones se han creado de forma que haya distinción a la hora de entrar en una u en otra. En las secciones de *La actualidad* o en *El editorial* se observa un enfoque mucho más serio e informativo en el que se informa o se da una visión sobre determinado asunto. En cambio, en secciones como *La sala*, *La calle* y *La persona*, se tiende a dar un enfoque más interpretativo sin perder la rigurosidad.

En estas últimas secciones nombradas se observa esa intencionalidad literaria que potencia el mensaje de las personas entrevistadas, así como de su disciplina artística, que al final es lo que se pretende con este medio de comunicación.

3.2 FUENTES Y DOCUMENTACIÓN EN LA ELABORACIÓN DE CONTENIDOS

Desde el inicio del cibermedio, uno de los objetivos de este era dar voz a aquellas personas que estaban detrás de las obras, por tanto, las fuentes debían ser expertas en su disciplina, variadas y con discursos enriquecedores para los lectores de *Pararteamirar*. Por otro lado, para la elaboración de determinadas piezas también se ha hecho uso de fuentes documentales (**véase en la bibliografía**).

Por ello las fuentes con las que *Pararteamirar* ha contado para sus diferentes secciones son:

Avelino Sala

Artista de Gijón con una gran trayectoria artística y vino a València al Centre del Carne a presentar su exposición *Natures Mortes*. Sección en *Pararteamirar*: **La sala**.

María José Marco

Pintora valenciana que estudió Bellas Artes en 1989 y presentó desde su estudio su obra para el MuVIM *Confinada con su maltratador*. Sección en Pararteamirar: **La sala**.

La Nena Wapa Wapa

Raquel Ruiz, artista urbana con un trazado sencillo, con composiciones en blanco y negro y con la intención de situar a la mujer en el lugar que le corresponde. Sección en Pararteamirar: **La calle**.

Disneylexia

Artista urbano chileno que destaca por la simbología, la mitología, composiciones complejas y cargadas de color. Pretende que la gente se cree una historia a partir de sus mitos. Sección en Pararteamirar: **La calle**.

Román Torre

Artista que emplea las herramientas digitales en sus obras con la finalidad de dar voz a problemáticas propias de la realidad del momento. Sección en Pararteamirar: **La sala**.

Pitiminís (Héctor y David)

Hermanos emprendedores que crearon una empresa de arte y decoración y por medio de sus materiales crean piezas de diseño de la mano de artistas de otras disciplinas con el objetivo de evolucionar y diferenciarse. Sección en Pararteamirar: **La persona**.

Luis Zurano

Uno de los responsables por parte de la Universitat Politècnica de València en la puesta en marcha del proyecto *Dones de Ciència*. Sección en Pararteamirar: **La calle**.

Nuria Oliver

Mujer ingeniera en activo seleccionada para formar parte de uno de los murales de *Dones de Ciència*. Sección en Pararteamirar: **La calle**.

Merchi Mestre

Estudiante de último curso de Bellas Artes y con proyectos propios a nivel artístico. Sección en Pararteamirar: **La persona**.

Nayra López

Pintora y profesora de dibujo y pintura, así como responsable de uno de los murales del proyecto *Dones de Ciència*. Sección en Pararteamirar: **La calle**.

4. VALORACIÓN FINAL

Pararte mirar es el nombre que recibe mi Trabajo Final de Grado, un cibermedio dedicado a las artes plásticas en la ciudad de València. Cuando comencé este proyecto me sentía perdida, sabía que lo que hiciese debía ser de calidad y sobre todo me quería sentir orgullosa del trabajo que me iba a ocupar más de 3 meses de vida y de mi carrera universitaria y periodística.

Por tanto, mis objetivos personales a la hora de enfrentarme al proyecto eran poder plasmar mis habilidades adquiridas durante los cuatro años de carrera, disfrutar del proceso y de cada una de las piezas a publicar y aportar mi estilo y mi esencia en las publicaciones realizadas.

