



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrea de Artes Visuales

**“Ilustraciones Satíricas de la Telerrealidad ecuatoriana
con un Estilo Manga”**

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de
Licenciado en Artes Visuales

Autor:

David Bryan Espinoza León

CI: 1715284327

Correo electrónico: dabryesle@hotmail.com

Director:

Mgst. Víctor Geovanny Calle Bustos

CI: 0103448957

Cuenca, Ecuador

14-mayo-2020



Resumen

La presente tesis es una investigación sobre la cultura de la telerrealidad ecuatoriana, cuyo resultado final fue la elaboración de ocho ilustraciones de carácter satírico que demuestren como vive la sociedad ligada a este mundo de espectacularidad y necesidad de aceptación.

Durante el proceso de elaboración se notó que la gráfica que usan los artistas de denuncia y reclamo social se enmarca en un estilo occidental y en el caso de los caricaturistas de deformación del canon, por tal motivo este trabajo intenta promover el estilo gráfico del manga (canon chibi), como un recurso que brinde frescura a las ilustraciones satíricas. Con ello no se pretende imponer como estética secundaria la línea gráfica del manga sino por el contrario invitar a los ilustradores a que exploren otras estéticas para plasmar sus ideas.

El carácter satírico en las ilustraciones se lo ha propuesto por ser una de las maneras gráficas más usadas para denunciar los problemas sociales de toda índole, sin embargo, a lo largo de este proceso se encontró que dicho recurso, en el país, es muy explotado por los caricaturistas y enfocado directamente a una sátira política.

Por ese motivo hubo la necesidad de abordar otro problema que afecta a la sociedad, rompiendo así un poco la monotonía de la denuncia política y denotando que la sociedad tiene otros problemas que pueden denunciarse, situaciones que pueden llevarse a la gráfica con otro estilo y con el objetivo de promover una reflexión por parte del espectador.

Palabras clave: ilustraciones, manga, ilustraciones satíricas, telerrealidad.



AbstractThis thesis is an investigation into the culture of Ecuadorian reality TV, whose final result was the elaboration of eight illustrations of a satirical nature that demonstrate how society lives in this world of spectacularity and need for acceptance. During the elaboration process it was noted that the graphic used by the artists of complaint and social claim is framed in a western style and in the case of the cartoonists the deformation of the canon, for this reason this work tries to promote the graphic style of the manga (canon chibi), as a resource that brings freshness to satirical illustrations. This is not intended to impose as a secondary aesthetic the graphic line of the manga but instead invite the illustrators to explore other aesthetics to capture their ideas. The satirical character in the illustrations has been proposed as one of the most used graphic ways to denounce social problems of all kinds, however throughout this process it was found that this resource, in the country, is very exploited by cartoonists and focused directly on political satire. For that reason there was the need to address another problem that affects society, thus breaking the monotony of political denunciation a bit and denoting that society has other problems that can be reported, problems that can be taken to the graph with another style and with The purpose of promoting reflection by the viewer. **Key words** Illustrations, Manga, Reality T.V. programs, Satire.

Índice

Dedicatoria	10
Agradecimiento	11
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Introducción	16
CAPÍTULO I: La ilustración	18
El Arte como Medio de Comunicación	19
Historia de la ilustración	21
Ilustración satírica	23
Referentes.....	26
Ilustración manga	29
La sátira en el manga y sus referentes	31
Ilustración en el Ecuador	37
Referentes.....	39
CAPÍTULO II: La Telerrealidad	42
Historia y origen de la telerrealidad	43



Tipos de telerrealidad.....	45
La telerrealidad y el arte	46
La telerrealidad en el Ecuador.....	50
CAPÍTULO III: Propuesta artística y desarrollo	56
Descripción de la obra.....	56
Creación de personajes.....	58
Caracterización de personaje	60
Elaboración	65
Ilustraciones finales	85
Conclusiones.....	93
Recomendaciones.....	94
Anexos	95
Glosario	101
Bibliografía	102

Índice de Imágenes

Imagen 1. Kuczynski, P. Sorpresa. Ilustración. Recuperado de (Pictorem).....	26
Imagen 3. Quiles, L. Real Monsters. Ilustración. Recuperado de (Quiles)	27
Imagen 4. Quiles, L. My neighbor Totoro. Ilustración. Recuperado de (Quiles)	27
Imagen 5. Merino,R. Bucle. Ilustración. Recogido de (Merino)	28
Imagen 6. Crumb, R. Televisión. Ilustración. Recogido de (Biblioklept, 2014)	28
Imagen 7. Al margen. S/T. Ilustración. Recogida de (margen)	29
Imagen 8. Wirgman. The japan punch. Manga. Recogido de (Artes graficas).....	32
Imagen 9. Wirgman. The japan punch. Manga. Recogida de (Artes graficas).....	32
Imagen 10. Bogit. S/T. Caricatura. Recuperada de (Omura, 2013).....	33
Imagen 11. Kitazawa. S/T. Manga. Recuperada de (Sherman, 2018)	34
Imagen 12 Kitazawa. Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu. Manga. Recuperado de (Wikipedia)	34
Imagen 13. Okamoto. Einstein. Caricatura. Recuperado de (Mccarthy, 2010)	35
Imagen 14. Hasegawa. Sazae-san. Manga. Recuperado de (Camara & Duran, 2007) ..	35
Imagen 15. Usui. Shin-chan. Manga. Recuperado de (mangarock).....	37
Imagen 16. Villacís,E. Transporte. Ilustración. Recuperada de (Villacis).....	39
Imagen 17. Bonil. Fidel Castro ha muerto. Caricatura. Recuperado de (Bonilla).....	40
Imagen 18. Bonil. Una escena de horro. Caricatura. Recuperada de (Bonilla).....	40



Imagen 19. Asdrúbal. S/T. Caricatura. Recuperado de (Telesucesos, 2018)	41
Imagen 20. Asdrúbal. S/T. Caricatura. Recuperado de (Telesucesos, 2018)	41
Imagen 21. Forges. S/T. Recogida de (Gabelas, 2011).....	49
Imagen 22. Glasbergen,R. S/T. caricatura. Recogida de (Lizardo).....	49
Imagen 23. Cutts,S. S/T. Ilustración. Recogida de (Cutts, 2016).....	50
Imagen 24. Vargas,V. S/T. Caricatura. Recogida de (traca, 2015).....	54
Imagen 25. Nicocartoon.S/T. Caricatura.Recogida de (Nicocartoon, 2017)	55
Imagen 26. Nicocartoon. S/T. Caricatura. Recogida de (Nicocartoon, 2017)	55
Imagen 27. Bonil. S/T. Caricatura. Recuperada de (Bonil, 2015).....	55
Imagen 28. Camara, S. diferencia de canon. Recuperado de (Camara & Duran, 2007)	
59	
Imagen 29. Cabezas de proporción chibi. David Espinoza.....	59
Imagen 30. Canon chibi frente y perfil. David Espinoza.....	60
Imagen 31. Segmentación de la cabeza chibi. David Espinoza.	60
Imagen 32. Cabeza chibi. David Espinoza.....	61
Imagen 33. Estilos de cabezas chibi. David Espinoza.....	61
Imagen 34. Ojos manga. David Espinoza.....	62
Imagen 35. Expresiones. David Espinoza	62
Imagen 36. Línea de acción. David Espinoza.....	63
Imagen 37. Volumen. David Espinoza.....	63
Imagen 38. Agregando masa. David Espinoza	64
Imagen 39. Vestimenta y accesorios. David Espinoza	64
Imagen 40. Finalización del carácter. David Espinoza.....	65
Imagen 41. Diseño de caracter 1. David Espinoza.....	65
Imagen 42. Diseño de caracter 2. David Espinoza.....	66
Imagen 43. Poses de acción caracter 1. David Espinoza	66
Imagen 44. Poses de acción caracter 2. David Espinoza.	67
Imagen 45. Líneas base. David Espinoza.....	67
Imagen 46. Volumen en caracteres. David Espinoza.....	68
Imagen 47. Masa y detalles en objetos. David Espinoza.	68
Imagen 48. Boceto final. David Espinoza.	69
Imagen 49. Pantalla del programa sketchbook	69
Imagen 50. Ajuste de tamaño.	70
Imagen 51. Importando imagen.	70
Imagen 52. Seleccionando el rotulador.	71
Imagen 53. Redibujo carácter.....	71
Imagen 54. Barra de herramientas.....	72
Imagen 55. Redibujo elementos.	72



Imagen 56. Redibujo final.....	72
Imagen 57. Selección de marcador.....	73
Imagen 58. Contorno.....	73
Imagen 59. Tarro de pintura.....	74
Imagen 60. Relleno de color.....	74
Imagen 61. Lápiz de trama.....	74
Imagen 62. Detalles en ropa.....	75
Imagen 63. Difuminador.....	75
Imagen 64. Sombra difuminada.....	75
Imagen 65. Sombras.....	76
Imagen 66. Segundo caracter.....	76
Imagen 67. Color en carroza.....	77
Imagen 68. Color en libros y tela.....	77
Imagen 69. Pincel suave.....	78
Imagen 70. Selección de color.....	78
Imagen 71. Pintando de rojo.....	78
Imagen 72. Filtro normal.....	79
Imagen 73. Filtro de multiplicar.....	79
Imagen 74. Bajando la opacidad.....	79
Imagen 75. Resultado.....	79
Imagen 76. Borrador suave.....	80
Imagen 77. Intensidad editada.....	80
Imagen 78. Selección de color.....	80
Imagen 79. Trazo de recta.....	80
Imagen 80. Degradado de tonalidad.....	81
Imagen 81. Colocando sombras en la TV.....	81
Imagen 82. Escalando la imagen.....	81
Imagen 83. Herramienta de deformación.....	82
Imagen 84. Ajuste en las esquinas de la pantalla.....	82
Imagen 85. Cambio de filtro.....	82
Imagen 86. Resultado de filtro.....	83
Imagen 87. Selección de plumilla.....	83
Imagen 88. Colocando líneas de expresión manga.....	83
Imagen 89. Ilustración finalizada.....	84
Imagen 90. Peso. David Espinoza.....	85

Anexos

Imagen 98. Captura de pantalla del número de visitas.....	95
--	----



Imagen 100. Número de visitas y comentarios a las ilustraciones.....	96
Imagen 101. Comentario en redes.....	96
Imagen 102. Introducción al taller con el tema de tesis	97
Imagen 103. Taller de exposición a estudiantes del tercer año de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.....	98
Imagen 104. Taller a estudiantes del tercer año de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca	98
Imagen 105. Reproducción de un chibi en el taller	99
Imagen 106. Personaje chibi del taller impartido	99
Imagen 107. Personaje final chibi del taller impartido	100
Imagen 108. Personaje final chibi del taller con rapidógrafo	100



Cláusula de Propiedad Intelectual

David Bryan Espinoza León, autor/a del trabajo de titulación "Ilustraciones Satíricas de la Telerrealidad ecuatoriana con un Estilo Manga", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 14 de mayo 2020

David Bryan Espinoza León

C.I: 1715284327



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

Yo David Bryan Espinoza León en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Ilustraciones Satíricas de la Telerrealidad ecuatoriana con un Estilo Manga", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 14 de mayo de 2020

David Bryan Espinoza León

C.I: 1715284327



Dedicatoria

El presente trabajo de titulación se lo dedico a todas las personas que me apoyaron durante este pequeño periodo de desarrollo llamado universidad, personas que con su forma de ser y sus conocimientos me guiaron y ayudaron a avanzar un escalón más en mi vida.

Sin embargo, quiero hacer una dedicación especial a mis tíos Digna Peñaherrera y Rafael Rivera quienes me abrieron las puertas de su casa y me acogieron como un hijo dentro de su hogar en mi etapa universitaria.

No puedo terminar esta dedicatoria sin mencionar a mis padres y sobre todo a mi madre Clara León, misma que por su esfuerzo logró forjarme como ser humano a pesar de no convivir un largo periodo de su vida junto a mí.



Agradecimiento

Agradecimiento al Mgst. Geovanny Calle por su apoyo y guía en el desarrollo del proyecto.

Agradezco de igual manera a la Universidad de Cuenca, sobre todo a la Facultad de Artes por haberme dado la oportunidad de formarme en sus aulas, mismas que fueron un sitio que no solo me transmitieron conocimiento sino donde también construí recuerdos y amistades. A los profesores que año a año compartieron su conocimiento y experiencia de la mejor manera, y que gracias a su ayuda estoy terminando este pequeño paso en la universidad.

Un agradecimiento igual a mis padres sobre todo a mi madre que sin su apoyo no podría haber llegado a donde me encuentro.



Objetivo General

Desarrollar ilustraciones satíricas que demuestren la telerrealidad ecuatoriana con un estilo manga.

Objetivos Específicos

1. Generar ocho ilustraciones satíricas.
2. Publicar las ilustraciones en las redes sociales.
3. Crear un video-registro de la elaboración de las ilustraciones y su publicación en las redes sociales
(www.instagram.com/noilart/, dibujando.net/noil/galeria).
4. Realizar una exposición a estudiantes del quinto año de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca sobre la ilustración satírica y el estilo manga.



Justificación

El arte es un elemento de construcción de pensamiento crítico, es parte del desarrollo social y por tal motivo el fin de este trabajo es proveer una reflexión a aquellos que la lean o la observen en sus ilustraciones.

El dibujo ha acompañado al ser humano durante su historia, y ha servido para representar diferentes momentos de su desarrollo. En la actualidad sigue siendo parte intrínseca del desarrollo social, siendo el medio por el cual se plasman historias, ideas, fantasías y sobre todo denuncias acerca de la realidad en la que viven las personas de una población. (Fisher, 1973)

Los mayores exponentes artísticos de estas denuncias a través de su línea gráfica son los caricaturistas, ellos se encargan de representar la realidad de manera humorística; en su mayoría con un enfoque político haciendo parodias y sátiras de los gobernantes en turno, los escándalos, ironías y en general burlándose del poder. (Bravo, 2015)

En la localidad los caricaturistas cumplen el mismo rol, Bonil es un claro ejemplo de las caricaturas políticas, pero la mayoría de denuncias sociales que se hacen a través del arte suelen direccionarse a temas como identidad, abuso del poder, política, religión y todos aquellos temas mediáticos que surgen día a día.

Entre los problemas sociales que afectan a nuestro país se encuentra la telerrealidad, entretenimiento que se genera por guiones que usan el exhibicionismo, la violación a la vida privada y el interés del público por la vida ajena para aumentar su rating. (Benalcázar, 2015)



Diversificar las temáticas de denuncia es lo que busca esta propuesta, apartarse de lo más representado y exponer elementos que no se observan continuamente.

De la misma manera busca diversificar y proponer una línea gráfica diferente, distanciándose de la caricatura convencional, pues es la más explotada, haciendo uso de la estética manga.

Por la investigación realizada, se puede llegar a la conclusión que el manga está muy ligado a narrar historias entretenidas a todo tipo de público, razón por la cual su uso está directamente relacionado con la historieta y su canon de igual manera, sin embargo, sus orígenes también poseen un factor de sarcasmo y sátira de la vida cotidiana de Japón, el apropiarse de este estilo haciendo uso del factor de sarcasmo y denuncia es la propuesta que se ha generado al final de este proyecto.

El producto final de la tesis serán ocho ilustraciones que combinen la línea del manga y su sátira con un problema social y denunciarlo, tratando de generar una reflexión en cada espectador mediante a una propuesta gráfica nueva.



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Creación y producción en las Artes y el Diseño.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir, la actividad cultural y artística debe ser entendida como el libre despliegue de la expresividad y del ejercicio de la reflexión crítica. En una sociedad radicalmente democrática, la cultura debe ser concebida y experimentada como una actividad simbólica que permite dar libre cauce a la expresividad y capacidad de reflexión crítica de las personas.

Los campos del arte y el diseño centran su acción en la creatividad; esto es, en la creación de nuevas propuestas, de acuerdo a las tendencias actuales. En el caso de la Facultad de Artes, la investigación deberá orientarse hacia la concreción de esta creatividad en productos artísticos y de diseño de calidad, que, además incorporen un diálogo fructífero entre los lenguajes que se utilizan.

Estos lenguajes combinados se refieren a la articulación de los diversos tipos de arte, especialmente a aquellos que son competencia de nuestra Facultad, y a la interrelación entre arte y diseño.

Sublíneas de investigación de la carrera en Artes Visuales.

Los campos artísticos en el siglo XXI para la redefinición y el desarrollo del ámbito de las artes visuales y de los procesos de educación artísticos.



Introducción

La propuesta estética de este proyecto ha sido direccionada a visibilizar de una manera satírica la telerrealidad del Ecuador y cómo influye dentro de la sociedad, utilizando como recurso gráfico a la ilustración de estilo manga.

El Ecuador es un país en el cual la sátira gráfica a estado vigente desde 1880, con las primeras críticas al régimen en turno, desde entonces toda la sátira que se ha venido desarrollando en el país en su gran mayoría son aquellas que poseen una temática política y cuyos creadores suelen ser caricaturistas muy reconocidos como Roque, Vilmatracas, entre otros. (CIESPAL, 1990)

Debido a este enfoque de sátira política y sus representantes, otros temas como la telerrealidad no han sido muy explotados, con excepción del caso de Carolina Peña en el reality de Ecuador Tiene Talento.

La telerrealidad son programas televisivos que se realizan con bajo presupuesto y cuyo éxito radica en la presentación de elementos reales y cotidianos en pantalla chica, de esta manera satisfacen la necesidad del espectador de identificarse y conocer la vida del otro, para ello se eliminan la intimidad y privacidad de sus concursantes y mediante guiones van provocando situaciones que crean escándalo, polémica, conmoción, etc. atrapando más al espectador. (Benalcázar. 2015)

Este tipo de programas recurren al amarillismo y sensacionalismo de personas que tienen bajos recursos económicos y que se han convertido en una “celebridad” por sus redes sociales y las usan como invitadas a estos programas para aumentar el rating. (Caceres, 2010)

La sátira gráfica ha representado la telerrealidad en varias ocasiones sin embargo no ha sido constante pues las ilustraciones satíricas buscan representar todos los problemas sociales de actualidad. Es por ello que la línea gráfica que se ha



manejado en la mayoría por los críticos humoristas es la caricatura, y por este motivo caricaturistas como Bonil o Asdrubal son los mayores críticos políticos y sociales del país. Es por ello que se ha propuesto brindar una alternativa a la estética de la ilustración local, empleando la línea del manga.

A través del proceso de investigación para el proyecto se encontró que, aunque el manga se ha extendido a nivel mundial sobre todo por sus adaptaciones animadas a la televisión, no es un recurso gráfico que se lo use para denuncias políticas y sociales, o al menos en la localidad no se lo ha explotado.

La finalidad de este proyecto es usar la sátira para criticar la telerrealidad del Ecuador con la ayuda del manga, dejando de lado las temáticas políticas en la caricatura que son los elementos predominantes en la sátira ecuatoriana.



