

# Acciones artísticas educativas para la resignificación social del consumo de plástico desde modelos de formación en sostenibilidad mediante la reproducción múltiple en la gráfica

ANA TOMÁS MIRALLES<sup>1</sup> Y ROSÁNGELA AGUILAR BRICEÑO<sup>2</sup>  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

*A todos los participantes y colaboradores en nuestro proyecto. Por su gran implicación y dedicación, esta investigación es para ustedes.*

El arte como motor educativo, es partícipe en la realidad medioambiental del presente: El modelo actual de sostenibilidad propone la erradicación del plástico en los ecosistemas a favor del mundo. Tras la devastación causada por la irresponsabilidad humana que puede acabar con el planeta, resulta imprescindible reducir la presencia del plástico tal y como se dispone en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS).

Para cumplir con este desafío global, en nuestra investigación se establecen analogías entre el estudio del comportamiento humano en sociedad frente al producto artístico que nace del entorno educativo, germinando en múltiples intervenciones y propuestas gráficas que defienden la postura de un cambio de percepción sobre el consumo indiscriminado del material y del producto en sí mismo.

## Objetivos de la investigación

Referenciando desde teorías socio-evolucionistas, se objetiviza estudiar el impacto social de las acciones educativas propuestas por nuestro equipo: como núcleo de reflexión sobre la necesidad de erradicar dicho material del medioambiente. Por eso queremos plantear bio-soluciones que atiendan a modificar una arraigada dinámica

---

<sup>1</sup> Titular de Universidad de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València e investigadora del Centro de Investigación Arte y Entorno CIAE, atomas@dib.upv.es

<sup>2</sup> Rosángela Aguilar Briceño. Graduada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València vinculada y colaboradora del Centro de Investigación Arte y Entorno CIAE, rosangelaaguilarb@gmail.com

social por medio de la concienciación para posteriormente generar prácticas colectivas positivas y operativas.

Para ello es necesario conformar diálogos creación-público y creación-autor, siendo el contexto expositivo extraacadémico el que sitúa la interrelación entre la obra artística producida y los concurrentes como catalizadores de información. Tal afinidad entre las partes dirige el procesamiento racional de los códigos visuales utilizados.

El código visual reproducido pertenece al imaginario global, facilitando el propósito re-educativo de este *research* al explorarse la reproducción múltiple, que caracteriza a la Gráfica, como canal de acción. La acumulación por repetición y variación de imágenes imbuyen mensajes directos y metamensajes para divulgar efectivamente las alternativas sostenibles al plástico.

Seguir esta vertiente artística nos procura vincular y adaptar los contenidos docentes universitarios en este sentido para generar innovación transferida al conjunto social. Así mismo puede acercar las competencias de los ODS y situarlas en el marco real fuera del aula u *outdoor*. Es por esto que el arte, emoción y la subjetividad juegan un papel imprescindible en la resolución práctica para que tenga un alcance real en su aceptación y posterior resignificación. El uso de bioplásticos como espacio de creación y difusión a modo de estampas pueden conseguirlo.

**Palabras clave:** Educación - Transmisión cultural - Medioambiente - Gráfica - Bioplástico

## I.1. INTRODUCCIÓN

La aparición de los primeros polímeros artificiales tuvo su origen en la necesidad de sustituir los caros y escasos productos naturales, tales como el marfil, carey o la madera, a lo que hay que añadir el hecho de que la introducción de los mismos permitía su producción industrial en masa, dando así respuesta a la creciente necesidad de abaratar los gastos de producción de objetos de uso cotidiano democratizando su uso.

Debido a las nuevas necesidades del hombre moderno y la evolución de la tecnología, el plástico sintético aparece como el material que vendría a cambiar el mundo y la economía y que de él se derivarían la creación de otro tipo de materias sintéticas proyectadas con el paso del tiempo.

Como indica Miravete (1994) El primer plástico sintético fue la bakelita, el primer polímero puramente sintético que creado en 1909 por Leo Baekeland que derivó una resina de fenolformaldehído obtenida a partir de la combinación del fenol (ácido fénico) y el gas formaldehído junto a un químico catalizador.