Como todo proyecto tiene un proceso y unas fases que hay que ir superando para que el resultado sea positivo y coja la forma que quieres. Inicié en el mes de enero pensando el nombre, la imagen que quería dar como medio y el estilo a utilizar en cada una de las secciones. A partir de ahí, comencé a pensar en las personas que creía que podían encajar en cada una de las secciones de forma que fuera accesible contactar con ellas y poder tener una lista de fuentes numerosa para poder ir realizando las piezas.

Una vez puse el cibermedio en marcha y empezaron las primeras entrevistas, fui disfrutando de las publicaciones, sentía que las personas entrevistadas estaban contentas con el resultado y agradecían ese pequeño impulso que les pudiese dar, a pesar de ser un medio pequeño.

Por tanto, a día de hoy con el proyecto casi finalizado y las piezas publicadas puedo hacer balance comentando los puntos fuertes y los puntos débiles de mi trabajo.

Si nos centramos en los puntos débiles es cierto que al ser un sector que abarca muchas ramas artísticas, quizás no he podido estar a la actualidad de cada una de las noticias que ocurrían. Además, a pesar de empezar con tiempo y a un ritmo progresivo, es cierto que el nivel de publicación podría haber sido mayor con el objetivo de enganchar quizás al público de una manera más rápida.

Y, por último, otro de los puntos débiles del proyecto, pero que ha supuesto un aprendizaje ha sido el hecho de tener que gestionar las entrevistas, la grabación, la realización de estas, la edición, la transcripción y la publicación, tanto en redes como en el propio medio.

Es algo que al tener que gestionar cada una de las partes te lleva a una menor posibilidad de crear más contenido, ya que debes sacar adelante todo lo previo y si no lo gestionas con tiempo puede suponer una sobrecarga.

A pesar de ello, creo que es reconfortante el ver como una persona puede ser capaz de gestionar todo aquello que implica poner en marcha un medio de comunicación que normalmente gira en torno a un equipo.

Y para terminar con los puntos fuertes, considero que las fuentes entrevistadas han podido ser de interés para el público al que iba dirigido. He apostado por la realización de grandes entrevistas en profundidad y presentadas de forma reportajeada con el objetivo de fomentar esa parte más literaria que podía enriquecer la lectura de la entrevista.

Los contenidos audiovisuales han tenido un peso importante en la web, pero sobre todo en redes sociales, muchas de las personas entrevistadas han publicado la entrevista en sus perfiles de *Instagram* lo que hacía que la información llegara a un público mayor y tuviese un recorrido más largo.

En definitiva, la experiencia ha sido un camino lleno de historias reconfortantes, de personas con grandes ideas y proyectos que hacen que el arte en València tenga cada vez un peso mayor. Conocer realidades nuevas y diferentes dependiendo del ámbito artístico con el que tratas me ha enriquecido como profesional y como consumidora de arte. Creo que he podido acercar el arte al público objetivo al que iba dirigido el medio y he recibido el agradecimiento de las personas que he tenido la oportunidad de entrevistar durante estos meses, lo que me hace sentir orgullosa del esfuerzo empleado y con ganas de seguir aportando mi esencia periodística al mundo de la cultura.

5. RESUMEN EJECUTIVO

The choice to make a digital media as Final Work of Degree is a good decision because it allows you don't leave aside the written part of the journalism and at the same time improve the part of editing necessary for the audiovisual pieces.

This modality is very complete because you have to write in a rigorous and informative way, use camera for audiovisual content, manage social media, and run interviews. Definitely, it's a modality that allows you to approach your profession in a realistic way.

After choosing this modality it was important to choose a theme of interest, for all the people in charge of making the pieces and for the audience to the media would be directed.

Contemporary art deals with topics that connect with young people and maybe it could be a good theme for a digital media.

Pararteamirar is the name of the digital media. It has the word art and it also sends a message to the viewer that they have to realize the real meaning of everything instead of superficial of things, that they should try to look twice, without haste.

When the name and theme had been thought, it was important to define objectives that *Pararteamirar* want to carry out:

- Bet on a digital media dedicated exclusively to the plastic arts in Valencia.
- Encourage that literary part present in journalism without losing rigorous information.
- Pay attention in the attention of the target audience, in this case, the millennial and Z generation, through topics that were interesting for them.
- Generate enriching debate in social media in artist and audience.