CAPÍTULO I: La ilustración

“En una sociedad decadente, el arte, si es veraz, también debe reflejar decadencia. Y a menos que quiera dejar de lado su función social, el arte debe mostrar que el mundo puede cambiar. Y ayudar a cambiarlo.”

(Fischer, 2011, p. 58)

La Real Academia Española de la lengua (RAE), define la ilustración como “Acción y efecto de ilustrar”, es decir, esclarecer un entendimiento sobre cualquier tema de manera gráfica o de otro modo. El dibujo es la habilidad innata del ser humano, la misma que es usada como herramienta principal de toda ilustración.

A decir de Paco Pincay, ilustrador gráfico, cuya reflexión sobre la ilustración menciona: “El dibujo es la capacidad intrínseca que tiene cualquier persona, cualquier persona puede dibujar, pero ilustrar es iluminar, mostrar, dar a conocer una imagen que represente el conocimiento de algo”. (El Telégrafo, 2012)

La ilustración es la técnica de plasmar en papel o sobre cualquier soporte la idea que posea un ilustrador, misma que posteriormente podrá ser interpretada de manera fácil o no por el espectador, esto dependerá de la complejidad con la que se haya realizado y el nivel de abstracción del receptor. Por otro lado, la ilustración, es utilizada como una herramienta visual que dependiendo del enfoque con el que se crea puede ser narrativa, científica, infantil, satírica, publicitaria, etc. (Hernández. 2010).

Haciendo referencia a la cita antes mencionada, Paco Pincay establece una diferencia marcada entre dibujo e ilustración, pues para él todos los seres humanos poseen la capacidad de dibujar, sin embargo, el acto de ilustrar va mucho más allá del mero hecho de realizar trazos sobre una hoja.



Para Paco Pincay, la ilustración no es pintura ni dibujo, pues la diferencia radica en que los dos pueden ser entendidos o interpretados de múltiples formas y no hay consecuencia en ello; mientras que la ilustración, tiene por objetivo representar algo específico, haciendo uso de un factor narrativo inmerso en las representaciones artísticas, mismo que será comprendido por el receptor.

Por ejemplo, en la antigüedad los ilustradores medievales eran los encargados de transcribir e ilustrar los manuscritos con el fin de que los monjes tengan una mayor comprensión del texto narrado. (Gombrich, 1997)

El Arte como Medio de Comunicación

El arte no tiene un origen definido, pero los conceptos de arte y artista son relativamente nuevos, en comparación a las creaciones que los integrantes de todos los pueblos del mundo realizaban con un fin, es decir, en el pasado remoto de la humanidad todo lo que consideramos arte, no fue concebido por simple gusto estético, sino por el contrario tenían una función que cumplir. (Gombrich, 1997)

Las pinturas rupestres encontradas en España y Francia son tal vez una muestra de imágenes útiles para los individuos que las crearon, “[...] esos cazadores primitivos creían que con solo pintar sus presas- haciéndolo tal vez con sus lanzas o hachas primitivas- los animales verdaderos sucumbirían también a su poder” (Gombrich, 1997, p. 42)

De acuerdo con lo mencionado, siempre ha existido una estrecha relación entre arte y comunicación, nuestros antepasados usaron la imagen como medio de expresión. Esta característica de la comunicación no se ha perdido, por el contrario, ha ido evolucionando al igual que la humanidad, la expresión artística se ha convertido, sin lugar a dudas en un medio para decir aquello que no se puede expresar con palabras, Graciela Jara (2014, p. 6) escribe:



“El arte es una expresión especial en la vida del hombre, transmite el sentimiento y las emociones que cada uno tiene en su interior, ideas que quiere compartir con los demás y lo hace a través de diferentes lenguajes aquel con el que se siente identificado y le resulta fácil de expresar.”

Por otra parte, en la actualidad, las artes visuales son el lenguaje más explotado para diversos fines comunicativos, pues son los diversos medios de comunicación quienes bombardean de imágenes a los espectadores. Las imágenes se han convertido en parte fundamental en la vida de los individuos; sin embargo, estas se encuentran sobresaturando el sector publicitario y generando así un shock mediático en el cual se encuentra inmerso el espectador y por ende es prisionero inconsciente de los mass media. (Debord, 2012)

La crítica y la denuncia social son elementos de la comunicación que se encuentran dentro del arte, esto conlleva a la reflexión de los artistas porque crean sus obras en base a sus experiencias y son las apreciaciones de los espectadores las que generan un impacto o cambio social, Ranciere (2010) explica que la experiencia ante una obra ya no es ni debe ser igual a la costumbre contemplativa, por el contrario, el poder creador del artista ayuda a construir y reconstruir, asociar y disociar los eventos, la experiencia del mundo que se encuentra en constante cambio con una memoria frágil.

Basta apreciar por ejemplo a Pejac, artista español quien realiza obras para museos y murales, en los que la denuncia social se encuentra implícita, lo mencionado por el artista en una entrevista demuestra cómo concibe su arte "La melancolía es el motor de muchas de mis obras, pero también la suelo mezclar con humor. La combinación de ambos es un buen detonante para lograr un lenguaje poético que huye de la belleza simple y busca su esencia en la cara oculta de las cosas" (Celdran, 2014).



“El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizadas por imágenes”. (Debord, 2012, p. 9), esto nos lleva a develar el hecho de que el factor mediático es un punto de inflexión entre el espectáculo y la sociedad, y que las personas buscan ser reconocidas inmiscuyéndose en diferentes espacios televisivos, mismos que salen al aire sin necesidad de un presupuesto muy alto, pues su único fin es entretener a la teleaudiencia, sin necesidad de presentar conceptos en sí.

Un concepto importante dentro de lo antes mencionado es la telerrealidad, una forma de realizar entretenimiento exponiendo a los participantes de la misma, en tiempo real a los espectadores, de esta manera se pierde la intimidad y se convierten en figura pública. “La telerrealidad o reality show se fundamenta bajo la promesa de que nada es oculto, de profundizar todos los temas sin reservas, donde el atropello se enfoca básicamente en La violación de las revelaciones íntimas ajenas.” (Zevallos, 2013), de esta manera el dominio público de la vida del otro se generaliza y se convierte en una problemática social.

El arte no debe ser ajeno a esta problemática y por lo tanto debe ser uno de los medios que critique e invite a una reflexión por parte de los espectadores que a pesar de vivir sumergidos en la problemática lo invisibilizan, porque es un acto normalizado, la propuesta de arte visual es entonces una forma de sacudir a los espectadores pasivos pues como nos da a entender (Fernandez A. , 2015), las imágenes buscan representar los elementos relevantes de la experiencia de una manera más simple y disculpable.

Historia de la ilustración

El origen de la ilustración, está muy ligado a las primeras líneas hechas por los seres humanos “(...)la imagen es más antigua que la escritura y ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas y parcialmente analfabetas, hasta la contemporaneidad, lo que permite resaltar su autonomía e importancia con respecto a



los textos” (Barthes, 1986, p. 3), esto nos demuestra que de alguna forma la imagen representativa de algo en concreto tiene un uso ancestral y dado que el objetivo de la ilustración es representar algo existe la estrecha conexión con las imágenes primitivas.

Posteriormente, con el avance de las civilizaciones la ilustración adquirió mayor importancia debido a que complementaba la narrativa de escritos, por ejemplo, en *El papiro de Turín*, se encuentran ilustraciones eróticas del antiguo Egipto que podrían compararse al Kamasutra, en las imágenes se encuentran mujeres y hombres en diferentes actos sexuales. Sin embargo, la época del oscurantismo fue la que mayor uso le dió a la imagen en su escritura “(...) El arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustración de libros impresos. La iluminación prolija e intrincada de los libros, generalmente de temas religiosos (...)” (Dalley, 1981, p. 10) el uso de plumillas, pinceles y colores dotaron a estos manuscritos una mayor comprensión de los pasajes y relatos religiosos que los monjes transcribían.

A pesar del uso y evolución de la imagen e ilustración en la edad media, las composiciones carecerían de un elemento fundamental que llegaría de la mano de Filippo Brunelleschi en la época del renacimiento, siendo esta la perspectiva, “(...) De este modo, no será hasta Brunelleschi cuando se alcance la utilización precisa de la perspectiva. Para su estudio experimental de la perspectiva, Filippo Brunelleschi utilizó dos tablillas pintadas. (...)” (Pardo, 2012), este simple estudio lineal dotaría a las futuras ilustraciones de un cambio de dimensión, de objetos bidimensionales a tridimensionales; los ilustradores por tanto tendrían un manejo mucho más preciso y técnico de la profundidad al momento de realizar sus composiciones.

Con la invención de la imprenta, la ilustración no se quedó atrás, aunque su proceso en este caso fue más apegado a la ornamentación, para finales del siglo XVIII esta tendencia decayó y surgió otra manera de imprimir imágenes sobre una superficie plana, la litografía. Posteriormente, para el siglo XX la invención y el uso de



las primeras fotografías apartó a la ilustración “La invención de la fotografía provocó el declive en este tipo de ilustraciones, y ha tenido un impacto abrumador sobre la ilustración del siglo XX”. (Dalley, 1981, p. 12)

Con la revolución industrial, se generaron nuevos pigmentos que los ilustradores empezarían a obtener provecho en la creación de los carteles y la publicidad, el impacto visual y su sencillez de comunicación convirtieron a la ilustración en la herramienta anunciante por excelencia, como afirma Jaleen Grove muchos de los interesados por la ilustración eran ejecutivos que querían promover su idea, otros por el contrario solo eran fanáticos que encontraron una manera de complementar su subcultura o experiencia de vida y se transmitía de la misma manera que el llamado "arte popular". (Grove, 2013)

Al igual que en la época industrial, el desarrollo tecnológico generó un cambio al realizar ilustraciones, pues las nuevas tendencias en computación crearon software especializados para el uso de ilustradores y diseñadores, a su vez es necesario mencionar que en la actualidad tanto el uso de la web, como el de la fotografía digital ayuda en las diferentes creaciones; además los programas digitales cada vez se actualizan con nuevas herramientas que mejoran y facilitan el trabajo de profesionales o aficionados a la ilustración, generando así un auge en la creación de imágenes (Zeegen, 2007). Actualmente, la ilustración gráfica es muy diversa y tiene diferentes campos en los que se aplican, estos pueden ser; ilustraciones técnicas, infantiles, científicas, narrativas (como el comic o el manga), satíricas, humorísticas, etc., sin embargo, se hará hincapié en las ilustraciones satíricas y narrativas, más explícitamente la ilustración manga.

Ilustración satírica

La ilustración satírica es un medio gráfico que muestra con ironía y burla los problemas de la sociedad, entre los temas más frecuentes se encuentran: la política, la guerra, la alimentación, la educación, las drogas, la prostitución, entre otros.



Según la Real Academia Española de la lengua (RAE) (2018) la sátira se define como “Composición en verso o prosa cuyo objeto es censurar o ridiculizar a alguien o algo.”

La sátira es un género literario que se genera por el elemento cómico, lo cual es una impresión producida por cualquier persona ya sea por error o equivocación (Antonino, 1983) y busca de esta forma llegar a ridiculizar, mofarse y criticar de manera humorista a cualquier persona en una determinada situación, de esta forma la sátira se encuentra ligada a la conducta humana. “(...) La sátira pertenece al género literario, pero se enfoca más por la conducta humana, la cual busca burlarse o desprestigiar a algo o alguien (...)” (Peláez; 2015; p.28)

Existen unos aspectos primordiales que toda sátira debe tener, aunque es difícil saber qué es lo que uno domina al otro o si simplemente es toda la mezcla de estos elementos lo que genera una buena sátira:

Tensión entre lo real y lo irreal

Comicidad

Tendencia a la ironía

El juego entre lo real e irreal que busca poner en evidencia los aspectos más tradicionales de lo cotidiano y la moral que en estos se encuentra en yuxtaposición con las ideas que buscan romper estos esquemas propios de la vida de la sociedad. (Coronel, 2019)

Las comicidades conjuntamente con la ironía son los engranes que se encuentran desde el inicio en cualquier composición satírica de cualquier género, se debe también recordar que este género no sólo depende del creador sino del público también, es decir, la persona que crea los elementos satíricos ya sean escritos o visuales debe tomar en cuenta el público al que lo dirige; si el público no entiende los elementos que expone la ironía y la comicidad serán pasadas por alto.



Para Charles Baudelaire (2015) existe una diferencia entre lo cómico satisfactorio y lo cómico absoluto. Lo cómico satisfactorio es aquella caricatura que resulta sencilla de entender y posee una relación entre el arte y la idea moral, lo cómico absoluto por el contrario es aquella caricatura que crean un nuevo mundo a partir de lo existente y se entiende por intuición además que la risa repentina es característica de esta comicidad absoluta.

Lukács (Coronel, 2019) entiende a la sátira como un medio donde se hace partícipe la lucha de clases y dependiendo de la clase social en la que esta se desarrolla puede ridiculizar a la forma de vida de otras clases sociales o burlarse de los aspectos propios de su nivel social, con esto se puede afirmar que las creaciones satíricas también son una herramienta de crítica social, "(...) no sea más característico de la sátira pictórica que su conservadurismo, la tendencia a recurrir al viejo fondo de motivos y estereotipos...la sátira data del período en que la caricatura de retrato había sido absorbida por las estampas políticas." (Peláez. 2015. p. 35)

En las artes plásticas, la sátira es un elemento muy recurrente, sin embargo, el elemento primordial que se puede visualizar con gran facilidad y, por tanto; es muy característico de esta expresión artística es la ironía, siendo el eje principal de las obras de arte que obedecen a la interpretación popular y política, por tal motivo muchas de estas creaciones tienden a ser críticas con respecto a un tema en particular.

"La sátira inscrita en el marco estético de lo irónico, busca dirigir al espectador a un éxtasis visual en donde cada individuo, tenga la oportunidad de viajar en una experiencia de orden artístico y estético frente a la obra de arte, el espectador se funde en la apreciación de una pieza artística única e irremplazable y contenida de profunda crítica o sátira." (Peláez. 2015. p. 36)

La sátira en el arte a pesar de su tinte humorístico, revela todo aquello que es molesto para el artista. Esta evidencia plasmada de diferentes realidades a lo largo de la historia genera para (Baudelaire, 2015) una noción de tiempo, donde la caricatura,

el tiempo en el que se la crea y a la vez lo efímera que es, pues si la caricatura es buena en el momento exacto, adquiere un gran valor histórico.

En las ilustraciones contemporáneas se observa cómo el artista mira la realidad con ojos críticos para generar los elementos satíricos y burlescos, provocando en la sociedad una reacción de humor, reflexión y crítica, una sociedad sumergida en teatralidades generadas y reproducidas por los mass media donde dirigen la atención del espectador a lo que sencillamente piensan que deben hacerlo. (Debord, 2012).

En esta espectacularidad, la ironía no se hace ausente y por ello las cuestiones más cotidianas pueden ser referencia para artistas e ilustradores para criticar a la misma sociedad, después de todo ese es el fin de la sátira y la ironía dentro del arte.

Referentes

Pawel Kuczynski (Mazatl, 2016), artista polaco cuyas obras rayan entre lo sátiro y lo ácido de la realidad contemporánea, además de una gran carga realista que es difícil de ignorar. Su obra está relacionada con la problemática política, económica y social, y busca la manera de generar una reflexión en el espectador sobre la realidad que lo rodea.



Imagen 1. Kuczynski, P. Sorpresa. Ilustración. Recuperado de (Pictorem)



Imagen 2. Kuczynski,P. Controlar. Ilustración.Recuperada de (Pictorem, n.d.)

Luis Quiles, artista español, realiza sus creaciones jugando con la idea de la doble moral, enfrentando así al espectador con sus ideas de pudor y al mismo tiempo realiza una crítica a la sociedad. “El impacto de sus creaciones, logra transmitir un mensaje: un humor directo que deja un sabor amargo en los receptores.” (Biobiotv, 2014)



Imagen 3. Quiles, L. Real Monsters. Ilustración. Recuperado de (Quiles)



Imagen 4. Quiles, L. My neighbor Totoro. Ilustración. Recuperado de (Quiles)

René Merino, es un muralista e ilustrador español que en su blog “está mal, pero se puede empeorar” publica diferentes tiras cómicas o ilustraciones muy sencillas sobre lo cotidiano de nuestra época; una de sus ilustraciones es *Bucle*, misma que es un llamado de atención a la calidad televisiva que se tiene en España y en todo el mundo.

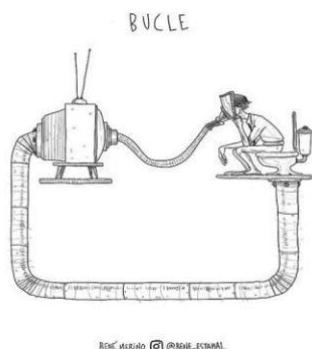


Imagen 5. Merino,R. Bucle. Ilustración. Recogido de (Merino)

Robert Crumb, artista estadounidense que es considerado como el padre del comic underground y pionero en los fanzines. Por su estilo en que plasma sus historias ha obtenido varios enemigos de su arte; como expone Benitez (2018) “Un tema insoslayable al hablar de Crumb son las enemistades que llovieron desde varios sectores acusándolo de misógino, racista y más: desde sectores conservadores, hasta colectivos feministas.”

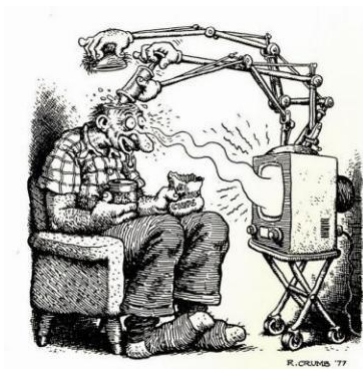


Imagen 6. Crumb, R. Televisión. Ilustración. Recogido de (Biblioklept, 2014)

Al margen, artista argentino que presenta ante la sociedad sus ilustraciones ácidas y satíricas, busca provocar en aquel que observa sus composiciones una reflexión sobre los problemas de la era en la que vivimos, donde los roles de los mass media y el dinero, obtienen gran impacto en nuestra forma de ser.

“Hay dibujos que nacen al margen (...) Son la basura del subconsciente. Pero son más viscerales y sinceros que otros dibujos porque no tienen la obligación de agradar. Porque nacieron para no ser vistos. (...)” (Cultura Inquieta, 2017).

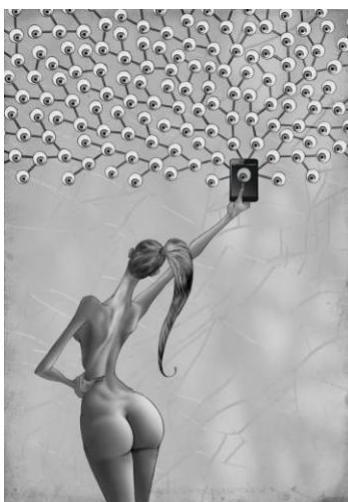


Imagen 7. Al margen. S/T. Ilustración. Recogida de (margen)

Ilustración manga

“Manga es un cómic hecho en Japón. Se trata del género que reúne a las historietas creadas en dicha nación asiática, con características temáticas y de estilo que son particulares.” (Pérez, 2018)

El manga es, por tanto, el equivalente al cómic occidental, representado historias de temáticas diversas de manera gráfica, siendo una ilustración narrativa.



