

Trabajo de Graduación
Licenciatura en Artes Plásticas
Orientación en Grabado y Arte Impreso

Título:
Basura Gráfica

Tema:
Elementos del descarte como insumo para la obra Gráfica

María Paula Longarzo
DNI 36.777.820
Leg. 66155/6
Tel: 221 5759628
E-mail: longarzo1992@gmail.com
Profesor Titular: Lic. Guillermina Valent
Diciembre 2020

Resumen

El presente trabajo aborda el uso de materiales de descarte y su representación visual para la producción plástica. Se desarrolla la idea de “arte como archivo” planteada por A.M Guasch (2009) junto a nociones de colección-almacenamiento y cómo estos conceptos complementan la construcción de una memoria viva que comprende cuestiones político-sociales. La producción también es alimentada por una paradoja que muestra a la lógica de las 3R (reducir/ reutilizar/reciclar) como una re-productora de material de descarte, reflejando que toda producción puede ser consumida y descartada.

FUNDAMENTACIÓN INICIAL

Este Trabajo de Graduación propone la recolección y colección de elementos de descarte, que suelen ser desechados como basura, y el uso de los mismos como insumo para la producción de obra gráfica. Sostener una filosofía de consumo responsable, de reciclado y de separación de residuos, me permite habitualmente coleccionar un sin fin de objetos y acumular casi compulsivamente distintos elementos que por algún motivo me generan una simpatía especial. En estas operaciones me acerco a la práctica de una arqueología de lo cotidiano como la denomina Mariana Sanguinetti (2019): “Practicar una arqueología de lo cotidiano es salir en busca de los restos que estamos dejando hoy, los fragmentos desechados, perdidos, caídos, los objetos que podrían ser descubiertos mañana por lxs arqueólogxs del futuro. Es rescatar en esos fragmentos el tiempo que pasa” (p. 1).

Asimismo, al revisar mi producción artística previa, puede reconocerse un anclaje conceptual en lo que se denomina la cultura del descarte desde dos perspectivas: el descarte desde lo material y el descarte desde lo social. Síntomas de un sistema que se alimenta en el ciclo del descarte/consumo. Al respecto, Tanja Grass, fundadora de Drap Art –una plataforma para artistas con el objetivo de contribuir a un estilo de vida más sostenible fundada en Barcelona en 1995–, comentó en una entrevista: “generar basura es un invento de la industria para crear consumo” (Grass en Flores, 2018, s/p). Siguiendo esta línea, muchos artistas eligen, como una decisión política, producir obra a partir de la idea de descarte, siendo esta operación una estrategia de batalla cultural. Entre ellos podemos mencionar al artista Diego Bianchi que en diversas instalaciones, como “Into the Wild Meaning” (2013), expone un conjunto de materiales aparentemente inservibles resignificándolos [Figura 1].

Anna Maria Guasch (2009) identifica un giro en el arte contemporáneo hacia la obra de arte “en tanto archivo” o “como archivo”. A partir de este giro –que a su vez convive con otras tendencias que hacen foco en lo etnográfico y lo político– el artista revisa la idea de archivo tradicional, y su función compiladora de información del pasado. La obra de arte “en tanto archivo” permite construir una memoria viva y reconstruir permanentemente la historia de nuestra cultura actual. Permite contemplar desde el presente la vida de la sociedad de consumo a través de la transformación de un material histórico oculto, marginal, en un hecho físico, espacial e interactivo. El archivo en estos términos genera nuevas relaciones de temporalidad entre pasado, presente y futuro, en lo que se entiende como tiempo del "futuro perfecto" (Guasch, 2011).



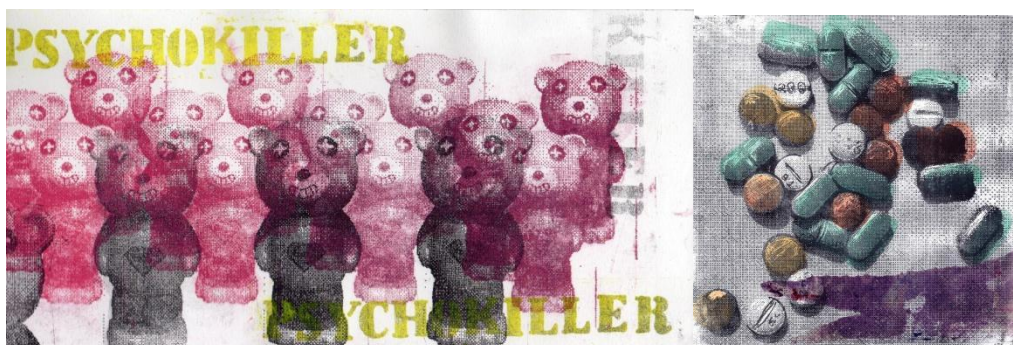
Figura 1: Into the Wild Meaning (2013), Diego Bianchi. Instalación de materiales inservibles. Recuperado de <http://diegobianchi.com.ar/inicio.php>

