



Universidad de Chile

Facultad de Artes

Departamento de artes plásticas

Racconto

There and Back again

Memoria para optar al Título Profesional de
Artista Plástica, Mención Pintura

DANAE CORREA AVALOS

Profesor Guía
Arturo Cariceo Zúñiga

Santiago de Chile

2019

Índice

Advertencia	3
Prólogo	4
1. Despotricando	5
Gracias, pero no gracias	
2. El dibujo	8
3. Relatos mechones	10
4. Clases de Color	11
5. El hastío	16
<i>“Well is Groundhog Day...again.”</i>	
6. Patinaje artístico sobre detergente líquido	19
7. El <i>anime</i>, el <i>manga</i>, los monos chinos	21
8. El <i>Fan Art</i>	23

9. Las Serendipias de Internet	25
9.1 Los <i>Megapacks</i> de Yufei	26
9.2 Nana / batlesbo / Chloé- art / Chlove	28
9.3 Shiniez / Nebezial / Stjepan Šejić	31
10. Obras: Pendas/P-Chan – <i>Digital Monsters</i>.	33
Epílogo	43
Bibliografía	44
Agradecimientos	45

¿Y quién va a querer leer todo eso?

Estaré lidiando con esa pregunta durante todo este proceso.

Advertencia

He decido usar un lenguaje coloquial con el fin de explayarme mejor, aparte de que ya cumplí con la cuota establecida de ensayos puesta por la carrera. No quiero que esto se vuelva uno.

Prólogo

Lo siguiente podría ser descrito como una recopilación de experiencias personales. Una comparación (¿contraposición?) de ideas de mi yo del pasado y mi yo de ahora. Una suerte de contestación a esa primera parte de mí a propósito de lo vivido dentro de este último proceso, pero también una reafirmación de antiguas creencias. Al principio de la carrera me concentraba en aprender, creyendo básicamente, que muy poco de lo que yo manejaba antes era relevante. De cierta manera, busco responderle a ese pequeño ser que no estaba tan equivocada o perdida como creía. Un rescate a ese entusiasmo de antaño que remite muchas veces a mi infancia. Una convivencia armónica del pasado y el presente.

Sí, creo es eso. Más o menos.

1. Despotricando

Gracias, pero No gracias

Tengo sentimientos encontrados cada vez que miro hacia atrás y todo el camino recorrido hasta este punto. Por un lado, no lo cambiaría, no me arrepiento de mi decisión de estudiar arte. En ningún momento. Las nuevas visiones que adquirí, lo que aprendí, a quienes elegí para mi formación. Sin embargo, hay cosas que pudieron ser indudablemente mejores.

Cuando entré a la universidad, tenía una idea clara de lo que quería hacer. Quería hacer ilustraciones, quería (quiero) poder ser capaz de trabajar en ello cuando saliera, quería mejorar mis dibujos. Era consciente de que algo me faltaba. Algo que, dentro de mi amateurismo, no lograría (conociéndome).

Quería ser tan buena como la gente de países lejanos que veía en Internet. Sin embargo, una vez dentro, me encontré con una serie de comentarios donde el término ilustración es usado de forma despectiva. “Esto es muy ilustrativo”, “Esto es diseño”, “Esto es ilustración”, “Esto no es arte”, “A mí no me parece interesante” “Esto no es *cool*” (Sí, lo escuche todo muchas veces a lo largo de mi carrera y particularmente esa última frase en mi primer año por cierta profesora de color. *Frases de mierda*).

A grandes rasgos era (o es) como hablar de algo tabú. Y eso que no se hablaba de qué era la ilustración en sí, ni siquiera se molestaban en explicar el significado de esa palabra para que uno pudiera entender, al menos, la base de esas críticas y como uno era un *mechón*¹, una alumna que no sabía nada pues, *nada* ... se lo tragaba y lo creía.

¹ Estudiante universitario novato.

Nunca lo entendí, ¿Cómo era eso posible? ¿Por qué no es relevante o digno de revisar, si la única ventana hacia el mundo exterior me decía lo radicalmente opuesto? Trabajos que funcionan compositivamente, uso de las formas y color (si es que llegara a utilizarlos) el uso de manchas, etcétera...

Es difícil encontrar espacios en la escuela en la que se traten estos temas, que no se reduzcan únicamente a la técnica, a hacer ejercicios y quedarse ahí, quedándose en blanco ante las palabras “creación personal”.

Ahondando un poco más en ello, la escuela, al igual que en el escenario del arte actual (en occidente) la enseñanza se reduce a la técnica, el método. En el afán de enseñar lo básico caen en la escolaridad ... que paradójicamente también es un aspecto digno de criticar si se ve reflejado en tu trabajo. Como resultado de ello, si bien la escuela logró más o menos su cometido inductivo, también dejó un sinfín de inseguridades, de dudas (algunas positivas y otras no tanto).

Es como si la escuela se negara a escuchar acerca de otra cosa que no esté dentro del museo, dentro del marco de lo tradicional. Yo me percaté de ello al notar el escueto espacio que la malla dedica a las prácticas digitales. (Al menos con la que yo salí, ignoro cómo se encuentran las cosas ahora mismo). Es como si no estuviéramos en el siglo XXI, como si no fueran relevantes o herramientas potenciales. Un ejemplo sencillo de esto y a modo de anécdota personal; el *Photoshop*². En pleno 2018 esta herramienta es indispensable, al menos yo la uso para post ediciones y mi conocimiento es más bien básico.

² Adobe Photoshop, software utilizado principalmente para edición y retoque de imágenes.

Se pueden hacer la idea con solo decir que finalmente encontré un espacio en la universidad en donde se hablaba de algo más que el método, a mitad de la carrera, cuando decidí a cambiarme de Taller Central, con mucho miedo, pero a la vez llena de lo que ahora reconozco como frustración (quizá algo de rabia reprimida, también). Quizá hubiera abierto páginas de difusión mucho antes, quizá hubiera visto mi desarrollo de forma más clara y no me costara tanto comprender que si estoy avanzando. Quizá ahora no tendría tanto miedo.

