

PROCESOS DE PRODUCCIÓN CULTURAL DE ILUSTRADORES BOLIVIANOS, @HEYVALINSKI, @ UNATALCARLOTA, @MARCOTOXICO Y @PHUYU.NO, EN LA CREACIÓN DE OBRAS PUBLICADAS EN INSTAGRAM

CULTURAL PRODUCTION PROCESSES OF BOLIVIAN ILLUSTRATORS, @HEYVALINSKI, @UNATALCARLOTA, @MARCOTOXICO Y @PHUYU.NO, IN THE CREATION OF WORKS PUBLISHED ON INSTAGRAM

Jessica Patricia Valenzuela Patzi.

Jessvalenzuela97@gmail.com

Jessica Patricia Valenzuela Patzi.

Boliviana. Licenciada en Comunicación Social de la Universidad Católica Boliviana “San Pablo”. Actualmente trabaja como diseñadora editorial independiente.

Jessvalenzuela97@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8740-319X>

VALENZUELA PATZI, Jessica Patricia (2022). “Procesos de producción cultural de ilustradores bolivianos, @heyvalinski, @unatalcarlota, @marcotoxico y @phuyu.no, en la creación de obras publicadas en Instagram”. Con-ciencias Sociales, Año 14 - N° 27 - 2.do semestre 2022 pp. 42 - 55. Universidad Católica Boliviana “San Pablo”. Cochabamba



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CC BY-NC 4.0

RESUMEN

El estudio, que se presenta a continuación, explica el desarrollo de los procesos de producción cultural de ilustradores bolivianos en la creación de obras publicadas en Instagram. Se toman específicamente los casos de cuatro ilustradores, Valeria Blacutt (@heyvalinski), Carla Soliz (@unatalcarlota), Marco Guzmán (@marcotoxico) y Nicaela León (@phuyu.no). La investigación, explica dichos procesos de producción desde tres etapas: la concepción de la idea para una obra, las rutinas productivas, y los usos tecnológicos, referidos a los medios de producción y difusión. Finalmente, se realiza un acercamiento a la situación actual de la ilustración en Bolivia a partir de las percepciones de los cuatro ilustradores.

Palabras claves: Ilustración, ilustradores bolivianos, proceso de producción.

RESUMO

O estudo apresentado a seguir explica o desenvolvimento dos processos de produção cultural de ilustradores bolivianos na criação de obras publicadas no Instagram. São tomados especificamente os casos de quatro ilustradores, Valeria Blacutt (@heyvalinski), Carla Soliz (@unatalcarlota), Marco Guzmán (@marcotoxico) e Nicaela León (@phuyu.no). A pesquisa, em uma primeira etapa, explica esses processos de produção a partir de três etapas: a concepção da ideia de uma obra, as rotinas produtivas e os usos tecnológicos, referentes aos meios de produção e divulgação. Finalmente, é feita uma abordagem da situação atual da ilustração na Bolívia a partir das percepções dos quatro ilustradores.

Palavras-chave: Ilustração, ilustradores bolivianos, processo de produção

ABSTRACT

The study presented below explains the development of the cultural production processes of Bolivian illustrators in the creation of works published on Instagram. The cases of four illustrators are specifically taken, Valeria Blacutt (@heyvalinski), Carla Soliz (@unatalcarlota), Marco Guzmán (@marcotoxico) and Nicaela León (@phuyu.no). The research, in a first stage, explains these production processes from three stages: the conception of the idea for a work, the productive routines, and the technological uses, referring to the means of production and dissemination. Lastly, an approach to the current situation of illustration in Bolivia is made based on the perceptions of the four illustrators.

Keywords: Illustration, Bolivian illustrators, production process.

1. INTRODUCCIÓN

Las redes sociales en internet, durante la última década, se establecen como los principales espacios de información e interacción. El crecimiento de estas produce cambios en la forma de comunicar y de consumir información; fruto de esto, muchas actividades migran a estas plataformas en busca de nuevos y mejores espacios para difusión de contenidos o productos. La ilustración, es una de las profesiones que busca trasladar su trabajo a estos espacios; sobre todo en América Latina, donde el trabajo de estos se caracteriza por ser en su mayoría independiente, los autores editan y publican su producción, debido a la falta de editoriales que trabajen con este tipo de publicaciones, en la región. (Leñero, 2016)

Entre miles de redes sociales existentes en Internet, Instagram es la plataforma digital que logra establecerse como un espacio idóneo para ilustradores; por sus características que destacan, sobre todo, el aspecto visual en la plataforma. En Bolivia, la ilustración es una profesión en proceso de estable-

cerse como tal. Actualmente, aún se la ve como un elemento decorativo y no como un elemento comunicacional; esta situación genera que exista una desvalorización de este trabajo. Producto de esto, se puede evidenciar un vacío en cuanto al estudio académico sobre las características de trabajo de ilustradores bolivianos que hacen uso de las redes sociales como plataforma de difusión.

