

# Anekumene

Revista virtual de Geografía, cultura y educación

SECCIÓN: Problemas espaciales contemporáneos

Número 25 /ISSN: 2248-5376

## El aprendizaje del dibujo de ilustración en las comunidades de Fans de narrativas de culto

Learning to draw illustration in the communities of Fans of cult narratives

Aprendendo a desenhar ilustração em comunidades de Fãs de narrativas de culto

Sherly González-Pineda\*

### Resumen

Este artículo expone el proceso y el resultado de una investigación etnográfica que profundizó sobre cómo los aficionados a los valores artísticos y estéticos de los contenidos audiovisuales para el entretenimiento desarrollan estrategias de aprendizaje autodidactas integradas a las dinámicas de participación transmedia, respaldadas por las prácticas comunitarias del *fandom*. La recopilación de datos, centrados en las experiencias de autoaprendizaje de seis jóvenes fans ilustradores, permitieron analizar los resultados desde tres perspectivas de aprendizaje. Entre las conclusiones obtenidas se destacó que, debido a las motivaciones y a la naturaleza instructiva de la información en los entornos de aprendizaje transmedia, los logros obtenidos son limitados y opuestos a los valores educativos.

**Palabras clave:** Aprendizaje en el *fandom*, arte, convergencia transmedia, educación artística, fans, ilustración digital.

\* Estudiante del DIE UDFJC Línea Comunicación – Educación.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1145-0552>



### Abstract

This article presents the results of an ethnographic research that delved into how fans of the artistic and aesthetic values of audiovisual content for entertainment develop self-taught learning strategies integrated into the dynamics of transmedia participation, supported by the community practices of the *fandom*. The data collection, focused on detailing the self-learning experiences of six young fan illustrators, allowed for an analysis of the results from three learning perspectives. Among the conclusions obtained, it was highlighted that, due to the motivations and instructional nature of the information in transmedia learning environments, the achievements obtained are limited and contrary to educational values.

### Resumo

Este artigo expõe o resultado de uma pesquisa etnográfica que aprofundou sobre como os aficionados aos valores artísticos e estéticos dos conteúdos audiovisuais para o entretenimento desenvolvem estratégias de aprendizagem autodidatas integradas às dinâmicas de participação transmídia, respaldadas pelas práticas comunitárias do *fandom*. A coleta de dados, centrada em detalhar as experiências de autoaprendizagem de seis jovens fãs ilustradores, permitiu analisar os resultados a partir de três perspectivas de aprendizagem. Entre as conclusões obtidas, destacou-se que, devido às motivações e à natureza instrutiva da informação nos ambientes de aprendizagem transmídia, as conquistas obtidas são limitadas e contrárias aos valores educativos.

**Keywords:** Learning in fandom, art, transmedia convergence, art education, fans, digital illustration.

**Palavras-chave:** Aprendizagem em fandom, arte, convergência transmídia, educação artística, fãs, ilustração digital.



## Introducción

En la investigación sociocultural actual, suele destacarse el potencial educativo de los procesos de aprendizaje autodidacta desarrollados por los adolescentes y jóvenes que integran las comunidades web de fans o seguidores de los contenidos mediáticos para el entretenimiento digital, popularmente conocidas como *fandoms*<sup>1</sup>. Esto, para valorar las ventajas que tendría la aplicación de las tecnologías y estrategias utilizadas en su producción y difusión en las prácticas de aprendizaje dirigido (Gee, 2001; Jenkins, 1992, 2006; Lamers, 2011; Cobo y Moraveck, 2011; Hirsjåvi, 2013; Ríos, 2021).

En este enfoque, en el que también se explora la influencia de la interacción en comunidades y redes sociales digitales en los procesos autoformativos de los niños y jóvenes aficionados, aún no se han examinado las perspectivas educativas y los valores culturales que adoptan.

Este análisis, que ha seguido predominantemente el paradigma anglosajón que inició el estudio de dicho fenómeno (Raybourn, 2012), ha estado ausente en la investigación educativa en Hispanoamérica y profundiza el desconocimiento de: las realidades locales, las necesidades específicas y las distinciones entre las prácticas que siguen estos niños y jóvenes en su faceta de fans.

Este vacío, evidente en la escasa formulación de políticas educativas que fomenten la reflexión crítica sobre el desarrollo humano (Max-Neef et al., 1986) y profesional que tienen los aprendizajes promovidos en el *fandom* a largo plazo, afecta el debate público, la profundidad y el enfoque que ha caracterizado la investigación de este tema.

Analizar y valorar la influencia de tales circunstancias en la evaluación de la calidad de la educación ofrecida a los futuros profesionales, en las disciplinas que promueven el aprendizaje autónomo apoyado por medios, contenidos y tecnologías digitales, motivó la realización del estudio etnográfico que se socializa en este artículo.

