

13. Producción artística y cultural

Ilustración digital y cambio cultural en Chile: el ingreso de las nuevas tecnologías en el arte gráfico.

Martínez, Evelyn; Sánchez, Juan

evelyn.martinez@alumnos.upla.cl ; juansanchez@alumnos.upla.cl

Facultad de Humanidades

Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación

Resumen

Entre los años 2014 y 2017, la “ilustración digital” en Chile, específicamente en Santiago, se ha permeado de diversas influencias culturales que han transformado las prácticas y formas en las cuales se desarrolló tradicionalmente. En este período el fenómeno ha sido más notorio en internet, a la vez que se han gestado espacios de exposición y colaboración como las ferias de ilustración Cohete Lunar (2014) y Safari Colectivo (2016). Entendemos la ilustración digital como la creación de obras artísticas empleando medios tecnológicos, como tabletas digitalizadoras y otros dispositivos especializados. Este arte ha encontrado en estas nuevas tecnologías de la información un medio masivo de divulgación de obras y proyectos a través de internet. ¿Qué distingue a la ilustración digital de las otras formas culturales de arte gráfico?

Durante los últimos años los medios de creación artística se han diversificado producto de la fuerte influencia de la globalización en su dimensión de interconexión cultural. Esto ha permitido que los artistas digitales situados geográficamente en un país determinado, se vinculen e influencien culturalmente, en tanto referentes foráneos y distantes, con los demás colectivos de artistas digitales. Generando con ello una nueva forma de creación artística de tipo transnacional que se puede evidenciar, por ejemplo, en la mitología, tradiciones y cultura pop asiática. El objetivo de este estudio es explicar cómo internet ha ingresado, transformado e incentivado las prácticas de los artistas digitales, específicamente desde el uso profesional y aficionado de redes sociales como medios de masificación cultural en difusión y divulgación de las obras artísticas.

Palabras claves: Ilustración digital, arte gráfico, internet, globalización.

Introducción

El arte gráfico digital es una propuesta contemporánea que ha sido poco investigada por la Historia del Arte. Esta forma artística, además de tener un desarrollo reciente, también representa una postura transformadora en formas y medios respecto de las expresiones tradicionales del arte gráfico.

La globalización, internet y los mass-media han jugado un papel crucial en la expansión de las expresiones artísticas y han abierto las puertas a un público mucho más masivos que no necesariamente tiene conocimiento específico en artes visuales y plásticas.

Los ilustradores digitales en Chile no han sido ajenos a este fenómeno de naturaleza transnacional, produciéndose en los últimos años la proliferación de obras y espacios de difusión en que estos artistas las exponen. La investigación de divulgación histórica desarrollada en las siguientes páginas pretende dar a conocer este proceso de transformación, mediante distintas fuentes digitales y contemplando la difusión autogestionada de este arte, situándose en ilustradores digitales que han desarrollado su trabajo en Santiago de Chile entre los años 2014 y 2017.

La problemática se centra en el arte de la ilustración digital frente a la globalización e internet como medios de influencia, difusión y autogestión. Por ello, el trabajo se desarrollará en dos dimensiones: en la primera, se explorará la influencia en el trabajo de los artistas y lo importante que es en la generación de una identidad artística propia como con el espectador en el contexto de la globalización. En la segunda, se plantea la importancia que tiene internet como mass media y espacio de difusión y autogestión del arte digital.

Objetivos

El objetivo de este trabajo es explicar la importancia que juega internet y la autogestión en la ilustración digital chilena. Este conocimiento pretende demostrar que gracias a las nuevas tecnologías y redes sociales la difusión del arte ya no requiere, necesariamente, mediación de terceros para el proceso creativo, desde la creación hasta la divulgación.

Materiales y Métodos

Para realizar esta investigación, se recurrió a entrevistas como fuentes de

primer orden. En este caso, estas fueron realizadas a dos ilustradores digitales Melisa Flores (alias RaptorRaz) y Humberto Díaz (LinkDoodle), quienes nos aproximaron a las experiencias de los artistas gráficos que se han desenvuelto en el ingreso de las nuevas tecnologías en los procesos culturales.

Ambas entrevistas constan de preguntas abiertas previamente definidas por los autores, no obstante, se permitió que los ilustradores se explayaran en torno al relato de sus experiencias y en la emisión de sus opiniones sobre la producción artística por medio digitales de carácter autogestionado y su difusión en internet (principalmente redes sociales).