El manga no difiere mucho con su homónimo occidental, las principales características de este tipo de historieta destacan la lectura de derecha a izquierda, de hecho, al reverso de las portadas vienen las instrucciones de cómo leerlo además son elaborados a blanco y negro y solamente las portadas poseen color. Generalmente los ojos de los personajes son los que más resaltan por su tamaño, aunque cabe mencionar que dependiendo de su género los ojos pueden ser proporcionales, por último, a diferencia de los personajes occidentales que suelen ser muy detallados en el manga tienden a ser más estilizados y el fondo mucho más elaborado.

En los inicios del manga, “sus creadores buscan la sátira social por encima de la perfección estética y en sus fantasías pictóricas evaden al pueblo de una época de opresión y descontento social provocado por la dictadura feudal.” (Cámara & Durán, 2016, p. 13), pues los relatos gráficos a manera de fábulas (Choju-giga) representaban figuras zoomorfas que vivía situaciones de la vida cotidiana de Japón, todo ello con una carga humorística y una cierta sátira. Actualmente el manga no necesariamente es satírico, de hecho, las historias que se crean pueden ser de cualquier género y hacen alusión a diversos temas que no implican una crítica directa sobre un tema en particular en la mayoría de mangas.

El manga tiene varios géneros, destacándose cuatro tipos que engloban a todos los demás, estos son:

Shonen: este tipo de animación encierra todas aquellas historias cuyo público mayormente son hombres, niños y jóvenes; una característica en este tipo de historias es que siempre están cargadas de acción.

Shojo: este género está orientado a un público femenino, a diferencia del shonen en el shojo lo que se desarrolla en sus tramas son los sentimientos, esta característica acompaña a la historia desde su inicio, evolucionando de esta manera los diferentes romances y situaciones parecidas en torno a la protagonista que, generalmente, suele ser una mujer.



Seinen: a diferencia de los otros géneros anteriores, el seinen se enfoca en un público maduro, es decir, de 18 años en adelante. Propone temas que se desenvuelven en el mundo de los adultos con mafiosos, tramas policiales, ambientes laborales, etc.

Kodomo: este género se dirige a los más pequeños, generalmente las historias suelen ser humorísticas, los protagonistas son niños o niñas que tienen un acompañante (pueden ser seres fantásticos o mascotas), de esta manera los niños se identifican rápido con los personajes porque son tramas muy sencillas.

La sátira en el manga y sus referentes

En Cámara y Durán (2007) el manga de origen japonés es una forma particular de contar historias a nivel gráfico y narrativo de tal manera que por su estilo muy característico ha sido aceptado y tomado como referencia por los artistas de occidente en su composición gráfica o narrativa.

Si bien el origen del manga se puede rastrear hasta la India, el manga como se lo conoce hoy dista mucho de sus orígenes, aunque, un elemento en común entre el manga y los rollos pictóricos antiguos es la práctica de incluir texto en las composiciones gráficas. De esta manera podemos hallar los rollos denominados Choju-Giga que poseen animales antropomórficos y cuyo contenido a manera de fábula tiende a ser satírico. (Camara & Duran, 2007)

GB Sansom dijo: "(...) El artista es un dibujante encantador. Sus imágenes de animales que se transportan [ellos mismos] con el atuendo de los monjes están llenos de diversión satírica. Son un verdadero fruto del ingenio nativo (...) y son testigos de esa reacción contra las solemnidades del arte budista que hemos notado" (El Centro de Información Médica Internacional de la Sociedad Fisiológica de Japón, 2015).

Posteriormente aparece el Ukiyo-E, en el cual se retrata la vida de los barrios de placer del antiguo Tokyo y de otros sitios urbanos, este periodo artístico tuvo su

máximo representante a Hokusai Katsuhika, sin embargo, el origen del manga como se lo conoce se sitúa a mediados del siglo XIX. Cuando Japón deja de excluirse y comienza a abrirse al mundo en especial a occidente, de esta manera Japón inicia un proceso de actualización y modernización y en la parte gráfica empezaría un cambio con Charles Wirgmann. (Camara & Duran, 2007)

Wirgman, ilustrador inglés (1832-1891), llega en 1857 al país del sol naciente produce una historieta satírica de las costumbres niponas en 1862, The Japan Punch fue el nombre de la historieta, sus graficas llenas de sátira exponían a la vista de los habitantes las nuevas formas de la caricatura moderna y reflejaban sus costumbres, esta publicación ayudó a dar mayor libertad hacia los artistas japonés quienes se encontraban censurados. (Iglesias, 2013)



Imagen 8. Wirgman. The japan punch. Manga. Recogido de (Artes graficas)



Imagen 9. Wirgman. The japan punch. Manga. Recogida de (Artes graficas)

Georges Bigot, artista francés (1860 – 1927), al igual que Wirgman publicó su propia revista satírica con referencia a las costumbres niponas, pero con una técnica de dibujo mucho más pulida y de estética diferente, su revista lo llamo Tôbaé en honor a Toba; sacerdote al cual se le adjudican la mayor parte de rollos Choju- Giga, su sátira supo meterle en problemas con la autoridad, pero por otro lado los jóvenes japoneses vieron en ello una actitud de crítica que empezaba a florecer en el país (Camara & Duran, 2007).

En una de sus caricaturas observamos como Bigot representa con precisión la disputa que mantenía Japón y China por Korea y como Rusia observaba para saber a dónde dirigir su interés.

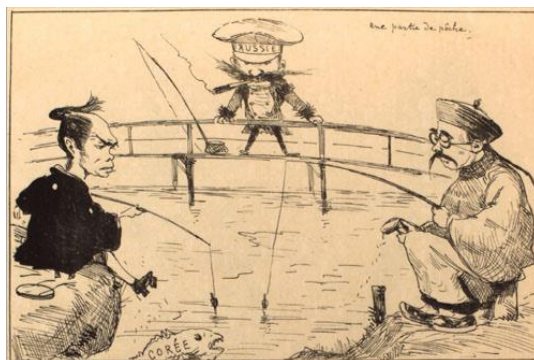


Imagen 10. Bogit. S/T. Caricatura. Recuperada de (Omura, 2013)

A pesar de que los extranjeros caricaturistas realizaban su producción en Japón, no es hasta que **Rakuten Kitazawa** (1876-1955) entra a escena, cuando se empiezan a producir las primeras sátiras hechas por un japonés. Por su trabajo Jiji Manga en un periódico local se acoge la palabra manga para referirse a todo cómic o historieta hecha en Japón. Creó la revista satírica Tokyo Puck, la cual además fue la primera revista de manga a color, llegó a ser tan exitoso su sátira política que se lo tradujo al inglés y al chino, con ello Kitazawa se convirtió en el primer mangaka profesional (Iglesias, 2013).

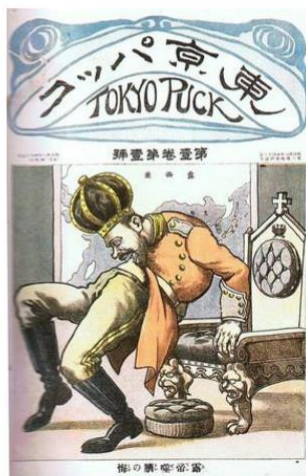


Imagen 11. Kitazawa. S/T. Manga. Recuperada de (Sherman, 2018)



Imagen 12 Kitazawa. Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu. Manga. Recuperado de (Wikipedia)

Ipppei Okamoto (1886-1948), uno de los primeros mangakas, se rodeaba de las artes y la política, además era crítico y teórico. Debido a su intelecto e ingenio las ilustraciones satíricas y políticas que realizó lo llevaron a ser reconocido por todo el país, “Era una superestrella multimedia, parte de un conjunto literario inteligente, contribuyendo a influyentes revistas críticas como *Bungei Shunju* y *Kaizo* .” (Mccarthy, 2010).

“Esta es la lección última de **Ipppei Okamoto**: el cómic es una senda que permite al artista alcanzar su visión íntima del mundo, la única que le es propia. El

manga, por tanto, no es un producto sino un procedimiento. No es el destino. Es el viaje.” (Iglesias, 2013).



Imagen 13. Okamoto. Einstein. Caricatura. Recuperado de (Mccarthy, 2010)

Machiko Hasegawa (1920-1992), después de la guerra, Hasegawa se convirtió en la primera mangaka femenina, su tira cómica llamada Sazae-san reproducía la vida y costumbre de una familia normal de clase media en Japón, el humor del manga fue muy exitoso y se lo tradujo al inglés y en 1948, se realizó una adaptación cinematográfica y una serie de televisión que sigue emitiendo episodios (Camara & Duran, 2007).



Imagen 14. Hasegawa. Sazae-san. Manga. Recuperado de (Camara & Duran, 2007)



Todos estos autores recogidos desde los inicios del manga dotan a las tiras cómicas de Japón una sátira y una crítica a diferentes elementos y momentos de la cultura japonesa, con gráficas que se asemejan en estilo y narrativa a aquellas caricaturas muy manejadas en occidente; sin embargo, este factor llega a cambiar con Osamu Tezuka, considerado como “Manga no Kamisama”¹. Tezuka cambió la forma de hacer mangas con un ritmo más cinematográfico en planos y secuencias y con temáticas que cambiaron por completo la definición de mangas para niños, además le dio al género un elemento que se convirtió en característica del manga, los ojos grandes. (Camara & Duran, 2007)

Con Tezuka el manga adquiere un enfoque y estilo diferente y se expande globalmente con la ayuda del anime (Camara & Duran, 2007); debido a esto los géneros, temáticas e historias se diversificaron y el carácter satírico humorístico se encuentra muy deslindado del área política, aunque la mayoría tiene momentos de humor sobre la sociedad nipona pero no necesariamente hacen una crítica sobre esta.

Yoshito Usui, mangaka japonés (1958-2009), es un ejemplo de ello, es el creador del polémico pero divertido Crayon Shin-chan, debido a su estilo de dibujo muy simple el manga y el anime fueron considerados como infantiles, aunque no es el caso. Shin -chan está dirigido para jóvenes y adultos, en esta serie se relata la vida costumbrista de una familia, además realiza una crítica al medio en el cual crecen los niños, una familia que a veces se maneja en mentiras, con una madre dedicada a la casa y a conversar con las vecinas y el padre dedicado al trabajo. Shin-chan recrea estereotipos de las diferentes personalidades que nos encontramos en la cotidianidad y se convierten en personajes entrañables pues son representados en su mayoría por los amigos de shin.

¹Dios del manga



Imagen 15. Usui. Shin-chan. Manga. Recuperado de (mangarock)

Ilustración en el Ecuador

En el Ecuador existen grandes ilustradores reconocidos a nivel mundial y local, tanto por su estilo como por sus temáticas; sus trabajos pueden encontrarse en las redes sociales como: *Instagram*, *Facebook* y en páginas web como *Matadornetwork*, *Redilustradoresecuador*, *etc.* sin embargo, son los caricaturistas quienes se han apropiado de la tan mencionada "ilustración satírica", pues son ellos mediante sus obras quienes han creado espacios de reflexión en los lectores de periódicos y el público en general, así lo menciona Simón Cordero en una cita recogida en (Guzman, 2015) "Los caricaturistas son unos tíos malos que inflan los defectos ajenos para que todo el mundo los vea.(...)Y por todo esto son percibidos como seres fascinantes. Los buenos, aburren. Los perversos, fascinan"

En el país, el dibujo humorístico tiene una trayectoria extensa, sus orígenes pueden ser rastreados hasta la mitad del siglo XIX, pero su aproximación más exacta llega en la época de revolución entre los liberales y conservadores en 1880 en Guayaquil en varias publicaciones se criticaba al régimen y a la iglesia envueltos en los innumerables problemas y conflictos políticos de la época.



Para las primeras décadas del siglo XX, la caricatura se consolidó en el medio local, la facilidad de publicar estas creaciones humorísticas en las revistas ilustradas sobre todo en Quito y Guayaquil, ayudó a que los artistas que se dedicaban a este campo visual empezarán a tener renombre y a realizar encuentros en salones de arte. De esta manera el humor gráfico aparte de ser una herramienta de denuncia se convirtió en una nueva esfera artística en aquella época,“(...) pusimos en tus manos indiferentes estas páginas, con una sonrisa, que sin pretensiones, te dijimos, eran para disipar el atroz aburrimiento de la vida cotidiana”, de la Revista Caricatura, 1919, cita recogida en (Bedoya, 2007)

Las revistas ilustradas y la prensa escrita se convirtieron en una especie de galería ambulante, donde los artistas encontraban la manera de darse a conocer y promocionar sus creaciones, aunque por un lado la caricatura podía acompañar a la narrativa de la prensa y exponer de manera gráfica los elementos que se contraponen con los discursos políticos, por otra parte se transformó en el espacio privilegiado del artista-autor, así pues las revistas y los medios impresos en general se convirtieron en el medio integrador entre la imagen y la palabra que inició con una tendencia política pero después fue cambiando su temática hasta hacerlo mucho más diversa.

El humor gráfico ecuatoriano no ha cambiado mucho en esencia y sus mayores exponentes aún se encuentran divulgados en los medios impresos, la temática se sujeta a una crítica mucho más dura hacia los gobiernos de turno y los problemas sociales. La etapa más difícil para los artistas, fue el período de gobierno del expresidente Rafael Correa, en el cual, las expresiones artísticas que poseían algún tipo de crítica o sátira frente a su gobierno eran de cierta forma vetadas, pues coartaba la libre expresión de los mismos, impulsando así a la producción autónoma, además en su mandato no se prestaba ayuda a artistas que no se encontraban de acuerdo con a su ideología (Kromble, 2017), por este motivo varios artistas al igual que la prensa y una parte del arte se sumergieron en una auto censura.

Referentes

Los referentes que se han tomado en cuenta (en su mayoría caricaturistas), poseen gran trayectoria en este campo, sus creaciones han tratado de provocar una mirada crítica sobre los sucesos políticos más relevantes del momento a nivel nacional e internacional, además que algunos de ellos plantean una mirada crítica sobre diversos aspectos no necesariamente vinculados a los procesos políticos-sociales; a continuación, se dará a conocer sobre los mismos:

Eduardo Villacís, ilustrador ecuatoriano realiza arte fantástico, arte figurativo y arte narrativo o comics; entre muchas de sus obras posee una novela gráfica que se titula *Smoking Mirror*, en ella mediante la ficción Villacís pretende encontrar una respuesta a la pregunta “¿Qué hubiera pasado si Cristóbal Colón desembarcaba en México y no en el Caribe?”, con ello crea ilustraciones que de manera burlesca, satírica y ficción relatan la conquista de los Aztecas a Europa. “(...) Quisimos usar este mundo fantástico y absurdo para hablar cosas que pasan en el mundo real (...) La ficción habla de cosas no existentes, pero tienen resonancia con lo que realmente pasa” (Villacís, 2019).

En una de sus ilustraciones, muestra como uno de los conquistadores aztecas se transporta sobre un alemán, pues es mucho más fiable que un caballo.



Imagen 16. Villacís,E. Transporte. Ilustración. Recuperada de (Villacis)

Xavier Bonilla Zapata (Bonil), sin duda uno de los caricaturistas más representativos del Ecuador en la actualidad, fue el organizador del primer encuentro de caricaturistas con fin periodístico denominado “Humor gráfico y periodismo”, en el 2015.

Su trabajo se centra en la crítica hacia los gobernantes en turno, y a todo el panorama político y social del país, de la región, y del mundo. Por su labor humorística llegó a tener problemas en el gobierno de Rafael Correa, por sus denuncias a la corrupción, lo cual no gustó al presidente y terminó varias veces en los tribunales acusado de perjuicio y daño a la moral, así también arremetió contra el periódico donde trabajaba y fue impuesto una multa de más de 90.000USD, estos hechos a generado que Bonil siga su gran trabajo de crítica y lucha por la libertad de expresión.



Imagen 17. Bonil. Fidel Castro ha muerto. Caricatura. Recuperado de (Bonilla)



Imagen 18. Bonil. Una escena de horro. Caricatura. Recuperada de (Bonilla)

Asdrúbal de la Torre, aunque se graduó de médico pediatra, su pasión por el periodismo lo llevó a trabajar en el diario *El Sol de Quito*, donde trabajó como caricaturista deportivo. Posteriormente le llegaría una oferta de trabajo del diario *El Comercio* con el cual trabajaría alrededor de 28 años para luego convertirse en ministro de salud.



Imagen 19. Asdrúbal. S/T. Caricatura. Recuperado de (Telesucesos, 2018)



Imagen 20. Asdrúbal. S/T. Caricatura. Recuperado de (Telesucesos, 2018)



CAPÍTULO II: La Telerrealidad

La telerrealidad es un género televisivo de entretenimiento de masas cuyos orígenes se encuentran a mediados del siglo XX, sin embargo poder enmarcarla en un género de entretenimiento específico se vuelve complejo porque no es de carácter informativo, educativo, real o conflictivo, ni puramente espectacularidad; por el contrario la hibridación de todos estos géneros al mismo tiempo es lo que pretende ser la telerrealidad (Castañares, 1995).

El término de “realidad” es cuestionado por Mark Andrejevic, un teórico enfocado a la cultura, la revista “*The New Yorker*” recoge una de sus opiniones “no existe una definición que capture todos los géneros existentes y excluya otras formas de programación, como las noticias nocturnas o los programas de juegos diurnos”. (Sanneh, 2011) . Para Carolina Fernández (2014) estos tipos de programas son idealizados como eventos que no se dirigen con un guion como otros programas, pues en la telerrealidad se muestran a personas reales bajo la constante filmación de varias cámaras mientras éstas realizan sus actividades comunes.

