

tf g

bellas artes

memoria

2020- 2021

MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: Mundos de agar-agar

ESTUDIANTE: Lydia Gutiérrez Sánchez

DIRECTOR/A: Patricia Escario Jover

PALABRAS CLAVE: Fotografía, experimentación, gelatinas, materiales alternativos, espontaneo, matriz.

RESUMEN: La obra presentada es una serie fotográfica creada a partir de un proceso de investigación del agar-agar (gelatina vegetal formada por el extracto de algas rojas). Se experimentan sus posibilidades plásticas generando piezas que darán lugar a fotografías que transitan entre lo real e irreal.

Indice

pág/s

1. Propuesta y Objetivos	4	4
2. Referentes	5	6
3. Justificación de la propuesta	7	7
4. Proceso de producción	8	10
5. Resultados	11	17
6. Bibliografía	18	18

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

A veces el arte intenta abarcar temas complejos y diversos, olvidándonos de que en un inicio lo que nos atrajo a este fue la diversión. Este proyecto trata de devolver al espectador a esos recuerdos donde la vida producía fascinación e intriga. El proceso de diversión, de construir una realidad propia, es lo que a mí verdaderamente me entusiasma y me hace querer crear. Es en este contexto donde nace mi proyecto, del contacto con la materia sin obedecer a un plan establecido, de las ganas de querer hacer, de querer crear, sin dejar nunca de trabajar con la materia. Generar una obra que produzca un impacto visual en el espectador sin la necesidad de apoyarse en un discurso. Cuestionar preguntas como ¿Qué es? ¿Es real? ¿Ficticio? ¿De qué estará hecho? Provocar la curiosidad del espectador.

Objetivos

- Investigar y experimentar con el material agar-agar hasta conseguir un resultado óptimo y coherente, adecuado a la conceptualización de la obra.
- Conocer y transformar las cualidades del material agar-agar reflexionando sobre ello y dotándolo de un nuevo significado.
- Generar una serie fotográfica a partir de las piezas creadas buscando en ellas incertidumbre.
- Trabajar de un modo más espontáneo sin obedecer a unas normas preestablecidas.

2.REFERENTES

Los referentes han sido de gran importancia en cuanto al desarrollo formal y experimental de este proyecto. Sirviéndonos como base e incitándonos a la producción de este.

Scarlett Yang

Scarlett Yang es una diseñadora que desarrolla e investiga nuevos enfoques creativos entorno a la moda, el diseño y la tecnología, desarrollando materiales alternativos y ecológicos capaces de desintegrarse después de su uso. Para producir el textil, la artista combina extractos de alga junto con capullos de seda. *Descomposición de materialidad* (2020) (Fig. 1) es un proyecto donde ficción y realidad se hacen uno, explorando un espacio simulado en 3D de biomateriales, donde poder crecer y descomponerse; combinado junto a la realización de prendas de diseño textil tradicional. Conocer su trabajo inspiró a la utilización de los materiales con los cuales trabajar e iniciar así, la experimentación de la propuesta artística.

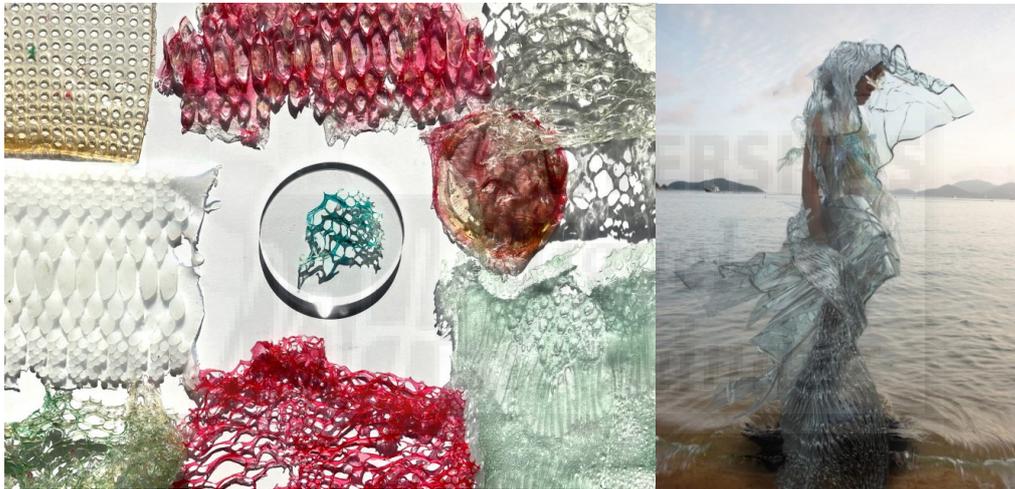


Fig.1 Scarlett Yang, *Descomposición de materialidad* (2020)

