FACULTAD DE ARTES | UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

Trabajo de Graduación

Licenciatura en Artes Plásticas

Orientación en Grabado y Arte Impreso

Título

U W U

Tema

Ficción y estética *kawaii* en el formato epistolar.

Mariana Inés Tornaquindici
DNI: 35.609.065
Legajo: 59833/0
E-mail: tornaquindicimaiz@gmail.com
Profesora Titular: **Lic. Guillermina Valent**
Diciembre 2024

PALABRAS CLAVE

tierno; ficción; formato epistolar.

RESUMEN

Este trabajo de graduación tiene como objetivo explorar el formato epistolar bajo la influencia estética de lo tierno o *cute*, mediante la creación de una línea de personajes de ficción que representan un universo afectivo con una clara reminiscencia al estilo *kawaii*, y que toman como referentes a diferentes marcas de papelería japonesa.

El proyecto busca revalorizar los conceptos de colección, comunicación analógica, y conexión emocional por medio del dispositivo impreso de correspondencia. A su vez, apunta a celebrar lo tierno y a proponer una resistencia afectiva frente a la despersonalización que implica el mundo digital.

FUNDAMENTACIÓN

La intención de este proyecto es explorar cómo el estilo tierno, caracterizado por lo adorable e infantil, puede ofrecer un espacio en el cual experimentar la ternura a través de la comunicación analógica y la conexión con el dispositivo impreso y el coleccionismo. Esta idea se contrapone al contexto actual en el que las prácticas de comunicación y escritura cotidiana están, en su mayoría, digitalizadas.

En primer lugar, la concepción de lo tierno que se enmarca en una perspectiva del estilo *kawaii ~ cute* fue estudiado por autorxs como Sharon Kinsella. En el artículo Cuties in Japan, publicado en el libro *Women, Media and Consumption in Japan* (1995, ed. Skov, L. y Moeran, B.), la autora da cuenta de los orígenes del estilo kawaii en la década de 1970, y explica cómo ha impactado en la cultura popular a través del énfasis en la inocencia, la simplicidad y el escapismo (Kinsella, 1995). En el contexto de este trabajo, el concepto de la ternura se representa no sólo como un recurso visual compositivo, sino también como un medio para desafiar las normas tradicionales del arte: desde lo simple, como lo ha hecho antes el estilo naif, pero añadiendo una capa de sentido que hace hincapié en la resistencia desde lo afectivo.

Por otro lado, Boris Groys, sostiene que lxs artistas contemporáneos deben considerar su papel en la creación y gestión de la visibilidad pública. De acuerdo con esta línea de pensamiento, el presente proyecto parte de la idea de que el diseño de personajes y la producción artística analógica pueden funcionar como estrategias de crítica en una era basada en la hiperexposicion (Groys, 2016). Además, la decisión de crear personajes de ficción que estén vinculados al propio universo afectivo personal tiene como fundamento el concepto de que la ficción puede funcionar como herramienta para construir identidades visuales y narrativas que conecten emocionalmente con el público.

Esta dimensión se complementa con la teoría de Halberstam, quien plantea que lo tierno y lo vulnerable se convierten en formas de subvertir las expectativas y normativas del éxito artístico (Halberstam, 2018). En ese sentido, se propone una experiencia de la ternura desde una estética del fracaso, que combina lo tierno y lo vulnerable con la decisión de crear personajes vinculados al propio mundo afectivo, con el objetivo de conectar con el espectador desde un lugar de identificación, explorando la vulnerabilidad, el afecto y la ternura.

La estética cute y su impacto en la producción visual contemporánea.

Originada en Japón durante la década de 1970, la estética *cute ~ kawaii* ha tenido un impacto significativo tanto en la cultura popular como en la producción artística contemporánea. Este fenómeno ha sido estudiado ampliamente por diversos autorxs tales como Sharon Kinsella y Christine Yano, quienes analizaron su evolución y la manera en que los productos que se encuadran en esta estética responden a las dinámicas del capitalismo global y a los procesos de producción cultural.