Los antecedentes relacionados con este tema de indagación declaran una relación causal entre los procesos autodidactas y la diversidad de expresiones artísticas que conforman la vasta variedad de formas de *producción textual*<sup>2</sup> realizada por los fans (Fiske, 1992; Jenkins, 1996; Hills, 2002, 2013; Azuma, 2009; Saito, 2011; Aranda, Sánchez-Navarro y Roing, 2013). Por esta razón, fue necesario delimitar el objeto de estudio de la investigación desarrollada, en un área de aprendizaje específica. Para ello, la reflexión se centró en observar y analizar el grado de alcance, maestría y orientación de las experiencias de aprendizaje autodidactas de seis fans hispanoamericanos, quienes, sin una educación formal, han desarrollado la habilidad para ejercer el *dibujo de ilustración* análogo y digital como actividad profesional.

En el *fandom*, el ejercicio del lenguaje artístico, relacionado con el dibujo representativo, es una de las primeras experiencias de producción textual a la que niños y jóvenes aficionados tienen acceso. Su práctica, personal y en comunidad, funciona como una tradición, valorada por permitirles acercarse a personajes, escenarios y situaciones características de las *narrativas de culto*<sup>3</sup> o contenidos mediáticos con significado frente a su realidad concreta e inmediata (Azuma, 2009; Saito, 2011).

En el estudio del proceso de integración de tecnologías, medios e industria denominado *convergencia transmedia* (Pool, 1983), reconocer las transformaciones en los patrones de

<sup>1</sup> El término *fandom* es un anglicismo que refiere a las comunidades de seguidores o aficionados a obras, franquicias, artistas, programas de televisión, películas, libros, videojuegos u otros contenidos mediáticos. Los miembros de estos grupos se caracterizan por difundir información sobre su objeto de interés, formando para ello comunidades en la web.

<sup>2</sup> En semiótica, el concepto de productividad textual se refiere al proceso mediante el cual se generan nuevos significados o se construyen mensajes a través de la reinterpretación y la recontextualización de textos preexistentes. Además, alude a la capacidad de generar estratos adicionales de significado y de construir discursos alternativos a partir de la transformación de textos escritos u otros contenidos.

<sup>3</sup> Si bien la noción de narrativa de culto guarda similitudes con el uso dado a este concepto en el estudio del efecto que tiene la narrativa en cultos y sectas religiosas, se retomó en este caso para destacar el propósito que, en las narrativas propias de los contenidos de entretenimiento, adquiere la denominada *cultura de culto* propuesta por Eco (1985). De esta manera, el concepto busca referir al modo en que creencias e ideas, ya sean positivas o negativas, se popularizan a través de simbologías y narrativas poderosas insertas en los contenidos audiovisuales, logrando adquirir un culto popular o un grupo de seguidores.



consumo y comportamientos de las audiencias infantiles (Kinder, 1992) y juveniles (Jenkins, 2006 y 2009) fue esencial para comprender cómo su capacidad para ejercer formas de producción textual aficionada ha contribuido a intensificar los mecanismos<sup>4</sup> de este proceso.

Esta perspectiva permitió asumir la producción textual, característica del *fandom*, como una manera efectiva de reinterpretar, adaptar y personalizar contenidos, medios y tecnologías de la información y la comunicación (Jenkins, 2006 y 2009). Valoración que se ha reforzado al proponer esta práctica como un componente esencial para desarrollar la experiencia mediática reconocida como sistema de *narrativa transmedia*<sup>5</sup> (Kinder, 1992).

En el examen de este sistema, un aspecto central es definir el proceso creativo-comunicativo que enlaza los diversos elementos implicados en la planificación, la producción y la transmisión de un contenido para fomentar un alto nivel de compromiso o *engagement*<sup>6</sup>, aprovechando el carácter multimodal de los medios digitales en tendencia. Y, aunque esta definición ha surgido al margen de la reflexión artística y estética, su exploración, orientada a registrar la diversidad de expresiones que las audiencias infantiles y juveniles generan para interpretar los contenidos mediáticos de su interés en el entorno web (utilizando diversos lenguajes artísticos), ha despertado un creciente interés académico.

En algunos estudios asociados al campo educativo (Gee, 2001; Jenkins, 2006; Fisher y Frey, 2004; Burns y Webber, 2009; García, 2016; Cohee, 2009; Zaremba, 2015; Lammers, 2011, 2013; Hirsjävi, 2013; Ríos, 2021), es común referir estas actividades expresivas y productivas del *fandom* para

<sup>4</sup> Si bien los mecanismos del proceso de convergencia transmedia pueden variar dependiendo del contexto específico y los objetivos de integración, algunos de los más comunes incluyen la distribución de contenido, la interconexión de plataformas, la participación del usuario, la sincronización de experiencias y la continuidad narrativa (Pool, 1983).

<sup>5</sup> La narrativa transmedia comprende el proceso bajo el cual, un contenido mediático adopta una o varias formas lingüísticas para aprovechar las particularidades espaciotemporales y estéticas de los medios análogos y digitales a través de los que puede ser transmitido a distintos tipos de audiencias.