It's true that competition is something important to know in any digital media, therefore, it was important to know the strengths and the weaken to win a place in the world of communication.

Once the media has been defined and the competition analysed, the sections of the cyber media will be organized. *Pararteamirar* has six sections, each with a communicative intent, but with a common theme.

- **La actualidad:** it's the first section and her name indicate it's the one that is aware of everything that happens, as well as of the novelties that arise related to the plastic arts in Valencia.

- **La calle:** it's another section of the digital media and it's focused on urban art, through audiovisual reports that shows social projects and reveals artists who hide behind the murals that fill the city.

- **La sala:** it's the section with the highest number of in-depth interviews. This section aims to make known the artist who hide behind the jobs in order to know the person and understand their artistic pieces.

- **El editorial:** it's the section in which *Pararteamirar* shows that it thinks about certain current topics in order to leave questions in the air and make reflect.

- **La persona:** it's one of the most special sections of the digital media, as it gives voice to young people with great projects and ambitions who want to gain a place in the art world.

- **La agenda:** this one does a review of the different exhibitions that the public may go to see.

- And the last section known as **Quién hay detrás:** it shows the objectives that digital media defends and is known to the person who decided to launch the project.

As we have seen, each section has a communicative intention that goes from the purely informative to that more dynamic or literary side that sometimes involves journalism and gives expressive richness to its pieces.

The focus of the pieces is important not only for the person who writes them, also for the reader, because depending on the piece you find, your attention or your reflection will be different. In addition, in many pieces the audiovisual part has allowed a greater dynamism and a greater ease to connect with the new generations.

The digital media, *Instagram* has also been basic for this digital media become known and begin to gain some recognition within the sector. Nowadays, most people get to the social media sooner than to the web and therefore, having a good feed and posting frequently allows the reader to stay and access the web.

Regarding the sources, *Instagram* has been a useful tool to contact with the different artists and get interviews directly and personally.

After a long list of sources, a selection was made so that each section had more or less the same publications and the same number of people interviewed.

In conclusion, this digital media has allowed to entry more directly into the world of contemporary art, to learn about different ways of understanding art and to nourish oneself from people who intend through their job to contribute something for the world to improve.

It's true that art can be simply aesthetic but addressing issues that are on the agenda like climate change, gender violence, artificial intelligence, the search for identity, among other, is key to advancing as a society. Among the pieces made, we will treat two pieces of the digital media, on the one hand the audiovisual report of urban art and in the other hand, the interview with the artist Avelino Sala.

The audiovisual report has the vision of urban art of two artists resident in Valencia such as La Nena Wapa Wapa and Disneylexia, who through their eyes and their experience gave voice to this artistic discipline, leaving aside prejudices. In addition, the recording process was intense, and the edition hours paid off.

On the other hand, the interview with Avelino Sala. He had just presented an exhibition at the Centre del Carme about the climate change. The interview was very enriching because he felt his vision of art and his intention to leave questions in the air in order for people to draw their own conclusions and reflect.

If we focus on the strengths of the project, knowing different visions of art has been very comforting at the same time of the elaboration of the pieces and it has been possible to give voice to people who perhaps in mass media are silenced or aren't known as much. In addition, the attention of the target audience to which it was directed has been achieved and is therefore something to be taken into account.

In addition, I believe that the sources interviewed may have been of interest to the target audience. I have written interviews to encourage the literary part that could enrich the reading of the interview. Audiovisual content has been important on the web, but especially on social media, because a lot of people have published the different interviews on their Instagram profiles which made the information reach a wider audience and have impact.

Finally, on the weak points, the limited audience would be highlighted, because was a growing digital media, but the feedback from regular readers has been positive and the support of different artists sharing the interviews on their social media has been very positive.

In addition, another weakness was having to think the topics, arrange the interviews, conduct them, transcribe them, edit them, create content on social media and not lose sight of the current situation, but in the end the result was comforting.

In conclusion, after these months with the digital media I'm satisfied with the job done, many hours in front of the computer thinking and trying to do the best and I think that despite being a challenge I have enjoyed the way and each of the people I have had the opportunity to interview and understand their vision of art.