Los informantes fueron seleccionados según criterios determinados por los autores. Estos son, primero, que los ilustradores seleccionados se encuentren activos en tanto producción artística; segundo, que a lo menos, parte de su trabajo se haya desarrollado entre 2014 y 2017; tercero, que hayan participado en eventos de ilustración en Santiago de Chile y/o otras regiones; y cuarto, la disponibilidad de acceder a ser entrevistados. Melissa Flores y Humberto Díaz reunían todos los criterios para ser considerados como informantes. La entrevista realizada a Melissa Flores se efectuó en dependencias de la Universidad Mayor en Santiago de Chile, mientras que en el caso de Humberto Díaz, se llevó a cabo en el Centro Cultural

Gabriela Mistral (GAM), también en Santiago.

Posterior a la grabación y transcripción de las entrevistas, se pasó a la articulación de las respuestas de los entrevistados con la investigación bibliográfica sobre el tema. El centro de esto, es poder establecer una relación entre la experiencia de los entrevistados y conceptos e ideas desarrolladas por diversos autores en torno al problema

Resultados y Discusión

La globalización es entendida como el proceso histórico en que “los estados nacionales soberanos se entremezclan e imbrican mediante actores transnacionales y sus respectivas probabilidades de poder, orientaciones, identidades y entramados varios” (Beck, 1998). En este entramado transnacional del que habla Beck, la globalización cultural tiene como principal característica la interconexión entre culturas particulares o mediáticas. Gracias a este aspecto, las expresiones culturales del cine, la televisión, las artes visuales y los videojuegos basan su transversalidad en el soporte electrónico y la facilidad con la que traspasan las fronteras lingüísticas y locales. Para Ana Borisova (2012), el proceso de globalización cultural tiene una doble lectura. Por un lado es el triunfo del individualismo, diferencia y otredad, pero por otro es el triunfo del acceso inmediato, de la unificación de sistemas simbólicos y

de imaginario cultural. Estos caminos, para la autora, no son excluyentes, sino que se superponen en un punto llegando al concepto de *altermodernidad*. Este concepto es explicado por Bourriaud (2009) y lo define como “la cooperación entre una multitud de semas culturales mediante la traducción permanente de las singularidades”.

Junto con el avance de la globalización cultural, las fronteras culturales van siendo traspasadas con mayor facilidad, provocando nuevas perspectivas de identidades que antes eran locales. Se entiende que identidad es un proceso de construcción social en que la historia de vida del sujeto se ve influida por el concepto de mundo que maneja y el concepto de mundo en que habita (Ortega, 2007).

Los artistas digitales, en este proceso de globalización cultural, han generado lecturas de una identidad artística que oscila entre la localidad y la globalidad, tendiendo a desarrollar una identidad global desde su propia localidad, tomando elementos de la cultura pop como el manga¹, el animé² y el cómic europeo y estadounidense pero con lecturas desde la realidad nacional. Un ejemplo es el

¹ El manga es un estilo de narrativa visual japonesa similar al cómic occidental.

² El animé es cualquier producción audiovisual japonesa de animación. Encierra muchos géneros y formas narrativas.

trabajo del ilustrador Humberto Díaz, alias LinkDoodle, quien en sus obras plasma situaciones relacionadas con la cultura pop chilena pero desde la estética del manga japonés, como lo muestra su ilustración Empanada Chan o la serie de dibujos sobre el periodista Emilio Sutherland³ resolviendo misterios (Gatti, 2017).

La segunda dimensión es la de la utilización de internet como plataforma de autogestión. Bajo este planteamiento, es importante diferenciar un fenómeno particular que ocurre con la autogestión en el arte. Como punto, la globalización cultural tiende a generar, según Giménez (2002), una industria cultural. Este término, acuñado por la Escuela de Frankfurt, se refiere al conjunto de productos culturales fabricados y producidos en serie gracias a las tecnologías industriales, y difundidos a escala mundial por medio de redes electrónicas de comunicación. Bajo este concepto se puede agrupar la música, los videojuegos, el cine y las series de televisión como productos masivos de enormes corporaciones (sellos discográficos, estudios programación y desarrollo o estudios audiovisuales transnacionales), centrándose en la dimensión económica neoliberal que

³ Ambos trabajos, como otras ilustraciones, están disponibles en la página de Facebook de LinkDoodle: <https://es-la.facebook.com/LinkDoodle/>

plantea Beck (1998) para la globalización. No obstante, el arte digital en Chile se lleva desde la senda de la autogestión, una propuesta de creación y difusión diametralmente opuesta al arte como producto masivo. La autogestión se entiende, según Mendizábal (2011), como una forma de organizar unidades productivas en base a la cooperación, o en su concepción más amplia a la economía social.