En principio, Kinsella se expresa acerca de la relación entre la estética tierna y los productos manufacturados de la siguiente manera:

> Cute style gives goods a warm, cheer-me-up atmosphere. What capitalist production processes de-personalise, the good cute design re-personalises. [El estilo tierno es capaz de imbuir a los objetos con una atmósfera de calidez y positivismo. La despersonalización que generan los procesos de producción capitalista se revierte a través del diseño tierno que consigue la re-personalización.]. (Kinsella, 1995, p.227).

En su análisis, la autora sostiene que el diseño cumple una función de re-personalización en productos que, por su naturaleza industrial, han sido despojados de cualquier conexión afectiva humana. A través del uso de formas suaves, colores pasteles y una apariencia infantil, la estética *cute* transforma objetos cotidianos en elementos capaces de generar vínculos emocionales, que suavizan el impacto del consumismo impersonal.

Por su parte, Christine Yano, explora cómo lo *kawaii* ha trascendido fronteras, expandiéndose más allá de Japón y convirtiéndose en un concepto global. Yano argumenta que lo *cute* no solo representa una estética visual, sino que también encarna una serie de valores asociados a la suavidad, la inofensividad y la infantilización. Esta mirada se puede apreciar en el siguiente párrafo:

> The Japanese women in their twenties and thirties (...) quoted above whom I interviewed may have different definitions of kawaii, but all agreed that Hello Kitty falls squarely within the concept. She represents variously fantastical dreams, hopes, expressionless faces, maternal instincts of protection and nurturance, weakness, docility, dependency, childhood. [Las japonesas de veinte y treinta años (...)que se citan abajo que entrevisté dan diferentes definiciones del término kawaii, pero todas coinciden en que Hello Kitty representa completamente el concepto. El personaje encarna sueños y fantasías, esperanzas, rostros inexpresivos, instintos maternales de protección y nutrición, fragilidad, docilidad, dependencia y niñez.] (Yano, 2013, p.44)

Tomando esto en consideración, se puede decir que la estética kawaii ofrece una ventana de escape emocional, que permite que lxs usuarixs encuentren confort en un mundo de creciente alienación social.

Ficción y creación de universos afectivos.

En su libro *Arte en flujo* (2016), Boris Groys teoriza acerca del lugar que tiene el ser humano en general, y el artista en particular, en una cultura que enaltece la exposición pública como método de validación social. Esta mirada se puede apreciar en el siguiente extracto:

> La teoría no solo quiere que creamos que somos fundamentalmente cuerpos vivientes y finitos sino que también exige que demostremos esta

> creencia. Bajo el régimen de la teoría, vivir no es suficiente, uno debe demostrar que vive, debe hacer una performance del estar vivo. (...) Es más, el objetivo principal del arte es mostrar, exponer y exhibir modos de vida. (Groys, 2016).

Por otro lado, el autor propone también que la creación de un alter ego puede contribuir a la participación del artista en el medio, pero que a la vez puede ser un recurso para proteger al ser humano real que se encuentra detrás de su creación. Así lo explica en su libro *Volverse público* (2014):

> Hoy en día, no son solo los artistas profesionales, sino también todos nosotros los que tenemos que aprender a vivir en un estado de exposición mediática, produciendo personas artificiales, dobles o avatares con un doble propósito: por un lado, situarnos en los medios visuales, y por otro, proteger nuestros cuerpos biológicos de la mirada mediática. (Groys, 2014, p.14-15).

Con esto en mente, este proyecto apela a generar una "ficción emocional" por medio de la creación de personajes basados en el universo afectivo del artista que, por un lado, se posiciona como desafiante en un mundo que prioriza la hiperexposición del cuerpo real, y que, a su vez, invita al público a participar en un juego de reconocimiento y proyección de sus propias experiencias. De este modo, la ficción se convierte en un medio para encapsular emociones universales, y se convierte en un recurso que apela a una comunicación analógica y emotiva que se contrapone con las pautas y limitaciones que propone la comunicación digital.