A su vez, Guasch (2009) diferencia las prácticas de almacenamiento, colección y acumulación –que consisten en asignar un lugar o depositar algo en un lugar determinado–, de las prácticas de archivo, donde se suma la acción de consignar: el archivo nace con el objetivo de coordinar un cuerpo coherente donde todos sus elementos, previamente seleccionados, se articulen y relacionen dentro de una unidad de configuración predeterminada. Partiendo de esa distinción, la práctica desarrollada en el marco de este proyecto, aunque supone lógicas de ordenamiento, puede ser catalogada como colección, en sintonía con las consideraciones de Walter Benjamin (2012), para quien “la existencia del coleccionista está regida por una tensión dialéctica entre los polos del orden y el desorden” (p.34), así como también está ligada a una “relación muy enigmática hacia la posesión” (p.34).

En ese sentido, parto del reconocimiento de la acción compulsiva de rescatar objetos, coleccionarlos y agruparlos como una práctica cotidiana. La colección de los

objetos recolectados tiende a ser doble, por un lado el almacenamiento del objeto físico y por otro un almacenamiento digital de su registro fotográfico. A su vez, esta colección de objetos descartados, a partir del concepto de las 3R (reducir, reutilizar, reciclar), me ha servido de insumo para la producción plástica. De esta forma, objetos que fueron descartados son rescatados de un final obsoleto al ser re descubiertos y otorgárseles una nueva vida. Entendiendo que cada uno es portador de su propia historia, portador de sentido, busco reactivarlos y resignificarlos. Objetos del cotidiano que están allí invisibilizados, en la calle, al lado de un cesto, de un árbol, o en casas olvidados: aparatos electrónicos u analógicos, cotillón y juguetes, papeles y envoltorios, negativos, piedras, telas, etc. Al desarrollar obra bidimensional, suelo utilizar en mayor medida el segundo tipo de almacenamiento mencionado. Es decir que para producir obra no utilizo los objetos físicamente, como es el caso mencionado de la instalación de Diego Bianchi, sino sus registros visuales. Ese registro se edita, se re edita, y luego se transforma en matriz para volcarse en un original múltiple [Figuras 2 y 3]. El mismo objeto, rescatado, es revivido en un sinfín de reproducciones.

En esta operación puede observarse una situación paradójica: objetos que fueron producidos para el consumo masivo, que se descartaron, vuelven a la vida reproducidos ininidad de veces, o hasta donde la matriz lo permita, para un consumo artístico; al mismo tiempo esa producción genera nuevos materiales de desecho, pudiendo incluso la misma obra ser desechada. Producción> Consumo> Basura/Descarte> Rescate(+3R)> Colección> Reproducción>Consumo> Basura/Descarte. A su vez, esta paradoja, donde la lógica de las 3R es utilizada finalmente para re-producir material de descarte, refleja que todo lo que se produzca puede ser descartado. En el caso de mi producción, la Obra –en tanto Basura– Gráfica quedará a la espera de ser redescubierta y recolectada por un espectador atento y curioso.



Figuras 2 y 3: ejemplos de impresos con matrices producto del registro de objetos encontrados. Impresión matriz de photoplate sobre papel de descarte (2018).

Modos de realización

En su etapa de proyecto el trabajo se planificó para realizarse en cuatro momentos específicos determinados por los modos de operar con los elementos: 1.Recolectar, 2.Coleccionar, 3.Reproducir, 4.Reintroducir. Pero ante las consecuencias de la pandemia, y la necesidad de generar un trabajo que pueda mostrarse de manera virtual se agregó una quinta etapa 5. Registro.

