



Facultad de Arte

Carrera Licenciatura en arte

Tesis de título para optar al grado de licenciado en Arte

NOSTALGIA

Yerko Ayala Quezada

Profesor Guía: Juan Zúñiga Jorquera

Magister en Pedagogía Universitaria

Valparaíso, Chile

2022

Tabla de contenido

1	Resumen.....	4
2	Abstract	5
3	Introducción.....	6
4	Capítulo I: Planteamiento.....	7
4.1	Smoothiecake	8
4.2	Génesis	9
5	Capítulo II: Marco Teórico.....	11
5.1	Nostalgia.....	12
5.2	Industria de la nostalgia.	13
5.3	Época de los 90.....	14
5.4	Revolución Tecnológica.....	15
5.5	Arte Digital e Ilustración.....	16
5.6	Mercado del arte digital	17
5.7	Arte e Ilustración en Chile	18
6	Capítulo III: Marco de referencia	19
6.1	Animación	20
6.2	Series animadas	22
6.3	Art Toys	24
7	Capítulo IV: Proceso de Obra.....	28
7.1	Obras.	31
7.2	Conclusión.....	44
7.3	Linkografía	45

Índice de imágenes

Ilustración 1	17
Ilustración 2	20
Ilustración 3	20
Ilustración 4	21
Ilustración 5	22
Ilustración 6	23
Ilustración 7	23
Ilustración 8	24
Ilustración 9	25
Ilustración 10.	25
Ilustración 11	25
Ilustración 12	26
Ilustración 13	27
Ilustración 14	27
Ilustración 15	27
Ilustración 16	29
Ilustración 17	29
Ilustración 18	30
Ilustración 19	30
Ilustración 20	30
Ilustración 21	30
Ilustración 22	31
Ilustración 23	32
Ilustración 24	33
Ilustración 25	34
Ilustración 26	35
Ilustración 27	36
Ilustración 28	37
Ilustración 29	38
Ilustración 30	39
Ilustración 31	40
Ilustración 32	41
Ilustración 33	42
Ilustración 34	43

1 Resumen

La nostalgia es un sentimiento/experiencia de tristeza y placer que se genera al evocar recuerdos de tu pasado. También se relaciona con vivencias de la niñez, un recuerdo de un ser querido, un lugar, un aroma, un sabor o hasta un objeto personal, hay múltiples formas de llegar a este sentir. Presento la nostalgia como proyecto personal artístico, actualmente es mi principal fuente de inspiración y pretendo llevar este concepto otro plano. Para esto hago uso de mi arte, ya sea en formato tradicional, digital, escultura o cualquier otro medio que vaya forjando en el futuro.

¿Por qué la nostalgia?

Este fenómeno ha sido parte de mi vida siempre, es una experiencia recurrente en mí y en cierto modo es adictiva, me veo en la necesidad de transmitir mis ideas bajo el concepto de obsesión en la nostalgia. Siempre he añorado mi infancia y los momentos felices que tengo de ella, en aquellos tiempos solo pasaba el día en la televisión y sin más preocupaciones. Fue ahí donde descubrí el mundo de la animación y las caricaturas, desde pequeño siempre he sido un admirador de este arte y he querido replicarlo de alguna forma.

¿Qué es lo que llama tanto la atención en la animación?

Dicen que los 90 fue la época dorada de las caricaturas, ahí nacieron las que hasta el día de hoy son consideradas unas joyas de la animación, y no es por nada, de hecho, fueron demasiado revolucionarias para su época. Estas caricaturas tocaban temas muy profundos que en realidad no eran del todo para un público infantil, de ahí nace mi teoría de que fueron estas las principales causantes de que gran parte de mi generación tenga un pensamiento tan abierto respecto a la generación de nuestros padres. En las caricaturas se habló de familias monoparentales, relaciones homosexuales e identidades de género no binarias de una manera demasiado natural, esto en conjunto de muchos otros temas polémicos ya sea políticos, animalistas, etc.

Es por esto y mucho más que pienso, de que a mi generación lo que más nos trae nostalgia es la televisión, pues es ahí era ese lugar utópico que ahora nos gustaría vivir, un lugar donde podíamos ser literalmente, lo que quisiéramos ser.

2 Abstract

Nostalgia is a feeling/experience of sadness and pleasure that is generated by evoking memories from your past. It is also related to childhood experiences, a memory of a loved one, a place, an aroma, a flavor or even a personal object, there are multiple ways to reach this feeling. I present nostalgia as a personal artistic project; it is currently my main source of inspiration and I intend to take this concept to another level. For this I make use of my art, whether in traditional, digital, sculpture or any other medium that I will forge in the future.

Why the nostalgia?

This phenomenon has always been part of my life, it is a recurring experience in me and in a certain way it is addictive, I find myself in the need to transmit my ideas under the concept of obsession in nostalgia. I have always longed for my childhood and the happy moments I have of it, in those days I only spent the day on television and without further worries. It was there that I discovered the world of animation and cartoons, since I was little, I have always been an admirer of cartoon art and I have wanted to replicate it in some way.

What is it that attracts so much attention in animation?

They say that the 90s was the golden age of cartoons, that's where the ones considered jewels of animation were born, and it's not for nothing, in fact they were too revolutionary for their time. These cartoons touched on very deep issues that were not really for a child audience at all, hence my theory that these were the main causes of my generation having such an open mind regarding the generation of our parents. In the cartoons, single-parent families, homosexual relationships and non-binary gender identities were talked about in a very natural way, this together with many other controversial issues, whether political, animalist, etc.

It is for this and much more that I think that to my generation what brings us the most nostalgia is television, because it was there that utopian place that we would now like to live, a place where we could literally be, whatever we wanted to be.

3 Introducción

El arte se encuentra en todos lados, puede presentarse en la naturaleza, o de manera artificial, nosotros somos los que definimos que es y que no es arte, pues es un concepto que inventó el ser humano, cualquier cosa que no tenga un uso en concreto podría ser considerado un arte, incluso una banana pegada con cinta adhesiva en un lienzo blanco, pues juega un papel importante la representación que cada individuo sienta hacia tal obra. En ese sentido un artista normalmente siempre producirá obras que lo representen, e intentará transmitir ese mensaje, aunque como dije antes, no siempre el público receptor va a entenderlo en la forma que se desea. Este concepto moderno que tenemos del arte actualmente no fue siempre así, en tiempos antiguos se consideraba como arte sólo a las artes liberales¹, por lo que la escultura, arquitectura y pintura eran consideradas sólo manualidades. Dentro de la evolución en el concepto del arte podemos ver que antes era considerado un símbolo de destreza, se le atribuía a cualquier habilidad del ser humano en el ámbito productivo. Pasaron muchos años de estudios, en donde en algún momento hasta se llegó a abordar el terreno de la psicología, de la mano de Sigmund Freud y el psicoanálisis, o el terreno de la estética cultural, teoría propuesta por Wilhelm Dilthey, hasta que llega el concepto actual que tenemos de arte, en donde ocurre una ruptura a la tradición y un rechazo a la belleza clásica, se plantea un cuestionamiento al concepto de la realidad, con la llegada de la tecnología, refiriéndome específicamente a el cine y la fotografía las cuales se encargan de plasmar la realidad, debido a esto es donde surge el arte abstracto, en donde ya no se busca reflejar la realidad, sino que tiene la intención de explorar un mundo interior y de sentimientos. Existe un porcentaje en la sociedad que disfruta de apreciar el arte en sus distintas formas, esta gente podría sentirse atraída por la sensación que les provoca internamente, ya sea felicidad, satisfacción, tristeza o incluso angustia. La verdad es que a pesar de que el resto de la población normalmente no esté interesada en el mundo artístico, nos vemos todos envueltos en él, pues repercute en cualquier aspecto de la vida cotidiana. El arte puede explorar cualquier aspecto ya sea conceptual, abstracto, figurativo o psicológico y muchas veces incluso puede utilizarse a método de tratamiento o relajación, tiene el poder suficiente para llevarte a experimentar un sinfín de emociones. Lo hermoso de crear consiste en eso, en tener el poder de producir contenidos que incluso puedan llegar a influenciar en la vida de las personas, es por esto que destaco el arte a nivel global dentro de esta construcción social, pues forma parte de cualquier cultura humana y es un fenómeno único dentro de este mundo.