El fracaso como estrategia en la estética del kawaii.

El filósofo estadounidense Jack Halberstam define el fracaso en términos estéticos como una subversión de los valores normativos de éxito y poder. Este concepto cobra relevancia como fundamento para una estética *cute*, ya que celebra la creación de personajes visualmente vulnerables, indefensos y emocionalmente resonantes. La visión del autor se puede apreciar en el siguiente fragmento extraído de *El arte queer del fracaso*:

> Bajo ciertas circunstancias, fracasar, perder, olvidar, desmontar, deshacer, no llegar a ser, no saber, puede en realidad ofrecernos formas más creativas, más cooperativas, más sorprendentes, de estar en el mundo. Fracasar es algo que las personas queer hacen y han hecho siempre muy

> bien; para las personas queer el fracaso puede ser un estilo [...] o una forma de vida [...], si el éxito requiere tanto esfuerzo, quizás el fracaso es más sencillo a largo plazo y ofrece recompensas distintas. (Halberstam**,** 2018, p. 14-15).

De acuerdo con Halberstam, la estética del fracaso permite que los personajes tiernos desafíen el sistema dominante de valores estéticos y que propongan una forma de resistencia emocional. En el presente trabajo, la elección de una estética tierna y naif para la creación de personajes ficticios refleja un rechazo a la normatividad visual del virtuosismo, y, a su vez, invita al espectador a conectarse emocionalmente desde la vulnerabilidad y la autenticidad.

Referentes: coleccionismo de papelería y nostalgia.

El proyecto toma como referencia estética inicial el coleccionismo de papelería kawaii. Esta práctica se inició en Japón en la década de 1980, impulsada por algunas empresas de papelería como Sanrio y San-X, y generó un fenómeno cultural que utiliza como recurso el apego afectivo relacionado con el acto de personalizar objetos comunes. Estas empresas convirtieron una práctica cotidiana como lo es el intercambio epistolar, en un espacio para la colección y para la narrativa personal, donde cada pieza de papelería lleva impresa una historia y una identidad. Por otra parte, se puede decir que el coleccionismo dentro del kawaii está vinculado a una resistencia emocional y a una expresión de la individualidad que trasciende el consumismo y que promueve, en cambio, la creación de conexiones significativas, a través del diseño de personajes y objetos. Con esto en mente, el proyecto apunta a una representación del mundo personal y emocional a través del formato epistolar de colección.

Antecedentes: la ternura y la representación ficcional.

Los antecedentes de este proyecto se sitúan en una trayectoria de producción de elementos gráficos y productos ilustrados que utilizan la ternura como recurso estilístico de diálogo. La representación de personajes del universo narrativo ficcional, inspirados en los primeros vínculos emocionales de la adolescencia, son los protagonistas de una historia que busca apelar a la simplicidad y al juego, una

característica que los hace accesibles y emocionalmente resonantes para un público diverso.

La representación ficcional de la ternura está detallada en el videominuto complementario del presente trabajo de graduación. Allí se observa cómo la conexión entre los personajes como elementos compositivos refuerza la idea de una ficción construida desde una perspectiva personal y emotiva, lo cual promueve una experiencia estética que celebra la conexión emocional en relación directa con la práctica epistolar, es decir, el acto de enviar y recibir cartas.

MODOS DE REALIZACIÓN

El proceso de producción de este proyecto se basó en cuatro aspectos: el diseño de los personajes junto a la elección de la estética kawaii, el proceso de estampado y el montaje.

En primer lugar, el diseño de los personajes se inspiró, en principio, en el universo emotivo propio, en el cual se desarrollaron, a lo largo de los años, diferentes entidades antropomorfas. Con sus respectivas características, contextos e historias, estos personajes se corresponden con diferentes personas del mundo real que componen mi propio círculo afectivo. Por otro lado, a nivel estético, se inspiró en las diversas marcas de papelería japonesas que son reconocidas por su capacidad para generar universos visuales donde la relación con lo visualmente tierno, es un referente clave para el desarrollo de la serie de papeles de carta, ya que celebran la conexión emocional que relaciona la escritura de cartas con la nostalgia que se asocia al coleccionismo de papelería.