1. Recolectar

Esta es la piedra fundamental de la producción, ya que a partir de la selección de objetos a recolectar, se define el patrón unificador de la obra. Ya sea por tipo de materialidades seleccionadas (plástico, tela, madera, etc.), por categoría histórica (década del '60, '70, '80, etc.), o tipo de objetos (para la comunicación, para el ocio, herramientas, etc.). Para este trabajo, dadas las condiciones particulares del contexto, la recolección se realizó dentro de mi hogar a partir de elementos de descarte producto de mi propio consumo.

La recolección de elementos comenzó en marzo del 2020, y sigue hasta el día de la fecha. Se definió un patrón unificador teniendo en cuenta el descarte que se genera producto del consumo diario como envases y envoltorios, y objetos de uso cotidiano que por algún motivo dejaron de servir para su función.

En esta operación tomé como referencia el trabajo de Elisa Insua, artista de la recolección, que busca a través de sus obras que el espectador cuestione sus hábitos de consumo. La artista trabaja con elementos que han sido usados y desechados, así los elementos que se ven en sus obras son fácilmente reconocibles por el espectador en su rol de consumidor. La artista también incorpora estos elementos en un conjunto de obras que se basan en la representación formal y no en la utilización objetual de esos productos [Figuras 4, 5 y 6].



Figura 4: Sugar-coated Lies V, Elisa Insua (2018) caramelos y resina epoxi sobre foamboard. Recuperado de <https://www.elisainsua.com/sugar-coated-lies-2018>.

Figuras 5 y 6: serie de dibujos, Elisa Insua (2020). Lápiz sobre papel, la artista representa formalmente basura, recuperado de <https://www.instagram.com/elisainsua/>.

2. Coleccionar

Luego de la recolección, se establecieron criterios para la colección de estos elementos con el fin de hacerlos perdurar en el tiempo y así darles la posibilidad de un nuevo uso. Esta colección está organizada por tipologías de elementos y materialidades: electrónicos, plásticos, metálicos, etc. Este criterio clasificatorio responde al sistema de separación de materiales reciclables. La colección en primera instancia fue doble: física y digital [Figura 7].

A medida que la colección física fue incrementando su volumen y que los distintos tipos de elementos empezaron a sumar una cantidad considerable, se procedió a generar la colección digital: se registraron fotográficamente dichas agrupaciones de objetos. Ante el volumen de objetos, y la incapacidad espacial de seguir coleccionándolos físicamente, algunos elementos fueron enviados a espacios para el tratamiento de estos materiales de descarte diario, quedándome solo con su colección digital.



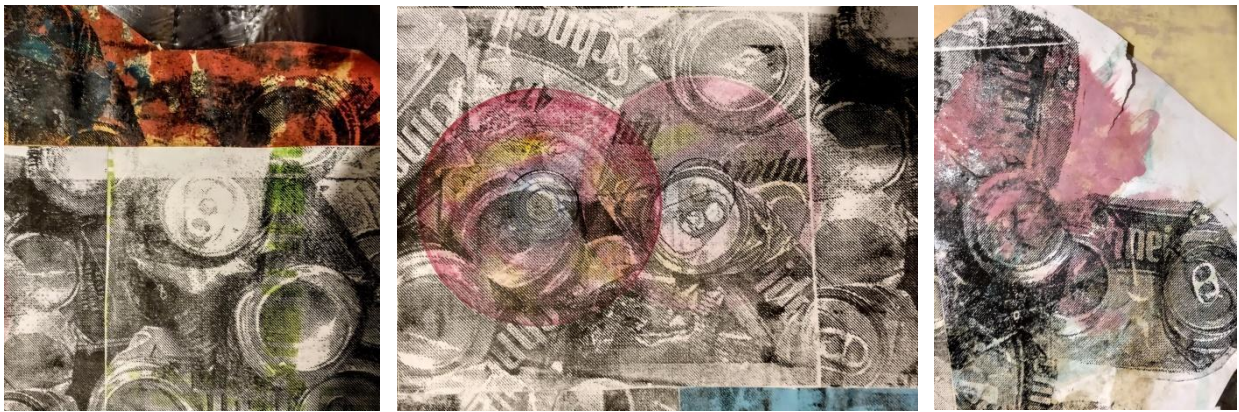
Figura 7: Ejemplos de organización de elementos por tipologías.

3. Reproducir

La re-producción de elementos considerados de descarte busca, desde una perspectiva poética, devolverles la vida antes considerada caduca.

