



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**EI COMIC COMO MEDIO DE REPRESENTACION DE LA VIDA
COTIDIANA**

**ORELLANA PAZMIÑO JOSELYN MELANIA
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**EI COMIC COMO MEDIO DE REPRESENTACION DE LA VIDA
COTIDIANA**

**ORELLANA PAZMIÑO JOSELYN MELANIA
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**EI COMIC COMO MEDIO DE REPRESENTACION DE LA VIDA
COTIDIANA**

**ORELLANA PAZMIÑO JOSELYN MELANIA
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

GARCES CALVA SEGUNDO WILLIAM

**MACHALA
2023**

ARTE_Y_COTIDIANIDAD_TITULACION_JOSELYNORELLANA.pdf

por JOSELYN MELANIA ORELLANA PAZMIÑO

Fecha de entrega: 05-mar-2024 08:24p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2312833395

Nombre del archivo: ARTE_Y_COTIDIANIDAD_TITULACION_JOSELYNORELLANA.pdf (2.67M)

Total de palabras: 9271

Total de caracteres: 50526

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
3	www.revistaocnos.com Fuente de Internet	<1 %
4	es.unionpedia.org Fuente de Internet	<1 %
5	www.milartgranada.com Fuente de Internet	<1 %
6	isaa.aaciaegypt.com Fuente de Internet	<1 %
7	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
8	www.ukocn.com Fuente de Internet	<1 %
9	ddd.uab.cat Fuente de Internet	<1 %

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, ORELLANA PAZMIÑO JOSELYN MELANIA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado El COMIC COMO MEDIO DE REPRESENTACION DE LA VIDA COTIDIANA, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



ORELLANA PAZMIÑO JOSELYN MELANIA

0707325866



UNIVERSITAS
MAGISTRO-
RUM
ET SCHOLAR-
IUM

DEDICATORIA

A mis queridos compañeros de arte, cuyas críticas constructivas y apoyo constante han sido pilares fundamentales en mi crecimiento artístico. A mi madre y a mi hermano, por su inquebrantable respaldo y los sacrificios que hicieron posible alcanzar este logro universitario. Y a mis respetados mentores académicos, quienes no solo compartieron sus conocimientos, sino que también me guiaron con paciencia y sabiduría a lo largo de esta travesía educativa.

Autor

Orellana Pazmiño Joselyn Melania

AGRADECIMIENTO

Agradezco sinceramente a mi madre, mi hermano y mi abuela por su constante apoyo a lo largo de mi formación académica. Además, quiero expresar mi gratitud a todas las personas que he tenido el privilegio de conocer durante este trayecto educativo.

Por último, dedico un agradecimiento especial a mi padre, aunque actualmente no esté entre nosotros, estoy seguro de que estaría orgulloso de los logros que estoy alcanzando en mi vida universitaria.

Autor

Orellana Pazmiño Joselyn Melania

RESUMEN

El cómic como medio de representación de la vida cotidiana.

Autor

Orellana Pazmiño Joselyn Melania

Tutor

Lcdo. William Garces Calva. Mgs.

La cotidianidad ha formado parte del arte desde sus inicios, los artistas la habían adoptado a cualquier forma y rama artística que se ha ido desarrollando en cada periodo a lo largo de la historia. La cual ha sido plasmada de diferentes maneras, ya sea de forma fidedigna, copinada la realidad tal como es hasta, llegar a la abstracción o la distorsión total de la realidad.

El pop art es uno de los movimientos artísticos que surgieron a partir del siglo XX, los colores vivos, los productos en serie e iconos de la cultura popular, son los elementos que caracterizan este arte. A su vez, el comic comenzó a tener mayor fuerza en esta época, no solo abarcando temas políticos, si no también, problemática sociales y escenarios de la vida cotidiana.

Dentro de este movimiento artístico, los artísticas experimentaron y combinaron diferentes técnicas para desarrollar las propuestas. La pintura ay el cómic abrió una nueva forma de expresión artística dentro de todas estas formas de expresión artística y un claro ejemplo de ello son las obras del artista estadounidense Roy Lichtenstein.

En sus obras Lichtenstein hacia uso de la forma, el color y la iconográfica de la cultura popular del siglo XX, tomaba como principal punto de partida los personajes animados de Walt Disney o escenas de las de historias que hacían a lución a conflictos bélicos de aquella época. Los descontextualizaba y los mostraba en escenarios diferentes, cambia el texto y los colores para así mostrar una crítica principalmente hacia el estilo de vida que llevaba en los años 60.

En la vida cotidiana no solo se desarrollan actividades con un resultado positivo, sino que también, se generan actividades de manera espontánea, nada previstas. Las

cuales en su momento de ejecución provocan en la persona una reacción negativa y frustrante, pero, con el paso de los minutos u horas se torna graciosa, creando así una anécdota divertida.

El siguiente proyecto de investigación pretende reproducir escenarios desafortunados, pero con un desenlace gracioso de la vida cotidiana mediante la pintura y el cómic. Ambas ramas artísticas son ideales para desarrollar la propuesta, ya que permiten capturar la esencia de esas escenas de manera cómica.

La propuesta artística del siguiente proyecto de investigación la componen cinco lienzos, en los que se representarán cada escenario mediante colores vivos y planos, característicos del Pop Art. Sumado a ello, dentro de la composición se incluirán a elementos indispensables en el diseño del comic, como con: los globos de texto, la caricatura y las onomatopeyas.

Palabras claves: cotidianidad, pintura, cómic, arte pop, Roy Lichtenstein.

ABSTRACT

Comics as a means of representing everyday life.

Author

Orellana Pazmiño Joselyn Melania

Tutor

Lcdo. William Garces Calva. Mgs.

Everyday life has been part of art since its beginnings, artists had adopted it to any form and artistic branch that has been developed in each period throughout history. Which has been portrayed in different ways, either in a reliable way, co-opting reality as it is to the point of abstraction or total distortion of reality.

Pop art is one of the artistic movements that emerged from the twentieth century, bright colors, serial products and icons of popular culture, are the elements that characterize this art. At the same time, comics began to have greater strength at this time, not only covering political issues, but also social problems and scenarios of everyday life.

Within this artistic movement, the artists experimented and combined different techniques to develop the proposals. Painting and comics opened up a new form of artistic expression within all these forms of artistic expression and a clear example of this are the works of the American artist Roy Lichtenstein.

In his works, Lichtenstein made use of the form, color and iconographic of the popular culture of the twentieth century, taking as his main starting point the animated characters of Walt Disney or scenes from the stories that made lucent to the wars of that time. He decontextualized them and showed them in different scenarios, changing the text and colors in order to show a critique mainly of the lifestyle he led in the 60s.

In everyday life, not only activities are developed with a positive result, but also activities are generated spontaneously, not at all expected. Which at the time of execution provoke in the person a negative and frustrating reaction, but, with the passing of minutes or hours it becomes funny, thus creating a funny anecdote.

The following research project aims to reproduce unfortunate scenarios, but with a funny denouement of everyday life through painting and comics. Both artistic branches are ideal for developing the proposal, as they allow the essence of these scenes to be captured in a comical way.

The artistic proposal of the following research project is made up of five canvases, in which each scenario will be represented through bright and flat colors, characteristic of Pop Art. In addition to this, within the composition will be included essential elements in the design of the comic, such as: text balloons, caricature and onomatopoeias.

Keywords: everyday life, painting, comics, pop art, Roy Lichtenstein.

