

Trabajo de Graduación Final.

Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Dibujo.

2022

Título: ¡Ñami!¹: El consumo de las carnes

Tema: Sinopsis de la relación entre la comida rápida y las apps de citas a través de la línea y el color.

Taller de Producción Plástica

Profesor titular: Crespo, Roberto.

Datos del estudiante

Apellido y nombre: Almirón, Julieta Fiamma

DNI: 42274726

Número de legajo: 80117/4

Teléfono: 02975400061

Correo electrónico: julifiamma@hotmail.com

¹ Expresión utilizada cuando un alimento resulta delicioso.

Resumen

El presente trabajo de graduación llevado a cabo dentro del taller de producción plástica busca, mediante una serie de 5 dibujos, establecer relación entre el mundo de las aplicaciones de citas y el consumo de comida rápida; a la vez que explorar mediante la exageración de las formas, los placeres y disgustos que ambos conceptos ofrecen.

Palabras clave: Consumo, fanzine, instantáneo, descartable, relaciones, citas.

Fundamentación

El fanzine² como cuerpo de la producción

La producción consta de un fanzine contenedor de 5 ilustraciones que referencian 6 fragmentos de textos de extensión irregular con los que comparten el soporte ya mencionado.

El fanzine da lugar a la interdisciplinariedad (dibujo, fotografía, pintura, collage digital, etcétera) y posee un tinte autobiográfico, en este caso busca, valiéndose de testimonios ajenos como propios, generar un espacio de autoidentificación a través de imágenes, puesto que cuando se habla de relaciones interpersonales y experiencias referidas a las mismas, es difícil que estas nos resulten completamente ajenas. Aída Analco Martínez (2007) lo define de la siguiente forma:

El fanzine es un medio de enlace entre jóvenes y a la vez una forma de diferenciación entre ellos mismos. Cada realizador imprime sus características en el fanzine y quienes los consumen se reconocen e identifican en sus contenidos y en sus formas (p.73).

² Publicación independiente creada y editada de forma casera.

Entre lo digital y lo tradicional

El proceso de creación de las imágenes alternó constantemente entre técnicas y herramientas pertenecientes al dibujo tradicional³ y a la pintura digital.⁴ Inicialmente los bocetos fueron llevados a cabo en grafito sobre papel, para posteriormente ser retocados digitalmente en un software orientado a la producción de imágenes con el objetivo de obtener un boceto más pulcro. El tiempo invertido en la creación de un boceto con líneas bien definidas facilitó la tarea del entintado, para esto los bosquejos fueron impresos en tinta de tonalidad azul sobre opalina de gramaje doscientos cincuenta y luego repasados con pinceladas de tinta china negra.

Los dibujos entintados se escanearon y las líneas pertenecientes al boceto que se encontraban en tonalidades azules fueron eliminadas mediante un programa de edición gráfico digital, prevaleciendo líneas y planos negros previamente realizados en tinta negra.

Sobre la ilustración lineal se llevó a cabo una grisalla⁵ de manera digital, entre los recursos para generar la ilusión de profundidad se empleó la perspectiva atmosférica⁶ y el escorzo⁷, este último aportando también al dinamismo de la imagen junto con la composición; cuya dirección principal varía entre oblicua ascendente y oblicua descendente según la ilustración.

El tratamiento del color se dio de manera digital, sobre la capa⁸ de la “grisalla” se creó una nueva capa en un modo de capa⁹ que transparentó los colores aplicados en la misma sobre la pintura monocroma realizada previamente, el proceso podría compararse con las veladuras¹⁰ que se aplican sobre la grisalla en la pintura tradicional. Con el objetivo de que la línea no pierda pregnancia en la imagen las cinco ilustraciones fueron pintadas con una paleta cromática reducida, conformada

³ Disciplina artística que suele emplear materiales específicos como el lápiz y el pincel, entre otros.

⁴ Tiene su origen en la pintura tradicional, con la diferencia de que esta se vale de herramientas y programas digitales.

⁵ Técnica pictórica que consiste en una pintura monocroma.

⁶ Recurso que da profundidad a un dibujo mediante la imitación de la densidad del aire, un recurso común es el desenfocado de elementos que se encuentran más lejanos.