¹ Artes liberales es la expresión de un concepto medieval, heredado de la antigüedad clásica, que hace referencia a las artes (disciplinas académicas, oficios o profesiones)

4 Capítulo I: Planteamiento

4.1 Smoothiecake

“Smoothiecake” es el nombre de mi proyecto artístico y de vida, representa emociones tanto la felicidad como la tristeza a través de recuerdos y nostalgia, todo esto acompañado de personajes y un mundo de colores creado para transmitir mi mensaje. Para mí la nostalgia significa mucho en mi vida, me veo rodeado de ella en mi día a día, en un intento de experimentar vivencias del pasado. Bajo este concepto trabajo mi arte y es el mensaje principal que intento transmitir. ¿Cuál es la importancia?, Quizás para algunos no es tema, pero en lo personal la nostalgia es un concepto que llama mi atención, creo que es algo tan terrible como hermoso a la vez, sentí mi corazón apretarse las veces que me sentí nostálgico, por lo cual es mi principal motivación de arte hoy en día. Eso es lo que hago, arte nostálgico, como muchas investigaciones indican, existe la industria de la nostalgia y si bien no hago arte con el principal motivo de comercializar (más bien es por gusto), si me ha ayudado bastante en ir creciendo como artista tanto en llegada al público, como económicamente. Es por esto que planteo mi arte como arte nostálgico, con el propósito de llegar a fundar una marca a futuro en la que todas mis técnicas puedan mezclarse en armonía para así llegar a un público que se sienta identificado con mis ideas.

Stuffed Animals.

Stuffed animals es una de las ideas que he estado desarrollando poco a poco en estos años, se trata de una serie de dibujos los cuales accidentalmente he ido entrelazando inconscientemente, esto pasó un día en el que me di cuenta que siempre dibujaba los mismos personajes en distintas situaciones y casualmente todo esto se conectaba como si estuviera planeado así desde un principio. La historia básicamente trata de un mundo el cual se divide por tierras de colores y cada uno de estos colores representa un sentimiento distinto (psicología del color). Por dar un ejemplo aquí van algunos significados. Ciudad Azul: Esta vendría siendo la ciudad principal y más grande de este mundo, una tierra llena de paz y tranquilidad casi utópica, es así ya que el color azul inspira tranquilidad y relajación.

Ciudad Amarilla: La segunda ciudad más grande, en donde los habitantes son muy alegres y amables, el amarillo es conocido por ser el color más alegre de todos, este color se relaciona con la alegría, felicidad, positivismo y optimismo.

Pueblo Verde: Es una pequeña localización de pocos habitantes lleno de naturaleza, flora y fauna. Aquí residen gran parte de recursos como abundantes cascadas de agua purificada, aire limpio y en general la civilización apunta al crecimiento y desarrollo del medioambiente. Este color se caracteriza por el equilibrio, la esperanza y el crecimiento.

Ciudad Violeta: Es una pequeña ciudad de mucho lujo y también elegancia. Aquí residen tantos museos como artistas, la ciudad en sí es bastante misteriosa, pero a la vez romántica. Su color violeta representa la lujuria, la primavera, la creación y el romance.

Ciudad Rosa: Esta ciudad es todo azúcar, está llena de juguetes y dulces, pero a la vez evoca mucha calma y tranquilidad, en general todo ahí es muy suave. Su color representa la infancia, la feminidad y lo dulce.

Ciudad Roja: Es una ciudad de conflicto, en general de mucha tecnología, pero gobernada por un personaje muy avaro de poder. Se mantiene por lo general en paz con sus alrededores, pero históricamente ha sido terreno de guerra. Su color representa el poder, la guerra, pero también el amor.

Tierras Naranjas: En tierras naranjas es casi todo desierto y ruinas, un lugar de mucho caos, geográficamente es como un cañón, por lo general es peligroso aventurarse por ahí. Su color naranja representa la acción, movimiento y el entusiasmo.

Estas son solo algunas de los lugares que he imaginado para esta historia, en general es sólo una idea, hay muchas cosas que están siendo trabajadas de a poco, así como personajes también.

4.2 Génesis

En mis obras presento una situación recurrente de la infancia, el sentimiento de la nostalgia, tal como se describe la palabra nostalgia viene de los términos griegos “regreso – volver a casa – dolor”, es esa sensación de miedo, abandono y un poco de agonía. A lo largo de mi niñez experimentaba estas sensaciones a modo de “lagunas mentales” sobre todo cuando estaba lejos de casa, en el colegio, por ejemplo, comenzaba a sentir este miedo inexplicable mientras todo parecía estar feliz y normal a mi alrededor, las personas se tornaban unicolor y es casi como si yo estuviera en un plano superpuesto al de ellos, como en otra realidad. Eso es lo que mi memoria recuerda de tales experiencias, y después de los años conversando con mis amigos, me di cuenta que no es tan loco como parece,

hay muchas personas que han pasado por lo mismo, y como ya sabemos por estudios científicos es un fenómeno en la mente del ser humano. Desde niño siempre tuve esta obsesión y/o fanatismo por los dibujos animados, me impresionaba mucho que estos pudieran tener movimiento y cobrar vida, por lo que intentaba una y otra vez dibujar en mis tiempos libres para poder superarme cada vez más, lo hago siempre, a cada momento; rayaba las mesas, las servilletas o las ventanas, cualquiera podía ser mi lienzo en el que yo pudiera practicar. Siempre tuve el incentivo de seguir haciéndolo, en el kínder una profesora dijo que yo dibujaba monitos en perspectiva y que era un talento para un niño de esa edad, desde ese entonces, supe que este era camino que quería seguir. Mi mamá siempre nos motivaba a mí y a mis hermanas a inscribirnos a talleres o deportes, fue ahí cuando tomé clases particulares de dibujo e inglés, con eso yo ya tendría una base de lo que sería proporciones, anatomía y a la vez dominar un poco más otro idioma, cosa que, me ha ayudado mucho a poder mostrar mi arte internacionalmente. Ya con mi destino decidido, yo sabía que quería mostrarle mi arte a los demás, no me importaba cómo ni con que medio, pero sentía que quería ser de alguna forma reconocido por alguien más y hacer feliz a otras personas con mis dibujos. Quería estudiar artes, pero por presión social siempre me recomendaron diseño gráfico, al final decidí entrar a diseño gráfico en DuocUC y estuve sólo un semestre, sentía que tenía que intentar estudiar artes, aunque parecía una idea muy arriesgada, pero lo hice, me salí de Duoc y estudié en un preuniversitario para finalmente quedar por casualidad en la Upla. Ya ahora con la experiencia que llevo estudiando no sé si le recomendaría a alguien que se dedica al arte, que lo estudie de manera universitaria, he aprendido que un artista no se evalúa por notas ni títulos, sino que por la calidad misma de su arte, y gran parte de los grandes artistas jamás estudiaron en ninguna institución, claro que de alguna forma siempre es bienvenida la educación, pero yo apostaría más por ser autodidacta, a fin de cuentas, siempre he aprendido todo solo por mi propia cuenta, buscando infinidad de tutoriales en YouTube y leyendo por todos lados. Si uno hace lo que lo apasiona, siempre encontrará la manera de lograr ese objetivo que tiene en mente.

5 Capítulo II: Marco Teórico.

5.1 Nostalgia.

La nostalgia es un sentimiento de tristeza mezclado con placer y afecto cuando piensas en tiempos felices en el pasado, también descrita como un sentimiento de anhelo por un momento, situación o acontecimiento pasado.

El término "nostalgia" fue acuñado por médicos suizos a finales del siglo XVIII, por el médico Johannes Hofer, para describir la sensación de añoranza por el hogar que sentían los soldados. Algunos de los síntomas que se presentaban para aludirles a la nostalgia eran las taquicardias, exceso de llanto, el miedo y el insomnio, de ahí es que el médico lo denomina como una “enfermedad neurológica de causas esencialmente demoniacas”.

La teoría había sido cuestionada por otros expertos los que atribuían estos síntomas a cambios en la presión atmosférica, o incluso hubo quien pensó que el sonido del cencerro de las vacas en los Alpes dañaba el tímpano y el cerebro de aquellos soldados. Hasta el siglo XIX la nostalgia siempre se interpretó como una dolencia cerebral, desde ahí paso a ser definida como una patología de melancolía o como una psicosis del inmigrante, es decir, un trastorno psicológico que genera una tristeza indomable y perturba el pensamiento de aquellos que desean regresar a casa después de un periodo de ausencia.

En 1925-1993, un sociólogo norteamericano llamado Fred Davis, describió la nostalgia como un anhelo sentimental por personas, lugares o situaciones que nos hicieron felices en el pasado, estableciendo así la definición que hoy actualmente conocemos. Desde entonces muchos científicos han tratado de demostrar que, lejos de ser un estado de ánimo negativo, puede producir bienestar y estimula la mente.

La nostalgia es referida comúnmente como un sentimiento que cualquier persona puede atravesar en cualquier etapa biológica. Es el sufrimiento de pensar en algo que se ha tenido o vivido en una etapa y ahora no se tiene, está extinto o ha cambiado. La nostalgia se puede asociar a menudo con un recuerdo cariñoso de la niñez, un ser querido, un lugar, un videojuego o un objeto personal estimado, o un suceso en la vida del individuo o grupo.