INDICE

RESUMEN	IV
ABSTRACT	VI
LISTA DE IMAGENES	IX
INTRODUCCIÓN	11
Capítulo I. Concepción el objeto artístico	12
Conceptualización del objeto artístico	12
Contextualización del objeto artístico	22
Capitulo II. Concepción de la obra artística.	26
Definición de la obra	26
Fundamentación teórica de la obra	28
Capitulo III. Fases de construcción de la obra	31
Preproducción artística	31
Producción artística	32
Edición final de la obra	42
Capitulo IV. Discusión crítica	46
Abordaje critico-reflexivo sobre la función de la obra	46
Conclusiones	47
BIBLIOGRAFÍA	48

LISTA DE IMAGENES

Imagen 1. Girl Drowning (Chica ahogándose), 1961 - Roy Lichtenstein.....	17
Imagen 2. Crying Girl (Chica llorando), 1964 - Roy Lichtenstein	18
Imagen 3. Look Mickey (Mira Mickey), 1961 - Roy Lichtenstein	19
Imagen 4. Latin American Grand Final, 1969 - Jhon Brack	19
Imagen 5. Weirdo Hippie, 1971 - Robert Crumb.....	20
Imagen 6. Bebe dormido, 2008 - Alvaro Barrios.....	23
Imagen 7. Frida in Blue, 2018 - José Tobar	24
Imagen 8. Closer to the Nathalie, 2018 - José Tobar	25
Imagen 9. Aproximación gráfica 1. Situaciones cotidianas, 2024	31
Imagen 10. Aproximación grafica 2. Situaciones cotidianas, 2024	31
Imagen 11. Aproximación gráfica 2. Situaciones cotidianas, 2024	32
Imagen 12. Bocetos seleccionados, 2024.....	32
Imagen 13. Boceto 1 sobre el lienzo. Que se te caiga la comida, 2024	33
Imagen 15. Propuesta 4, primera capa de color sobre el lienzo. Que se te acumule el trabajo, 2024.....	33
Imagen 14. Boceto 3 sobre el lienzo. Que te hagan un mal corte de pelo, 2024.....	34
Imagen 16. Propuesta 2, primera capa de color sobre el lienzo. Qué te hagan un mal corte de pelo, 2024.....	34
Imagen 17. Propuesta 4, primera capa de color sobre el lienzo. Subirse en un bus equivocado, 2024.....	35
Imagen 18. Propuesta 1, primera capa de color sobre el lienzo. Subirse en un bus equivocado, 2024.....	35
Imagen 19. Propuesta 5, primera capa de color sobre el lienzo. Caerse en la vía pública, 2024.	36
Imagen 20. Propuesta 4, aplicación de cada uno de los colores de su composición. Subirse a un bus equivocado, 2024.....	36
Imagen 21. Propuesta 5. Aplicación y detallado de cada elemento de la composición Caerse en la vía pública, 2024.	37
Imagen 22. Propuesta 2. Aplicación de color en cada elemento de su composición. Que te hagan un mal corte de pelo, 2024.....	37
Imagen 23. Propuesta 3. Aplicación de color en cada elemento de su composición. Que se acumule el trabajo, 2024.	38
Imagen 24. Propuesta 4. Delineado de cada elemento de la composición. Subirse a un bus equivocado, 2024.	38
Imagen 25. Propuesta 2. Delineado de cada elemento de la composición. Que te hagan un mal corte de pelo 2024.....	39
Imagen 26. Propuesta 3. Delineado de cada elemento de la composición. Se te acumulen los trabajos 2024.	39
Imagen 27. Propuesta 5. Delineado de cada elemento de la composición. Caerse en la vía pública, 2024.....	40
Imagen 28. Propuesta 1. Aplicación del color en el borde del lienzo. Que se te caiga la comida, 2024.....	40
Imagen 29. Propuesta 2. Aplicación del color en el borde del lienzo. Que te hagan un mal corte de pelo, 2024.....	41
Imagen 30. Propuesta 3. Aplicación del color en el borde del lienzo. Que se te acumule el trabajo, 2024.....	41

Imagen 31. Propuesta 4. Aplicación del color en el borde del lienzo. Subirse a un equivocado, 2024.....	42
Imagen 32. Propuesta 5. Aplicación del color en el borde del lienzo. Caerse en la vía pública, 2024.....	42
Imagen 33. Propuesta 1. Obra finalizada. Que se te caiga la comida, 2024.	43
Imagen 34. Propuesta 2. Obra finalizada. Que te hagan un mal corte de pelo, 2024.....	43
Imagen 35. Propuesta 3. Obra finalizada. Que se acumule el trabajo, 2024.....	44
Imagen 36. Propuesta 4. Obra finalizada. Subirse a un bus equivocado, 2024.....	44
Imagen 37. Propuesta 4. Obra finalizada. Caerse en la vía pública, 2024.	45

INTRODUCCIÓN

En la vida cotidiana no solo se desarrollan actividades con un resultado positivo, sino que también, se generan actividades de manera espontánea, nada previstas. Las cuales en su momento de ejecución provocan en la persona una reacción negativa y frustrante, pero, con el paso de los minutos u horas se torna graciosa, creando así una anécdota divertida.

El siguiente proyecto de investigación tiene como principal objetivo reproducir escenarios desafortunados, pero con un desenlace gracioso de la vida cotidiana mediante la pintura y el cómic. Ambas ramas artísticas son ideales para el desarrollo de la propuesta debido a que estas permiten capturar la esencia de dichas escenas de manera cómica.

El presente trabajo de investigación está conformado por cuatro capítulos, los cuales están divididos en los siguientes:

En el primer capítulo se hará un recorrido histórico de la corriente artística y principales referentes tanto a nivel universal y local, a su vez, se hace mención al surgimiento del comic dentro del mundo del arte y la combinación que ha tenido con otros medios, haciendo énfasis en su combinación con la pintura.

Continuamos con el segundo capítulo, en el cual se detalla el objeto artístico a realizar, se hace mención que elementos formarán parte de su composición, que técnicas, formatos y menciones servirán para el desarrollo de la propuesta.

En el tercer capítulo se detallará el proceso de creación de la propuesta artística en relación a las situaciones desafortunadas, pero con un desenlace gracioso de la vida cotidiana a través de la pintura y el comic, teniendo como corriente artística el Pop Art.

Antes de finalizar encontramos al capítulo cuatro, en el cual se abordará el discurso crítico de la propuesta artística, exponiendo las diferentes opiniones por parte del público en general y de expertos en la materia.

Finalmente encontramos las conclusiones en las cuales se hace exposición de cada una de los objetivos alcanzados a lo largo del proyecto de investigación.

Capítulo I. Concepción el objeto artístico

Conceptualización del objeto artístico

El presente trabajo de investigación tiene como principal objetivo representar situaciones desafortunadas de la vida cotidiana a través de la pintura aplicando el concepto del cómic, dichos momentos que en su ejecución no dejan un buen resultado, pero con el paso del día se crean anécdotas humorísticas.

La palabra arte ha englobado en sí un sinfín de recursos que, a su vez comparten el mismo objetivo, la única diferencia es el medio o la forma por la cual se lo representa; una de ellas es la pintura. Tal como lo comenta (Trejo, 2021) “lo que me gusta del arte, es que a través de las diferentes manifestaciones artísticas de pintura podemos representar cualquier tema y época” (p.131).

La pintura ha surgido como un medio directo para la comunicación y la representación de sucesos que han ido marcando el paso a paso de la historia. Teniendo como principal partida en el arte rupestre; gracias a este campo podemos conocer hechos de la prehistoria y de la historia justificando la importancia de la sociedad.