2. El Dibujo

¿Qué es el dibujo?

Todavía me acuerdo de esa pregunta. Había decidido, después de un primer año muy complejo, tomar dibujo con Iñaki Uribarri. Me acuerdo de que eso fue lo primero que nos preguntó. Reflexionar en torno a esa pregunta, “teníamos todo el fin de semana”.

No recuerdo exactamente qué fue lo que escribí en aquel entonces (voy a ver si lo encuentro por ahí), pero sí recuerdo que más que reflexionar, sólo quería que estuviera bueno o medianamente aceptable; súper formal y todo eso. Recuerdo que incluso busqué esa palabra en el diccionario. Hoy, mientras escribo esto, aquello se siente como un acto tan ingenuo, como si se tratara de algo concreto. Ahora que pienso en esa pregunta, el término más concreto en el que puedo pensar es “lenguaje” (irónicamente amplio y abstracto).

Para mí, el dibujo es tan importante de desarrollar como lo es leer y escribir. Una vez que ese lenguaje se trabajada adquiere una personalidad propia, como la letra de uno o como cuando uno aprende un nuevo idioma, mientras se esté en contacto con él, más se integra a nosotros, se naturaliza. Siento que ambos aprendizajes tienen mucho en común.

En mi propia experiencia, el dibujo logra proyectar aspectos que no puedo reproducir de forma forzada o con palabras. A desarrollar una nueva forma de entender mi entorno, a desmenuzar mi alrededor e integrarlo a mi conocimiento por medio de mi ojo y mi mano. Algo así como cuando uno abre un objeto para ver cómo funciona. Volví a sentir curiosidad por todo lo que me rodeaba, Orgánico o mecánico.

En las clases de dibujo encontré esa instancia de reflexión que extrañé en las clases de color. También pude comprender cosas que nunca pude en volumen como lo fueron los pesos visuales. Encontré triste en su momento que dibujo sólo llegara hasta tercer año, cuando sentía que nos faltaba tiempo para abordar tantas cosas, como la figura humana, en donde cada apéndice tiene su complejidad. Pero bueno, aquello también me incentivó a seguir por mi cuenta. A llevar dicho conocimiento a otras áreas fuera de lo académico, hacia mis intereses personales. Tenía nuevas partes de ese idioma que me era familiar, pero ahora entendiéndolo mejor y de distintas formas, ansiando ponerlo en práctica.

3. Relatos Mechones

El primer año fue como andar en bicicleta, excepto que la bicicleta estaba en llamas, el suelo estaba en llamas... todo estaba en llamas.

4. Clases de Color

Anteriormente mencioné las clases de color como un punto de inflexión principal en mi primer año, aunque llamar “clases” a lo que realmente fue es, en mi opinión, algo irrisorio.

Lo puedo sintetizar fácilmente de la siguiente manera: tirarnos los ejercicios del libro³ de Josef Albers en la cara para tenerlos listos al final de la jornada. Carente de reflexiones, carente de explicaciones. ¿Tienen esa imagen en su cabeza? Bueno ésa fue mi base en color. Yo me pregunto ¿se necesita tener algún título de docencia para hacer eso?

En esa sala solo había confusión, miedo, angustia, frustración... intuición. Con esa última palabra es cómo definiría mi formación en color. Lo único medianamente bueno que puedo rescatar. Nada más.

Viendo aquellas anécdotas desde la perspectiva en la que me encuentro ahora, puedo comparar esta situación con quienes van a un país sin entender su lenguaje mas no en una alegre situación turística, sino algo más cercano a quien va a otro país para trabajar, un inmigrante. Aprende a comunicarte o muere, arréglatelas como puedas. En pocas palabras, en una situación violenta. *(Los lunes eran una mierda)*

Hasta el día de hoy trabajo el color de forma intuitiva, “a ver qué pasa”. ¿O es así cómo se aprende? Hoy en día puedo entender que aquello es parte del proceso, va de la mano con el desarrollo del trabajo personal. Artistas como Delacroix quien abordaba el color entendiendo las teorías y trabajando y reinventándose sobre las mismas.

³ Interacción del color.

Sin embargo, dentro del contexto anterior descrito, era imposible llegar a esa respuesta. Joseph Albers no cubrió esa parte, fue el único referente traído a colación en las clases ¿qué pasaba con los otros maestros de la antigüedad, a quienes seguimos y seguiremos volviendo? ¿Qué pasaba con la pintura?

Irónicamente, para mí, el color era un tema muy importante que tratar. Dentro de mi ignorancia deseaba saber más, de entenderlo lógicamente, sentía que no podía fiarme solamente por mi intuición. Menos en esos momentos en donde la confianza en mí misma no era la más alta. Necesitaba constantemente ese visto bueno, no era para nada capaz de discernirlo yo sola y mucho menos *ad- portas* de mi primer examen en la universidad! tres exámenes en uno, ¡qué lindos recuerdos!

Volviendo al tema, hoy en día me pregunto: ¿es Joseph Albers todo lo que uno debe saber? No. El color es un espectro demasiado amplio para ser abarcado por un solo autor, un solo libro, una sola teoría. El color (sé hoy) es un fenómeno que se ha estudiado y escudriñado desde todas las aristas posibles, desde los griegos, pasando por científicos como Newton, las cargas significativas que se le ha dado a todo el espectro, sea desde la sinestesia o no.

Lo que yo reclamo con estas palabras es la mediocridad con la cual dicho conocimiento fue entregado, reclamo por las lagunas mentales que quedaron; en donde debería haber conocimiento sólo hay malos recuerdos. La inseguridad avalada en ese contexto se vio reflejada durante mucho tiempo en mi trabajo y en la ausencia de color. Como quien anula un trauma a nivel psicológico, yo anulé el color. No me atrevía ni de manera experimental. ¿Para qué? Si no era *cool*. (expresión típica de la profesora del taller). ¿Para qué? Si no lo haría bien. Y ¿por qué no estaría bien?

