

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

Facultad de Artes

Departamento Disciplinar de Artes Visuales

# *Doris*

El concepto *Grabado Expandido* en relación con el Dibujo y la Historieta.

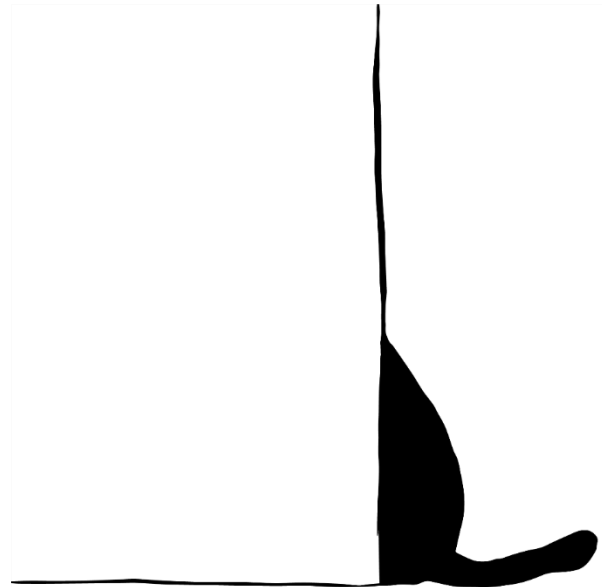
Trabajo Final de Licenciatura en Grabado-Plan 1985

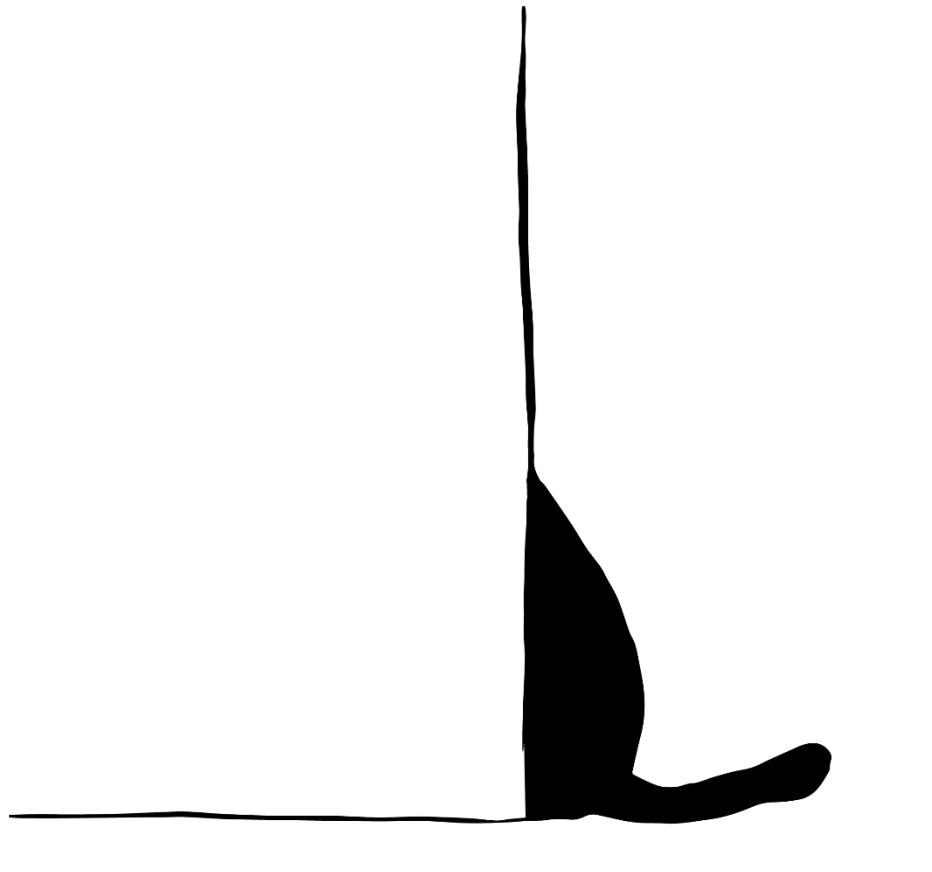
**Alumna:** Yamila Celeste Gigena

**Director:** Lic. Prof. Guillermo Alessio

**Co-asesora:** Lic. Cecilia Crocset

**Año:** 2023





## **1. Introducción:**

Este escrito se presenta en el contexto de Trabajo Final de la Licenciatura en Grabado de la Facultad de Artes (Plan 1985) UNC. El propósito de este texto busca no sólo aportar al llamado “*estado del arte*” sino que también pretende instituir un punto de encuentro con mis intereses artísticos paralelos a la Academia, en pos de otras metas personales para con la Licenciatura. Por lo cual, “*Doris*” también es una excusa para proponer salidas en un contexto de encierro a la hora de producir obra y por otro lado también para mostrar las posibles tensiones y encuentros entre las artes visuales y la historieta.

En un inicio, tratando de definir mis deseos para este trabajo artístico, mi objetivo principal fue ir tras una obra “*versátil*” en cuanto a su materialidad teniendo en cuenta contextos de aislamiento como en el pasado confinamiento del año 2020 causado por el COVID-19. Para ello, tuve en cuenta una formación previa a la facultad, un taller de dibujo académico<sup>1</sup>, donde adquirí herramientas para seguir desarrollándolas en la cursada; entre otras cosas, una visión más disciplinada y cabal sobre el dibujo y su importancia en un proyecto de obra.

A la par de la cursada académica (Licenciatura), también fue mi interés investigar sobre las relaciones y diferencias entre la historieta y las artes visuales, de lo cual rescato un proceso realizado en 2019, año en el que cursé un taller de guión de *cómics*<sup>2</sup>. En dicho proceso, se proponía como consigna dibujar cosas que tuviéramos al alcance cotidiano, para que sea más amena la construcción de personajes de una historia para luego llevarla al formato fanzine. En mi caso elegí hacer un estudio de mis mascotas con las que comparto una estrecha relación afectiva, la mayor parte del día y de las cuales poseo varias anécdotas; por otro lado, mi propósito fue que mi obra se resolviera en términos eminentemente gráficos, es decir, que no requiera el uso de diálogos de texto para que, a partir de este “*mutismo*”, el espectador, pudiera aportar desde su subjetividad, una lectura relacionada con sus propias experiencias de encierro, cotidianidad y micro historias de afectividad con animales domésticos. En cuanto a “*personajes*”, también buscaba que no sean muy asimilables a otros reconocidos en la industria del *manga*<sup>3</sup>. Por otro lado, también, mis mascotas y otros objetos afectivos son considerados por mi como un refugio personal, una especie de protección ante lo que sucede en el exterior, amparos que, durante el aislamiento social producido por la pandemia, imagino que se deben haber intensificado en más de un hogar cordobés.

Doris es una de mis gatas, quizás la más vieja; mi fiel y taciturna compañera es la protagonista de una serie de micro historias con otras de mis mascotas quienes conforman mi habitualidad; además

---

<sup>1</sup> Taller de Dibujo y Pintura dictado por Ana Capra, en Estudio Arte Criterios (2011) Córdoba.

<sup>2</sup> “*Taller Intensivo de Guión de Comics*” autogestionado y dictado por Damián Conelly, de formato presencial durante Octubre del 2018 hasta Oct de 2019, en Córdoba.

<sup>3</sup> El término “*manga*” es utilizado para denominar a la historieta japonesa, la cual posee algunas diferencias respecto a la historieta occidental. Su aspecto tradicional suele ser el de un libro de 13x18 cm (B4) de 200 páginas, en blanco y negro y portada a color.

Doris y nuestro universo hogareño fue la excusa existencial para ensayar una propuesta artística que me permitió profundizar en la materialidad gráfica misma, y no pensar en historias exóticas que requieran otros contextos extraños a mi cotidianeidad. Doris, la vivencia del extrañamiento del mundo social, el dibujo como desafío, aprehensión y comprensión de mi subjetividad, fueron los ingredientes motivacionales de la propuesta artística que presento.

Por lo general en los procesos de creación de historietas, sobre todo en la parte del guión, hay más de un método de abordaje. En cuanto a temáticas por ejemplo, los *mangas alternativos*<sup>4</sup> pueden desarrollarse desde lo mundano hasta lo repulsivo, y escapan de los ideales de historias canónicas de la industria de la historieta. Los *mangas* de mayor consumo por otro lado son aquellos cuyos protagonistas persiguen un objetivo con esfuerzo, expresando valores de la cultura japonesa sobre el éxito y otros temas; diálogos bien elaborados, narrativas y ritmos dinámicos en escenas de alto impacto emocional, sin mencionar los recursos gráficos de cada autor.

Tal como mencioné, *Doris* también puede ser tomado como una excusa frente a tanto estímulo gráfico *massmediático*, o para pensar el lugar de un artista visual que incursiona e integra el universo visual de la historieta (y otros campos del entretenimiento<sup>5</sup>), ya que en el transcurso de mi formación académica (y no académica) el género de historieta *manga*, supo ser un tema natural de conversación entre mis pares, pero además, fue parte de mis intereses visuales desde la infancia. Sin embargo, las charlas sobre *mangas* con mis compañeras estudiantes a veces me resultaban algo frustrantes debido a que de este tipo de historietas (*manga*) la información no se conseguía tan fácil como ahora.

Este escrito comenzará con la construcción del marco teórico en el que partimos del concepto de *campo expandido* de Rosalind Krauss (1979), y su relación con otras disciplinas como el Grabado, el Dibujo y el género gráfico Historieta. Luego se nombrarán los antecedentes de los cuales considero que se ha nutrido mi obra, el “*estado del arte*” que se puede relacionar con lo realizado; para después continuar con una descripción formal de la obra y en detalle, el proceso de su realización; por último ensayaremos un párrafo a modo de conclusión de este escrito. A la par se adjuntará también, el dossier de imágenes y gráficos necesarios.

---

<sup>4</sup> Se etiquetan como “*mangas alternativos*” a aquellos publicados fuera del mercado común del manga, que por lo general van en contra del canon y estilismo de Osamu Tezuka (autor que sentó las bases del Manga Moderno a través de su obra “*Astroboy*” en 1952). Para más información ver el apartado de “*Antecedentes*”.