Los cambios y descubrimiento de técnicas que se han ido desarrollando con el paso del tiempo, ha permitido que la pintura se adaptara a las necesidades de cada época, a las ideologías, creencias y pensamiento; permitiendo así el nacimiento de corrientes artísticas. Como son el arte románico, el arte gótico, el arte renacentista, el arte barroco y el rococó; la semejanza entre estos movimientos es la representación fidedigna de la realidad, mostrando la vida cotidiana y al ser humano tal y como es, además, de representaciones de figuras religiosas y personajes importantes que han marcado cada periodo en el que han surgido.

Dicho esto, pasamos al siglo XX; una época que marca un antes y un después en el arte. “Desde la década de los 60 y 70 hemos presenciado en buena parte del arte contemporáneo una creciente tendencia a la desmaterialización del objeto artístico” (Garcerá, 2018, p. 135), se dejó de lado esa necesidad de representar la realidad que vemos tal como es, para así convertirla en algo totalmente diferente, a través de los movimientos artísticos que surgieron en la época; entre los más citados encontramos: el

cubismo, el impresionismo, el postimpresionismo, el fauvismo, el romanticismo, el arte conceptual, el pop art; entre otro más.

Durante este proceso de evolución, la pintura se empezó a despegar poco a poco de lo clásico, apoyándose en otras ramas artísticas para hacerle frente a eventos que marcaron la historia o tomando dichos temas como base para la creación de propuestas.

A su vez, durante este periodo el cómic empezó a tener mayor reconocimiento, (Dopico, 2020) menciona que el cómic “es un medio de comunicación y expresión que forma parte de la cultura visual contemporánea” (p 114). Debido a que el estilo o los elementos que conforman una viñeta se los utilizó como principal recurso para presentar una crítica o sátira hacia temas políticos a través del humor.

Según (Jiménez Ramírez, 2020) menciona lo siguiente:

El cómic se mofa de algunos contenidos, pero también refuerza estereotipos, en su origen vislumbramos mejor esta idea, los precursores de este arte secuencial aparecen en 1894, gracias a la influencia de la imprenta y la necesidad de ilustrar escenas de la vida cotidiana. (p.174)

En el mundo del cómic encontramos elementos indispensables para desarrollar cada historia que se cuenta en él, que son las siguientes: viñetas; caricatura; globos de texto; iconos y símbolos. “Es fundamental la presencia del texto, el que contribuye a la correcta interpretación de la imagen y obliga al lector a un vistazo de ida y vuelta al momento que intenta relacionar los textos y los signos abstractos”. (Rojas Reyes y Calle, 2019, p. 71)

Cada uno apoya tanto explícita o simbólicamente a la narrativa del cómic, a través de estos se puede comprender mejor la historia. Se hace uso de jergas coloquiales para poder empatizar con los personajes, además, la forma y el color son piezas cruciales para comprender los escenarios y ambientes presentados.

Las imágenes secuenciales, el formato, la medida, el color, la tipografía que se utiliza, el fondo de página, la disposición de los elementos en ella son

características intrínsecas de estos géneros que, además, comparten los elementos propios de la narración, como son el narrador, los personajes, los hechos, el tiempo y el espacio. (Falguera Garcia y Selfa Sastres, 2023, p. 2)

Sumando a ello, dentro del género del cómic se encuentran subcategorías que mantienen los elementos ya previamente mencionados, pero tienen ciertas particularidades que los diferencian entre sí, ya sea por el color; la forma de su lectura o su extensión. En las cuales podemos hacer mención a los siguientes: las tiras cómicas, el manga, el cómic en serie o de revista y la novela gráfica.

En cada una de estas categorías podemos encontrar ciertos elementos que logran diferenciarse uno del otro. Un claro ejemplo de ello es la diferencia entre la historieta y el cómic en serie.

Por un lado, el cómic de revista o serie está orientado hacia la producción en masa y a la representación de historias relacionadas a la ciencia ficción, como son los superhéroes. Por otra parte, encontramos a la historieta cómica o tiras cómicas, que por lo general son presentadas como una narrativa corta humorística o graciosa a través de no más de tres viñetas. Alary (2022) menciona que “la historieta es ahora un medio totalmente legitimado para transmitir y abordar cuestiones de nuestro tiempo, ya sean de índole científica o debates de sociedad, incluyendo la memoria histórica” (p. 23)

Históricamente la caricatura nació enfocada hacia la sátira, la política y social, haciendo uso de lo grotesco o la exageración de la figura para así obtener escenas más dramáticas. En el cómic se hace uso de ello, en un principio las formas a representar tenían características realistas, esto se puede observar en las primeras publicaciones del cómic de Tarzán, en el año 1929.

En la cultura visual, se utiliza la caricatura como herramienta expresiva, como, por ejemplo, los dibujos animados, en los cuales existe una representación de personajes icónicos a partir de su fisionomía, generando múltiples significados, símbolos y representación para las personas. (Bayona Pineda, 2019, p. 46)

Con la llegada de temas más serios como son políticos o aventureros al cómic, la caricatura no deja de ser parte de ello, los artistas comenzaron a adoptar un estilo más realista, aunque algunos prefirieron mantener un estilo híbrido, mezclando lo realista con lo caricaturesco. Esto lo podemos observar en los siguientes ejemplares: Red Barry, Buck Rogers, Wash Tubbs, entre otros. Esto en consecuencia de la búsqueda y la necesidad de los artistas de desligarse del público infantil y profundizar en un público más adulto. Presentando propuestas que no solo abarque la policía, sino también la crítica, el humor negro y la violencia.

Al representar temas más complejos en la narrativa, pasó de ser de cómic de revista o historieta a ser una novela gráfica, los artistas representaban a través de las ilustraciones o la caricatura temas polémicos o controversiales de la época. Para su realización fusionaron los formatos del cómic y la novela tradicional, contando la historia a través de viñetas, texto e ilustraciones. (Janerio Torres , 2010) menciona que “..., la novela gráfica es un libro escrito desde el mundo del cómic que intenta fundamentar desde dentro el potencial artístico-expresivo del medio.” (p. 117).

El cómic tuvo una gran repercusión durante este periodo, llevando a que los artistas lo empezarán a utilizar este concepto en otros campos:

“El cómic podía rastrearse ya hasta en la hoja parroquial, convirtiéndose en un ingrediente casi imprescindible en sectores tan dispares como la prensa, la televisión (entonces únicamente pública), la literatura más seria y comprometida, el cine más o menos moderno, el arte contemporáneo, la publicidad, el diseño, la música e incluso el ámbito estrictamente académico” (de Felipe, 2020, p. 32)

Gracias a ello. no solo se expandió dentro de otras ramas artísticas, sino que también logró adentrarse y adaptarse en otras culturas, tal es el caso del cómic japonés o manga. Lo que lo diferencia del cómic tradicional o el cómic americano es: la paleta de colores en las que se presenta la narrativa y el formato de lectura que va de izquierda a derecha.

El cómic japonés supone la activación de ciertos mecanismos de interpretación que afectan a los saberes culturales y enciclopédicos de manera específica, en

tanto que el manga implica un proceso lector que asume códigos algo diferentes (por su iconicidad, convenciones de representación y lenguaje visual), relativamente alejados de los cómic europeo y americano. (Méndez Cabrera y Rodrigo Segura, 2023, p. 2)

Además de poder mezclarse con otras ramas artísticas, el cómic también se integra en lo académico y filosófico convirtiéndose en un recurso de enseñanza y difusión. Los cómics no son sólo libros con imágenes. Los cómics unen dos sistemas de signos diferentes pero entrelazados (imágenes y palabras). Se invita al lector a crear significados en diferentes direcciones utilizando estos dos sistemas de signos. (Cerić y cerić, 2022, p. 12).