Alanna Lynch

La artista Alanna Lynch utiliza la *kombucha* (una bebida de té fermentado) como medio artístico para explorar nuestra relación con el microbioma (conjunto de microorganismos que residen en nuestro cuerpo). A través del proceso de fermentación, se produce en la superficie de la *Kombucha* un material de celulosa viscoso (SCOBY). Este una vez seco además de utilizarse como textil se puede comer. Los microorganismos creados se digieren, convirtiéndose en una parte esencial de nuestro cuerpo y por tanto, de nuestra identidad. La idea de poder fabricar tu propio material compuesto con residuos orgánicos y luego poder convertirlo en parte esencial de nuestro cuerpo, remarca la intencionalidad de ese mundo propio e individual que quiero crear en mi propuesta artística, sirviéndome así de referente entorno a ello. (Fig. 2)



Fig.2 Alanna Lynch, *Gut Feelings* (2016-2018)

Claudio Magris

Margis nos ha servido como referente conceptual. Su obra literaria *Microcosmos* (1997) nos guía en el descubrimiento de los lugares y paisajes creados a través de las gelatinas, de esas formas sinuosas, emergentes de la narración; y es que antes de que estos fueran creados, gracias a él podíamos imaginármolos.

Andreea Mandrescu

Andreea logra crear una experiencia táctil y visual a través de la fotografía. *Materiality* (2011) (Fig. 3) es un conjunto de piezas flexibles que se adhieren y envuelven alrededor del cuerpo, simulando una segunda piel y convirtiéndose así, en extensiones del propio ser. La artista rompe con los límites de los procesos textiles, creando nuevas superficies y adoptando un enfoque flexible, fluido y mucho más divertido.



Fig.3. Andreea Mandrescu, *Materiality*, 2011

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

“Así pues, si me interrogan, si se inquietan (como sucede y, a menudo muy vivamente) por lo que he “querido decir” en tal poema; respondo que no he “querido decir” sino “querido hacer”, y que la intención de “hacer” fue la que “ha querido” lo que he “dicho”¹ (Paul Valey, 1920)

En estos años académicos he podido experimentar con materiales ajenos a la práctica artística tradicional, *Bulboso* (2019) es un ejemplo de ello. Mezclando gelatina, glicerina y jabón conseguimos crear burbujas irrompibles y mediante una pajita, soplamos la mezcla realizada sobre un marco, dejándolas así impresas sobre él. Convirtiendo de este modo a las burbujas en la materia creativa. Incitándonos a crear de una manera más libre, más desatada, abandonando las ideas y técnicas conocidas y preestablecidas, optando por indagar acerca de materiales y medios que fomenten la curiosidad y diversión, jugando.

El juego es una función esencial implicada en la estructura vital del ser humano, remitiéndonos al automovimiento sin ninguna finalidad, al vaivén, al exceso y a la autorrepresentación del ser vivo. El arte como juego encarna el ejemplo más claro de autonomía del movimiento. La obra es por tanto dinámica, ya que realiza un proceso de construcción y reconstrucción continuo entre el diálogo de la obra y espectador. Es un hecho que no puede existir una obra sin las personas que la contemplan. A los espectadores ya no les basta solo con comprender, su pasión los impulsa a desarrollar mecanismos para que, junto a otros espectadores, tomen posesión de la obra e incluso la intervengan, jugando con ella. Asimismo la figura del espectador compone un papel importante en el juego, ya que el propio término implica jugar-con. Es un acto comunicativo. El sujeto del juego no son los jugadores, sino que *a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación*, así lo señala Gadamer (1960) y además agrega que *el sujeto es más bien el juego mismo*² (pág. 145 y 147). Es en este contexto donde nace mi proyecto, del contacto con la materia, de las ganas de querer hacer, de querer crear, de querer jugar.

Así pues la propuesta se desarrolla en torno a comprender la experiencia de la obra de arte, como una experiencia de sentido y de significado, donde la obra no se limita al autor y espectador, sino en su unidad de sentido y su dinámica recíproca. Por tanto, el arte no debe ser tratado como un objeto, sino como una experiencia de sentido. Que no hace diferenciación entre el que juega y el que mira el juego.