En el país, existen ilustradores que están trabajando con éxito mediante estas redes, específicamente Instagram. Es en este sentido, se busca establecer las características de los procesos de producción cultural de ilustradores bolivianos en la creación de obras publicadas en Instagram. Para dicho fin se realiza, un acercamiento a los procesos de producción cultural de los ilustradores, a partir de una adaptación del esquema propuesto por Martín- Barbero en el libro *De los medios a las mediaciones* (1998). Que permite comprender las relaciones entre el contexto, los recursos tecnológicos, las rutinas productivas, las formas de consumo de sus usuarios, en la creación de obras que son publicadas mediante Instagram.

Figura 1. Esquema comunicación-cultura-arte



Fuente: Elaboración propia 2020, en base a (Martín-Barbero, 1998, p. xvi)

Para establecer las características del proceso de producción de los ilustradores se realiza el análisis a partir de los tres primeros ejes, el contexto, las rutinas productivas y los recursos tecnológicos que se utilizan.

2. METODOLOGÍA

Para este estudio, se opta por una metodología cualitativa que busca profundizar en el análisis de las diferentes variables del objeto de estudio, para establecer las características del trabajo de los ilustradores. Según Strauss y Corbin, cuando se habla de análisis cualitativo “nos referimos, no a la cuantificación de los datos cualitativos, sino al proceso no matemático de interpretación, realizado con el propósito de descubrir conceptos y relaciones entre los datos brutos y luego organizarlos en un sistema explicativo teórico” (Strauss & Corbin, 2002, p. 12).

Para la recolección de información se opta por realizar entrevistas en profundidad. Taylor y Bogdán entienden a esta técnica, como una serie de encuentros personales entre el investigador y el sujeto de estudio, una conversación entre pares que permite al investigador comprender las perspectivas, experiencias o situaciones desde sus propias palabras. En este proceso el investigador juega un rol fundamental, deja de solamente leer preguntas y esperar respuestas, sino que debe estar preparado para hacer las preguntas pertinentes y obtener respuestas enriquecedoras (Taylor & Bogdan, 2000). Estas entrevistas fueron realizadas a cuatro ilustradores bolivianos con presencia en Instagram, Marco Guzmán @marcotoxico, Nicaela León @phuyu.no, Carla Soliz @unatalcarlota y Valeria Blacutt @heyvalinski; seleccionados mediante un muestreo por bola de nieve.

3. PROCESOS DE PRODUCCIÓN

Los procesos de producción están referidos al conjunto de actividades realizadas para la creación de una obra, en el presente caso las ilustraciones que finalmente son publicadas en Instagram. Estos procesos están comprendidos desde la lógica que plantea Martín-Barbero abordando desde 3 tres dimensiones: lo empresarial, que abarca lo económico, la parte cultural, la formación y las rutinas de producción; en segundo lugar, está su competencia comunicativa, que se enfoca en su capacidad de construir públicos, audiencias y consumidores, enfocado a los medios de los que dispone para difundir dicha producción; y finalmente desde el uso de recursos tecnológicos que hace (Martín-Barbero, 1998). Siendo estos procesos mediados por el contexto.

Por las formas trabajo y a partir de entrevistas realizadas a los ilustradores Marco “Tóxico” Guzmán (@marcotoxico), Nicaela León (@phuyu.no), Valeria Blacutt (@heyvalinski) y Carla Soliz (@unatalcarlota), se puede identificar cuatro procesos con características particulares.

3.1. Marco “Tóxico” Guzmán @marcotoxico

Marco Antonio Rolando Guzmán Rocabado, conocido por su pseudónimo “Marco Tóxico”, ilustrador paceño, es uno de los referentes de la ilustración boliviana. Está entre los pioneros en la difusión y creación de contenidos en redes sociales, comenzando el año 2005 en plataformas como *Blogger*; actualmente su plataforma principal de trabajo es Instagram, plataforma en la que cuenta con poco más de 7 mil seguidores. El ilustrador en cuanto a sus procesos de producción, divide de acuerdo a si es un proyecto personal, que por lo general es contenido pensado para ser publicado en Instagram; o si es una ilustración por encargo. En la siguiente tabla se realiza una diferenciación de ambos procesos en base a la descripción de los procesos que realiza Martín-Barbero.