Asimismo, Baekeland logró estabilizar la reacción química para así obtener este material sintético un material fluido y fácilmente adaptado a moldes. (Miravete, 1994)

Tras este avasallante descubrimiento, ya en 1915 se adentra aún más en la investigación de los polímeros sintéticos, para obtener unos más resistentes y de mejor consistencia. Es allí donde se descubre la copolimerización (Díez, 2009). que es la “formación de polímeros por el encadenamiento molecular de dos o más monómeros de diferente naturaleza” (p.75). Gracias a este nuevo procedimiento se elaboraron una mayor y mejor variedad de plásticos adecuados a distintos tipos de producciones y necesidades.

A partir de 1930, con la utilización de la técnica termoplástica se desarrollan industrialmente y en masa, los polímeros sintéticos más usados hoy en día como lo son el poli (cloruro de vinilo), el poliestireno, las poliolefinas y el poli (metacrilato de metilo). (Díez, 2009)

A lo largo de las siguientes décadas y hasta la actualidad el material se ha arraigado como imprescindible en las dinámicas sociales económicas, apareciendo como material de forja de los objetos más cotidianos del día a día, desde envoltorios de productos alimenticios, herramientas y productos sanitarios.

Su origen sintético y casi imposible degradación en el medio, lo convierten en la mayor epidemia ambiental que enfrenta el planeta.

Hoy en día los objetos de plástico forman parte de la etnografía cotidiana como elementos indispensables en nuestra época y en nuestro quehacer diario, lo cual plantea una situación de urgencia frente a la grave dependencia logística y económica que se tiene para con el material. Esto lo vemos actualmente en el contexto de la pandemia por COVID-19, la necesidad del uso de mascarillas sintéticas que alivian la emergencia médica, no obstante, se crea un paralelismo con los desechos que esta necesidad genera. Como podemos ver el plástico “ya ha modificado la vida de toda nuestra civilización” (García y San Andrés, 2002, p. 87) y continúa haciéndolo, pero podemos prescindir de él, cambiando nuestros hábitos y concienciándonos de lo perjudicial que es para el medioambiente, sobre todo en los ecosistemas marinos.

No obstante, al hablar de contaminación por plásticos, se habla de una cuestión en una escala macro. ¿Cómo se revierte por completo la contaminación por plásticos que ha sido inducida indiscriminadamente por décadas? Es una cuestión que sólo puede atacarse desde las distintas áreas del conocimiento y en nuestro caso, desde nuestra disciplina del dibujo y la gráfica de reproducción múltiple, podemos dar esos pasos para detener ese avance pernicioso: El arte como mediador.

Zygmunt Bauman, sociólogo, acuña la “Modernidad Líquida”, término utilizado para crear una analogía entre la sociedad actual y la inestabilidad y variabilidad del agua (2017). Bauman reconoce que, la aceleración del ritmo de la vida moderna ha ocasionado una falta de compromiso con nuestro entorno, inclusive con nuestras relaciones personales, por ende, con el medio ambiente. Esto conlleva al descuido de los valores sociales y afianza al consumismo indiscriminado.

El ecologismo sugiere volver a recuperar el uso de los biopolímeros naturales que no perjudiquen la evolución del planeta (madera, papel, seda, cuero,) para innovar en productos reutilizables o reciclables (Herrero, 2016). Desde el área artístico-educativo

puede trabajarse la toma de consciencia y el aprendizaje kinestésico a través del empleo de materiales alternativos y la difusión de imaginario visual, atacando el problema desde la base que es la educación y proyectos colectivos como los que planteamos desde la Universidad y el proyecto interdisciplinar Bosquearte<sup>3</sup>.