La producción de los papeles de carta se desarrolló en dos etapas: En principio, se realizó el diseño digital de línea y plenos, teniendo en cuenta los requerimientos para luego hacer el pasaje a malla de serigrafía, la cual se utilizó luego como matriz para la impresión manual en papel ahuesado de 70 gr., respetando las reglas formales al tacto de este dispositivo, y de una manera tal que la tirada de impresión fuera suficiente para el montaje expositivo. En segundo lugar, se crearon los sellos de fotopolimero, lo cual proporcionó un método accesible para la creación de clisés que mantuvieran un alto nivel de detalle. Se optó por prescindir de la impresión en offset que habría sido lo acorde para este dispositivo, ya que se

prefirió la producción manual de ambos dispositivos como parte del desafío asumido para el trabajo final de graduación.

Finalmente, el montaje de la obra se realizó siguiendo las pautas de la estética tierna. Se eligió una mesa rosa como soporte, y se distribuyeron los papeles y los sobres en bloques a lo largo del espacio horizontal y en extensión sobre la pared como parte del montaje. Además se incluyeron una serie de impresos junto con los sellos que se usaron para realizarlos, con el objetivo de que lxs espectadores pudieran interactuar con ellos de cerca y para que pudieran llevarse una pequeña parte del montaje a modo de souvenir tierno que contara con los personajes de ficción que lxs invitó a experimentar la ternura durante la exposición del proyecto.

Teniendo en cuenta que la base conceptual del proyecto fue la ternura a través de los sentimientos de apego y confort emocional que genera el coleccionismo y, en particular, la costumbre del intercambio epistolar, el resultado final del montaje fue una muestra de los impresos que recuerda al estilo expositivo del arte correo, pero que, a su vez, propone que el montaje en sí también se encuadre en la estética tierna y delicada, que invite a observar los detalles sin manipular directamente las piezas, respetando la fragilidad de los elementos y promoviendo una experiencia de contemplación e inmersión emotiva.

CONSIDERACIONES FINALES

El día en que se desarrolló el emplazamiento del montaje, este proyecto enfrentó la expectativa de que los sellos fueran parte de una activación interactiva. Si bien esta posibilidad fue considerada desde el inicio, las limitaciones de tiempo y logística retrasaron la realización de dicha activación, por lo que, el día de la apertura, se optó porque lxs espectadores se pudieran llevar un souvenir que constaba de un recorte de papel previamente impreso en tonos de tinta que maridaba con los papeles de carta en exposición.

Luego, durante el transcurso de la muestra, se implementó una activación con tinta que permitía que los asistentes pudieran estampar un souvenir propio. La actividad se habilitó sin previo aviso, y se destinó a los asistentes de aquel momento específico, con el objetivo de permitir que el proyecto se conciba como un estadío continuo de creación y exposición en el que el significado de las piezas se renueva

con cada interacción. Este concepto se explica en palabras de Groys: *"*El artista se encuentra en un estado de permanente presentación, mostrando no solo el resultado final de su trabajo, sino también el proceso y los elementos que lo constituyen, en un flujo constante de creación y exposición*"* (Groys, 2014). La noción se manifiesta en la activación final del proyecto, donde el público finalmente tuvo la oportunidad de estampar sus propios souvenirs y experimentar el montaje del proyecto de manera directa, completando así el proceso creativo con su participación.

En próximas instancias, el proyecto prevé que la activación interactiva forme parte del plan de acción y modos de realización al momento de reproducir esta experiencia, ya que reflejó la importancia del marco expositivo junto a la acción de hacer uso de los objetos, lo que propició una conexión emocional y comunicativa entre proyecto y espectador. Así, la interpretación espontánea se convierte en una extensión natural de la obra y transforma el espacio expositivo en un medio para experimentar el afecto y la práctica compartida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Groys, B. (2014) *Volverse público: Las estrategias de los artistas en una era de exhibicionismo*. Caja Negra Editora.