<sup>6</sup> El concepto de *engagement* refiere a la manera en que la recepción de un contenido mediático provoca una conexión emocional en el público con su mensaje. La generación de un alto nivel de *engagement* se correlaciona frecuentemente con la tendencia del público a compartir, discutir o repetir voluntariamente dicho contenido. Esta apropiación y posterior redifusión

resaltar el modo cómo, en este contexto, la naturaleza fragmentada y multimodal de un contenido transmedia facilita difundir y, por lo tanto, transformar su mensaje en una narrativa compartida. Este postulado plantea que la segmentación narrativa y el uso de medios análogos y digitales, son factores esenciales para estimular la inclinación de los fans por adquirir, de forma autodidacta, habilidades técnicas y artísticas para crear textos relacionados con los contenidos de las narrativas transmedia de su interés (Jenkins, 1996).

En estas investigaciones, es usual citar a los pioneros en el estudio del *fandom* (Fiske, 1992; Jenkins, 1996). En dichas pesquisas, se equiparán los resultados de la producción textual aficionada con los logros alcanzados en la producción textual que, en crítica literaria, se presentan como consecuencia del proceso de *recepción activa*<sup>7</sup> (Jauss, 1967). A la luz del cambio de paradigma tecnológico, la aplicación de tal comparación ha llevado a considerar la convergencia y el sistema de narrativas transmedia como procesos cruciales para superar la unidireccionalidad del acto comunicativo de las audiencias (Jenkins, 1996), presentando sus acciones, basadas en el consumo de medios y contenidos comerciales, junto con la producción textual aficionada, como positivas para desarrollar iniciativas de aprendizaje formal (Jenkins, 2006 y 2009; Hirsjävi, 2013; Herr, Alper & Reilly, 2013; Amador, 2013).

Para determinar si esta interpretación, que ha sido objeto de cuestionamiento (Berkowitz, 2012), es equivocada, se revisó el soporte teórico del que surge la homologación entre los dos tipos de producción textual referidos. Se encontró que el propósito crítico, autorreflexivo y disruptivo de la

puede ser visible a través de la producción textual que genera el público. De esta forma, el *engagement* se erige como un indicador de la respuesta activa de la audiencia al contenido, abarcando su disposición tanto a repetir como a compartir el mensaje en cuestión.

<sup>7</sup> En literatura, la *recepción activa* se refiere al modo en que un lector-receptor se convierte en creador-emisor al materializar su experiencia estética a través del proceso de producción y exposición de un contenido artístico o literario. Esta obra, que dara cuenta públicamente de la capacidad crítica, reflexiva y autorreflexiva de su creador, tiene un propósito principalmente disruptivo, puesto que presentar el propio punto de vista se hace para debatir el mensaje o la tradición del contenido leído que influye en la disposición de producir arte (Jauss, 1987, citado por Rivas, 2005).



producción textual, que, en crítica literaria, resulta de la experiencia de recepción activa, no coincide ni con el objetivo que los fans asignan a la creación y apreciación de su producción textual (Azuma, 2009; Saito, 2011) ni con el propósito de su incursión en actividades autodidactas.

Si bien, estos analistas valoran la producción textual aficionada como una experiencia *participativa* (Jenkins, 2007; Scolari, 2008, 2013), derivada del consumo de los contenidos mediáticos que han sido adaptados al proceso de difusión propuesto en el sistema de narrativa transmedia comercial, no se ha identificado claramente si el sentido teleológico detrás de estas expresiones es artístico, afectivo, demostrativo o informativo, lo que dificulta la comprensión de su verdadero alcance educativo.

Aunque para algunos intérpretes esos contenidos aficionados pueden ostentar el matiz crítico-disruptivo característico del propósito artístico, *estético-reflexivo-autorreflexivo* de la producción textual derivada del proceso de *recepción activa*, la intención inicial para los aficionados que los realizan, es imitar las características estético-sensibles del mensaje recibido para que estos aspectos mediáticos se reflejen en su propia realidad infantil, adolescente o juvenil.

Aclarar el conflicto interpretativo referido, implicó explorar el sentido, la calidad y la profundidad de los aprendizajes adquiridos a través de las prácticas productivas y de consumo de contenido mediático por parte de los aficionados. Por lo cual, esta investigación se propuso identificar la finalidad intrínseca del proceso de aprendizaje en el *fandom*.

Dada la influencia que para el campo educativo ha tenido el estudio del fenómeno, la autora definió el objetivo general de la investigación así: *comprender los procesos de aprendizaje del dibujo de ilustración que construyen los aficionados a las narrativas de culto que han incursionado en el consumo de las narrativas transmedia*. Para lograr este objetivo, la investigación se dividió en torno a tres preguntas auxiliares, partiendo de sus aspectos fundamentales: ¿Qué motivaciones guían el aprendizaje del dibujo de ilustración en el *fandom*? ¿Qué potencialidades y limitaciones tiene la transmedialidad para el aprendizaje? Y, ¿cuáles son las implicaciones de los procesos de aprendizaje autodidactas en el *fandom* para la educación institucionalizada?