Esta etapa comienza con la edición de las imágenes del archivo digital para adecuarlas a la matriz correspondiente. En este caso, las imágenes fueron adaptadas para impresión offset manual monocroma generando matrices en papel máster poliéster. Las imágenes del archivo fueron editadas digitalmente, se trabajaron en trama de semitonos, con una lineatura menor a la utilizada habitualmente, sin modificar la imagen fotográfica. Este modo de impresión fue elegido debido a su capacidad de reproducción fotográfica y por las texturas visuales propias que se generan en la impresión manual de dicho sistema.

Al mismo tiempo, al situarme desde el campo disciplinar de la gráfica, observo el material de desecho que producimos como grabadores (hojas de descarte y descarga, tintas, elementos de limpieza, etc.), por ello mi papel soporte también proviene de mi propia colección de descartes (hojas de descarga, impresiones fallidas, papeles manchados, etc.). Esto me ha permitido además de utilizar material de descarte como soporte, incorporar colores, texturas visuales e imágenes de elementos de descarte de otros archivos utilizados anteriormente en mi producción. Cada reproducción se volvió única debido a su soporte irrepetible y el entintado de cada matriz, generando monocopias a partir de superposiciones y combinaciones que apelaron al aprovechamiento de transparencias y la acumulación [Figuras 8, 9 y 10].



Figuras 8,9 y 10: Monocopias sobre papeles de descarte. Detalles de impresión

Las impresiones resultantes fueron ensambladas, por medio de costura y pegado, sobre nylon cristal recuperado, incoloro y verde translúcido. Este último material aparecerá como unificador de la obra, y como recurso poético ligado a un sistema de color simbólico de reciclaje y necesariamente a la alusión del plástico como elemento de descarte por excelencia y su dificultad para ser degradado [Figura 11 y 12].



Figura 11 y 12: Ensamble sobre nylon cristal. Frente y revés.

3.1 Formato y montaje

La obra, pensada originalmente como *site-specific* para el Centro de Arte de la UNLP, tenía como resultado una pieza gráfica de forma irregular, posible de ser transitada a modo de tapete, con unas medidas aproximadas de 5 m de largo x 1,50 m de ancho, y de la misma pieza se desprenderían algunas más pequeñas de diversos tamaños y formas [Figuras 13 y 14]. Al ser repensada para el espacio público las piezas realizadas fueron varias, de distintos tamaños y con formas irregulares, teniendo las piezas de mayor tamaño aproximadamente 1,5 m de lado y las más pequeñas de 20cm de lado aproximadamente.



Figuras 13 y 14: piezas gráficas irregulares para ser dispuestas en el piso.

4. Reintroducir

En varios de mis proyectos esta etapa propone que, a través de la interacción de la obra con el medio, los objetos re-producidos desde un nuevo concepto sean introducidos nuevamente en el sistema de consumo en diferentes formatos. Para esta producción la re-introducción se había pensado, como se mencionó anteriormente, en un lugar específico y esta proyección no pudo ser posible. En consecuencia la decisión fue reintroducir los objetos en el espacio público, utilizando las veredas como sitio de re-inserción de los objetos de descarte convertidos en piezas gráficas.

Las piezas se colocaron sobre el piso para que el viandante, en este caso un espectador casual y desprevenido –que debe decidir in situ su papel como espectador–, pueda pisarlas/transitarlas/esquivarlas/levantarlas, generando una obra abierta a la interpretación, donde el receptor de la obra es el eje de la experiencia estética, si la hubiera. El objetivo de esta reinsertión fue que el espectador que buscase observar las imágenes impresas, o buscase entender la naturaleza de ese objeto con el que se encuentra en la calle, forzosamente tendría que pararse/detenerse/retroceder sobre la

pieza y mirar hacia abajo [Figura 15], replicando la acción previa a la recolección del objeto de descarte, pudiendo incluso adueñarse de las piezas con las que se encontrara. Así la obra propone un aspecto lúdico, en clave de lo que menciona Gadamer, un juego, un desafío (Gadamer, 1998). El espectador al encontrarse con la obra, decide si acepta el desafío que ella propone, en caso de aceptarlo se abre un espacio de reflexión, donde se busca entender lo que ella dice. En el caso de una reacción contraria, o una no-reacción: el que no notase la obra, simplemente la transitaría [Figura 16] reforzando así el sentido y el nombre elegido para esta producción.