“El pasado no sólo es un país extraño, sino que es uno del cual todos estamos exiliados. Y al igual que en todos los exilios, a veces añoramos volver. Ese anhelo se llama nostalgia.”²

La nostalgia a su vez puede llegar a ser un sentimiento positivo, y eso es lo maravilloso de su esencia. Los científicos indican que no es saludable un exceso de nostalgia, ya que esta puede generar depresión o incluso ansiedad, es como vivir eternamente añorando el pasado y estar evitando de alguna forma la realidad, pero por otra parte, la nostalgia puede ser un lindo sentimiento, recordar esas vacaciones que te hicieron feliz, esa comida que

² Tom Stafford. Columnista, BBC Future “Por qué la nostalgia es buena para la salud”, 11 junio 2014.

tanto te gusta, o las memorias con ese ser querido, estos pensamientos pueden producir una sensación de plenitud y positivismo respecto a lo que nos espera en el futuro. Es por esto que estudios de la salud mental, han declarado que la nostalgia puede significar un bien para nuestra mente, no necesariamente va ligada a un sentimiento de tristeza, sino que puede subir nuestro ánimo o darnos un motivo más para vivir.

La nostalgia nos puede ayudar a descubrir nuestra propia identidad, una investigación en la universidad de Southampton, universidad de Surrey y universidad de Moyne indica que la nostalgia es un parte clave en el proceso de autodescubrimiento y nos ayuda a sentirnos inspirados. Si recordamos cosas del pasado, eso nos ayuda a descifrar quién somos hoy en día, pues existió todo un proceso para llegar hacia donde estamos. Por otra parte, recordar momentos felices nos sirve como apoyo cuando estamos atravesando por momento difíciles, por lo que la nostalgia actúa como una respuesta psicológica de refuerzo ante algún obstáculo o problema.

5.2 Industria de la nostalgia.

La industria de la nostalgia es un fenómeno que está sentando sus bases en nuestra generación (generación Y/generación Z), se trata de un comercio enfocado a sacar provecho de las experiencias vividas en el pasado. Podemos verlo en todas partes, tanto en la moda, como en comida, cine, series, tecnología, música, cultura, y por supuesto, en el arte. Tenemos muchos ejemplos, en el área de la moda, están volviendo los colores pasteles, zapatos con plataformas, ropa holgada, jeans anchos, poleras con estampados.

Google ha nombrado a la nostalgia la tendencia de moda más grande del 2018, después de una investigación, la página web dio a conocer que las cuatro principales búsquedas de moda de ese año fue: moda de los ochenta, moda grunge, moda de los noventa y moda de los años 2000. Dicho esto, no es coincidencia que “esa temporada Donatella Versace trajo de vuelta el famoso vestido con imperdibles de Elizabeth Hurley, que presentaron en la primavera de 1994; que Prada reintrodujo su emblemática ‘Línea Rossa’ (línea roja), y que Marc Jacobs reeditó la colección grunge de Perry Ellis (primavera 1993) que marcó un hito en la industria de la moda y finiquitó su carrera en la marca estadounidense.”³

En el ámbito del cine también podemos verlo, Toy story, aunque no queramos admitirlo, su primera entrega fue hace 24 años “Era cuestión de tiempo. De tanto echar de menos se nos ha impuesto, casi sin quererlo, una exitosa y creciente industria de la nostalgia. Solemos añorar aquel verano, aquella historia inacabada y el olor inaugural de todas las primeras veces. Esa querencia agridulce, universal pero históricamente matizada, ha

³ Melina Abache, “Nostalgia: la tendencia del momento está en pleno apogeo”, Vogue MX, 9 septiembre 2021

servido para promocionar recientemente la recuperación de algunos imaginarios perdidos hasta construir una creciente estética de la memoria.”

Los millennials se han convertido en los principales consumidores de esta obsesión con el pasado, podríamos decir que esta obsesión nace con el bienestar que tuvimos antes, y es que “Las formas en que se habita y experimenta el presente se han visto articuladas a través de una recuperación ética y estética del pasado. Experiencias como el cambio climático, la crisis financiera del 2008 o la actual pandemia, obligaron a toda una generación a concebir el futuro no como una forma de esperanza, sino como el escenario de una amenaza.”

También podemos observar en lo más cotidiano, como ahora últimamente en grandes tiendas están circulando colecciones de ropa, artículos para el hogar, comida (entre otros) de nuestros dibujos animados favoritos de antaño, es un mercado que sin duda esta creciendo exponencialmente

5.3 Época de los 90.

Hoy en día lo vintage/retro está muy frecuente en mi generación, como investigación interna siempre he creído que existe un patrón que se repite en la mayoría de los jóvenes de mi generación, hablo específicamente de los 90.

¿Qué paso en esa época? Pues algo mucho más inmenso de lo que parece, la llegada del internet a nuestras vidas. Los niños de los 90 son un híbrido entre la última generación que alcanzo a jugar con sus amigos en el callejón y los que comenzaron a vivir esta revolución digital. La llegada del internet significó en muchos aspectos un gran avance y un aporte en general a la humanidad, de hecho, sin él, no podríamos imaginarnos nuestra vida diaria. Pero como todas las cosas, también tuvo un impacto negativo, y la generación de los 90 ha sido conejillo de indias para saber lo que esta tecnología trae consigo. Para dar algunos ejemplos, los niños ya no tienen la misma interacción de antes, esto puede afectar tanto social como físicamente, hablando en términos de salud. La gente ya no suele tener citas con gente conocida en vida real tan a menudo, ahora se acostumbra a buscar citas por aplicaciones. En general la juventud está muy perdida en el amor, todo se ha vuelto muy desechable por lo que ya no se ve tanto ese fuerte vínculo hacia otra persona, podríamos decir que ahora existe cierto miedo al compromiso. Son todas estas problemáticas y más, las cuales nuestra generación ha tenido que saber lidiar y, lamentablemente muchos casos recaen en problemas de salud mental, ya sea ansiedad, depresión, pánico. El mundo del internet tuvo una etapa temprana en donde hubo mucho

menos censura, era frecuente y de fácil acceso poder ver imágenes o videos “gore⁴” en páginas como jaidefinichon o porlaputa, las que en sus años de apogeo fueron muy populares en la juventud chilena, también podríamos mencionar páginas pornográficas, todo este tipo de contenido sin ningún tipo de control ciertamente tuvo una consecuencia a nivel mental en muchas personas, lo que es una problemática al menos en Chile, donde sabemos la salud mental aun es tema de tabú.

Por otra parte, tenemos la gran importancia en la televisión chilena de aquella época y por qué tiene un gran peso para la generación. Resulta ser que, muchas de las caricaturas que transmitían en ese entonces, tocaban temas más adultos o que tenían que ver con la revolución tecnológica que estaba sucediendo.

5.4 Revolución Tecnológica.

Según su definición, una revolución tecnológica es un fenómeno que ocurre cuando se introduce una nueva tecnología importante que puede llegar a ser histórica. Esta puede producir un impacto en la sociedad, ya sea positivo o negativo, como también puede afectar en el medio ambiente o en un llamado “desempleo tecnológico”. A diferencia de un simple cambio tecnológico, la revolución implica un profundo cambio dentro de la vida humana que pueden afectar de manera rutinaria, así como económica, científica o laboralmente.

Aquí estamos hablando concretamente de la **Revolución información y telecomunicación o la “Era de la comunicación” (1985-2000)**, este fue un periodo en el que el flujo de información se volvió más rápido que el movimiento físico y se comenzó a utilizar mayoritariamente en **1990**. Comenzó fines del siglo XIX con la invención del teléfono y la telegrafía y explotó con la fundación del internet a nivel mundial. Si bien tiene sus antecedentes en tecnologías como el teléfono, la radio o la televisión, que hicieron que el flujo de información se volviese más rápido que el movimiento físico. La era digital se diferencia, en todo caso, de la analógica por su configuración con base al dígito, y no mecánica como las primeras TIC (Tecnologías de información)

Es en esta era digital donde nace el internet, el uso de internet creció rápidamente en el hemisferio occidental desde la mitad de la década de 1990 y desde la década de 2000 en el resto del mundo. En los 20 años desde 1995, el uso de internet se ha multiplicado por 100, cubriendo en 2015 a la tercera parte de la población mundial. El internet es uno de los principales fenómenos que causó esta revolución digital, es una red infinita de información en la que podemos encontrar prácticamente de todo, la podríamos definir

⁴ adj. Dicho de una película o de un género cinematográficos: De terror con recreación en las escenas sangrientas.

como una herramienta muy poderosa para la humanidad, pues tuvo (y tiene) una repercusión en todas partes ya sea educación, comercio, laboralmente, y también en como nos relacionamos los unos con los otros. Pero como todas las cosas, también impactó en rubros inesperados, en este caso, el arte, a través del tiempo han surgido nuevas tecnologías en donde podemos desarrollar el arte, así también como plataformas en donde podemos compartirlo, redes sociales como Instagram, Pinterest o Facebook se han vuelto galerías virtuales y hoy por hoy, es una de las vías mas accesibles para poder visualizar el trabajo artístico

5.5 Arte Digital e Ilustración.

El arte digital engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción o en su exhibición. El arte digital es una forma de expresión relativamente nueva y en proceso.