Estos cuestionamientos proporcionaron una estructura continua que se concretó en los objetivos específicos del estudio, definidos así: 1) Caracterizar las motivaciones y aprendizajes de un grupo de fans que interactúan con las narrativas de culto. 2) Analizar las potencialidades y limitaciones que ofrece el sistema de convergencia transmedia para aprender el dibujo de ilustración; y 3) Identificar las implicaciones que tiene este fenómeno para el aprendizaje institucionalizado.

Presentar los resultados de estos objetivos exigió hacer algunas intersecciones para apreciar, en torno a las prácticas de los participantes, la eficacia de algunos enfoques y herramientas que han sido presentados en propuestas sobre el aprendizaje apoyado por tecnologías digitales. Tales enfoques incluyen el aprendizaje dialógico (Boyd y Pask, 1987; Laurillard, 1993), aprendizaje en comunidad (Wenger, 1998), aprendizaje en espacios de afinidad (Gee, 2003), aprendizaje permanente (Delors, 1996), edupunk (Piscitelli, Gruffat & Binder, 2012), aprendizaje multimedia (Clack y Mayer, 2011), aprendizaje ubicuo (Cope y Kalantzis, 2010), microlearning (Gerhard, Hug y Glahn, 2004), network learning y mobile learning (Polsani, 2003), ecología del aprendizaje (Siemens, 2004) y aprendizaje transmedia (Jenkins, 2006; Herr, Alper & Reilly, 2013; Amador, 2013), entre otras. Se encontró que, pese a que en el ámbito académico estos enfoques fueron valorados como alternativas vanguardistas, en los procesos de aprendizaje de los participantes del estudio, actuaron como logros procedimentales característicos de las metodologías de formación y enseñanza tradicionales.

## Metodología

Para comprender los mecanismos sociales y las particularidades presentes en los procesos de aprendizaje cognitivo, procedimental y actitudinal de seis aficionados a las narrativas de culto, se empleó un enfoque de mediación pragmático y flexible. Esta perspectiva permitió explorar las creencias y las prácticas particulares involucradas en sus experiencias de aprendizaje autodidacta, así como examinar la influencia específica del entorno mediático, sociocultural, artístico, comercial y económico en el desarrollo de dicho proceso.

Por lo tanto, se adoptó un enfoque interpretativo o cualitativo. Para ello se empleó la etnografía virtual (Hine, 2000) apoyada en herramientas del análisis del discurso multimodal (Kress y Van Leuwen, 2006) como estrategia metodológica



complementaria. En la primera fase del estudio, las herramientas de la etnografía virtual sirvieron para recopilar y examinar datos empíricos sobre las actividades de socialización, ocio, consumo y apreciación mediática y artística presentes en los procesos de aprendizaje autodidacta de los participantes.

En esta fase, para las entrevistas que se llevaron a cabo de manera dialogada y sin límite de tiempo, se diseñaron preguntas vinculadas a cada objetivo específico del estudio. Todas las respuestas fueron transcritas y autorizadas por los participantes, ya que incluyen sus percepciones, opiniones y experiencias personales.

Para determinar los eventos específicos del fandom que influyeron en la faceta de aprendices de los participantes y en la orientación de sus trayectorias como dibujantes, se categorizaron en circunstancias particulares y temas recurrentes, divididos en tres etapas del proceso identificadas como fase inicial, fase introductoria y fase profesional.

En este primer acercamiento, fue necesario recopilar textos visuales y audiovisuales tanto analógicos como digitales, por lo que se analizó el discurso multimodal para identificar e interpretar otras particularidades en las prácticas de aprendizaje de los participantes. Esta información se recolectó durante cincuenta sesiones, llevadas a cabo entre 2019 y 2021 y que abarcaban, aproximadamente, de cuatro a seis horas por participante. Se accedió a diversas plataformas web y redes sociales, seleccionadas por su naturaleza expositiva o por facilitar la visualización del historial y el acceso a las interacciones de años anteriores.

Se registraron y archivaron imágenes, videos y otros textos multimodales que corroboran las impresiones y los testimonios de los participantes, así como para obtener información sobre aspectos omitidos en las entrevistas. Este recurso facilitó identificar los momentos en que los participantes adoptaron diferentes enfoques temáticos, técnicos y estilísticos, así como su aplicación específica en los esquemas de aprendizaje observados.

La definición del objeto de estudio y la metodología implicó que los colaboradores de la investigación aportaran diversas perspectivas, estilos de trabajo y métodos de aprendizaje del dibujo de ilustración. Por ello, se buscó que sus experiencias ofrecieran perspectivas diversas sobre la forma en que se aborda la variedad de estilos gráficos, universos narrativos y

enfoques temáticos de la ilustración en la web. Con este fin, se seleccionaron seis jóvenes aficionados de clase trabajadora, con edades entre los 20 y 38 años: tres mexicanos y tres colombianos, cinco hombres y una mujer, residentes en diferentes localidades y con niveles de formación diversos. Todos son reconocidos en sus comunidades locales como creadores de contenido web gratuito y trabajan de manera remota e independiente por comisión o prestación de servicios.