Tradicción no quiere decir mera conservación, sino trasmisión. Pero la trasmisión no implica dejar lo antiguo intacto, limitándose a conservarlo, sino aprender a concebirlo y decirlo de nuevo [...] No se trata de cuidar los monumentos en el sentido de conservarlos, se trata de una interacción constante entre nuestro presente y el pasado, porque el arte solo es algo si precisa de la construcción propia de la conformación aprendida. Que en el momento vacilante haya algo que permanezca eso es el arte de hoy de ayer y de siempre³ Gadamer (1991), (pág. 54).

¹ Paul Valey, 1920, *El cementerio marino*. Francia, Ediciones Elaleph

² Gadamer H.G, 1960, *Verdad y Método*. Alemania, Ediciones Sígueme (pág. 145 y 147).

³ Gadamer H.G, 1991. *La actualidad de lo bello*. Alemania, Ediciones Paidós (pág 54)

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proyecto nace del deseo de experimentar con materiales, jugar y divertirse creando. El proceso de producción supone así un papel fundamental para la construcción de la propuesta artística, siendo este un desarrollo inconsciente, que surge a medida que se piensa, que se investiga, que se intenta comprender y que se modifica y gesta a medida que se va creando.

La utilización de un material no convencional en el arte ayuda a la experimentación con la materia, a redescubrir nuevas formas con ella, interactuando y modificar sus cualidades. El agar-agar es una gelatina vegetal formada por el extracto de algas, se utiliza principalmente en la cocina, sobre todo para elaborar postres. Dentro de los usos de este material, destaca su utilización como base para hacer crecer semillas y brotes. Su alto contenido en agua hace que sea un medio ideal para germinar todo tipo de semillas y plantas.

Inicialmente el agar-agar se encuentra en un estado sólido, pero una vez cocinado y entrando en ebullición su estado pasa a ser líquido, lo que nos permite poder manipularlo y extenderlo por la superficie deseada (Fig.4). Durante este estado el agar-agar logra reproducir la textura de la matriz sobre la que está, siendo así una de las características más destacables de este material (Fig.5). Pasados unos minutos cambia su estado y de nuevo se solidifica, adquiriendo un aspecto elástico y translucido. Por lo que deberemos extenderlo rápidamente por la matriz seleccionada (Fig.6).



Fig.4 Muestra de agar-agar en el punto de ebullición.

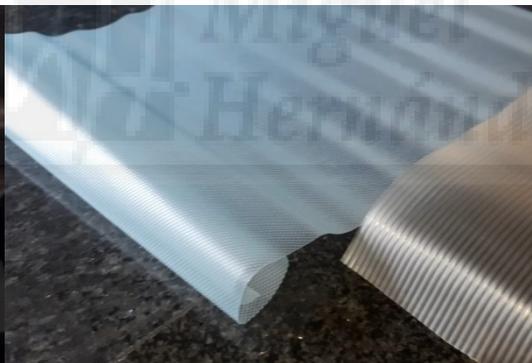


Fig.5 Diferentes matrices sobre las que verter la mezcla.

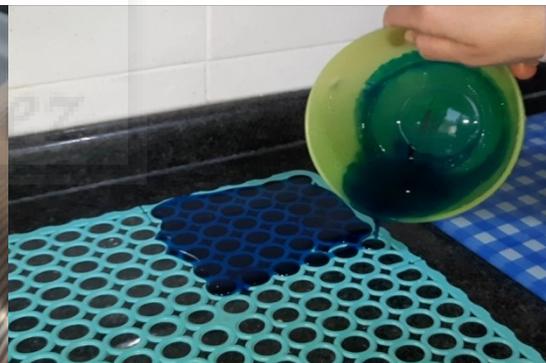


Fig.6 Mezcla extendida sobre matriz circular.

Se realizaron numerosas pruebas físicas experimentando con la composición química del agar-agar. Combinándose con glicerina y agua conseguimos que adquiriera una estructura elástica y se mantenga en ese mismo estado más tiempo.

También realizamos pruebas tanto con el color como con la matriz sobre la cual extender el agar-agar, logando así generar diferentes texturas (Fig.7).



Fig.7 Proceso de trabajo para generar las piezas *Mundos de agar-agar*.