Actualmente contamos con infinidad de medios para poder crear arte de manera digital y esta es cada vez más accesible para todo público, resulta ser una opción muy llamativa para muchos ya que, por una parte, puede resultar más cómoda, y por otra parte se puede ahorrar presupuesto a largo plazo. Digámoslo así, si es que se quiere pintar un cuadro con óleo, habrá que comprar el bastidor, contar con variedad de colores, trementina, entre otros, en realidad muchos de estos materiales pueden resultar muy caros si es que se quiere lograr un acabado de buena calidad (la calidad del material no depende de la calidad del resultado, pero usualmente se aspira a comprar lo mejor). Es por esto que muchos artistas consideran una mejor inversión adquirir ya sea una tableta gráfica o un iPad para poder hacer sus obras, es un único gasto el cual se puede utilizar muchas veces, y cuando la obra se finaliza, puede resultar mucho más sencillo compartirla al público si así se desea.

Existe cierta comparativa entre el valor del arte tradicional v/s el arte digital, habrán quienes prefieran lo uno o lo otro, pero ninguno tiene prioridad sobre el otro, podemos disfrutar de ambos independientemente de lo que cada uno considere que “es” el arte, en ambas partes se pueden lograr resultados de alta calidad y fino detalle, por lo que podemos decir que simplemente lo digital es una herramienta más, que ayuda a expandir el mundo del arte en un distinto medio.

5.6 Mercado del arte digital

La tecnología ha significado mucho para los artistas que quieren vender sus obras, pues han surgido diversas plataformas en las que se pueden publicar obras de arte o servicios (ya sean de diseño, ilustración u otro). Tenemos muchos ejemplos de páginas como Redbubble, Etsy, Fiverr, Gumroad, Patreon o Kickstarter, en ellas podemos crear nuestro perfil y tener varias opciones de compra/venta, así como también la posibilidad de presentar un proyecto y que este sea financiado por un público interesado en él. Esto es importante y vital para los artistas freelance ⁵que buscan vivir de su trabajo. Para esto es clave tener una presencia en redes sociales, la cual cumple la función de ser nuestro portafolio, hoy en día el arte se basa mucho en esto, tener un montón de followers ⁶y utilizar un montón de hashtags ⁷ es crucial para poder llegar a más gente. Entre las distintas formas que se tienen de comercializar el arte, existen los NFT (Non Fungible Token) el cual está siendo cada vez más popular y a la vez siendo muy criticado.

¿Qué es un NFT?

Es un tipo especial de token criptográfico ⁸que representa algo único. Los tokens no fungibles no son, por tanto, intercambiables de forma idéntica. Esto contrasta con las criptomonedas ⁹como el bitcoin, y muchos tokens de red o de utilidad que son fungibles por naturaleza. Las cuatro principales características de los NFT es que son únicos, indivisibles, transferibles y con la capacidad de demostrar su escasez.

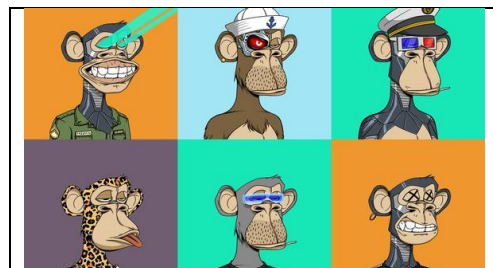


Ilustración 1

Colección de arte digital en NFT

El arte es un área de uso temprano para los NFT y cadena de bloques en general, debido a su capacidad de proporcionar prueba de autenticidad y propiedad de la obra de arte digital o reproducible, que de otra manera tendría que lidiar con la posibilidad de reproducción masiva y distribución no autorizada a través del internet. Plataformas como Superrare o Nifty Gateway que utilizan la cadena de bloques de Ethereum¹⁰, se han

⁵ Freelance: una persona que ejerce una profesión sin compromiso a largo plazo, para cualquier empleador

⁶ Followers: seguidores

⁷ Hashtag: etiqueta, utilizada comúnmente en redes sociales para identificar el contenido

⁸ Token Criptográfico: moneda digital cifrada en red

⁹ Criptomoneda: moneda digital

¹⁰ Ethereum: Ethereum es una plataforma de código abierto, que sirve para ejecutar contratos inteligentes. La plataforma tiene un alto grado de descentralización, a diferencia de otras cadenas de bloques.

especializado en las transacciones mercantiles del arte digital, a través de la venta, la reventa y la subasta.

Los NFT también han sido objeto de críticas, principalmente por su frecuente uso en estafas virtuales. Otras críticas son referidas a la verdadera utilidad de establecer un comprobante de propiedad en un, a veces extralegal, mercado no regulado.

5.7 Arte e Ilustración en Chile

La ilustración estando aún en temprana edad de crecimiento en Chile, sigue siendo un rubro foco de tabúes y muchas veces ignorancia, pues existen muchas personas las cuales quieren optar por dedicarse a esto, pero es un camino independiente, y esa es la complicación que existe hoy. Aún no existe nada que te guíe sobre que ramas seguir por qué es un mundo muy extenso, no basta con sólo estudiar en alguna institución, sino que la trayectoria del artista se basa en la educación independiente, buscando siempre nuevas inspiraciones, referentes y técnicas. La buena noticia es que los tiempos avanzan, a causa de la globalización creciente de las nuevas tecnologías, surgen nuevas necesidades, por lo que el fenómeno de la ilustración digital ha estado siendo cada vez más requerida a través del mundo y, Chile no es la excepción. En la búsqueda de nuevas formas para manifestar las ideas, ha traído consigo una más alta demanda en libros ilustrados, empresas que buscan proyectar su marca, pequeños emprendimientos, así como el reconocimiento internacional de quienes se desempeñan en el área y nuevos soportes de difusión.

Como ya mencioné antes, las redes sociales han sido de gran ayuda para poder crecer como artista actualmente, y la mayoría hace uso de esta herramienta para darse a conocer, aunque aún siga siendo difícil, cada vez se está teniendo más alcance. Debido a la popularidad que está adquiriendo, se han organizado distintas ferias de ilustración y diseño en el país, promoviendo de esta manera el arte y la cultura.

6 Capítulo III: Marco de referencia

6.1 Animación

La animación es un proceso, utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados, este se considera, normalmente, una ilusión óptica. Para entender más sobre la animación, debemos mirar sus orígenes, Emile Reynaud, de origen francés, es el responsable de llevar la ilusión del dibujo a otro nivel, en épocas en donde la animación aun estaba en pleno nacimiento. Él creó el Praxinoscopio, con este artefacto, mostraba pequeñas historias de alrededor de 500 dibujos uno detrás de otro, sentando así las bases del cine de animación, al uso exclusivo de este aparato.



Ilustración 2

Praxinoscopio: aparato inventado por Émile Reynaud en 1877. En el espectador mira a través de un tambor que cuenta con una rueda en su interior con espejos y dibujos situados alrededor, generando una ilusión óptica de una secuencia animada fluida.

Fue entonces cuando Walt Disney, conocido como el padre de la animación, fue el primero en hacer los bocetos de guion. Aunque hubo otros antes que él, como los hermanos austriacos Fleischer, que, en esa época, fueron grandes competidores de Disney, ellos son los creadores de dibujos animados como Betty Boop y Popeye (entre otros).

Walter Elías Disney (1901-1966) fue un empresario, animador, guionista, actor de voz y productor de cine estadounidense. Es considerado el pionero en el rubro de la animación, introdujo muchos inventos para la producción de dibujos animados, como el sonido sincronizado, Tecnicolor a tres bandas, largometrajes de animación y desarrollo técnico en las cámaras. Walt demostró su interés por el dibujo a temprana edad, por lo que asistió a clases de arte desde niño y trabajó como ilustrador comercial desde los 18 años. Fundó Disney Brothers Studio, junto a su hermano Roy.



Ilustración 3

Walt Disney (1946)

Luego se da inicio a la conocida “era Disney”, en donde Walt Disney dominaría los años 30 y principios de los años 40, junto a sus personajes, Mickey, Donald y Pluto. La primera película de Disney fue Steamboat Willie (1928), en donde ganó muchísima popularidad y se situó como líder de las productoras de animación. Los dibujos de Disney se realizaban uno a uno a mano alzada, uno de los ejercicios que hacían los ilustradores de Disney era ponerse frente a un espejo y se dibujaban distintos rostros, esto los ayudaba a poder imaginar nuevos personajes y perfeccionar sus gestos y expresiones. Luego estos personajes se superponían en un metacrilato sobre fondos estáticos. Así Disney hacía sus escenas, un proceso tedioso de mucho esfuerzo que tomaba bastante tiempo para poder llevarlo a una película de larga duración.