Pararteamirar is a media that has just begun, I don't know if it will last long or it will remain as a job, but I have certainly learned a lot. I have organized the work with time, I have met artists with much to say, I haven't stopped writing and it has inspired me for future projects.

A digital media is a very powerful and art also, therefore this fusion I think has allowed me to understand both jobs, journalist and artist. They are vocational jobs, sacrificed, because you don't know what future you will have, but you need to communicate, us through words and them through painting or any other artistic discipline.

So, I think I have achieved the objectives originally proposed, it's true that you can always give a little more of yourself, but I hope to continue creating stories from my profession and giving voice to people who hide behind culture and sometimes they need to be known.

6. BIBLIOGRAFÍA

Referencias bibliográficas utilizadas para el desarrollo de la web:

Agenda Urbana Valencia (2020). *Agenda. Exposiciones*. Recuperado el 28 de marzo de 2021 de: <https://au-agenda.com/hoy-exposiciones-valencia-ahora/>

Bombas Gens Centre d'Art. (s.f). *Voces de Artistas*. Recuperado el 18 de abril de 2021 de: <https://www.bombasgens.com/es/actividades/voces-de-artistas/>

ConSORCI de Museus de la Comunitat Valenciana (2021). *El CCC incorpora nuevas experiencias al museo con un sello discográfico, un dormitorio "centennial" o un huerto urbano*. Recuperado el 19 de enero de 2021 de: <https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/prensa/el-cccc-incorpora-nuevas-experiencias-al-museo-con-un-sello-discografico-un-dormitorio-centennial-o-un-huerto-urbano/?lang=es>

ConSORCI de Museus de la Comunitat Valenciana (2021). *El CCC invita a ver el mundo desde la lente y el sentido del humor de Martin Parr*. Recuperado el 8 de abril de 2021 de: <https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/prensa/el-cccc-invita-a-ver-el-mundo-desde-la-lente-y-el-sentido-del-humor-de-martin-parr/?lang=es>

ConSORCI de Museus de la Comunitat Valenciana (2021). *El CCC lanza un SOS por la preservación del planeta con la obra de Avelino Sala*. Recuperado el 5 de marzo de 2021 de: <https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/prensa/el-cccc-lanza-un-sos-por-la-preservacion-del-planeta-con-la-obra-de-avelino-sala/?lang=es>

Dones de Ciència (2021). *Presentación proyecto Dones de Ciència*. Recuperado el 25 de marzo de 2021 de: <http://donesdeciencia.upv.es/>

Gea, P. (18 de mayo de 2021). El Día de los Museos... pero sin mujeres. *eldiario.es*. Recuperado de: https://www.eldiario.es/micromachismos/dia-museos-mujeres_1_7945290.html

Graffitea Cheste (s.f). *Disneylexia*. Recuperado el 15 de marzo de 2021 de: <http://graffiteacheste.com/portfolio/disneylexia/>

La astronauta Mae Jemison, protagonista de un nuevo mural de Dones de Ciència de la UPV y Las Naves. (24 de febrero de 2021). *Europapress C. Valenciana*. Recuperado de: <https://www.europapress.es/comunitat-valenciana/noticia-astronauta-mae-jemison-protagonista-nuevo-mural-dones-ciencia-upv-naves-20210224112138.html>

La ilustradora Galletamaria firma un gran mural sobre la astronauta Mae Jemison. (24 de febrero de 2021). *Culturplaza*. Recuperado de: <https://valenciaplaza.com/la-ilustradora-galletamaria-firma-un-gran-mural-sobre-la-astronautamae-jemison>

Las Naves (2021). *La científica alicantina Nuria Oliver, homenajeada por la UPV y Las Naves en su proyecto Dones de Ciència*. Recuperado de: <https://www.lasnaves.com/estrategias-ciudad/la-cientifica-alicantina-nuria-oliver-homenajeada-por-la-upv-y-las-naves-en-su-proyecto-dones-de-ciencia/?lang=es>

