

# MAR GUERRERO

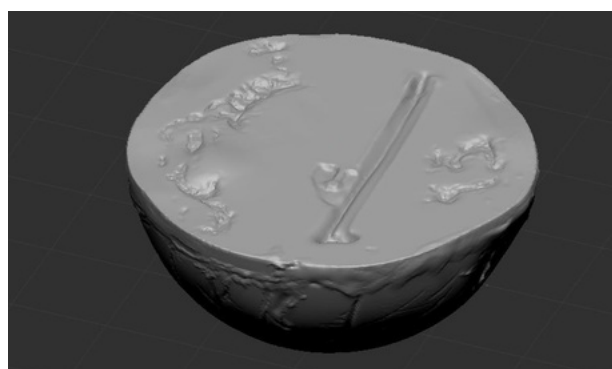
## Cosmologías residuales



En *Cosmologías residuales* se conectan estudios sobre el ecosistema marino y la observación astronómica, en relación con la presencia de residuos en el mar y en el cosmos, estableciendo vinculaciones entre ciencia y ecología. El objetivo principal es desarrollar un proyecto donde enlazar metodologías del ámbito científico con procesos inmersos en el arte contemporáneo. La preservación de los océanos y la investigación de los hábitats marinos profundos son varios de los retos a los que nos enfrentamos en la actualidad, ya que, tanto la exploración marina como la espacial, están lejos de ser completas y detalladas. El proceso de trabajo que se desarrolla en esta propuesta consiste principalmente en la elaboración de un conjunto instalativo formado por piezas realizadas mediante impresión 3D, además de la producción de obra gráfica.

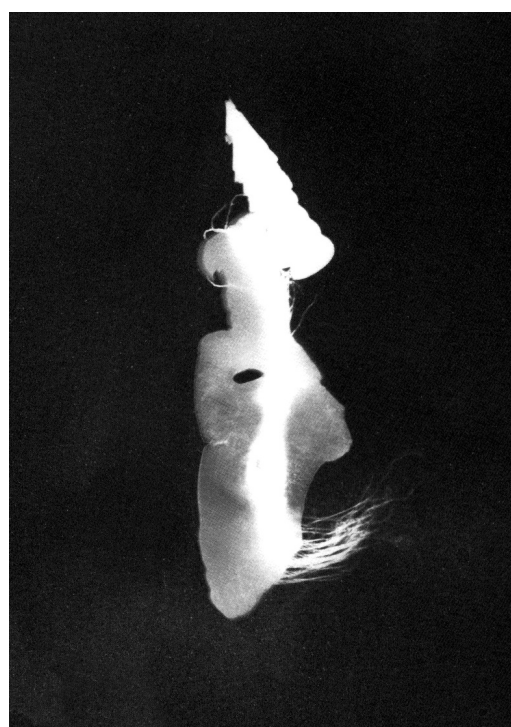
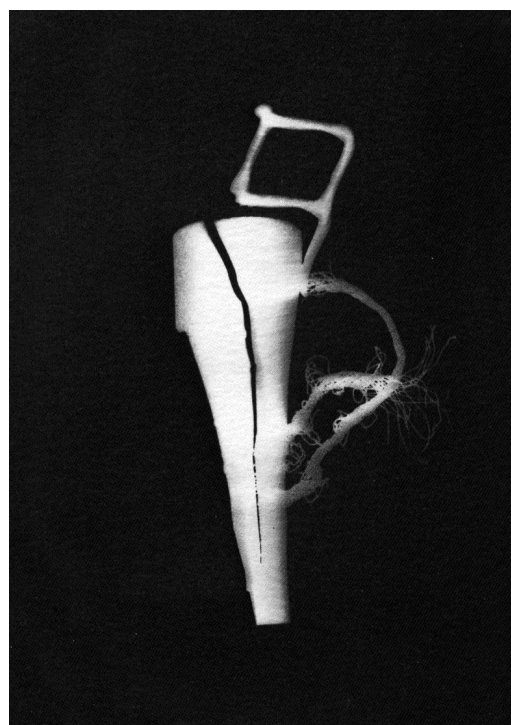
El desarrollo de la obra escultórica se divide en tres fases. La primera ha consistido en la recolección de plásticos encontrados en playas de Mallorca.