La gran multitud de pruebas realizadas nos han ayudado a adquirir una mejor comprensión del material así como de la técnica empleada. Ejemplo de ello son:

Prueba realizada utilizando como matriz flores de plástico individuales. Colocando inicialmente las flores sobre una superficie plana y vertiendo posteriormente la mezcla líquida sobre ellas, conseguimos que la textura de la matriz se transfiera por completo.



Fig.8 Matriz de flores y resultado obtenido a través de ella.

Prueba realizada utilizando como matriz papel de burbujas y colorante alimenticio. El color fue vertido a la mezcla líquida mediante una técnica de goteo o *dripping*. Al no remover la mezcla de color junto a la materia, conseguimos que la mezcla no se quede homogénea, adquiriendo diferentes notas de color en ella.

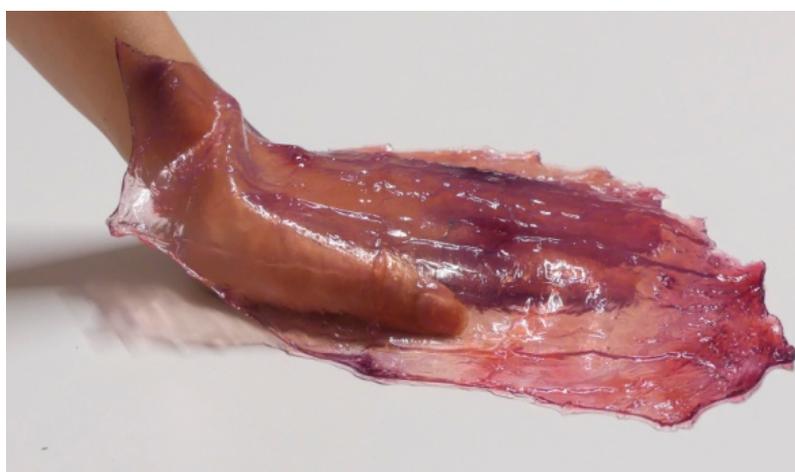


Fig.9 Prueba realizada con la materia.

Con las piezas obtenidas se realizan fotografías, destacando las texturas generadas así como los microcosmos creados. De este modo aunque las obras sean efímeras y tengan un final próximo, al ser fotografiadas perdurarán en el tiempo y la memoria. De igual modo generaremos una gran multitud de imágenes en diferentes fondos, así como en diferentes superficies. A continuación mostraremos algunos ejemplos:

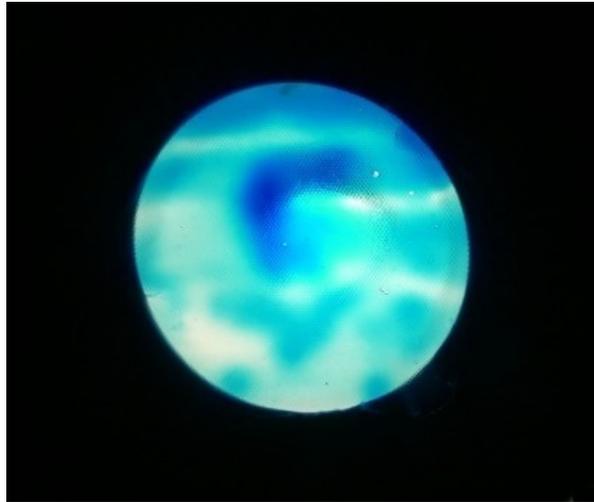


Fig.10 Prueba fotográfica.

Fotografía realizada colocando la materia sobre una lámpara. Poniendo la sala en total oscuridad y únicamente encendiendo la luz de la lámpara, sobre la que será colocada, conseguimos una imagen que simule la percepción de un microscopio.

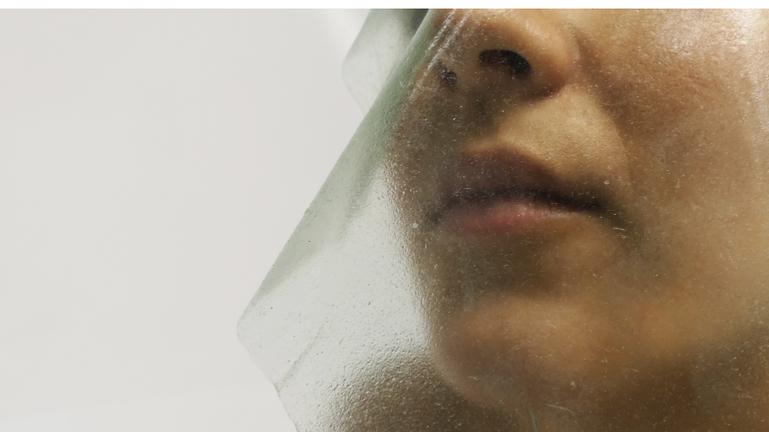


Fig.11 Prueba fotográfica.