<sup>5</sup> en este sentido podríamos pensar que la expansión del campo tanto del grabado como del arte implica asimilar estas formas de comunicación visual como el manga; formas “*industrializadas*” que a su vez interpelan la condición de autenticidad y desinterés de la obra de arte.

## **2. Marco Teórico**

Una de las nociones “*claves*” que sustentan mi trabajo, es la de “*grabado expandido*”; la cual deviene de la noción “*campo expandido*” que elabora Rosalind Krauss (1979) en su texto “*La escultura de campo expandido*”. Para R. Krauss el *campo expandido* se refiere a la apertura de la noción y definición de lo que es considerado “*escultura*”, la cual se disipa y se expande hacia otras disciplinas. En este sentido se da paso a la hibridación y fusión de medios o recursos, a la vez que el espacio y el tiempo cobran protagonismo en términos de la materialidad de la propia obra de arte, esto implica que los límites entre categorías y disciplinas artísticas (y aún de los conceptos y prácticas extra-artísticas) se vuelvan porosos o permeables.

En el caso del dibujo, tradicionalmente considerado como arte de representar objetos gráficamente, éste cobra autonomía plena dejando de ser lenguaje subordinado de una fase previa de la obra plástica.<sup>6</sup> Por otro lado, en el caso del grabado, éste deja de estar condicionado sólo por lo técnico procedimental (estampación) para intersecarse con otras prácticas artísticas (y no artísticas), diferentes soportes tangibles e intangibles y diversos modos de concebir la operativa de imprimir o estampar. Autores como Juan José Gómez Molina, quien emplea el concepto “*dibujo expandido*” en su libro “*El Manual de Dibujo*” (2001), manifiesta que el “*nuevo dibujo*” se ordena como un sistema abierto en el que además se suman los sistemas multimedia (ordenadores, redes, etc.) a los problemas ya existentes del dibujo tradicional; sobrepasando los límites del cuadro (p. 25).

La definición de “*escultura en el campo expandido*” pasa entonces a vincularse con el de “*dibujo expandido*”, y este con lo que he dado en llamar “*grabado expandido*” en tanto método grafo plástico reconocible como dibujo por sus elementos y recursos, que se despliega o compromete las tres dimensiones del espacio (pudiendo ser visionado desde diferentes puntos de vista, dependiendo de la posición del espectador), y que sin embargo están “*ploteadas*” (impresas y luego estampadas) en las envolventes de la sala.

En cuanto a la técnica artística de grabado, a partir de una serie de textos consultados (artículos, ponencias, etc.<sup>7</sup>) respecto a este género artístico en términos del arte contemporáneo, se considera al *grabado expandido* como un sistema, una red abierta, cuyos puntos en tensión son aquellos conceptos de “*matriz*”, “*estampa*”, “*serie*”, “*lo múltiple*”, el “*soporte*”, etc., dimensiones técnicas y conceptuales que pueden variar, cambiar sus relaciones, eliminarse, o introducir una nueva; citando a Jesús Pastor: “*El grabado, entonces, empieza a comportarse como un líquido al que se ha empujado y que intentará volver a encontrar el equilibrio y que tratará de comportarse con estabilidad*” (PASTOR: 2013, p.67)

---

<sup>6</sup> “*Un dibujo es esencialmente una obra privada, que sólo guarda relación con las propias necesidades del artista; una estatua o un lienzo “acabado” es esencialmente una obra pública, expuesta, que se relaciona de una forma mucho más directa con las exigencias de la comunicación.*” (BERGER, 2005, p8-9)

<sup>7</sup> Ponencias del 1º Foro de Arte Múltiple. (2011)

Principalmente me detengo en uno de los ejemplos que menciona Jesús Pastor sobre el concepto de “matriz” y el concepto de “soporte a estampar”; el autor citado explica que un cambio en cualquiera de ellos (matriz y soporte), genera una “*reacción en cadena*” en el resto del sistema. En el caso de mi obra los soportes a estampar son las envolventes (paredes) del sitio donde se destine a exponer, las cuales a veces pueden ser grises y a veces blancas (con distinto acabado en superficie), y la idea es que la matriz sea un archivo digital que se pueda escalar al tamaño deseado, sumado a el uso del vinilo, un material muy requerido en la industria gráfica comercial. Según Jesús Pastor:

*“Siendo el final un vinilo autoadhesivo, es necesario encontrar un soporte de sustentación, que muchas veces es la pared del espacio expositivo. Dicho espacio variará según donde se exponga. (...) se ha conquistado la pared como lugar de la estampa: el espacio expositivo y contextual como determinante en la imagen. Imagínese, también, que se conjura una antigua característica de la estampa, que es su tamaño y escala, en este caso, la estampa no tendría límite ni de tamaño, ni de escala. (...) Recordemos que el espacio y el contexto son factores que han sido tradicionalmente ajenos a la estampa.”* (PASTOR 2013 p, 69)

Lo que nos está diciendo Jesús Pastor es que el vinilo conlleva a buscar un soporte como la pared del espacio expositivo, conquistando así un lugar ajeno a la estampa tradicional; un espacio en el cual la estampa no tendría límite de tamaño ni de escala.

Por otro lado, en concordancia con dichos autores, Vanessa Gallardo (2015) prefiere hablar de “*Gráfica Expandida*” o “*Gráfica de Campo Expandido*”, en su tesis doctoral “*La estampa que habita el espacio*” (2015), tomando a la Gráfica como sinónimo de “*Arte Múltiple*” o “*Grabado Contemporáneo*”. También la autora menciona el concepto de “*Gráfica Digital*” o “*Arte Múltiple Digital*”, la cual podemos entender como la unión del grabado con los medios digitales en cuanto a proceso realizativo de obra. Además, profundiza en la historia de la evolución de la gráfica (desde su inicio como medio reproducible hasta una visión más intangible); y sus relaciones con la Instalación (como el nexo entre el arte múltiple y la escultura): “*Creemos que la gráfica de campo expandido, hoy más que nunca, llega a través de los ojos, inunda nuestro cerebro y nos asombra, incluso nos abrumba por su capacidad mimética para con otras disciplinas.*”- (GALLARDO 2015 p, 99)

Tengamos en cuenta también que en escritos de Juan Martínez Moro (1998) ya se hablaba de los desplazamientos y redefiniciones del Grabado. Desde su raíz etimológica, “trazo”; “marca”, pasando por su función religiosa en la Edad Media europea, hasta la definición de éste como arte gráfico impreso y seriado, en el que yace un rigor entre la tradición del oficio y la experimentación e innovación tecnológica. También, en su escrito sobre la Ilustración gráfica como categoría, se realiza una historización de la misma al respecto; en el cual el autor concluye:

*“En este nuevo contexto lo verdaderamente necesario debe ser, antes que nada, un cambio profundo en los sistemas de clasificación artística, poniendo directamente en crisis la todavía vigente, aunque a todas luces obsoleta, jerarquía entre las disciplinas y las categorías estéticas.”* (MARTINEZ MORO, 2004 p.243)

Otro de los conceptos a destacar es el de Historieta<sup>8</sup> (también llamada *cómic*, *fumetti*, *manga*...según el país), la cual también vive su propio “fuera de sí” o “fuera de campo” (MATTIO 2020 p.23) desde que apareció el formato de la novela gráfica.<sup>9</sup>

La Historieta es considerada comúnmente como sucesión de dibujos que constituye un relato, con texto o sin texto, también es denominada como “*arte secuencial*” (EISNER 1985 p, 7) o “*literatura dibujada*” (MASOTTA 1982 p,10). La “*historieta moderna*” como la conocemos hoy nació en las revistas y tiras de diarios masivos del siglo XX, donde la dupla guionista-dibujante se creó con fines políticos/comerciales. Luego en las décadas de los 60’ y 70’ del siglo XX surgen los primeros “*comics underground*” y más tarde los denominados “*alternativos*”; que sirvieron para diferenciar las historietas modernas de las industriales comerciales. El término “*novela gráfica*” se consagra en 1992 cuando el historietista estadounidense Art Spiegelman con su novela “*Maus*” (1980-1991) gana el *Premio Pulitzer*; y pasa a ser considerada suceso cultural y comercial; no sólo por su formato sino por sus temáticas relacionadas a lo autobiográfico. De esta manera el *cómic* amplía su espectro de narraciones, géneros y formas visuales sin encasillarse o subordinarse como subproducto de la literatura. Pero es la novela gráfica y los fanzines quienes liberan a la historieta de su pura función masiva y recreativa, para explorar otros horizontes de su lenguaje y establecer lazos con otras disciplinas, como los videojuegos, el cine, etc. En otras palabras, suscribimos lo que Santiago García (2014) manifiesta: “*El cómic está entrando ahora en la época de sus*

---

<sup>8</sup> Llamamos “*Historieta*” al género viso-verbal típico de los medios masivos de difusión, estos “*aparatos*” grafo escriturales constan de un relato o historia explicada mediante viñetas (recuadros), los cuales contienen ilustraciones y (algunas o todas las viñetas), pueden contener un texto más o menos breve.

<sup>9</sup> Se denomina novela gráfica a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional.