En el mismo texto de Fernández este mito se elimina al mencionar que los castings realizados para estos programas buscan a participantes con características concretas, de esta manera se refuerza un estereotipo social del tipo de personalidad que debe poseer “(...)no debe olvidarse que, al entrar en el programa, las «personas» se convierten en «personajes»..., luego los participantes están sujetos a un guion, y en este sentido es lícito afirmar que son «personajes».” (Fernandez C. , 2014)

Este tipo de entretenimiento televisivo ha sido muy aceptado por las cadenas televisivas de todo el mundo, una de las razones por las cuales su extensión y aceptación a nivel mundial se da en las televisoras es su coste de producción, en relación a producciones que demanden más tiempo de planificación y realización, el precio por un programa de telerrealidad es mucho más económico. (Zevallos, TELERREALIDAD: violencia y escándalo., 2013)



El rating de programación es lo que toda televisora busca, con la adaptación de los realities a las productoras televisivas y el proceso de selección de los participantes, han encontrado el método perfecto para mantener a la audiencia sintonizada en sus programas por tiempo indefinido; la estrategia ganadora de ello es que los televidentes se sientan identificados con las personas de los realities, pues al ser “real” la audiencia mira a los participantes como individuos reales y por este motivo los elementos de conflictos humanos, vulgaridades, despotismo, malas palabras, etc. son piezas clave para que esta falsa cortina de realidad se mantenga. (Aparicio, 2018)

Historia y origen de la telerrealidad

Los inicios de la telerrealidad (reality show), se lo conecta con en el programa de “*Candid Camera*” programa estadounidense de 1948 el cual se trataba de realizar bromas con una cámara escondida. (Morelle, 2013)

Posteriormente en la década de los años 70 de siglo XX, en la televisión norteamericana se transmitía un programa llamado “*Queen for a day*” este formato entretenimiento consistía en un concurso donde mujeres contaban sus dificultades y dependiendo del número de aplausos que obtenían al final de su testimonio se elegía a la ganadora la cual sería reina por un día y a parte de lo que ella requería se le daban premios; de esta manera aparcería un formato nuevo de programa muy relacionada a la telerrealidad, el talk show. (Rosas, 2015)

Para 1973 otro programa “*American family*” llega y rompe con la audiencia, en este show una familia fue grabada por 300 horas de filmación y sus integrantes se convirtieron en estrellas de la TV, este fue el primer formato de programa donde se dejó a un lado el guion y hubo simple interacción. Aunque muchos sectores de la sociedad se opusieron a este programa la antropóloga Margaret Mead afirmó “yo creo que una familia americana es tan nueva y significativa como la invención del drama y la novela, un nuevo modo en que la gente puede aprender mirando en la vida de otros



una vida normal interpretada ante las cámaras”, esto se encontraba fundamentado en la preocupación científica de los elementos del cine en las conductas sociales. (Linares, 2012)

El impacto de la telerrealidad no sería mundial sino hasta los 90, año en el que empiezan a producirse más programas de este tipo en diferentes ámbitos: infidelidades, policiacas, bomberos, etc.; pero con la llegada del programa holandés “Big Brother” surgió un nuevo estilo de hacer telerrealidad.

Estos nuevos tipos de realities donde existe una convivencia entre participantes y una interacción con la audiencia, pues es el televidente quien mediante su voto va eliminando a los participantes, generan un fenómeno que, gracias a la televisión y los medios digitales actuales, los participantes llegan a convertirse en personas “famosas” en “celebridades”, “«Putting ‘real’ people on the air makes them celebrities, i.e., unreal. Celebrification of the genre has weakened the participants’ link to the viewers» Kelefa Sanneh” (Poner a gente ‘real’ al aire en televisión las convierte en celebridades, es decir, irreales. La celebración del género ha debilitado el vínculo de los participantes con los espectadores) (Fernandez C. , 2014, p. 12).

Con esto el interés del televidente despierta no solo por curiosidad sino por morbo de ver lo que pasa en la vida del otro, el televidente está expectante de espiar la vida de las personas que se encuentran tras su pantalla y es por ello que este tipo de programas son exitosos, como se recoge en Linares (2012, pp. 97):

“Cada uno de los participantes se sitúa ante el ojo de los demás y es así que comienza a producirse un fenómeno sociológicamente interesante; los comportamientos de cada uno empiezan a tener relevancia para otros humanos espectadores por una parte y para el mismo competidor por otra. La curiosidad por el otro es uno de los componentes sobresalientes para ser un seguidor de estos programas, al punto de que si bien cada uno de los actos que realizan los protagonistas es totalmente cotidiano, la curiosidad se empieza a



apoderar del televidente, de seguir día a día esta realidad pues nada de lo que ocurra en la en los reality es desconocido; peleas, romances, conversaciones, aburrimiento, banalidad, ira y en definitiva, un cúmulo de sentimientos que forman parte de la cotidianidad.”

La telerrealidad como ya se revisó es un medio de entretenimiento que se encuentra al alcance de las masas, de esta manera los términos de MC Tele y telebasura empiezan a construirse y a normalizarse en la sociedad, pues dichos términos simplemente engloban la calidad de programas de entretenimiento que se reproducen en las televisoras.

“La telebasura se presenta como un fenómeno pandémico, que ocupa horas y horas de programas que ven con altísimo nivel de audiencia millones de teléfangos compulsivos, que parecen confirmar el diseño del telespectador al que va dirigido y que los americanos han denominado despectivamente *coach potato*, y que hace referencia a un telespectador acrítico, vulnerable, atomizado, hombre de vidrio al que la luz catódica lo atraviesa.” (Lozano, 2004)

Tipos de telerrealidad

a) Encierro

En estos programas un grupo de individuos integrados por hombres y mujeres viven bajo un mismo techo, la meta del programa es que exista un ganador y para ello los participantes tendrán que crear alianzas, cumplir los retos para evitar ser eliminados. El programa “*Gran Hermano*” fue el pionero en este género de telerrealidad.

b) Supervivencia

Estos programas se desarrollan en sitios alejados de la civilización donde los participantes son puestos allí sin alimentos más que con ciertas herramientas y de



esta manera buscan sobrevivir. “*Sobrevivi*” es un ejemplo de este género al igual que “*Supervivencia al desnudo*”

c) Academia artística

Un grupo de artistas dependiendo del arte al cual está enfocado el programa, son llevados a academias en donde a medida que van aprendiendo deben demostrar sus capacidades ante los jueces.

d) Cambio de apariencia

Son programas que se enfocan en la apariencia de los participantes, generalmente las personas que salen en estos realities poseen una baja autoestima, con problemas físicos, con mal gusto de vestir, etc. pues la finalidad de este programa es dotarle al participante a que cambie su forma de verse, cirugías, compras, estilistas, etc. son los elementos que intervienen.

e) Modelaje

En esta telerrealidad los participantes compiten por ser el mejor modelo, cada semana tienen un reto específico y el jurado decide dependiendo de las fotos que son tomadas quien se retira, el premio del ganador es un contrato de modelo profesional.

f) Labor Social

Estos programas juegan con el dramatismo de las personas que participan en estas telerrealidades, las cuales generalmente son personas de escasos recursos que luchan por subsistir, el factor emocional y sensible que emplean para resaltar los momentos de tristeza potenciados con música sugestiva brindan a la audiencia un drama social.

La telerrealidad y el arte

El arte a pesar de que se ha mezclado con la telerrealidad no necesariamente ha logrado obtener los frutos de rating que se esperaban, aunque el arte es un eje transversal en el día a día de la sociedad y poseer su propio mundo elitista, la



telerrealidad no ha conseguido tener suerte con esta rama a pesar de sus esfuerzos. (Lee, 2017)

Como ejemplo de esto tenemos el programa de telerrealidad “Artstar” transmitido en el año 2006, en el cual el curador de arte Jeffrey Deitch propuso a los artistas participantes generar nuevas obras mientras interactuaban con artistas y curadores renombrados, con el objetivo de que obtengan la oportunidad de tener su propia exposición en la ciudad de Nueva York; en este programa aparecieron varios personajes de la élite del arte como Jeff Koons, Jon Kessler, Debra Singer, Alan Vega, entre otros.

Aun siendo un programa de telerrealidad, su manera de ejecutarlo era un tanto distinta y fue por ello que no agradó al público, pues entre las características que poseía era muy aburrido y carecía del drama de la competencia; y por este motivo llego a ver la luz el programa “*Work of Art: The Next Great Artist.*”, un reality prefabricado, enfocado al arte, pero con todos los elementos del drama que los caracterizan. (Lee, 2017)

Pero ¿Cómo se puede insertar el arte en un mundo que es muy distante del mismo?, la respuesta a esta pregunta nos trae el artista y performer Paco Cao, en el programa concurso de “Tú sí que vales” versión en Italia; Paco Cao entra a escena y propone un concurso dentro de otro concurso, uno de belleza, “¿ Come organizzare un concorso di bellezza senza far di ventare i candidati oggetti erotici a disposizioni del mercato?”² esta fue la pregunta con la que Paco propuso una visión de belleza de obra de arte al cual no se podía sexualizar ni contextualizar al arte en objeto sexual pues como Paco mismo lo dice en el programa “sceglierei dei quadri, con loro la frequentazione carnale è impossibile a meno che tu non sia un multimilionario perverso e allora potreste avere una frequentazione carnale(...) solo dopo averlo

²

¿Cómo organizar un concurso de belleza sin convertir a los candidatos a objetos eróticos a disposición del mercado?



comprato e pagato milioni di euro”³ (Hermes, 2018), con esta participación Cao mezcla estos dos mundos equidistantes entre sí.

“Me parece un logro estético absoluto haber superado una barrera hasta ahora infranqueable, introduciendo un proyecto artístico en un *reality show* de gran audiencia. El poco arte que se ve en la tele está relegado a programas didácticos o experimentales, dirigidos a un público muy específico, mientras yo me he jugado el tipo en un concurso entre escapistas, bailarines, malabaristas y cantantes” comentario de Paco Cao recogido en (Bosco, 2016).

Por otro lado, existen artistas que no buscan insertarse en este mundo televisivo y de telerrealidad; al contrario, prefieren criticarlo y representar cómo estos métodos de hacer programación repercuten en la vida diaria de la sociedad. Como ejemplo de esto tenemos a artistas, en su mayoría caricaturistas, que dentro de su extenso portafolio ha creado unas pocas ilustraciones referentes a estos programas de entretenimiento.

A parte de Robert Crumb, René Merino y al margen, referentes que se han mencionado en el primer capítulo, en la investigación se pudo encontrar algunas ilustraciones relacionadas con la telerrealidad y es necesario mencionar también a Antonio Fraguas más conocido como Forges, humorista gráfico, escritor, director de cine y televisión, el cual lastimosamente falleció en 2018 , sin embargo su recorrido artístico es una gran biblioteca visual para aprender pues “En su obra escrita ocupan un lugar fundamental el costumbrismo y la crítica social.” (Soy Forges, 2019)

³

elegir las pinturas, con ellas la asistencia carnal es imposible a menos que usted sea un perverso multimillonario y luego pueda tener una asistencia carnal (...) solo después de comprarla y pagar millones de euros



Imagen 21. Forges. S/T. Recogida de (Gabelas, 2011)

Randy Glasbergen, es un dibujante e ilustrador humorístico, por su estilo cómico y sencillo es uno de los artistas más publicados en América debido a que sus creaciones son pedidas y utilizadas para ayudar a transmitir una idea concreta, no importa si las instituciones son las escuelas, empresas u otras organizaciones, el humor de Glasbergen ayuda a comunicar y arranca sonrisas al mismo tiempo. (El dibujante Randy Glasbergen)

Una de sus ilustraciones nos muestra la escena de una sesión de terapia entre un psicólogo y su paciente y este le pregunta “If your life was a reality TV show, would you watch it?”⁴, con esta sencilla oración cuestiona el hecho de vigilar a los demás, pero negarse a ser observado.



Imagen 22. Glasbergen,R. S/T. caricatura. Recogida de (Lizardo)

Steve Cutts, es un ilustrador y animador inglés que con su estilo algo ácido y bizarro ha conseguido el medio para representar a la sociedad y criticarla de la manera más cruda y directa. Las temáticas que abarca son muy variadas como

⁴ ¿Si su vida fuera un reality show la vería?

política, empleo, relaciones, entre otras; de esta manera ha generado que el espectador al menos por un instante abra los ojos y reflexione sobre su realidad (Creadictos).

Entre su repertorio gráfico podemos encontrar una imagen que representa de manera precisa lo que las personas observan en la televisión, con ello trae a debate la calidad de programación y entretenimiento que poseen la sociedad tras la pantalla.



Imagen 23. Cutts,S. S/T. Ilustración. Recogida de (Cutts, 2016)

La telerrealidad en el Ecuador

El Ecuador no es un país alejado de este fenómeno televisivo y son diversos los programas de entretenimiento que en la actualidad se muestran en la pantalla chica en los horarios familiares y restringidos para el público adulto, sin embargo, el inicio de estos programas se remonta tal vez a 1994. En el canal SITV conocido ahora como *Canal Uno* se transmitía “Guayaquil caliente” un programa de entretenimiento que poseía todos los elementos de sensacionalismo y morbo, este tipo de formato se ha repetido en varios canales de la Tv nacional en contraposición a programas de contenido educativo como Educa y PluriTV (Nieto, 2016).



A partir del año 2000 empieza a existir mayor inserción de la telerrealidad en la televisión nacional, uno de los más conocidos fue Laura en América, un programa Peruano que maneja un formato de talk show y que debido a su éxito fue exportado hacia otros países, entre ellos Ecuador; los temas que se trataban en el show fueron degenerándose hasta convertirse en temas escandalosos que con más razón atrapaban al televidente (Zevallos, 2013).

Al igual que las personas que participan en estos programas necesitan ciertas características que cumplir, la audiencia que observa con más detalle esta forma de entretenimiento son personas que en un 6,8% son analfabetas, un 9% de personas que no pudieron terminar la educación secundaria y un 6% de la población universitaria, esto recogido de un censo realizado en 2010 y citado en Nieto (2016, pp. 9).

Actualmente podemos encontrar en la pantalla chica programas que siguen esta marcada línea de entretenimiento sensacionalista, morboso, chabacano, etc., así encontramos realities como Baila la noche, Calle 7 y Combate, este último ya salió del aire; y como omitir a los programas de sensacionalismo y prensa rosa tales como; Jarabe de pico, Vamos con todo, Faranduleros, De boca en boca.

En el Ecuador según la ley orgánica de comunicación se han establecido los siguientes artículos y lineamientos:

Art. 65.- Clasificación de audiencias y franjas horarias.

Se establece tres tipos de audiencias con sus correspondientes franjas horarias, tanto para la programación de los medios de comunicación de radio y televisión, incluidos los canales locales de los sistemas de audio y video por suscripción, como para la publicidad comercial y los mensajes del Estado:

1. Familiar: Incluye a todos los miembros de la familia. La franja horaria familiar comprende desde las 06h00 a las 18h00.



2. Responsabilidad compartida: La componen personas de 12 a 18 años, con supervisión de personas adultas. La franja horaria de responsabilidad compartida transcurrirá en el horario de las 18h00 a las 22h00.

3. Adultos: Compuesta por personas mayores a 18 años. La franja horaria de personas adultas transcurrirá en el horario de las 22h00 a las 06h00. (Asamblea Nacional, 2013)

Art. 67.- Prohibición.- Se prohíbe la difusión a través de los medios de comunicación de todo mensaje que constituya incitación directa o estímulo expreso al uso ilegítimo de la violencia, a la comisión de cualquier acto ilegal, la trata de personas, la explotación, el abuso sexual, apología de la guerra y del odio nacional, racial o religioso. (Asamblea Nacional, 2013)

A pesar de estos esfuerzos, muchos de los programas que se difunden con clasificación A o B son de una calidad muy baja, programas que se auspician de entretenimiento juvenil poseen rasgos de la decadente programación de la telerrealidad. Esta calidad de programas es un gran problema en la sociedad ecuatoriana y, sin embargo, su espectáculo envuelve a todo un país.

En este aspecto el programa Vamos con todo que se transmite en la cadena de televisión RTS en el año del 2015 se recibió un comunicado por la CORDICOM al exponer de manera sensacionalista a una mujer afroecuatoriana al hacerse tendencia en las redes sociales por un video hecho en celular en el cual se muestra sin recelo alguno como consume marihuana y usa un léxico vulgar, en esta manera el programa la convirtió en un show en el cual luego de usar su imagen como novedad se la invita a ser reportera del mismo programa con la finalidad de ayudarla y rehabilitarla, ante esto la CORDICOM señaló:

“El Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación, ante peticiones ciudadanas, ha observado que el programa de farándula “Vamos con todo”, difundido en RTS, un medio televisivo de alcance nacional, estaría



incurriendo en un acto de discriminación al utilizar, con propósitos sensacionalistas y bajo el pretexto de “darle una oportunidad” y “rehabilitarla de las drogas” la imagen de una mujer afro, joven y madre soltera conocida como “Mafia Chumi”” (Cordicom, 2015)

De igual manera el caso de Carolina Peña, una concursante del programa de Ecuador Tiene Talento (E.T.T.) que fue víctima se podría decir de discriminación por parte del jurado al conocer que Carolina Peña no creía en Dios, si bien en el programa el jurado expresó que no tenían nada en contra de sus creencias sus comentarios como “sin Diós no llegamos a ningún lado” o “pues deberías empezar a creer para ver si te hace el milagrito” causaron el repudio y crítica por parte de la sociedad y la audiencia; tanta fue la conmoción que se convocó una manifestación realizada por el Movimiento Nacional Contra la Telebasura, en la cual también asistieron los miembros de la Asociación de Ateos del Ecuador pues dijeron sentirse “agredidos” por dichos comentarios. (CNN Espanol, 2015)

Pese a todos estos sucesos, la telerrealidad conjuntamente con la telebasura sigue teniendo gran acogida en la televisión ecuatoriana y se puede considerar que la sociedad es quien les brinda el espacio y la oportunidad que requieren para poder existir, como lo dice el psicólogo Jaime Costales en la entrevista realizado por Mauricio Nieto para su tesis, “tienen mucha acogida, ya que el pueblo ecuatoriano está acostumbrado al espectáculo de mala calidad a todo nivel y este es un modelamiento social que viene desde hace mucho tiempo” (Nieto, 2016, pp50).

Los artistas ecuatorianos viven inmersos en todo este ambiente, sin embargo como se observó en el primer capítulo, los referentes, en su mayoría caricaturistas, tienen una crítica dirigida a momentos precisos de la sociedad, en su mayoría son críticas de carácter político; por tanto en la investigación realizada se encontró a dos caricaturistas que considero necesario repetir porque su labor no está ligada completamente a una denuncia sobre telerrealidad, pero se pudo hallar unas pocas ilustraciones referentes al tema.

Vilma Vargas o también conocida como Vilmatraca es una artista enfocada a la caricatura que por un tiempo laboró en el Diario Hoy, actualmente su trabajo es publicado y compartido en redes sociales y en su página web. Encontró en la caricatura el medio preciso para expresar todas sus ideas por ser sencillo y práctico y para ella es un punto neurálgico cuando de política se trata porque la imagen es mucho más poderosa y como ella mismo lo dice “hemos visto que al poder le incomoda la caricatura, hay casos de caricaturistas judicializados, otros presos y como olvidar a aquellos que murieron en Francia” recogido en (Chavez, 2016).

En una de sus caricaturas hallamos una referente al caso de Carolina Peña, en esta podemos ver como el jurado se encuentra conformado por representantes de la religión y como juzgan a la participante atada a un micrófono, la escena mezcla un ambiente de juicio de brujas medieval con lo sucedido en E.T.T.



Imagen 24. Vargas,V. S/T. Caricatura. Recogida de (traca, 2015)

Nicocartoon es un artista anónimo, prefiere mantenerse así, ha realizado diferentes caricaturas en el Diario el Telégrafo y se autodefine como un caricaturista apolítico experimentado en sarcasmo, pero sin malas intenciones.

Entre su extensa biblioteca gráfica se encontraron algunos trabajos relacionados al tema de telerrealidad en el Ecuador.