⁷ Recurso que da profundidad a un dibujo mediante la representación de una figura perpendicular al plano.

⁸ Elemento presente en programas de edición e ilustración digital que permite separar objetos.

⁹ Permite cambios complejos en el color de una capa.

¹⁰ Capas delgadas de pintura que se transparentan sobre una capa inferior.

por los opuestos complementarios rojo y verde junto con el azul (análogo al verde), todos ellos desaturados al tinte.

Los colores empleados hacen referencia a los utilizados por las aplicaciones de citas¹¹, la composición se encuentra saturada de información visual (objetos descartables y sobras de comida), esto en relación al desgaste mental que se produce ante la multiplicidad de “opciones” ofrecidas por las aplicaciones, a la vez dispersos por la ilustración se encuentran corazones, cruces y estrellas, disimulados en manchas y envases, signos utilizados comúnmente en la interfaz de las aplicaciones ya mencionadas.

La selección de las carnes

Nos posicionamos como consumidores de los cuerpos que nos muestra la pantalla, dentro de ese catálogo aparentemente amplio elegimos con quienes nos relacionamos y a quienes descartamos; en las ilustraciones las personas de mayor jerarquía en tamaño parecen tener el control de la situación pero las acciones de los personajes de menor tamaño nos indican que estas también se encuentran en posición de ser rechazados, descartados de forma casi instantánea. En cuanto a este tema, la lectura de las imágenes con sus direcciones principales en diagonal para que la composición resulte dinámica, se da en pos de reflejar el concepto de lo fugaz.

Las interacciones nacidas en este plano virtual son generadoras de realidad, no son una ficción que podemos separar de nuestra vida, ya que al igual que los vínculos creados en nuestro día a día, estos posibles encuentros tienen la capacidad de nutrirnos o drenar nuestra energía. Este fanzine es la manifestación física de esa porción de la realidad que tiende a resultar inconcreta y abstracta.

Dentro de este trabajo está presente, además de la comida y referencias al lenguaje visual específico de las aplicaciones de citas, la figura humana. Se optó por una construcción de la figura no naturalista, donde se muestran y exageran las partes

¹¹ Aplicaciones que permiten interacciones sociales entre usuarios con el objetivo de crear vínculos amistosos, románticos o sexuales.

del cuerpo consideradas necesarias para favorecer el discurso. Respeto a la construcción de los cuerpos, retomo la reflexión de Aída Analco Martínez (2007):

Cuerpos que muestran distintas vestimentas que operan como referentes de un estilo de vida, de formas de concebir el mundo, cuerpos desde las páginas de un fanzine que emplazan a las diferentes culturas juveniles, el cuerpo entonces se convierte en una imagen que adscribe identidades dentro de este tipo de publicaciones. (p.74).

Tomando la anterior cita como punto de partida, parte de los cuerpos dibujados poseen vestimentas que van desde lo más genérico, como remeras, hasta prendas específicas como un bikini, esta decisión en el diseño de los personajes tiene el propósito de mostrar parte de estos como personas (los que poseen características más específicas como un rostro) y a la otra parte como fragmentos del cuerpo cuasi anónimos (los que tienen sus ojos ocultos o fuera del encuadre).

Los textos que figuran en las páginas son testimonios sobre experiencias con aplicaciones de citas, recolectados específicamente para este trabajo. Las personas entrevistadas escogieron un pseudónimo que se encuentra al final de cada relato. Los bloques de texto fueron coloreados de forma digital con un degradé similar al de las ilustraciones para que se fundieran con los tonos dominantes en la composición total del fanzine y no fuesen pregnantes sobre las imágenes principales, cuyas tintas en negro funcionan como un acento que capta la atención por sobre todo lo demás.

Referentes

Tome inspiración de las grotescas caricaturas en tinta de Robert Crumb, la exageración y deformación de las formas a favor de lo que se intenta comunicar. Al pensar los encuadres me serví del trabajo de Joaquinodoyart, junto con el uso de una paleta cromática reducida.

Finalmente con Xinaocho incorporé la posibilidad de incluir figuras humanas dentro de la propia comida y también los plenos de color sólido digital.