*Duchamp y Picasso, de sus Joyce y Proust. Nunca antes un dibujante de cómics había tenido la oportunidad de llegar tan lejos*” (GARCÍA 2014 en MATTIO 2020 p24)

En consonancia con lo expuesto anteriormente, debido a su carácter de “obra inorgánica”, podemos relacionar mi obra con los conceptos “alegoría” y “montaje” que elabora Peter Bürger. Para Peter Bürger, en su libro *Teoría de la Vanguardia* (1974), la “alegoría” es una categoría compleja para la descripción de obras porque reúne dos conceptos de la producción de lo estético. Uno concierne al tratamiento del material (separación de las partes de su contexto) y el otro concierne a la constitución de la obra (ajuste de fragmentos y fijación de sentido) con una interpretación de los procesos de producción y recepción. En una obra inorgánica el artista reúne fragmentos con la intención de fijar un sentido, y la obra ya no es producida como un “todo orgánico” (“sin mediaciones”, donde se oculta su artificio), sino montada sobre fragmentos. Por lo tanto, Peter Bürger al comparar obras orgánicas con inorgánicas encuentra que el concepto de montaje (desde el punto de vista de la estética de la producción), como maniobra protagónica, es típica de la obra inorgánica y de todo arte alegórico. En este sentido Peter Bürger acuerda con el concepto de alegoría en Walter Benjamin, a quien cita como punto de partida para una construir su Teoría de la Vanguardia pues, para el arte alegórico, el montaje supone la utilización de fragmentos de la realidad que describe la fase de la constitución de la obra. Sin embargo, es importante mencionar que Peter Bürger realiza una distinción entre el montaje en el cine (o “montaje operativo” inherente al medio), en la pintura y en el fotomontaje, referenciado su teoría (de la Vanguardia), en el concepto de montaje de las pinturas cubistas (el *collage*), donde se incorporan materiales que no han sido elaborados por el artista. Además, dicho autor propone una “hermenéutica crítica” (BÜRGER, 1974 p.147-149), ya que la obra vanguardista obliga a un nuevo tipo de comprensión por parte del receptor y del crítico. Este tipo de recepción surgida con las Vanguardias aportó una transformación decisiva en el desarrollo del arte pues el receptor ya no se dirige a un sentido de la obra captable en la lectura del todo y de sus partes, sino al principio de su construcción (por fragmentos), poniendo en juego su propio capital simbólico y experiencial a la hora de “interpretar”.

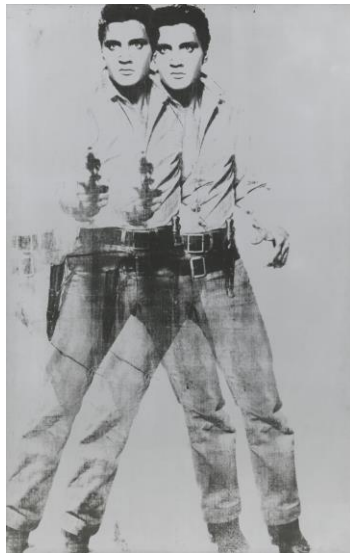
### **3. Antecedentes**

Con relación al trabajo artístico propuesto y al estado de la cuestión, tomo como referentes las serigrafías “de famosos” de Andy Warhol, (1962) pertenecientes al *Pop-Art* en la década de los sesentas en EEUU. En la corriente artística del *Pop-Art* los artistas trabajaron sus obras con símbolos e íconos que “expropiaban” de la cultura de masas denunciando que el arte no reproduce “cosas” sino símbolos socio culturales, y que la elección-elaboración del tema de la obra de arte



está condicionada por la aceptación de ciertas estructuras lingüísticas icónicas y plásticas<sup>10</sup> presentes en los medios de comunicación masivos (MARCHAN FIZ p.42)

En el caso de Warhol, comienza lo que para José Luis Brea (1991) son, las “*Obras Seriegénicas*”, es decir, aquellas que se deben ver en conjunto o serie cuyos discursos son de conclusión imposible o indeterminada (MARTINEZ MORO 2004 p.213). Un ejemplo de esa tendencia son las serigrafías de Marilyn Monroe (1962), Elvis Presley (1963) y Jackie Kennedy (1964).



*Double Elvis*, en MoMA, Nueva York (Estados Unidos) Grabado Tinta (210.8x 134.6cm.). Andy Warhol



*Nueve Jackies* (1964) Acrílico y serigrafía sobre lienzo. Andy Warhol. Dimensiones totales 153,4 x 122,2 x 1,9 cm; nueve paneles, cada uno aprox. 50,8 x 40,6 cm

Para Andy Warhol (y otros artistas *pop*) la fotografía sirve para clarificar la representación y su reproducción es material de información objetiva; pero, con técnicas como la serigrafía, deja de ser un modelo a imitar con medios pictóricos y se convierte en un proceso donde el artista controla los estadios del desarrollo mecánico de la obra. En palabras de Simón Marchán Fiz, la composición de varias fotografías se desplaza hacia el espacio cinematográfico; y de un modo similar al *comic* también, se advierte la influencia de articulaciones espaciales de encuadres, montajes y secuencias (MARCHAN FIZ 1986 p, 39).



*Serie Marilyn Monroe*. Andy Warhol Serigrafía. 1967.

<sup>10</sup> Nos referimos a integrar la organización o la dimensión sintáctica de los textos publicitarios; en el caso del mencionado Pop Art (de cierto Pop, especialmente el pop de Andy Warhol, pero también el de Roy Lichtenstein, y Tom Wesselman), estamos hablando de la asimilación a las obras artísticas (pintura, pero también escultura e instalaciones) el ordenamiento y elaboración de los componentes (icónicos, lingüísticos y plásticos) de carteles, historietas y otro tipo de publicidades verbo-visuales.

Andy Warhol ha sido una de las influencias de la artista contemporánea Kara Walker (1969), a quien tomo como antecedente fundamental de mi trabajo artístico. Kara Walker es más conocida por sus siluetas negras montadas sobre envoltentes blancas; frisos panorámicos de grandes dimensiones donde explora el concepto “*raza*” y esclavitud negra, como así también el género, la violencia y la sexualidad. Dichas siluetas exponen la realidad sobre la época de la esclavitud, rodeando al espectador, creando un espacio circular inmersivo y a la vez claustrofóbico. Estas siluetas tienen antecedentes en aquellas realizadas por la tradición colonial de los retratos<sup>11</sup> y en las ilustraciones de libros infantiles estadounidenses de la época. Algunas de las imágenes que muestra Kara Walker aparecen recortadas de tal modo que se las percibe como viñetas gracias a la ley de cierre de la percepción y al juego de roles entre los estereotipados personajes.



*Grub for Sharks: A Concession to the Negro Populace 2004 Kara Walker  
(USA, 1969)*

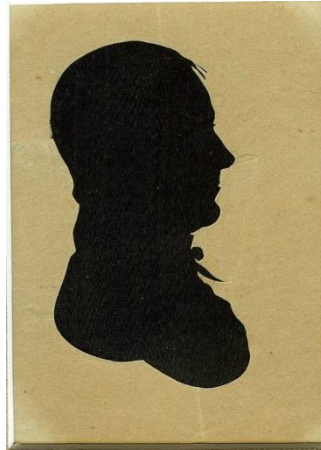


*Kara Walker. Exhibition at  
the Renaissance Society.  
1997*

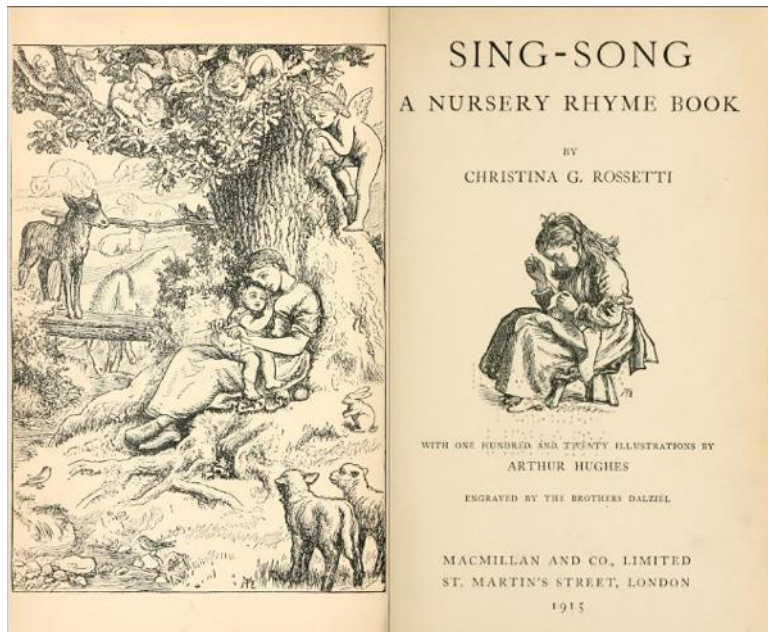
<sup>11</sup> Ver en: <https://www.henrysheldonmuseum.org/silhouettes> (colección de la artista)



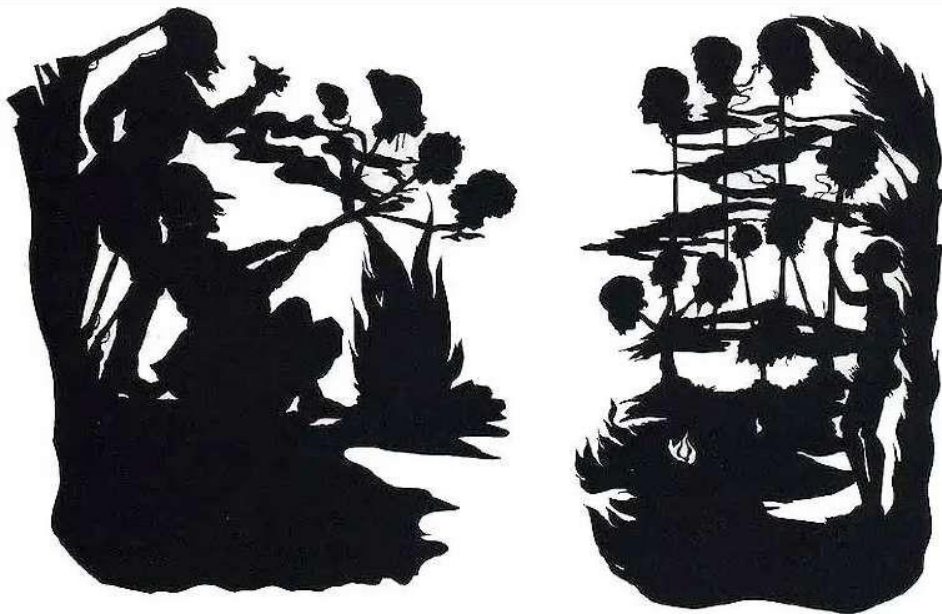
*Doble silueta de Sylvia Drake y Charity Bryant con cabello humano trenzado, 1810-1820. Colección de siluetas del Centro de Investigación Stewart-Swift*



*Silueta de Asaf o Lauren Drake, SXIX de la Colección de siluetas del Centro de Investigación Stewart-Swift*