Viendo estas necesidades, es preciso teorizar más sobre el impacto social directo y sobre la necesidad ecológica de eliminar el plástico de los ecosistemas. A lo largo del tiempo, la cantidad de plástico se va acumulando en los océanos, y según los reportes de *The Ocean Clean Up*<sup>4</sup>, millones de toneladas de plástico son vertidos por los 100 principales ríos del mundo, siendo su foco principal en Asia y en el Pacífico. Se estima que, estos millones de toneladas vertidas en las aguas, arrasarán con la supervivencia de los ecosistemas, no sólo contaminando, sino acabando con su fauna y flora, en menos de 8 décadas, por eso la urgencia en suprimirlo desde todos los estamentos e instituciones posibles<sup>5</sup>.

## II.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar el impacto social de las acciones educativas propuestas por nuestro equipo como núcleo de reflexión sobre la necesidad de erradicar dicho material del medioambiente.
- Conformar diálogos obra-espectador y obra-creador, tal afinidad entre las partes dirime el procesamiento racional de los códigos visuales utilizados.
- Llevar a cabo la difusión por repetición múltiple y variación técnica híbrida o no mediante la generación de imágenes calcográficas, xilográficas, litográficas y serigráficas que confieran mensajes directos y meta mensajes para divulgar efectivamente las alternativas sostenibles al plástico.
- Vincular y adaptar los contenidos docentes universitarios en este sentido para generar innovación transferida al conjunto social. Así mismo acercar las competencias de los ODS al alumnado y situarlas en el marco real fuera del aula con intervenciones *outdoor*.

## III.1. METODOLOGÍA

La metodología utilizada supone explicar el desarrollo de actividades de taller que, a través de la experimentación e investigación teórica, fomentan un proceso de integración de los códigos visuales pertenecientes a los ODS desde el aula creativa al público general para la posterior resignificación del uso excesivo de plásticos.

---

<sup>3</sup> <https://www.facebook.com/Bosquearte>

<sup>4</sup> <https://theoceancleanup.com/>

Concretamente los Objetivos de Desarrollo Sostenible enfocados a la protección de los ecosistemas marinos y mantenimiento de las aguas libres de contaminación.

Siguiendo el enfoque teórico de Victorino Zecchetto (2011), existen dos pasos o movimientos para resemantizar un modelo de pensamiento o paradigma. El presente trabajo se enfoca en dichas dos vertientes, las cuales se describen a continuación:

### **III.1.1. Primer movimiento: registrar lo asentado**

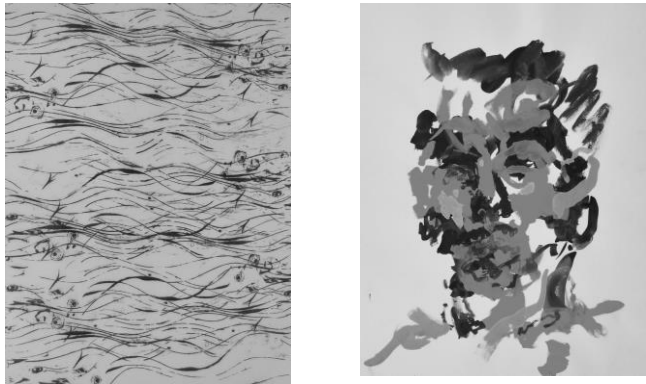
En primera instancia el autor propone “observar (...) la naturaleza social de los procesos semióticos. Los significantes y las significaciones de los signos, símbolos, textos y discursos, advienen al interior de los grupos sociales y culturales. Hay creaciones que (...) se tornan ‘clásicos’ referenciales para todo un grupo”. (Zecchetto, 2011, p. 128).