Pues no tengo idea. Albers no me lo diría ni mucho menos la supuesta “maestra” frente a mí, persona que actuaba y enseñaba con displicencia.

El conocimiento entregado a punta de miedo nunca permanece. Solo la mala experiencia. Yo sabré de ello, tengo un historial de malos recuerdos escolares en donde debería haber... ¿Matemáticas? ¿Física? Solo recuerdo que me peleé con muchos *profes* en ese tiempo. Esto es producto de esta maldita cultura de la violencia, del miedo que tristemente está tan asimilado no sólo en el contexto universitario, sino que desde la más temprana educación.

Hasta hoy trato de reconciliarme con el color. No lo tengo resuelto.

3. El paso por la pintura

Fueron diversos los factores que me llevaron al taller de Jorge Gaete. Podría limitarme a mencionar la atracción inicial que sentí al curiosear los trabajos de la gente cuando nadie estaba ahí, o solamente acuñarlos a las recientes lagunas mentales con respecto al color de las que ya les comenté. Sin embargo, creo que una de las razones más fuertes de esta decisión fue una mucho más personal, un sentimiento de nostalgia que alude a mi padre; el recuerdo de siempre verlo pintar, el olor del *médium* y el aguarrás perenne en su casa, el hecho de que siempre hubo cuadros de gran formato a mi alrededor. Probablemente fue ese deseo remoto de querer intentarlo también, de entender la complejidad de lo que hacía. No estoy muy segura, pero por ahí va.

Durante el primer año de taller me adherí al programa instaurado sin preguntar demasiado. El pie forzado que sólo limitaba a la monocromía me sentaba cómodo en esa primera instancia; necesitaba una excusa para pintar. Conforme pasaban los meses yo trabajaba con diligencia. Estaba sumamente atraída por el *collage* y la creación de composiciones como también por la versatilidad del óleo. Recuerdo que me pasaba las clases experimentando con los colores, creando paletas a partir de las composiciones creadas con papel de revista previamente trabajadas en casa. Me había obsesionado.

De alguna forma había logrado entender mejor el color; sabía qué hacer para crear el color que yo quisiera afianzado por los elogios tanto de profesores como de ayudantes. Esto también ocurrió con mis composiciones; mis cuadros de 40x40cm funcionaban en cualquier dirección. Mi único fallo era la cantidad. Apenas lograba cumplir con la cantidad exigida para los exámenes. Esto me angustiaba enormemente,

más allá de mi creciente perfeccionismo, me angustiaba en el sentido de que muy en el inconsciente pensaba que estaba precipitando el tiempo de cada cuadro.

Siguiendo con el aprendizaje inconsciente, también lo había hecho al crear mi propia metodología a la hora de trabajar. Cada etapa de esos cuadros tenía su propio tiempo. Tiempo que no coincide ni por asomo al del cronograma. Lo más irónico de todo eso es que ni el propio material no respondía a ese periodo de tiempo. Mi padre me decía que el óleo se oxida y tarda años en secarse por completo y hablando de años... ¿Leonardo no se demoró años en pintar la Gioconda?

Ahora lo entiendo además de la precipitación de la experiencia, el de forzar un resultado aparentemente óptimo, terminado.

5. EL HASTÍO

*“Well is Groundhog Day...again.”*⁴

En tercer año las cosas habían cambiado en el taller de pintura. Las libertades de las que había disfrutado en términos creativos durante el año anterior se habían reducido al programa, a la calendarización. En algún momento la cantidad era más importante que la calidad. Ese problema ya se estaba evidenciando el año anterior, pero en ese momento se había agigantado.

Conforme pasaban los meses yo empecé a perder el gusto por pintar. Nuevamente sentí la escolaridad sobre mí. Desde el decidir qué colores irían en mi propio cuadro bajo la sutileza de querer guiar, de querer ayudar y que por supuesto, tener el trabajo listo y terminado dentro del cronograma y para antes del examen. Era tan sutil en su primera instancia que yo no lo percibí como algo negativo. Aunque ahora que reflexiono sobre eso, a un nivel muy personal, esto me molestaba, principalmente porque yo trabajaba mucho en dichas paletas como ya había descrito en el capítulo anterior.

Echando un vistazo a la historia, si bien todo deriva de un método, o de las múltiples teorías del color, incluso esquemas de cómo organizar los colores de la mejor manera, cada artista terminaba moldeando y alterando estas nociones de acuerdo a sus propias necesidades y de las de su cuadro. Es una noción que ya en el siglo XVIII estaba internalizada; la paleta del artista es de carácter personal, así como lo es el estilo.

Delacroix tenía muchas paletas. En su estudio tenía tiras de lienzo pegadas en la pared de su estudio en donde experimentaba libremente con el color.

⁴ “hoy es el día de la marmota ... otra vez”, frase de la película “El día de la Marmota” (Harold Ramis, 1993).

Esto más tarde sería útil para sus composiciones y la riqueza de sus paletas. Luego de su muerte, Degas adquirió dichas tiras, sin embargo, pudo hacer uso de las más sencillas. Había un punto en que la complejidad de dicho material solo podía ser entendido por su autor, sólo eran útiles para Delacroix.

En algún momento del año 1885 se dieron a conocer las paletas de los artistas, las cuales atraían la atención ya que las mismas remitían a sus autores, sus formas de pensar y como es obvio, no todos pensamos igual. Las paletas de Delacroix eran meticulosamente trabajadas y diversas, las de Courbet no parecen seguir ningún tipo de orden mientras que Matisse pensaba que “ordenar las relaciones cromáticas es ordenar las ideas”.⁵

Todo esto no hace más que justificar mi malestar con respecto al tema, lamentablemente no lo sabía en ese momento.

Volviendo conmigo y mi no tan interesante historia, con el paso de los meses me encontré a mí misma en una situación extraña. Algo así como “*El día de la Marmota*” (¿se acuerdan de esa película con Bill Murray⁶ como protagonista? no? bueno si no la conocen se puede sintetizar como un *loop* temporal. La repetición de un mismo día. A mi papá le gustaba mucho.)