Imagen 25. Nicocartoon.S/T. Caricatura.Regocida de (Nicocartoon, 2017)



Imagen 26. Nicocartoon. S/T. Caricatura. Recogida de (Nicocartoon, 2017)

Por último, no se puede finalizar este segmento de referentes críticos sin mencionar por segunda vez a Bonil. En este caso la imagen que se muestra no alude directamente a un tema político, sino se refiere al caso de Carolina Peña.



Imagen 27. Bonil. S/T. Caricatura. Recuperada de (Bonil, 2015)



CAPÍTULO III: Propuesta artística y desarrollo

Descripción de la obra

La presente obra es el resultado de la investigación de la telerrealidad y el estilo gráfico más usado por los artistas e ilustradores para hacer una crítica social.

La telerrealidad es un fenómeno que llegó para quedarse debido a que muestra en pantalla aquellos elementos de carácter privado que en circunstancias normales no serían expuestas (Sanchez G. , 2015), sin embargo, el morbo de la sociedad por conocer la intimidad del otro ha creado el espacio para que estos programas existan.

El Ecuador es parte de los países que a pesar de conocer sobre estos problemas ha ido reproduciendo la receta del reality explotando el escándalo, la violencia, el sentimentalismo, etc. “Los conductores de dichos programas aparentan preocupación por la sociedad, pero lo único que hacen es exhibir el sufrimiento, sentimientos y comportamientos íntimos de otras personas” (Wordpress, 2010). Aunque la ley regula el contenido en pantalla no ha tenido éxito y por el contrario estos programas aumentan en vez de disminuir.

Por otra parte, el estilo gráfico de ilustración satírica más usado es de características occidentales y en la localidad son los caricaturistas quienes se dedican a realizar es tipo de denuncias humorísticas en diferentes medios impresos y digitales centrándose en los temas políticos en mayor tiempo.

De igual manera se ha puesto en conocimiento que el manga tuvo en sus primeros años de vida elementos de carácter satírico, sobre todo eran representados los políticos y las costumbres de la sociedad, por ello sus representantes fueron conocidos y en algunos casos tratados como celebridades por la sociedad. Aunque al inicio las páginas del manga tenían caricaturas de personajes comunes con Osamu Tezuka llegaría una revolución dándole al manga el estilo con el que se lo conoce en la



actualidad. Los temas narrativos también se diversificaron por lo que no necesariamente se enfocan en una crítica social o política.

El trabajo final es una propuesta que busca diversificar tanto la sátira local como el estilo que se ha venido manejando desde finales del siglo XIX, si bien no se puede negar el desarrollo de la línea de la caricatura ecuatoriana, si se puede remarcar que su característica estética se ha enfocado en la deformación de los rasgos particulares de una persona acompañado de sátiras e ironías y elementos visuales que son rápidamente reconocibles por las personas (CIESPAL, 1990).

A lo largo del siglo XX y durante las dos primeras décadas del siglo XXI, resulta interesante notar que no ha existido mucha diversidad a parte de la caricatura para hacer denuncia social por medio de la línea gráfica, con este antecedente se propone un estilo chibi, estilo desarrollado en el manga que está destinado para un público infantil debido a que los personajes creados con esta técnica son tiernos y suelen usarse para expresar emociones de manera muy exagerada. (Beudenon, 2008)

Es sugestiva la idea de usar una estética infantil para hacer denuncia, pero no es nada nuevo, se debe recordar que Luis Quiles ha usado en sus ilustraciones a personajes como Mickey mouse, Teletubbies, Bomberman entre otros para hacer sus denuncias, el uso de elementos o personajes tiernos ya ha sido realizado, la única diferencia que se plantea en el proyecto es una línea totalmente tierna.

Para Hegel el arte se define como manifestación sensible de la idea, además que esta pasa por las fases de afirmación, negación y negación de la negación rechazando así el facilismo de la imitación (Oliveras, 2005). Tomando esto en cuenta se puede tal vez ver a este proyecto como el resultado de la oposición de ideas, es decir, la telerrealidad es el problema social real, es la afirmación de la que se parte, la idea infantil del chibi se contrapone a esta porque en esencia los niños no están o deberían estar desprendidos del sexismo el morbo y el amarillismo de la telerrealidad, podríamos considerarlo como la negación de la primera, pues son ideas que se



contraponen, por último, el producto final es el resultado de la confrontación de las dos primeras, una ilustración que usa un recurso infantil para denunciar y criticar problemas sociales los cuales empiezan a extrapolarse a los niños también.

El proyecto final no se expuso en algún museo o galería, se optó por que sea publicado por medio de redes sociales, debido a que durante la investigación fue muy difícil encontrar referentes locales que se enfoquen a realizar sátira social, solo se encontró caricaturistas reconocidos, por ello el dar a conocer el trabajo en redes permite que los cibernautas vean la propuesta artística y mediante palabras clave puedan encontrar las ilustraciones, además se consideró que existe más probabilidad de que la obra llegue a más personas que en una exposición convencional debido a que las redes sociales son de igual manera un difusor de conocimiento y cultura. (Peña, 2014)

Resulta de esta manera contradictorio el hecho de usar redes sociales para dar a conocer el proyecto, debido a que al igual que la telerrealidad, la exposición de la vida privada es la clave para ser más observados y conocidos en el medio. Sin embargo, dado que el proyecto se enfoca en dicha problemática su exposición debía llevarse a cabo en un medio con los mismos problemas.

Creación de personajes

La característica principal del chibi es una cabeza muy grande con un cuerpo pequeño. Como se observa en la imagen inferior, en comparación con otros cánones de personajes, el chibi (parte inferior derecha) posee una estatura de solo dos cabezas.

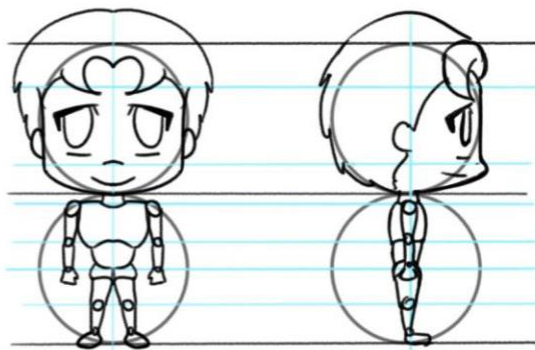


Imagen 30. Canon chibi frente y perfil. David Espinoza

Caracterización de personaje

La parte más importante del chibi es su cabeza, la expresividad que debe mostrar su rostro es la característica del chibi, de esta manera la caracterización del rostro se la realiza de la siguiente manera.

La cabeza de estilo chibi tiene divisiones muy peculiares, el círculo de la cabeza se divide en tres secciones, siendo la parte central la más ancha porque define el espacio de los ojos del personaje.

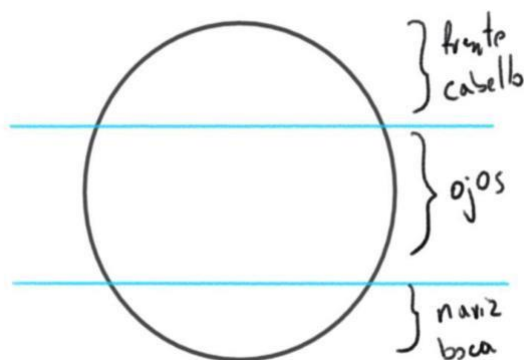


Imagen 31. Segmentación de la cabeza chibi. David Espinoza.

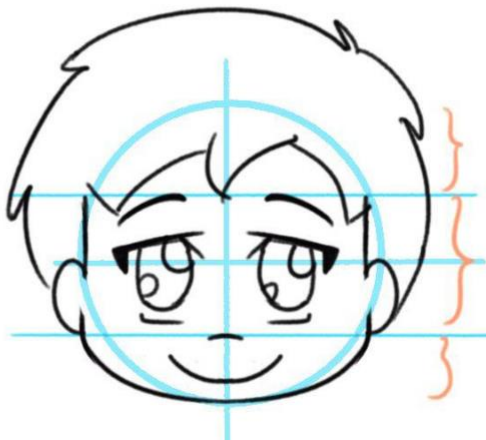


Imagen 32. Cabeza chibi. David Espinoza.

También es necesario mencionar que en el estilo chibi existen diferentes tipos de rostros; los que terminan en punta, los redondeados, los cuadrados, etc. dependiendo del personaje se puede implementar estos rostros.

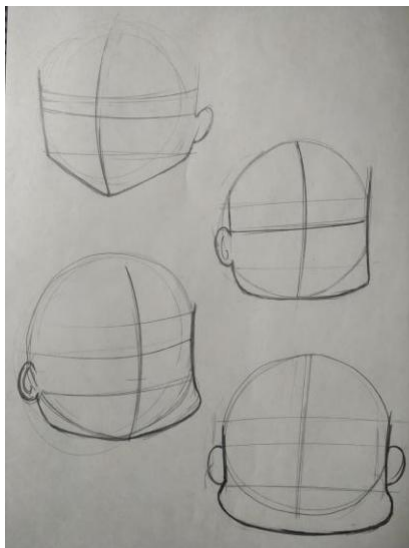


Imagen 33. Estilos de cabezas chibi. David Espinoza.

Otro punto a tener en cuenta son el diseño de ojos, existen diversas variantes y generalmente es la parte más importante del chibi, pues los ojos al ser grandes son la

parte más llamativa. Generalmente se define el diseño del ojo partiendo del contorno de los párpados, además el extremo del ojo suele ser más grueso, de esta manera se señalan las pestañas.

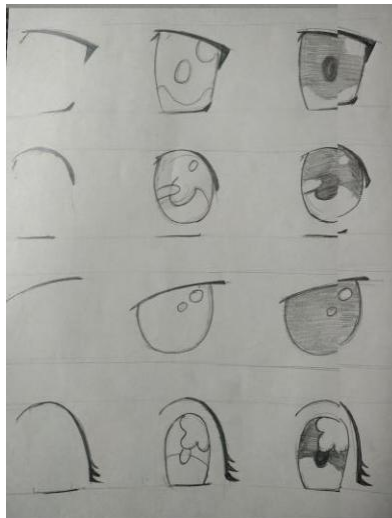


Imagen 34. Ojos manga. David Espinoza.

Las expresiones que suelen utilizarse en el manga son muy simples, es decir, son expresiones que se enmarcan en líneas exageradas o muy reducidas dotándole al personaje un rostro muy cómico.



Imagen 35. Expresiones. David Espinoza

Para crear un personaje chibi se inicia con líneas de acción que ayudan a ver qué posición y actitud tendrá el carácter.



Imagen 36. Línea de acción. David Espinoza.

Se le agrega los cilindros que representan el volumen y se genera un esbozo del rostro.



Imagen 37. Volumen. David Espinoza.

Se define la masa del cuerpo.



Imagen 38. Agregando masa. David Espinoza

Y se agregan todos los detalles.



Imagen 39. Vestimenta y accesorios. David Espinoza

Una vez finalizado el personaje se procede al entintado, ya sea manual o digital, (en este proyecto se ha optado por el uso de Sketchbook pro), aquí el juego de los tonos de grises le dará vida al chibi, además si se desea hacerlo a color la escala de grises ayudará a definir donde irán las luces y sombras de la ilustración.



Imagen 40. Finalización del carácter. David Espinoza.

Elaboración

La obra “¡Arre...!”, es una ilustración que critica el modo de consumir la telerrealidad a manera de entretenimiento.

Para comenzar el esbozo de la idea se definió a los personajes, siguiendo el canon y las expresiones características de los chibis se fueron moldeando los caracteres.

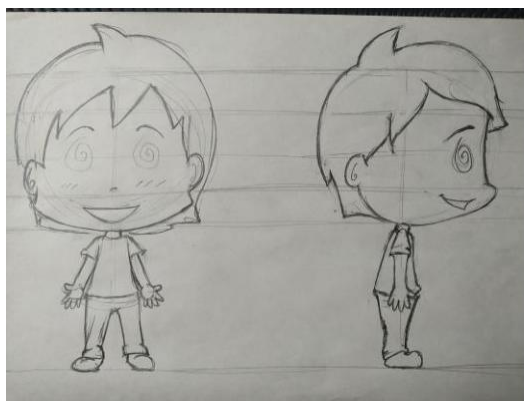


Imagen 41. Diseño de caracter 1. David Espinoza



Imagen 42. Diseño de caracter 2. David Espinoza

Definido el diseño de los caracteres se realizó un estudio de diferentes posiciones de acción para encontrar la actitud de cada personaje de acuerdo a lo que se pretende mostrar en la ilustración.



Imagen 43. Poses de acción caracter 1. David Espinoza



Imagen 44. Poses de acción caracter 2. David Espinoza.

Definido tanto a los personajes como sus poses de acción se empezó a crear el boceto, para esto se partió de las primeras líneas de pose para saber cómo serían distribuidos y q otros elementos intervendrían en la ilustración.

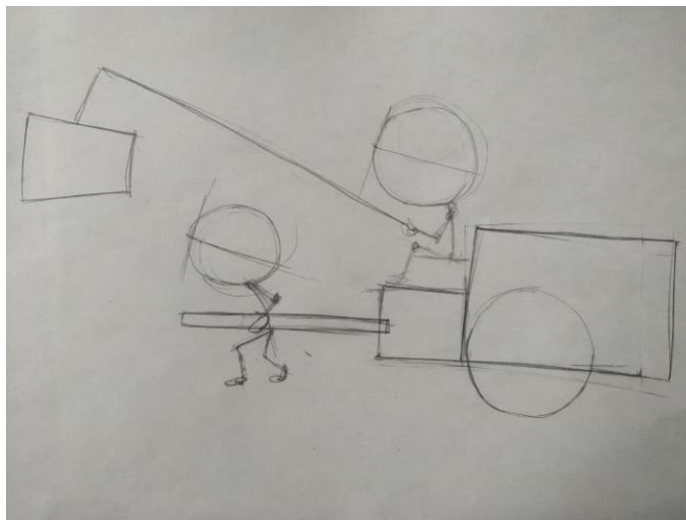


Imagen 45. Líneas base. David Espinoza.

Lo siguiente fue dotar a los personajes de cilindros para generar el cuerpo y rasgos faciales, los elementos como la carroza con características que eliminen los cubos.



Imagen 46. Volumen en caracteres. David Espinoza.

Siguiendo el esquema de creación de personajes el siguiente paso fue darles masa sobre los cilindros e ir definiendo mejor el rostro, los elementos que acompañan de igual manera se le fue trabajando un poco más.

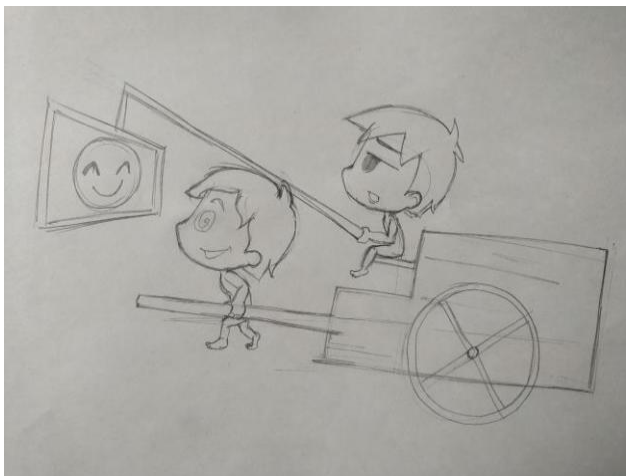


Imagen 47. Masa y detalles en objetos. David Espinoza.

Para finalizar el boceto se le añaden los accesorios a los personajes y a los objetos.



Imagen 48. Boceto final. David Espinoza.

Una vez finalizado el boceto de manera análoga el proceso continúa de forma digital, por lo cual se necesita scanear o fotografiar el boceto para llevarlo a la computadora.

Para esta parte del trabajo se utilizó el programa Sketchbook pro.

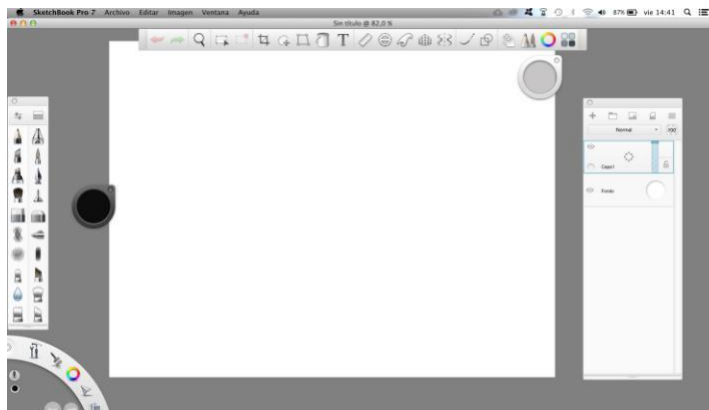


Imagen 49. Pantalla del programa sketchbook

Una vez abierto el programa ajustamos el tamaño de la futura ilustración, al ser en formato A3 colocamos las medidas correspondientes en cm, mm, o pixeles.

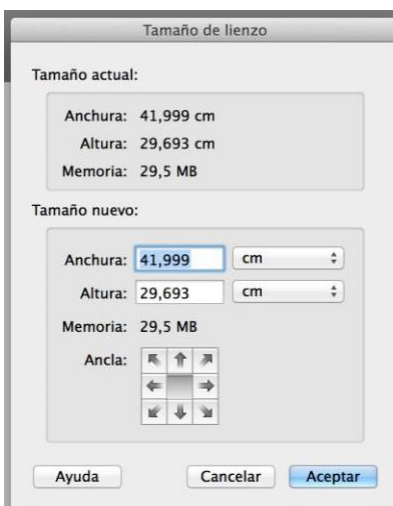


Imagen 50. Ajuste de tamaño.

Una vez ajustado el tamaño del documento importamos el archivo jpg o png del boceto.

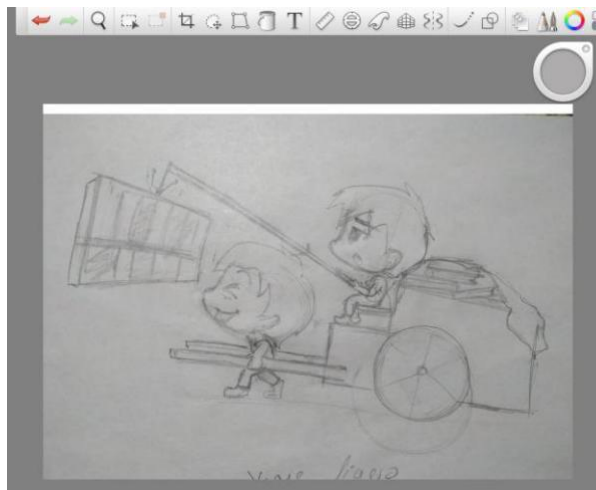


Imagen 51. Importando imagen.

Nos dirigimos a la barra de pinceles, el cual por defecto se encuentra en la parte izquierda y seleccionamos la herramienta de rotulador.

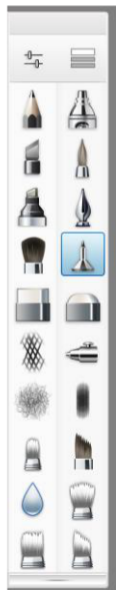


Imagen 52. Seleccionando el rotulador.