Entre las ramas del arte que podemos destacar se encuentra la pintura, los artistas empezaron mezclar estos dos campos con el propósito que previamente fue descrito; una crítica dirigida principalmente a temas políticos a través del humor característico del cómic. Artistas como Roy Lichtenstein, John Brack y Roberto Crumb son quienes contribuyeron al desarrollo del arte pop.

Cuando el artista traslada el cómic a la superficie pictórica, este deja de ser de carácter secuencial; se sustituye la narrativa que caracteriza al cómic por imágenes de personajes míticos, o fetiches, ya sean Mickey Mouse, Batman, el Capitán Trueno, Snoopy, Donald Duck, entre otros. (Arroyo Fernández, 2012, p. 121)

El Pop art, Arte pop o Arte popular es el movimiento artístico que se liga principalmente a esta combinación entre la pintura y el cómic, (Bonfin, 2021) menciona que el Pop Art se alimenta precisamente de la lógica y el material producido exhaustivamente por los medios de comunicación y la cultura de masas, (p. 278).



Imagen 1. Girl Drowning (Chica ahogándose), 1961 - Roy Lichtenstein

Fuente: <https://acortar.link/xEWtq3> 27/09/2023

Según (Mari, 2018) menciona que:

El arte pop era hijo tanto de los impulsos atávicos del mundo de la publicidad como de las estéticas regidas por la obsolescencia programada de los productos en la sociedad de masas, y por tanto, por una verdadera ley de la aceleración de lo novedoso y una permanente pérdida de acondicionamiento estético. (p. 91)

El pop art fue un movimiento revolucionario para la época, este se enfoca en emitir una crítica principalmente hacia el estilo de vida que se llevaba en ese tiempo. Tuvo su primera aparición en Inglaterra en el año 1950 extendiéndose hasta llegar a Estados Unidos en 1965; las obras giraban en torno al consumismo, representando en sus obras elementos como: objetos cotidianos de producción masiva, carteles o spots publicitarios y personajes famosos de cualquier índole a través del uso de colores brillantes y la producción en serie.

Como principal referente para el desarrollo del objeto artístico, encontramos al artista estadounidense Roy Lichtenstein, conocido por sus obras que muestran una combinación entre el cómic y la pintura. Su estilo es característico por el uso de contornos gruesos, colores vivos y su técnica llamada Ben-Day, la cuál es utilizada en la impresión del cómic para crear profundidad y textura en las viñetas.



*Imagen 2. Crying Girl (Chica llorando),
1964 - Roy Lichtenstein*

Fuente: <https://onx.la/b5c2c> 27/09/2023

(Abdou, 2022) menciona que Lichtenstein en sus obras utilizó la parodia recortando y alterando ligeramente imágenes de cómics, sugiriendo nuevos significados que se adaptan al contexto de su exposición (p.137). El artista estadounidense había sido duramente criticado durante los inicios de su carrera como precursor del Arte Pop, debido a que sus obras se las catalogó como plagio al ser una presentación de personajes icónicos sobre un contexto diferente, sus obras representaban un pensamiento crítico sobre el potencial ofensivo de la apropiación a través del humor.

Además de presentar la ironía, la crítica sobre la banalidad de los objetos cotidianos, la sátira sobre los defectos del comportamiento humano eran una constante de sus dibujos que mediante personajes tan conocidos como: Popeye, Dick Tracy o los dibujos de Walt Disney, los utilizaba para lanzar mensajes a la sociedad.

Entre las obras que ha realizado en sus carrera artística, podemos destacar Look Mickey o Mira Mickey en español, elaborada en la técnica de óleo sobre lienzo, en el año 1961; Roy se apropia de la escena del libro infantil donde aparece el pato Donald y el ratón Mickey, remplazando el fondo y cambiando los colores por colores planos como son el amarillo y el rosa, para finalizar contorneándolo con el color negro y detalles con puntos Benday para simular la textura o profundidad que se utiliza en el comic comercial.

A partir de 1961 empezó a aplicar extensiones de puntos que imitaban las tramas de impresión o puntos Benday, en un principio los pintaba a mano, pero, luego comenzó a ser uso de plantillas; el nombre de la técnica se debe en honor a su inventor, grabador e ilustrador Benjamín Day.



Imagen 3. Look Mickey (Mira Mickey), 1961 - Roy Lichtenstein

Fuente: <https://onx.la/00300> 27/09/2023

El artista estadounidense no fue el único en dedicarse a esta combinación entre el cómic y la pintura; el australiano Jhon Brack fue también uno de los principales precursores del arte pop, mostrando a través de sus propuestas escenas típicas de la vida cotidiana, apegadas a un estilo simple y semi-realista que se asemeja al cómic.



Imagen 4. Latin American Grand Final, 1969 - Jhon Brack

Fuente: <https://onx.la/c6e832u> 27/09/2023

Brack a través de sus representaciones de la vida diaria del australiano, mostraba al espectador una crítica hacia la vida moderna, la vida urbana y familiar que, algunas

veces llegaba a ser absurda y aburrida a través de un humor seco y sardónico con el propósito de que el espectador se sienta identificado.

Para finalizar encontramos al artista Robert Crumb, el pionero y creador del cómic underground en el cual retrata temas como: la crítica social, la historia, la sátira escandalosa y toda la gama de experiencias humanas profundamente personales, incluidas las sexuales ligeras y oscuras, (Doherty, 2019, p. 59).

El artista estadounidense desde temprana edad se adentra en el dibujo por influencia de su hermano mayor; fue el principal pionero y creador del cómic underground. Por los personajes que representa en sus cómics y los temas que trata en él lo han acusado de misoginia y sexismo, principalmente por representar a personajes femeninos de manera extravagante y erótica, (Sugamostro, 2019, p. 87). A pesar de las acusaciones que tuvo se atrevió a exponer abiertamente los tabúes y el sexismo que oculta la sociedad.



Imagen 5. Weirdo Hippie, 1971 - Robert Crumb

Fuente: <https://onx.la/718ca> 27/09/2023

Un claro ejemplo de ello es en su obra titulada *Weirdo Hippie* realizado en la técnica de la tinta en 1971, creada para la portada del *San Francisco Comic Book No. 3* escrito por el autor Miguel Calvo Santos. Esta obra nace a raíz de la llegada del *Flower Power*, un eslogan dicho por los hippies a finales de los años sesenta y principios de los setenta, quienes estaban en contra de la violencia y a favor del libre consumo de estupefacientes.

Crumb creó esta propuesta expresando su crítica hacia este movimiento hippie, mostrando de manera irónica como uno de los hippies atrae a una joven muchacha.

Contextualización del objeto artístico

América latina no fue la excepción, el arte ha ayudado a representar la identidad de cada país que conforma el continente; tomando como punto de partida cada una de las costumbres características de las culturas y subculturas que yacen en el territorio latinoamericano. Además, de ser parte de los movimientos sociales, tomando como referente temas de denuncia y ser representados a través de las obras artísticas. “El arte latinoamericano contemporáneo de los años ochenta y los noventa se nutre de la realidad y la cuestiona, pero sin la inscripción a un estilo predeterminado ni a una bandera política”, (Kingman y Cevallos, 2016, p. 25).