Durante este *loop* aletargado, recuerdo que no reflexionaba mucho en lo que hacía, solo tenía en mente que tenía que terminar el encargo, que el examen se acercaba y que aún tenía que terminar otros más, aparte de todo lo otro que tenía que hacer. La única variación las daban las *Tomas*⁷,

⁵ John Gage. Color y cultura. Editorial Siruela, España ,1993.

⁶ Actor y humorista estadounidense.

⁷ Ocupación de un edificio a modo de protesta.

en donde lo único que cambiaba era el escenario. Pintaba en mi casa, esto último era más productivo.

Aun dentro de ese aturdimiento trataba de encontrar alicientes “puedo seguir así”, “puedo hacer un curso de ilustración después...” no tenían sentido alguno ahora que lo pienso, pero como muchos hemos dicho “¡tenía sentido en aquel momento!”

Estaba en medio de una crisis existencial. El espacio que había ocupado durante tanto tiempo ya no me llenaba, no estaba aprendiendo nada nuevo y lo peor de todo; no me hacía feliz. Pintar ya no me hacía feliz. Aún recuerdo la vez que me encontré a mí misma pegándole a la pintura con una brocha, no a modo gestual, sino a modo de rabia, de frustración, de querer destruirlo... Ese cuadro en específico era uno de los encargos de figura humana que teníamos que entregar “terminado”. Hoy en día ese mismo cuadro está colgado en el *living*, a mi mamá le encanta.

Ya fuera del taller me di cuenta de que terminé desarrollando una aversión, aunque no lo quisiera. Incluso recuerdo que tomé el taller complementario de pintura ... No hubo caso, me aburrí terriblemente. Hasta el día de hoy no lo he superado.

6. Patinaje artístico sobre detergente líquido

El fin del semestre de 2016 estaba próximo a llegar y yo me encontraba en pleno letargo. Una especie de autoconvencimiento inútil alimentado por el miedo de no saber qué hacer después. Faltó que alguien más pusiera en palabras la misma frustración que yo sentía para validarla y, por supuesto, desatar la crisis existencial.

No podía negarlo, ni hacer como que no lo había visto; no tenía ningún tipo de interés en los encargos para el siguiente semestre. Ya era evidente, no podía seguir ahí. La ansiedad subía como la espuma.

Hasta que un día me invitaron a escuchar una charla del filósofo y curador español Fernando Castro Flórez en el taller M19⁸. Creo que fue lo mejor que pude hacer ese día. Lo que a primera instancia parecía una charla normal, con sillas alineadas para quien llegara derivó rápidamente a una especie de *happening*, o a eso me recordó luego del estupor muchas horas después. Lo lúdico, lo impredecible, la intensidad contagiosa de lo que allí ocurría que impulsaba no sólo a no poder dejar de ver, sino que a participar. Me vi a mí misma sobre detergente líquido.

Aquel día marcó el punto y aparte. Yo tenía amistades en ese taller y sabía una o dos cosas de sus particularidades, pero verlo de primera mano fue completamente diferente. Aquella experiencia me hizo querer ver más, saber más. Ya sabía que tenía que hacer.

El segundo semestre de ese año había entrado al taller M19. Hoy M1920. Creo que es justo decir que fue lo diametralmente opuesto a lo que había

⁸ Masturbatorio 19. Nombre poético-colloquial del taller. Ahora conocido como M1920.

vivido en clases hasta el momento. Tratamos los aspectos formales como el montaje tanto personal como el grupal y su importancia. El hecho de hablar de obra y no solo ejercicios, la retroalimentación por parte de los demás integrantes del taller, las colaboraciones grupales en las que incentivaron a experimentar, en mi caso, fuera de la zona de confort.

También pude interiorizarme más en las temáticas que yo buscaba escuchar y entender con tanto anhelo en un principio; la ilustración siendo tratada como un tema y no como tabú. En recobrar la poca confianza que había perdido. Comprender que mis intereses y mis visiones eran tan válidas como las de cualquiera. Solo que no lo sabía.

En términos más sucintos, creo que fue lo mejor que pude haber hecho. Llegar al Masturbatorio, al M1920. Mi único lamento es que ojalá lo hubiera hecho antes.

7. El *animé*, el *manga* y los monos chinos

Es importante para mí hablar de este tema pues es, entre otras cosas, uno de los pilares principales de mi trabajo como artista (o así lo entiendo yo).

La animación japonesa ha estado presente en mi vida desde antes de que yo tuviera consciencia de ello, desde antes de discernir que era un tipo de animación diferente a la occidental. El encanto inicial, aparte de las historias de chicas mágicas que peleaban contra el mal usando trajes fabulosos, era el tipo de dibujo; los ojos grandes y las expresiones que se sentían a mi parecer más vívidas que las caricaturas norteamericanas. Aquel encanto perduró hasta la actualidad en donde comprendo que toda esta herencia nipona forma parte de mis referentes.

Esto último fue una de las cosas más difíciles de comprender y asimilar para mí. Porque ... ¿cómo los monos “chinos” que veías cuando chica iban a ser algo tan serio como un referente? Más aún dentro del contexto universitario, que no hacía más que agravar aquella interrogante al no reconocer tantos nombres que fueron importantes en la Historia del Arte, ya sabes, las cosas que Sí son importantes.

Sin embargo, la pregunta diametralmente opuesta seguía igual de persistente... ¿por qué no? Al crecer, uno es capaz de reconocer que detrás de todas las historias, las enseñanzas y los chistes había un trabajo meticuloso, un estudio previo, tanto en el *animé*⁹ como en el *manga*¹⁰. Sin ir más lejos con los ejemplos, las obras del sempiterno estudio *Ghibli*¹¹ y todo lo que conlleva su encanto, ¿cómo es que todo ese trabajo, ese

⁹ Abreviación de *animation*. Término para referirse a la animación japonesa.