López, I. (15 de mayo de 2021). ¿De verdad son arte el “street art” y los NFT? Banksy, KAWS, Okuda o Beeple a juicio. *El País*. Recuperado de: <https://elpais.com/icon-design/arte/2021-05-15/de-verdad-es-arte-el-street-art-y-los-nft-banksy-kaws-okuda-o-beeple-a-juicio.html>

Pitiminís. (2021). *Conócenos*. Recuperado de: <https://pitiminis.com/>

Prieto, R. (20 de diciembre de 2018). La negra historia del “Prestige”. *Faro de Vigo*. Recuperado de: <https://www.farodevigo.es/galicia/2018/12/20/negra-historia-prestige-23194597.html>

Rodríguez, R. (s.f.) Un vermut con La Nena Wapa Wapa. *Verlanga*. Recuperado de: <https://verlanga.com/un-vermut-con/un-vermut-con-la-nena-wapa-wapa/>

Román Torre. (2021). *Works*. Recuperado de: <https://www.romantorre.net/v4/en/works-2/>

Torres, S. (9 de diciembre de 2020). María José Marco: “Más que la violencia, quería mostrar un miedo universal. *MAKMA*. Recuperado de: <https://www.makma.net/maria-jose-marco-mas-que-la-violencia-queria-mostrar-un-miedo-universal/>

