

La idea de comunidad como punto de partida para ilustrar la inclusión digital

La artista Andrea Devia-Nuño comparte con los lectores su proceso creativo para ilustrar el tema central y la portada de TELOS 124, dedicado a la inclusión digital. La comunidad, el trabajo colaborativo, fue el disparador y la inspiración para dibujar el concepto de inclusión digital.

Para la nueva edición de TELOS dedicada a la inclusión digital, reflexionar sobre todos los aspectos de la vida que son atravesados por esta necesidad, supuso un reto muy interesante. Especialmente a la hora de pensar en las problemáticas y necesidades actuales.

El lenguaje digital, por su complejidad intrínseca y su constante evolución, se convirtió en un punto focal. Quise representar este fenómeno como un organismo en el que coexisten elementos de programación y la influencia humana desempeña un papel crucial en su transformación.

Mi proceso creativo en general funciona con una idea disparadora y un boceto muy pobre. Luego, es en el juego de composición, que se parece más al proceso del collage que al del dibujo, que desarrollo una ilustración concreta. Especulo mucho con las sorpresas de la prueba y error, y en este sentido la idea de representar un organismo me dio mucha libertad creativa.



Como punto de partida, la idea de comunidad funcionó como un disparador y como inspiración para todo el proyecto. Los lenguajes digitales, si bien funcionan con lógicas matemáticas, en definitiva son extensiones de la vida humana y como tal, tienen un elemento orgánico, cambiante y evolutivo. Es decir que, aunque cada vez más herramientas y aspectos de nuestra vida estén programados digitalmente, es el elemento humano el que dicta la necesidad. Desde mi punto de vista, en las distintas problemáticas y retos de la inclusión digital abordadas por el cuaderno central, es necesario un trabajo colectivo.

Es de este modo que estructuré el sistema de ilustraciones con sujetos que trabajan siempre en grupo, que construyen y se retroalimentan de estos procesos colaborativos. En este caso, además me pareció interesante omitir el rostro en la figura humana porque me interesaba hablar del sujeto como un genérico que pudiese incluir a cualquier persona y capturar las complejidades emocionales y culturales de aquellos que enfrentan la transición a un entorno digital. En la elección de estos sujetos algo andrógino había una idea de considerar a las personas como parte de un gran organismo.





De alguna forma, el lenguaje digital es algo tan complejo que sugiere la existencia de muchos actores y capas simultáneas. Ya que interfieren distintos aspectos personales y sociales, y me resultó interesante pensar estas capas como los escenarios de cambio, fusionando elementos de programación con la presencia humana en la transformación de esta herramienta.

Por otra parte, también me interesó jugar con cambios de escala en los objetos e íconos para representar el aspecto abstracto del espacio digital. En cierto modo, en este espacio las ideas son el elemento principal y la distancia entre los sujetos se vuelve irrelevante. A pesar de que experimentamos una conexión individual y solitaria, mantenemos una hiperconexión con otros físicamente distantes. Esta dualidad se reflejó en escenarios compartidos donde estas distancias son relativas a las complejidades individuales que enfrenta cada sujeto.

Desde esta misma idea de un organismo abstracto y colaborativo, abordar la complejidad de la inclusión digital desde múltiples perspectivas me llevó a concebir las ilustraciones como dimensiones imposibles, donde los sujetos interactúan en distintas perspectivas. La dualidad de la conexión digital, que nos une individualmente a nuestros dispositivos mientras nos conecta con otros físicamente distantes, se convirtió en un tema recurrente. Es en esta dualidad que inspiró la creación de escenarios que son compartidos pero, al mismo tiempo, personales.