Fotografía realizada sobre piel. En esta prueba la materia no posee color y se divisan de una mejor manera, las propiedades translucidas de ella.



Fig.12 Prueba fotográfica.

Fotografía realizada colocando la materia sobre una pecera transparente e iluminándola desde la parte de abajo.

5.RESULTADOS

Tras el proceso de investigación, documentación, referentes y experimentación, consideramos los trabajos a continuación mostrados como los resultados principales de nuestro trabajo.

En primer lugar se presentarán las piezas fotográficas. De entre todas las realizadas se ha hecho una selección de 8, impresas en papel fotográfico y enmarcadas en un formato de 42x59 cm (DIN A2). El gran formato seleccionado para la impresión nos permitirá sumergirnos de una manera más fácil en la atmosfera creada a través de las fotografías.

En segundo lugar destacaremos las piezas matéricas creadas. Seleccionando de entre todas ellas 4 y visualizándolas sobre una superficie plana. Pudiendo observar por nosotros mismos la naturaleza de ellas y haciendo presente al espectador, de que las imágenes impresas no se tratan de imágenes tratadas por ordenador, sino que a partir de ellas hemos creado la obra fotográfica impresa. Cada una de las piezas creadas esta realizada de una manera diferente, mostrando la gran versatilidad del material trabajado y dándonos imágenes plásticas diversas. Ejemplo de ello es *Mar adentro* (Fig.18), creada a través de una matriz de papel de aluminio arrugado y vertiendo la mezcla realizada, compuesta por agar-agar, glicerina y colorante alimenticio, logramos que la materia adquiriera los diferentes surcos y elevaciones del papel de aluminio una vez desmoldado.

En tercer lugar apoyándonos en las fotografías realizadas, surge la creación de un libro de artista que combine tanto, los archivos fotográficos, adquiridos durante todo el proceso de creación de la pieza, así como un relato que aúne todo y lo consolide, conformando una nueva visión entorno a la obra presentada. Porque los mundos de agar-agar creados no solo *viven en la presencia simultánea de presente y pasado* sino que *habitan la memoria* (*Gelatinas*, 2021, pág.6)

Todo ello junto con las piezas físicas forman parte de la exposición que se muestra a continuación:



Fig.13 De derecha a izquierda mostrando el recorrido visual de la instalación (vista parcial).



Fig.14 De derecha a izquierda mostrando el recorrido visual de la instalación (vista parcial).



Fig.15. De derecha a izquierda mostrando el recorrido visual de la instalación (vista parcial).