## Resultados

Los resultados se presentan basados en la clasificación de tres ejes elaborada por Mayes y De Freitas (2004) en su investigación sobre el aprendizaje web. Estos tres ejes o perspectivas son: la perspectiva asociativa-empirista, que concibe el aprendizaje como una actividad que surge a partir de tareas estructuradas; la perspectiva cognitiva, que interpreta el aprendizaje como el logro de un proceso comprensivo y reconoce cómo se forman y modifican los esquemas mentales a medida que se adquiere nuevo conocimiento; y la perspectiva situacional, que aprecia el proceso de aprendizaje como una práctica social y dialógica (Mayes & De Freitas, 2004, p. 7). De esta manera, se caracterizaron las experiencias de los participantes en relación con enfoques y paradigmas de aprendizaje distintos, facilitando la integración de conceptos y teorías acordes para lograr cada objetivo específico.

Para abordar el primer objetivo, se estableció la fase inicial de motivación valorando la influencia del entorno social y mediático en los procesos mentales de expectativa, atención y percepción selectiva (Gagné, 1970) de los participantes durante su niñez y adolescencia. Se reconoció que los mecanismos publicitarios vinculados a la convergencia y el lenguaje gráfico-audiovisual de los contenidos transmedia, influyeron significativamente en ellos, por lo que el aprendizaje del lenguaje artístico del dibujo de ilustración es una alternativa para apropiarse del contenido mediático, lo cual fue determinante en su decisión de adquirir por cuenta propia la habilidad para dibujar y, posteriormente, ilustrar.

Esta inclinación se inició en la infancia y se intensificó durante la adolescencia y la juventud temprana. Para sintetizar, la exposición de los hallazgos se definió en tres fases: (1) proceso inicial del aprendizaje del dibujo representativo, (2) transición y (3) proceso de aprendizaje productivo del dibujo de ilustración.



Este tratamiento, además de simplificar la descripción detallada de las actividades, procedimientos y herramientas utilizadas por los fans participantes para alcanzar sus objetivos de aprendizaje, facilitó abordar el segundo objetivo del estudio. Puesto que, para definir las potencialidades y limitaciones del sistema de convergencia transmedia comercial en el contexto de la ilustración aficionada, fue fundamental definir las intenciones productivas de los fans y expresar sus expectativas de aprendizaje.

En cuanto a la solución del tercer objetivo, que es presentar las implicaciones del proceso de aprendizaje de la comunidad investigada en el campo educativo, se abordará en la sección final del presente artículo donde se exponen las conclusiones del estudio.

Durante la primera fase, nominada como el proceso inicial del aprendizaje del dibujo representativo, transcurrida entre la infancia y la adolescencia temprana de los participantes, se observó que el interés por dibujar surgió para obtener la habilidad de copiar con precisión y atención al detalle los gráficos de productos y contenidos mediáticos dirigidos al público infantil. En este proceso, las elecciones temáticas de la actividad gráfica retoman y reproducen los estímulos sensoriales experimentados al observar contenidos audiovisuales comerciales que disfrutaron en esa edad.

Este estímulo inicial se complementó con la fascinación que experimentaron al presenciar a personas cercanas elaborar dibujos de personajes arquetípicos de programas de animación populares. Estas experiencias definieron la orientación temática de los participantes, quienes manifestaron que siempre han dirigido su enfoque gráfico a representar la personalidad y el carácter de personajes fácilmente reconocibles por otros. Por lo que se concluye que esta orientación fue elegida por ser más gratificante que la representación de otros objetos y experiencias cotidianas.

Esta preferencia fue reforzada por familiares, amigos y otros espectadores aficionados a los contenidos de culto con quienes coincidían en espacios escolares y de ocio. La aceptación social, combinada con la oportunidad de reproducir los elementos estilísticos de los contenidos mediáticos populares que les gustaban, fortaleció el interés de los participantes en mantener la continuidad de sus prácticas gráficas hasta alcanzar el nivel representativo que buscaban.

Estas actividades de reproducción gráfica que, para la mayoría de los fans, avanzado el proceso funcionan de forma planificada, inicialmente se desarrollaron de manera incidental y eran parcialmente orientadas o asistidas por familiares y tutores. Posteriormente, esta orientación fue reforzada por profesores de artes de educación básica e instructores de cursos informales sobre técnicas artísticas, pintura decorativa y manualidades.

Durante ambos procesos, se evidenció que la visión técnica, expresiva, terapéutica y emocional del aprendizaje artístico, transmitida por los guías, tutores y profesores durante la niñez y adolescencia de los aficionados, continuó influyendo las actividades y ejercicios de reproducción y dibujo de personajes de ficción que los participantes emprendieron por iniciativa propia en etapas posteriores, persistiendo hasta la actualidad.

En el contexto del fandom, la práctica de la reproducción gráfica es altamente apreciada, ya que permite a los aprendices adquirir habilidades y técnicas específicas, como trazar líneas limpias y continuas, aplicar efectos de color realistas, construir estructuras tridimensionales y representar volúmenes e iluminaciones de manera precisa. Este interés por desarrollar sus habilidades técnicas, respaldado por la validación social y el interés personal de recrear imágenes reconocibles, conduce a los aficionados a seguir participando en esta actividad a lo largo de su proceso de aprendizaje autodidacta, manteniendo una consistencia en su práctica.