En los cambios que ha tenido el arte a través de la historia se puede apreciar la diferencia entre el antes y el después del siglo XX, donde el concepto comenzó a tener mayor peso que lo técnico; la forma poco convencional de representar de las escenas y la combinación de técnicas, elementos y corrientes formó una nueva innovación en el arte en Latinoamérica.

No obstante, el cómic también tuvo su participación dentro del mundo del arte; fue y sigue siendo utilizado como medio para hacer representaciones gráficas de situaciones que aquejan Latinoamérica a través del humor. (Ramos Reyes, 2023), menciona que “En los años ochenta las culturas populares tuvieron un auge y se reconoció la utilidad de la historieta en los ámbitos de la publicidad y la educación” (p. 7).

Actualmente el cómic no solo abarca el arte “tradicional” sino también en el arte digital; los temas a representar dentro de ello tienden a ser variados, no solo se enfoca a mostrar una crítica como se lo planteó en sus inicios, si no que comenzó a ondear en temas más personales, dar mensajes conciencia, contar historias o fábula con el único fin de entretener al espectador.

Estas dos corrientes se combinan para dar inicio a un nuevo estilo dentro del pop art, en Latinoamérica podemos encontrar como principal referente al artista plástico colombiano Álvaro Barrios; quien a realizado obras en diferentes movimientos artísticos como son el surrealismo, el arte conceptual y pop art, mezclando elementos que conforman el cómic dentro de sus composiciones.



Imagen 6. Bebe dormido, 2008 - Alvaro Barrios.

Fuente: <https://onx.la/9934c> 03/10/2023

Las obras de Barrios se caracterizan por la apropiación de ideas o iconografías de la cultura popular, para plasmarlas sobre un contexto diferente cargado de ironía y misterio; mostrándole al espectador todo aquello considerado trascendental y mundano. Además, estas son combinadas con la representación de viñetas de historieta, donde cuenta anécdotas o conversaciones entre personajes de la historia o del mundo del arte.

"La plástica en el Ecuador llegaría a consolidarse tardíamente a diferencia de lo que ocurría en Europa, la cual al finalizar el siglo XX estaba siendo sacudida por una oleada de movimientos de ruptura artística", (Laumarillo Vargas, 2017, p. 18). Las corrientes artísticas empezaron a tener mayor repercusión tiempo después de que estas hayan surgido.

El arte ecuatoriano no se queda atrás, se han desarrollado propuestas que han contribuido en la historia del país, a las protestas o denuncias de problemáticas sociales, a la educación y a la identidad cultural. Cada uno de ellos ha ido adaptando su estilo a diferentes movimientos y elementos que denotan de la cultura ecuatoriana, llegando a así a mostrar realidades vivas, cargadas de color y armonía; haciendo énfasis en la cultura indígena a través de la pintura.

El cómic hace presencia gracias a la influencia anglosajona que se tuvo a mediados del siglo XX; autores como: Isaac Asimov, Ray Bradbury, Agatha Christie, Jack London, Edgar Rice Burroughs entre otros autores, ayudaron a crear y expandir la popularidad de estas revistas de ciencia ficción. A nivel nacional la historieta ha sido usada exclusivamente por los caricaturistas, formando parte de las artes plásticas y la

ilustración. Tendiendo a plasmar temas principalmente personales, difundir información ya sea política, histórica o de bienestar social.

Entre los ejemplares publicados dentro del comic ecuatoriano encontramos: Juanito el empadronador por Mendoza en 1974; Cuando en el Ecuador no se habla castellano por Margarita Jaramillo en 1999; El cóndor ciego de Cesar Andrade en el 2002; entre otros más; a pesar de que las novelas ilustradas no conforman en su totalidad el cómic Torres (2014) en su publicación hace mención la novela El cóndor enamorado del pintor andino Alfonso Toaquiza, publicado por la editorial Kuri Ashpa en el 2006, en la cual se plasma la leyenda andina entre una joven campesina y el cóndor; se hace mención no solo por el arte plasmado a través de los colores y planos realizados por el artistas si no por la interpretación cultural a través de la narrativa del cómic.

La combinación entre la pintura y el cómic son parte de la corriente artística llamada arte pop o arte popular; en ecuador podemos encontrar a artistas como José Tobar. Él es uno de los principales referentes del arte pop en el país, sus obras se caracterizan principalmente por la representación de caricaturas y cómics con colores vivos a través de la técnica del óleo.



Imagen 7. Frida in Blue, 2018 - José Tobar

Fuente: <https://n9.cl/y7d2r> 03/10/2023

Tobar (2019) en una entrevista menciona que:

El arte popular es el arte de la rebeldía, entre los años 50 y 60 del siglo pasado vino un movimiento de rebeldía e irse contra lo establecido, rompiendo los

cánones clásicos del arte. ahí fue cuando vino Warhol y convirtió a varios elementos cotidianos en arte como: la Coca-Cola, perfumes Chanel y las sopas Campbell.



Imagen 8. Closer to the Nathalie, 2018 - José Tobar

Fuente: <https://acortar.link/dJtfRC> 03/10/2023

Las obras de Tobar están estrechamente relacionadas al arte pop, los colores, el estilo y la iconografía popular en ellas son los elementos esenciales para identificar la rama artística en la que trabaja. A primera impresión sus obras podrían ser confundidas con las del artista estadounidense Roy Lichtenstein por los aspectos previamente mencionados.

No obstante, el arte pop se caracteriza por apropiarse elementos iconográficos de la cultura popular, objetos cotidianos para descontextualizarlas y transformarlas en algo totalmente diferente cargado de ironía.

Capítulo II. Concepción de la obra artística.

Definición de la obra

La cotidianidad ha acompañado a la pintura desde sus inicios, como una representación del medio directo en el que el artista ha estado rodeado. Las maneras de cómo se la ha llegado a representar han ido variando con el surgimiento de los diferentes movimientos artísticos de la época, pasando desde el realismo hasta la abstracción.

La vida diaria nos da un sin fin de situaciones que varían dependiendo de la edad, el género o profesión, a pesar de ello hay situaciones que se comparten como, por ejemplo: tomar el transporte público o desayunar a una hora en particular o lugar; pero también se comparte situaciones un tanto desafortunadas que pueden tener un desenlace triste pero gracioso.

Por ende, la siguiente propuesta artística pretende representar a través de la pintura y el cómic situaciones de la vida cotidiana que tengan un desenlace gracioso, dichos escenarios serán plasmados sobre 5 lienzos con medidas aproximadas de 60x60 cm cada uno.

La corriente artística a usar como referencia en el desarrollo de la propuesta será el Pop Art, principalmente enfocado en el uso de colores planos y vivos característicos de este periodo, esto lo podemos observar en las obras de Roy Lichtenstein, uno de los precursores de este movimiento, además, el principal referente artístico de este proyecto.

Sumando a ello, el estilo que Lichtenstein empleaba en el dibujo dentro de sus obras era el mismo que se usaba en el estilo del cómic americano de los años 60, como, por ejemplo: Scary Tales; El Capitán América; Superman; Batman, entre los más conocidos. Sin embargo, dentro de la propuesta se usará el estilo de dibujo ilustrado o caricaturesco propio de su autora el cual tiende a una combinación entre el manga y la ilustración.

La técnica del acrílico es ideal para el desarrollo de la propuesta, debido a que esta técnica se adhiere a cualquier soporte o superficie en la que se trabaje, además, tiene un acabado mate y colores vivos que van acorde a la producción.