¹⁰ En japonés, la palabra para referirse a las historietas.

¹¹ Studio Ghibli. Es un estudio japonés de animación.

estudio previo no podía ser válido? ¿Porque no está bajo la influencia aurática concedida por el museo? ¿Porque es orientado a público mayoritariamente infantil? No. No cuando paralelamente a esto, hay un mercado igual o mayor de material erótico dispuesto a cubrir una amplia gama de fetiches, tanto en *manga* o en adaptaciones animadas. Esa era la única respuesta válida que yo manejaba.

Lo que no sabía en aquel entonces es que, efectivamente, dicho gusto por lo oriental estaba más que respaldado por la historia del arte.

La influencia de la cultura oriental sobre la occidental (y viceversa) es un fenómeno que, en nuestros tiempos, es algo que está tan presente y asimilado gracias a la globalización y al internet que da la sensación de que es un suceso contemporáneo cuando lo cierto es que es un suceso histórico.

Tras el fin del aislamiento de Japón durante el siglo XIX, el país y su cultura se abriría hacia Occidente, llegando a tiempo para influir en los movimientos artísticos y lo contingente en Europa (en forma de litografías, estampas, pinturas, imaginario...) hacia las Vanguardias del siglo XX en adelante. Artistas como Van Gogh, Degas, Klimt fueron influenciados por esta cultura, (algunos incluso cumplieron con el sueño del *otaku*¹²: Ir a Japón) llevados de la mano por la misma fascinación que hoy, en el siglo XXI, sigue provocando Oriente en nuestra cultura occidental.

Haciendo un paralelismo entre el siglo pasado y el presente, se puede concluir que todos tuvimos nuestra etapa *otaku*.

¹² Palabra de origen japonés para definir a los fanáticos del anime y la cultura japonesa.

8. El *Fan Art*

El *fan art* vendría siendo el siguiente paso a todo lo descrito en el capítulo anterior, El arte hecho por fans. Elaborando más la idea, el fan art comienza desde la admiración y el querer reproducir o interpretar aquello que se admira, de lo que se es fan. Esto es lo esencial. Si nos centramos solamente en este último aspecto, nos daríamos cuenta de que no es más que otra práctica frecuente en la historia del arte, bajo un diferente rostro y contexto.

“Del mismo modo que los alquimistas bajomedievales habían utilizado los mitos cristianos para hacer más plausibles sus ideas, los teósofos del siglo XIX prestaban atención a las ciencias naturales para confirmar sus propias ideas, a menudo encontraban lo que estaban buscando”¹³

Los neoclasicistas, por ejemplo, buscaban reafirmar las ideas revolucionarias recién instauradas en su tiempo, dejando de lado la frivolidad para volver a un pasado más heroico, mirando aún más atrás; la antigua Grecia.

Desmenuzando más el concepto, también esta reproducción puede derivar en la creación interpretaciones. Como lo fueron, por ejemplo, las ilustraciones de Botticelli hizo para la obra de Dante, *La Divina Comedia*. Relato que estaba perenne en el imaginario colectivo de la época debido al cambio de visión del mundo que provoca y de la fuerte creencia de la fe, dejando atrás los tiempos oscuros dando paso al Renacimiento. Dichas ilustraciones, hasta nuestros días, maravilla a quien las ve, debido a su

¹³ GAGE, J. (1993). *COLOR Y CULTURA*. LONDRES : SIRUELA. p.248

intensa fidelidad al relato original en forma de cómic (o eso dicen, yo no he tenido la suerte de verlos en persona, solo en fotos).

Nuevamente mis gustos y mi hacer estaban más que justificados desde el punto de vista artístico. El problema es que no lo sabía y no lo supe hasta mucho después.

En algún momento del inicio de mi carrera, me había convencido de que todo lo que había hecho antes de entrar no servía para nada. Ni mis dibujos, ni mis personajes ni tampoco lo eran mis historias que estaban fuertemente influenciadas por cosas que veía en el *anime*. Nada de ello era relevante. Los ejercicios con greda y cartón piedra eran extremadamente relevantes, por supuesto (léase con sarcasmo).

Hoy en día pienso que quizá esos dibujos malos fueron mis primeros escalones camino hacia mi interés por el arte. Me gustaba hacer *fanart*, pero también me gustaba dibujar. El *fanart* era la excusa para dibujar. Mis ganas de lograr un resultado similar al original. La motivación.

9.Las Serendipias de internet

“Internet es la ventana al mundo” esta afirmación se hace más fuerte cuando vives, literalmente, en el fin del mundo (y encima, en un país descentralizado como lo es Chile).

Como había explicado antes, el *fanart* fue uno de los factores que hizo que me interesara por el arte, por querer crear arte. A continuación, hablaré de tres artistas encontrados en la red antes y durante mis años de formación. Todos con un estilo muy característico, lo único que tienen en común es que, al igual que yo, eran muy fans de algo. Yo misma los encontré bajo arte hecho por fans sin embargo su trabajo derivó a otras cosas, cosas nuevas, propias y, sobre todo, interesantes.

9.1. Los *Megapacks* de Yufei

Yufei es el seudónimo de una artista rusa *freelance* cuyo trabajo encontré en internet hace muchos años atrás (creo que estaba en el colegio cuando la descubrí). Su trabajo consiste en ilustraciones, diseño de personajes y comics. Lo que me llamó la atención de buenas a primeras de su trabajo fueron el color y el imaginario que manejaba que va desde lo fantástico hasta pequeñas situaciones cotidianas y la variedad de estilos que maneja que van desde el canon de *Scott Pilgrim*¹⁴ hacia el *animé*.

Pero una de las cosas que más me llamó la atención fue un *folder* en donde subía lo que ella denominó como “*megapacks*” en donde básicamente hacía una recopilación de bocetos, libretas de viaje, dibujos sin terminar, a grandes rasgos son collages de gran formato usando aquellos trabajos ordenados cronológicamente, tanto sus trabajos digitales como tradicionales.