Figura 15: Registro reacción de viandante/ espectador.



Figura 16: Registro reacción de viandante/ espectador.

Esta idea de Reintroducción se vinculó con el concepto de *Inserciones* utilizado por el artista Cildo Meireles. En su serie de obras *Inserciones en circuitos ideológicos* (1970), reconocemos lo que Alicia Candiani (2018) nombra como un abordaje no específico de la obra gráfica, donde el grabado aparece desarticulado de sus propias convenciones – técnicas, soportes, tradiciones–, para generar discursos inesperados que interpelan al espectador y rechazan los circuitos convencionales legitimadores del arte. En estas obras el artista encuentra, en un objeto cotidiano, la manera de insertarse anónimamente en un sistema para contradecirlo, haciendo visible la capacidad que puede tener un individuo de

interferir en ellos. En *Inserciones 1- Proyecto Coca-Cola* [Figura 17], Meireles utiliza el sistema de circulación de estas bebidas para insertar anónimamente información y mensajes. Mediante el uso de la serigrafía el artista reprodujo falsas etiquetas, similares a las originales pero que contenían mensajes disruptivos que iban desde instrucciones para armar una molotov hasta interrogantes para preguntarse por el rol del arte en la sociedad.



Figura 17: *Inserciones 1- Proyecto Coca-Cola* (1970), Cildo Meireles. Reproducción de falsas etiquetas sobre botellas de vidrio que el artista re introdujo en el sistema. Recuperado de <https://www.daros-latinamerica.net/es/ensayo/cildo-meireles-inserciones-en-circuitos-ideol%C3%B3gicos>

5. Registro

Esta etapa del trabajo no había sido considerada hasta el momento en que se decidió exponer los trabajos de graduación de manera virtual. Existen varias formas de registrar un proceso, un objeto o una acción, esto depende de lo que queramos mostrar. En mi caso particular, necesitaba mostrar las piezas terminadas y el proceso de realización de la obra. Esta tarea puede considerarse sencilla teniendo en cuenta que casi todos los dispositivos móviles de la actualidad cuentan con una cámara. Pero ¿cómo mostrar la acción que pretende lograr esta intervención? Esto me supuso un desafío, ya que mostrar la acción del transeúnte, desprevenido, curioso, podía significar intervenir en su acción. Necesitaba registrar la reacción genuina de ese caminante, esas personas que van por la calle con la vista perdida o buscando algo, sin condicionarlo con la presencia de alguna persona que estuviera registrando el momento.

El problema se resolvió con una cámara de seguridad económica y pequeña. Pedí espacios prestados que tengan ventana a la calle, conexión WI-FI, y enchufe. La cámara de seguridad me permitía controlarla remotamente desde mi teléfono celular. En las pruebas que se realizaron, la cámara cumplió con las expectativas y me otorgó la posibilidad de un registro fiel de las acciones de los transeúntes, sumándole al registro

una estética *Lag*¹ propia de los dispositivos que funcionan con procesamiento de datos en tiempo real.

El registro producto de este trabajo de graduación se encuentra alojado en el sitio web <https://longarzo1992.wixsite.com/basuragrafica>.

Consideraciones finales

La pieza gráfica final iba a ser expuesta en la muestra colectiva presencial de Trabajos de Graduación de la Cátedra de Grabado y Arte Impreso en el Centro de Arte de la UNLP. Esto suponía un público con interés en encontrar “obras de arte”, situación que me alejaba de la posibilidad de jugar con un espectador desprevenido. Ante la imposibilidad de generar una exposición presencial debido al contexto sanitario, mostrar este trabajo de manera virtual supuso algunos desafíos, ya que el encuentro con el espectador de manera física era una parte fundamental de la propuesta. La exposición en espacios convencionales generalmente no es una opción para mis producciones, ya que suelo buscar espacios alternativos. Realizar el montaje de las piezas de este trabajo en el espacio público me permitió jugar con la condición genuina de un espectador casual. Aunque supuso la necesidad de generar un registro fiel de ese encuentro, el espacio público potenció el sentido de la obra.

He intentado a través del uso de la noción de archivo, como generador de una memoria viva, y de las posibilidades que me ha brindado la utilización de la obra gráfica, obtener un dispositivo que me permita imprimir o re-producir como acto de resistencia cultural. El grabado nos permite insistir y repetir no solo una imagen sino también una idea. En mi caso el acto de volver y actualizar los archivos propios, me permitió no solo continuar con una línea de trabajo, sino también seguir en la búsqueda de activar una memoria trayendo al presente objetos de un pasado inmediato que pretenden cuestionar o revisar nuestras acciones cotidianas.

