

**TFG**

---

**EL MAR. RECICLAJE, REALIZACIÓN TEXTIL Y  
CREACIÓN MARINA.  
EXPERIMENTACIÓN CON TEXTILES Y MATERIALES**

**Presentado por Mercedes Martínez Verdú  
Tutora: Sara Vilar García**

**Facultad de Bellas Artes de San Carlos  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2017-2018**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN

Este trabajo de final de grado tiene su origen en las reflexiones derivadas de la lectura de un informe del Banco Mundial: *What a Waste: A Global Review of Solid Waste Management* según el cual, la producción de residuos en el mundo, se aumentará desde los 3,5 millones de toneladas diarias en 2010 a cerca de 6 millones en 2025. Se calcula que a las ciudades del mundo, se sumaran 1.400 millones de personas en ese periodo, que producirán 1,42 kilos de basura al día frente a los 0,64 kilos producidos actualmente.

La magnitud de las cifras señaladas genera la necesidad de estudiar todo tipo de investigaciones de carácter teórico-práctico, realizadas en el mundo artístico sobre el tema de la acumulación de residuos. Se parte del análisis y la reflexión conceptual sobre la experimentación con textiles, reciclaje de materiales y sus consecuencias en la evolución del medio marino. El proyecto consta de una instalación de una única obra de grandes dimensiones construida con materiales de reciclaje y textiles, que permita reflexionar acerca de la relación del Arte, reciclaje, sociedad de consumo y específicamente la contaminación en los mares del mundo.

La temática de la obra, es un gran paisaje marino con mucho colorido, que refleja la utilización del mar como “gran contenedor” en el que se vierte toda clase de “basura” (plásticos, vidrios, textiles, alquitranes, etc.).

La consecuencia de dichos vertidos es, la cada vez mayor concentración de residuos contaminantes en los fondos marinos. De esta forma se produce la degradación del hábitat en el que se desarrollan gran cantidad de seres vivos afectando negativamente al desarrollo de la flora y la fauna.

Hay que señalar que por la magnitud y complejidad del montaje no se ha podido exponer en público, siendo la presentación realizada mediante fotografías y video.

## PALABRAS CLAVES

Instalación; arte; reciclaje; textil; naturaleza; contaminación; paisaje; basura; experimentar; colgando del techo; manualidades; sociedad de consumo.

## SUMMARY

This end-of-grade project has its origins in the reflections that generated us reading a World Bank report: What a Waste: A Global Review of Solid Waste Management according to which, the production of waste in the world, was increased from 3.5 million tons per day in 2010 to close to 6 million tons in 2025.

It is estimated that 1,400 million people will be added to the cities of the world in that period, which will produce 1.42 kilos of garbage per day compared to the 0.64 kilos currently produced.

The magnitude of the figures indicated we generated the need to study all kinds of theoretical-practical research, conducted in the art world on the issue of waste accumulation. It was based on analysis and conceptual reflection on experimentation with textiles, recycling of materials and their consequences on the evolution of the marine environment. The project consists of an installation of a single large construction work built with recycled materials and textiles, which allowed reflection on the relationship of Art, recycling, consumer society and specifically pollution in the seas of the world.

The theme of the work, is a large seascape with lots of color, which reflects the use of the sea as a "large container" in which all kinds of "garbage" (plastics, glass, textiles, tars, etc.) are poured.

The consequence of these discharges is the increasing concentration of polluting waste in the seabed. In this way habitat degradation occurs in which large numbers of living beings develop, negatively affecting the development of flora and fauna.

We must point out that due to the magnitude and complexity of the assembly it has not been possible to exhibit in public, being the presentation made through photographs and video.

## KEYWORDS

Installation; art; recycling; textile; nature; contamination; landscape; trash; to experience; hanging from the ceiling; Crafts; consumer society.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi tutora por su asignatura “Taller Interdisciplinar de Materiales” que me sirvió para mi proyecto final de carrera.

A todo el grupo de profesores que durante estos cuatro años me han ayudado a completar una formación adecuada para mi realización personal y profesional.

Un agradecimiento especial a mi Familia, sin cuya colaboración incondicional no habría sido posible afrontar un trayecto tan complejo y duradero.

Y por ultimo a todos mis familiares y amistades que reciclaron la mayor parte de material para poder realizar la obra.



# INDICE

	Pág.
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
1.1. Objetivos y Metodología	7
<b>2. EL MAR. RECICLAJE, REALIZACIÓN TEXTIL Y CREACIÓN MARINA. Experimentación con textiles y materiales</b>	<b>8</b>
2.1. El mar como temática	8
2.1.1. <i>Materiales y técnicas</i>	9
2.1.2. <i>Tipos de paisajes residuales</i>	9
2.1.3. <i>Reciclaje en la cultura-basura</i>	12
2.1.4. <i>Diferentes visiones de la basura</i>	13
<b>3. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>15</b>
3.1. Referentes	15
3.1.1. <i>Tadashi Kawamata</i>	15
3.1.2. <i>Basurama</i>	16
3.1.3. <i>Donna Conlon/Jonathan Harker</i>	21
3.1.4. <i>Chris Jordan</i>	24
3.1.5. <i>Vik Muniz</i>	25
3.1.6. <i>Angela Haseltine Pozzi</i>	28
3.1.7. <i>Joan Costa</i>	30
3.1.8. <i>Daniel Canogar</i>	31
3.1.9. <i>Anto Lloveras</i>	33
3.1.10. <i>Arsenio Rodríguez</i>	34
<b>4. MARCO DE PRODUCCIÓN</b>	<b>36</b>
4.1. Experimentación con textiles y materiales	36
4.1.1. <i>Problemas y soluciones</i>	41
4.2. Distribuciones del proyecto	42
4.3. Técnicas	42
4.3.1. <i>Paisajes residuales</i>	42
4.3.2. <i>Reciclaje de telas y plásticos</i>	43
4.4. Solución Final	43
4.4.1. <i>Materiales empleados</i>	46
4.4.2. <i>Dirigido hacia...</i>	47
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>47</b>

6. BIBLIOGRAFÍA	48
7. INDICE DE IMÁGENES	52

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo aborda el estudio y análisis de la experimentación con textiles y materiales, para darle funcionalidad al espacio y a la visión y con ello transmitir que se pueden reutilizar objetos viejos o que desechamos. Así el proceso creativo, se llevará a reflexionar sobre la contaminación en el mar, la sociedad de consumo, la necesidad de concienciar a la sociedad e implicarles en la educación del reciclaje. Para hacer visible por medio del arte, la frágil situación medio ambiental en la que vivimos.

Para ello se realizó una instalación que refleja, un paisaje marino agradable a la vista pero a su vez, caótico por la cantidad de objetos que se puede observar en dicha instalación.

Pretendemos que a través de una creación artística se pudiera profundizar en los efectos que genera la contaminación en entornos tan críticos como el mar. Desde siempre los temas marinos formaron parte del mundo creativo y artístico. En nuestro caso pretendemos que la apreciación, en si misma, del colorido y vistosidad de los materiales reciclados, se convierten en mortales para la fauna y flora una vez vertidos en el mar.

## 1.1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### - Objetivos

Pretendemos realizar un trabajo de carácter crítico, con el fin de concienciar y generar una actitud beligerante contra la contaminación en los ámbitos social, educativo y cultural.

Lo primero buscar información respecto a la contaminación en el mar y referentes que mezclaran lo textil con los plásticos. Seguidamente estudiar la documentación encontrada y clasificar sus contenidos respecto a los tejidos, el arte, el reciclaje y la contaminación. También reivindicar y hacer hincapié en el reciclaje, como medio creativo, en una sociedad de consumo generando una obra que reflexione, sobre estos aspectos y contribuya a la mejora del medioambiente.

Una vez analizados los documentos encontrados para redactar la memoria y conceptualizar el proyecto, se realizó una investigación sobre las diferentes posibilidades de representación plástica, en un proceso creativo con materiales contaminantes y textiles.

La creación de la obra, se profundiza en los aspectos positivos del recuerdo de las imágenes representadas, como es el mar que nos rodea. La exploración de las diferentes formas de utilizar las imágenes de archivo del mar para generar unas nuevas formas en la instalación.

Por último, construir una instalación en la que recordáramos la superficie del mar.

- Metodología

Se empezó por la recolecta de telas de varios colores y texturas, uniéndolas entre ellas hasta simular formas de algas o medusas. Formamos varias iguales con la misma técnica, para después conformar la parte redondeada de las algas o medusas con botones. Utilizamos botones en algunas tiras de telas para pegar abalorios al fin de dar más atractivo a la figura ya que en el mar podemos apreciar las tonalidades de colores.

Se añadió, la recolecta de materiales residuales tales como plásticos, vidrios, cartón, etc., para que completaran el montaje del proyecto, como contra punto negativo a la estética de las algas y medusas marinas en la instalación. Así hasta poner todo en escena se consiguió algo más figurativo y representativo que formó un paisaje marino.

## **2. EL MAR. RECICLAJE, REALIZACIÓN TEXTIL Y CREACIÓN MARINA.**

### **Experimentación con textiles y materiales**

#### **2.1. El mar como temática**

El objetivo básico del trabajo consiste en obtener una representación, en imágenes, del efecto que se genera en el mar por los vertidos de objetos.

Para generar estas imágenes se utilizaron, básicamente elementos textiles.

### **2.1.1. Materiales y técnicas**

Para la elección y tratamiento de los textiles adecuados, se abordaron las tres técnicas mayoritariamente utilizadas en este trabajo:

Análisis del textil: Las telas se analizan por los distintos tipos de fibras y de acabados, e incluyen información práctica sobre cómo trabajar, cortar y coser dichos géneros para confeccionar diseños artísticos. En función del diseño elegido, habrá que estudiar los efectos producidos en las telas, por acciones como troquelado, drapeado, corte y acabado.

Los materiales están fabricados por fibras, algunas de ellas de elevada resistencia térmica o mecánica. Dentro de los tipos de telas, los más utilizados son: sarga de algodón, estampado, calicó, fieltro, raso, seda, arpillera, mezcla algodón-poliéster.

La técnica del plegado: El plegado es una técnica necesaria, porque con su aplicación podemos conseguir formas diversas adaptándolas a los diseños elegidos. Hay un número infinito de maneras en que se puede atar, plegar, torcer, comprimir las telas para crear diferentes tramas y con ello conseguir resultados distintos.

En el caso del proyecto que se presenta, se cortan retales en tiras cortas y largas cada una desigual para juntarlas todas y atarlas. No importa el tipo de tela, raso, estampados, etc., pero sí la gama de colores, porque con él se consigue que cada medusa tenga un colorido diferente ya que el mar es policromo es su naturaleza.

La técnica del cosido: El cosido es un método de adornar mediante aguja e hilo. Es para darle calidad a la prenda o al diseño, que uno quiere realizar con el objetivo de darle forma. Se puede decir, que son la unión de dos piezas atravesadas por dentro con el hilo y la aguja.

En el proyecto, se introducen tiras de telas cosidas, botones de diferentes tamaños y colores, remaches, plásticos. Cualquier material para darle detalle y juego a las medusas.

### **2.1.2. Tipos de paisajes residuales**

#### **Paisajes Residuales**

Los seres humanos, siempre generan residuos y normalmente se reciclan de una forma u otra, incluso sin ser conscientes de ello. A diferencia

de lo que sucede hoy en día, en las sociedades tradicionales los objetos tenían, varias vidas, varios ciclos vitales.