Si bien en general su trabajo me atrae muchísimo, estos *megapacks* son los que más disfruto, cada vez encuentro algo diferente o algo de lo que no me fijé la última vez (aparte de que son más de cincuenta). Es palpable ese sentimiento de intimidad, el placer de dejar ir la imaginación y dibujar sin pretensiones, como si nadie lo fuera a ver, como si nunca lo hubiera subido a internet. Eso para mí es simplemente notable.

Me sorprendió cuando descubrí que ella es autodidacta, que sus inspiraciones venían de muchas partes y aspiraba a poder manejar diferentes tipos de cánones y que deseaba poder ser capaz de dibujar de todo.

¹⁴ Serie de novelas gráficas escritas por el historietista canadiense Brian Lee O'Malley.

Siento que, en algún momento de mi inducción en la carrera, en el afán de enseñar los métodos básicos se desarrolló ese sentimiento de ser inadecuado, una duda terrible acerca de todo. Incluso mis croqueras que no eran para la universidad, en las que yo dibujara lo que yo quisiera, eran mecánicas. Por algo más de dos años fueron así, era como si alguien las fuera a ver, como si alguien las fuera a evaluar, no era algo divertido, no era algo personal, no eran para mí ya que yo misma reprimía la gestualidad. La croquera había perdido su calidad de croquis, tanto las personales como las que eran “para la u”.

Al redescubrir a Yufei me di cuenta de eso, al ver estos *megapacks* desde el primero es evidente su evolución, que son el resultado de muchos dibujos, que detrás de esos cincuenta archivos probablemente hay reiterados ensayos y errores; quizá el doble de lo que ella está subiendo.

Lentamente comencé a desarmar esa idea idílica del cuaderno perfecto que había en mi mente, hasta el día de hoy me cuesta ya que algunos demonios son más difíciles de matar que otros, pero no es ni por asomo tan robótico como los de 2015.

9.2. Nana / batlesbo / Chloé-art / Chlove-Art



La conocí bajo muchos seudónimos en *DeviantART*¹⁵ pero ahora es conocida como “Chlove” en sus diversas redes sociales.

¹⁵ sitio web que agrupa a una comunidad internacional de artistas.

Es una artista francesa que encontré bajo los tags de *fanart* de Batman. Lo que llamó mi atención era lo bien manejado que tenía el canon del cómic americano, pero en otras ocasiones no se quedaba solo en la traducción, sino que reinterpreta los personajes en su propio estilo o una amalgama de ambos. Su particularidad inicial es que el *fanart* que hace es de carácter homosexual, mayoritariamente lésbico. Más tarde me encontré con esto en su biografía: “*the artist that makes everything gay*”. Esto lo encontré genial.

Otro aspecto que me llamaba la atención, más allá de las risas y el *fanservice*¹⁶, era la mezcla que hacía entre el arte digital y el tradicional que más tarde encontré en su trabajo personal. Sus propios personajes e historias, la rica textura del lápiz dejado adrede para ser realizado en la capa de color.

Ya especificando en su línea autoral, descubrí su comic “*Go get a Roomie.*” El cual, en esos años, para mí era evidente que era una mezcla de situaciones personales encarnadas en un personaje ficticio, hecho simplemente por el gusto de dibujar, de crear un cómic simple, sin pretensiones que con los años fue evolucionando a algo mucho más complejo tanto en recursos como en historia.

Otro ejemplo que me atrajo enormemente fue una serie de cómics la cual titulé como “*The Knight in Furs*” la cual es una cita ilustrada del libro “El caballero de la armadura oxidada” escrito por Robert Fisher. Más allá del encanto de la interpretación del cuento (un lobo por caballero y Merlín como mujer) me encontraba volviendo sobre las páginas para disfrutar de ese equilibrio que lograba entre lo digital y lo tradicional. Esto fue muy significativo para mí. El entender, ya antes de entrar a la escuela, de que

¹⁶ Término vagamente definido, se refiere al contenido, a veces superficial, para atraer a los *fans*.

es posible lograr que ambos lenguajes que a simple vista se perciben como opuestos pueden ser capaces de complementarse. Personalmente me gustaría lograr eso.

Hoy en día, volviendo a revisar su trabajo, puedo reconocer que ella influenció en gran parte mi gusto por el arte tradicional. La atractiva textura que deja el lápiz, la variedad de papeles, la letra manuscrita. El elogio a las líneas de construcción por sobre el trabajo aparentemente terminado.

9.3 Shiniez / Nebezial /Stjepan Šejić



Stjepan Sejić es un escritor y dibujante de cómics. Estas dos partes suelen estar separadas dentro de la industria; una o más personas son quienes escriben mientras otras personas toman lo escrito para ilustrarlo,

complementando el proceso de esta forma. Esta es una de las razones por la que esta persona me sorprendió tanto como para escribir de él aquí.

A Nebezial (uno de sus seudónimos en internet) lo encontré por pura casualidad en la página principal de *deviantART*. Era la parte de un cómic. Su estilo era muy americano me remite a las portadas de los cómics de *Marvel* o de *DC*¹⁷. Adentrándome un poco más en su página me encontré con que, de hecho, estaba trabajando para la editorial *TopCow*. En pocas palabras, me había encontrado con el trabajo de un profesional.

Nuevamente me encontré con *fanarts* y obras propias. Terminé encantándome tanto con su forma de narrar como con sus ilustraciones. La curiosidad me llevó a unos *links* en donde mostraba en video su proceso en donde se veía que creaba volúmenes y textura, detallando de forma lineal ya casi al final. Más tarde descubrí, para más *inri*, lo que quizá fue lo que más me sorprendió de toda esta caja de sorpresas. Nebezial no tuvo ningún tipo de formación artística. Él estudió para ser abogado. *Boom*.

Después de semejante *plot twist* me convencí de que gran parte de su trabajo era el puro entusiasmo del *amateur* trabajado hacia lo profesional. Es para mí una gran inspiración.