**Figura 1. Grupo *La passa*, performance H2ON. Iberflora 2018**

Es decir, previo a cualquier proceso de resemantización, se hace necesario el estudio previo de los modelos arraigados en sociedad. Toda obra simbólica, material o subjetiva, integrada en el pensamiento colectivo viene a sentar las bases para el modelo siguiente. Su fijación como arquetipo se asienta en la continua referenciación de empleo en colectividad, es decir, ocupa un lugar determinado en las dinámicas sociales, y con el tiempo va adquiriendo valores morales, estéticos, o de uso/material. Tenemos como ejemplo, el caso de la publicidad de producto, en la cual se adhieren valores positivos al objeto publicitado interrelacionando con su valor estético (beneficios sociales, económicos, status, bienestar) para entablar empatías significantes que promuevan su difusión y posterior adquisición por parte de los clientes, revalorizándolo. Lo más común es, que el objeto publicitado aparezca integrado en contextos de cotidianeidad:

Tenemos un claro ejemplo en la publicidad de la popular marca *Tupperware* promocionada en los 40-50s: es la era industrial, aparece el coche y el transporte, se estimula el plástico como medio muy barato para la producción de objetos de uso cotidiano y asequible para todos.



**Figura 2. Ana Tomás, *Vinculación a la fluidez acuática: Huella y transparencias*. Serigrafía (izquierda). Rosángela Aguilar, *Biosensibles*. Monotipo (derecha)**

### **III.1.2. Segundo movimiento: elaborar la versión resemantizada**

En la segunda etapa de la resemantización es cuando se avanza en la reestructuración de los modelos. Para ello hay un fundamento en la actividad humana, el engranaje social por medio de su quehacer hace evolucionar los paradigmas. Este procedimiento está basado en un grupo social o comunidad “que se desenvuelven en su contexto de vida cotidiana, conocen o tienen acceso a determinadas formas o expresiones culturales consignadas en el seno de la sociedad, y que para ellos poseen un significado corroborado por la práctica”. (Zecchetto, 2011, p. 129).

La realización práctica supone un ejemplo de cómo considerar los factores que trabajan en sí mismos. La postura ecológica desde el arte promueve la difusión de símbolos estéticos que elaboren discurso sobre la problemática ambiental. La simple reflexión ya puede actuar en el pensamiento de cada participante y sus espectadores, suscitando ideas que empaticen con los entornos naturales y biológicos y de recuperación de la naturaleza.

Por otro lado, la didáctica por medio del uso directo y manipulación manual de las técnicas de estampación supone asimilar contenidos y conceptos rápidamente, así como fijarlos en el tiempo provocando un espacio dialéctico y gráfico donde transferir ideas en exposiciones, talleres y eventos culturales, produciendo aprendizaje colectivo.

Nuestras estampas, su puesta en común y exhibición pública actúan de impulsor de ideas en este sentido: tanto desde el proceso mismo de búsqueda de información icónica y conceptual hasta la creación de imágenes, su procesamiento y sus resultados finales. Todo este proceso suscita intereses y estudios paralelos para recopilar y

argumentar ideas en actividades glocales para después obtener resultados que evidencien las ideas desde un formato artístico y puedan registrarse y recopilarse con difusión en redes sociales.

## **IV.1. DISCUSIÓN**

### **IV.1.1. Resemantizar**

Ya que hablamos de la necesidad de la erradicación del medio ambiente del plástico, cabría aquí enlazar directamente la preservación de los ecosistemas a la preservación de la vida y por ende a una evolución garantizada que como animales buscamos instintivamente. Por ende, no podemos olvidarnos que, a la par que se evocan nuevas necesidades, se obedece evolucionar al desarrollo de nuevos procesos o paradigmas, que sustenten la vida, nuestra humanidad, que también podría obedecer a un remanente instinto de supervivencia.

Según la teoría de la transferencia cultural de la memética propuesta por R. Dawkins (2007), define el término “meme” como un conglomerado o ente de información que es capaz de “infectar” la mente humana, en donde se reproduce, dando lugar a la propagación de ese patrón por repetición de pensamiento y posterior comunicación. Los símbolos culturales originados por este sistema supondrían la difusión multiplicada de información siendo los “memes”, análogos a la transmisión genética.

La repetición de una idea supone su amplificación y posterior normalización cultural. Es decir, existe una conexión intrínseca entre la multiplicación de la información y la adaptabilidad social. Así, comparándolo con el anterior ejemplo de la publicidad, se podría comparar con la actual viralidad de la difusión de la información que se encuentra en la contemporaneidad, en base a las redes sociales y el internet, que modifica y apresura la velocidad con la que los humanos nos relacionamos con la información y lidiamos con nuestro contexto físico y subjetivo.