Sin embargo, reconocer este patrón en la mayoría de los participantes condujo a observar un tipo de estancamiento cognitivo en esta primera etapa, ya que los aficionados que aprenden de forma autodidacta tienden a dedicar más tiempo del recomendado a realizar actividades en las que su pensamiento lógico se enfoca principalmente en apreciar y reproducir objetos físicos y circunstancias concretas.

Este patrón, se relaciona también con dos factores: 1) la limitada oportunidad que los participantes tuvieron para experimentar actividades artísticas, culturales y académicas más desafiantes y diferentes a las experiencias mediáticas; 2) la orientación educativa centrada en la adquisición de habilidades técnicas y apreciativas ligadas a convenciones artísticas preestablecidas. En conjunto, estas circunstancias limitaron el desarrollo de habilidades cognitivas abstractas, esenciales para abordar conceptos artísticos complejos. Habilidades que, rara vez, se promueven en las actividades de apreciación



de los contenidos mediáticos de culto, ya que, al tener un carácter masivo, suelen emplear un lenguaje simplista y directo.

La dificultad de los aficionados para concebir otros objetivos de aprendizaje más allá del propósito representativo y la búsqueda de validación social podría explicar la razón por la que, al iniciar la siguiente fase de aprendizaje autodidacta, nominada como transición, continuaran enfocados en la reproducción de imágenes centradas en el trazado de objetos estilizados y personajes de culto fácilmente identificables.

Para algunos participantes, la confianza adquirida como resultado del dominio de la destreza manual, obtenida a través de estas actividades repetitivas, fue crucial para aplicar estrategias cognitivas propias del pensamiento formal. Este cambio coincidió con la culminación de la educación secundaria de los aficionados y se manifestó en su disposición para realizar ejercicios de lectura y adiestramiento centrados en comprender el sentido simbólico y retórico de los principios plásticos del dibujo representativo y la ilustración gráfica comercial.

Durante esta fase, los participantes tomaron conciencia de su progreso al observar la destreza de otros ilustradores digitales famosos o profesionales, lo que les permitió diferenciar entre dibujo e ilustración. Este cambio de sensibilidad consciente fue estimulado gracias a que contaron con más tiempo y recursos para acceder a contenido literario, gráfico y teórico, así como a espacios educativos físicos, talleres de arte y orientación personalizada de guías expertos. Es relevante destacar que el acceso a estas ventajas dependió del nivel económico, la ubicación geográfica y el desarrollo previo de habilidades de resiliencia, autogestión e indagación, así como de sus competencias escolares, tecnológicas y de estudio.

No obstante, aunque la exploración técnica se profundizó durante esta fase, coincidiendo con la adquisición de herramientas tecnológicas y software para dibujo digital, los participantes continuaron limitándose a graficar una interpretación literal de su experiencia al apreciar los contenidos mediáticos de culto.

En este punto, el estímulo inicial de ser reconocidos por difundir los contenidos del fandom a través de la auto publicación de ilustraciones digitales gratuitas en la web, motivó significativamente a algunos participantes. Al darse cuenta de

cómo otros fans adoptan prácticas similares para destacarse, surgió la necesidad de desarrollar un estilo propio y distintivo que los identificase. Este proceso los condujo a explorar estilos gráficos asociados a géneros artísticos y literarios, con énfasis en la ficción futurista y medieval, la acción, el terror, el romance erótico, el furry y el fanart pornográfico, entre otros temas.

Este cambio transformó la valoración de la práctica gráfica como una experiencia de flujo (Csikszentmihalyi, 1998), entretenimiento, validación y diversión, para concebirse como una forma de experimentación, adquisición y dominio de ciertas habilidades y conocimientos prácticos, considerados indispensables por los fans.

El nuevo enfoque, centrado en atraer la atención del público aficionado para ser percibido como visualmente más sofisticado y garantizar así la continuidad del interés en el contenido producido por el ilustrador, llevó a los participantes a adoptar esquemas de aprendizaje secuenciales y planificados, basados en métodos tradicionales y a imitar estándares de calidad, que los fans consideraron como necesarios dentro del ámbito gráfico del entretenimiento.

Esta conciencia sobre el elevado nivel de competencia requerido en la ilustración web profesional devino de la constante revisión del progreso de otros ilustradores, lo que exigió a los participantes implementar estrategias de formación en técnicas de posicionamiento gráfico en la web. Como parte de este proceso, fue común que se unieran a múltiples redes sociales y repositorios de información que ofrecen cursos y materiales sobre estos temas, así como oportunidades para recibir retroalimentación a cambio de proporcionar tráfico con sus interacciones y contenido gráfico gratuito, monetizable con sus dibujos.

Si bien este esquema contribuye con la estandarización del proceso de aprendizaje en la web, se observó que cuando se combina con experiencias académicas en espacios físicos o asesoría educativa especializada en artes plásticas, los participantes toman conciencia sobre la importancia de desarrollar ejercicios gráficos independientes para explorar nuevas formas de expresión emocional y creativa fuera del esquema transmedia comercial y masivo.