Tabla 1. Procesos de producción Marco “Tóxico” Guzmán

	Trabajos por encargo	Trabajos personales
Idea	Acordada y aprobada con el cliente	Extraídas de lecturas de autores como, Miguel Ángel Martín, Jim Woodring, Stephan Blanket.
Workflow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Primera reunión con el cliente. 2. Presentación de un primer esquema en lápiz. 3. Presentación de un primer borrador en formato digital. 4. Presentación de un segundo borrador en formato digital con modificaciones. 5. Presentación final del producto en el formato requerido. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boceto, estructura de la idea en lápiz. 2. Creación de la obra en formato digital en <i>Photoshop</i> con una tableta Wacom <i>Graphire</i>. 3. Publicación en Instagram.
Recursos	<p>Técnicas tradicionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápiz y papel <p>Técnicas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tableta Wacom <i>Graphire</i> - <i>Photoshop</i> 	<p>Técnicas tradicionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápiz y papel <p>Técnicas digitales (producto final).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tableta Wacom <i>Graphire</i> - <i>Photoshop</i>
Productos	<ul style="list-style-type: none"> - Portadas de discos - Carteles/afiches (conciertos, bares, teatro) - Diseño de marcas - Diseño de personajes - Diseño de etiquetas - Ilustración de libros (infantil) - Ilustraciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones - Stickers - Libros - Fanzines - Carteles
Medios de difusión	Se entrega el producto al cliente quien decide que se hará con la ilustración.	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Ferias - Librerías especializadas en cómic y producción gráfica (La Viñeteca en La Paz) - Bienales - Concursos

Fuente: Elaboración propia, 2020.

La tabla anterior presenta dos procesos diferenciados por el mismo Guzmán; resaltando la importancia de las diferencias de estos dos. Por un lado, se describe las características del trabajo por encargo como una serie de pasos más apegada al trabajo de un diseñador gráfico, partiendo de una idea brindada por el cliente, pasando por un número determinado de revisiones, hasta llegar al producto esperado. “[...] muchas veces mi trabajo no se parece a lo que hago comúnmente. Por lo general, hago mucha ilustración más “suave” para poder vivir, porque la ilustración infantil uno de los espacios que más da para sostenerse como ilustrador” (Entrevista Marco Guzman 6/10, 2020). Este proceso da por cuando el cliente acepta el trabajo.

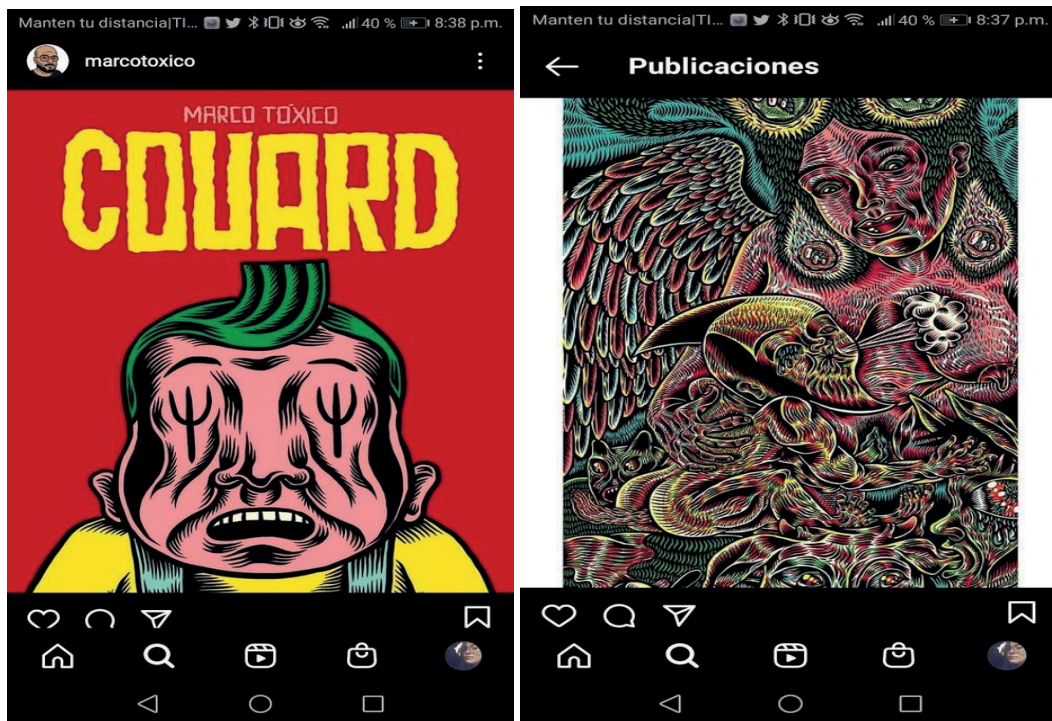
En los trabajos por encargo, destaca la importancia de la característica comunicacional de la ilustración. Tal como lo describe con anterioridad, los trabajos que son por encargo conllevan un proceso de producción más cercano al trabajo de un diseñador gráfico, porque al tratarse de la creación de contenidos gráficos, que surgen de la idea de un cliente, el lograr comunicar la idea de la forma más efectiva y que cumpla con la expectativa del mismo es fundamental. En las características del trabajo de Marco “Tóxico”, se puede observar lo que describe Jorge Frascara en el libro *Diseño Gráfico y Comunicación* acerca de la relación de los mismos. El autor afirma que el diseño gráfico es el encargado de concebir, proyectar y

realizar comunicaciones visuales complejas (Frascara, 2000).