Así pues, según Jesper Hoffmeyer (2007), el mundo es mucho más en la actual era antropocena, el mundo biológico está regentado por signos, por lo tanto, por estructuras de comunicación y de semiosis, es decir, no solamente es la transferencia multiplicada de información, sino es la interrelación de la vida con su mundo semiótico e interacción con su entorno.

En este caso el objeto de estudio: “concienciar mediante el arte” se pone en discusión-práctica en el contexto artístico-educativo. Es decir, hay cuatro factores muy importantes que intervienen en los procesos creativos: la generación de ideas, la interacción conceptual con los materiales, la muestra al público y la fusión público-imagen. Desde el aula se generan dinámicas sobre la necesidad de un cambio ecológico, algunas de las mesas de discusiones entre los alumnos giran sobre la importancia de ser una generación que provoque un cambio positivo hacia un mundo libre de plásticos sintéticos.

Como indica Zecchetto (2011) “La resemantización se hace presente cada vez que un artista se sitúa en la inminencia de otra obra ya realizada, y propone nuevos significados e interpretaciones” (p. 130). El alumno como creador propone una serie de imágenes que evocan la importancia de la naturaleza, así como el planteamiento práctico y empírico del uso de materiales sostenibles como tintas libres de plástico sintético o papel reciclado. Tratándose de una investigación colectiva que después, para su muestra, se combina en eventos expositivos que proponen reestructurar el paradigma de la practicidad de los plásticos de un solo uso, que suelen acabar en los mares.

#### **IV.1.2. Procesos proyectuales de resignificación social del plástico por medio del taller artístico sostenible**

Como en cualquier proceso de investigación, la recopilación de información es un proceso vital. Aunque en la investigación artística a diferencia de la científica, se lleva un enfoque más subjetivo, considerándolo dentro de las poéticas personales más significativas que imprecisas. Pues al no producirse conocimiento empírico o exacto, se da espacio al juego y a “ampliar el universo simbólico y estético en el que se desenvuelve el ser humano” (Zambrano, 2016), generando conocimiento consecuente. Por tal razón, la investigación artística, propone elementos creativos que estimulan los sentidos: la vista, el olfato, el tacto, el oído y hasta el gusto.

En este caso, nuestra investigación dirime la conexión entre la creación artística junto al establecimiento de nexos socio-culturales generados en eventos de creación. “Estos vínculos se entretajan en torno a la coincidencia en objetivos e intereses para sensibilizar a la sociedad y fomentar la participación” (Tomás, Ansio & Aguilar, 2020). Es decir, no existe una estratificación metodológica, sino un proceso enriquecedor que como Zambrano (2016) indica, opera desde la serendipia al otorgar gran importancia a los “encuentros significativos” (p, 115), obedeciendo al ensayo y al error que es parte de todo proceso de creación experimental.



**Figura 3. Intervención mural. Iberflora 2018.**



Entre los procesos de resemantización que nuestro equipo ha llevado a cabo se encuentran los siguientes proyectos-artísticos educativos. Estos dirimen innumerables posibilidades creativas y lo más importante, favorecen a la participación de distintas áreas de la sociedad, desde el aula al público general.

#### ***IV.1.2.1. Proyecto Bosquearte***

En esta era antropocena, amanzada por el impacto de los productos desechables que produce nuestra sociedad, necesitamos generar empatías por la causa. Esta es nuestra forma de afrontarla: El arte como intercesor (Tomás, 2020). Planes de acción y generación de sinergias con la colaboración directa del alumnado para promover actitudes positivas de cara a la naturaleza y su protección: Docencia y arte al servicio de la transferencia epistemológica.