*Libro ilustrado por Arthur Hughes (1832-1915) Londres*



*Narratives of a Negress- Instalación (2003) Kara Walker*

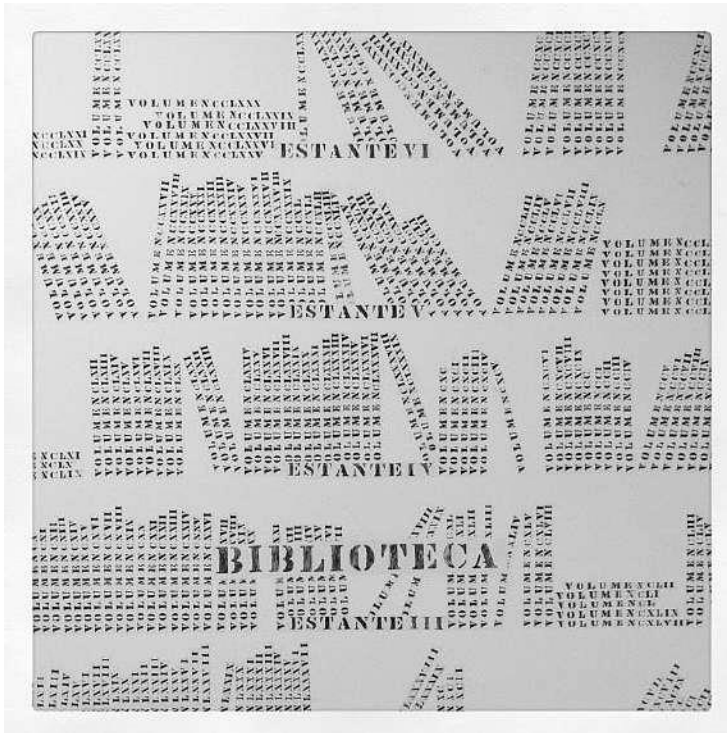


*Slavery! Slavery!*  
Instalación. (1997) Kara  
Walker

Otro referente a considerar podría ser el caso de las obras conceptuales de Luis Camnitzer (1937), sobre todo aquellas instalaciones donde el artista y teórico uruguayo también trabaja con el vinilo autoadhesivo; donde expone, de manera poética, la idea del arte como forma de expandir el conocimiento, o formalizar nuestras experiencias sobre lo desconocido. En la mayoría de sus obras se pone en relieve el distanciamiento del espectador, posibilitando el extrañamiento con lo que se observa (percepción estética) para generar nuevas conexiones, y relaciones sobre el objeto.



Living Room por Luis  
Camnitzer, maqueta  
impresa, 1968, 13 x  
69 x 37 cm., Colección  
Daros Latinoamérica,  
Zurich



Detalle de Living Room ,1969/2010 Luis Camnitzer. Instalación, Fotocopia de vinilo adhesiva sobre pared y suelo, dimensiones variables.

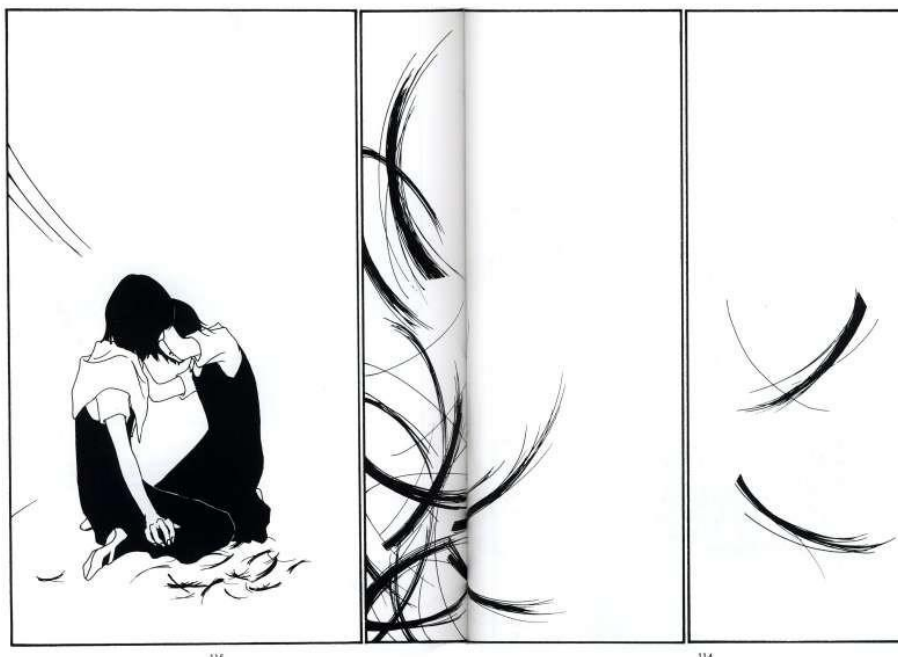
Como referentes mediatos, podemos citar el mural “*Ejercicio Plástico*” (1933), de David Alfaro Siqueiros; realizado en conjunto con Lino Enea Spilimbergo, Antonio Berni, Juan Carlos Castagnino y el escenógrafo Enrique Lázaro (a este colectivo artístico se le llamó: *Equipo Polígrafo Ejecutor*). Dicho mural es conocido por el uso de nuevas tecnologías y por generar un espacio envolvente que buscaba la sensación de movimiento de las figuras representadas; a esta obra se la nombró “*Ejercicio Plástico*” por ser un ensayo artístico de experimentación. David A. Siqueiros es conocido además por ser el artista más innovador dentro del muralismo mexicano, al usar el aerógrafo con fines artísticos y el *Pyroxileno* (esmalte usado en la industria automotriz); y que a pesar de las conocidas adhesiones partidarias de D. A. Siqueiros, el “*Ejercicio Plástico*” es la única obra del artista mejicano que se considera carente de tematización político-partidaria.



Ejercicio Plástico. 1933 Mural. Por Alfaro Siqueiros. Museo Casa Rosada de Buenos Aires, Argentina.

Específicamente refiriéndome al “manga” uno de los referentes que rescato es la obra “Blue” (1996) de la mangaka Kiriko Nananan. “Blue” pertenece a lo que se denomina *Nouvelle Manga*, tendencia que aparece en las décadas de los setentas y ochentas. Dicho movimiento se trata de una contracultura hacia los mangas *mainstream*<sup>12</sup> que seguían los cánones de Ozamu Tezuka, quien es considerado el padre del manga moderno, de la posguerra. La *nouvelle manga* combina la historieta franco-belga (“*bande-dessinée*”) y el *manga* (término designado a la historieta japonesa). Este tipo de obras están dentro de las categorías de *mangas alternativos*, que no sólo irrumpen en las temáticas de sus historias sino también en su estética. En el caso de “Blue” se tratan temas sobre el amor, la homosexualidad, y lo femenino; combinado con una estética minimalista tanto en narrativa como en sus dibujos. Por otro lado, a la hora de buscar un referente local en el campo de la historieta, debo mencionar a la licenciada Nacha Vollenweider cuyos trabajos se destacan por su estilo también minimalista, sobretodo en su obra “*Notas al Pie*”, donde expone sus experiencias como inmigrante en Alemania haciendo uso, en su poética, de los contrastes altos.

Por último, referido a mi proceso formativo en la facultad, rescato unos ejercicios realizados en la cátedra “*Lenguaje Plástico Geométrico I*” donde se retoman premisas del Arte Concreto; que también influenciaron en un montaje para la cátedra de Grabado III, de cuarto año, en el cual trabajé con siluetas de un conejo, emulando al cuento “*Las aventuras de Alicia en el país de las Maravillas*” de Lewis Carroll (ver en “*Dossier*”).



Blue. Kiriko Nananan. P. 115 y 114. (1997/2003) Tokyo.

<sup>12</sup> El término “*Manga Mainstream*” se refiere a aquellos mangas de mayor consumo masivo en el mercado de la industria, por lo general entre infantojuveniles, cuyas historias tratan de seguir los cánones de éxito de la industria comercial, cánones basados en las obras de Osamu Tezuka. Un ejemplo actual considerado *manga mainstream* es *Dragon Ball* (1984).

# blue

Kiriko Nananan  
ブルー



*Blue*. Autora:  
Kiriko Nananan  
(1972) Tokyo.  
Primera  
publicación  
1997. (Tokyo).  
Publicado en  
español en  
2003/4. Edit.  
Ponent Mon

Traducción : Shizuka Shimoyama y Miguel Ángel Ibáñez Muñoz  
Adaptación gráfica de Frédéric Boilet (Atelier Nouvelle Manga)

PONENT MON



Página de  
*Astroboy*.  
(1952-1968).  
Osamu Tezuka  
(1928-1989).  
Tokyo.



*Naruto* por Masashi Kishimoto (publicado desde 1999). Página 6, cap 674. Ejemplo de lo que se considera un Manga mainstream.



*Notas al pie*. Por Nacha Vollenweider  
(2017) Ed. Maten al mensajero

#### **4. Corpus de obras:**

##### **4.1 Descripción de obra:**

Mi obra se puede abordar como *mural instalación en sitio específico*; en este sentido lo que llamo obra no “*funcionaria*” de la misma manera en otro sitio o sala pues los elementos gráficos y la dimensión compositiva, fueron pensados en términos del espacio envolvente de la sala donde se exhibirán. La obra consta de una serie de dibujos ploteados situados sobre las envolventes laterales y el solado cementicio de la sala de exposición de Artes Visuales del Pabellón CePIA (FA-UNC). Según sus tamaños se pueden considerar como gigantografías y asimismo, de acuerdo a su grado de iconicidad, se pueden asociar para hilar una narración, la cual se construye también en una dimensión connotativa en el receptor.

Configuralmente predominan los planos y líneas negras sobre los muros envolventes como fondo (en este caso la sala elegida posee dos paredes-envolventes blancas y el resto es gris). Para el armado de los *vinilos*<sup>13</sup> partimos de dibujos en pequeño formato que luego se escanean y *vectorizan*<sup>14</sup> con el programa digital (*software*) “*Illustrator*”. Luego ese archivo se imprime en vinilo de corte a una escala más grande que el dibujo original; considerando como tamaño mínimo los 0,80 m ó 1,00 m en uno de sus lados.