Esta definición económica será extrapolada al arte digital chileno, en que el artista es un productor de un bien simbólico (Zarauza, 2016), el cual, basa la gestión de la producción y la difusión de este bien sin mediar a grandes corporaciones ni burocracia estatal. Para este modelo de difusión del arte es necesario que haya una conciencia de los problemas y necesidades de los mismos artistas frente al público al que quieren llegar.

La autogestión en el campo de la ilustración digital chilena ha tenido un fuerte auge en el período estudiado. Naturalmente, este fenómeno no se ha dado de manera individual por cada artista. Humberto Díaz (2017) y Melissa Flores (2017) hacen referencia a la importancia de ferias de ilustración y diseño como espacios donde mostrar su trabajo. Para Melissa Flores (2017), alias RaptorRaz, *“son instancias de cooperación en las que no hay competencia: es un buen ambiente para*

que nos conozcamos y surjamos entre todos (los ilustradores)”. Según expresó Humberto Díaz (2017), alias LinkDoodle, “hay muchas veces que uno quiere publicar cosas a su (sic) pinta y no todas las editoriales o todos los fondos que hay en el país te (sic) pescan (...) la autogestión va empezando de a poco como que yo publico tal cosas y si a esa cosa le va bien ahí recién empiezan las editoriales a apoyar tu trabajo”.

Ferias de ilustración y diseño como Safari Colectivo (desde 2014) y Cohete Lunar (desde 2016) constituyen referentes para la autogestión colectiva, siendo espacios donde los ilustradores y diseñadores pueden exponer su trabajo e incluso vender sus obras a sus seguidores. El modelo general para la difusión autogestionada es necesariamente internet. Ya se había dicho que Bourriaud (2009) plantea que la cultura de globalización obedece a patrones de cooperación y que el proceso de globalización cultural del que habla Beck (1998) atiende necesariamente a la interconexión de las comunicaciones mediante soportes electrónicos. Este soporte teórico permite asegurar que internet, por lo menos desde la década de 2010, ha tenido una explosión en su utilización tanto intensiva como extensivamente. Si la primera década del siglo XXI significó la masificación de internet mediante la comunicación vía e-mail y el acceso a conocimiento; desde la

segunda década de este siglo el enfoque ha ido hacia la sociabilidad online.

El auge de las redes sociales ha permitido que las comunicaciones unipersonales como colectivas se pluralicen y extiendan. Para la ilustración digital chilena, esto se ha convertido en un aliado a la hora de sostener y difundir su trabajo sustentado en la autogestión. En palabras de Melissa Flores (2017) internet es fundamental porque *“así llego a más gente, también gracias a internet conozco a otros artistas, a otros referentes y eso también me ayuda: saco ideas de otros artistas para ver cómo puedo surgir”*. RaptorRaz cuenta que su carrera como ilustradora la comenzó publicando en DevianArt (una red social para artistas) para luego en 2015 cambiarse a una fanpage en Facebook. Humberto Díaz, cuenta que desde su experiencia personal, internet es una herramienta que facilita la difusión de sus trabajos. Díaz (2017) asegura que ha tenido profesores que son artistas y le han hecho notar que *“ahora tú das dos clicks y en dos horas se puede masificar (una ilustración)”*. También comentó sobre la utilización de internet como medio de difusión es justificada por la baja posibilidad de postular con éxito a un FONDART y por las restricciones que significa; *“FONDART no financia si no es Arte⁴”*. Vozmediano (2010), justamente,

⁴ Arte (con A mayúscula) es una forma de diferenciar las bellas artes académicas del resto de las expresiones artísticas

tiene puntos en común con lo referenciado por el ilustrador. La autora afirma que internet es un nuevo espacio de exposición de arte, puesto que los museos *“funcionan hoy como poderosas multinacionales del arte que compiten en el arte global (...) siendo incluso sus páginas web, en parte, espacios comerciales: venden entradas para sus exposiciones, sus publicaciones y artículos, y alquilan espacios a las empresas en sus eventos”*.

Conclusiones

La discusión conlleva a reflexionar en torno a la idea de transformación en el arte gráfico en Chile para el período estudiado. Este proceso es llevado a cabo como una respuesta alternativa al canon considerado por espacios académicos tradicionales como galerías y museos. Ahora las galerías pasan a ser las publicaciones en redes sociales como Facebook o Instagram, las cuales no pasan por un mediador que selecciona las obras bajo su propio criterio. Es el mismo artista quien controla el destino de su obra desde la creación hasta la exposición.