Con este pincel procedemos a redibujar el boceto de los personajes, es recomendable hacerlo en capas separadas.

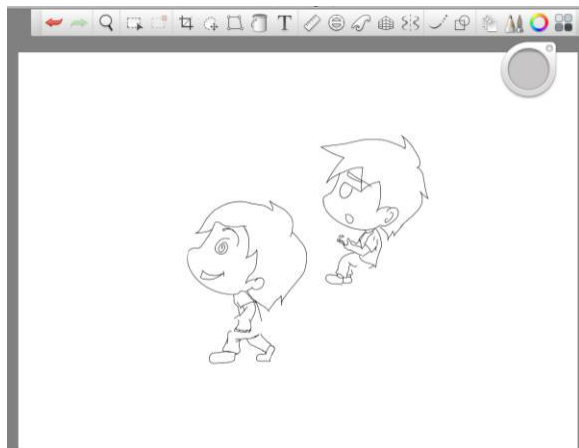


Imagen 53. Redibujo carácter.

Para realizar los objetos restantes; la carroza, la vara, la tv se usó las herramientas geométricas que se encuentran en la barra de herramientas en la parte

superior, usamos la regla para líneas rectas y el círculo para la rueda en el caso de la carroza.



Imagen 54. Barra de herramientas.

De igual manera que lo hicimos con los personajes, el proceso de redibujo de los elementos es con el pincel rotulador.

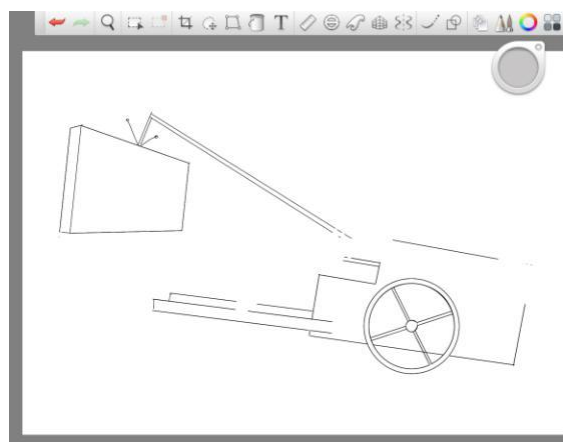


Imagen 55. Redibujo elementos.

Para finalizar el proceso de redibujo se añadió los elementos de los libros y la tela encima de la carroza.

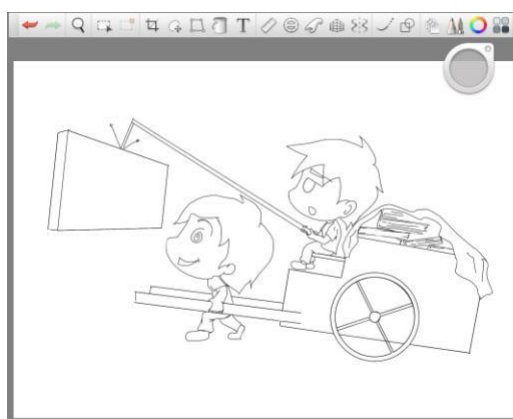


Imagen 56. Redibujo final.

Una vez finalizado el dibujo con el rotulador pasamos a darle color en escala de grises, para ello en la barra de pinceles se seleccionó el marcador de corte diagonal.

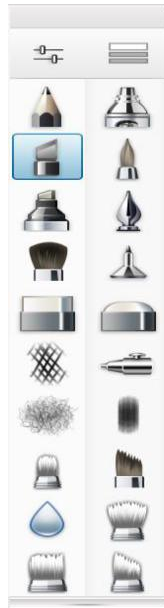


Imagen 57. Selección de marcador.

Con el marcador repasamos el contorno interior de la parte que queremos dar color y con el borrador quitamos el color que se ha salido de las líneas que delimitan la forma.



Imagen 58. Contorno.

Nos dirigimos de nuevo a la barra de herramientas y escogemos el tarro de pintura.



Imagen 59. Tarro de pintura.

Nos dirigimos a la parte que ha sido delimitado anteriormente con el marcador y lo rellenamos, este proceso es muy útil para optimizar el tiempo del proceso de ilustración.



Imagen 60. Relleno de color.

Para darle las líneas de la ropa se usó un lápiz de trama.



Imagen 61. Lápiz de trama.

Se siguió el patrón del boceto para las líneas, sin embargo, en esta parte se pueden ir modificando las formas a gusto del ilustrador.



Imagen 62. Detalles en ropa.

En la sombra que se encuentra en la frente del personaje se usó el mismo lápiz de textura, pero para que el filo de la sombra no quede muy marcado se usó un difuminador que se encuentra en la barra de pinceles, con este pincel suavemente se repasó encima de la línea para quitar la marca del lápiz.



Imagen 63. Difuminador.



Imagen 64. Sombra difuminada.

Después de tener los colores base en la escala de grises se procedió a darle las sombras, al ser un estilo manga las sombras no se las difuminó por lo que quedaron muy fuertes en ciertas zonas de mayor contraste. Para dar la sombra se utilizó el mismo lápiz de trama.



Imagen 65. Sombras.

Una vez finalizado el primer personaje el proceso se repite para los demás elementos, teniendo en cuenta el uso de capas separadas.



Imagen 66. Segundo caracter.

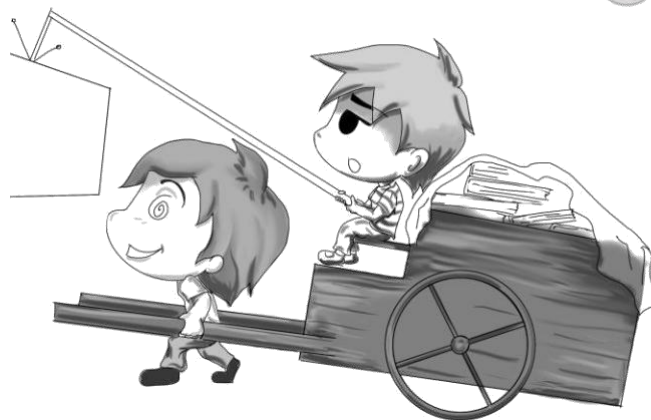


Imagen 67. Color en carroza.

Para darle el color rojizo a los libros primero se le dio la tonalidad en grises.



Imagen 68. Color en libros y tela.

Con un pincel plano se pintó de color rojo los libros, para desplegar el menú de pinceles se accede en los tres puntos que se encuentran en la parte superior derecha de la barra de pinceles.



Imagen 69. Pincel suave.



Imagen 70. Selección de color.

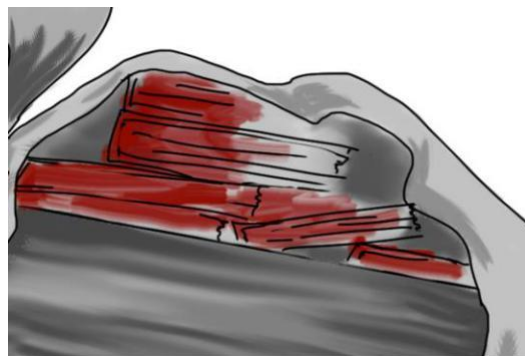


Imagen 71. Pintando de rojo.

Después de pintar de color rojo cambiamos el filtro de la capa, para ello en la barra de capas se cambió de la opción “Normal” a “Multiplicar”.

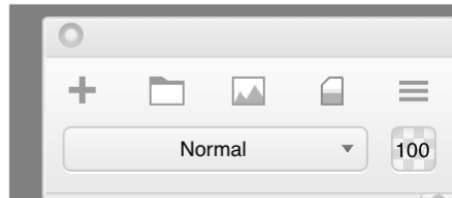


Imagen 72. Filtro normal.

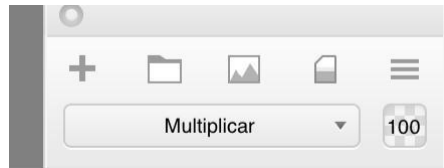


Imagen 73. Filtro de multiplicar.

Además, se bajó la opacidad de la capa a un 80%, de esta manera se bajó aún más la intensidad del color.



Imagen 74. Bajando la opacidad.

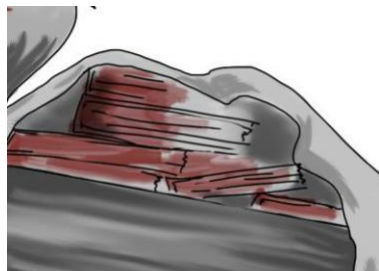


Imagen 75. Resultado.

Con la herramienta de borrador suave se retiró el exceso de color en las zonas requeridas, esto generó una tonalidad más suave y transparente.



Imagen 76. Borrador suave.

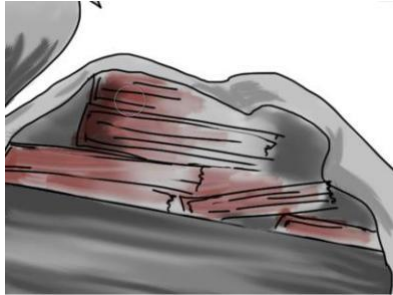


Imagen 77. Intensidad editada.

Para la vara y la tv se utilizó un color azul y dado que era una recta se usó la herramienta de regla.



Imagen 78. Selección de color.

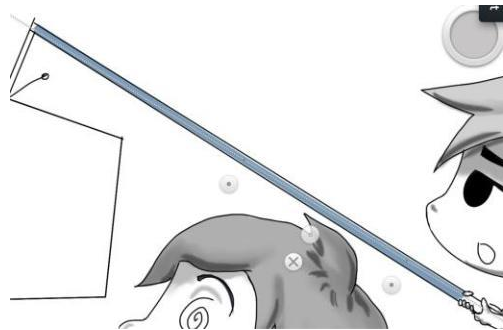


Imagen 79. Trazo de recta.

Para las sombras se utilizó el mismo lápiz de trama con una tonalidad más oscura.



Imagen 80. Degradado de tonalidad.

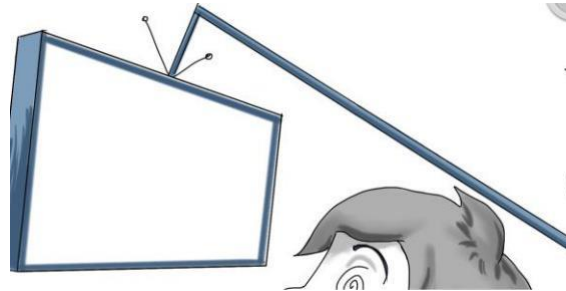


Imagen 81. Colocando sombras en la TV.

El emoticón que sale en la pantalla es una imagen en png de libre acceso que se descargó de la red, sin embargo, se modificó. Una vez importado el archivo se ajustó el tamaño al de la pantalla.

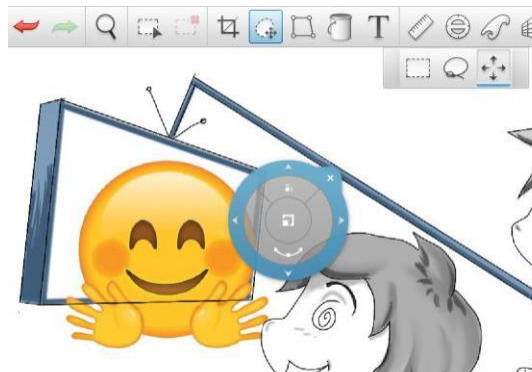


Imagen 82. Escalando la imagen.

Además, se deformó la imagen ubicándolo de lado con los puntos en las esquinas de la pantalla. La herramienta para deforma se encuentra en la barra de herramientas a lado del bote de pintura.



Imagen 83. Herramienta de deformación.



Imagen 84. Ajuste en las esquinas de la pantalla.

Le cambiamos el filtro de normal a Luminosidad para que la imagen cambie a escala de grises.



Imagen 85. Cambio de filtro.

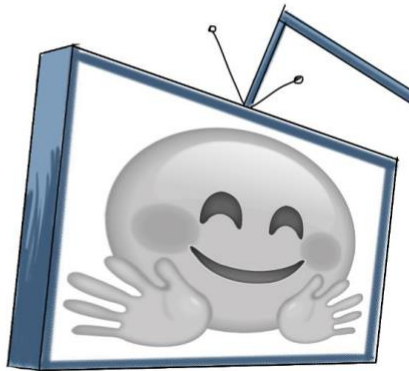


Imagen 86. Resultado de filtro.

Una parte importante en el manga son las líneas de detalle que se añaden a las expresiones en el rostro para remarcar cierta emoción, en este caso uno de los personajes representa denota aburrimiento y desgano, para estas líneas se usó la plumilla.

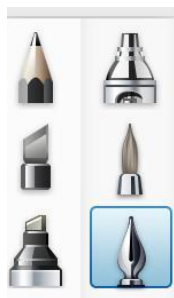


Imagen 87. Selección de plumilla.



Imagen 88. Colocando líneas de expresión manga.

Por último, se agregaron las luces con el lápiz de trama y la sombra de la carroza se la difuminó.



Imagen 89. Ilustración finalizada

Esta es una de las ocho ilustraciones que fueron realizadas en formato A3 de manera digital, no poseen texto más que el título que llevan, debido a que se buscó la manera en que la imagen hable por sí sola, sin ayuda de burbujas de diálogo o frases que describan la acción. La sátira y la ironía se muestran solas en las ilustraciones y de igual manera el título de cada una fue pensada para que encierre la metáfora de la ilustración.

Ilustraciones finales

Peso

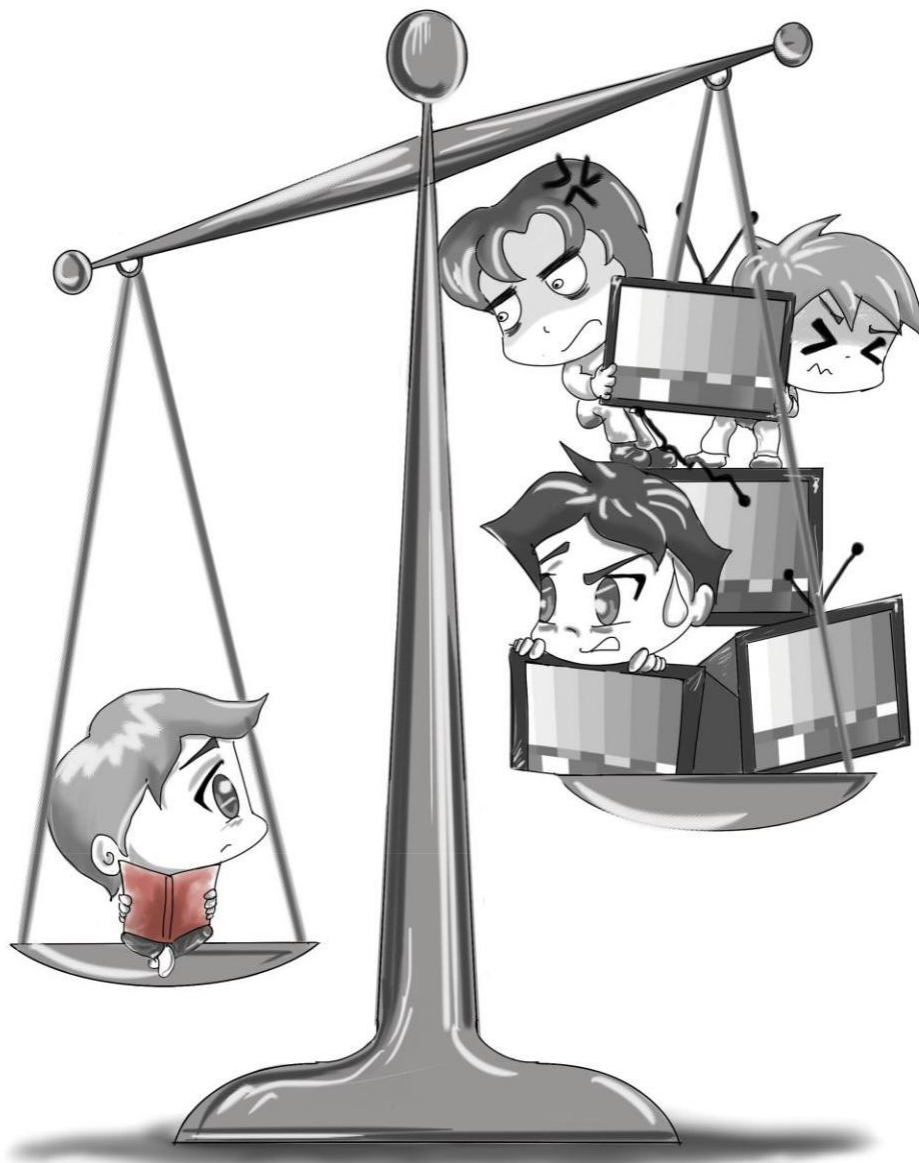


Imagen 90. Peso. David Espinoza

La dama de like

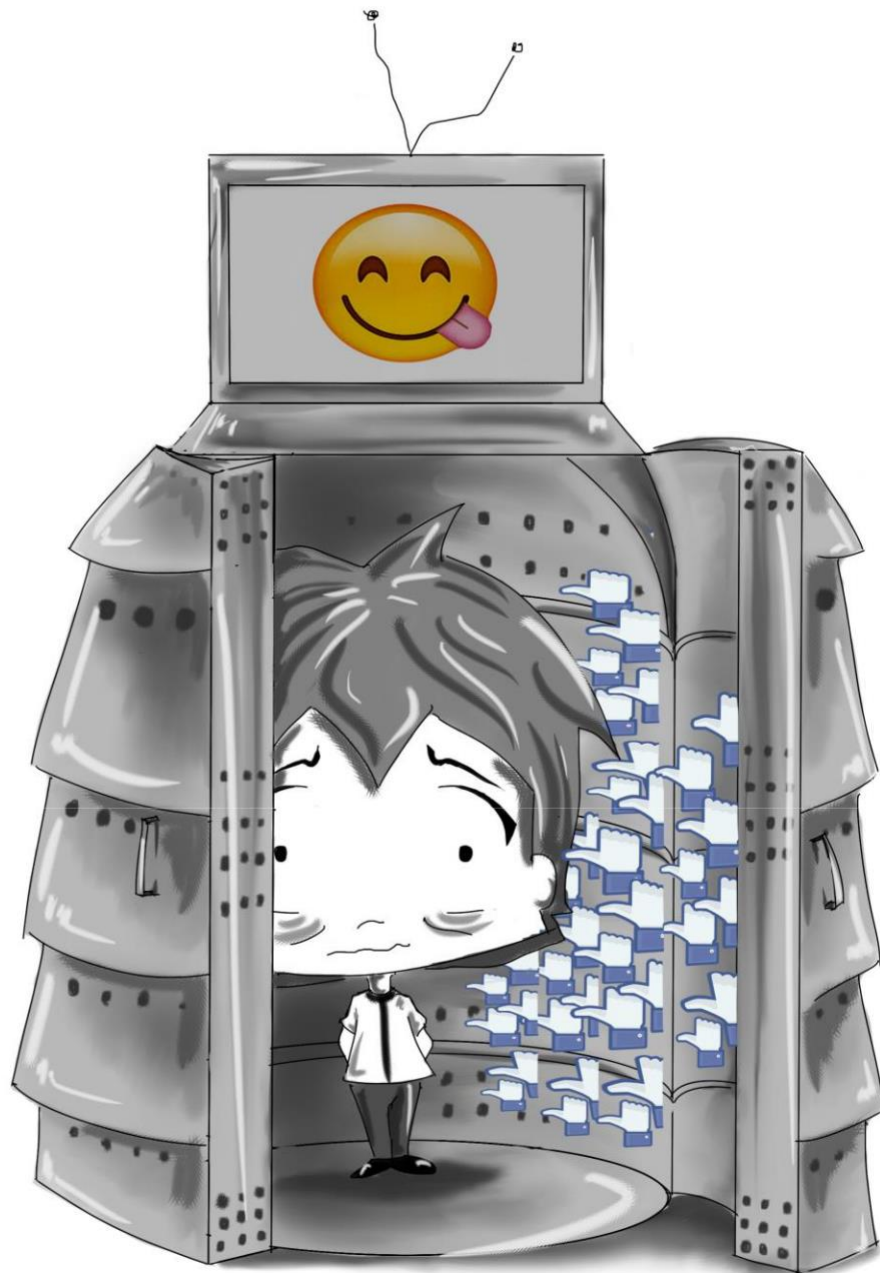


Imagen 91. La dama de like. David Espinoza.