Como ya manifestamos estos dibujos son de alta iconicidad, puesto que en las imágenes se pueden reconocer animales y fragmentos de objetos industriales y naturales. Algunos dibujos comprometen los planos verticales y horizontales de las envolventes lo cual implica, continuidades configurales que se alteran o “*descalzan*” por la disposición de los planos envolventes.

Sobre las envolventes de fondo gris predominan dibujos de áreas y masas negras (plenos negros) y sobre las envolventes blancas predominan dibujos lineales. Los trazos de línea escapan a lo “*perfecto*” del trazo vectorizado a máquina, no son geométricos sino más bien caligráficos por la variación de grosores. La disposición de las imágenes instituiría una “*realidad inmersiva*” lo cual propone una recepción de tipo envolvente sobre todo si el espectador se para en el centro de la sala.

Asimismo, se pueden observar secuencias que aluden al montaje de páginas de *comics* por envolvente. El único signo lingüístico (escritural) es el paratexto el cual se encontraría sobre una de las envolventes de la sala. Las imágenes tienen ciertos encuadres y recortes que aluden a la idea

---

<sup>13</sup> El Vinilo es una lámina plástica, de pvc y su formación consta de 3 partes. La primera parte es el film de PVC, la segunda es el adhesivo y la tercera parte es el papel siliconado, que es la parte donde se soporta el vinilo antes de ser manipulado y/o utilizado. Este tipo de vinilos son troquelados con un *plotter*.

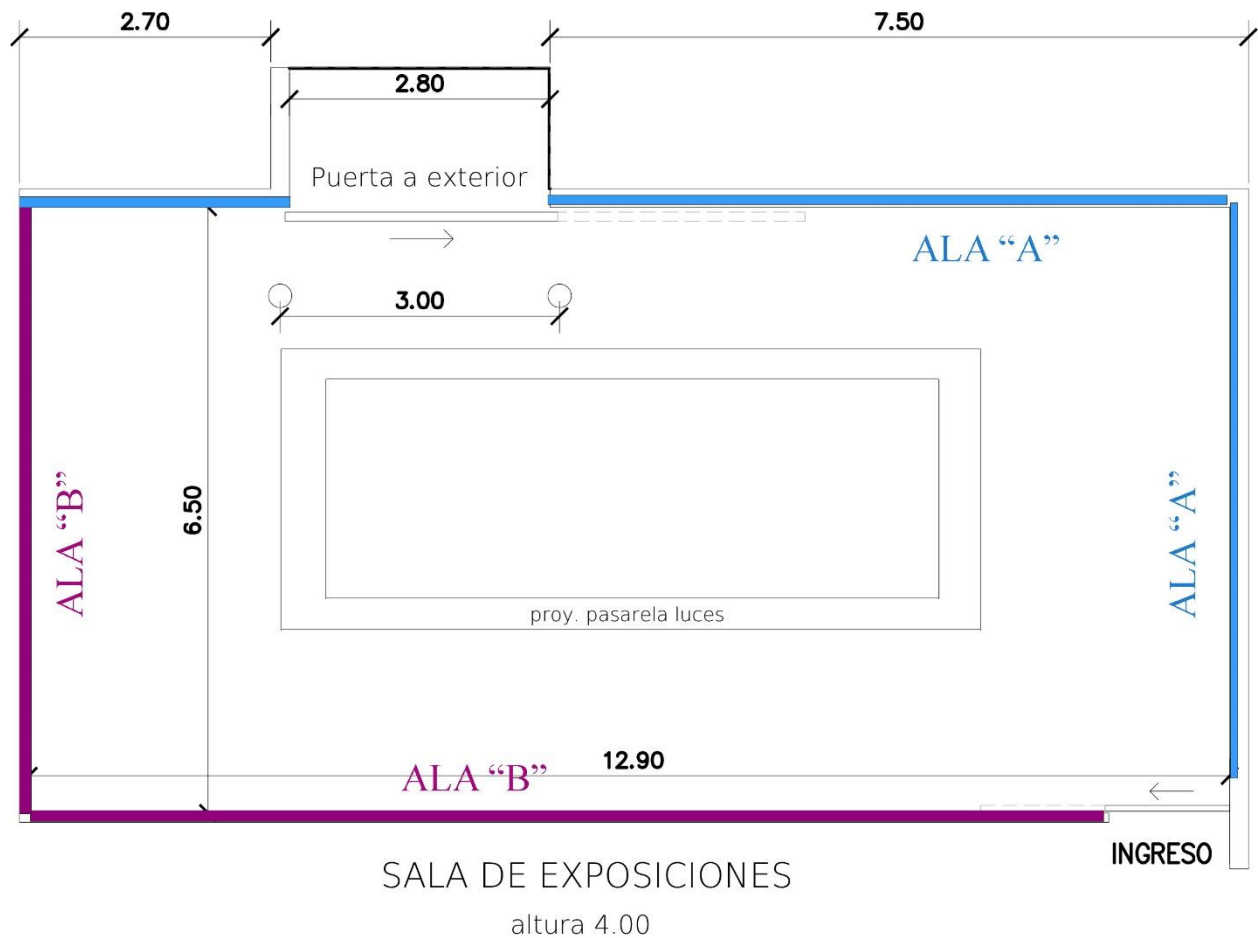
<sup>14</sup> El *dibujo vectorial* es un término que describe cualquier dibujo realizado con un software de ilustración vectorial como *Adobe Illustrator*. A diferencia de una imagen “*rasterizada*” (por ejemplo, en píxeles) que tiene un tamaño definido, se puede ampliar indefinidamente sin perder calidad de imagen. Para que el *plotter* realice el trabajo, se necesita que la imagen esté vectorizada. Por otro lado hay un cierto límite mínimo de grosor de línea que la cuchilla puede cortar.



de viñeta. En los encuadres<sup>15</sup> se advierten los objetos y figuras animales, pero denota ausencia de figuras humanas.

#### **4.2 Íconos:**

A continuación, se detallarán los íconos y ubicación teniendo en cuenta el siguiente plano de sala:



En el ala A, a la derecha de la puerta de ingreso de la sala, se visualizan dos envoltentes de concreto donde se montan vinilos de fragmentos de dibujos de alta iconicidad. El primero de ellos se reconoce como fragmento de un reproductor de *cassette/cds*, donde vemos los botones de *play*, *radio*, *rock*, *punk*, etc...; el segundo es la imagen de un perro junto a su pelota. Luego en la envoltente frente a la puerta de ingreso se identifica un “teléfono gigante”, cuyo cable “rulo” se extiende hasta el solado; junto al ícono de teléfono se reconocería un globo de texto que contiene puntos suspensivos y, una imagen secuenciada de un gato negro, cuya pose más grande ocupa

<sup>15</sup> Por “*encuadre*” entendemos el fragmento de la imagen (figura/fondo) que seleccionamos; se trata de una “porción de realidad” que queda representada dentro de los márgenes en la superficie envoltente como soporte y marco

también parte del solado. Hacia la izquierda, en el rincón de la envolvente que queda (de color blanco), se observa la imagen de la cabeza de perfil de un perro (semejante al dibujo del perro del inicio), y debajo de él, el dibujo de un cortinado abierto por las cuales se percibe la imagen de la cabeza de un gato negro.

En el ala B a la izquierda de la puerta de ingreso encontramos dos envolventes blancas con más dibujos. En la primera del fondo a la izquierda, se encuentra la secuencia de un gato que se cubre el hocico y la cara para volver a dormir; a su derecha se encuentra el paratexto<sup>16</sup> de la obra, y en un rincón continuo, se asoma la imagen de la cola de un gato negro. En la envolvente restante, se monta la imagen de un gato “*panza arriba*” sobre pliegues de tela en la parte superior, y en la parte inferior ocupando parte del solado, y parte de envolvente. Además, encontramos las imágenes de ramas de una planta de zapallo; después en otro encuadre más arriba, se observa un insecto, al cual, en otra imagen se le realiza un acercamiento/zoom, culminando con otro dibujo de un gato cortado por la mitad mirándonos de frente, parado sobre una sábana.

En cuanto a la ubicación de cada imagen-dibujo en las envolventes de la sala, éstas se agrupan de la siguiente manera: una con objetos artificiales, perros y gatos; y la otra, con objetos naturales, gatos e insectos.



Muestra de vista interior de maqueta desde el punto de vista de la envolvente B de 6.50 mt.

<sup>16</sup> Llamamos *paratexto* al texto lingüístico que acompaña la obra en su momento de exhibición. Se trata de un texto breve, de no más de tres o cuatro frases; que ayuda a direccionar la lectura iconográfica de la obra.

Los personajes de áreas negras planimétricas tanto como los lineales, se ubican en sus respectivas alas de sala (gris-negros plenos; blanco-lineales) pero hay 2 imágenes-dibujos que se apartan de esa rutina instituyendo diálogos entre ambos relatos. Un último detalle a observar es que la mayoría de los personajes dirigen su mirada hacia el espectador<sup>17</sup>, pero este tipo de “*interpelación al receptor*” lo desarrollaremos más adelante.

Esta obra también tiene un aspecto inmersivo, al estar rodeado el espectador de imágenes en 360° debido a que sutilmente algunas imágenes ponen en tensión los límites entre las envolventes de la sala.

## **5. Descripción del proceso de obra:**

Mi proceso artístico se inició a partir de una serie de dibujos realizados en un taller de guión intensivo de *comic*<sup>18</sup> que luego formaron parte de un *fanzine*<sup>19</sup> como trabajo final del taller mencionado. Luego, con la llegada del confinamiento social por la epidemia de COVID 19, surgieron inquietudes respecto a lo que es un proceso creativo, el proceso de obra y la búsqueda de conexiones/umbrales entre mi interés en el Manga<sup>20</sup> y las Artes Visuales. Para ello tuve en cuenta mi relación con el dibujo, disciplina/área que considero como la base de mi proyecto; además de buscar por otro lado, una obra que sea “*mudable*” a soportes y materialidades.