¹⁷ *Marvel Worldwide Inc* o *Marvel Comics* es una editorial de cómics. *DC* es su editorial de cómics rival. Ambas son norteamericanas.

10. Obras: Pandas/P-Chan – Digital Monsters.



Mi obra es producto de toda esta lucha que he llevado hasta el momento. Es una forma de rescatar aquel gusto por el dibujo, por la animación y afianzar la vista del fan bajo el conocimiento de adquirido en la Academia. La evolución del fan *amateur* al artista.

Los pandas remiten a aquello. A una segunda mirada más aguda. En el rescate del trabajo meticuloso que se esconde, *frame by frame*, dentro del

todo que es la animación. En este caso tomando a un personaje principal y estudiar su comportamiento.

Yo había visto *Ranma ½*¹⁸ cuando era chica. Pero fue distinto verlo bajo la mirada artística. Más allá de dejarme seducir por la música, los chistes, la historia, me encontré gratamente sorprendida por los escorzos, por los dobleces de la ropa que ayudaban a construir las espaldas, por ejemplo. Paraba los videos a cada segundo para prestar atención a estos detalles hasta llegar finalmente al mayor atractivo, los animales.

En primera instancia sólo fue el Panda, que en realidad es un hombre convertido en panda, por lo que usa lentes, barre la entrada de la casa, fuma su pipa mientras lee el diario... me encanta que dentro de su piel animal haga cosas tan cotidianas como esas. Lo atractivo también es que el hombre está entrenado en las artes marciales que, por supuesto, ejecuta como panda. Ambos detalles son tremendamente atractivos para mí.

Luego me interesó *P-chan*, el cerdo. Que al igual que el panda, es un humano convertido en animal, lo que lo hace bastante expresivo. Encontraba interesante, más allá de su inmensa ternura, el como su forma no era siempre la misma dentro de la animación, sin embargo, seguía siendo P-chan.

Con *Digital Monsters*, los pasos fueron similares. Elegí otra serie. Una que yo había disfrutado hasta su tercera secuela y me acompañó en gran parte de mi infancia en las tardes después del colegio. *Digimon*¹⁹

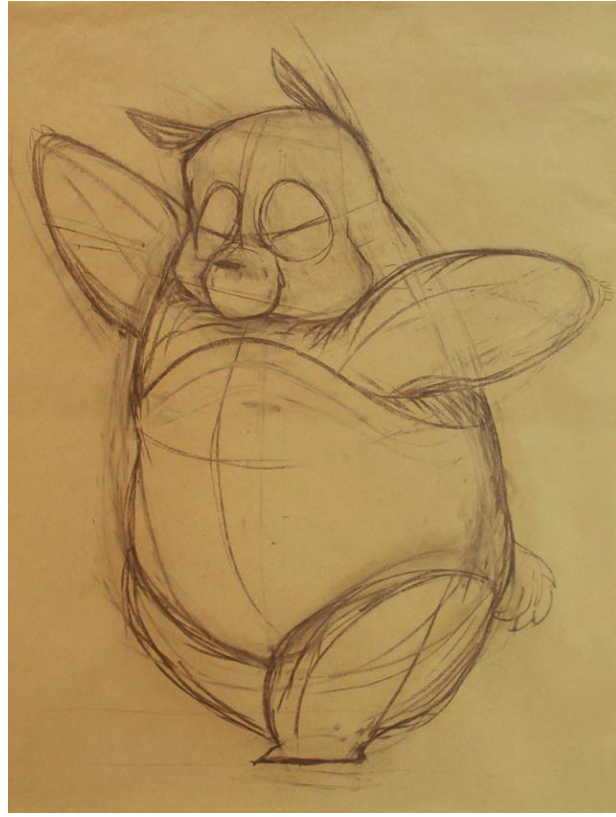
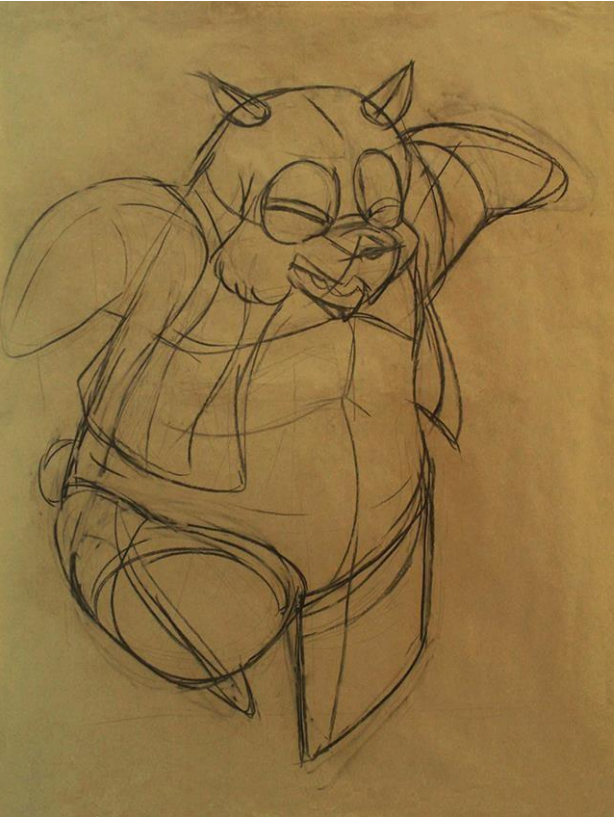
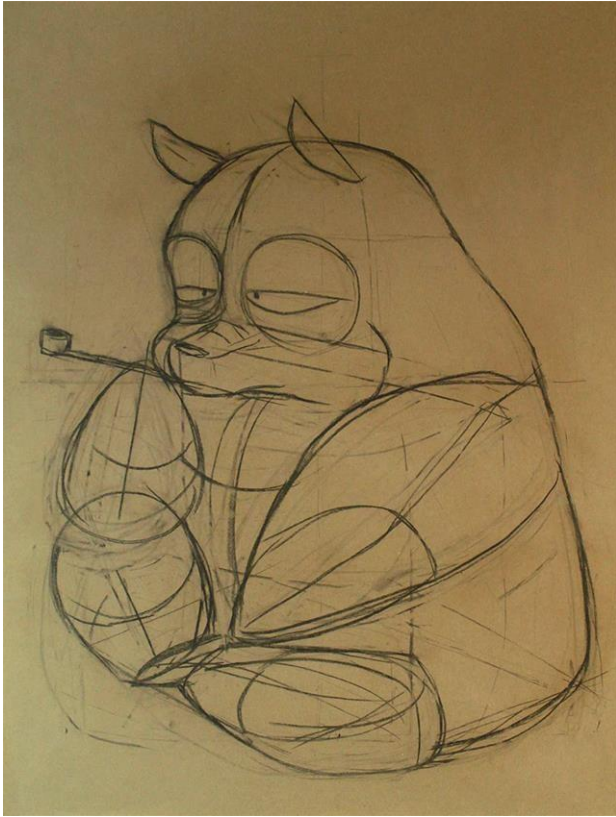
¹⁸ Novela gráfica japonesa escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi. Posteriormente llevada a su adaptación animada.