Al aire

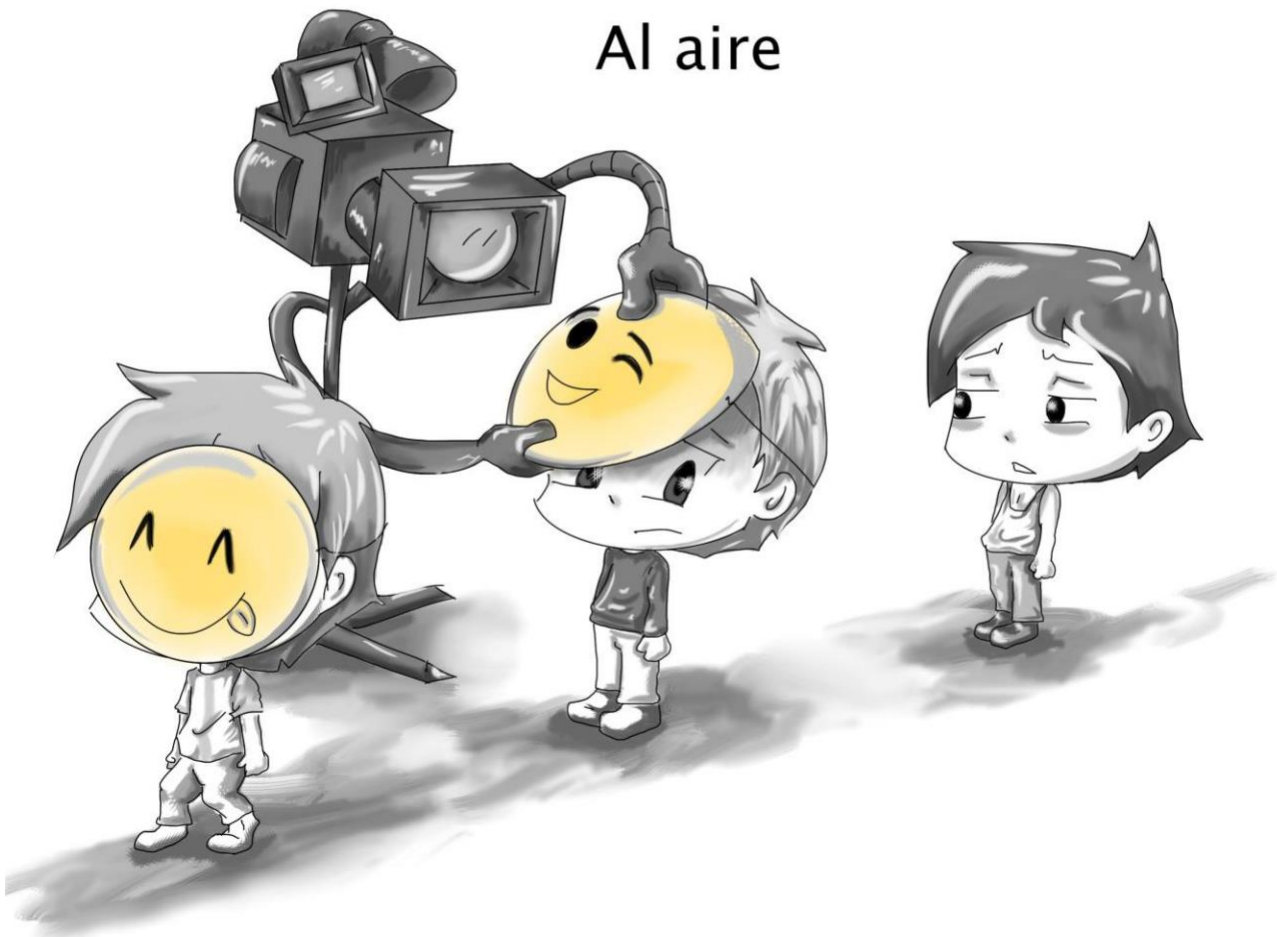


Imagen 92. Al aire. David Espinoza.

¡Arre...!

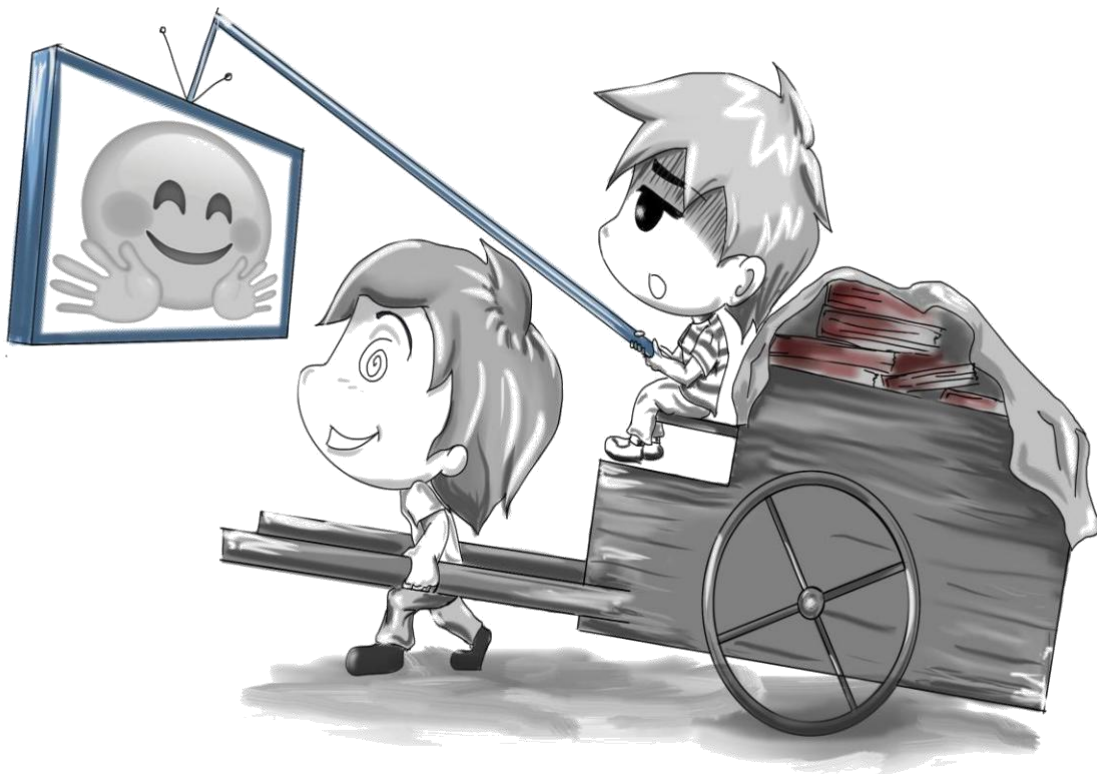


Imagen 93. ¡Arre...!. David Espinoza.

Hilos

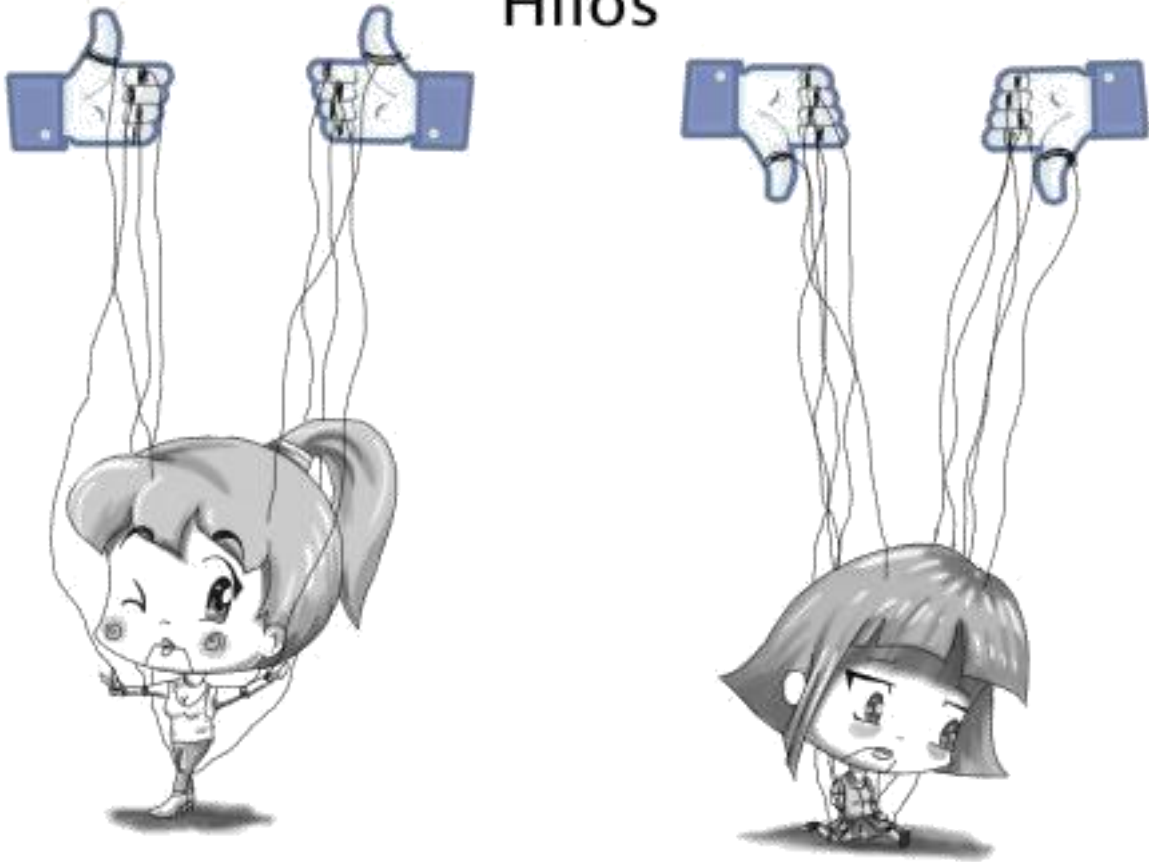


Imagen 94. Hilos. David Espinoza.

Lo ex-ex-explorado



Imagen 95. Lo ex-ex-explorado. David Espinoza.

El selfi-sta de Tvllin



Imagen 96. El selfi-sta de TVllin. David Espinoza.

La aceptación



Imagen 97. La aceptación. David Espinoza.



Conclusiones

Existen muy pocas ilustraciones que se alejan de la política y reflejan diversas problemáticas sociales del país.

La sátira sigue siendo un recurso que ha explotado escasamente el tema de la telerealidad, a pesar de que este último tenga mucho que aportar.

Las ilustraciones finales a pesar de no ser políticas han tenido diferentes grados de aceptación, siendo “Al aire” la ilustración que ha tenido mayor aprobación por el público en general.

El planteamiento de la estética manga como recurso para generar una sátira gráfica ha sido bien recibida e incluso comentada.

El uso de plataformas web son definitivamente el medio más rápido para la divulgación de las obras en la época actual.



Recomendaciones

1. Se debe expandir el campo de la sátira ilustrada, pues el país posee muchos problemas sociales que no se engloban en la política, durante el desarrollo de este proyecto se pudo evidenciar que la telerealidad tiene convergencias con otros problemas como la adicción a las redes sociales, la búsqueda de aceptación del otro, la dependencia tecnológica, el amarillismo y sensacionalismo, entre otros. Problemáticas que pueden ser abordadas con humor y que en gran medida las caricaturas solo las ocupan cuando alguna de estas produce conmoción en la sociedad.

Se necesita por lo tanto incentivar a los estudiantes de arte y a los artistas en general a ver aquellos problemas no políticos que son de igual manera susceptibles de satirizar.

2. La Universidad de Cuenca debería promover el intercambio de ideas con diferentes facultades, de esta manera el estudiante de artes puede encontrar mayores elementos para construir su propuesta artística, facultades como jurisprudencia, psicología o sociología seguro brindarían una gran fuente de elementos irónicos que el estudiante de artes puede usarlos en sus ilustraciones.

3. Para los estudiantes que realizan una investigación gráfica de un tema mediático se recomienda que se busque en redes primero el tema a investigar y de acuerdo a la fecha indagar las obras de los posibles referentes para encontrar una ilustración referente al contenido deseado.

4. El uso de estilo manga es una opción que se brinda a lo largo de esta tesis, sin embargo, existen diversos estilos que el lector o los artistas pueden explotar con el fin de dotar a la sátira ecuatoriana otras posibilidades a parte de la recurrente caricatura política.

Anexos



Imagen 98. Captura de pantalla del número de visitas

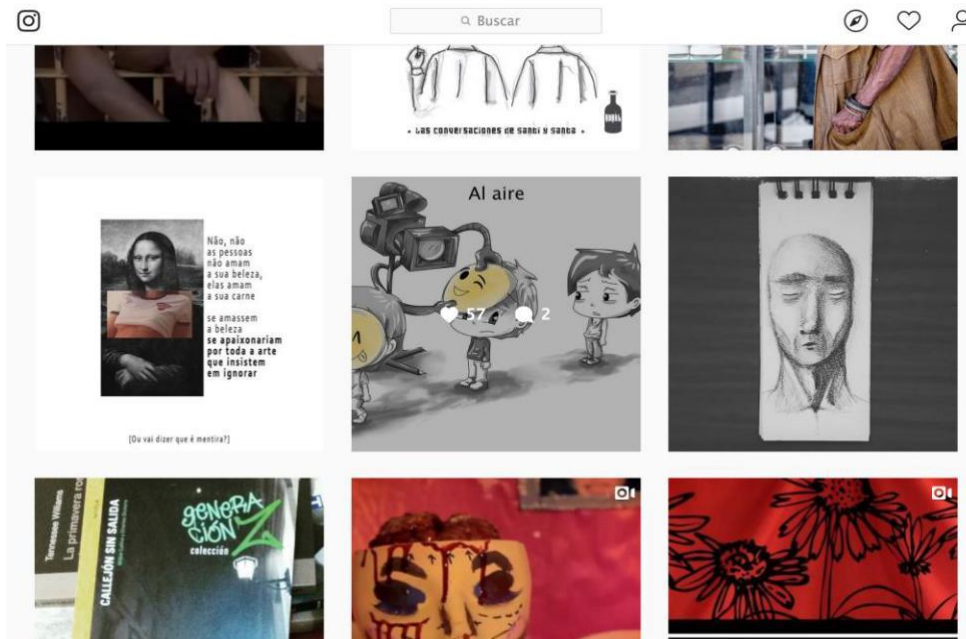


Imagen 99. Captura de pantalla de numero de likes.

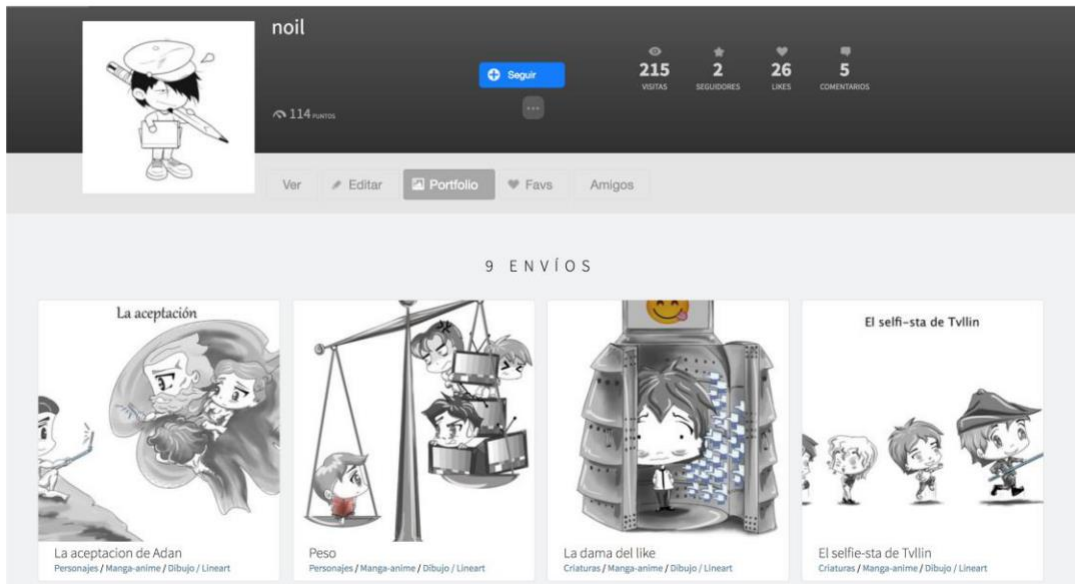


Imagen 100. Número de visitas y comentarios a las ilustraciones



Imagen 101. Comentario en redes

Taller de estilo chibi en la facultad de artes

El inicio del taller fue con una introducción del tema de tesis, los referentes y los motivos por los cuales la propuesta final de tesis fue una línea manga para denunciar la problemática de la telerrealidad.

La aceptación de la propuesta por parte de los estudiantes fue un punto importante para la explicación del proceso de construcción de un personaje, su canon y características que denoten el estilo chibi del manga.

Para consolidar este estilo, los estudiantes crearon un personaje lo más parecido al chibi del manga, con diferentes expresiones y elementos que construyan una personalidad propia del personaje.



Imagen 102. Introducción al taller con el tema de tesis



Imagen 103. Taller de exposición a estudiantes del tercer año de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.