La mayoría de mis dibujos son realizados con tinta china y marcadores<sup>21</sup> que, en un principio se dibujan a lápiz azul como bosquejo<sup>22</sup>; luego se escanean en buena resolución (como imagen digital de “*buena resolución*” se considera entre 250-300 dpi en la configuración del archivo) y se pasan a vectores con una herramienta llamada “*calco de imagen*”<sup>23</sup> del programa *Illustrator*<sup>24</sup>; la cual

---

<sup>17</sup> Gonzalo Abril en su texto “*Análisis crítico de textos visuales*” (2007), retoma este concepto de “*la mirada*” como una visión modalizada y también un hecho cultural; donde “*el mirar*” se ejerce desde conocimientos, presupuestos y esquemas previos y no puramente sensorial. En las obras de arte inmersivas. además, el espectador a la vez pasa a formar parte de la obra y usa los demás sentidos.

<sup>18</sup> “*Taller Intensivo de Guión de Comics*” autogestionado y dictado por Damián Conelly, de formato presencial durante Octubre del 2018 hasta Oct de 2019 en Córdoba.

<sup>19</sup> Entendemos por “*fanzine*” a una revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc.; y su edición es de bajo costo. El término *fanzine* fue acuñado en octubre de 1940 por Russ Chauvenet.

<sup>20</sup> Interés que me llevó a cursar un Taller de Manga Inicial dictado por Noelia Sarachaga, en la escuela LaLumiere (Cba) durante dos etapas, una en 2013 y otra que fue en 2017 (segunda parte de dicho taller) en la misma institución. También por otra parte, cursé un seminario sobre Manga Alternativo, dictado por el artista Berliac Yunquing, en la editorial *Atmósfera* (Cba) en 2017.

<sup>21</sup> Marcadores estilógrafos descartables, negros. Marcas *Faber Castell*, *Pizzini* y *Unipin* de distintos grosores de punta. En cuanto a Tinta china negra, marca *Rotring* y *Windsor & Newton*.

<sup>22</sup> Método tradicional de los dibujantes de *comics*. Se dibujan los bocetos en color azul o rojo para que al escanear no se noten las líneas auxiliares.

<sup>23</sup> *Illustrator* tiene una opción llamada “*Calco de imagen*” (que se encuentra en el menú Objeto /Calco de imagen), mediante la cual el programa recrea con trazados una imagen que originalmente está compuesta por píxeles (ya se trate de un archivo .jpg, .tiff, .png,...), parecido a cuando se usa un papel de calcar. Se puede elegir manualmente el grado de calco de 0 a 100.

<sup>24</sup> *Adobe Illustrator* es un editor de gráficos vectoriales.

me resultó más cómoda porque buscaba que mi trazo no se perdiera o disimulara totalmente como sucede en los dibujos vectorizados.

Una vez definida la imagen, realizo su impresión en vinilo en un comercio especializado; evaluando las posibilidades entre la imagen que necesito para mi obra y lo que técnicamente pueda brindar la actual tecnología de impresión digital en Córdoba. En mi deseo de imprimir esos dibujos como gigantografías pasé por una fase de pruebas de impresión, al principio sobre hoja obra, después en *lona front*; luego sobre *tela canvas*; y por último, como vinilo de corte.

Para la construcción de la maqueta utilicé *foamboard* blanco y cartulina gris, mas fotocopias de mis dibujos en diversos tamaños que se montan y desmontan con cinta de papel. La escala para realizar dicha maqueta fue de 1:20, tomando de referencia el plano de la Sala de Visuales del CePIA; y luego, a la hora de montar sobre esa maqueta tuve en cuenta el inventario de dibujos.

Una vez que tenga definido el montaje convertiré los archivos digitales de esos dibujos a vinilos de corte negro en el tamaño correspondiente de escala real. Aquellos que sobrepasan el tamaño estándar de impresión se imprimen por partes, como piezas de rompecabezas.

Por último quiero mencionar que de entre los ejercicios, tomados de referencia de la cátedra de “*Lenguaje Plástico Geométrico I*” para realizar este proceso de obra, dejamos de lado el tema/problema de la inclusión del color para obras futuras, por su complejidad.



Fotocopias de los dibujos en diversos tamaños



Vista de Maqueta

## **6. Conclusión:**

Como ya mencioné, este trabajo artístico surgió de una inquietud personal de dar respuestas a varios interrogantes durante el confinamiento por el COVID-19. Me pregunté sobre el rol que cumplimos los artistas en nuestro contexto social local, cómo acercar la obra al espectador y cómo materializarla teniendo en cuenta mis recursos y limitaciones del momento. También tuve que aclarar y definir mis pretensiones respecto al futuro de mi carrera artística.

Más allá de las experiencias angustiantes que nos son familiares a todos (como los duelos o miedos), tuve la suerte de tener mis mascotas con las que convivir en ese aciago momento de confinamiento social. Esto se sumó además al estímulo constante de la virtualidad y en la redefinición de conceptos cotidianos y nuevos, extra artísticos (la escuela, las plataformas de contenidos, el *streaming*, la monedas virtuales, los vínculos personales...etc.)

Frente a esto, en mi quehacer artístico, el retomar y profundizar conceptos tales como el de “*Escultura en el Campo Expandido*”, “*arte alegórico*”, “*obra inorgánica*” y “*montaje*” pudo ayudarme a generar y/o visibilizar y comprender nuevos desplazamientos en los sistemas y disciplinas del arte.

Si bien el género Historieta sigue en tensión respecto a las Artes Visuales “*elitarias*”<sup>25</sup>, resulta interesante pensar que a partir de la noción “*expansión del campo*” tanto del grabado como del

---

<sup>25</sup> Por “arte elitaria” nos referimos a las practicas plástica que afincan en una minoría selecta o “experta”

arte se puede implicar y funcionalizar estas formas de comunicación visual de producción “*industrializada*” (como el *manga*), las cuales interpelan la condición de autenticidad y originalidad de la obra de arte en la Modernidad. Para reforzar esta concepción podría suscribir lo que menciona Bourriaud (2008) sobre un artista: “*el artista habita las circunstancias que el presente le ofrece para transformar el contexto de su vida (su relación con el mundo sensible o conceptual) en un universo duradero.*” (BOURRIAUD, 2008 p.12)

Para Theodor Adorno (1903) y Max Horkheimer (1895), la historieta, al estar sujeta a la lógica comercial no se la puede considerar como obra de arte, ya que está pensada desde el inicio para fines restrictivamente comerciales; mientras que, otros autores como Andreas Huyssen (1942) y Tomás Maldonado (1922), sostienen que es posible que estos productos que genera la industria del entretenimiento puedan, en tanto capital simbólico cultural (y por lo tanto social), operar sobre las subjetividades. Estas reflexiones se dialogan en tesis como la de Nacha Wollenweider quien propone la vía de la autogestión con una propuesta de novela gráfica que va más allá de lo estandarizado y de los límites comerciales, tanto en su guión, en su estética como en la recepción. También ocurre algo similar con la tesis de Javier Mattio (2020) donde se apuesta por una novela gráfica que él denomina “*ensayo gráfico*” (categoría que surgió en 2015, y que evoca al lenguaje de la historieta).

A modo de cierre quisiera expresar mis agradecimientos a toda la comunidad docente de la Facultad, especialmente a los Lic. Guillermo Alessio y Cecilia Crocchel quienes me acompañaron en este trabajo, así como también agradecer a aquellos docentes a los que consulté por fuera de la institución y a mis compañera/os con quienes tuve la oportunidad de conocer sus procesos y puntos de vista.

## **11. Bibliografía**

### **11.1. Libros:**

- ABRIL Gonzalo (2007) “Mirar lo que nos mira” Ed. Síntesis (Madrid)
- BARBIERI Daniele. (1993) “Los lenguajes del Comic”. N°10-colección dirigida por Umberto Eco. Ed. Paidós Studio. (Bs.As. /Barcelona/ México)
- BERGER John (2005) “Sobre el Dibujo” (España) Gustavo Gili
- BOURRIAUD, Nicolás (2008) “Estética Relacional”. Ed. Adriana Hidalgo (Bs.As.)
- EISNER Will (1996) “El comic y el Arte Secuencial”. Editorial Norma. España.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (2003) “El Manual de Dibujo” Segunda Edición. Ediciones Cátedra (Madrid, España)
- HUYSEN, ADORNO, HORKHEIMER, MALDONADO, en HUYSEEN, Andreas (2002) “Después de la gran división” Adriana Hidalgo Editorial. (Bs.As)
- MARCHAN FIZ Simón (1986) “Del arte objetual al arte de concepto”. (España) Ed. Akal
- MARTINEZ MORO Juan (1998) “Un ensayo sobre el Grabado, a finales del siglo XX” (España) Creática Ediciones
- MARTINEZ MORO Juan (2004) “La Ilustración como Categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento” (España) Ediciones Trea
- MASOTTA Oscar (1982) “La Historieta en el Mundo Moderno”. Ed. Paidós Studio. Barcelona y Bs. As.

### **11.2 Capítulos de libros:**

- BAJTÍN Mijaíl.M. (1982) Estética de la creación verbal. *El problema de los géneros discursivos*. (Págs. 3-25) Siglo XXI Editores. España.
- BÜRGER Peter (1974) Teoría de la Vanguardia. (Cap. III) *La obra de arte vanguardista*. (Págs. 130-149) Ediciones Península. Barcelona, España

### **11.3. Revistas**

- BAIGORRI DEL CABO, Marian (2014) El Manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. Espacio, Tiempo y Forma. Serie V Nro 26 (Págs. 335-375) Revista de la Fac. Geografía e Historia (UNED Barcelona) <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14514>

### **11.4. Artículos académicos:**

- BARQUEROS Sánchez M. (2015) El Dibujo expandido en el espacio. [Comunicación][Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, FP y EERREE.] II

Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV. (Asociación Nacional de Investigación en Artes Visuales) Editorial Universidad Politécnica de Valencia.

España. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1038>

PASTOR, Jesús Bravo (20 y 21 de Octubre de 2011) Sobre la identidad del grabado. [Ponencia] I Foro de Arte Múltiple Contemporáneo. Organizado por la feria ESTAMPA en colaboración con la Fundación Telefónica. Madrid, España.

ROMANO, Carolina, Una perspectiva sobre la investigación en artes. Puntos de partida y preguntas acerca de un problema abierto, Mimeo, Córdoba, 2017, pp. 1-9.