Por otro lado, el proceso de trabajo para su producción personal, lo describe como algo más cercano a su formación en artes. En este, las ideas presentadas son de libre elección y no existe tiempo límite para su creación (excepto en casos de trabajos para concursos o exposiciones). En este tipo de trabajo destaca el hecho de que tiene más libertad de elección de los temas que trata; así como el poder seguir su estilo personal de ilustración. El ilustrador, describe este proceso como uno más simple y en el cual la finalización del producto depende únicamente de la satisfacción propia con la obra.

La producción personal de Guzmán está caracterizada por ser ilustración conceptual, este tipo de ilustración se desarrolla a partir de ideas propias del ilustrador; no se basa en ninguna información externa más que las apropiaciones de la realidad que pueda realizar el autor (Cardona Cardoso, 2016). Este tipo de ilustración permite explotar la creatividad de forma más diversa y amplia. Esto se observa claramente en las principales características que demuestra Marco en su trabajo, el cual presenta un estilo, que él mismo describe como sórdido y oscuro. Caracterizado por el uso de una paleta de colores vibrantes, acompañados de una línea sólida y oscura que le da ese estilo representativo a su obra, tal como se presenta a continuación.

Ilustración 1. Portada libro “Cobarde” (2015) (izq.) Obra “San Bebito Corazón” (der.)



Fuente: Página de Instagram de Marco “Tóxico” Guzmán @marcotoxico

3.2. Nicaela León Coico. “Phuyu.no”

Noelia Nicaela León Coico, Nica, ilustradora cochabambina, conocida en redes sociales como “Phuyu”, *Phuyu* nace en las redes sociales a partir de la creación de su página en Facebook el año 2016. En esta plataforma, ha logrado su mayor alcance en cuestión de usuarios llegando a más de 100 mil seguidores. Al año siguiente, en 2017, abre su página en Instagram, donde actualmente cuenta con más de 12 mil seguidores. Pese a tener mayores seguidores en Facebook, Nica afirma que Instagram es su plataforma principal, por diversos motivos. En primer lugar, la característica visual de la plataforma; en segundo lugar, la cantidad de contactos laborales que genera a partir de su página, y por último la capacidad de interacción que permite Instagram con los seguidores.

Nicaela al igual que Marco Guzmán, divide sus procesos de producción en dos procesos distintos. De acuerdo con trabajos por encargo, o por ilustraciones para su trabajo personal. En la siguiente tabla se detallan ambos procesos:

Tabla 2. Procesos de producción Nicaela León “@phuyu.no”

	Trabajos por encargo	Trabajos personales
Idea	Entregada por el cliente.	- Situaciones de la vida diaria. - Momentos personales.
Workflow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunión con el cliente. 2. Realización de bocetos varios a mano. 3. Segunda reunión con el cliente para cambios y ajustes. 4. Digitalización del producto. En <i>Procreate</i>² 5. Entrega del producto en digital para realizar cambios. 6. Realización de los cambios solicitados. 7. Entrega final del producto. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selección de la idea. 2. Dibujo realizado a mano con técnicas tradicionales 3. Digitalización de la ilustración en <i>Procreate</i> 4. Publicación de la ilustración en redes
Recursos	<p>Técnicas tradicionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápiz y papel <p>Técnicas digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - iPad - Programa <i>Procreate</i> 	<p>Técnicas tradicionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápices - Papel - Lápices de color - Acuarelas <p>Técnicas digitales (producto final):</p> <ul style="list-style-type: none"> - iPad - Programa <i>Procreate</i>
Productos	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones para libros (ilustración infantil) - Cartillas informativas - Retratos 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones - Stickers - Bolsas de compras - Poleras - Tazas - Pines
Medios de difusión	Se entrega el producto al cliente que es el que decide que se hará con la ilustración.	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Ferias - Facebook

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Nicaela describe su trabajo para terceros como un proceso muy minucioso *“si alguien me pide un trabajo pagado, practico bastante al inicio, comienzo con un sketch en físico con lápiz y papel y luego un sketch en la misma tableta”* (Entrevista Nicaela Leon 08/10, 2020). El proceso pasa por revisiones y modificaciones hasta que el cliente esté satisfecho con el producto. Sin embargo, ella no establece un número determinado de revisiones con el cliente, sino que trabaja dependiendo del requerimiento.

En el caso de ilustraciones personales el proceso es mucho más simple, comienza con una lluvia de ideas, decide la temática y la idea de la ilustración. Esta etapa surge de la observación que realiza diariamente del entorno que la rodea; gran parte de sus obras son representaciones de situaciones vividas

por ella. Posterior a la idea comienza realizando bosquejos de la ilustración a mano. En ocasiones termina la totalidad de la ilustración, a mano en técnicas tradicionales. Una vez que tiene concluido el bosquejo o la ilustración en tradicional, pasa a la digitalización. Este proceso lo lleva a cabo a partir de una foto de la ilustración; esta foto es digitalizada en el programa *Procreate*. Finalmente, la obra se publica una vez que ella se siente satisfecha con el trabajo.