Imagen 104. Taller a estudiantes del tercer año de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca



Imagen 105. Reproducción de un chibi en el taller



Imagen 106. Personaje chibi del taller impartido



Imagen 107. Personaje final chibi del taller impartido

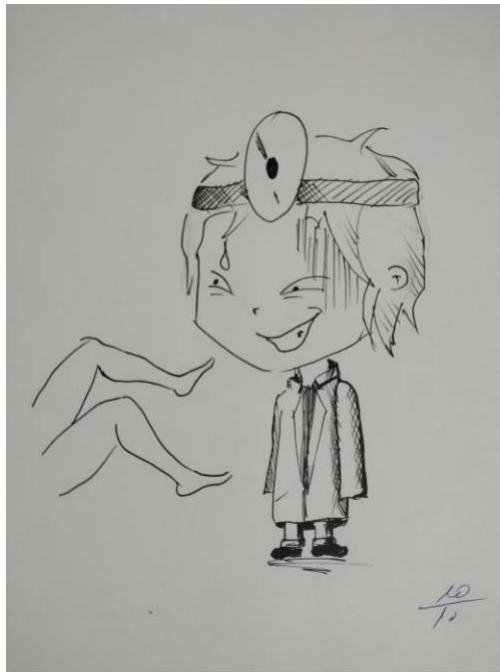


Imagen 108. Personaje final chibi del taller con rapidógrafo



Glosario

Casting:

Selección de actores o de modelos publicitarios para una determinada actuación.

Comicidad:

Cualidad de lo cómico que divierte y hace reír.

Ironía:

Expresión que da a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente e como burladisimulada.

Litografía:

Arte de dibujar o grabar en piedra preparada al efecto, para reproducir, mediante impresión, lo dibujado o grabado.

Ornamentar:

engalanar con adornos.

Pigmento:

Materia colorante que se usa en la pintura.

Rating:

Un porcentaje que indica el número de oyentes o espectadores de un programa específico.

Rupestre:

Dicho especialmente del arte y de la pintura prehistóricos: Hecho sobre roca y en cuevas



Teléfago:

Que dedica varias horas del día a ver televisión.

Bibliografía

- Fisher, E. (1973). La función del arte. En E. Fisher, *La necesidad del arte* (págs. 5-56). Barcelona.
- Bravo, A. G. (11 de 01 de 2015). *Humor, Sátira y periodismo: el peligroso poder del*. Recuperado el 21 de 10 de 2019, de La tercera: <https://www.latercera.com/noticia/satira-y-periodismo-el-peligroso-poder-del-humor/>
- CIESPAL. (1990). *Caricatura*. Obtenido de Flacso Andes: <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43045.pdf>
- Caceres, M. (2010). El discurso de la televisión en la cultura del espectáculo: los procesos de mediación en los programas de la telerrealidad. *Sphera Pública* (10).
- Fischer, E. (2011). *La necesidad del arte*. Barcelona: Ediciones península.
- El Telégrafo. (03 de 06 de 2012). Recuperado el 10 de 08 de 2018, de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/1/la-ilustracion-grafica-es-arte-o-solo-una-profesion>
- Gombrich, E. (1997). *La historia del arte* (16th ed.). New York: Phaidon Press Limited.
- Graciela Jara. (2014). El arte: un medio de comunicación para el cambio social. *VII Taller: "Paraguay desde las Ciencias Sociales"*. Ciudad del Este.
- Debord, G. (2012). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La marca editora.
- Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado*. Argentina: Manantial SRL.
- Celdran, H. (13 de 06 de 2014). *Pejac, arte callejero que combina el humor y la melancolía para "ganar la batalla a la rutina"*. Obtenido de 20 minutos: <https://www.20minutos.es/noticia/2172101/0/pejac/arte/callejero/>
- Debord, G. (2012). *La sociedad del espectáculo* (cuarta edición ed.). Buenos Aires: la marca editora.



Zevallos, D. (06 de 05 de 2013). *Telerrealidad violencia y escándalo* . Obtenido de Academia: [https://www.academia.edu/8453288/Telerrealidad_violencia_y_esc%C3%A1ndalo_CASO_CERRA DO](https://www.academia.edu/8453288/Telerrealidad_violencia_y_esc%C3%A1ndalo_CASO_CERRA_DO)

Fernandez, A. (2015). La comunicacion visual a través del arte (El placer del reconocimiento). *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte* (4), 352.

Barthes, R. (1986). *Retorica de la imagen*. barcelona: Ediciones Paidos Iberica.

Dalley, T. (1981). *Guia completa de ilustracion y diseño, tecnicas y materiales*. Madrid: H. Blume Ediciones.

Pardo, A. S. (2012). *Perspectiva lineal de Brunelleschi*. Recuperado el 25 de 01 de 2019, de Universitat de Valencia: <https://www.uv.es/mahiques/ENCICLOPEDIA/BRUNELLESCHI/perspectiva.pdf>

Grove, J. (2013). *Evaluating Illustration Aesthetically*. Recuperado el 25 de 01 de 2019, de <http://www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetically/>

Zeegen, L. (2007). *Ilustracion digital: una clase magistral de creacion de imagenes*. Barcelona: PROMOPRESS.

Antonino, J. (1983). *El dibujo de humor*. Barcelona: CEAC, S.A.

Coronel, M. (05 de 02 de 2019). *El tiempo satirico*. Obtenido de Universidad de Valladolid Revistas: <https://revistas.uva.es/index.php/minerva/article/view/2812>

Baudelaire, C. (2015). *Lo comico y la caricatura y el pintor de la vida moderna*. Madrid: Visor.

Mazatl, N. (02 de 04 de 2016). *Alternopolis*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de <http://alternopolis.com>

Pictorem. (s.f.). Obtenido de Pictorem: www.pictorem.com

Biobiotv. (07 de 09 de 2014). *Luis Quiles: El artista que critica duramente a la pornografía y los conflictos sociales*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de Biobiochile: <https://www.biobiochile.cl/noticias/2014/09/07/luis-quiles-el-artista-que-critica-duramente-a-la-pornografia-y-los-conflictos-sociales.shtml>

Quiles, L. (s.f.). *quiles_artworks*. Recuperado el 28 de 08 de 2018, de Instagram: <https://www.instagram.com/>

Merino, R. (s.f.). *rene_estamal*. Recuperado el 28 de 01 de 2019, de Instagram: <https://www.instagram.com/>



Benitez, E. (21 de 05 de 2018). *Robert Crumb-Instrucciones de uso*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de Indiehoy: <https://indiehoy.com/comics/robert-crumb-instrucciones-de-uso/>

Biblioklept. (12 de 11 de 2014). *Televisión - Robert Crumb*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de Biblioklep: <https://biblioklept.org/>

Cultura Inquieta. (20 de 06 de 2017). *Ilustraciones ácidas y satíricas de un artista argentino sobre la sociedad actual*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de Cultura Inquieta: <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/13012-al-margen-el-artista-que-dibuja-los-defectos-de-la-sociedad.html>

margen, A. (s.f.). *Al margen*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de Facebook: www.facebook.com

Pérez, J. (2018). *Definición de manga*. Recuperado el 25 de 12 de 2018, de Definicion.de: <https://definicion.de/manga/>

Cámara, S., & Durán, V. (2016). *El dibujo manga*. Barcelona: Parramon ediciones, S.A.

Camara, S., & Duran, V. (2007). *El dibujo manga*. Barcelona: Parramon.

El Centro de Información Médica Internacional de la Sociedad Fisiológica de Japón. (2015). *Choju-giga*. Recuperado el 25 de 03 de 2019, de The physiological society of Japan: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>

Iglesias, J. (26 de 12 de 2013). *Historia del Manga I: Todo empezó en Yokohama (1862-1902)*. Recuperado el 25 de 03 de 2019, de Zona Negativa: <https://www.zonanegativa.com/zona-manga-historia-del-manga-i-todo-empezo-en-yokohama-1862-1902/>

Artes graficas. (s.f.). *The Japan Punch*. Recuperado el 25 de 03 de 2019, de Graphics art collection: <https://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/>

Omura, K. (04 de 08 de 2013). *Georges Ferdinand Bigot*. Recuperado el 25 de 03 de 2019, de Japón y el mundo: a través de los ojos de los viajeros: <http://japan-travelers-eyes.blogspot.com/2013/08/georges-ferdinand-bigot.html>

Sherman, J. (10 de 02 de 2018). *La primera revista japonesa de Color Manga digitalizada para la posteridad, 113 años después*. Recuperado el 26 de 03 de 2019, de Animenewsnetwork: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2018-02-10/japan-1st-color-manga-magazine-digitized-for-posterity-113-years-later/.127543>

Wikipedia. (s.f.). *Manga*. Recuperado el 26 de 03 de 2019, de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>



Mccarthy, H. (03 de 09 de 2010). *La atracción de Ippei Okamoto*. Recuperado el 26 de 03 de 2019, de Radio: <https://helenmccarthy.wordpress.com/2010/09/03/the-attraction-of-ippei-okamoto/>

mangarock. (s.f.). *Crayon Shin-chan*. Recuperado el 27 de 03 de 2019, de Manga Rock: <https://mangarock.com/manga/mrs-serie-49254>

Guzman, I. (19 de 09 de 2015). La caricatura política y sus precursores. *El comercio* .

Bedoya, M. (2007). *Los espacios perturbadores del humor*. Quito: Banco central del Ecuador.

Kromble, R. (2017). *Limpio, lucido y ardiente: artes visuales y correato (2007-2017)*. Quito: Paralaje.

Villacis, E. (s.f.). *Eduardo Villacis imaginador compulsivo*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de Daportafolio: <http://www.daportafolio.com/521424/gallery/916540#8>

Bonilla, X. (s.f.). *Bonil (Xavier Bonilla)*. Recuperado el 20 de 12 de 2018, de Viceversamagazine: <https://www.viceversa-mag.com/>

Telesucesos. (20 de 09 de 2018). *Caricatura Asdrubal de la Torre*. Recuperado el 24 de 12 de 2019, de Telesucesos: https://www.youtube.com/watch?v=q0GDGmlbuLU&list=PLT4DqWhS4Hih-bCt_YGfr4o9GxHOSULqn&index=56

Castañares, W. (1995). *Show, Géneros Realistas en Televisión: Los Reality*. Recuperado el 20 de 02 de 2019, de <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC9595110079A/7463>

Sanneh, K. (9 de 05 de 2011). *The relity principle: the rise and rise of a television genre*. Recuperado el 10 de 03 de 2019, de The New Yorker: <https://www.newyorker.com/magazine/2011/05/09/the-reality-principle>

Fernandez, C. (2014). Cenicientas en la telerrealidad estadounidense del siglo XXI. *Clepsydra* , 111-128.

Zevallos, D. (06 de 05 de 2013). *TELERREALIDAD: violencia y escándalo*. Recuperado el 10 de 03 de 2019, de Academia: http://www.academia.edu/8453288/Telerrealidad_violencia_y_esc%C3%A1ndalo_CASO_CERRADO

Morelle, J. (01 de 12 de 2013). *TELERREALIDAD, LA HISTORIA DEL REALITY SHOW*. Recuperado el 9 de 03 de 2019, de Columna Zero: <http://columnazero.com/telerrealidad-la-historia-del-reality-show/>

Rosas, J. V. (2015). *Los "reality show" Una visión crítica y didáctica del fenómeno de la telerrealidad*. Recuperado el 08 de 03 de 2019, de Centro de comunicacion y pedagogia:



<http://www.centrocp.com/los-reality-show-una-vision-critica-y-didactica-del-fenomeno-de-la-telerrealidad/>

Lozano, J. (31 de 01 de 2004). *Telebasura: trash and cash*. Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Letras libres: <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/telebasura-trash-and-cash>

Lee, S. (26 de 10 de 2017). *Lo bueno, lo malo y el OMFG: la complicada relación del arte con la realidad televisiva*. Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Artspace: https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/perspectives/the_good_the_bad_and_the_omfg_art_and_reality_tv-55074

Hermes, T. (17 de 03 de 2018). *Paco Cao-Concorso di bellezza-Tú sí que vales-Italia-Canale* . Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=icALu94yq5w>

Bosco, R. (14 de 12 de 2016). *El arte conquista el reality show*. Recuperado el 11 de 03 de 2019, de El país: https://elpais.com/cultura/2016/12/12/actualidad/1481536185_038195.html

Soy Forges. (2019). Recuperado el 11 de 03 de 2019, de forges: <https://www.forges.com/bio#antonio-fraguas-de-pablo>

Gabelas, J. (6 de 11 de 2011). *¿Telerrealidad o telebasura?* Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Habitación de cristal: <http://educarencomunicacion.com/2011/11/%C2%BFtelerrealidad-o-telebasura/>

El dibujante Randy Glasbergen. (s.f.). Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Glasbergen Cartoon Service: www.glasbergen.com

Lizardo. (s.f.). *Moda de la telerrealidad*. Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Paperblog: <https://es.paperblog.com/moda-de-la-telerrealidad-1482446/>

Creadictos. (s.f.). *Las grotescas y satíricas ilustraciones de Steve Cutts*. Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Creadictos: <https://www.creadictos.com/ilustraciones-de-steve-cutts/>

Cutts, S. (2016). *Cutts*. Recuperado el 11 de 03 de 2019, de Steve cutts: <http://www.stevecutts.com>

Zevallos, D. (06 de 05 de 2013). *TELERREALIDAD: violencia y escándalo*. Recuperado el 12 de 03 de 2019, de Academia: https://www.academia.edu/8453288/Telerrealidad_violencia_y_esc%C3%A1ndalo_CASO_CERRADO

Asamblea Nacional. (25 de 06 de 2013). *Ley Organica de Comunicacion*. Recuperado el 12 de 03 de 2019, de Arcotel: http://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/ley_organica_comunicacion.pdf



Cordicom. (06 de 06 de 2015). *Pronunciamento del Cordicom respecto al uso de la imagen de personas en situacion de desigualdad en el programa de farandula "Vamos con todo" del canal RTS*. Recuperado el 12 de 03 de 2019, de Consejo de regulacion y desarrollo de la informacion y comunicacion: <http://www.cordicom.gob.ec/pronunciamento-del-cordicom-respecto-al-uso-de-la-imagen-de-personas-en-situacion-de-desigualdad-en-el-programa-de-farandula-vamos-con-todo-del-canal-rts/>

CNN Espanol. (25 de 09 de 2015). *Jueces de un 'reality' en Ecuador critican a una joven por no creer en Dios*. Recuperado el 13 de 03 de 2019, de CNN Espanol: <https://cnnespanol.cnn.com/2015/09/25/jueces-de-un-reality-en-ecuador-critican-a-una-joven-por-no-creer-en-dios/>

Chavez, R. (07 de 12 de 2016). *"La caricatura incomoda al poder": Entrevista a Vilma Vargas*. Recuperado el 13 de 03 de 2019, de Wambra: <https://wambra.ec/la-caricatura-incomoda-al-poder-entrevista-a-vilma-vargas/>

traca, V. (24 de 09 de 2015). *Programa ETT4 o catecismo televisivo*. Recuperado el 13 de 03 de 2019, de Vilmatraca: <http://vilmatraca.blogspot.com/2015/09/programa-ett4-o-catecismo-televisivo.html>

Nicocartoon. (11 de 10 de 2017). *Nicocartoon*. Recuperado el 13 de 03 de 2019, de Tweeter: <https://twitter.com/nicocartoon1?lang=es>

Bonil. (24 de 09 de 2015). *Bonil*. Recuperado el 13 de 03 de 2019, de El Universo: <https://www.eluniverso.com/2015/09/24/caricatura/5144318/bonil>

Sanchez, G. (04 de 11 de 2015). *El éxito de la telebasura explicado por la ciencia*. Recuperado el 06 de 01 de 2020, de El pais: https://elpais.com/elpais/2015/11/04/tentaciones/1446640248_821483.html

Wordpress. (20 de 01 de 2010). *Una perspectiva crítica de la telebasura*. Recuperado el 06 de 01 de 2020, de TELEVISIÓN Y FORMATOS. ¿QUÉ CONSUMIMOS?: <https://televisionyformatos.wordpress.com/una-perspectiva-critica-de-la-telebasura/>

Beudenon, T. (2008). *Mini manga*. Barcelona: Hispano Europea.

Oliveras, E. (2005). *Estetica la cuestion del arte*. Buenos Aires: Ariel.

Peña, J. (2014). *¿Sirven para algo las redes sociales en el sector cultural?* Obtenido de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/8Rede sSociales_JPen%CC%83a.pdf

Werke, G. (1980). *Essays on realism*. Lawrence & Wishart Ltd.



Kuczynski, P. *Controlar*. Pictorem.

Excelsior. (31 de 05 de 2018). *'The Truman Show' predijo hace 20 años lo que hoy vivimos*. Recuperado el 12 de 03 de 2019, de Excelsior: <https://www.excelsior.com.mx/funcion/truman-show-predijo-hace-20-anos-lo-que-hoy-vivimos/1242313#imagen-2>

Tu manga online. (2004). *NHK ni Youkoso*. Recuperado el 26 de 03 de 2019, de Tu manga online: <https://tmofans.com/library/manga/10038/NHK-ni-Youkoso>

Manga rock. (s.f.). *Excel saga*. Recuperado el 26 de 03 de 2019, de Manga rock: <https://mangarock.com/manga/mrs-serie-69137>

Us, M. (s.f.). *Descubre ideas sobre aprender a dibujar anime*. Recuperado el 27 de 03 de 2019, de Pinterest: <https://www.pinterest.fr/pin/20477373290531442/>

Alizao, R. (23 de 09 de 2018). *El manga hardcore que inició un género: 'Battle Royale'*. Recuperado el 27 de 03 de 2019, de Normalizo: <https://normalizoblog.wordpress.com/2018/09/23/el-manga-hardcore-que-inicio-un-genero-battle-royale/>

Sanchez, S. (04 de 11 de 2016). *El éxito de la telebasura explicado por la ciencia*. Recuperado el 06 de 01 de 2020, de EL PAIS: https://elpais.com/elpais/2015/11/04/tentaciones/1446640248_821483.html

(s.f.).

Aparicio, P.(2018). *INFLUENCIA DE LOS REALITY SHOW, EN LA FORMACIÓN DE ESTEREOTIPOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN PERIODO 2018*.(Tesis de licenciatura).Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa.

Linares, L.(2012). *El Reality Show como género televisivo; Historia, análisis y perspectivas*.(Tesis de maestría).Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Nieto, M.(2016). *El control de la Ley de Comunicación sobre la telebasura*.(Tesis de licenciatura).Universidad San Francisco de Quito, Quito.

Peláez, S.(2015).*La sátira y la ironía como expresión del gusto popular*.(Tesis de licenciatura).Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.



Villacís, E.(2019).Símbolos precolombinos en los videojuegos. Quinta edición del Global Game Jam- CIESPAL. Congreso llevado a cabo en Quito, Ecuador.

Hernández, O. (2010). *La dimensión comunicativa de la imagen científica: representación gráfica de conceptos en las ciencias de la vida*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Benalcázar, A. (2015). *Procesos de recepción de los Reality Shows Caso: “Yo me llamo”*. (Tesis de maestría). Universidad Andina Simón Bolívar sede Ecuador, Ecuador.