**Figura 4. Instalación y taller. Iberflora 2017 (izquierda). Taller “Gráfica biodiversa” por Tania Ansio. Iberflora 2018. (derecha)**

El proyecto interdisciplinar BosqueArte, que desde 2012 se fundamenta y ramifica para responder a esa demanda social, toma conciencia en el cuidado del medio ambiente como un mosaico de posibilidades artísticas de compromiso con el entorno y los recursos naturales. El sello tan específico del proyecto ha permitido articular distintas generaciones de artistas dentro y fuera de la Universidad, tanto con artistas nóveles como con aquellos de reconocida relevancia en el panorama artístico, así como competentes egresados y público de generación espontánea que se unen.

El arte gráfico como medio visual alcanza a todos los públicos sirviendo de elemento catalizador y dinamizador de todos aquellos aspectos que intervienen en este amplio campo relacional-vital.

BosqueArte, supone ser un entramado de actividades artísticas en las que se conciben ideas desde diferentes perspectivas como lo puedan ser el pensamiento Baumaniano, estas ideas se transmutan en obras realizadas con un imaginario que

estimule la sensibilidad: responsabilidad y empatía con el medio ambiente. No sólo vemos la reutilización del material plástico, sino que se experimenta expresivamente con el mismo, al utilizarlo como objeto de reflexión para creación de obra, el mismo material se manifiesta en creación artística y dibuja la necesidad de erradicarlo de los ecosistemas

Este diálogo gráfico, supone un avance que resemantiza en como observamos el material, al convertir los plásticos de un solo uso, en obra artística o tornándolo en matriz para la estampación múltiple en talleres derivados, y eje de la biosemiosis: la de reflexionar sobre los ecosistemas, ya que somos una parte de él y que es nuestra labor moral cuidarlo y darle un sentido a esa preservación.

Multiplicando las acciones y procesos artísticos para generar imágenes, empezamos a darle cierto cariz significativo a la transformación para finalmente aportar una consciencia social alrededor del tema medioambiental, estimulando un manejo más controlado sobre el uso de los plásticos, por medio del motor educativo.

Hoy en día el proyecto ha transmutado en un gran plan dirigido a la conciencia sobre el entorno y su biodiversidad generando empatía con el mismo al fomentar la participación de diversos sectores de la sociedad que produzca polémicas y debates positivos de cara a la naturaleza y su protección.

#### ***IV.1.2.2. Proyecto Monta tus objetivos, ¡TÚ formas parte de la cadena hacia la sostenibilidad!***

El grupo ATOTARO, Grupo de Gráfica Diversa perteneciente a la Universitat Politècnica de València, ganó el primer premio en la “I campaña de comunicación de los ODSs”<sup>6</sup> planteada como concurso público por las cinco Universidades Públicas de la Comunidad Valenciana. Esta iniciativa supuso la realización de “Talleres de grabado xilográfico performativo” los cuales fueron ofertados a la comunidad universitaria y al público general y cuyo objetivo fue fomentar a través del arte, la participación, en los campos de la solidaridad y el desarrollo de la cooperación de manera creativa, artística y, sobre todo, sostenible. (Red Española de Desarrollo Sostenible, 2020)

Conceptualmente la iniciativa consistía en utilizar los símbolos oficiales de cada ODS para reproducirlos de forma múltiple, de manera icónica. Sobre matrices de conglomerado reciclado y con la utilización de bio-tintas, los símbolos eran estampados por los participantes y eran asociados con sus significados. De esta manera y por medio de la repetición del contenido visual se generaban sinergias de validación y apreciación de dichos ODS. Por ejemplo, el objetivo 14 de titulado “Vida submarina”, se estampaba y se asociaba (por medio de la utilización de texto complementarios) a su significado o propósito de generar conciencia en la protección

---

<sup>6</sup> <https://www.facebook.com/ATOTARO.ODS>

de los ecosistemas marinos. Interrelacionando, concepto, materiales y participación ciudadana.



**Figura 5. Taller “Monta tus objetivos”. Universitas Miguel Hernández (izquierda) & Universitat Jaume I (derecha).**

Las exposiciones de las estampas de los 17 ODS creadas en cada taller incrementaron también el impacto en la comunidad educativa, las cuales han pasado a formar parte de los fondos de la colección de arte de cada institución, lo que favorece para darles visibilidad ante miles de transeúntes de los diferentes campus.