La falta de tratamiento de estos residuos mantenida a lo largo de la historia ha llevado a la generación de grandes espacios-basura que han conformado paisaje-basura.

Los sistemas actuales de producción y consumo derivan en una enorme generación de residuos de todo tipo que convierten su tratamiento en un gravísimo problema. Ello genera una necesidad absoluta de encontrar soluciones a su tratamiento para paliar su impacto en los paisajes y sus efectos sobre el cambio climático.

El reciclaje, consistente en la reutilización de parte de los residuos, se nos presenta como el primer paso a aplicar. Con ello, se consigue disminuir la cantidad de residuos que llegan a los vertederos, con lo que se mejora su impacto en los paisajes.

En el trabajo que se presenta se trata de demostrar que la utilización de residuos habituales, que se generan en nuestra vida cotidiana da lugar a obras artísticas que ayudan a concienciar sobre los beneficios del reciclaje.<sup>1</sup>

- **Paisajes del abandono**

Aparecen como tierras de nadie, territorios sin rumbo y sin personalidad, son un territorio que ha dejado de existir. Son lugares extraños, que parecen condenados, desde los que se pueden contemplar los dinámicos circuitos de producción y consumo, de los que han sido apartados y a los que algunos podrían volver algún día. Son paisajes-basura, paisajes en ruina.

Se encuentran en cualquier parte, pero se multiplican en las zonas de autopistas y autovías.

Estos paisajes olvidados, campan a su aire por su escaso o nulo valor, lo que permite a estas peculiares ruinas pasar inadvertidas: son casi invisibles. Han dejado de existir desde el punto de vista funcional, pero no físico, porque siguen estando en el mismo lugar, sin poder predecir su duración. Este tipo de ruinas, responde a la desolación y la invisibilidad, porque no se miran ni tienen ningún sentido ya que nadie ve en ellas, sean públicas o privadas motivo para invertir.

---

<sup>1</sup> DONOSTIA, SAN SEBASTIÁN. *Revolviendo en la basura. Residuos y reciclaje en el arte actual*, Koldo Mitxelena Kulturunea, D.L., 2009.

Los pequeños detalles perdidos en su interior, nos hablan de quienes consumieron ahí buena parte de sus vidas. Los objetos, los detalles más íntimos, nos remiten a actos cotidianos, que se dieron en un momento y lugar concretos. Siempre quedarán en ellos, los recuerdos del lugar, de los momentos, del espacio, de los sonidos, los silencios, los olores, el tacto, etc.

Estos lugares nos transmiten emociones, nobleza y belleza, con las pequeñas dosis de tristeza y melancolía, que produce el abandono.

- ***Sky(back)line***

Las estrategias de cosmética urbana, llevan a la ocultación de los paisajes-basura por su imagen de degradación y abandono.

Esta estrategia se utiliza en la definición de los nuevos trazados de vías de circulación, que discurren por los espacios libres de las zonas urbanas. Con ello se pretende que en el interior de los cascos urbanos desaparezcan los espacios-basura.

Con estos nuevos trazados se consigue alejar de las zonas urbanas los espacios-basura que se convierten en un paisaje residual.

Sería interesante analizar, qué va a suceder con esos nuevos espacios y los paisajes desolados que los caracterizan. Aunque los veamos, nos resultan invisibles, ya que cuando no entendemos un paisaje, no lo vemos. Lo miramos pero no intentamos entenderlos.

Las geografías de la invisibilidad y sus paisajes ocultos es decir, los paisajes-basura y residuales tienen aún mucho por descubrir.

- **Paisajes de frontera**

Los paisajes residuales, se caracterizan por una alta fragmentación y límites imprecisos. El mapa de usos de un paisaje tradicional, se transforman en una gran dispersión de usos y de cubiertas de suelo. Son zonas muy complejas y delimitadas.

En cambio las fronteras entre los centros urbanos y las vías de circulación, se difuminan generando paisajes mestizos. Son paisajes dispersos que ocupan grandes extensiones de terreno en forma de manchas de aceite. En ellos se plantean enormes retos urbanísticos, territoriales, ambientales y sociales.

En su mayoría son paisajes de desechos y de ruinas que nos seducen. La seducción del límite, tiene mucho que ver con la seducción del umbral. Los

límites territoriales, tienen como función diferenciar entidades geográficas distintas. El umbral, se diría que es el límite de carácter vago e impreciso, mixto y heterogéneo que nos atrae como la penumbra. Y a su vez, genera una seducción que combina el claroscuro con una sensación de iluminación radiante y nítida de los rayos del sol.

- **Reciclaje de paisajes**

Se trata de convertir paisajes degradados en nuevos paisajes. Así tenemos la transformación de antiguos paisajes industriales en nuevos paisajes culturales o en excelentes parques temáticos.

Los espacios degradados se convierten, en espacios de trasgresión, son el negativo de la estructuración del territorio porque quieren experimentar nuevos usos y cánones estéticos. Juegan un gran papel en el proyecto territorial y en la intervención urbanística. Por lo que deberíamos entenderlos como agentes activos y no como espacios inservibles.

### ***2.1.3. Reciclaje en la cultura-basura***

Cada vez más se observa como las tendencias en moda, imagen, diseño, cine y música, fijan su mirada en el descubrimiento de nuevos elementos utilizables en sus creaciones. En este sentido, se desarrolla la cultura de la reutilización de objetos desechables como base de nuevas creaciones y se generan caminos de investigación creativa.

Un elemento importante del paisaje urbano de una ciudad, es el que componen los rótulos publicitarios, comerciales e institucionales. La variedad de los mismos y la diversidad de textos, imágenes, colores y sonidos generan un caos tipográfico y visual, en el que conviven rótulos olvidados y descuidados que componen una realidad caótica que deriva en el concepto de basura tipográfica.

La utilización del reciclado como elemento enfrentado a la cultura-basura (nada sirve..., todo es viejo..., ha caducado..., esta pasado de moda,...) lleva a la aprovechamiento de elementos antiguos cuya utilización deriva en el denominado efecto Kitsh.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> *Kitsch: es ausencia de estilo. Define la acumulación de lo falso. Esta ligado al arte de un modo u otro*



Los avances tecnológicos son productores de una gran cantidad de productos desechables. Con ello se genera la necesidad de que nos los reemplacen por los nuevos. De esta forma se aumenta el número de objetos que tienen como destino final, el vertedero. La creatividad puede convertir la basura en materia prima valiosa para la realización de nuevos objetos, diseños o proyectos.

#### ***2.1.4. Diferentes visiones de la basura***

- Desde la palabra

La palabra basura, es muy antigua, pero en nuestros días, se aplica a los desechos de la comida, papeles y trapos viejos, trozos de cosas rotas y otros desperdicios.

Antiguamente se refería al polvo o suciedad de barrer las casas o calles, incluso el estiércol. Actualmente se llama basura a cualquier cosa. Habría que distinguir entre la suciedad y lo inútil. En el concepto de suciedad se incluyen todas aquellas materias orgánicas o inorgánicas, ya sean secas o viscosas, que provienen de la naturaleza. En el concepto de inútil se incluyen todas las materias artificiales, usados, pasados de moda, etc. Por basura se entiende la mezcla de ambas cosas.

Un ejemplo son, las olas del mar que barren diariamente la arena de la playa y dejan almacenados residuos en las orillas. Es un tipo de basura limpia, quizá debido a que se forma por la acción del agua y de procedencia natural. Basta con actuar de forma que los ciudadanos, arrojen bolsas de plástico y restos de envoltorios, para que se conviertan en basura.

Un ejemplo de la utilidad del reciclaje, se tiene en nuestro propio hogar. Se ha aprendido a separar los materiales orgánicos de los plásticos, vidrios, papel, etc. De esta forma se participa de la idea del ciclo renovable, que se impone sobre la antigua acumulación de materia desechable.

- Visión del diseño industrial

En la actualidad los productos se fabrican con la idea de que tengan una duración limitada, al efecto, de generar la necesidad de cambiarlos con frecuencia, para así aumentar su consumo.

En el campo del envasado se evoluciona, cada día más, en la sustitución de las botellas de cristal por latas de metal o envases plásticos, que no requieren su devolución. Con esta evolución, se consigue una gran facilidad de

almacenaje, conservación y ahorro de costes. Como contrapartida, se produce un gran aumento de desechos difícilmente degradables.

El aumento de estos desechos no degradables supone un gran reto para nuevas investigaciones que ayuden a su eliminación.

- Visión de las artes

Los primeros pasos para introducir, el reciclado en el mundo del arte, los dieron los dadaístas, surrealistas por su amor al objeto cotidiano. La basura, es un elemento recurrente en la creación de obras con elemento desechables.

El Land Art, es una corriente del arte contemporáneo en la que el paisaje y la obra de arte están estrechamente entrelazados. Utiliza materiales del propio espacio en el que se encuentra, como piedras, tierra, arena, desechos,... poniéndolos en valor como parte de su creación artística. Es la representación de una nueva sensibilidad, que enfrenta con el medio ambiente.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> BLACKWHEEL, LEWIS. Madrid: Caja Madrid: *La Casa Encendida: Basurama, ca. 2005*, Basurama (2005.Madrid).

## 3. MARCO REFERENCIAL

### 3.1. Referentes

#### 3.1.1. *Tadashi Kawamata*. Hokkaido(Japón), 1953

Tadashi Kawamata, vive y trabaja en Tokio y París. Sus obras, son reconocidas por el Arte contemporáneo.

- Under the water (Bajo el agua), 2011



Fig. 1 Tadashi Kawamata. *Under the water*, 2011

La obra, hace referencia a una ola que arrastra todo lo que encuentra llevándose consigo cientos de objetos, como en todas sus creaciones. Su trabajo es una conciencia ecologista, con la que se quiso abarcar el arte, arquitectura, urbanismo, sociología e historia. El artista siempre crea obras, que se ubican entre la construcción y la demolición, entre lo permanente y lo efímero, entre la arquitectura existente y el nuevo edificio. La obra se realizó en París, 2011.

“Porque la vida del hombre es corta”. Todo es temporal. La permanencia es solo una abstracción ».<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>. Dicho por el mismo artista y artículo escrito por Cristiana Campanini



Fig. 2,3 y 4 Tadashi Kawamata. *Under the water* (Imágenes del material de la obra), 2011

En las fotografías coloca objetos en el aire, para que los visitantes se obliguen a mirar hacia arriba. Semejan objetos flotando en la superficie, arrastrados por la corriente. El punto de vista sugerido del trabajo, es un tributo a los 20,000 muertos o desaparecidos tras el tsunami ocurrido en Japón en 2011. La obra es un ejemplo de cómo con pocos medios se puede generar sensación de fuerza y tragedia.

Se eligió esta obra para el proyecto por la utilización de materiales recolectados integrándolos en un paisaje marino. De la contemplación de la obra surgió la idea de suspender elementos colgados, que simulen el efecto de objetos flotando en la superficie del mar.

### 3.1.2. *Basurama*, colectivo, Madrid, 2001

Basurama, es un colectivo dedicado a la investigación, creación y producción cultural y ambiental fundado en 2001. Desde su creación se han relacionado con más colectivos europeos habiendo realizado más de 100 proyectos a lo largo del mundo. Estudian fenómenos inherentes a la proyección masiva de basura detectando, resquicios en dichos procesos que generan gran cantidad de desechos.