Durante la fase de transición, al incrementar las interacciones online y offline asociadas al consumo de contenidos audiovisuales del fandom y la autopromoción en la web, coincide





con la necesidad de los participantes de insertarse en el ámbito laboral, iniciando la tercera fase, nominada como aprendizaje productivo.

Esta fase se caracteriza por un cambio de paradigma. El valor intrínseco del aprendizaje del dibujo cede al interés de que la destreza y el conocimiento adquiridos generen, a través de la producción gráfica, un efecto emocional en el público para obtener credibilidad, identidad y viabilidad en el mercado. Priorizar este enfoque elimina o relega el interés por el aspecto artístico e intelectual a un segundo o tercer plano.

La activa presencia y apertura de múltiples redes sociales, la búsqueda del aumento de seguidores en sus perfiles personales, la constante auto publicación de contenido gráfico, el crecimiento en el consumo de información sobre la monetización de sus habilidades junto al emprendimiento web, y la interacción con otros aficionados, que comparten el mismo nivel educativo y pretensiones laborales, parecen motivar a los fans aprendices a considerar su destreza en el dibujo como una alternativa laboral y oportunidad de negocio.

Considerar su pasatiempo como una opción laboral, plantea a los aficionados la necesidad de incorporar a sus ya ajustadas rutinas de aprendizaje y reproducción gráfica, otras actividades instructivas y de revisión de material documental sobre marketing digital. Aunque se observaron diferentes niveles de introducción en esta tarea entre los participantes, en general se reconoció que la adición regular de este aspecto, junto con el incremento de actividades asociadas a la búsqueda de mayor exposición personal en la web, reduce o elimina las actividades de exploración en el proceso creativo, experiencias que fueron prioritarias en la fase de transición.

Este nuevo enfoque requirió que los ilustradores ajustaran su habilidad discursiva para satisfacer las demandas del mercado. Como resultado, en esta fase es común que se especialicen en la ilustración de primeros planos y planos frontales de figuras estilizadas, así como en rostros de personajes femeninos en poses emotivas o sugestivas. Además, tendieron a enfocarse en arquetipos masculinos en poses desafiantes, animales domésticos o mitológicos y monstruos, que obraron como protagonistas de imágenes emotivas caracterizadas por su mensaje inmediato.

La exposición de estas imágenes en la web se hizo mediante la reproducción de instrucciones y patrones usados en

rutinas de autopromoción de otros ilustradores. Estas actividades prefabricadas fueron beneficiosas para mejorar el rendimiento, recordar detalles de los procesos técnicos y adaptar la destreza gráfica al uso de herramientas y plataformas digitales que exigen procesos de actualización continua, si se desea usarlas.

En esta fase, los sujetos participantes retoman métodos tradicionales de aprendizaje, como la repetición, para adquirir los conocimientos que les permitan demostrar a su público y a sus futuros empleadores sus capacidades de rendimiento, adaptabilidad y convocatoria.

Durante la fase de aprendizaje productivo, la ilustración emerge como un componente esencial en la identidad profesional y personal de los participantes, estrechamente relacionada con su formación en educación técnica o universitaria en artes o diseño, la cual suele iniciarse en simultáneo con esta etapa. Esta coincidencia les confiere la certeza de que la destreza adquirida los capacita como profesionales, independientemente de si han culminado sus estudios. En este contexto, el mérito y el esfuerzo personal por alcanzar una notable habilidad técnica se erige como criterios fundamentales para evaluar al ilustrador y su obra, desplazando así la relevancia de la posición social o la identidad del artista.

## Conclusiones

La ausencia de validación oficial en el proceso de aprendizaje autodidacta dentro del fandom conduce a que la valoración del conocimiento en dibujo e ilustración esté vinculada con la obtención de retribución económica y reconocimiento público. Estos aspectos son fundamentales para comprender las implicaciones del aprendizaje en el fandom en contraposición al aprendizaje institucionalizado.

Debido a la alta demanda de producción de contenido digital, las ilustraciones acabadas, bocetos, pruebas de color y dibujos de proceso generados por los aficionados durante su aprendizaje, conforman el sustrato principal que impulsa las interacciones en la web relacionadas con el arte gráfico, tanto dentro como fuera del contexto del fandom. Esta práctica dificulta que los aficionados autodidactas distingan los estándares de calidad necesarios para integrarse en la industria del entretenimiento digital a nivel internacional o para establecer una industria local.



Es común que estos aficionados desarrollen sus carreras predominantemente como ilustradores independientes, lo que añade una complejidad adicional a la evaluación y el establecimiento de criterios de calidad en este ámbito. Esto sugiere que, aunque la combinación y el acceso a diferentes medios y formas de contenido, como videos, imágenes y texto, así como la participación en comunidades web y la exposición masiva de sus propias creaciones, pueden proporcionar una experiencia interactiva completa que fomente la participación de los seguidores interesados, este despliegue no parece caracterizarse por su eficacia para que los aprendices desarrollen un nivel cognitivo que trascienda lo concreto y lo observable.