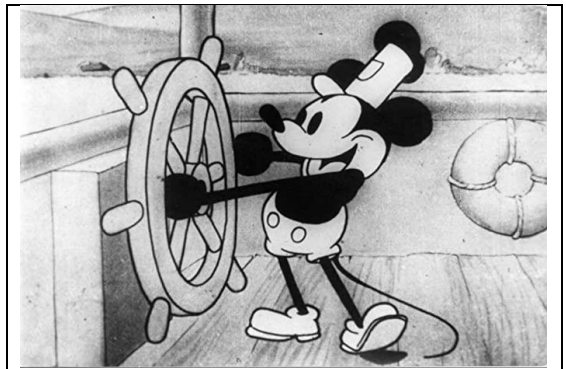


Ilustración 4

Escena de la primera película de Disney “Steamboat Willie”, en donde podemos ver a Mickey navegando un barco.

En la década de 1950 expandió su negocio hacia los parques de atracciones y en 1955 abrió Disneyland en Anaheim, California. Para financiar este enorme proyecto, diversificó su actividad con programas de televisión como Walt Disney's Disneyland y The Mickey Mouse Club. Asimismo, se implicó en la Feria de Moscú de 1959, los Juegos Olímpicos de Invierno de 1960 o la Feria Mundial de Nueva York de 1964. En 1965 comenzó el desarrollo de un segundo parque temático, Disney World, cuyo corazón iba a ser un nuevo tipo de ciudad, el “Prototipo Experimental de Ciudad del Mañana” (EPCOT). Disney fue un fumador empedernido durante toda su vida y murió víctima de un cáncer de pulmón en diciembre de 1966, antes de que el parque o el proyecto de EPCOT estuvieran acabados.

Para suerte de Walt, su sueño de ver acabado su proyecto EPCOT se hizo realidad gracias al arduo esfuerzo de su equipo de trabajo y a la dirección de su hermano Roy, quien quería que este se realizase a toda costa, como símbolo del legado de Walt Disney.

6.2 Series animadas

Los 90 fue una época dorada para las caricaturas, según muchos fueron y serán por siempre las mejores animaciones jamás creadas, estas sentaron las bases por las que se rigen las caricaturas de hoy en día, grandes éxitos tales como Bob esponja, ¡Hey! Arnold, Las chicas superpoderosas, Rugrats, Ed, Edd y Eddy (entre muchos otros) traían montones de horas de diversión a nosotros la juventud de ese entonces. Siempre hubo una constante competencia entre Cartoon network ¹¹ y Nickelodeon ¹², quienes eran las empresas televisivas las cuales produjeron las series originales de ese entonces, Fred Seibert¹³ fue un personaje importante en la historia de cada canal, siendo un antiguo trabajador de Nickelodeon y participando en la creación de los Nicktoons¹⁴, para luego partir a Cartoon network y estar detrás de la historia de “Qué tan maravilloso show”, segmento el cual después se transformaría en Cartooncartoons¹⁵. Si bien Nickelodeon fue quien tenía en ese momento más experiencia



Ilustración 5

*Parodia a “Los castores cascarrabias”
(Nickelodeon) en la serie “Soy la comadreja”
(Cartoon Network)*

y comenzó en la industria de los cartoons primero, siempre vio a Cartoon network como un rival de alto peso, en ese entonces Cartoon network solo era un canal el cual se dedicaba a retransmitir viejas animaciones de Hanna-Barbera ¹⁶. Ambos canales comenzaron a tener una suerte de guerra fría, lanzando constantemente indirectas entre comerciales o referencias incluidas dentro de las mismas caricaturas.

¹¹Cartoon Network (traducido como cadena de dibujos animados en inglés) es un canal de televisión por suscripción estadounidense infantil centrado en series de animación para niños y adolescentes.

¹²Nickelodeon (a menudo abreviado como Nick) es un canal de televisión por suscripción infantil y juvenil estadounidense

¹³ Frederick "Fred" Seibert (nacido el 15 de septiembre de 1951) es empresario serial y productor de cine y televisión estadounidense.

¹⁴ Caricaturas de Nickelodeon

¹⁵ Caricaturas de Cartoon Network

¹⁶ Hanna-Barbera Productions, Inc. fue un estudio de animación estadounidense. La compañía fue fundada en 1957 por los directores de Metro-Goldwyn-Mayer, William Hanna y Joseph Barbera

Estadísticamente hablando, el ganador de esta competencia habría sido Cartoon network, más que nada porque se supo mantener a través de los años y cuidó que sus caricaturas no fueran en decadencia. Nickelodeon tuvo muchas buenas series clásicas, pero comenzó a invertir más en series live action como Drake y Josh o Zoey 101.

Otro de los componentes por el cual Cartoon network siempre llevó una delantera respecto a Nick fue, la llegada de la animación japonesa (anime¹⁷) a occidente, series como Dragon ball Z, Sailor moon, Pokémon, Inuyasha, entre otros, fueron unas joyas de su generación, trayendo consigo caricaturas con una muy buena trama, tanto para niños como adultos, buena calidad de animación y todo lo que significaba una novedad en cuanto a la cultura asiática.



Ilustración 6

Aparición de cartoon cartoons en comerial de Nickelodeon



Ilustración 7

Comercial de Nickelodeon.

Analizando el por qué estas caricaturas fueron tan trascendentes en el tiempo y significativas para muchos, nos encontramos con que fueron muy adelantadas a su época, tocaron temas y problemáticas actuales, muchas veces de contenido adulto, las cuales pienso yo que incidieron considerablemente en el comportamiento e ideología que posee la población que creció disfrutando de estas animaciones. Podríamos decir que, como muchas cosas en los 90, estas caricaturas fueron revolucionarias, en aquellos años todavía abundaban muchas ideologías conservadoras, ya sea en cuanto a los roles de género, diversidad sexual, religión, etc. Y fueron concretamente estos los temas que series de público infantil atrevieron a relatar. Podemos ver algunos ejemplos como:

-Coraje el perro cobarde; transmitió uno de los episodios más polémicos jamás vistos en una serie infantil, esta serie siempre se caracterizó por tener una temática sombría y misteriosa, ya que sus múltiples personajes siempre tenían un aspecto inquietante, casi perturbador. Hasta en algún momento se pudo haber pensado que la serie no estaba

¹⁷ Anime también escrito como ánime y animé en español, es un término que engloba a la animación tradicional o por computadora de procedencia japonesa.

dirigida completamente a un público infantil, los motivos, además de sus extraños personajes, eran algunos de los temas que se tocaban en sus episodios, como lo es el que se titula: “La máscara”

Este capítulo trata básicamente como un ser enmascarado, con un vestido, llega a la casa de Coraje (el protagonista) y le dice: “todos los perros son malos”, adquiriendo un odio hacia el protagonista el cual, es un perro. Muriel, quien es la dueña de Coraje, invita a este ser a entrar a la casa, se presenta como Kitty, y dice que está en búsqueda de su mejor amiga Bunny, la cual se enamoró de un perro delincuente, que la trata como a una esclava y ejerce diversos abusos sobre ella.

Esto explicaría el por qué Kitty tiene un rencor hacia los perros. Luego de pasar un rato, Coraje decide ir en rescate de Bunny, al llegar al lugar se da cuenta de que dentro del apartamento donde vivían, ella es maltratada y humillada por su novio, quien, debido a sus celos, este la separó de su mejor amiga, amenazando a Kitty de muerte. En un intento de Coraje por salvar a Bunny, este fue interceptado y terminaron por enterrar a Bunny en una maceta.

Luego de un rato, Coraje se las ingenia para poder rescatar finalmente a Bunny, y todo resulta en un final feliz, en el cual las dos mejores amigas vuelven a encontrarse. En el episodio se ven claros signos de abusos, machismos y celos por parte del novio de Bunny, esto generó mucha controversia en su momento, incluso se dice que el episodio fue censurado en Estados Unidos, pero si fue transmitida normalmente en al gran resto de países, incluyendo Latinoamérica.

6.3 Art Toys

Los 'art toys' son juguetes coleccionables producidos en edición limitada, los cuales son creados por diseñadores y artistas. Estos juguetes pueden ser producidos en variedad de materiales, siendo el más utilizado el vinilo (Sofubi¹⁸) y el plástico. El origen de los juguetes vistos como obras de arte se remonta a mediados de la década de los años 90 en Hong Kong, cuando los artistas Michael Lau y Eric So, emplearon el vinilo suave para



Ilustración 8

Imagen de cómo comienza el episodio.

¹⁸ Sofubi: “Soft Vinyl” (vinilo suave)

crear versiones limitadas de juguetes coleccionables dirigidos a un público adulto. Dicho movimiento urbano recibió más tarde el nombre de art toy o vinyl toy y consistió, en un principio, en crear muñecos sobre una base lisa. Algunos de los artistas y diseñadores retomaban las figuras de personajes animados famosos como el icónico Mickey Mouse. Conforme se fue haciendo popular, grandes pintores, grafiteros, dibujantes de cómic e ilustradores empezaron a personalizarlos (custom¹⁹) añadiéndoles así, algo de su propia esencia y muchas veces también, elevando su valor en el mercado. En la actualidad, existen empresas que se dedican a la venta de estos juguetes, como lo son Kidrobot, Be@rbrick, Paul Bunditz o Superplastic, por mencionar algunas. A pesar de todo esto, el comercio del art toy todavía se mantiene entre la élite, debido a que las piezas suelen ser costosas.

