

REVELACIONES

JENNIFER ARMERO TORRA

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2017**

REVELACIONES

JENNIFER ARMERO TORRA

**Proyecto de grado para optar al título de
Maestra en Bellas Artes**

Directora:

**LINA MARÍA QUINTERO FORERO
Maestra en Bellas Artes**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2017**

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso por las bendiciones durante estos cinco años
A mi amado esposo por su apoyo incondicional
Y a mis dos lindos niños

AGRADECIMIENTOS

Con todo mi amor a Dios, a mi esposo, mis hijos, mi familia por su apoyo, paciencia y por dejarlos a un lado cuando me necesitaron.

Con admiración a la maestra Lina María por su confianza, paciencia y apoyo durante el proceso del proyecto.

A mi amiga y compañera Zulma Karina por compartir alegrías y tristezas durante estos cinco años.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	13
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVOS	19
3.1 OBJETIVO GENERAL	19
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
4. PROCESO	20
4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	20
4.1.1 Consumo, marketing y publicidad	20
4.1.2. El apropiacionismo en el arte	21
4.1.3. Hibridación en el arte contemporáneo	22
4.1.4. Usos de las imágenes	23
4.1.5. Las imágenes religiosas.	23
4.1.6 Las imágenes en la contemporaneidad (imágenes <i>anime</i> o series animadas de entretenimiento)	28
4.1.7. Elementos comunes y similitudes encontradas entre las imágenes propuestas	32
4.1.8. Referentes artísticos	38
4.2. DESCRIPCIÓN FORMAL	41
4.2.1 Antecedentes.	43
5. CONCLUSIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	57

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. El Divino Niño - Santo Niño de Atocha - Niño Jesús de Praga	35
Figura 2. Gokú niño - Gohan niño – Gokú ssj o supersayayin	35
Figura 3. Supersanti	39
Figura 4. Dignatarios. 2005. Bronce (Grupo) 27 x 12 x 14 cm	40
Figura 5. La civilización occidental y cristiana 1965	41
Figura 6. “Versus I”. Taller de expresión pictórica II (acrílico sobre lienzo, 80 cm x 1 m).	41
Figura 7. “Versus I”. Taller de expresión pictórica II (acrílico sobre mesa Rimax 90cm x 90 cm).	42
Figura 8. “Versus I”. Taller de expresión pictórica II (acrílico sobre papel 1.80 m x 3 m)	42
Figura 9. “Versus II”. Taller de expresión con el dibujo I (Libro, 25 cm x 35 cm y acrílico sobre MDF, 12 cm x 5 cm)	43
Figura 10. Estampas religiosas de tres advocaciones del Niño Jesús.	44
Figura 11. Cartas, álbumes, láminas de la serie Dragon Ball Z.	44
Figura 12. (Ventas ambulantes y romerías)	45
Figura 13. (Fieles al divino niño)	45
Figura 14. (Venta ambulante, papelerías)	46
Figura 15. (Muñecos articulados)	46
Figura 16. Divino niño Jesús – Goku	47
Figura 17. Divino niño Jesús – Gohan	47
Figura 18. Santo Niño de atocha y Divino niño Jesús -Goku y Gohan	48
Figura 19. Divino niño Jesús – Goku.	48
Figura 20. Forma de montar escapularios a partir de las exploraciones de las ventas ambulantes.	49
Figura 21. Boceto (proceso de bitácora)	49
Figura 22. Pintura acrílica sobre papel, efecto lenticular hecho a mano	50

Figura 23. Pintura acrílica sobre papel efecto lenticular sobre base en madera medidas, 53 cm alto x 43 cm ancho. Pieza 1	51
Figura 24. Pintura acrílica sobre papel efecto lenticular sobre base en madera, medidas 53 x 43 cm. Niño Praga – Gohan fase 1. Pieza 2	51
Figura 25. Figura en yeso – soporte gruta en yeso, medidas figura 18 cm x 12 cm de diámetro. Divino niño – Goku niño. Pieza 3	52
Figura 26. Soporte para la pieza 3 – gruta en yeso, medidas gruta 53 cm x 43 cm x fondo 29 cm.	52

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Fotografía pre montaje de dos piezas de la obra Revelaciones Auditorio Bellas Artes UIS	57
Anexo B. Fotografía montaje final de las tres piezas que componen la obra Revelaciones Sala Macaregua sede UIS-Bucarica	58

RESUMEN

TÍTULO: REVELACIONES*

AUTOR: JENNIFER ARMERO TORRA**

PALABRAS CLAVE: IMÁGENES, APROPIACIÓN, HIBRIDACIÓN, OBJETOS

DESCRIPCIÓN:

“Revelaciones” es una propuesta artística que compara y cuestiona el uso desbordado de las imágenes religiosas e imágenes de entretenimiento, a través de la hibridación con técnica bi y tridimensional. Dicha comparación se hace con las imágenes de tres advocaciones del Niño Jesús como (Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha y Niño Jesús de Praga) y el anime Dragon ball, Dragon ball Z y sus personajes niños (Gokú y Gohan).