Al adoptar para este estudio, la idea de que el ejercicio artístico es una metadisciplina que busca subvertir los órdenes establecidos y explorar sistemas de significación alternativos en una etapa previa a la verificación de su aplicación práctica (Camnitzer, 2015), se resaltan las desventajas del aprendizaje en el fandom.

Retomar este marco de referencia exige formular la enseñanza del arte como una forma de pensamiento y conocimiento que trasciende la mera manufactura de productos y el entendimiento de las cualidades técnicas involucradas en su producción material (Camnitzer, 2015).

Esto indica que para aprender a superar la timidez y convertirse en individuos dispuestos a enfrentar la incertidumbre inherente a la creación de un mensaje que exponga la propia capacidad de reflexión, y estimular en otros la misma voluntad de conocimiento y duda que previamente impulsó la propia incursión autorreflexiva que orientó el interés de iniciar un proceso de creación artística, se requiere algo más que ampliar el acceso al material instructivo, a las pantallas y a los canales de comunicación.

Pretender ubicar el mencionado nivel de audacia como parte de los logros alcanzados por el actual enfoque instructivo del aprendizaje autodidacta de los fans en la web resulta contradictorio, ya que en dicho proceso la totalidad de la acción se sitúa en la seguridad del espacio cotidiano o en los escenarios privados, mediados y controlados donde se encuentren sus dispositivos de pantalla.

Para quienes valoran la incursión autodidacta de los fans aprendices en la web como un acto de valentía, y su acercamiento a las dinámicas y contenidos de diversas plataformas,

herramientas y técnicas de ilustración digital como un logro destacable, sería adecuado que consideraran evaluar hasta qué punto estos ilustradores se han alejado del propósito humano-intelectual del arte, para enfocarse principalmente en solventar sus necesidades personales de subsistencia, validación y entretenimiento.

Reducir la experiencia de aprendizaje a un proceso inclinado por mantener lo habitual, enmarcando su ejercicio en la adopción de esquemas preestablecidos y la búsqueda de dominio de un compendio de principios técnicos y convenciones representativas ampliamente validadas por la tradición, conduce al estancamiento.

Para que el propósito comunicativo del arte funcione como fundamento y motor de cambio e intercambio social, es preciso que los aprendices diferencien el alcance ético, político y cultural de sus obras, puesto que, cuando el propósito intelectual y social del arte predomina y orienta su aprendizaje y creación, es posible que los sujetos, a través de la exposición de su reflexión, satisfagan otras necesidades fundamentales y, al mismo tiempo, contribuyan a generar conciencia sobre el valor de construir nuevas formas de tejido social (Max-Neef et al., 1986) fuera del medio digital.

El enfoque educativo y práctico centrado en el arte promueve la reflexión, la autoevaluación, la comprensión y la creatividad a través de la interacción con materiales sensitivos, facilitando un diálogo transformador y un desarrollo comunicativo disruptivo. Dada la complejidad de este propósito, la oportunidad de adquirir destrezas manuales y conocimientos técnicos fuera del ámbito escolar permite que la enseñanza en el aula se concentre en el refinamiento de las habilidades cognitivas y emocionales necesarias para el aprendizaje (Camnitzer, 2015, p. 20).

Las experiencias de los fans participantes indican que es viable obtener habilidades técnicas básicas y comprender aspectos teóricos e históricos del arte gráfico sin depender exclusivamente de la instrucción formal. La digitalización del contenido y el acceso a internet han democratizado este conocimiento, antes reservado al ámbito escolar.

No obstante, al reconocer el enfoque comercial basado en la persuasión emocional en las tecnologías implicadas, se debe considerar que enfatizar en las experiencias sensoriales en detrimento de la comprensión de los principios subyacentes que las suscitan, podría desvincular el aprendizaje del



verdadero entendimiento. A pesar de que esto puede afectar el desarrollo artístico, el nivel alcanzado en conocimientos técnicos de los participantes sugiere que los educadores podrían adaptar ciertos recursos tecnológicos para facilitar la adquisición de habilidades fuera de la escuela para dedicar más tiempo en el aula a fomentar un diálogo educativo reflexivo e intelectual, que priorice la autorreflexión, el sentido histórico y la innovación en todas las áreas del conocimiento.

## Referencias

- Bachelard, G. (1997). *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Berger, J. (2011). *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dardel, E. (2013). *El hombre y la Tierra. Naturaleza de la realidad geográfica*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen, historia de la imagen en Occidente*. Buenos Aires: Paidós.
- Gombrich, E. (2010). *Historia del arte*. Nueva York: Phaidon.
- Lindón, A. (2008). De las geografías a las narrativas espaciales como metodologías geográficas cualitativas. *Revista Anpege*, 4, 7-26.
- Mandoki, K. (2006). *Prosaica uno: estética cotidiana y juegos de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Manguel, A. (2017). *Mientras embalo mi biblioteca: una elegía y diez digresiones*. Ciudad de México: Almadía.
- Milani, R. (2015). *El arte del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Nogué, J. (2015). *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.