La abundancia de la basura, hizo que este colectivo, se pusiera a rebuscar en los desechos y utilizarlos como base para creaciones artísticas que ayudaran a concienciar a la gente del problema que representa la producción de basura.

La producción de basura, consecuencia del excesivo consumo y de las actitudes ante los desechos y la falta de concienciación, se traduce en un aumento de desechos considerados basura que no solamente es continua sino infinita.

Para tratar de concienciar en el verdadero problema de la generación de residuos, han realizado gran cantidad de creaciones a través de videos, talleres, conciertos, ediciones, etc.

- Amar o mar( Amar el mar), 2017



Fig. 5 Basurama. *Amar o mar (letra M)*, 2017



Fig. 6 Basurama. *Amar o mar (letra O)*, 2017

Fue una Instalación del estilo land-art efímera, realizada con basura generada por envases de plásticos, específicamente en la noche de San Juan 2017 en la playa de A Coruña.

Esta instalación efímera, se eligió para el proyecto, como ejemplo de que con la utilización de todo tipo de plásticos, colores, texturas,...que amontonados en la superficie del mar, conforman un grupo de contaminación; unidos de distintas formas generan imágenes impactantes por su significado y belleza.



Fig. 7 Basurama. *Amar o mar*, 2017



### - Eres todo lo que tiras FIB/07

Esta instalación se realizó en la playa de Benicasim para el FIB2007, España.

Se trata de un muro transparente de 10x5m, construido con los residuos que arrojaban los participantes en el festival. La obra transmite una reflexión crítica y estética sobre el modelo de consumo.



Fig. 8 Basurama. *Eres todo lo que tiras*. FIB/07

La obra pretende que visualicemos la gran cantidad de residuos que se generan en nuestras actividades diarias. La visión de la misma impacta de forma, que se adquiera conciencia de la necesidad, de reducir nuestra generación de residuos.

### - Dos obras del programa Art for Change, 2016

El programa Art for Change, de la Caixa es una iniciativa en la que el arte y la cultura, se utilizan como la herramienta para la mejora social.

Art for Change, pretende potenciar el arte y la cultura como una herramienta al servicio de la sociedad.

Dentro de las iniciativas auspiciadas por la fundación de la obra social de la Caixa destaca la denominada Navidad en RE, realizada en el ejercicio 2016 y formada por tres instalaciones efímeras, en las fachadas de CaixaForum Madrid, Barcelona y Zaragoza.

Basurama participó en las instalaciones de Madrid y Barcelona. El análisis del contenido de dichas exposiciones tiene un efecto determinante en el contenido del trabajo(TFG).



Fig. 9 Basurama. Art for Change. *Navidad en RE*. CaixaForum, Madrid, 2016

Navidad en RE, Madrid:<sup>5</sup> para la realización de esta obra utilizaros aproximadamente unas 3.000 bolsas de plástico traídas por el público. La elección de las bolsas de plásticos tiene objetivo la elección de uno de los residuos más representativos del consumo en estos tiempos.

La instalación consistía en una doble fachada, formada por un andamio y diamantes irregulares realizados con bolsas de plástico que crean un mosaico de colores y formas. La instalación tiene un sistema de iluminación interna que al alambrar las bolsas crea la imagen del edificio CaixaForum como una linterna.



Fig. 10 y 11 Basurama. Art for Change. *Navidad en RE*. CaixaForum, Madrid, 2016



Fig. 12 Basurama, Art for Change, *CaixaForum, Barcelona (en proceso)*, 2016

En Barcelona, consiguieron recolectar entre el público 6.000 botellas de plástico que superpusieron a la fachada principal de CaixaForum. Estas botellas iban siendo depositadas por el público que visitaba el propio CaixaForum junto con las botellas de la cafetería de dicho centro.

Con todo ello, se colgaron unas 75 guirnaldas que por la noche se iluminaban creando una nevada que cubría el patio.

<sup>5</sup> *Navidad en Re*: significado es Reducimos, REutilizamos, REcelebramos



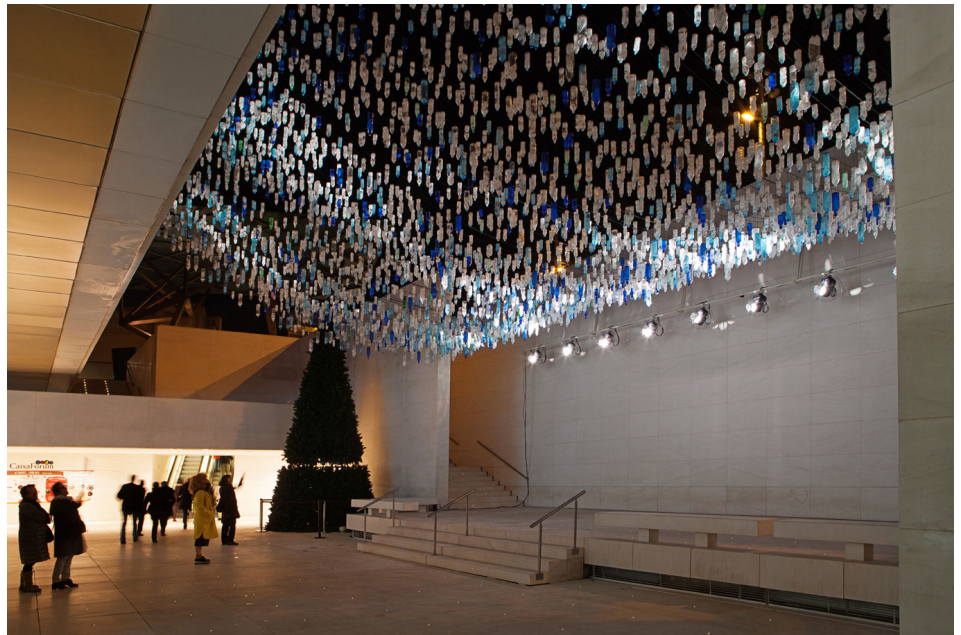


Fig. 13 Basurama, Art for Change, *CaixaForum*,  
*Barcelona*, 2016

Son dos trabajos muy interesantes, porque con la utilización de materiales muy simples (botellas y bolsas de plástico de diferentes colores), se obtiene un gran efecto visual.

Son un ejemplo de cómo a través de la utilización de materiales reciclados, convenientemente iluminados, se pueden obtener obras con grandes efectos de color y movimiento.

- Luxo é lixo (lujo es basura), Rio de Janeiro, 2014



Fig. 14 Basurama, *Luxo é lixo (paisaje playero)*,  
2014

El colectivo Basurama, con el patrocinio del Banco de Santander y la fundación Universia, realizaron en Rio de Janeiro, una exposición de arte y sostenibilidad (*Luxo é lixo*) para concienciar a la población de la necesidad de reciclar y mantener un consumo responsable.



Fig. 15 Basurama, *Luxo é lixo (paisaje de la universidad)*, 2014



El proyecto, fue un homenaje a el poema visual “Lixo/Luxo” de Augusto de Campos” de 1964.

La idea, era reproducir la obra poética a escala urbana y mediante la basura. El material utilizado fue la bolsa de plástico, por ser un símbolo de consumo diario que es objeto de desecho en minutos. La idea de realizarlo parte los habitantes del barrio de Urca, realizando la recolecta de las bolsas, las cooperativas y los propios universitarios que participaron en el taller de construcción.

Se emplearon más de 4.000 bolsas en la instalación, cuyas dimensiones finales fueron 7 metros de altura y unos 26 metros de largo. Trabajar con bolsas de plástico, en una estructura tan grande fue todo un reto, ya que al ser ligeras y finas dificulta su manejo.

La instalación Luxo é lixo, se realizó en varios lugares en: ciudad, montaña, playa. Para visualizar los contrastes en el entorno poniendo de manifiesto las semejanzas y discordancias.

El trabajo pretende hacernos recapacitar sobre el hecho de que las bolsas de plástico de convierten en uno de los residuos mas contaminantes. Este hecho fue determinante a la hora de tomar la decisión de incluir las bolsas de plástico en nuestro proyecto.



Fig. 16 Basurama, *Luxo é lixo (bolsas de plástico)*, 2014

### **3.1.3. Donna Conlon / Jonathan Harker. Atlanta, EEUU, 1966; Quito, Ecuador, 1975**

Donna Conlon , se graduó en biología y después en escultura. Recoge y recopila imágenes y objetos de la vida cotidiana y los utiliza para revelar las contradicciones de nuestro estilo de vida. Tiene dos videos, que investigan las posibilidades plásticas y reivindicativos de los desechos que recoge en su entorno inmediato.

Jonathan Harker , licenciado en literatura, filosofía, cine y video. Su obra muestra las lagunas que revelan una naturaleza fabricada de identidades y realidades personales y colectivas.

Viven y trabajan en Panamá y empezaron sus trabajos conjuntos en 2006. Sus videos e instalaciones utilizan las propiedades inherentes de los objetos desechados para tratar sobre la conformación de las identidades, el consumismo, la acumulación de residuos y el clima.

Su trabajo consiste en recoger y acumular objetos ordinarios, imágenes y acciones cotidianas. Su objetivo es mostrar las características del ser humano y las contradicciones que existen en los estilos de vida de nosotros. La colocación de un objeto fuera de contexto, para que de este modo nos cuestionemos el comportamiento humano, haciendo ver lo que sucede en el entorno urbano, natural y social.

Su obra, como forma de acción, instalación y video, tiene una fuerte carga política por su contenido irónico y formal.

- Estación seca, 2006

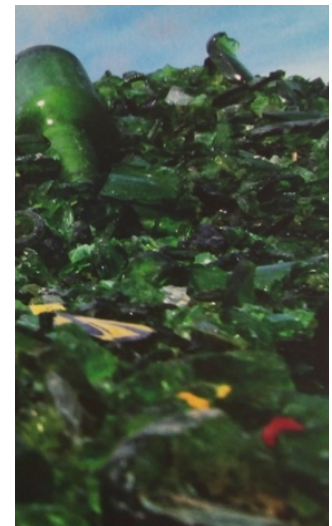


Fig. 17 y 18 Donna Conlon / Jonathan Harker.  
*Estación seca, 2006*

Esta obra, demuestra nuestra relación con la naturaleza. Esos mismo desechos fueron encontrados tirados de cualquier manera como resultado de la descontaminación que en su momento pretendieron evitar. Sin darnos cuenta, vivimos en el espejismo de una huida hacia adelante, del progreso y sin mirar lo que se deja atrás y ahora nos encontramos con que nos podrían definir como humanidad occidental de abundancia, pero de desechos sucios y olorosos.

La obra llamada *Marea Baja o Estación seca*, realizada en Panamá, es una fuerte crítica a la sociedad del desperdicio y hace referencia a las pequeñas acciones que se van suman a otras muchas. Por ejemplo al arrojar neumáticos,

botellas o bolsas de supermercado se forman en el mar plásticos, grandes acumulaciones de plásticos como ocurre en el Pacífico Norte. El video se realizó viendo como se lanzan botellas unas tras otras hasta formar una montaña de vidrios.

La interpretación de este video se refleja en el proyecto, a través de representar una acción similar, en la que incluyen, no solo botellas de vidrio sino todo tipo de residuos.

Lo ideal es saber separar y ordenar cada uno de los desperdicios para poderlos reutilizar de nuevo.