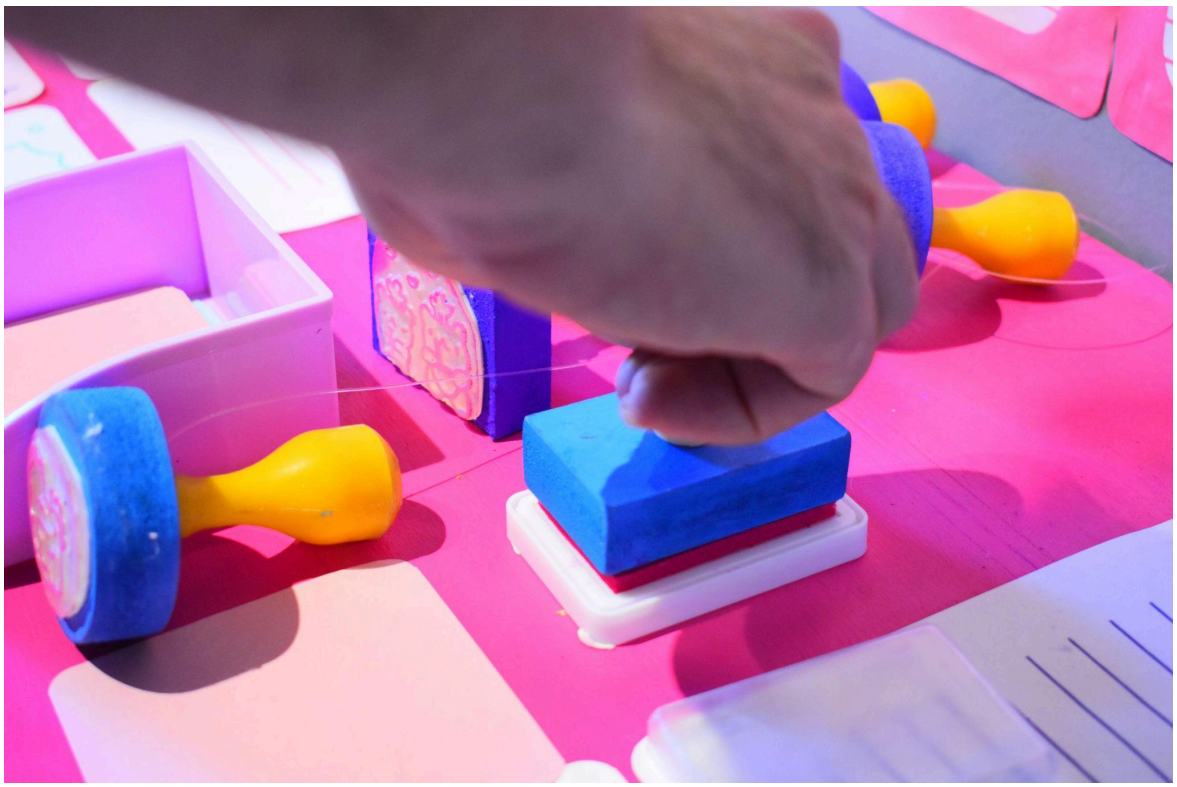
Groys, B. (2016). *Arte en flujo, ensayos sobre la evanescencia del presente.* Caja Negra Editora.

Halberstam, J. (2018). *El arte queer del fracaso.* (Trad. J. Sáez). Duke University Press. (Trabajo original publicado en 2011).

Kinsella, S. (1995). Cuties in Japan en *Women, Media and Consumption in Japan*, ed. Lise Skov y Brian Moeran, Curzon Press.

Yano, C. (2013) *Pink Globalization: hello kitty's trek across the pacific.* Duke University Press.

ANEXO: Registro de la exhibición en el Centro Cultural Islas Malvinas



QR A VIDEOMINUTO