Phuyu realiza un tipo de ilustración mixta, se encuentra entre un género conceptual, caracterizado por la libertad en la obra; y la ilustración decorativa, descrita por Marco Cardona como la ilustración utilizada para embellecer o acompañar a un texto (Cardona Cardoso, 2016)

Ilustración 2. “La vida es mejor sin sostenes” (izq.) “Anticucho” (der.)



Fuente: Página de Instagram de Nicaela León Coico “@phuyu.no”

3.3 Carla Soliz Cronenbold “@unatalcarlota”

Carla Soliz Cronenbold, conocida en redes como *“Una Tal Carlota”*, es una diseñadora gráfica e ilustradora de Cochabamba. Como proyecto personal tiene a Carlota, personaje que nace de su diario ilustrado, donde retrata situaciones de su vida diaria. De su trabajo con este personaje ella menciona, *“Todo lo que hago, todas las historias las cosas que pongo es como una exageración de lo que vivo, es como que Carla en exagerada es la Carlota”* (Entrevista Carla Soliz 17/10, 2020). Este personaje, es el principal de las viñetas que publica mediante su página de Instagram *@unatalcarlota*, desde el año 2017. En esta página cuenta con más de 48 mil seguidores.

En cuanto a los procesos que realiza en la producción de su obra, al igual que los dos anteriores ilustradores, ella hace una división entre los procesos de su trabajo personal y su trabajo por encargos, procesos que se explican en la siguiente tabla:

Tabla 3. Procesos de producción Carla Soliz Cronenbold “@unatalcarlota”

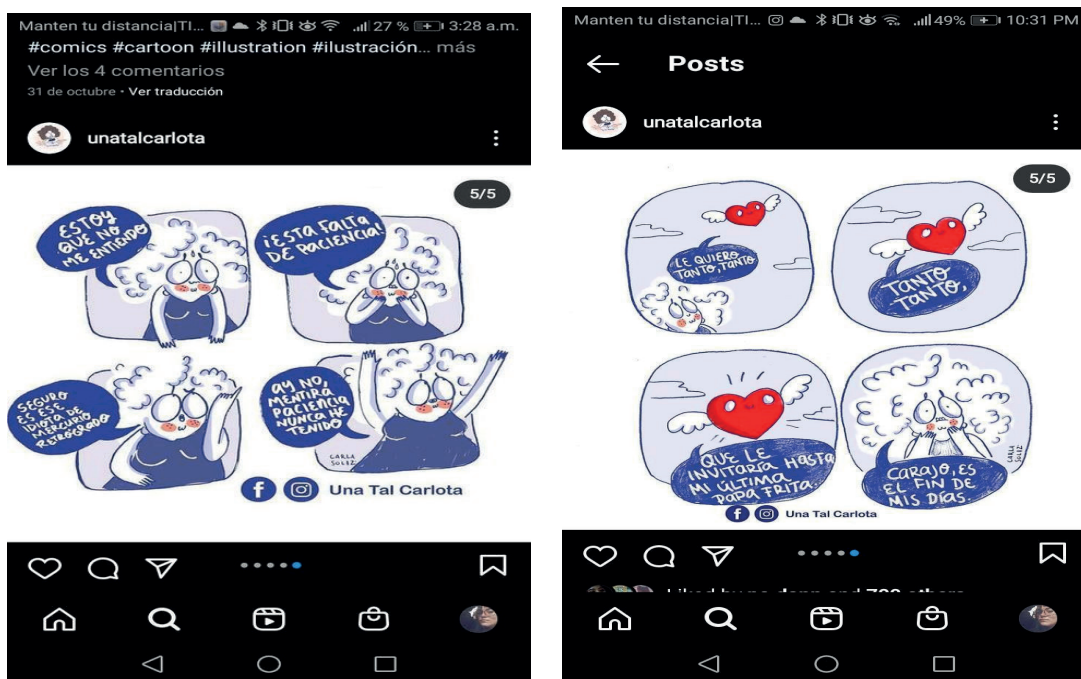
	Trabajos por encargo	Trabajos personales
Idea	Entregada por el cliente	Experiencias de la vida diaria, diario ilustrado personal de la ilustradora, las emociones personales o el contexto que la rodea.
Workflow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunión informativa. 2. Presentación de un <i>Brief</i> 3. Creación de un primer borrador en formato digital, realizado en una tableta Wacom <i>Intuos</i> y el programa adobe <i>Photoshop</i>. 4. Presentación del primer borrador en formato digital. 5. Presentación segundo borrador en formato digital con modificaciones. 6. Presentación final del producto en formato digital. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boceto 2. Creación de la ilustración en lápiz y papel. 3. Escaneo de la obra 4. Digitalización y aplicación de color, realizado en una tableta Wacom <i>Intuos</i> y el programa adobe <i>Photoshop</i>. 5. Publicación en Instagram
Recursos	<p>Técnicas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tableta Wacom <i>Intuos</i> - Adobe <i>Photoshop</i>. 	<p>Técnicas tradicionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Papel - Lápices de color - Acuarelas <p>Técnicas digitales (producto final).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tableta Wacom - Photoshop
Productos	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de marca - Diseño de personajes - Manejo de identidad corporativa - Ilustración y diseño editorial - Diseño de cuadernos, agendas, calendarios, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones - Tazas - Cuadernos/agendas - Calendarios
Medios de difusión	Se entrega el producto al cliente, es quien decide que se hará con la ilustración.	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram - Facebook - Concursos