Fig. 19 Donna Conlon / Jonathan Harker.  
*Estación seca, 2006*

#### - Brisa de verano, 2007

Esta obra, realizada conjuntamente por los dos artistas Donna Conlon y Jonathan Harker, consiste en una cerca, que por la fuerza del viento se transformara en lienzo para una colorida pintura abstracta compuesta por bolsas y envoltorios de plástico y otros deshechos.

Al soplar el aire se van quedando pegados en la cerca los deshechos, hasta formar diferentes tonalidades con los plásticos juntos.



Fig. 20 y 21 Donna Conlon / Jonathan Harker.  
*Brisa de verano, 2007*

#### **3.1.4. Chris Jordan.** San Francisco, EEUU, 1963

Es un fotógrafo activista implicado en la lucha ecológica, su trabajo lo realiza en zonas de desastres naturales o humanos. Sus preocupaciones sociales, definen sus temáticas: el cuidado ambiental, el consumo masivo, la salud pública y la justicia social.

Analizó la siguiente estadística de diferentes consumos en los Estados Unidos: 106 mil latas de aluminio en 30 segundos, 50 millones de hojas de papel en 5 minutos, 2 millones de botellas de plástico en 2 minutos. Conclusión: ¡ES INCREIBLE LA RÁPIDEZ CON QUE SE CONSUMEN Y LO POCO QUE SE ACUMULAN!

El artista, realizó una obra contradictoria y paradójica, ya que su intención es denunciar el exceso del consumo humano mediante unas imágenes de gran belleza. Paisajes de dimensiones inmensas son alterados por acumulaciones de basura, montañas de teléfonos móviles desechados, mares de botellas de plásticos, componentes informáticos inútiles, ya consumidos e imposibles de asumir por la naturaleza. La fuerza de lo colectivo llega a esconder la responsabilidad de cada individuo, dentro de una sociedad en continuo movimiento.

Las fotografías de Chris Jordan, avanzan en el proceso clasificatorio, mostrando montañas de materiales electrónicos, en un proceso de reciclaje que pretende dar una idea excesiva de nuestro consumo.



Fig. 22 Chris Jordan. *Recycling Yard #5*, 2004

- Recycling Yard,#5, Seattle, 2004

Con bloques de residuos compactos y brillantes colores, realizados con residuos de consumo masivo construye cubos que acumula en forma de torres, de una belleza intolerable.

El resultado es mareante, pues la acumulación de materiales tan juntos, impide focalizar la mirada en nada que no sea la unión de varios cubos.

- Recycling Yard #6, Seattle, 2004

Se trata de una obra, similar a la anterior, de la que se diferencia en que los cubos caen y forman una rampa o avalancha de residuos que rompen los bloques en trozos más pequeños.

Se trata de una estructura de caída y una composición central diferente a los lados, centrando la vista en la caída de materiales desde la parte superior hasta que llega abajo y los lados se quedan intactos, es decir, un bloque encima de otro formando torres.

### **3.1.5. Vik Muniz.** Sao Paulo, Brasil, 1961

Su trabajo, se caracteriza por la utilización de materiales vulgares para la realización de obras de arte. El uso de materiales pobres (ceniza, basura, hilos, etc.) hace referencia a algunos de los grandes hitos de la historia del arte y de la cultura. Sus trabajos se pueden encontrar en museos, galerías o colecciones particulares.

Utilizó la fotografía alterando su propia esencia al realizarla con rapidez, dándole carácter documental y espontaneidad, técnica esencial en la elaboración de la obra. Igualmente juega con el valor óptico de la imagen fotográfica, alterando su visibilidad en la distancia corta, ocultando la imagen total. Es un juego conceptual y formal de una obra ajena, con un discurso psicológico o político.

Se escogió este artista por la originalidad de utilizar materiales de reciclaje para la elaboración de cuadros clásicos, integrándolos en grandes instalaciones que reflejan en sus fotografías.

Esta técnica de integrar materiales inspiró la forma de construcción del paisaje marino del proyecto.

Fig. 23 Chris Jordan. *Recycling Yard #6*, 2004

- Atalanta and Hippomenes, after Guido Reni(Picture of Junk), 2006



Fig. 24 Vik Muniz *Atalanta and Hippomenes, after Guido Reni, 2006*

La utilización de materiales no tradicionales nos plantea la posibilidad de reproducir imágenes de cuadros famosos con objetos muy cotidianos. El autor trabaja con bicicletas antiguas, latas de soda trituradas, cadenas oxidadas y llantas viejas.

En esta serie, el artista medita la búsqueda de la mejor idea en relación con entornos históricos específicos. La elección del tema, tiene como objetivo exponer la idealización, como una explicación retórica. Así se crean y aparecen las formas de los dioses griegos en medio del espacio vacío de escombros post-industriales.

- Atlas, after Giovanni Francesco Barbieri, il Guercino, 2007

El fotógrafo y artista, es muy conocido por reutilizar materiales cotidianos para recrear obras de arte.

Esta obra se realizó en Brasil, utilizando fotografías de recolectores de basura, como figuras para la recreación del cuadro de la muerte neoclásica de Marat de Jacques-Louis David y luego completando la fotografía con objetos de basura a gran escala.

El proyecto, se utilizó en la película de 2010 *Waste Land*, en un intento de crear conciencia sobre la pobreza urbana. El artista, explicó el trabajo como "un paso más allá del ámbito de las bellas artes", y en su lugar quería "cambiar la vida de las personas, con los mismos materiales con los que trabajan todos los días".<sup>6</sup>

- Narcissus, after Caravaggio, 2005

En esta imagen de la famosa pintura de Caravaggio (1597), visualizamos el héroe griego Narciso, que al ver su reflejo en un charco de agua, queda pasmado por su propia belleza.



Fig. 25 Vik Muniz. *Atlas, after Giovanni Francesco Barbieri, il Guercino, 2007*

<sup>6</sup> WALTER, LUCY. *Waster Land*. Documental, 2010. Disponible en: <<https://www.filmaffinity.com/es/film301106.html>>



Fig. 26 Vik Muniz. *Narcissus, after Caravaggio*, 2005

La obra transmite una imagen similar a la de una cancha de baloncesto simétrica en su forma. En este caso la simetría esta generada por su reflejo en el agua. Compuesta de escombros industriales como tuercas, pernos, tapas de botellas, latas de refrescos, llantas gastadas, carretillas, letreros oxidados, automóviles puertas y chatarra. Para poder captar la imagen reflejada en el agua el artista colocó a los estudiantes de arte del barrio en una plataforma a doce metros del suelo.

La captación de la imagen resultó muy complicada debido a la naturaleza de los materiales utilizados y a la disposición de los mismos en el espacio ya que se requería que la basura de la parte superior apareciera para el espectador en la parte inferior.

- Saturn devouring one of his Sons after Goya, 2005

Esta obra, pertenece al grupo “Pictures of Junk Series”, y la obra, es la expresión de algunas razones artísticas (pasiones, obsesiones).

En la imagen es bastante reconocible la procedencia de la obra en que se inspira. A través de ella, podemos ver las preocupaciones formales que constituyen la razón de ser de la obra, centradas en una extrema sinceridad en cuanto a la visibilidad. Tiene la estética del deshecho, de lo inservible, de la chatarra y del junk.<sup>7</sup>

Vik Muniz, no es el primer artista que realiza obras basándose en cuadros de pinturas dramáticas, inquietantes y misteriosas de Goya. Muchos otros artistas, han escogido esta obra de Goya “Saturno devorando a uno de sus hijos”, como una inspiración para la realización de sus propias creaciones. En este caso el artista brasileño recreó la pintura de Goya utilizando chatarra procedente de informática y otros restos tecnológicos.

Lo mas importante para el artista, es al hecho de haber conseguido focalizar en el punto final de la obra el alto grado de inteligencia y sensibilidad del autor.



Fig. 27 Vik Muniz. *Saturn devouring of his Sons after Goya*, 2005

<sup>7</sup> *Junk: palabra inglesa que significa basura*

**3.1.6. Angela Haseltine Pozzi.** Portland, Oregón,  
, EEUU

La artista, evolucionó, en sus creaciones artísticas, cuando percibió la existencia de cantidades inmensas de plásticos en las playas del Sur de Oregón, convertidas en piscinas de plásticos. Empezó un proyecto al que llamó Washed Ashore Project (2010), para, a través del mismo, poder estudiar la contaminación del océano. Como parte de dicho proyecto, recibió la ayuda de voluntarios para limpiar las playas utilizando los desechos recogidos en la construcción de esculturas con forma de animales marinos al ser los más afectados por la contaminación.

Le interesan las texturas, los patrones y los colores del mundo que la rodea. Utiliza la imagen de las criaturas marinas como modelos que les sirven para construir, con elementos de desecho, figuras parecidas.

El enfoque de estas obras es más profundo al recordar su infancia jugando en el agua del océano Pacífico, al tener padres artistas y naturalistas.

El proyecto se compone de varias esculturas y la intención de la artista es ir educando e inspirando a personas, de diversos orígenes, para que tomen conciencia en sus propias vidas, de la importancia de evitar arrojar desperdicios en las playas.

Para conseguir un impacto global diseña y crea multitud de criaturas marinas mediante la utilización de los desechos recogidos. El compromiso de la artista es seguir realizando obras con plásticos mientras haya voluntarios que recojan plásticos en las playas.

- Esculturas de criaturas gigantes, "Washed Ashore", 2010

La exposición "Washed Ashore", realizada por la profesora Angela Haseltine Pozzi, muestra obras increíbles que pueden mirarse de cerca para visualizar el material empleado para hacerlas. En concreto Vaso, isopor, botellas, zapatos y muchos más residuos que forman parte de sus obras.





Fig. 28 Angela Haseltine Pozzi . *Washed Ashore*, 2010

Todo el material utilizado, fue encontrado en las playas de la ciudad de Brandon en Oregón - Estados Unidos. La profesora, asombrada con la cantidad de basura que el mar arrastraba por la arena, resolvió hacer algo más por la región. Llevó a miembros de la comunidad para ayudar a limpiar la playa y empezaron a contribuir a la construcción de esculturas gigantes, referidas a la vida en el mar de los animales acuáticos mas afectados por la contaminación plástica.



Fig. 29 Angela Haseltine Pozzi . *Washed Ashore*, 2010

Tardaron tres años, en recoger toneladas de desechos de las playas. Construyeron más de 30 esculturas y consiguieron un programa de educación en Estados Unidos por su causa. Por un bienestar de la naturaleza.

- Escultura colgada, "Gyre", 2010



Fig. 30 Angela Haseltine Pozzi. *Gyre*, 2010



Fig. 31 Angela Haseltine Pozzi.  
*Gyre*, (vista de cerca obra colgante), 2010

Esta obra ha tenido una influencia capital en el diseño y realización del proyecto (TFG) que se presenta.

Existe una identificación total con su obra, con sus conceptos, con la temática, con los materiales utilizados, con la elección de los animales como referentes visuales, con la elección de elementos colgantes para generar efectos de profundidad en grandes espacios, que permitan ser observados desde su interior en la forma de convertir los desechos en animales marinos llenos de colorido.

Característica específica de esta artista es también la utilización de materiales textiles para integrarlos con los plásticos.

Es significativo el diseño de la obra, simulando elementos colgantes en el interior de un túnel, en el que quedan atrapados los animales que mueren al no poder salir de él.