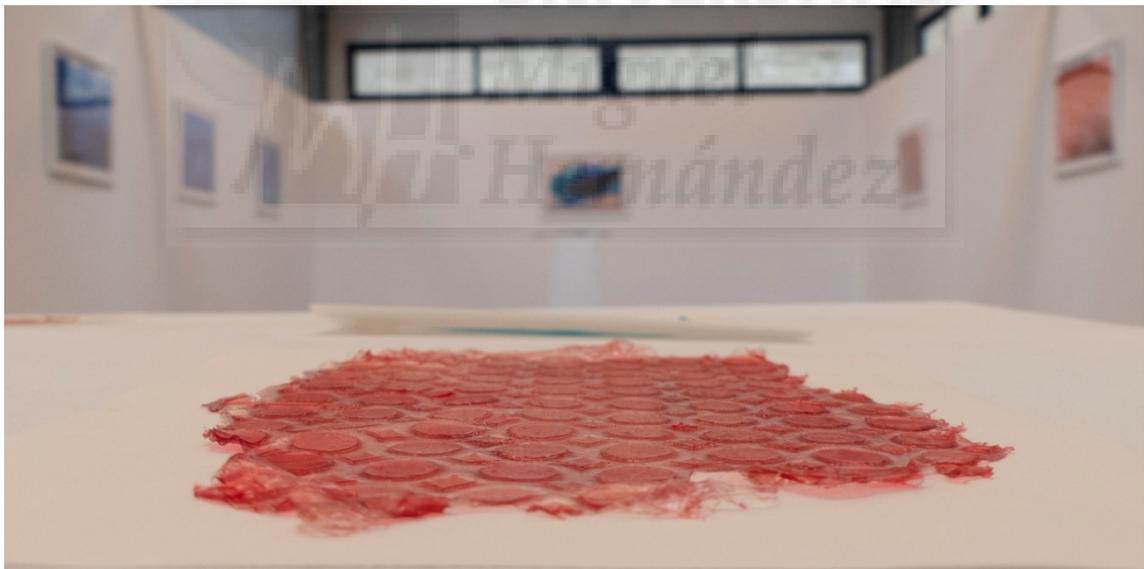
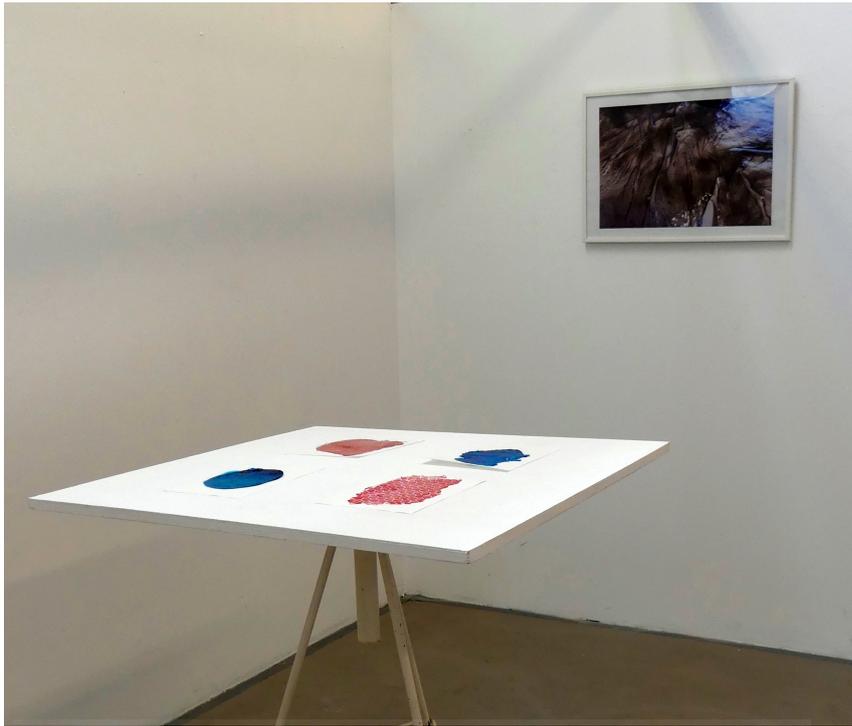


Fig.16 De derecha a izquierda mostrando el recorrido visual de la instalación (vista parcial).

A continuación mostraremos individualmente las impresiones digitales anteriormente expuestas.

