



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

**TALLER DE PRODUCCIÓN PLÁSTICA  
TRABAJO DE GRADUACIÓN 2022  
Licenciatura en arte plásticas orientación dibujo**

**“NOSTALGIAS APROPIADAS”**

**Profesor:** Crespo Roberto  
**Alumno:** Juan Cruz Santillán  
**DNI:** 37359367  
**Legajo:** 70413/4  
**Teléfono:** 221 6613293  
**Correo:** juancsant93@gmail.com

## Resumen

El siguiente proyecto de graduación es presentado en el marco del Taller de Producción Plástica, el cual consta de 5 (cinco) obras, orientadas a la pintura. Las obras serán parte de una serie que gira en torno a dibujos animados de mi infancia, que a través del uso de la retórica visual, las referencias simbólicas y el contexto, nos permitirá introducirnos en representaciones de la nostalgia de un sector social en particular en un tiempo determinado y revelando cierta identidad detrás de la obra trayendolas al presente.

## Palabras clave

Representación - Contexto - Identidad - Juego - Nostalgia - Figurativo

## Fundamentación

El punto de partida para la realización de este proyecto fue la búsqueda de símbolos y referencias del pasado que hoy en día pensamos de manera nostálgica, con cierto apego a eso que alguna vez nos hizo feliz, como por ejemplo los dibujitos. En mi caso, yo aprendí a dibujar mirando Cartoon Network y Nickelodeon, así que para mi la carga que tiene es muy personal. Además sucede que, cuando tengo conversaciones con diferentes personas sobre lo que mirábamos en “la tele”, se genera cierta emoción compartida sobre algo que tal vez no se compartió con esa persona en aquel momento, pero de todas formas nos interpela por igual.

A la vez, lo nostálgico, revela el inminente paso del tiempo de nuestras vidas y nos hace reflexionar sobre el hoy. Por eso en estas pinturas hay algunos elementos, reflexiones o ideas del presente que se mezclan de alguna forma con esas representaciones del pasado. Por ejemplo, la pintura en la que el protagonista es Droopy Dee, un personaje de Cartoon Network que, con esa cara de estar cansado todo el tiempo o super relajado, transmitía, al menos para mi, un personaje depresivo o triste. Por ello, la representación que hago de él en esa obra transmite literalmente que está ansioso, síntoma inalienable de mi generación. En las pinturas se puede ver que el contexto en el que se encuentran los dibujitos no es el propio o no es en el que los conocimos, como si la vida para ellos también ha sido modificada, ya no es lo mismo que era antes. Por ejemplo, el de Helga G. Pataki, de la serie animada “Oye Arnold”, en su entorno podemos ver que hay un cuadro de la imagen de la tapa del disco “Almendra”, lo cual no pertenece a su mundo ni a su entorno. Pareciera haberse apropiado ella de nuestro contexto o nosotros de ella. El proyecto no solo es pintar dibujitos de mi infancia, también es cargarlos de nuevos significados, otras narrativas, repensarlos, ver reflejado en ellos el paso del tiempo y que la vida cambia constantemente pero hay cosas que quedan en el recuerdo. Además, como la nostalgia es algo tan personal y hace a la identidad, el entorno generado en las obras representan sutilmente parte de mi vida personal, mis creencias, mis hábitos y mis consumos. Esto, al estar fusionado con los dibujitos de mi infancia, genera una nueva lectura de los mismos, en la que quizás muchos también se sientan representados. En la pintura donde aparece Diego Maradona, se lo puede ver situado en un espacio de la serie animada de Dragon Ball Z, que es cuando el protagonista muere y, al ser especial su estadía en la Tierra, le dan la oportunidad de atravesar el “Camino de la Serpiente” para llegar a un

lugar mejor en el Otro Mundo. Al ubicarlo al Diego en ese contexto, no solo estoy dándole un significado de “ser especial”, sino que estoy expresando mis creencias políticas con todo lo que respecta la figura del mismo. Lo mismo sucede con la de Doug Narinas, con el símbolo de “Perón Vuelve” en la remera y los dedos en V, cargado de referencias peronistas a un dibujito que es totalmente ajeno a ese concepto.

Respecto a la composición la figura central de las obras son los dibujos animados, tiene que ser lo primero que reconozca el espectador y quien conozca al personaje no le quepa duda de quién se trata, por eso generalmente se ubican en el centro, rodeado de elementos secundarios pero no menos importantes. En algunos se puede notar cierta acción de los protagonistas que están relacionadas con el entorno y así se construye una narrativa. En otros están quietos, sin hacer mucho pero en un contexto que lo dice todo. Los elementos que acompañan a la figura central si bien son los protagonistas son esenciales en las obras, ya que le aportan esa retórica que los saca de contexto y los pone en otro. Pero no tienen que quitarle el protagonismo a los personajes, por ello están emplazados de manera sutil y algunos hasta pueden pasar desapercibidos.

## **Reflexiones**

Al repensar el proceso llevado a cabo, me veo obligado a decir que hice lo que más tenía ganas de hacer: pintar dibujitos. He encontrado en esta producción un profundo placer, vinculado al juego. Gadamer dice: “Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico.” (La actualidad de lo bello. Pág. 31. 1991).

Mi infancia, parte fundamental de la vida de las personas, han tenido una presencia muy significativa las series animadas, películas, etc. Han desarrollado en mí una cualidad pictórica que se hizo parte de mí. Los dibujos que más recuerdo de mi infancia son de diferentes dibujitos animados. Mi nostalgia llega a tanto que siento que les debo algo.

De todas maneras, me resultó imprescindible dotarlos de mi experiencia y mi crecimiento en todos estos años, mis creencias, mis ideas y mis hábitos, como si ellos hubiesen crecido también conmigo.

## **Bibliografía**

Gadamer - La actualidad de lo bello, 1991.