### **3.1.7. Joan Costa.** Palma(Mallorca), 1961

Es diseñador, comunicólogo, sociólogo, consultor de empresas, investigador, profesor universitario, catedrático de Comunicación Visual, de la Universidad Iberoamericana, México.



Actualmente, se dedica a la enseñanza en la European Communication School de Bruselas y del Instituto Europeo de Design de Barcelona.

El mayor problema no es el diseño, ni la arquitectura sino la limpieza. La falta de limpieza destruye la estética y la perspectiva de la ciudad, por lo que una buena operación de limpieza, es como rediseñar la ciudad.

- Azul, 2006

Es un video-instalación, realizada con fieltros teñidos con tinta litográfica y de dimensiones variables. Instalaciones en Casal Solleric, Mallorca.<sup>8</sup>

- Imagina, 2008

Es un video-instalación, realizada con algas, sal, acrílico y hierro. Las dimensiones varían.<sup>9</sup>



Fig. 32 Joan Costa. *Azul*, 2006

### 3.1.8. Daniel Canogar. Madrid, 1964

Daniel Canogar, es un artista visual que trabaja con las fotografías, videos e instalaciones. Ha realizado diversos trabajos en espacios públicos entre ellos: *Waves*, *una pantalla escultórica de leds*, *Constelaciones*, el mosaico fotográfico mas grande de Europa creado para dos puentes peatonales que cruzan el rio Manzanares en el parque MRio en Madrid.

Entre sus últimos proyectos destacan, *Storming Times Square*, una intervención de video, en 47 de las pantallas de Times Square, Londres. Se dedicó, también a ensayos sobre la arquitectura de la imagen, la fotografía de hoy en día y el arte nuevo.

---

<sup>8</sup> JOAN COSTA, *Azul*. Video instalación. Disponible en: <<http://www.joancosta.org/obres/video-instal%C2%B7lacions-ca/>>

<sup>9</sup> Costa, Joan – *Imagina*. En: *Vimeo*. Guirado y Giner Comunicación, hace 8 años. Disponible en: <<https://vimeo.com/13541912>>

- Tajo, 2011

Fig. 33 Daniel Canogar. *Tajo*, (instalación vista de cerca), 2011



Fig. 34 Daniel Canogar. *Tajo*, 2011

La obra, esta realizada con botellas de agua, en concreto con 180 botellas de plástico reutilizadas, 180 pesas de hierro, hilo de pesca, tensores, 18 pletinas de hierro, proyectores, sonido, video, etc.

La instalación, hace referencia literal y metafórica a los sistemas fluviales del Rio Tajo.

Fig. 35 Daniel Canogar. *Tajo* (La instalación: dimensiones de 18 metros lineales), 2011

Fig. 36 Daniel Canogar. *Tajo*, 2011



La instalación, se basa en botellas de plástico usadas rellenas de agua. La proyección de rayos de luz sobre las botellas las convierten en pequeñas pantallas que reflejan imágenes distorsionadas sobre las paredes de la sala de exposición.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Video instalación: DANIEL CANOGAR, *Tajo*. 2011 Disponible en: <<http://www.danielcanogar.com/es/obra/tajo>>

### 3.1.9. Anto Lloveras. Madrid, 2009

Este artista, se dedica a múltiples disciplinas. En concreto, a las artes escénicas, siendo arquitecto, editor, productor audiovisual y escultor social.

Es el director de LAPIEZA ART SERIES, de la vanguardias en el arte contemporáneo internacional, donde genera y forma diferentes disciplinas entre artistas. Ha presentado, más de 700 obras en 60 exposiciones y los lugares, donde prepara proyectos son: España, Francia, Croacia, Noruega y México.

- Instalación "Tsunami de Basura". RUS. Santo Domingo<sup>11</sup>, 2009



Fig. 37 Anto Lloveras. *Tsunami de basura*, 2009

El elemento vertebrador del proyecto es la realización de una instalación en un espacio abandonado del malecón de Santo Domingo que antiguamente era una fuente.

La situación del malecón sintetizaba dos problemas esenciales vinculados a la basura: el abandono del espacio público por su deterioro e inseguridad y la falta de implicación y conciencia -individual y colectiva- frente a la gestión de basuras y los agentes implicados en ella (buzos y recolectores informales).

El proyecto pretende transmitir un mensaje positivo de cambio, que genera reacciones proactivas y de toma de conciencia.



Fig. 38 Los recolectores en el vertedero de Duquesa, llamados buzos

<sup>11</sup> RUS. Santo Domingo (Residuos Urbanos Sólidos), es un proyecto de arte multiforme centrado en el trabajo de residuos de todo tipo.

La instalación prevista consiste en una **gran ola** de basura producida íntegramente con unos 5.000 envases de plásticos reutilizados. Se trataba de poner en relieve la situación del malecón, altamente degradado y con enormes acumulaciones de basura. El lugar se eligió por su gran simbolismo y su enorme visibilidad frente a una de las vías de mas tránsito de la ciudad. El efecto que se consigue en esta ola es simbolizar como el mar devuelve la basura a la ciudad.

Para la producción de la ola se utilizaron residuos recogidos en el enorme vertedero de Santo Domingo, llamado “Duquesa”, ubicado en Santo Domingo Norte considerado el más grande del país y que recibe desperdicios de alrededor 3 millones de habitantes. Se utilizó la ayuda de todo tipo de oficios, negocios y agentes locales que hicieron posible la realización de una instalación que por su tamaño resulta de gran complejidad. En una semana se consiguió, con la ayuda de los trabajadores del vertedero, recoger los miles de envases necesarios para la instalación.

Una vez realizada la instalación se convocó a todas aquellas personas que quisieran formar parte de la acción de traer focos, linternas, y toda clase de fuentes de luz para que en la noche se proyectaran luces e imágenes sobre la ola, y así generen nuevas imágenes en un espacio normalmente degradado y apenas utilizado.

El objetivo final se consiguió porque se reactivó el debate en torno a la utilización del malecón entre los viandantes, blogs, y medios de comunicación locales.

### 3.1.10. Arsenio Rodríguez. Cádiz, España, 1965

El artista, trabaja con una gran variedad de materiales como cristal, plástico, telas o ropa de segunda mano, tratando de darles así un nuevo significado. Con sus trabajos trata de aportar mediante lo artístico y decorativo un nuevo concepto de la escultura.

El artista, trata de comunicarlo a través de la realización de una exposición y un taller:

- La exposición, muestra obras realizadas en base a la técnica del uso de materiales de desecho.
- El taller, obliga a reflexionar sobre el reciclaje y la reutilización de materiales de desecho, con la intención de estimular, la creatividad de cada participante. Tiene un carácter educativo, dentro de la sostenibilidad, dando al mismo tiempo formación artística en el ámbito medioambiental. Son para todos los públicos.



Fig. 39 Anto Lloveras. *Tsunami de Basura*, (en proceso), 2009



- El pescador de botellas, Lonja de Barbate, 2017

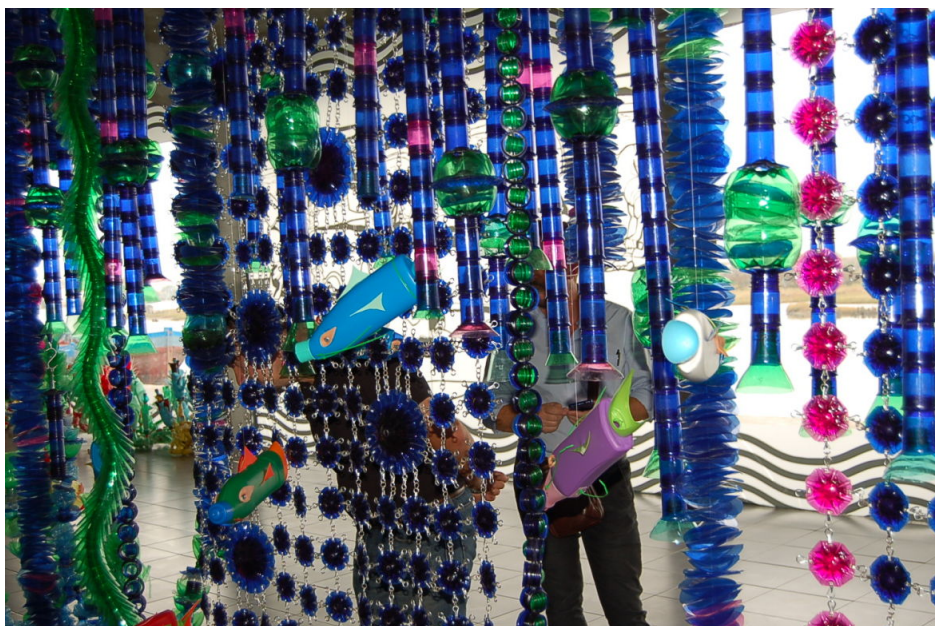


Fig. 40 Arsenio Rodríguez. *El pescador de botellas*, Lonja de Barbate, 2017

El artista, ofrece al público en el recinto de la antigua Lonja de Barbate, la exposición *El pescador de botellas*. Tiene como objetivo, concienciar a la gente sobre el reciclaje responsable, a través de la expresión artística. El hecho es que cada año se arrojan al mar millones de toneladas de basura.

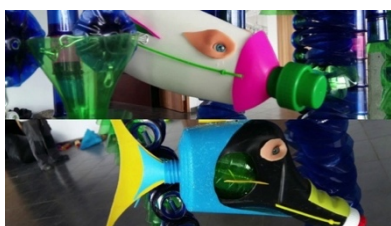


Fig. 41 Arsenio Rodríguez. *El pescador de botellas*, Lonja de Barbate, (vista de cerca), 2017

El artista, cuenta con lo aprendido al trabajar con gran variedad de materiales como cristal, plástico, telas o ropa de segunda mano, etc.

En la antigua Lonja, presenta una instalación de un acuario construido con plásticos reciclados. La exposición forma parte de 'Territorios Culturales'.<sup>12</sup> La obra, además del medioambiente, hace referencia a la gastronomía y al patrimonio marítimo pesquero.

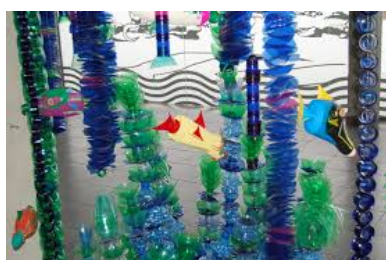


Fig. 42 Arsenio Rodríguez. *El pescador de botellas*, Lonja de Barbate, (vista de cerca), 2017

<sup>12</sup> 'Territorios Culturales', un proyecto, puesto en marcha por la Fundación Provincial de Cultura de la Diputación de Cádiz, destinado a conocer los territorios de la provincia.

## 4. MARCO DE PRODUCCIÓN

La primera fase del trabajo consistió en juntar todo tipo de materiales susceptibles de formar parte de la “basura” que acaba en el mar. Se recogieron residuos del propio mar, de las playas, del hogar, de la calle... acumulando gran cantidad de plásticos, vidrios, textiles, papel, maderas, etc. Para dicha recogida se contó con la colaboración de un amplio círculo de personas de diversas procedencias y estatus social. De esta forma, al mismo tiempo, se trató de concienciar, a los colaboradores en la recogida, de la importancia de la correcta utilización de los materiales de uso común.