Cada evento se dio a conocer en los canales y redes sociales y su apreciación fue patente como lo demuestran los registros bibliométricos con un número importante de visitas online en el periodo de duración de los mismos.

### **IV.1.2. Interacción obra-espectador**

Una vez concretado los propósitos conceptuales de los talleres y su relación con la socio-evolución, creemos que debe tenerse en cuenta el impacto social que estos generan, es decir, ¿Cómo se integran estos trabajos en sociedad? ¿En dónde se puntualiza ese impacto? ¿Cuál es el contexto?

Si nos centramos en nuestro entorno, culturalmente estamos llenos de oposiciones, si bien es cierto que muchas veces para generar nuevos conceptos se hace útil contrastar ciertos aspectos dentro de un mismo escenario: por un lado, tenemos a la obra y al creador como emisor y al espectador como receptor de la información a resemantizar.

La visión de Hoffmeyer sobre un mundo biocentrado (2013), supone colocarnos al mismo nivel que el resto de las especies, de ser así estas jerarquías que se han estructurado históricamente habría que espejarlas con las jerarquías culturales que

están conformadas en conceptos opuestos como lo humano y lo animal o el instinto y la razón, entre muchos otros.

Así pues, en cada espacio vital o contexto vital al que llamamos exposición es un cúmulo de meta mensajes hechos imagen impresa, reflexiones sobre la vida marina, los árboles, sobre las especies de cada mente individual. El alumno y los visitantes como participantes de este proceso, no sólo actúan como creadores, emisores y posteriores receptores de información, sino que participan directamente y se imbuyen en los talleres, siendo parte de dicha semiosfera Hoffmeyeriana. Como vemos, todos los agentes son necesarios para confluir en una aportación real a la comunidad.

Ahora bien, en una situación colaborativa y participativa, el ritmo de trabajo y las diversas circunstancias junto con los “accidentes” creativos que se generen, vendrán de esa interacción con los materiales, la relación con el sentido de la vista, la cercanía con el tacto y con el mensaje, tanto el que se quiere trasladar como el que se gestiona desde la singularidad de uno mismo.

Entonces, “un encuentro artístico, formulado en esta tipología, es una forma de fortalecer las sinergias del trabajo colaborativo como un referente en la producción, gestión y difusión de la investigación en el arte contemporáneo respecto a los procesos, prácticas y estrategias de la creación artística desde el ámbito de la gráfica y la sostenibilidad como recurso conceptual.” (Tomás, 2019, pp 7-8)

De esta manera, los procesos de resemantización incluyen a cada espectador o participante como parte intrínseca de ese espacio vital, de esa semiosfera no en la que se encadenan ideas y calan creativities para organizar un nuevo paradigma y posterior impacto social. Todo ocurre para la transformación de un signo como lo es el plástico, desde lo opuesto, desde la contaminación hasta el material en sí mismo como ente de introspección y análisis.

Así pues, desde 2016 concurrimos en la Feria Internacional de Iberflora en actividades multidisciplinares, donde hemos sido invitados con eventos de relevancia en 5 convocatorias con máxima repercusión. La Feria se celebra anualmente desde 1972 y se ha convertido en punto esencial de búsqueda de tendencias y fuentes de inspiración.

Este evento enmarcado por primera vez en el 3er. Encuentro Internacional de Gráfica y Edición de Arte. Formación, producción e investigación en el arte impreso contemporáneo, que promueve Eje Gráfico Contemporáneo de México, junto con nuestra sede en Valencia promovida desde el CIAE (Centro de Investigación Arte y Entorno I+D) de la Universitat Politècnica de València, acontece en un espacio exclusivo consolidado como panel de expositores a nivel Internacional sita en las instalaciones de la Feria de Muestras de Valencia.