El mundo de art toy se ha transformado en todo un movimiento artístico en el ultimo tiempo, se ha formado una comunidad en donde la gente disfruta de crear, admirar o comercializar estas piezas de arte. Son varios las galerías/museos que prestan su espacio para poder exhibir este trabajo, el cuál esta siendo una tendencia en artistas con una mirada futurista.

Takashi Murakami, es un artista posmoderno el cual trabaja el art toy, así como también involucra medios como la pintura, escultura y arquitectura, todo esto mezclándolo con moda de alta costura, mercancía y animación. Es conocido por impulsar el concepto del superflat, en donde postula que existe una herencia de imágenes bidimensionales que han estado desde toda la historia del arte japonés. También hace un énfasis en la diferencia en el cómo de emplea la superficie y los planos de color respecto a lo que se ve en el arte occidental



Ilustración 9

Takashi Murakami frente a su obra



Ilustración 10.

Art Toy por Takashi Murakami



Ilustración 11

¹⁹ Custom: customizable

Otro gran influyente que podemos mencionar dentro del mundo del art toy es Kaws (Brian Donnelly), artista y diseñador de ediciones limitadas de juguetes y vestuario.

A fines de los años 1990, KAWS comenzó a diseñar y producir ediciones limitadas de juguetes hechos con vinilo. Más juguetes e indumentaria fue creada para Original Fake, una entonces

emergente tienda en colaboración con Medicom Toy, en el distrito de Aoyama, Tokio, donde una edición limitada original de un producto es lanzada cada semana. KAWS también participó en otras colaboraciones comerciales junto al productor musical Nigo para la marca de ropa A Bathing Ape, con Jun Takahashi para Undercover y con Michael Neumann para Kung Faux. También fue invitado a diseñar tablas de snowboarding para Burton y zapatillas para Nike y Vans.

Kaws suele exhibir sus obras de gran escala en museos, parques o centros comerciales de gran aglomeración de personas, su fama ha hecho que grandes músicos como JBalvin o Pharrel Williams tengan docenas de artículos producidos por el artista.

Las pinturas y esculturas de acrílico hechas por KAWS contienen muchas imágenes recurrentes, todas con el propósito de ser comprendidas universalmente, sin importar el idioma o la cultura. Una de las primeras series de KAWS, Package Paintings, fue confeccionada en el año 2000. Otra serie, titulada The Kimpsons, mostró una versión alterada de la popular serie televisiva Los Simpson. Otros íconos populares que han sido modificados por KAWS son Mickey Mouse, el Hombre Michelin, los Pitufos y Bob Esponja.



Ilustración 13

Esculturas de Kaws a gran escala



Ilustración 12

Brian Donnelly (Kaws)

También podemos ver a Yayoi Kusama como otro referente para el movimiento art toy. Yayoi Kusama (1929) es una artista japonesa. A lo largo de su carrera, ha trabajado con una gran cantidad de medios incluyendo: pintura, escultura, arte performance e instalaciones; la mayoría de los cuales exhiben su interés temático en la psicodelia por la repetición y los patrones. Kusama es una precursora de los movimientos del arte pop, el minimalismo y el arte feminista e influenció a sus contemporáneos, Andy Warhol y Claes Oldenburg. A pesar de haber sido olvidada después de que dejó la escena del arte neoyorquino a principios de la década de 1970, Kusama es



Ilustración 14

Yayoi Kusama, en su exposición “Obsesión”

reconocida actualmente como una de las artistas más importantes que haya salido de Japón y aún circula su mercancía, así como algunas piezas de arte y juguetes de edición limitada.



Ilustración 16



Ilustración 15

Exhibición de art toy a gran escala

7 Capítulo IV: Proceso de Obra

Los medios que uso actualmente para mis obras están mayormente ligados a lo digital, aunque ocasionalmente también trabajo en pintura o exploro la escultura de manera tradicional.

Como principal herramienta de trabajo que uso es el iPad con la aplicación de Procreate, ahí es donde puedo hacer mis ilustraciones o cualquier otro tipo de encargo en el área de diseño. El programa es relativamente fácil de usar, tiene las propiedades básicas de cualquier programa de pintura/diseño digital, si se tiene conocimientos sobre otros softwares como Photoshop o Illustrator, se hará muy familiar al usuario, eso si, trabaja bajo un sistema de píxeles.

Usualmente comienzo definiendo el tamaño del lienzo, luego hago un boceto para poder proporcionar las formas de manera que tenga la mejor composición posible. Luego sobre una capa superior voy definiendo la forma y editándola si así lo requiere, para después acabar con el pintado y cualquier otro detalle como efectos.

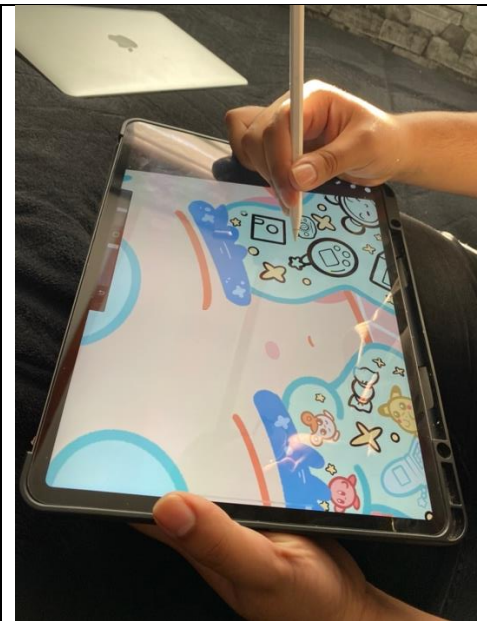


Ilustración 17

En cuanto a mi trabajo en pintura tradicional, utilizo acrílicos, primero hago un boceto con lápiz grafito el lienzo, defino la composición con ayuda de mi teléfono, sacando algunas fotos y volteándolas para poder asegurarme de que la figura tiene la forma que estoy buscando, luego que establezco el boceto, comienzo pintando las partes más grandes, con colores planos, para después en otra capa añadir detalles como sombras y luces. Para el final, añado el trazo, que es muy común en mi trabajo, me ayudo con un pincel fino o marcadores acrílicos, a veces también hago uso de masking tape para poder crear trazos perfectos.

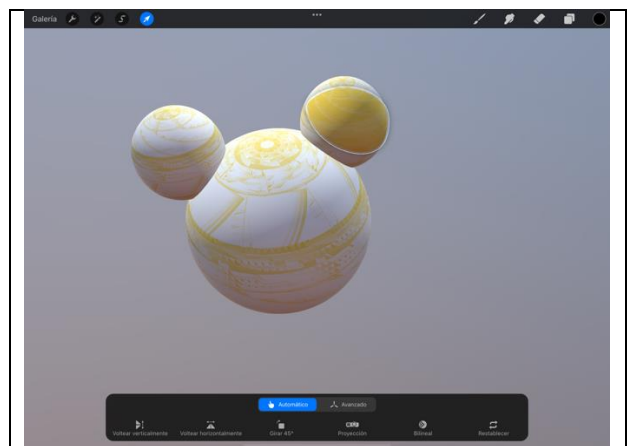


Ilustración 18

Proceso de pintado en 3D

Estoy siempre explorando nuevos medios para poder expresar mis obras, cómo lo es el mundo del arte 3D y la animación, del cuál aún estoy en proceso de estudio, tengo planes también de incursionar por los tatuajes y el graffiti.



Ilustración 19

Proceso pintura digital 3D

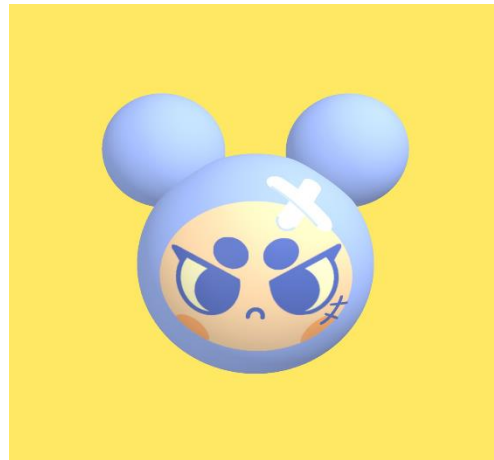


Ilustración 20

Personaje modelado en 3D

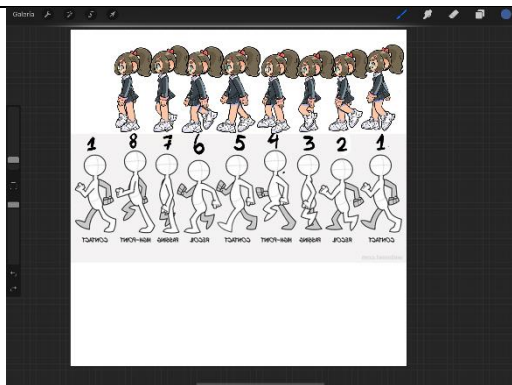


Ilustración 21

Proceso animación simple (Encargo)

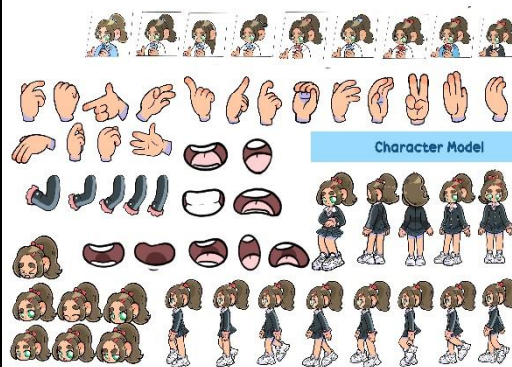


Ilustración 22

Proceso diseño de personaje

7.1 Obras.

A continuación mostraré algunos de mis trabajos en estos últimos años en donde he ido explorando nuevos estilos y formas.