En una segunda fase con todos los materiales recogidos se procedió a realizar un montaje en el que se simulaba el efecto que dichos vertidos producen en el interior del mar.

### 4.1. Experimentación con textiles y materiales

Para la definición de la obra, se necesitó de la realización de diversos bocetos hasta obtener la idea definitiva y poder elegir los materiales mas adecuados para el proyecto.

#### Bocetos

Los primeros bocetos trataban de distribuir, en el espacio del montaje, los materiales de forma que se adaptaran mejor al ambiente.

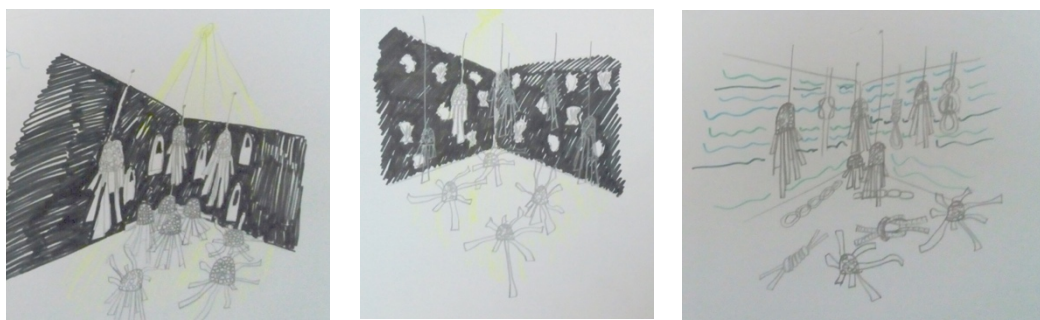


Fig. 43, 44 y 45 BOCETOS, primeras ideas

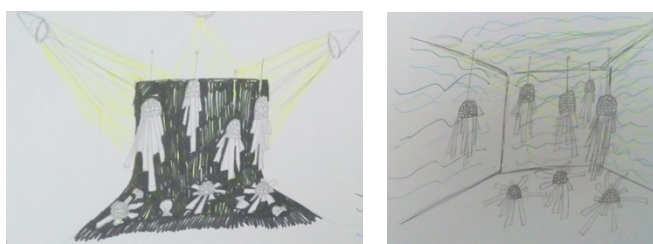


Fig. 46 y 47 BOCETOS, primeras ideas



Los dibujos a color, se asemejan al proyecto y a la vista de ellos, se pensó en colgar en las paredes también medusas o algas y materiales residuales, para que diera sensación de amplitud y continuidad al paisaje marino.

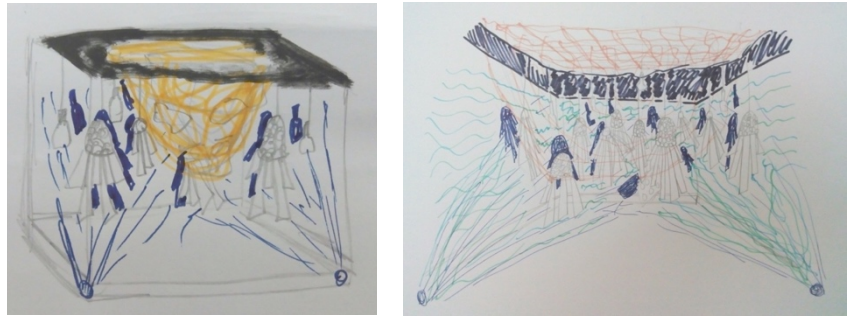


Fig. 48 y 49 BOCETOS, más detallados

En este boceto se quiso visualizar si se apreciaba mejor las medusas o algas juntas. Las bolsas en el techo, se colocaron alrededor de la red de pesca dentro de la que, definitivamente, solo las colocamos en los laterales y alguna dentro de la red, simulando el *Desastre del Prestige*<sup>13</sup> que se extendió por todo el mar.

Los materiales, empleados fueron: botellas de cristal, botellas de gel, shampoo, bandejas, tapers, botellas de vino, de cerveza, botellas de lejía, telas de colores, etc.



Fig. 50 BOCETO, definitivo

<sup>13</sup> *Desastre del Prestige*. Fue un derrame de petróleo en Galicia, provocado por el hundimiento del buque petrolero *Prestige* en 2002.



Fig. 51 BOCETO, definitivo

Se trata de los bocetos definitivos en donde se pueden apreciar el montaje de la instalación, las tonalidades de la iluminaria y la distribución de las mismas en el espacio, paredes y techo. La colocación de los focos de luz y su alternancia, forman cruces de luces y sombras que generan una imagen de gran realismo en el entorno.

- Maqueta.

La maqueta, trata de reflejar como sería la distribución del proyecto en la sala Project Room.

Se utilizó el siguiente material: una caja negra de zapatos, papel de cocina con pintura acrílica, globos pequeños, hilo transparente, malla y pistola de silicona.



Fig. 52 y 53 Proceso maqueta





Fig. 54 MAQUETA

- Realización de medusas o algas.

En estas imágenes se observan los distintos pasos seguidos en la elaboración de las medusas y algas con el uso de distintos materiales y texturas. Se realizaron alrededor de veinte medusas o algas completas.

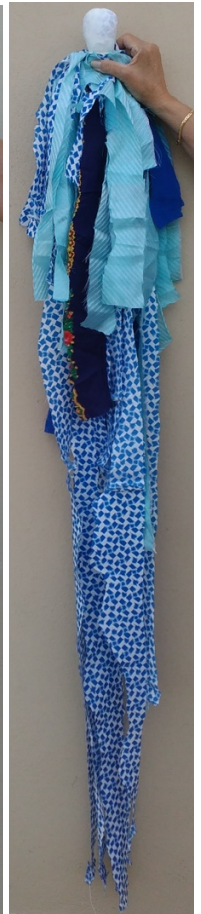


Fig. 55, 56, 57 y 58  
Realización de medusas o algas



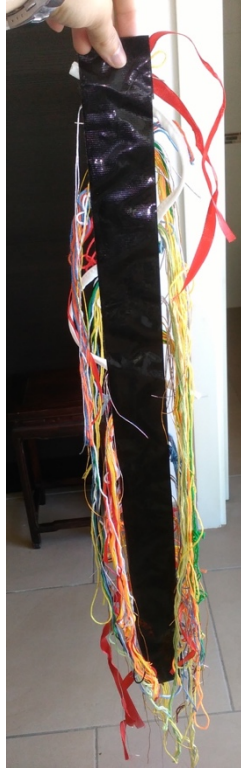


Fig. 59, 60 y 61  
Realización de medusas o algas

Una vez, ya estaban las medusas o algas, se realizaron varias pruebas y se reservó la sala de Project Room. El objetivo era poder comprobar in situ el resultado de lo reflejado en los bocetos, con el fin de ajustarlos al espacio disponible.

- Prueba en la sala de exposición.

En las siguientes fotografías se observa el efecto conseguido en el propio Project Room. El resultado de las pruebas fue determinante para la concreción del proyecto definitivo.

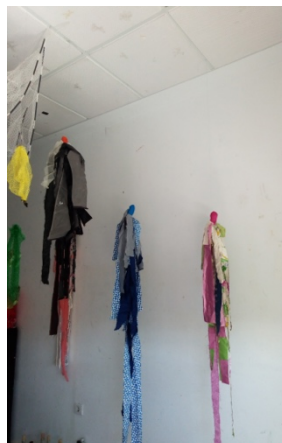


Fig. 62 Prueba de los objetos colgados

Fig. 63 Prueba de los objetos colgados

Fig. 64 Prueba de los objetos en la pared

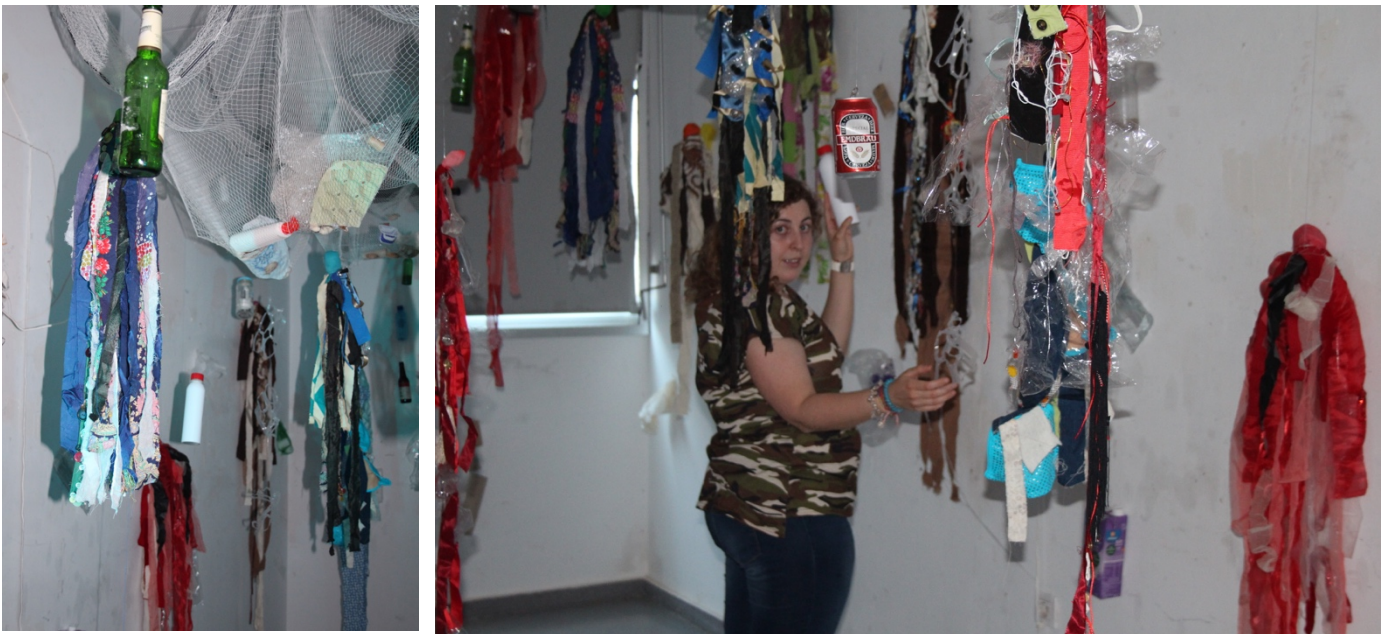
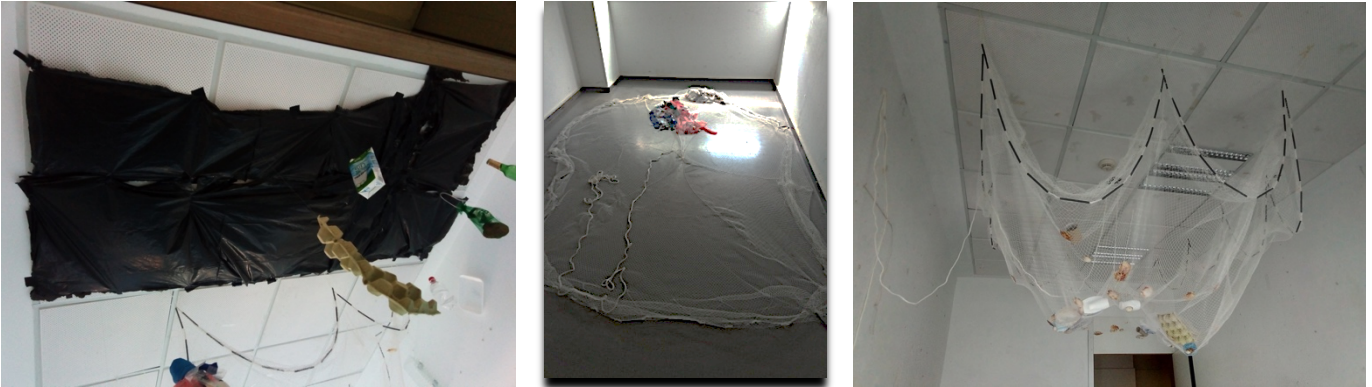


Fig. 65,66 y 67 Pruebas con la red y bolsas negras

Fig. 68 y 69 Pruebas de los objetos de cerca

#### 4.1.1. Problemas y soluciones

- El primer problema fue como atar las cintas de tela para poder meter los globos en las puntas, porque se resbalaban y se escapaban los globos al meterlos. Se solucionó colocando un globo en la parte superior que sujetara mejor la unión de las telas en la punta.
- El problema surgido con los botones consistió en que se despegaban si se colocaban muchos unos cerca de otros. La solución fue pegarlos despacio y separando un poco los botones.
- El problema al realizar la instalación fue que la red de pesca pesada demasiado por los plomos que la rodean y se tuvo que sujetar al techo con unas brisas.