Las situaciones de la vida cotidiana no solo dependen de la condición de una persona, sino también de su género o de su estatus económico. Por ende, se hizo la selección de 5 escenarios de la vida cotidiana, los cuales son los siguientes:

- Subirse a un bus equivocado
- Caerse en un lugar público
- Que te hagan un mal corte de cabello
- Que se acumule el trabajo o tareas
- Que se te caiga algo que estás comiendo

Para la representación artística de las actividades mencionadas se plasmará la situación de tal manera que cada viñeta logre capturar ese momento gracioso de la situación, se incluirán globos de texto y onomatopeyas, además del tramado y el color siguiendo como referencia el estilo artístico del Pop Art.

Fundamentación teórica de la obra

La rutina que se lleva en el día a día está llena de momentos, qué en un punto se pueden volver repetitivas atrapando a la persona en un círculo sin fin. Pero, hay situaciones que desentonan totalmente de la rutina, situaciones caóticas con finales no tan agradables.

La fundamentación de la obra surge a partir del planteamiento de la reinterpretación y representación de escenarios de la vida cotidiana a través de la pintura y el cómic. “El humor se expresa a través de las pequeñas dificultades de la vida, la mezquindad y la torpeza, la desobediencia de las normas convencionales e institucionales” (Djukich De N y Mendoza, 2010, p. 47).

Dentro del mundo del arte existen diferentes formas de expresión artísticas que, a su vez, permiten transformar lo que se ve en algo totalmente distinto, la versatilidad que tiene la pintura facilita la recreación de escenarios reales en momentos únicos y mágicos. “El arte es un objeto huidizo y polimorfo que no se deja objetivar, pero que permite que la cotidianidad, que muchas veces es llanamente insoportable y aburrida, se torne reveladora de los sentidos que tenía ocultos”. (Arechavala Silva, 2019, p. 3)

Hay una dicho que indica lo siguiente: “*al mal tiempo buena cara*”; la vida diaria está llena de momentos que por inercia o poca percepción del individuo deja pasar por alto. Cuando sucede algo que no se tenía previsto en el transcurso de la rutina, este llega a cambiar ligeramente o directamente todo el día.

De primera instancia, las reacciones ante estos escenarios tienden a ser de enojo; frustración e incluso tristeza, pero, en el transcurso del día, el individuo se da cuenta de lo sucedido horas antes, empieza a recordar cómo fue que se empezó a desarrollar la escena y cuál fue su desenlace. En este punto la situación cambia, al no encontrarse en el mismo ambiente, el escenario adquiere un nuevo sentido, transformándose en una anécdota graciosa.

Tanto en la pintura como en el cómic la cotidianidad ha estado presente desde los inicios de cada una de estos campos, gracias a la presentación de los escenarios de la vida diaria, el espectador llega a conectar y sentirse identificado con la obra representada. Además, al ser una reinterpretación de las situaciones, se muestra al público escenarios que ante sus ojos no son percibidos.

A través de la representación de lo cotidiano se puede apreciar problemáticas que aquejan a alguna comunidad. Los artistas hacen un llamado de atención hacia estos escenarios a través del arte, usan el humor y la sátira como una cortina que esconde la verdad.

Estos problemas pueden ser altamente graves o pueden ser minorías, desde temas sociales como: conflictos armados; la contaminación; discriminación o ser temas cotidianos, como, por ejemplo: llegar tarde a un evento importante; quedarse sin agua potable o reprobar un examen.

Según Donofrio (2021) menciona que:

En la actualidad, las viñetas y el humorismo gráfico gozan cada vez de más consideración como géneros dentro de los medios de comunicación. Ofrecen una narración propia e invitan a reflexionar sobre temas actuales y de interés para los ciudadanos. (p. 306)

La representación de escenarios desafortunados de la vida diaria ha pasado desde lo tradicional a lo digital, gracias a la digitalización y las redes sociales, se comparte a través de un post generando una respuesta positiva por parte del público espectador.

Así lo menciona García Navarro (2018):

Gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías, los nuevos comportamientos multimedia que realizamos cada día, y sobre todo el auge de las redes sociales, asistimos a un nuevo resurgir de la tira cómica. Las viñetas y las pequeñas historias contadas sin necesidad de palabras entran llenando nuestras pantallas. (p. 75)

Como bien se lo hace mención anteriormente, gracias a la digitalización y la difusión de imágenes en redes sociales o plataformas digitales, se puede conocer cuáles son las diferentes reacciones y situaciones que ha vivido el usuario en cuestión.

Esto forma parte de la cultura del “memes”, se ha vuelto algo cotidiano de observar en cualquier plataforma, no solo hacen referencia hacia temas vividos por adultos o jóvenes, si no que abarcan cualquier ámbito, ya sea profesional, académica o la vida misma.

Capítulo III. Fases de construcción de la obra

Preproducción artística

Una vez que se hizo la selección de las situaciones de la vida cotidiana, se comenzó con el proceso de desarrollo de las aproximaciones gráficas de las propuestas.



Imagen 9. Aproximación gráfica 1. Situaciones cotidianas, 2024

Fuente: El Autor

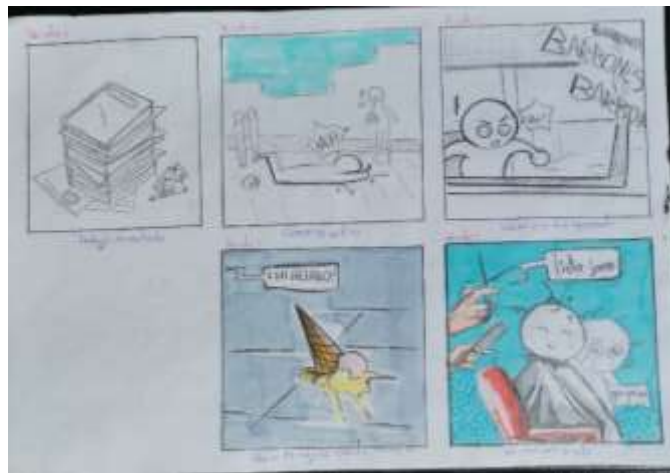


Imagen 10. Aproximación grafica 2. Situaciones cotidianas, 2024

Fuente: El Autor



Imagen 11. Aproximación gráfica 2. Situaciones cotidianas, 2024

Fuente: El Autor

De las aproximaciones graficas presentadas, se seleccionaron 5 viñetas, las que mejor se adaptaban y capturaban la esencia de cada una de las situaciones planteadas, las cuales son las siguientes:

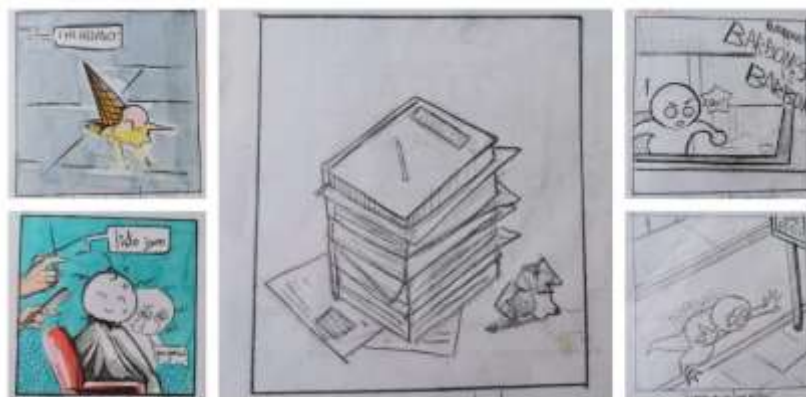


Imagen 12 Bocetos seleccionados, 2024.