### **11.5 Ensayos:**

KRAUSS, Rosalind (1979) “La escultura en el campo expandido”

### **11.6 Tesis:**

GALLARDO Vanessa (2015) “La estampa que habita el espacio. Arte múltiple e Instalación. Recorriendo los límites de la gráfica contemporánea. [Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia. (España)] Repositorio institucional.

MATTIO Javier (2020) Lou-Siracusa. [Tesis de Lic. en Pintura FAC ARTES UNC] Repositorio institucional

PAPALINI Vanina (2002) Significación social de la tecnología en la ficción japonesa: nuevas configuraciones de lo imaginario social. [Tesis de Maestría (CEA) Comunicación y Cultura Contemporánea. Biblioteca CEA. Córdoba] Repositorio institucional.

VOLLENWEIDER Ignacia (2008) “Ruta 22” Puentes dentro del campo de la producción cultural: relaciones entre Artes Visuales e Historieta. [Tesis de Lic. en Pintura. UNC] Ed. Llanto de Mudo. Repositorio institucional.

### **11.7 “Módulo de cátedra”**

LENGUAJE PLÁSTICO GEOMÉTRICO. Módulo de cátedra. Guía de trabajos prácticos (2014)  
FA-UNC

TALLER DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Módulo de cátedra. Presentación (2021). FA -  
UNC



## 11.8 Páginas web:

ARTIUM MUSEOA (2010) La Edad de Oro de la ilustración infantil. Disponible en:

<https://catalogo.artium.eus/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/historia/el-siglo-0>

KUTIKA SANCHEZ, Santiago (2017) “Notas al pie”, de Nacha Vollenweider. IndieHoy.

Disponible en: <https://indiehoy.com/comics/notas-al-pie-nacha-vollenweider/>

MEKUY Guillermina. (2020) Kara Walker, la artista de las enigmáticas siluetas. Women for new

world. Meik. Disponible en: <https://meikmag.com/kara-walker-la-artista-de-las-enigmaticas-siluetas/>

MOMA Official Site (2022) Andy Warhol American, 1928–1987. Disponible en:

<https://www.moma.org/artists/6246>

MUSEO BICENTENARIO. El Mural y su historia. Disponible en:

<https://archive.is/20130325060513/http://www.museo.gov.ar/exposiciones-mural-historia.php>

OTERO Oscar y SANTOS Miguel Calvo y otros. (2019) Doble Elvis, no uno sino dos. HA!

Historia/Arte. Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/doble-elvis>

ROSENTHAL Alicia, (2020) “¿Cómo vectorizar y pintar un dibujo en Illustrator?” Disponible

en: <https://www.youtube.com/watch?v=tbJ27aKFIHo&list=LL&index=24>

SÁNCHEZ David, (2020) “Calco manual en Adobe Illustrator” Escola Espai (Escuela de informática y diseño) Disponible en: <https://www.espai.es/blog/2020/01/calco-manual-en-adobe-illustrator/#:~:text=Illustrator%20tiene%20una%20opci%C3%B3n%20llamada,se%20trate%20de%20un%20archivo%20.>

SHELDON Henry Museum of Vermont History. (2016) Silhouette Collection. Disponible en:

<https://www.henrysheldonmuseum.org/silhouettes>

VÁSQUEZ Jessica y BARBEITO Jessica.(2012) Kara Walker. No dispáren al artista. Disponible

en: <https://nodispárenalartista.wordpress.com/2012/09/28/kara-walker/>

WALKER Kara (1994-2020) Official Site. Disponible en: <http://www.karawalkerstudio.com/>

## Dossier de Imágenes

### Antecedentes de cursada:

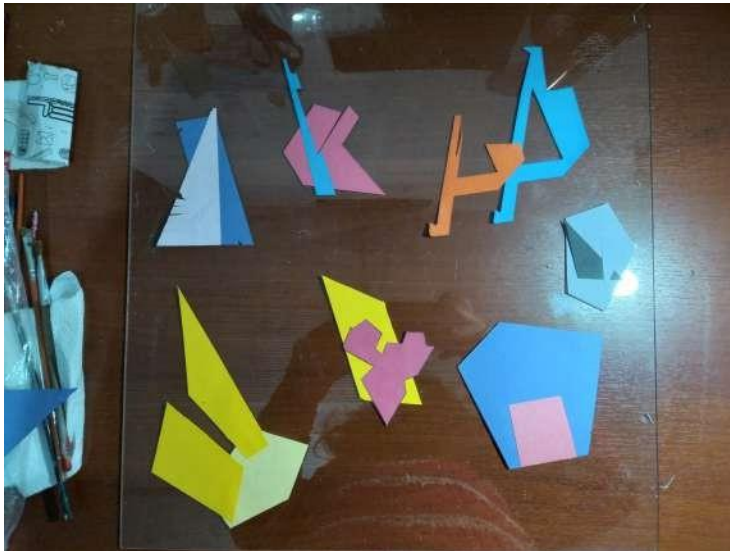


Conejo de Alicia (2016) Fotocopias y grabados. Trabajo final de cátedra Grabado IV

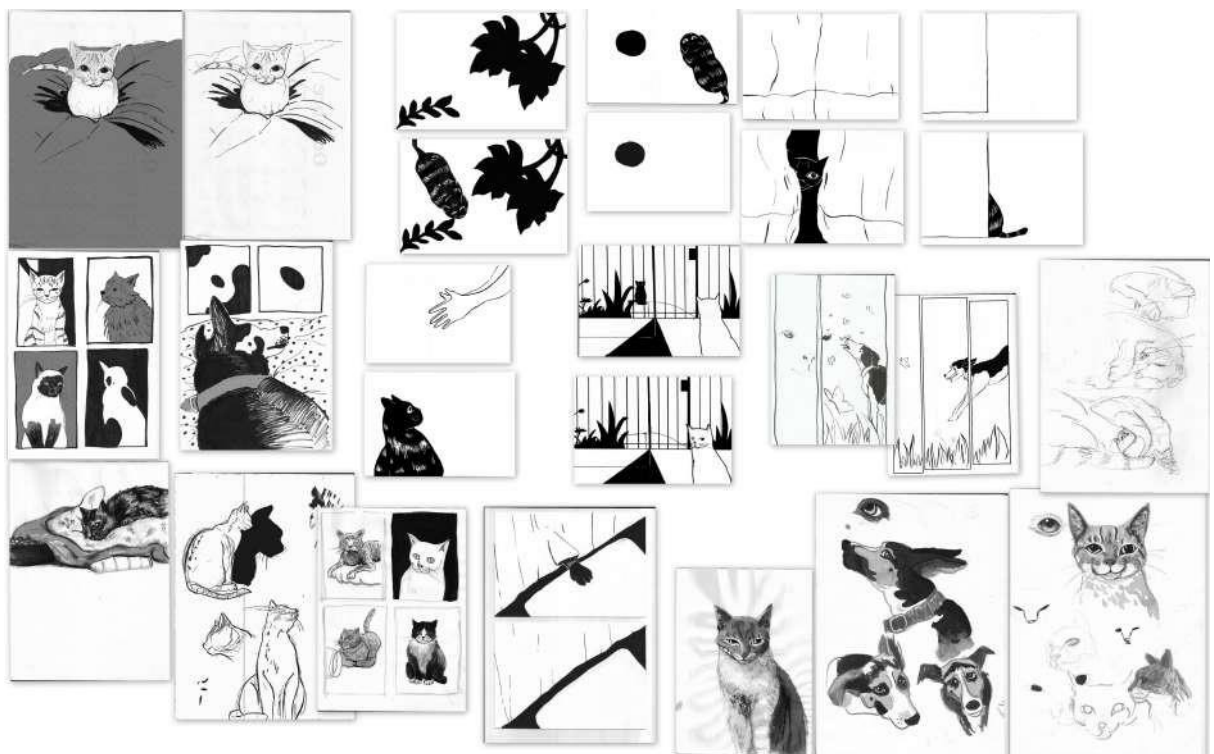
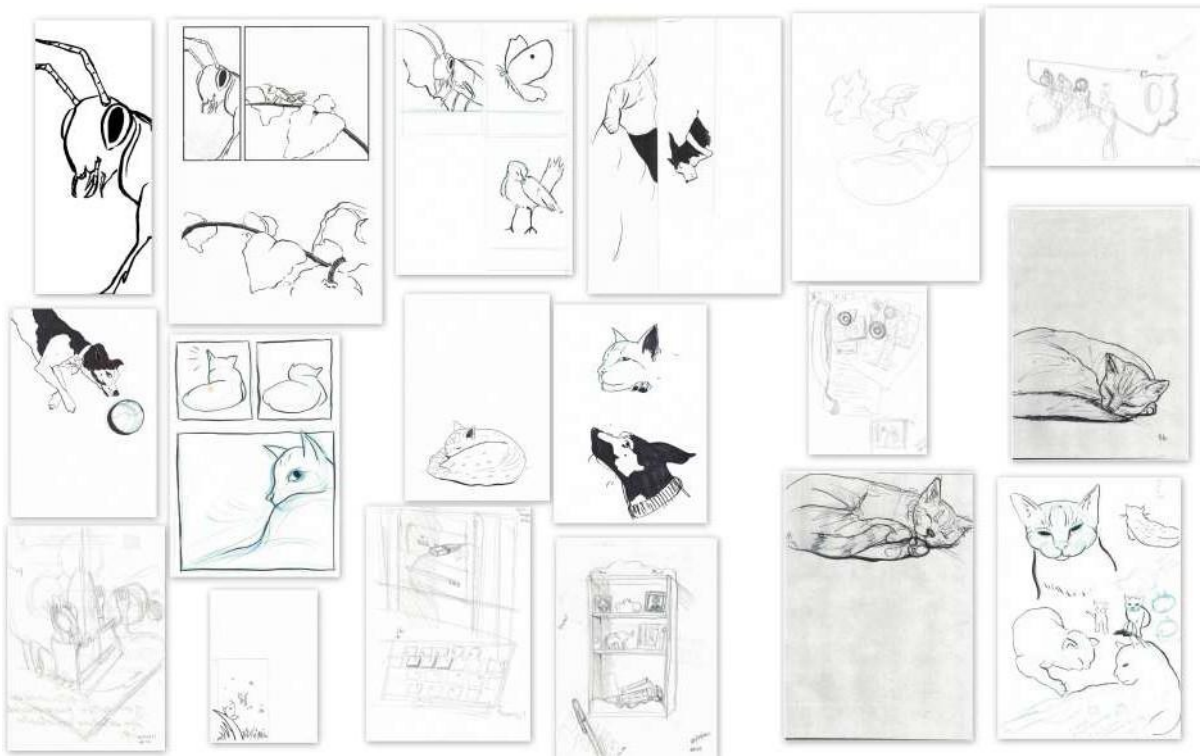