- Las botellas de vidrio grandes, se llenaron un poco de arena del mar y al constatar que pesaban demasiado de esa forma, se buscó un hilo grueso de pescador resistente al peso y se le dieron varias vueltas y nudos para atarlo.
- Al colocar los objetos en la Project Room, se concluyó que era necesario repartir los objetos por la pared, para darle amplitud al espacio y que no quedase en el centro. Las medusas o algas las fijamos mediante grapas de las que colgaba un hilo.
- Las botellas de plástico, costaba que se sujetaran en la pared durante un tiempo y se caían de la pared. Se resolvió con la elección de una cinta adhesiva más ancha y fuerte.
- Para la colocación de los proyectores de luz, se utilizó una tarima con dos cajas de cartón grandes y poniéndolos encima para orientar la luz. Para conseguir la suficiente intensidad del color azul, se tuvieron que cubrir con una doble capa de acetato transparente azul.

## 4.2. Distribución del proyecto.

Al objeto de definir la implantación del objeto fue importante la elección de la sala en la que se tenía que exponer. En este caso se trató de la Project Room, sala A-2-8, de la Facultad. Se trata de una sala rectangular con techo altos desmontable, con placas de escayola y una ventana grande, con un estor enrollable opaco (foscuro) y paredes blancas.

A la vista de las características de la sala, se tomó la decisión de colgar la red en el techo, sobre las paredes colocar las medusas o algas y los proyectores en las esquinas, para que de esta forma resaltara el contraste de la luz azul proyectada sobre las paredes blancas.

## 4.3. Técnicas

### 4.3.1. Paisajes residuales

Para la realización de la instalación del paisaje marino, debido a la altura de los techos, precisamos de una escalera alta para poder colgar la red. Dentro de la red, metimos los papeles, botellas y objetos no muy pesados.



Para colgar los objetos en el techo, utilizamos hilo grueso de pescador para que no se visualizara en las fotografías. Las bolsas negras se sujetaron en el techo mediante cinta adhesiva negra y para las paredes se fijaron los elementos con grapas.

#### 4.3.2. Reciclaje de telas y plásticos

En la recogida de los materiales utilizados en la instalación se necesitó la ayuda de amigos y familiares. Una vez recolectados se limpiaron bien para la eliminación de cualquier resto de suciedad, eliminando etiquetas o marcas que se pudieran visualizar. Se utilizaron globos, retales y botones de distintos colores para la confección de las medusas o algas.

#### 4.4. Solución Final

La instalación del proyecto, tuvo una duración aproximada de 9 horas. La colocación de fotografías con los colores azules y verdes del mar, tiene como objetivo generar en el espectador la sensación de estar dentro del mar. La colocación de los objetos en la pared, junto con los claro-oscuros provocados por la iluminación de los focos, ayuda a generar una sensación de profundidad en el espacio.



Fig. 70 Instalación, fondo azul



Fig. 71, 72 y 73 Instalación, vista de cerca



Fig. 74 Instalación, techo





*Fig.75 Instalación, objetos flotantes, diferentes perspectivas con fondo verde*



*Fig.76 Instalación, objetos flotantes, diferentes perspectivas con fondo verde*



Fig.77 Instalación, objetos flotantes, diferentes perspectivas con fondo verde



Fig.78 Instalación, fondo azul



Fig.79 Instalación, fondo azul

Video-instalación: Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mgvsmu6cqyw>

#### 4.4.1. Materiales empleados

Se utilizó todo tipo de plásticos y residuos contaminantes.

Tarea fácil debido a la cantidad de ellos que solemos utilizar en nuestro propio hogar.



Fig.80 Retales de telas

En el proyecto se emplearon los materiales siguientes:

- papel de cocina
- pistola de silicona
- hilos, botones de colores y diferentes tamaños
- agujas
- remaches, cualquier tipo de plásticos
- cinta adhesiva negra ancha
- globos de colores medianos y grandes
- retales de telas
- hilo pesca
- arena de la playa
- pechinas
- cajas de cartón
- vidrio
- red de pesca
- tijeras
- bolsas de basura
- acetato transparente azul
- dos proyectores
- dos pódiums altos donde sostener los proyectores



Fig.81 Materiales utilizados



Fig.82 Materiales de residuos contaminantes

- alargador eléctrico
- bridas
- embudo para llenar las botellas de arena
- escalera alta de dos metros

#### 4.4.2. Dirigido hacia...

Está dirigido a todos los públicos, a todo aquel que quiera informarse y tenga curiosidad por ello. En definitiva, se trata de que todo el que tenga acceso a este trabajo, tome conciencia de lo que sucede en cada rincón del mundo en el que haya mares y playas.

## 5. CONCLUSIONES

El trabajo realizado en el proyecto, permite profundizar en los conocimientos históricos del arte de la escultura. Por otra parte, la investigación llevada a cabo en torno a las diferentes formas, en que este problema se aborda por las artes, permite conocer el trabajo de algunos de los artistas, cuyo discurso artístico gira en torno al tema de la contaminación del planeta, y del reciclaje. Estos conocimientos permiten reflexionar sobre el papel que ejercen las creaciones de los artistas en la concienciación sobre los problemas de la contaminación. Este conocimiento proporciona las herramientas necesarias para el desarrollo del proyecto y para la solución de todos los problemas que se plantearon.

En el proyecto, se pone de manifiesto la existencia de un problema político y sobre todo educativo. El problema podría minimizarse si desde edades tempranas se educaran a los niños en la importancia del cuidado del medioambiente.

Una vez elegidos los materiales adecuados para la realización del proyecto, se crea una obra a la vez llamativa e impactante. Se trata de conseguir que la distribución, de los elementos en el espacio de la exposición, genere en los observadores del montaje, la sensación de estar dentro del agua.

El objetivo es denunciar la desastrosa situación del medioambiente y conseguir una reacción en el público que le lleve a cuidar de dicho medio. Al mismo tiempo, se trata de poner en valor la utilización de residuos de todo tipo, para su recuperación con el fin de convertirlos en objetos de arte, dotándoles de otra vida.

Como anécdota señalaré que, durante la implantación del proyecto, en



la sala de exposiciones, pude detectar el interés, que a las personas que se acercaron en el transcurso del montaje, les producía lo impactante y llamativo del proyecto. Me hubiera gustado poder presentar la instalación en vivo, dado que el efecto visual es mucho mayor que la simple presentación digital.

Como conclusión final , todo el desarrollo completo de este proyecto así como su composición, realización y montaje para su visión en público, me aportó toda una serie de herramientas conceptuales, técnicas y de gestión, con las que anteriormente no contaba, que me permitió aprender y madurar como artista y persona.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### MONOGRAFIAS

BLACKWEEL, LEWIS. Madrid: Caja Madrid: *La Casa Encendida: Basurama, ca. 2005*, Basurama (2005.Madrid).

CUADRA GONZÁLEZ-MANESES, CONSUELO DE LA; GUITIÉRREZ MUÑOZ, JOSÉ LUIS; CASAS GÓMEZ; JOSÉ DE LAS; MATÍA MARTÍN, PARIS; BLANCA GONZÁLEZ, ELENA; ARRIBA DEL AMO, PABLO. *Procedimientos y materiales en la obra escultórica*. Tres Cantos, Madrid: Akal, D.L., 2009.

DONOSTIA, SAN SEBASTIÁN. *Revolviendo en la basura. Residuos y reciclaje en el arte actual*, Koldo Mitxelena Kulturunea, D.L., 2009.

HOORNWEG, DANIEL AND BHADA-TATA, PERINAZ. *What a waste. Global Review of Solid Waste Management*. The world Bank, March, 2012, No. 15.

LÓPEZ POQUET, JOSEFA. *Laboratorio de Luz*, S.I. : Región de Murcia, Conserjería de Educación y Cultura, Dirección General de Cultura, D.L., 2006.

MANCO, TRISTAN. *Matériaux + art = Œuvre: quand les artistes contemporains font appel à des matériaux naturels ou recyclés*, S.I: Pyramyd NTCV, D.L. 2012.

OLIVEIRA, NICOLAS DE; OXLEY, NICOLAS; PETRY, MICHAEL; ARCHER, MICHAEL. *Installation: l'art en situation*, Paris: Thames & Hudson, D. L. 1997.

ONIANS, JOHN. *Atlas del arte*, Barcelona: Blume, 2008.

SALAMANCA: DELIRIO. *Rus: Residuos Urbanos Sólidos: basura y espacio público en Latinoamérica 2008-2010*, Editorial: Basurama, 2011.

## TRABAJOS DE FIN DE GRADO Y MÁSTER

AGOST, BLANCA. *Refugios. El nido y la cueva*. [fin de grado]. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. 2015.

MARTÍNEZ, I. *Conservativos del almacenaje de pintura de caballete sobre lienzo*. [fin de grado]. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. 2014.

MENA, M LUISA. *Perfecto, reflexión a través del arte y el reciclaje, sobre la contaminación en el Mediterráneo*. [fin de grado]. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. 2015.

ORTEGA, DANIEL. *Naturaleza oculta*. [fin de grado]. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. 2015.

VILLAR, DOLORES. *Paisaje y entorno*. . [fin de grado]. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. 2014.