Estos hallazgos serán utilizados en los dos conjuntos de obras de la propuesta, tanto en la elaboración de las esculturas como en la realización de varias serigrafías. Se seleccionan aquellos fragmentos plásticos que han perdido la referencia con el objeto de origen, suscitando así una cierta ambigüedad. En una segunda fase, se modelan unas piezas en arcilla blanca, este proceso se realiza a través de la construcción de esculturas en forma de esfera y semiesfera y, depositando varios de los restos encontrados, estas comienzan a funcionar como fósiles. La tercera fase de esta práctica consiste en escanear en 3D las piezas, impresas posteriormente en filamento PLA de ostra, mejillón y vieira, materiales procedentes de las mermas de la industria alimenticia. De este modo, se vinculan diferentes procesos en la formación de un objeto, teniendo en cuenta las imperfecciones que puedan surgir en el uso de cada material. Al mismo tiempo, se puede señalar como los mismos moluscos son capaces de producir estructuras tridimensionales organizadas por procesos físicos coloidales, que les permite desarrollar su caparazón lámina a lámina, similar a una impresora 3D.



El plástico surgió en un momento de revolución industrial, no como un objeto de necesidad, sino que se ideó como un material para desarrollar una fabricación barata, ocupando el espacio de otros materiales y, en apenas doscientos años, ha ocupado todos los rincones de la Tierra. La impresión 3D y la ecología han ido de la mano casi desde los inicios de las tecnologías de fabricación aditiva, al constituir un método aditivo y suprimir la generación de residuos producidos con la utilización de otros métodos sustantivos. Además de esto, muchos investigadores han encontrado en la impresión 3D una manera de promover una economía circular reutilizando ciertos materiales para acabar con desechos plásticos, electrónicos y de comida. Una startup francesa ha desarrollado filamentos 3D a base de bioplásticos llamados NaturePlast, estos son derivados de varias industrias permitiendo reutilizar ciertos productos. Aunque el PLA resulta un material más sostenible, al mismo tiempo presenta una serie de contradicciones en relación con su biodegradabilidad, sus emisiones, la producción del mismo, y otras cuestiones como su reciclaje.

Otra de las piezas que componen esta propuesta consiste en la realización de una serie de estampaciones mediante serigrafía. En este proyecto se utiliza esta técnica de estampación para desarrollar un bestiario a partir también de residuos encontrados en el mar, desarrollando unas figuras híbridas, entre orgánicas y plásticas, que parecen haber sido registradas en un futuro que ya forma parte del pasado. La cianotipia, procedimiento fotográfico monocromo que ha sido usado originariamente para el registro botánico, se utiliza aquí para registrar estos desperdicios, construyendo una serie de imágenes con resonancias también científicas.



El objetivo principal es realizar combinaciones de varios fragmentos residuales, normalmente tres, que interactúan de tal manera que se borran los límites entre uno y otro. Estas imágenes en blanco y negro podrían asemejarse a radiografías de cuerpos, en este caso, simulan la captación de criaturas desconocidas en el fondo del mar, construyendo un imaginario alrededor de unas formas que nos sitúan en una multiplicidad de tiempos y espacios.

Actualmente, en el espacio exterior hay unas diez mil novecientas toneladas de basura orbitando a más de quinientos kilómetros sobre la Tierra. Esto supone varios peligros, entre ellos la caída de estos residuos tanto en zonas urbanas como en medio del océano. En esta propuesta se introducen imágenes acuáticas y astronómicas, donde se hace referencia a la imaginación material del agua y a nuestra materia húmeda, a como esta está en constante proceso de transformación e intercambio, implicándonos con otros animales, vegetales y cuerpos planetarios. Se introduce también una vía especulativa en torno a la idea de fósil y como este supone una cuestión relativa a lo contemporáneo que atraviesa múltiples tiempos. La instalación final de las piezas nos sitúa entre un museo de ciencias naturales y un ecosistema vivo, convirtiéndose el espacio expositivo en un laboratorio de exploración visual donde estudiar las relaciones de sentido que se establecen entre materiales, soportes e imágenes, posibilitando el intercambio de impresiones en un paisaje simulado.