Este trabajo es el reflejo de estos años de formación. Específicamente desde la disciplina que me convoca a realizar este trabajo, he intentado experimentar con las distintas formas que puede tomar el grabado y arte impreso, cuestionar a través de la producción las técnicas, los soportes, los materiales y las acciones. Utilicé en muchas ocasiones materiales de descarte como insumo, utilicé su forma física como soporte o como matriz y su representación como recurso poético. Obtuve resultados satisfactorios, generándome nuevos discursos y nuevas herramientas, siempre a través de la

¹ El *lag* es un retardo producido en un dispositivo que funciona con procesamientos de datos y comunicación en tiempo real.

exploración con estos materiales. Ese transitar me llevó a pensar en la paradoja que mencioné en la fundamentación de este trabajo, Producción> Consumo> Basura/Descarte> Rescate(+3R)> Colección> Reproducción(obra)> Consumo> Basura/Descarte.

Las piezas gráficas producidas buscan exponer una realidad de nuestro sistema de consumo actual, pero al mismo tiempo estas imágenes y piezas generadas terminan siendo cómplices de ese mismo sistema, en línea con lo que menciona Rancière (2010) como una dialéctica inherente al montaje político de las imágenes (P. 87). Asimismo, los objetos y sus representaciones están cargados de significados y es en el momento de la interacción cuando éstos cobran sentido. Son el contexto y la experiencia del espectador lo que le den el significado final.

Finalmente, ante las pruebas realizadas, la mayoría de los transeúntes no repararon en la presencia de las piezas y los que las notaron, retrocedieron y las observaron repitiendo la acción previa a la recolección de un objeto y continuaron su camino. Esta situación reforzó aquello que intenté evidenciar: que todo lo que se produzca, incluyendo el arte, puede terminar siendo basura, en este caso basura gráfica.

Referencias bibliográficas

- Benjamin, W. (2012) Desembalo mi biblioteca. El arte de coleccionar. Barcelona, España: Centellas. Recuperado de <https://dokumen.tips/documents/benjamin-desembalo-mi-bibliotecael-arte-de-coleccionarpdf.html>
- Candiani, A. (2018) “Acerca de la no-especificidad de las prácticas gráficas contemporáneas”. En: Impact 10 Conferencia Internacional Multidisciplinar de Gráfica.
- Flores, A. (11 de Octubre, 2018) Cuando la basura es arte [entrada de blog]. Recuperado de <http://www.ecomania.org.ar/nota/138-cuando-la-basura-es-arte>
- Gadamer, H.G. (1998). La actualidad de lo bello. Paidós SAICF, Argentina, 1º edición.
- Guasch, A. M. (2011) Arte y Archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid, España: Akal.
- Guasch, A.M. (2009) El arte del Siglo XX en sus exposiciones. 1945-2007. El momento archival (Los modos del archivo). Barcelona, España: Ediciones del Serbal.
- Rancière, J (2010). “La imagen intolerable”. En: El espectador emancipado. Ed. Manantial, Buenos Aires.
- Sanguinetti, M. (2019). Arqueología del cotidiano. Recolección y colección como procedimientos para abordar el paisaje urbano. (Tesis de Grado), FDA, UNLP.

Obras

- Bianchi, D. (2013) Into the Wild Meaning [instalación] recuperado de <http://diegobianchi.com.ar/inicio.php>
- Insua, E. (2018) Sugar-coated Lies V [Caramelo, resina epoxi, sobre foamboard] recuperado de <https://www.elisainsua.com/sugar-coated-lies-2018>
- Insua, E. (2020) serie de dibujos [lápiz sobre papel] recuperado de <https://www.instagram.com/elisainsua/>
- Meireles, C. (1970) Inserciones en circuitos ideológicos. [serigrafía sobre vidrio] recuperado de <https://www.daros-latinamerica.net/es/ensayo/cildo-meireles-inserciones-en-circuitos-ideol%C3%B3gicos>

Páginas web

- Longarzo, M.P (2020) Basura Gráfica. Recuperado de <https://longarzo1992.wixsite.com/basuragrafica>