Fuente: El Autor

Producción artística

Una vez que se hizo la selección de los bocetos a representar sobre cada uno de los lienzos, se dio inicio a la fase de la producción artística de la propuesta. Comenzando por la delimitación de los bordes de cada uno de los lienzos con cinta de papel.

Luego se traspasó sobre cada uno de los soportes el boceto correspondiente a cada una de las situaciones cotidiana planteadas. Para la realización de este paso, se comenzó a pintar formas aleatorias sobre el lienzo con pintura acrílica diluida en agua.

Una vez seco se procedió a tomar una fotografía del boceto y del lienzo con las formas pintadas, con ayuda de una aplicación móvil se editó la imagen para sobreponerlas a ambas fotos en una sola, logrando que se obtenga una guía de donde se debe trazar el boceto sobre el lienzo.



Imagen 13. *Boceto 1 sobre el lienzo. Que se te caiga la comida, 2024*

Fuente: El Autor



Imagen 14. *Propuesta 4, primera capa de color sobre el lienzo. Que se te acumule el trabajo, 2024.*

Fuente: El Autor

Posterior a ello, se procedió a pintar las primeras color en el fondo de cada una de las situaciones cotidianas, en las cuales se emplearon principalmente colores planos y en tonos brillantes, como son: el turquesa, el rojo, el rosa, el gris y amarillo y azul.



Imagen 15. Boceto 3 sobre el lienzo. *Que te hagan un mal corte de pelo, 2024*

Fuente: El Autor



Imagen 16. Propuesta 2, primera capa de color sobre el lienzo. *Qué te hagan un mal corte de pelo, 2024.*

Fuente: El Autor



Imagen 17. Propuesta 4, primera capa de color sobre el lienzo. Subirse en un bus equivocado, 2024

Fuente: El Autor



Imagen 18. Propuesta 1, primera capa de color sobre el lienzo. Subirse en un bus equivocado, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 19. Propuesta 5, primera capa de color sobre el lienzo. *Caerse en la vía pública, 2024.*

Fuente: El Autor

Siguiendo la faceta de producción, se procedió a pintar los elementos que componen cada una de las situaciones cotidianas.



Imagen 20. Propuesta 4, aplicación de cada uno de los colores de su composición. *Subirse a un bus equivocado, 2024.*

Fuente: El Autor



Imagen 21. Propuesta 5. Aplicación y detallado de cada elemento de la composición *Caerse en la vía pública*, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 22. Propuesta 2. Aplicación de color en cada elemento de su composición. *Que te hagan un mal corte de pelo*, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 23. Propuesta 3. Aplicación de color en cada elemento de su composición. Que se acumule el trabajo, 2024.

Fuente: El Autor

Continuando con la faceta de producción artística, se procedió a contornear el elemento principal de cada situación cotidiana. Con un pincel número 0, un pincel de punta biselada y pintura acrílica color negro se le dio ese estilo característico del comic americano presente en las obras del Pop Art.



Imagen 24. Propuesta 4. Delineado de cada elemento de la composición. Subirse a un bus equivocado, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 25. Propuesta 2. Delineado de cada elemento de la composición. Que te hagan un mal corte de pelo 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 26. Propuesta 3. Delineado de cada elemento de la composición. Se te acumulen los trabajos 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 27. Propuesta 5. Delineado de cada elemento de la composición. *Caerse en la vía pública*, 2024.

Fuente: El Autor

Una vez concluida esta parte, se procedió a retirar la cinta que limitaba el borde de cada de los lienzos, posterior a ello con pintura acrílica de color negro y color blanco se comenzó a pintar el borde del lienzo, creando así le marco característico de las viñetas que encontramos en el comic.



Imagen 28. Propuesta 1. Aplicación del color en el borde del lienzo. *Que se te caiga la comida*, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 29. Propuesta 2. Aplicación del color en el borde del lienzo. *Que te hagan un mal corte de pelo, 2024.*

Fuente: El Autor



Imagen 30. Propuesta 3. Aplicación del color en el borde del lienzo. *Que se te acumule el trabajo, 2024.*

Fuente: El Autor



Imagen 31. Propuesta 4. Aplicación del color en el borde del lienzo. Subirse a un equivocado, 2024

Fuente: El Autor



Imagen 32. Propuesta 5. Aplicación del color en el borde del lienzo. Caerse en la vía pública, 2024.

Fuente: Autor

Edición final de la obra

Continuando con el desarrollo de la propuesta, se agregaron los últimos detalles de las composiciones, En cada una de las viñetas presentadas se agregó el globo texto, el texto correspondiente a cada situación y la onomatopeya.

Con un lápiz se realizó el boceto previo donde estará ubicado el globo de texto, con pintura acrílica blanca se fondeo la forma del bocadillo y con ayuda de un pincel delineador se remarco los bordes y las letras.



Imagen 33. Propuesta 1. Obra finalizada. Que se te caiga la comida, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 34. Propuesta 2. Obra finalizada. Que te hagan un mal corte de pelo, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 35. Propuesta 3. Obra finalizada. Que se acumule el trabajo, 2024

Fuente: El Autor



Imagen 36. Propuesta 4. Obra finalizada. Subirse a un bus equivocado, 2024.

Fuente: El Autor



Imagen 37. Propuesta 4. Obra finalizada. Caerse en la vía pública, 2024.

Fuente: El Autor

Capítulo IV. Discusión crítica

Abordaje critico-reflexivo sobre la función de la obra

La vida cotidiana es un arte que se manifiesta a través de cada uno de los medios que nos rodea, las situaciones que se presentan ya sean positivas o negativas se vuelven un arte si se las ve desde otra perspectiva.

La propuesta artística nació a partir de la necesidad de mostrar al espectador una nueva visión de estos escenarios desafortunados de la cotidianidad a través de la pintura y el comic.

A partir de la difusión en redes sociales se ha conocido las diferentes opiniones tanto del público general como de expertos en la materia, de los cuales se hace mención al comentario realizado por el Lic. Sebastián Núñez, “La vida en sí y su cotidianidad ya implica un sentido artístico, todo se basa en la visión y la manera como la percibimos para hacerla arte”.

Sumado a ello también se han recibido comentarios relacionados hacia la parte técnica y compositiva de la obra, Justyn Tejada menciona que “La combinación de técnicas, el comic y el Pop Art es una representación que capta la atención del público, se podría agregar un toque interesante al considerar incluir elementos simbólicos que refuercen el mensaje”.

CONCLUSIONES

En el transcurso de desarrollo del presente trabajo de investigación, se ha observado como la cotidianidad a formado parte del mundo del arte desde sus inicios. Además, se conoció de manera histórica la corriente y los medios de expresión artística que influyeron en la creación de la propuesta.

Las situaciones cotidianas representadas en la propuesta le muestran al espectador un pequeño panorama de lo que abarca la vida diaria, en su exposición se han obtenido diferentes comentarios mostrando la aceptación por parte del público en base a sus experiencias vividas.

En conclusión, tanto la cotidianidad como el arte van de la mano, las representaciones son una muestra de lo que la vida nos ofrece. Son momentos insignificantes a primera vista, pero, si se los observa desde una perspectiva diferente se convierten en algo digno de admirar.