Fuente: Elaboración propia, 2020.

En el caso del proceso de producción de trabajos por encargo, se observa un proceso similar al que realiza Marco “Tóxico”, similar al proceso de un diseñador. La obra nace de las propuestas del cliente, pasa por un número determinado de revisiones y modificaciones; y finalmente el producto es aceptado y aprobado por el cliente y se da por concluido el trabajo. Por otro lado, su producción personal está enfocada principalmente en la página de *@unatacarlota*, en Instagram. La idea parte de un proceso más simple, esta es una revisión de acontecimientos, emociones, el contexto en el que ella se encuentra. Carla es otra de las ilustradoras que lleva un diario ilustrado.

En el caso del trabajo con *@unatacarlota*, las ilustraciones presentadas corresponden a los géneros de cómic, que, según Cardona, esta cuenta una historia mediante una secuencia de ilustraciones con personajes característicos del ilustrador. Y por otro lado, el humor gráfico, que como el mismo autor menciona, transmite situaciones humorísticas a través de la ilustración (Cardona Cardoso, 2016). Carla describe sus ilustraciones como la exageración de situaciones vividas por ella, a través de Carlota, enfocadas desde el humor y presentadas en formato de viñetas como se observa a continuación.

Ilustración 3. Viñeta Carlota paciencia (izq.) Fausto (der.)



Fuente: Página de Instagram de Carla Soliz “@unatacarlota”

3.4 Valeria Blacutt “@heyvalinski”

Valeria Blacutt, es una diseñadora gráfica e ilustradora oru-reña, conocida en las redes sociales como “Valinski”. desde el año 2016, su página pasa a ser exclusivamente para la publicación de ilustraciones, y es a partir de ahí que esta se convierte en su principal medio de difusión de contenidos. Valeria menciona: “Instagram se ha vuelto mi primera opción, mi primer medio en redes sociales, porque es una red social un poco más visual. Como todo es foto, foto, foto, es un poco más fácil utilizarla a tu favor como ilustradora” (Entrevista Valeria Blacutt 24/10, 2020). En esta plataforma Valinski, es

una de las ilustradoras con mayor cantidad de seguidores a nivel nacional con un número de más de 61 mil seguidores.

Nuevamente en cuanto al proceso de producción, se encuentran dos procesos diferenciados entre el proceso de producción para su trabajo y para comisiones y el proceso de producción para su página de Instagram como se puede observar en la siguiente tabla.

Tabla 4. Procesos de producción Valeria Blacutt “@heyvalinski”

	Trabajos por encargo	Trabajos personales
Idea	- Designada por el equipo de trabajo de la Fundación Solón (a) - Propuesta por el cliente (b)	Situaciones diarias, <i>challenges</i> , e ilustradores como Diana Ramírez, Sophie McPike y Diana Peredo.
Workflow	(a) Fundación Solón 1. Reunión con el equipo de Fundación Solón, para determinar trabajos. 2. Reuniones con los encargados de la información de acuerdo al trabajo designado. 3. Presentación primer esquema y boceto en formato digital. Realizado en <i>IPad</i> en programa <i>Procreate</i> . 4. Presentación primer borrador en formato digital. 5. Presentación de un segundo borrador. 6. Presentación final del producto en el formato requerido. (b) Comisiones 1. Primera reunión con el cliente. 2. Presentación de un borrador (dependiendo el producto solicitado) 3. Entrega del producto final	1. Boceto digital en <i>Procreate</i> 2. Creación de la obra en formato digital en <i>Procreate</i> 2. Publicación en Instagram
Recursos	(a) Fundación Solón Técnicas digitales - <i>IPad</i> - <i>Procreate</i> (b) Comisiones Técnicas digitales - <i>IPad</i> - <i>Procreate</i> Técnicas tradicionales - Lápiz - Papel - Acuarelas - Marcadores	Técnicas digitales - <i>IPad</i> - <i>Procreate</i>
Productos	(a) Fundación Solón - Infografías - Cartillas - Boletines informativos - Ilustraciones (b) Comisiones - Retratos - Ilustraciones	- Ilustraciones - Stickers - Carteles
Medios de difusión	(a) Fundación Solón Canales de difusión de la Fundación Solón (b) Comisiones Se entrega el producto al cliente quien decide que se hará con la ilustración.	- Instagram - Ferias - Bienales - Concursos

Fuente: Elaboración propia, 2020.