¹⁹ *Digimon Adventure*. Serie de animación japonesa creada por Akiyoshi Hongo.

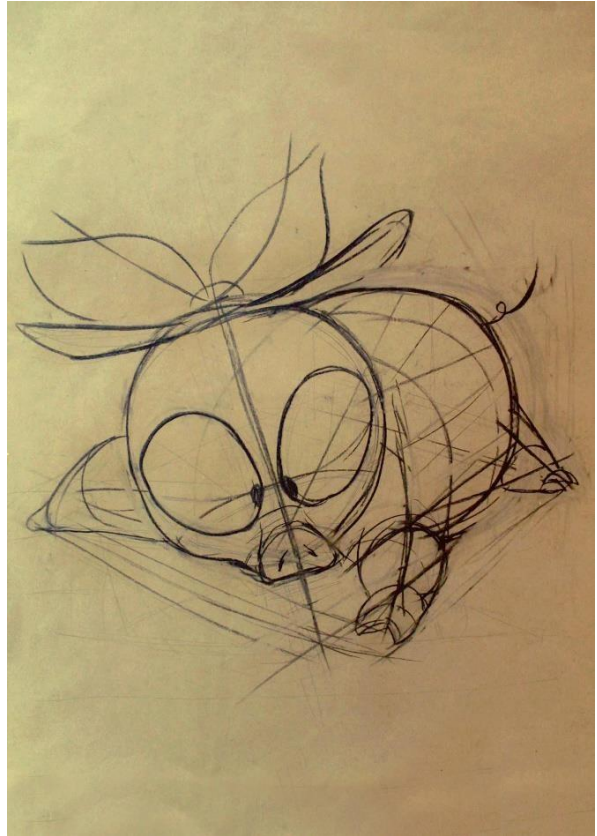
Había elegido a dos personajes muy queridos por mí en ese entonces y comencé a estudiarlos, sin embargo, al igual que con P-chan su estructura variaba conforme la serie avanzaba, había muchas inconsistencias por lo que trabajé sus medidas generales y trabajé las poses en base a ello, combinando la estética que muestran en las portadas. Una apropiación de lenguaje.

Si bien *Digital Monsters* parte de la misma base, ésta última sube la apuesta. Hay más consciencia de la espacialidad de la obra, de su potencial instalativo, la consciencia del espacio que la obra necesita para ser montada y disfrutada, la simetría es crucial. Busca también reconocer el silencio y su importancia dentro de la narrativa de la animación.

Ambas obras comparten la herencia del dibujo académico por medio del papel y el carboncillo. El comprender que estos medios y este lenguaje puede ser trasladados hacia otras áreas, las que no son tan académicas. Ambas obras comparten el rescate del entusiasmo del fan por medio de la mirada artística. Lo que el fan no sabe, pero disfruta. A ya a modo personal. Para mí, la artista, ambas obras, cada uno de esos dibujos están llenos de amor.















Epílogo

Bueno, creo que ya no tengo más palabras. Sinceramente este último proceso recopilatorio ha sido bastante terapéutico y cansador. Al final del día estoy contenta con la decisión que tomé. De una manera masoquista escribo esto.

Siento que más que conocimiento puro y duro, mi aprendizaje fue más reflexivo y sensorial. El redescubrimiento del entorno y las preguntas que no dejan de surgir. Las ganas de seguir avanzando, en el rescate del entusiasmo ingenuo potenciado por lo aprendido. Por no dejar que esa voz que me empujó a todo esto se acalle o se acobarde por “los que saben más”. Se siente más a un crecimiento personal. No realmente gracias a la universidad, más bien gracias a la instancia que se da *dentro* de la universidad. Fue como una vuelta necesaria para confirmar lo que ya sabía dentro de mí. Creo que es por eso el inesperado sentimiento de felicidad.

Siento que aún hay mucho por hacer.

(...)

Bibliografía

GÓMEZ MOLINA, Juan José. Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo. Cátedra, España, 1999.

GÓMEZ MOLINA, Juan José. Manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX. Cátedra, España, 2012

GAGE, John. Color y Cultura. Siruela, España, 1993

Videografía

Documental “Boticelli Inferno”. Dirigida por Ralph Loop. Producida por Irene Höfer, Michael Heiks . 1h 36m, 2016.

Documental “La educación prohibida” Dirigida por Germán Doin, Producida por Eulam Producciones. 145:19 m, 2012.

Agradecimientos

Sería completamente insensible de mi parte decir que llegué hasta aquí yo sola. Infinitas gracias a mi madre, quien estuvo conmigo al pie del cañón, conteniéndome durante lo bueno y lo malo (sobre todo lo malo). A mi hermana quien siempre estuvo ahí y creyó en mí cuando yo no lo hacía. A mi padre quien dio su apoyo desde la distancia. A mi familia y amigos, a quienes amo.