Ilustración 23

“Aquatic Ambience” (2021)



Ilustración 24

“Chilling in pink city” (2021).



Ilustración 25

“Hope” (2022).



Ilustración 26

“Obsession” (2021).



Ilustración 27

“Yellow City” (2021).



Ilustración 28

“Moo” (2020)



Ilustración 29

Ilustración de personaje, inspirado en los videojuegos (2021)

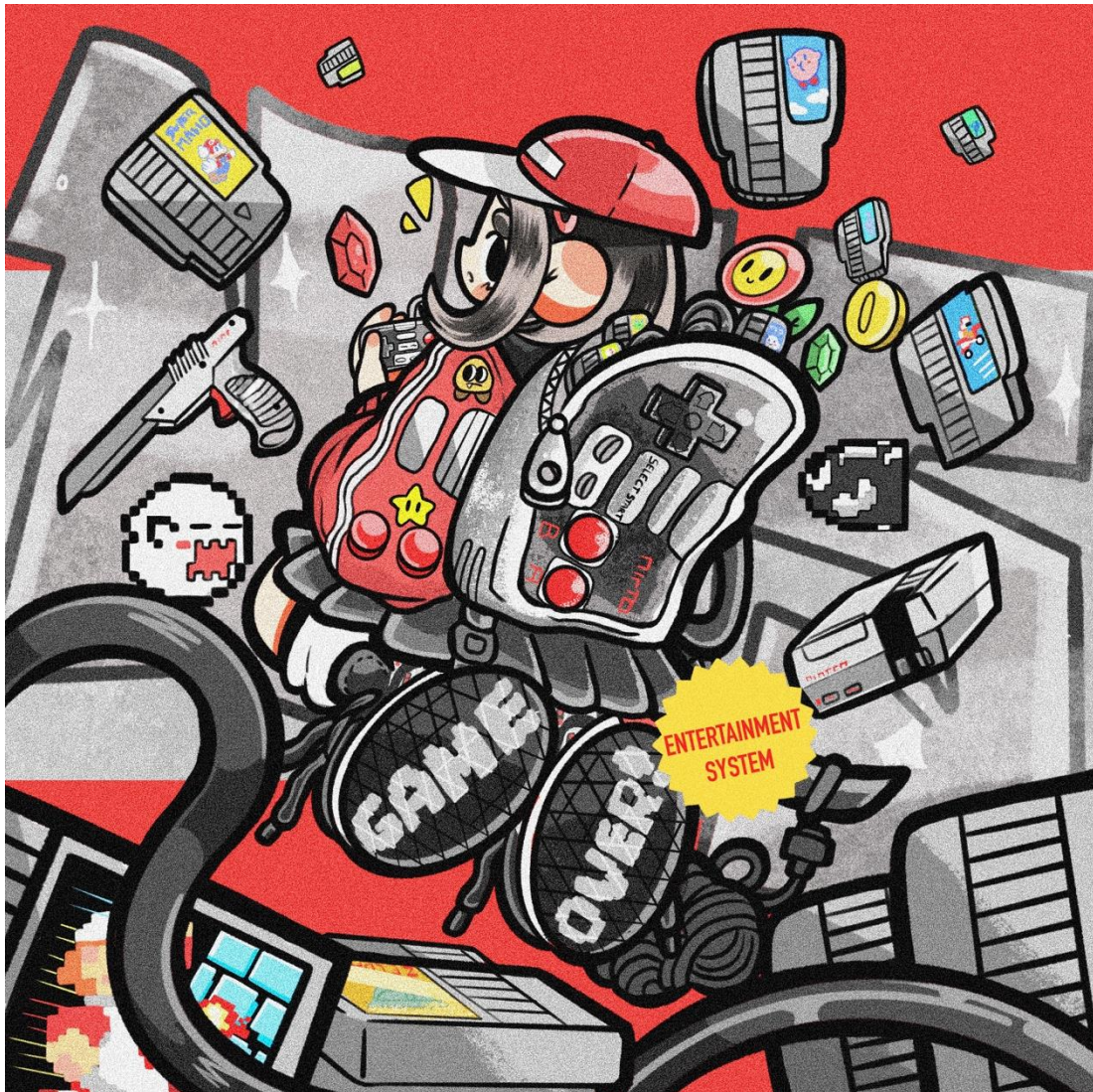


Ilustración 30

“Game Over” (2021)

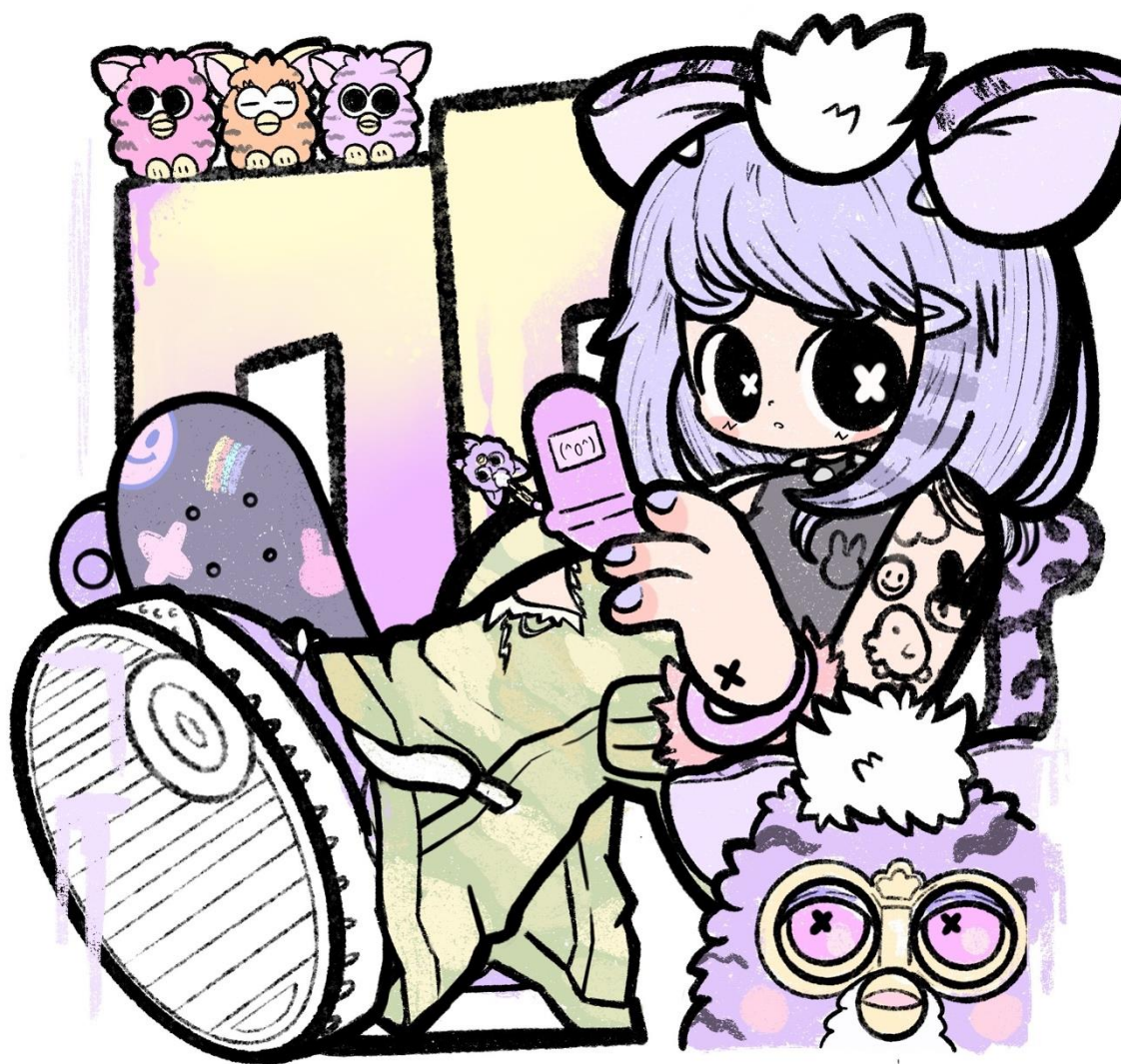


Ilustración 31

“00 Frenzy” (2022)