## PÁGINAS WEBS

ABITARE, *Tadashi Kawamata en Pompidou-Metz*, RCS Mediagroup SpA. Via Rizzoli, 8 – 20132 Milano CF. Disponible en: <<http://www.abitare.it/it/eventi/2016/04/27/tadashi-kawamata-pompidou-metz/>>

ANTO LLOVERAS, *RUS Santo Domingo, Tsunami*. La pieza international contemporary relational art series, 2009: 2018. Disponible en: <<http://antolloveras.blogspot.com.es/2016/02/rus-santo-domingo-basurama-tomoto-films.html>>

ARTSY, Vik Muniz. *Altas, después de Giovanni Francesco Barbieri (il Guercino)*, 2007. Artsy, 2018. Disponible en: <<https://www.artsy.net/artwork/vik-muniz-atlas-after-giovanni-francesco-barbieri-il-guercino-pictures-of-junk>>

ART WOKS FOR CHANGE, *Chris Jordan: el arte para trabaja para el cambio*. Art Works para el cambio, 2018. Disponible en: <<http://www.artworksforchange.org/portfolio/chris-jordan/>>

BASURAMA, *Proyectos*, Basurama Creative commons. Disponible en: <<http://basurama.org/proyectos/>>

BLOG DE RIBES & CASALS, *El origen de la expresión “plegar”, aplicado a los tejidos*. Ribes&Casals, especialistas en telas, 2018. Disponible en: <<http://www.ribescasals.com/blog/el-origen-de-la-expresion-plegar/>>

BLOG USENATUREZA, *Obras de Arte con los residuos encontrados en la playa*. Jeffesron Kulig, desde 1989. Disponible en: <<http://blog.usenatureza.com/2017/06/obras-de-arte-com-lixos-encontrados-na-praia-2/>>

CALCEGO, *Saturn devouring one of his sons, after Francisco de Goya (Pictures of Junk)*. Luis Francisco Pérez. 2005. Disponible en: <<http://calcego.com/artistas-y-obras/muniz-vik/saturn-devouring-one-of-his-sons-after-francisco-de-goya-pictures-of-junk/>>

CHRIS JORDAN, *Albatross*, Galery ghotografis arts. Disponible en: <[www.chrisjordan.com](http://www.chrisjordan.com) >

DANIEL CANOGAR, *Tajo*. 2011 Disponible en: <<http://www.danielcanogar.com/es/obra/tajo>>

DIPUTACIÓN DE CÁDIZ, *Arsenio Rodríguez: exposición y taller R que R*. Fundación Provincial de cultura, 5-05-2017. Disponible en: <<http://www.dipucadiz.es/cultura/Arsenio-Rodriguez-Exposicion-y-Taller-R-que-R>>

DIPUTACIÓN DE CÁDIZ, *El pescador de botellas*. Cultura, 25-09-2017. Disponible en: <<http://www.dipucadiz.es/prensa/actualidad/El-pescador-de-botellas-del-artista-Arsenio-Rodriguez-en-la-antigua-Lonja-de-Barbate/>>

DONNA CONLON, *Brisa de verano*, 2007. Disponible en : <<http://www.donnaconlon.com/?p=418&lang=es>>

ESTRELLA DIGITAL, *Navidad en RE: Reducimos, Reutilizamos, REcelebramos*. Opennemas. Disponible en: <<https://www.estrelladigital.es/articulo/espanha/navidad-re-reducimos-reutilizamos-recelebramos/20161202174216306521.html#>>

ESPACIO MINIMO, Donna Conlon & Jonathan Harker. 2014. Disponible en: <<http://www.espaciominimo.es/donna-conlon-jonathan-harker/>>

EXPLORATORIUM, *Angela Haseltine Pozzi*. The tinkering studio. Disponible en: <<https://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=https://tinkering.exploratorium.edu/angela-haseltine-pozzi&prev=search>>



GEOTEXAN, *Materiales textiles para usos técnicos*. Minas de Riotinto(Huelva), España. Disponible en: < <https://geotexan.com/materiales-textiles-para-usos-tecnicos-1/>>

JOAN COSTA, *Sculture*. Video instalación. Disponible en: <<http://www.joancosta.org/obres/video-instal%C2%B7lacions-ca/>>

KAMEL MENNOUR, *Obras y proyectos- Tadashi Kawamata*. Galerie Kamel mennour, 75006 Paris. Disponible en: <<http://www.kamelmennour.com/artists/13/tadashi-kawamata.works-and-projects.html>>

LIVE INTERNET, *Solución creativa para recolección de basura*. Li day, Domingo, 08 de junio de 2014. Disponible en: <<http://li-day.ru/post327188312/>>

MOMA, Arte y artistas. *Vik Muniz Narcissus, después de Caravaggio, 2005*. Licencia de VAGA, Nueva York, NY. Disponible en: <<https://www.moma.org/collection/works/105074>>

RUS SANTO DOMINGO, *Tsunami de basura*, Libro del proyecto 'Residuos Urbanos Sólidos'. Disponible en: <<http://basurama.org/rus/capitulo/proyectos/rus-santo-domingo-tsunami-de-basura/>>

WASHED ASHORE. ORG, *¡Creamos arte para salvar el mar!* Museo Nacional de Historia Natural Smithsonian. Disponible en: < <https://washedashore.org/> >

## AUDIOVISUALES

BLAU, COSTA JOAN, En : *You Tube*. pelaidelafrontera, Publicado el 14 de ago. 2012. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=DWbs1RbICjI>>

Conlon, Donna y Harker, Jonathan, *Estación seca*, 2006. En: *Vimeo*. Hace 6 años. Disponible en: <<https://vimeo.com/32801344>>

Costa, Joan – *Imagina*. En: *Vimeo*. Guirado y Giner Comunicación, hace 8 años. Disponible en: <<https://vimeo.com/13541912>>

El pescador de botellas. Proyecto Aparejo. En: *You Tube*. Diputación de Cádiz, Publicado 25 sept. 2017 Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=73&v=wy0cj2GN27c](https://www.youtube.com/watch?time_continue=73&v=wy0cj2GN27c)>

Luxo é Lixo( lujo es basura), En: *Vimeo*, Basurama, hace 3 años. Disponible en: <https://vimeo.com/107571265>>

Making off, NAVIDAD EN RE, En: *Vimeo*, Basurama, hace un año. Disponible en: <https://vimeo.com/195987200>>

Oregon Coast Digest Presents Washed Ashore, En: *You Tube*. Sterling Media Northwest Advertising Agency, Publicado el 19 mar. 2014. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=3SQmNJ\\_vdLE](https://www.youtube.com/watch?v=3SQmNJ_vdLE)>

Puztu, Zaborra, Infla tu basura. En: *You Tube*. Basurama en Kaleka 27. Lekeitio. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IbqNmGQsAhl&feature=youtu.be>>

2007, Summer Breeze(Brisa de verano), En: *Vimeo*. Conlon and Harker videos, hace 4 años. Disponible en: <https://vimeo.com/90082760>>

WALTER, LUCY. *Waster Land*. Documental, 2010. Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film301106.html> >

## 7. INDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1 Tadashi Kawamata. *Under the wáter*, 2011
- Fig. 2, 3 y 4 Tadashi Kawamata. *Under the wáter (Imágenes del material de la obra)*, 2011
- Fig. 5 Basurama. *Amar o mar ("letra M")*, 2017
- Fig. 6 Basurama. *Amar o mar ("letra O")*, 2017
- Fig. 7 Basurama. *AMAR o mar*, 2017
- Fig. 8 Basurama. *Eres todo lo que tiras*. FIB/07
- Fig. 9 Basurama. Art for Change. *Navidad en RE*. CaixaForum, Madrid, 2016
- Fig. 10 y 11 Basurama. Art for Change. *Navidad en RE*. CaixaForum, Madrid, 2016
- Fig. 12 Basurama. Art for Change. *CaixaForum, Barcelona (en proceso)*, 2016
- Fig. 13 Basurama. Art for Change. *CaixaForum, Barcelona*, 2016
- Fig. 14 Basurama, *Luxo é lixo (paisaje playero)*, 2014
- Fig. 15 Basurama, *Luxo é lixo (paisaje de la universidad)*, 2014
- Fig. 16 Basurama, *Luxo é lixo (bolsas de plásticos)*, 2014
- Fig. 17 y 18 Donna Conlon/ Jonathan Harker. *Estación seca*, 2006

- Fig. 19 Donna Conlon/ Jonathan Harker. *Estación seca*, 2006
- Fig. 20 y 21 Donna Conlon/ Jonathan Harker. *Brisa de verano*, 2007
- Fig. 22 Chris Jordan. *Recycling Yard #5*, 2004
- Fig. 23 Chris Jordan. *Recycling Yard #6*, 2004
- Fig. 24 Vik Muñoz. *Atalanta and Hippomenes, after Guido Reni*, 2006
- Fig. 25 Vik Muñoz. *Atlas, after Giovanni Francesco Barbieri, il Guercino*, 2007
- Fig. 26 Vik Muñoz. *Narcissus, after Caravaggio*, 2005
- Fig. 27 Vik Muñoz. *Saturn devouring of his Sons after Goya*, 2005
- Fig. 28 Angela Haseltine Pozzi. *Washed Ashore*, 2010
- Fig. 29 Angela Haseltine Pozzi. *Washed Ashore*, 2010
- Fig. 30 Angela Haseltine Pozzi. *Grye*, 2010
- Fig. 31 Angela Haseltine Pozzi. *Grye*, 2010
- Fig. 32 Joan Costa. *Azul*, 2006
- Fig. 33 Daniel Canogar. *Tajo (instalación vista de cerca)*, 2011
- Fig. 34 Daniel Canogar. *Tajo*, 2011
- Fig. 35 Daniel Canogar. *Tajo (la instalación: dimensiones de 18 metros lineales)*, 2011
- Fig. 36 Daniel Canogar. *Tajo*, 2011
- Fig. 37 Anto Lloveras. *Tsumani de Basura*, 2009
- Fig. 38 Los recolectores en el vertedero de Duquesa, *llamados buzos*
- Fig. 39 Anto Lloveras. *Tsumani de Basura (en proceso)*, 2009
- Fig. 40 Arsenio Rodríguez. *El pescador de botellas*, Longa de Barbate, 2017
- Fig. 41 Arsenio Rodríguez. *El pescador de botellas*, Longa de Barbate (vista de cerca), 2017
- Fig. 42 Arsenio Rodríguez. *El pescador de botellas*, Longa de Barbate (vista de cerca), 2017
- Fig. 43, 44 y 45 *BOCETOS, primeras ideas*
- Fig. 46 y 47 *BOCETOS primeras ideas*
- Fig. 48 y 49 *BOCETOS, más detallados*
- Fig. 50 *BOCETO, definitivo*
- Fig. 51 *BOCETO, definitivo*
- Fig. 52 y 53 *Proceso maqueta*
- Fig. 54 *MAQUETA*
- Fig. 55,56 y 57 y 58 *Realización de medusas o algas*
- Fig. 59, 60 y 61 *Realización de medusas o algas*
- Fig. 62 *Prueba de los objetos colgados*
- Fig. 63 *Prueba de los objetos colgados*
- Fig. 64 *Prueba de los objetos en la pared*
- Fig. 65, 66 y 67 *Pruebas con la red y bolsas negras*
- Fig. 68 y 69 *Pruebas de los objetos de cerca*
- Fig. 70 *Instalación, fondo azul*
- Fig. 71, 72 y 73 *Instalación, vista de cerca*

- Fig. 74 *Instalación, techo*
- Fig. 75 *Instalación, objetos flotantes, diferentes perspectivas con fondo verde*
- Fig. 76 *Instalación, objetos flotantes, diferentes perspectivas con fondo verde*
- Fig. 77 *Instalación, objetos flotantes, diferentes perspectivas con fondo verde*
- Fig. 78 *Instalación, fondo azul*
- Fig. 79 *Instalación, fondo azul*
- Fig. 80 *Retales de telas*
- Fig. 81 *Materiales utilizados*
- Fig. 82 *Materiales de residuos contaminantes*