BIBLIOGRAFÍA

- Abdou, E. (07 de 2022). Political humor: meme in Egyptian painting after the revolution [Humor político : memes en la pintura egipcia después de la revolución.]. *Journal of Visual Art Practice.*, 21(2), 133-146. <https://doi.org/10.1080/14702029.2021.2022291>
- Alary, V. (12 de Diciembre de 2022). Memoria-historia: el cómic. *Neuróptica*(4), 17–34. https://doi.org/10.26754/ojs_neuroptica/neuroptica.2022410011
- Arechavala Silva, R. (2019). El arte como fisura ontológica de la cotidianidad. *Revista Humanidades*, 9(2), 1-34. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/h.v9i2.37096>
- Arroyo Fernández, M. D. (04 de 2012). Iconos del cómic y pintura contemporánea un estudio de relatos convergentes. *Arte y Ciudad: Revista de Investigación.*, 1, 119-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4681888>
- Art Martin Cid Magazine. (16 de Abril de 2023). *Roy Lichtenstein*. Retrieved 25 de Septiembre de 2023, from Martin Cid Magazine: <https://www.martincid.com/es/2023/04/roy-lichtenstein/>
- Bayona Pineda, L. (Enero-Junio de 2019). ¿Qué es la caricatura? *Pensamiento palabra y obra*(21), 42-59. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=614164652004>
- Bonfin, E. (01 de 2021). ARTE POP E BIZANTINA NA ICONOGRAFIA CARISMÁTICA. *Debates NER*, 21(39), 63–22. <https://doi.org/10.22456/1982-8136.106942>
- Calvo Santo, M. (27 de Septiembre de 2016). *John Brack*. Retrieved 25 de Septiembre de 2023, from Historia Arte: <https://historia-arte.com/artistas/john-brack>
- Celdrán, H. (4 de Enero de 2012). *puntos Benday / Trasdós*. Retrieved 27 de Septiembre de 2023, from Blogs en 20minutos.es: análisis y opinión: <https://blogs.20minutos.es/trasdos/tag/puntos-benday/>
- Cerić, H., & cerić, E. (03 de 2022). a comicsophy approach to teaching philosophy [Un enfoque de comicsofía para la enseñanza de la filosofía]. *hildhood & philosophy*, 18, 01-22. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2022.64892>

- de Felipe, F. (24 de 03 de 2020). Y nos mandaron a hacer viñetas: De locuras e ilusiones tebeísticas en la Zaragoza de los ochenta. *Neuróptica*, 1, 29-34.
https://doi.org/https://doi.org/10.26754/ojs_neuroptica/neuroptica.201914317
- Djukich De N, D., & Mendoza, M. (Enero-Abril de 2010). El cómic: compromiso social con la cotidianidad. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 11(1), 44-70.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170121894003>
- Doherty, B. (05 de 2019). Cancel Culture Comes for Counterculture Comics [Cancelar la cultura viene para los cómics de contracultura]. *Reason*, 51(1), 58-63.
<https://web.s.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=5&sid=3820ad5d-d360-462a-8691-a9649d6fd533%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMMmc210ZT11aG9zdC1saXZl#AN=135370357&db=aph>
- Donofrio, A. (31 de 12 de 2021). El Roto y el nacionalismo: las viñetas como instrumento de reflexión y crítica. *Revista Científica De Información Y Comunicación*(18), 305-326. <https://doi.org/https://icjournal-ojs.org/index.php/IC-Journal/article/view/616>
- Dopico, P. (24 de 03 de 2020). Otras imágenes y otras palabras de la Transición española: Textos y miradas de Haro Ibars, García-Alix y Ceesepe. *Neurótica*, 1, 103-118. <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/issue/view/241>
- Ecuador TV. (9 de Marzo de 2019). #MásCerca: El Pop Art tiene su lugar en #Ecuador [Video]. Retrieved 25 de Septiembre de 2023, from - YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=CIk96paY-2s>
- Escriche, A. I. (25 de Octubre de 2018). *Roy Lichtenstein: un fenómeno del pop art*. Retrieved 25 de Septiembre de 2023, from Barnebys.es:
<https://www.barnebys.es/blog/roy-lichtenstein-un-fenomeno-del-pop-art>
- Falguera Garcia, E., & Selfa Sastres, S.-S. (31 de Enero de 2023). El cómic como lectura crítica de la historia en la construcción de la identidad y la diversidad territorial. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura*, 22(1), 1-14.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.337
- Garcerá, J. (06 de 02 de 2018). Del saber del ser: una aproximación a la pintura contemporánea. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 13(23),

134-147.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/12994/13466>

García Navarro, N. (2018). Pinceladas con nombre de mujer: El humor gráfico y sus ilustradoras. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 7(1), 109-116.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6241766>

Janerio Torres, F. (2010). La novela gráfica. *Forma: revista d'estudis comparatius. Art, literatura, pensament*, 1, 115-118.

<https://raco.cat/index.php/Forma/article/view/202211>

Jiménez Ramírez, J. M. (31 de 12 de 2020). EL CÓMIC Y LA IDENTIDAD CULTURAL:: NUEVOS PANORAMAS DEL IMAGINARIO LATINOAMERICANO. *Index, Revista De Arte contemporáneo*, 10, 172–183.

<http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/325>

Kingman, M., & Cevallos, P. (30 de 11 de 2016). El campo del arte en disputa: posicionamientos contemporáneos y convocatorias artísticas en el Ecuador en la década del noventa. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(1), 23-37.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5209/ARIS.48760>

Laumarillo Vargas, C. (27 de Junio de 2017). El barroco en el Arte latinoamericano como parte del proceso de la Modernidad. *Index, Revista De Arte contemporáneo*(3), 16–21. <http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/46>

Mall, E. (17 de Julio de 2019). *El Arte Pop, más vivo que nunca*. Retrieved 29 de September de 2023, from Mall El Jardín: <https://malleljardin.blablaba.ec/el-arte-pop-mas-vivo-que-nunca/>

Mari, M. (2018). Arte pop, arte conceptual y el golpe militar en Brasil (1964-1970). *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*(48), 85-102.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6731025>

Méndez Cabrera, J., & Rodrigo Segura, F. (31 de Enero de 2023). Educación literaria, diversidad cultural y manga: Una propuesta para la formación de lectores.

Ocnos. Revista de estudios sobre lectura, 22(1), 1-14.

https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.335

- Ramos Reyes, J. (23 de 01 de 2023). La historieta “Hombres y Héroes”: entretenimiento y educación informal en México (1987-2005). *Amoxtli*(8).
<https://doi.org/https://doi.org/10.38123/amox8.255>
- Rojas Reyes, C., & Calle, G. (7 de Abril de 2019). La forma cómic. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*(6), 69–84.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2651>
- Sugamostro, A. (23 de 09 de 2019). When yahweh incarnated in comics: the image of God in "The Book of Genesis" by Robert Crumb [Cuando yahvé encarnó en los cómics: la imagen de Dios en "El Libro del Génesis" de Robert Crumb]. *TEOLITERARIA-REVISTA BRASILEIRA DE LITERATURAS E TEOLOGIAS*, 9(18), 83-103. <https://doi.org/10.23925/2236-9937.2019v9n18p83-103>
- Torres, D. (14 de Abril de 2014). *Historia del cómic ecuatoriano*. Retrieved 29 de Septiembre de 2023, from El Telégrafo:
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/historia-del-comic-ecuatoriano>
- Trejo, M. P. (03 de 05 de 2021). El cómic y el arte pop. *Revista Digital Universitaria*, 22(3), 129 - 132.
<https://doi.org/http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.3.14>