Ilustración 32

“Rainbow bear rain” (2021)



Ilustración 33

“Puerto” (2018)



Ilustración 34

“Virus” (2020)

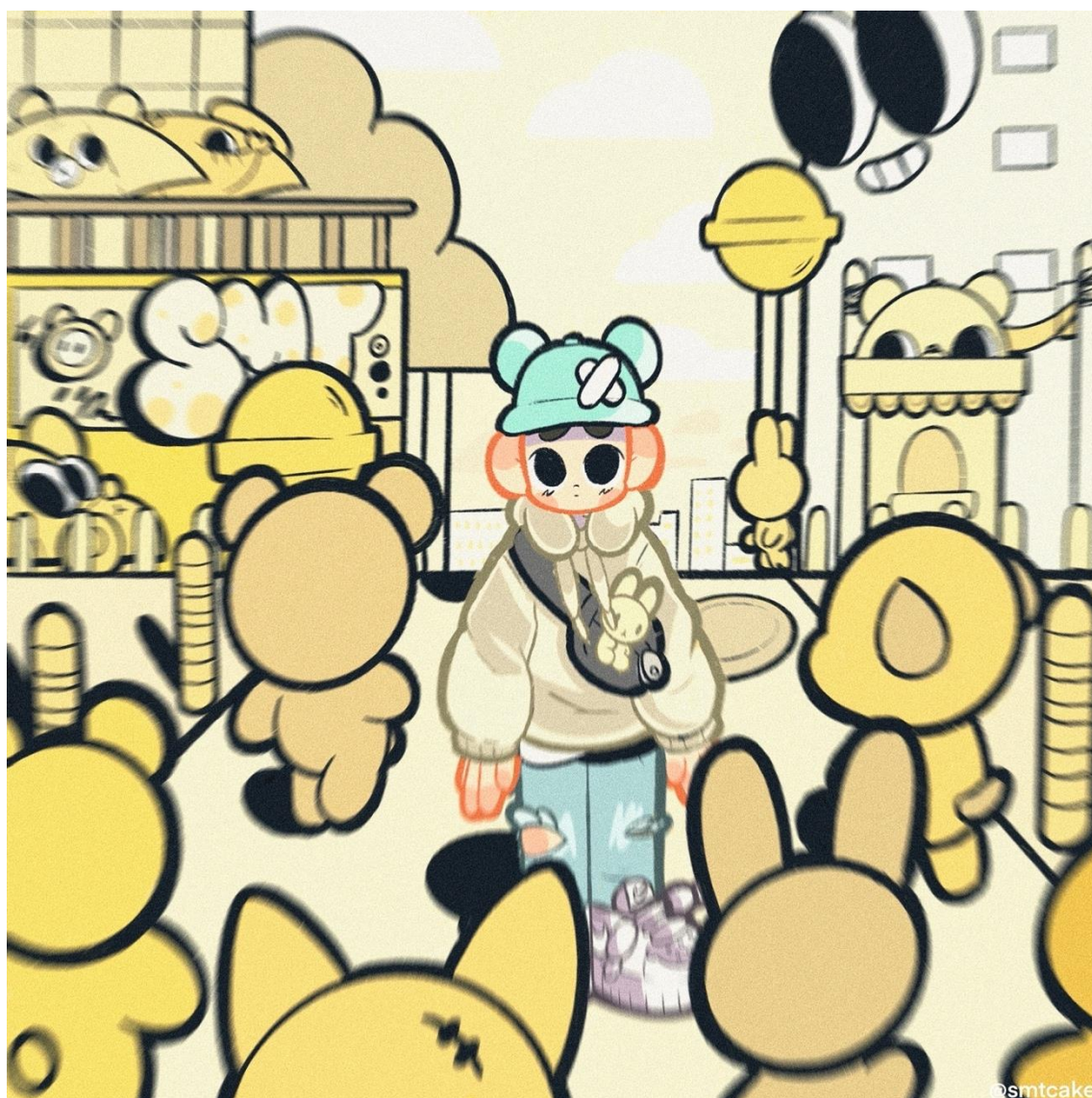


Ilustración 35

“Nostalgia” (2021)

7.2 Conclusión.

"Aunque no nos diéramos cuenta, crecer en los noventa no tuvo nada que ver con hacerlo en las décadas anteriores. Las diferencias eran notables en lo que respecta a la sociedad – con la globalización cada vez más presente– o nuestra relación con la tecnología, pero donde más pudimos notar la brecha generacional fue en la cultura. Con la televisión guiando nuestro día a día –y más de dos canales donde elegir–, los programas y series se convirtieron en nuestra mayor referencia de lo que ocurría en el mundo.

Las caricaturas también nos ayudaron a atravesar este momento de revolución tecnológica que estábamos viviendo, pues si bien el internet nace en los años 60, este se globaliza intensamente a partir de los 90. El internet si bien es una herramienta muy útil e indispensable hoy en día, también trajo consigo consecuencias (como todas las cosas). Por ejemplo, los niños de hoy en día ya no juegan tanto en la calle, hay problemas de salud, problemas de comunicación social en general, la gente ya no suele tener tantas citas presenciales, las redes sociales nos gobiernan hoy en día. Y la verdad es que nunca hubo un manual de cómo lidiar con todo eso, pero ahí estaban las caricaturas frecuentemente hablándonos de este tema y como sobrellevarlo de la mejor manera.

Muchos artistas alrededor del mundo usan la caricatura y la nostalgia como medio de comunicar un mensaje, y estas fueron también inspiradas en nuestras animaciones de antaño, pero con un trasfondo muy importante y cotidiano hoy en día. Se siente esa necesidad constante de mirar hacia el pasado. ¿Ya no queremos vivir en la tecnología actual? En general existen muchas opciones de poder realizar arte y de alguna manera poder dedicarse a eso, pero todo esto está invisibilizado para Chile, desde siempre se ha escuchado que "no estudies diseño gráfico" o "no te metas a artes" pues siempre ha existido ese pensamiento negativo de que las artes visuales en Chile, no te llevarán a ninguna parte. Pues sí, en Latinoamérica y específicamente hablando en Chile, las artes no son bien recibidas, cuesta mucho que sean apoyadas financieramente por el gobierno, cuesta aún más que sea algo sustentable si se intenta crecer de manera independiente, pero es algo que siento, está cambiando cada vez más porque, como dije, las necesidades de hoy son otras que las de ayer. Creo en que, si, para nuestros padres se ve imposible poder "vivir del arte" como dicen, y si, es muy difícil, pero detrás viene todo un cambio tecnológico del cual el adulto promedio no está tan consciente. El arte y sobretodo el digital es muy subestimado, pero todo esto podría estar muy pronto a cambiar. Esto es lo que me motiva, por esto quiero intentar cambiar la visión de las personas hacia el arte que, es un rubro hermoso y de mucho esfuerzo. Me gustaría hacer sentir a las personas de mi generación esa nostalgia que nos hace felices y con esto también transmitir ese mensaje de que, sentimos lo mismo.

7.3 Linkografía

www.lavanguardia.com

www.traveler.es

www.psicosaludtenerife.com

www.bbc.com

<https://www.muyinteresante.es/revista-muy/noticias-muy/articulo/por-que-sentimos-nostalgia-721474615528>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Nostalgia>

<https://www.vogue.mx/moda/articulo/tendencias-por-que-la-nostalgia-esta-de-moda>

<https://theobjective.com/further/toy-story-y-la-industria-de-la-nostalgia/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

<https://www.elmostrador.cl/cultura/2017/08/21/el-fenomeno-de-la-ilustracion-en-chile-a-traves-del-uso-de-redes-sociales/>

<https://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/>

<https://historia-arte.com/artistas/takashi-murakami>

<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/41847-kaws-biografia-obras-y-exposiciones>

<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/41530-yayoi-kusama-biografia-obra-y-exposiciones>

<https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

<http://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-printer-87771.html>

<https://arteauclick.es/category/ilustracion/>

<https://www.zonatoys.com/que-son-los-art-toys/>

<https://dynapro3d.com/que-es-el-arte-3d-la-impresion-3d/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_contemporáneo

https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_posmoderno

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3575.html>

<https://artishockrevista.com/2012/10/30/panorama-actual-del-arte-chile-breve-acercamiento-pais-busca-modelo/>

<https://www.vala.cl/inversion-en-arte-en-chile/>

<https://www.xataka.com/basics/que-nft-como-funcionan>

<https://www.estrategiasdeinversion.com/actualidad/noticias/bolsa-eeuu/que-es-un-nft-o-token-no-fungible-y-como-funciona-n-500575>