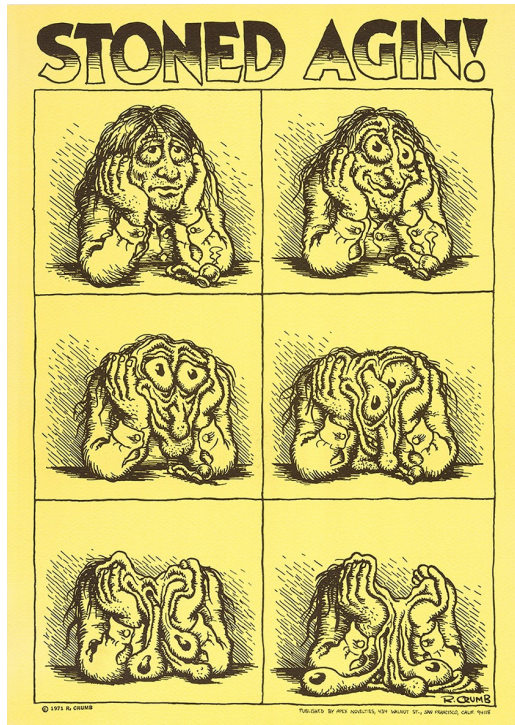


Figura 1. *Stoned Agin!* (1971), Crumb Robert.
Tinta y plumin. Hash Marihuana & Hemp Museum
(Ámsterdam).

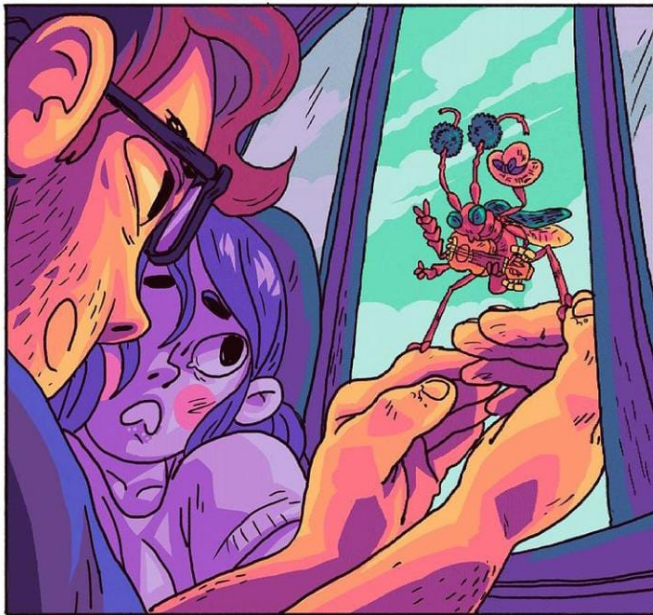


Figura 2. 2017, Joaquinodoyart.
Ilustración digital.



Figura 3. *Portada para revista Aguinaldo (2022), Xinaocho. Ilustración digital.*

Conclusión

Andrea Soto Calderón (2020) plantea que “...las imágenes no se reducen a lo visible, son dispositivos que crean cierto sentido de realidad. Por lo mismo también tienen la capacidad de interrumpir los flujos mediáticos, su carácter es disruptivo” (s.p).

Las posibilidades del dibujo exceden la mimesis¹² y nos permiten materializar los mundos intangibles que habitan nuestro pensar, a su vez cuando ejercemos la acción de crear imágenes somos responsables de crear un nuevo fragmento de realidad, que en este caso concluye como una catarsis propia y ajena, encarnada en este fanzine.

Bibliografía citada

- Analco Martínez, Aída. (2007) *Cuerpos en papel : la representación del cuerpo juvenil en el fanzine.*
- Soto Calderón, Andrea. (2020) *La performatividad de las imágenes.* Ediciones Metales pesados.

Bibliografía de referencia:

¹² Imitación de la realidad.

- Ciafardo, Mariel. (2020) *La enseñanza del lenguaje visual: bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Editorial Papel cosido.
- Furió, Vicenc. (2002) *Ideas y formas de la representación pictórica*. Editorial Anthropos.
- Joly, Martine.(1994) *La imagen fija*. Editorial La marca.
- Sirlin, Eli. (2005) *La luz en el teatro: manual de iluminación*. Editorial Atuel.