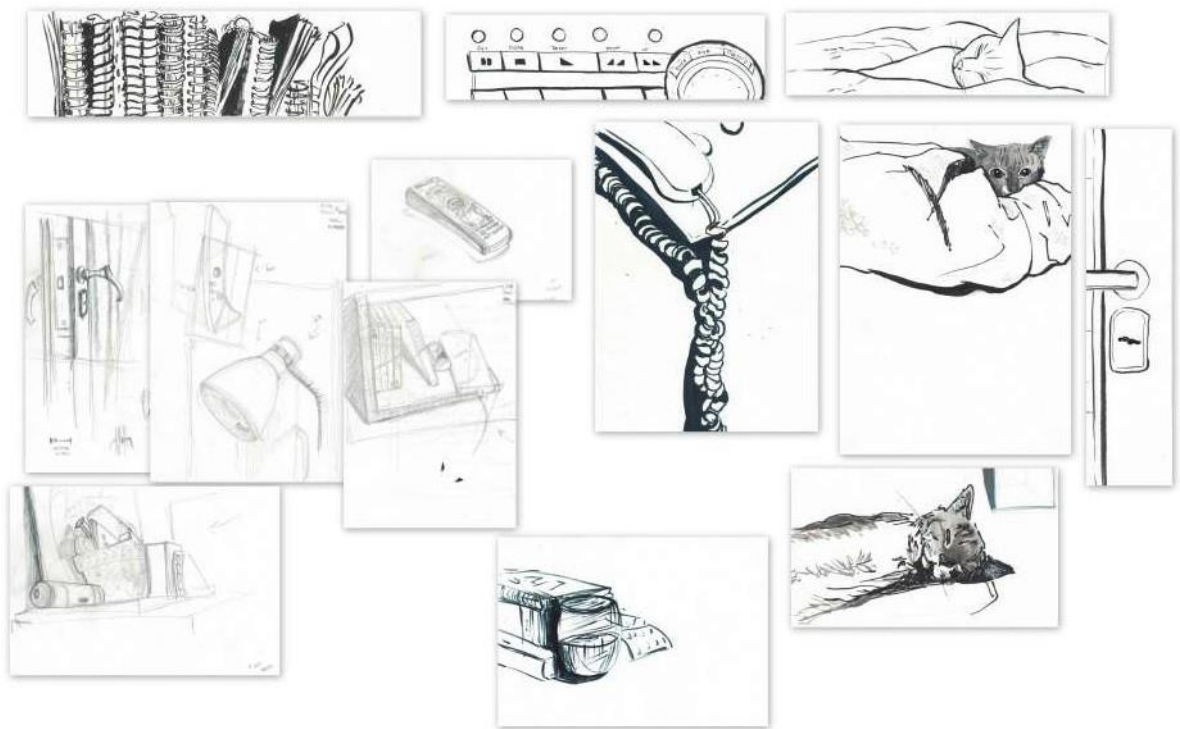
Composiciones con cartulinas. (2014)  
Trabajo práctico de la Cátedra  
Lenguaje Plástico Geométrico I.



**Proceso de obra:**



Dibujos y bocetos. (2019-20)



Dibujos y bocetos. (2019-20)

---

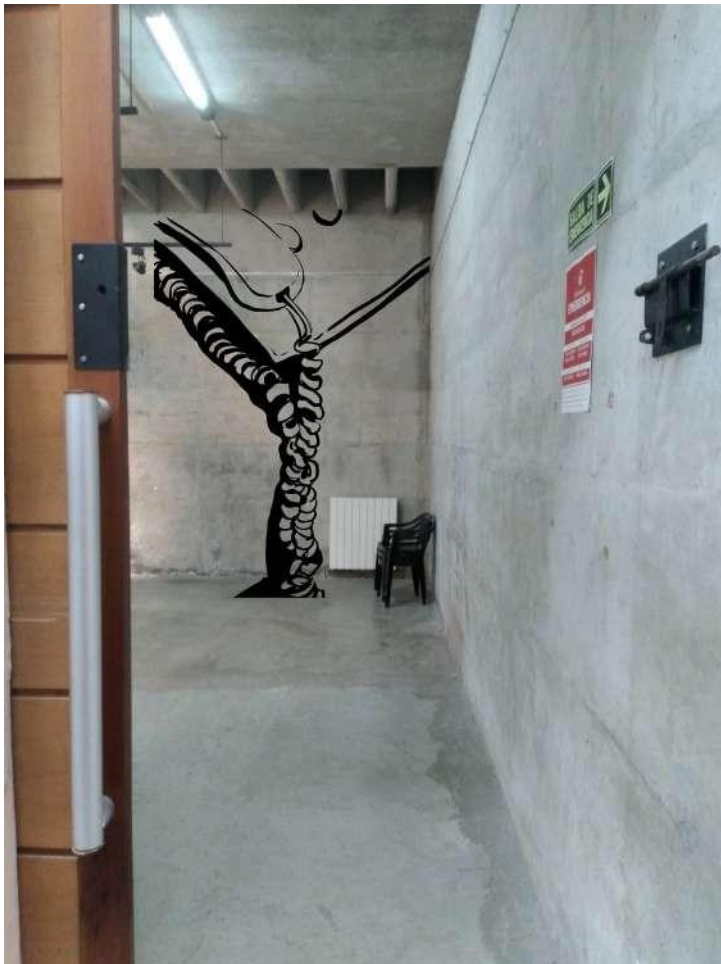
**-Fanzine “Doris” (2019-2020):**

[https://drive.google.com/file/d/1qRswlnp7oP8tXQAPx8QsesRS2ZZhv2S/view?usp=share](https://drive.google.com/file/d/1qRswlnp7oP8tXQAPx8QsesRS2ZZhv2S/view?usp=share_link)  
[link](#)

Dibujo escaneado



Dibujo Vectorizado



Fotomontaje, sólo  
ilustrativo (sin  
escalar)



2. Vista envolvente  
"B"



3. Vista  
envolventes  
"B"



4. Vista frontal  
envolvente "B" Izq.  
Con referencia de  
espectador.





5. Vista de prueba, envoltentes "A" y parte de "B"



6. Vista envoltentes "A" y parte de "B"



7. Vista  
envolvente  
"A"



8. Vista  
envolventes  
"A"



9. Vista desde puerta de ingreso de sala.



## Texto de sala:

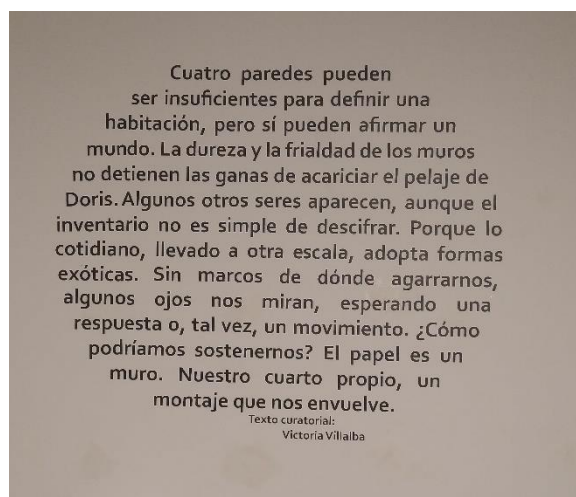
Cuatro paredes pueden ser insuficientes para definir una habitación, pero sí pueden afirmar un mundo. La dureza y la frialdad de los muros no detienen las ganas de acariciar el pelaje de Doris. Algunos otros seres aparecen, aunque el inventario no es simple de descifrar. Porque lo cotidiano, llevado a otra escala, adopta formas exóticas. Sin marcos de dónde agarrarnos, algunos ojos nos miran, esperando una respuesta o, tal vez, un movimiento. ¿Cómo podríamos sostenernos? El papel es un muro. Nuestro cuarto propio, un montaje que nos envuelve.

Por Victoria Villalba (curadora)

## Texto de Proceso de Dibujos (para el día de la defensa final):

¿Quién es *Doris*? En este mural de sitio, la artista cordobesa Yamila Gigena presenta un conjunto de dibujos y grabados “expandidos” que nos desafían a armar historias desde nuestra propia subjetividad. Estas imágenes, sin marcos, sin secuencia, sin texto, devienen en una obra inmersiva. Presentan fragmentos de una realidad, de un universo hogareño que se vio reflejado en primer lugar como bocetos y dibujos publicados en el fanzine *Doris*, creado en plena pandemia y principal antecedente de este muro instalativo. La obra presentada en esta sala revela la permeabilidad entre disciplinas y lenguajes, específicamente entre las Artes Visuales y la Historieta. A través de pequeñas anécdotas de sus mascotas (entre las que está su gata, *Doris*) y del detalle de algunos objetos cotidianos que observó con especial atención en pleno confinamiento, la artista nos interpela a ingresar en un manga y a escribir, caminando, nuestro propio relato.

Por Victoria Villalba (curadora)



10. Foto de Texto de Sala, el día de la muestra

---

## Página Web de la obra (con registro de montaje):

<https://yamigigena.wixsite.com/portfoliotesis>

## Índice

1. Introducción .....	Pág.3
2. Marco teórico.....	Pág.5
3. Antecedentes.....	Pág.8
4. Descripción de corpus de obra.....	Pág.16
4.1 Descripción de obra.....	Pág.16
4.2 Íconos.....	Pág.17
5. Descripción de proceso.....	Pág.19
6. Conclusión.....	Pág.21
7. Bibliografía.....	Pág. 23
8. Dossier de imágenes.....	Pág. 26

## Dossier de imágenes

1-Antecedentes de cursado.....	Pág. 26
2-Proceso de obra.....	Pág. 28
3- Proceso de maquetado. Pruebas.....	Pág. 31