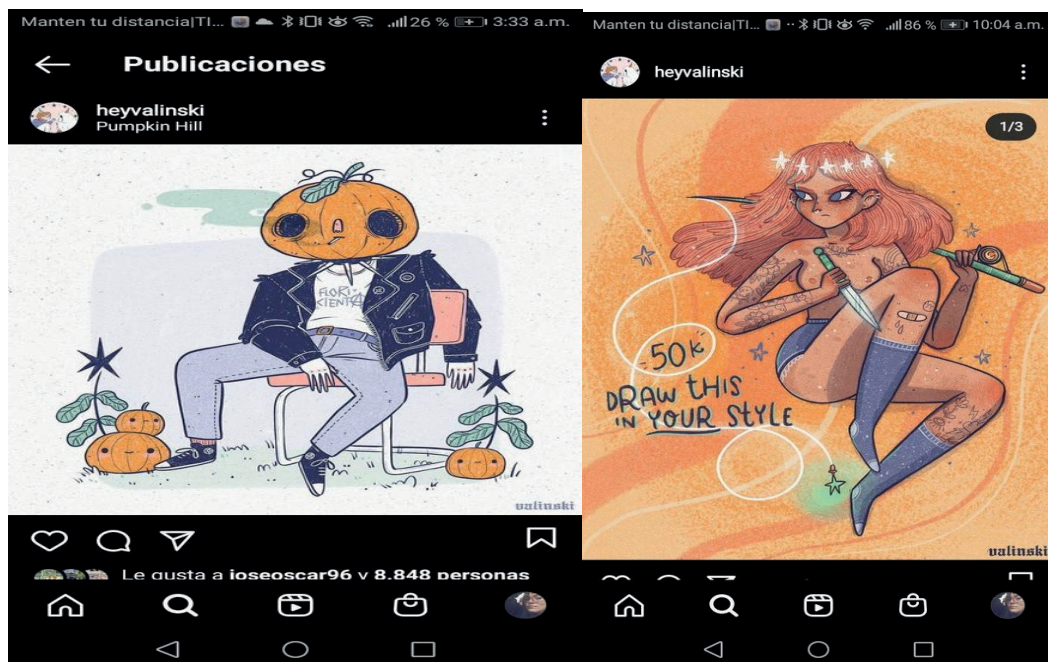
Dentro del proceso de producción de la ilustradora son claramente distinguibles los mismos dos procesos que en los casos de los anteriores ilustradores, el de ilustraciones por encargo o el de su producción personal para Instagram. Su producción para terceras personas se observa desde el ámbito empresarial que propone Martín-Barbero (ver página 14), en el caso de *Valinski* se aprecia que el proceso cambia dependiendo el cliente y la finalidad del producto. En el caso del trabajo con la Fundación los productos son material de divulgación por lo que el manejo de la idea y la aprobación del producto depende de un equipo lo que hace el trabajo más largo. En cambio, en el caso de las comisiones el proceso es un poco más libre, pasa por menos filtros, y las condiciones de trabajo las determina la ilustradora.

En su producción personal, la idea es enteramente decisión de la ilustradora, dentro de sus principales fuentes de ideas están los *challenges*³. Valeria menciona:

[...]Ahora que estamos en octubre tenemos los *inktober* con miles de listas que se han creado. Yo, por ejemplo, estoy siguiendo ahora una lista en la que te dan temáticas diarias o cada cierto día; participar es un buen ejercicio de creatividad. Te dan un tema y muchas veces uno dice nunca había dibujado esto; entonces tienes que imaginar mucho para llegar a un producto en base al tema. En tema de ilustración siempre es, idea principal, y el proceso de como llegas a la mejor resolución gráfica (Entrevista Valeria Blacutt 24/10, 2020).

Según Martín-Barbero (1998) los procesos de producción están mediados por el contexto, en este caso el contexto de cada artista, haciendo referencia a *Valinski*, se observa que gran parte de las ideas de sus obras en Instagram son el producto de eventos dentro de su contexto en esta misma red.

Ilustración 4. Ilustración día 5 del #maremtober 2020 (izq.) #drawthisinyourstyle 50 mil seguidores (der.)



Fuente: Página de Instagram de Valeria Blacutt “@heyvalinski”

CONCLUSIONES

La ilustración es, en esencia, un elemento de comunicación. Esta es la primera conclusión que se obtiene a partir del proceso de investigación, lo cual se hace evidente desde la revisión teórica, en la que se establece que la ilustración es un elemento que forma parte esencial del diseño gráfico, entendiendo como la manera de poner en forma visual el mundo.