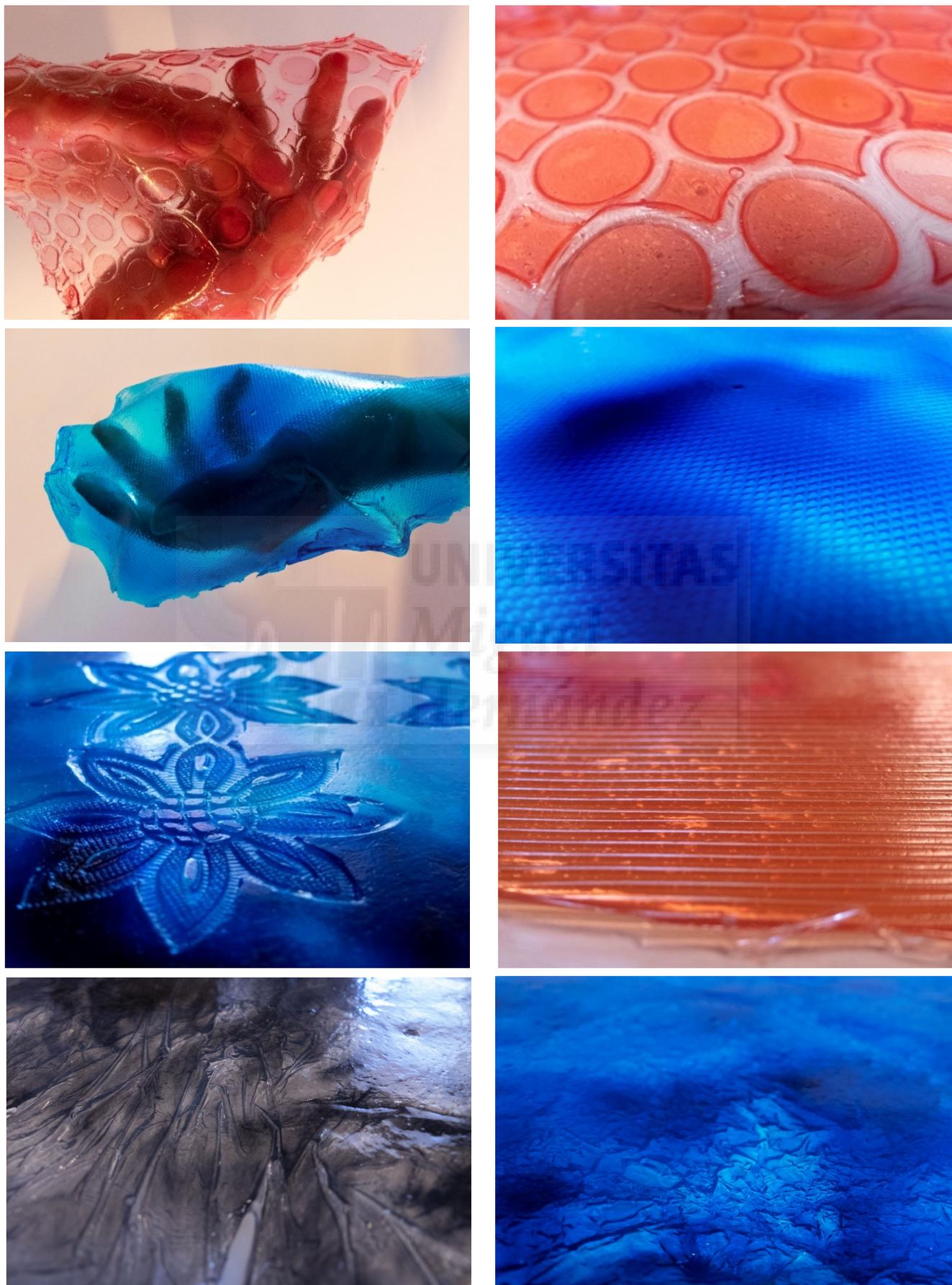
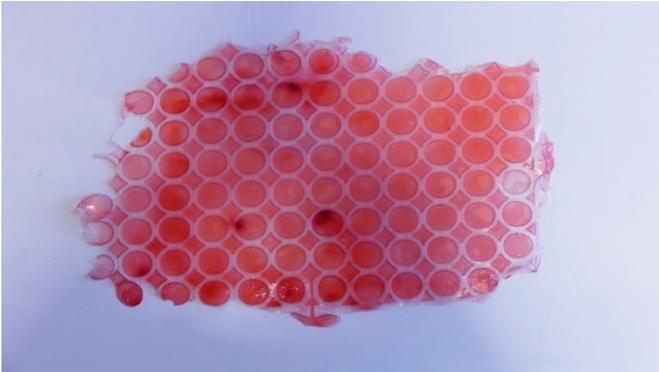
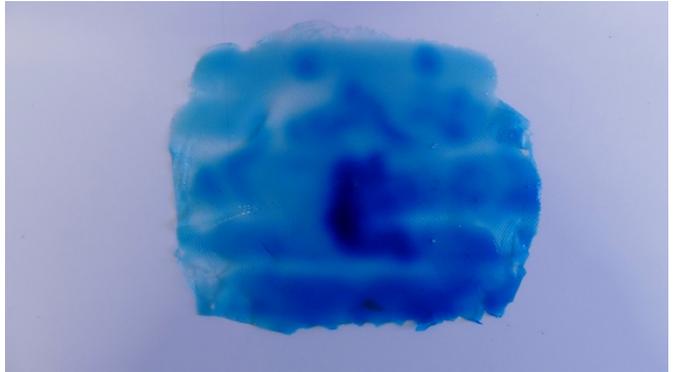


Fig.17 Impresiones digitales sobre papel fotográfico, 42x59 cm, 2021. Muestra de las diferentes impresiones realizadas.