“menores”. El historiador del arte Ernst H. Gombrich (2008), en la introducción de su obra *La historia del arte*, hace referencia a esta idea de que históricamente se ha reconocido un *“Arte con A mayúscula”* y otro con minúscula. Para él, dicha separación no existe. Según el autor, no hay Arte, solo hay artistas, por lo que la historia del arte es el estudio de la historia de la creación de imágenes por parte de estos artistas)

Esta situación de control sobre la obra de arte por parte del artista, sirve como punto de partida para que la autogestión tome protagonismo como forma de ocuparse del quehacer artístico. Esto contempla variadas dimensiones: la primera considera el control creativo del artista, decidiendo estas influencias, estilos y consideraciones formales de la ilustración, es decir, no se aprecia una presión externa por adoptar determinados patrones artísticos como válidos.

La segunda, es la colaboración entre artistas. Esta dimensión es una forma de expresar la dualidad entre lo individual y lo colectivo. Este fenómeno parte de la idea que los ilustradores se agrupan no con la intención de trabajar juntos, sino con el fin de asociarse para que sus obras individuales logren llegar a la mayor cantidad de público. Este es el origen de la creación de redes de apoyo que buscan generar espacios colectivos de exposición. Las ferias de ilustración son instancias de cooperación en que se genera este entramado de redes de apoyo artístico, con el fin de hacer relevante el trabajo de cada ilustrador.

Finalmente, la tercera dimensión concierne a la relación artista-público. Esta forma de asociatividad genera una respuesta al mercado tradicional del arte, produciendo una vía alternativa dadas las características que dan forma al fenómeno. La primera se refiere a la horizontalidad entre el artista y el

espectador: no existe asimetría entre ambos. La segunda, en tanto, trata la ausencia de intermediarios entre el artista y su público; el artista vende su obra sin que haya una fijación de valor y precio en el mercado del arte.

Este panorama heterogéneo y heterodoxo que sucede en internet no tendría el valor atribuido si no fuera por la materialización de las propuestas artísticas en espacios fuera de la web. Si bien internet y los medios tecnológicos son los vehículos de inspiración y divulgación de este fenómeno, la producción artística digital rebasa la experiencia de ciberespacio para situarse en entornos sociales concretos: las ferias de ilustración.

Es valioso que existan artistas profesionales y aficionados utilizando redes sociales como herramientas de difusión, pero resulta mayormente enriquecedora la intención de ir más allá de la producción individual de obras de arte. Instancias como las ferias Cohete Lunar y Safari Colectivo, las más masivas en cuanto a artistas y asistentes, nos ayudan a comprender que para esta generación de artistas el internet es un medio de expresión, mas no es el centro de su actividad creativa. Siendo este, la conformación de redes de ilustradores y espectadores interesados en la producción de arte gráfico digital

Bibliografía

Barrera, J. (21 de agosto de 2017). El fenómeno de la ilustración en Chile a través del uso de redes sociales. Recuperado el 27 de noviembre de 2017, de El Mostrador: <http://www.elmostrador.cl/cultura/2017/08/21/el-fenomeno-de-la-ilustracion-en-chile-a-traves-del-uso-de-redes-sociales/>

Beck, U. (1998). ¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización. . Barcelona: Paidós.

Borisova, A. (2012). Arte e identidad en la época de la globalización . Arte y políticas de identidad, 257-277.

Díaz, H. (2 de noviembre de 2017). Entrevista a Humberto Díaz, alias LinkDoodle. (E. Martínez, & J. Sánchez, Entrevistadores).

Flores, M. (2 de noviembre de 2017). Entrevista a Melissa Flores, alias RaptorRaz. (E. Martínez, & J. Sánchez, Entrevistadores).

Giménez, G. (2002). Globalización y cultura. Estudios sociológicos, 23-46.

Lenoir, Y. (2013). Interdisciplinariedad en educación: una síntesis de sus

especificidades y actualización. Interdisciplina, 51-86.

Mendizábal, A. (2011). Globalización y autogestión. GEZKI, 7-28.

Ortega, G. (Noviembre de 2007). Mi barrio, un mensaje ilustrado. Sistema de comunicación visual sobre soportes impresos para adolescentes, basado en la identificación (Tesis de pregrado). Santiago de Chile: Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Escuela de Diseño.

Salanova, M. (2011). Pensar el arte en la sociedad post-globalización. Factótum, 14-19.

Vozmediano, E. (2010). Las artes plásticas, internet y la proyección internacional de la cultura. Real Instituto Elcano, 1-8.

Zarauza, D. (2016). Pensar el arte como trabajo. La autogestión y nuevas posibilidades laborales para los artistas. Cuadernos de Antropología, 83-99.

Agradecimientos

A Hugo Castro, profesor guía que nos animó a continuar con este trabajo. A Melisa Flores, Humberto Díaz y Gabriela Correa por su colaboración y buena disposición.