Por otra parte, a partir de la experiencia de los ilustradores, que forman parte del estudio, la ilustración es considerada como un elemento comunicacional, que a diferencia del trabajo artístico, el ilustrador busca comunicar, ya sea un mensaje comercial o las ideas del autor.

El estudio, permite reconocer las características de los procesos productivos de los ilustradores @marcotoxico, @phuyu.

no, @unatacarlota, presentan una forma común de organizar su trabajo, dividen sus procesos dependiendo el tipo de trabajo a realizar, trabajos por encargos y la producción de contenido personal.

En los trabajos por encargos, se presentan procesos similares a la forma de trabajo de un diseñador gráfico, de los cuatro ilustradores tres cuentan con estudios de diseño gráfico, lo que es un común denominador en gran parte de los ilustradores en el país. Su proceso inicia con la idea entregada por el cliente, la presentación de un boceto, correcciones y la presentación final de la obra realizada en un tiempo determinado.

Por otro lado, los procesos de producción de contenido personal, se caracterizan por ser más libres; en cuanto a estilos, temáticas, formatos y tiempos de producción. Como describen los ilustradores mencionados, es un trabajo personal y autorregulado, que principalmente responde a los intereses de los ilustradores, quienes ven condicionados su frecuencia de producción y temáticas, principalmente por factores del contexto y del estado emocional de los ilustradores.

Asimismo, las técnicas utilizadas para la creación de las obras son parte principal del proceso de producción; en el estudio se puede evidenciar que los cuatro ilustradores usan y prefieren técnicas de ilustración digital, por la facilidad de realizar cambios en menor tiempo, a su vez, el formato de presentación y difusión de la obra son elementos importantes; así como el valor comercial del producto, por lo general una obra realizada con técnicas tradicionales tiene mayor valor comercial.

Todos los cambios provocados por la digitalización de los medios de difusión y comercialización, se ven reflejados en las formas de abordar los procesos de producción cultural de los ilustradores estudiados. En primer lugar, la selección de los formatos industriales en cuestión de medios de difusión genera la necesidad de pensar la producción dirigida a ser contenido para Instagram; pensar en contenidos comunicacionales capaces de atraer a los usuarios, de forma que se sientan identificados con el trabajo de los ilustradores. Asimismo, se observa la creciente necesidad de aprovechar la plataforma como un espacio de comercialización de sus obras; pensar en productos comercializables en espacios más allá de la feria gráfica, considerando los espacios de comercialización a través de Instagram.

NOTAS

¹ Katayama explica el muestreo por bola de nieve como un “procedimiento de muestreo arbitrario y se utiliza para ubicar a sujetos o unidades muestrales con características muy especiales” (Katayama Omura, 2014, p. 76)

² *Procreate* es una aplicación exclusiva de *IOS*, desarrollada para la edición de gráficos, para pintura y dibujo digital.

³ **Challenges:** Referido a los retos virales a los cuales se unen los usuarios, estos retos varían en sus temáticas y formas de realización

BIBLIOGRAFÍA

- Cardona Cardoso, M. A. (2016). *Técnicas de ilustración en el desarrollo de la destreza del writing en los estudiantes de noveno año de básica en el colegio "Saint Dominic School" Quito, período 2016*. Universidad Central del Ecuador.
- Entrevista Carla Soliz 17/10. (2020).
- Entrevista Marco Guzman 6/10. (2020).
- Entrevista Nicaela Leon 08/10. (2020).
- Entrevista Valeria Blacutt 24/10. (2020).
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (7ma edición). Ediciones Infinito.
- Katayama Omura, R. J. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega. <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2017/04/Introducción-a-la-investigación-cualitativa-Fundamentos-métodos-estrategias-y-técnicas.pdf>
- Leñero, F. (2016). Por el camino de la Viñeta. El humor gráfico y la historieta. In *Bolivia Lenguajes gráficos*. Fundación Simón I. Patiño.
- Martín-Barbero, J. (1998). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Convenio Andrés Bello. <https://books.google.com.bo/books?id=UwMf98UqiJkC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. http://www.academia.edu/download/38537364/Teoria_Fundamentada.pdf
- Taylor, S. ., & Bogdan, R. (2000). Introducción a los métodos cualitativos. In *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (p. 301). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Fecha de recepción: 09/noviembre/2022

Fecha de aprobación: 23/noviembre/2022

VALENZUELA PATZI, Jessica Patricia (2022). "Procesos de producción cultural de ilustradores bolivianos, @heyvalinski, @unatalcarlota, @marcotoxico y @phuyu.no, en la creación de obras publicadas en Instagram." *Con-ciencias Sociales*, Año 14 - Nº 27 - 2.do semestre 2022 pp. 42 - 55. Universidad Católica Boliviana "San Pablo". Cochabamba