**Figura 6. Taller “Monta tus objetivos”. Universitat de València**

## **V.1. CONCLUSIONES**

Este trabajo de investigación, ha sido el resultado de ocho años de trabajo dentro de esta temática: arte, entorno, sostenibilidad y activismo en pro de la naturaleza. El hilo conductor que hemos seguido desde el principio ha sido el de poder hacer un aporte a la cultura y a la sociedad desde nuestra mirada artística y los sistemas de reproducción múltiple de la imagen derivados de los procesos y dinámicas generadas en los talleres de gráfica del Departamento de Dibujo.

Como dice el rector de la UPV Francisco José Mora Mas (2020) “nuestra sociedad necesita implementar medidas urgentes que permitan una nueva visión de los modelos sociales, productivos y medioambientales”. Y esta es nuestra manera de afrontarlo.

Desde un análisis previo y una perspectiva objetiva basada en la realidad en la que vivimos, todas las obras desarrolladas en estas acciones, quedan materializadas de forma muy singular por el aporte de la visión personalizada de cada autor aplicando poéticas muy particulares: desde el estudio y las propias experiencias. Un constante ejercicio de introspección de cada participante ajeno o no al arte, artista o espectador, profesional o amateur. Producción trabajada en equilibrio desde lo conceptual hasta la praxis.

Desde el Centro de Investigación Arte y Entorno CIAE y el Departamento de Dibujo tratamos de reflexionar y hacer partícipe al público de nuestras propuestas. La tradicional capacidad organizadora y de gestión de eventos de este tipo van marcando caminos que aseguran operatividad y eficiencia en los resultados.

## VI.1. BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z., Rosenberg, M., & Arrambide Squirru, J. (2017). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Dawkins, R. (2007). *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta* (10ª, 14ª ed.) Salvat.
- Díez, Sergio. (2009). *Referencias históricas y evolución de los plásticos*. Historia de los polímeros. Revista Iberoamericana de Polímeros. Volumen 10(1), 75.
- García Fernández-Villa, S. & San Andrés Moya, M. (2002). *El Plástico como Bien de Interés Cultural: Aproximación a la historia y composición de los plásticos de moldeo naturales y artificiales*.
- Herrero, Y. (2016). *Ecologismo: una cuestión de límites*. Encrucijadas: Revista Crítica de Ciencias Sociales, 11(11).
- Hoffmeyer, J. (2007). *Introduction to Biosemiotics*. Semiotic Scaffolding of Living Systems. BARBIERI, M. (Org.)
- Hoffmeyer, J. et al. (2013) *Semiótica de la cultura/Ecosemiótica/Bio retórica*. Ed. Ferreyra-GER.
- Miravete de Marco, A. (1994). *Los nuevos materiales en la construcción* (1ª-2ª ed.).
- Mora Mas F. (2020). *Salutación y vacaciones 2020* [E-mail].
- Red Española de Desarrollo Sostenible. *Implementando la Agenda 2030 en la universidad*. Pp 66-67. Monta tus Objetivos. <https://tinyurl.com/yxcd871b>
- Tomás Miralles, A. Simarro, T. Santiago de Madrid, P. (2019) *Biotopo gráfico: reflexión artística sobre el impacto medioambiental*. Ed. CIAE Centro de Investigación Arte y Entorno. Universitat politècnica de valència.
- Tomás Miralles, A. (2020) *Bosquearte: Impresión-Expresión es un estudio teórico y una recopilación tangible de todo el arte generado en este proyecto de investigación*. Ed. CIAE. Universitat Politècnica de València
- Tomás Miralles, A. Ansio T. & Aguilar Briceño, R. (2020) *Ecosistemas Gráficos: Un paso más desde el grabado no tóxico para la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible*. IN-RED.
- Zambrano H. (2016) *La investigación en el arte –la relación arte y ciencia, una introducción*. INDEX Revista de Arte Contemporáneo, 115. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i01.25>
- Zecchetto, V. (2011). *El persistente impulso a resemantizar*. Universitas: Revista de Ciencias Sociales y Humanas, 14, 127–142.