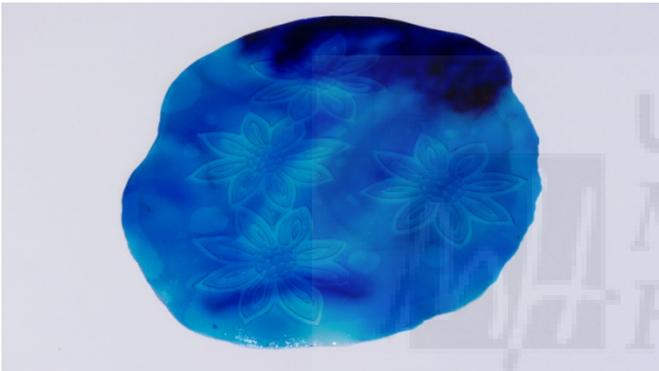
Seguidamente las piezas matéricas creadas serán expuestas individualmente para una mejor contemplación.



Baldosas, materia plástica (compuesta de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) generado a partir de una matriz circular de plástico, 2021



Rejilla, materia plástica (compuesta de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) generado a partir de un protector de plástico para fregadero, 2021



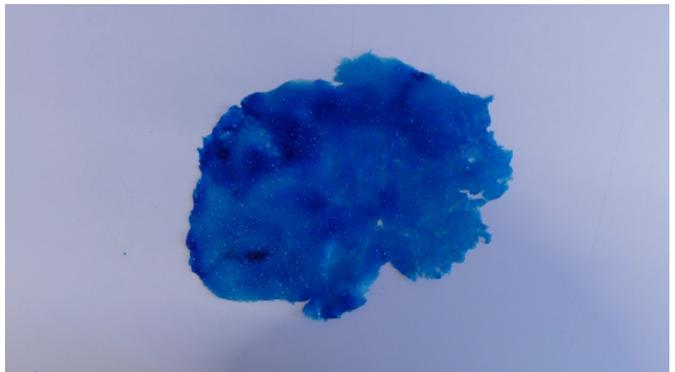
Flores, materia plástica (compuesta de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) generado a partir de flores de plástico individuales, 2021



Lineal, materia plástica (compuesta de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) generado a partir de una matriz lineal de plástico, 2021



Tendones, materia plástica (compuesta de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) generado a partir de una matriz de papel film, 2021



Mar adentro, materia plástica (compuesta de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) generado a partir de una matriz de papel de aluminio arrugado, 2021

Fig.18 Muestra de gelatinas expuestas (compuestas de agar-agar, glicerina y colorante alimenticio) medidas variables, 2021

Finalmente se muestra el libro de artista realizado *Gelatinas* (2021), seleccionando las imágenes más destacadas de él (pág 1-2, 11-12, 8-9, 5-6).



Fig.19 Selección de páginas interiores del Libro de artista realizado *Gelatinas*,2021, (20x20 cm)

6. BIBLIOGRAFÍA

- **Gadamer H.G.** 1991. *La actualidad de lo bello*. Alemania, Ediciones Paidós, (pág 54).
- **Gadamer H.G.** 1960, *Verdad y Método*. Ediciones Sígueme, (pág. 145 y 147).
- **Paul Valey**, 1920. *El cementerio marino*. Francia, Ediciones Elaleph
- **José Antonio Marina**, 1933. *Teoría de la inteligencia creadora*. Madrid, Ediciones Anagrama
- **Claudio Magrís**, 1997. *Microcosmos*. Italia, Ediciones Anagrama
- **Salvador Haro / Edward Ruscha y el libro de artista**. *Estudios sobre arte actual*. Num. 1 (2013) ISSN: 2340-6062
- **Martinez Moro, Juan**. *Un ensayo sobre grabado (a finales del siglo XX)*. Creática Ediciones, Cantabria, 1998.
- **Larry Shiner**. 2004, *La invención del arte*, Chicago, Ediciones Paidós.

WEBGRAFÍA

<https://fernandosaldana-artecultura.blogspot.com/2013/08/el-cementerio-marino-de-paul-valery.html>

<https://ecologismos.com/botellas-de-bioplastico-a-partir-de-algas/>

<https://www.cocinista.es/web/es/enciclopedia-cocinista/ingredientes-modernos/agar-agar.html>

<https://pinkermoda.com/scarlett-yang-prenda-biodegradable/>

<https://www.labiotech.eu/more-news/kombucha-microbiome-bioart-alanna-lynch/>

<http://alannalynch.com/portfolio/gut-feelings-2017/>

<https://www.notjustalabel.com/andreea-mandrescu>