7. ANEXOS

Anexo 1: logo de entrada al medio de comunicación



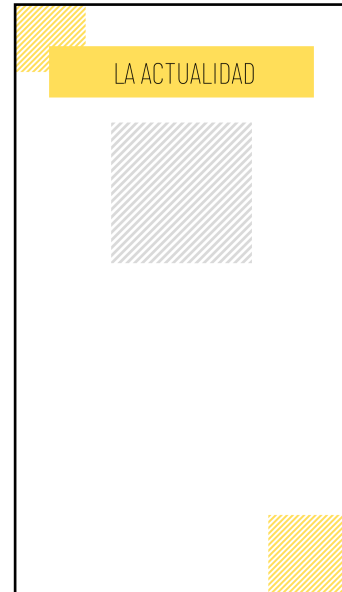
Anexo 2: segundo logo



Anexos 3: plantillas *Instagram*



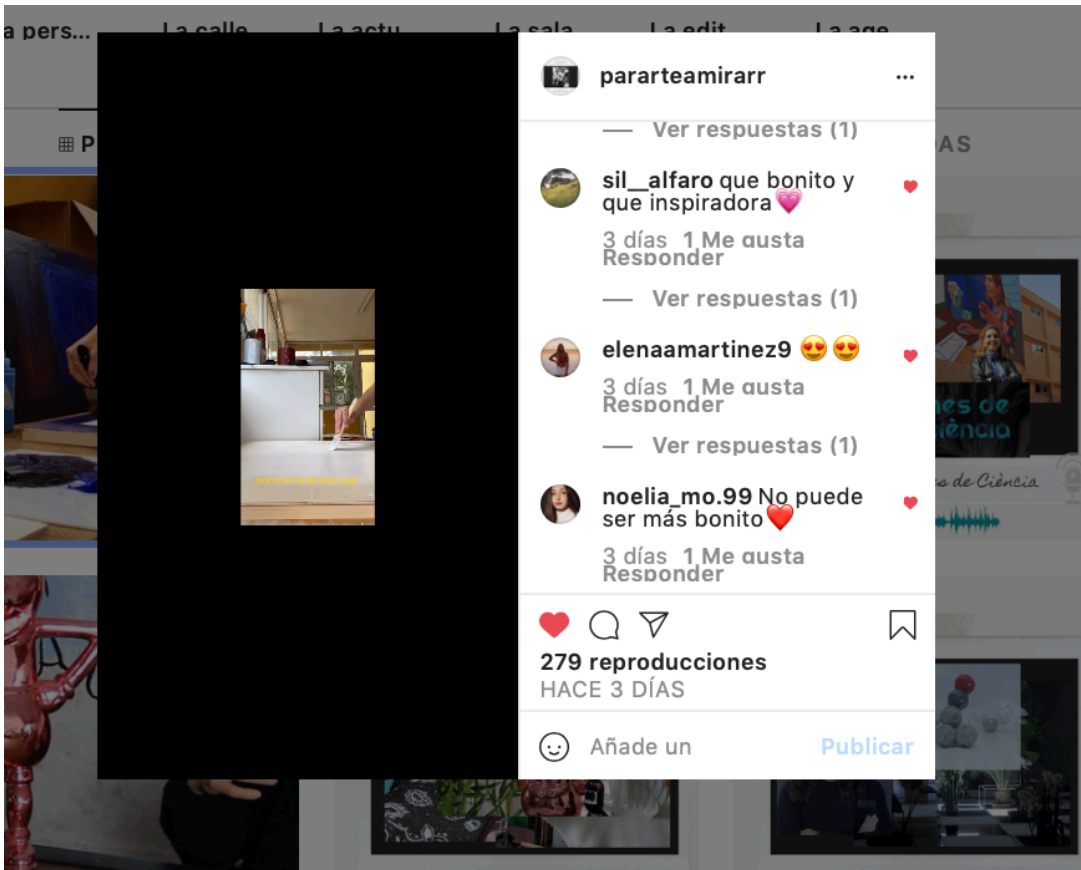
PLANTILLA POST INSTAGRAM



PLANTILLA HISTORIA INSTAGRAM

Anexos 4: visualizaciones y comentarios *Instagram*

The screenshot shows the Instagram profile for 'pararteamirarr'. The profile picture is a circular image with the text 'pararteamirarr' below it. The bio includes: 'Irene', 'Periodista', 'pararteamirarr 📷 ✨', 'cibermedio dedicado a las artes plásticas 🎨', 'València', and the website 'ireneronda99.wixsite.com/pararteamirarr'. There are 23 publications, 93 seguidores, and 72 seguidos. Below the bio are six category buttons: 'La pers...', 'La calle', 'La actu...', 'La sala', 'La edit...', and 'La aqe...'. The main content area is divided into four tabs: 'PUBLICACIONES', 'IGTV', 'GUARDADAS', and 'ETIQUETADAS'. Under 'PUBLICACIONES', there are three posts: a video of a hand painting a mural (279 views, 10 comments), a mural titled 'dones de ciencia' (Muralis), and a photo of a person next to a red trophy (caption: 'La persona - Plimínia'). Under 'IGTV', there is a video titled 'Reportaje - Bones de Ciência' (Muralis). Under 'GUARDADAS', there is a photo of a person next to a red trophy (caption: 'La sala - Román Torre'). Under 'ETIQUETADAS', there is a photo of a person next to a red trophy (caption: 'La sala - Román Torre').



Estadísticas de publicaciones

42	10	--	5
----	----	----	---

No disponible 119
 Visitas al perfil Alcance

Interacciones ⓘ

--

Acciones realizadas desde esta publicación

Visitas al perfil No disponible

Descubrimiento ⓘ

119
 Cuentas alcanzadas
 El 57 % de las cuentas no seguían a pararteamirarr

Nuevos seguidores No disponible

Alcance 119

Anexo 5: Cuenta de Youtube

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Pararteamirar'. At the top left is the channel's profile picture, a circular logo with a hand holding a camera. To its right is the channel name 'Pararteamirar' and the text 'Cap subscriptor'. Two blue buttons are visible: 'PERSONALITZA EL CANAL' and 'GESTIONA ELS VÍDEOS'. Below this is a navigation bar with tabs: 'INICI', 'VÍDEOS', 'LLISTES DE REPRODUCCIÓ', 'CANALS', 'COMENTARIS', and 'INFORMACIÓ'. The main content area is titled 'Pujades' and features a '▶ REPRODUUEIX-HO TOT' button. Four video thumbnails are displayed in a row, each with its title, duration, and view statistics:

- MERCHI MESTRE: "Tú ves mi obra y me estás viendo ..."** (6:12) - 1 visualització · fa 3 dies
- DONES DE CIÈNCIA - REPORTAJE RADIO** (5:20) - 20 visualitzacions · fa 1 setmana
- PITIMINÍS** (3:49) - 9 visualitzacions · fa 2 setmanes
- REPORTAJE AUDIOVISUAL - EL ARTE URBANO EN...** (3:34) - 16 visualitzacions · fa 1 mes