Teniendo en cuenta que las imágenes propuestas son creaciones que hacen parte de creencias culturales y del diario vivir de quien las usa, es la comparación entre ellas lo que le permite al observador descubrir sus similitudes en términos de uso, popularidad y en últimas, su comercio. En lo que respecta a esto último, lo que el comercio consigue de las imágenes religiosas o de entretenimiento infantiles es hacerlas un objeto más con el fin de persuadir hacia una cuestión más de consumo que es generado a partir de los objetos que se distribuyen y comercializan.

Se plantean algunos referentes artísticos, porque ofrecer aportes plásticos y temáticos, permitiendo analizar lo que involucra objeto e imagen, cultura y sociedad.

El presente documento aborda conceptos, como uso de imágenes, apropiación, hibridación y consumo. También se muestran antecedentes académicos y exploraciones personales que son fundamentales para el proceso, ya que el manejo de diversos materiales y técnicas exploradas permitió definir la parte plástica del proyecto.

* Proyecto de Grado

** Instituto de Educación a Distancia. Bellas Artes. Directora: Lina María Quintero Forero. Maestra en Bellas Artes

ABSTRACT

TITLE: REVELACIONES* (Revelations)

AUTHOR: JENNIFER ARMERO TORRA**

KEY WORDS: IMAGES, APPROPRIATION, HYBRIDIZATION, OBJECTS.

DESCRIPTION:

“Revelaciones” is an artistic piece that compares and questions the excessive use of both religious and entertainment imagery by making use of hybridization –a two/tridimensional art technique. The aforementioned hybridization compares objects of popular piety such as Child Jesus, Holy Infant of Atocha, and Child of Prague scapulars along with images from famous anime Dragon Ball’s child characters, Son Goku and Son Gohan.

Taking into account that both types of images are a part of some people’s culture beliefs and daily life, it is the comparison of the two that allows spectators to spot the similarities in regards to their usage, popularity, and ultimately, their profits. As far as the latter is concerned, what commerce industry makes out of both objects of popular piety and entertainment is one more trading object stripped from its meaningfulness.

There are some artistic references, because they offer plastic and thematic contributions, allowing to analyze what involves object and image, culture and society.

This document deals with the concepts of image use, appropriation, hybridization and consumerism. It also shows academic background and personal explorations that are fundamental to the process, since the handling of various materials and techniques explored allowed to define the plastic part of the project.

* Work Degree

** Instituto de Educación a Distancia. Bellas Artes. Directora: Lina María Quintero Forero. Maestra en Bellas Artes.

INTRODUCCIÓN

“Revelaciones” es un proyecto artístico que surge del interés particular de mostrar semejanzas que se encuentran al hacer comparación entre las imágenes religiosas de tres advocaciones del niño Jesús como Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha, Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragon Ball, Dragon Ball Z y sus personajes principales Gokú, Gohan niños. Estas imágenes han sido creaciones que hacen parte de culturas y del diario vivir de la sociedad.

La comparación que se realizara a partir de las imágenes de las advocaciones del niño Jesús y los personajes Gokú y Gohan niños del anime Dragon Ball, Dragon ball Z, son desde algunos objetos que se encuentran en el comercio y son distribuidos, aprovechándose de la persuasión que generan para hacer de estas imágenes u objetos una cuestión consumista; también se tiene en cuenta algunas semejanzas visuales que se perciben en lo estético y de sentido al comparar las imágenes abordadas, teniendo en cuenta su origen que las diferencia de la una a la otra.

En este documento se da cuenta, de manera esquemática, los objetivos, la descripción conceptual donde se abordan términos al uso de imágenes, apropiación, hibridación, consumo y los respectivos referentes artísticos que ayudan para el proceso plástico. En la descripción formal, por su parte, se muestran los antecedentes académicos y exploraciones personales que son fundamentales para el proceso ayudando a definir la parte plástica del proyecto. De acuerdo a lo anterior se pretende, a través de una propuesta artística, en la que se articula lo Bi y Tridimensional; para llegar a hibridar las imágenes propuestas.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El tema de este proyecto tiene sus bases en las exploraciones plásticas realizadas en ejercicios académicos, que se desarrollaron alrededor de la apropiación de imágenes, usando las imágenes del anime japonés Dragon Ball Z. Trabajos que son llevados plásticamente a través de la pintura; en los cuales surgieron del interés por indagar sobre las imágenes que usa el comercio para atraer y generar persuasión en seguidores.

De toda esta exploración artística surge interés en abordar el tema de consumo, apropiación e hibridación para comparar y encontrar semejanzas entre imágenes de tres advocaciones del niño Jesús como Divino Niño, Santo Niño de Atocha y Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragon Ball, Dragon Ball Z y sus personajes principales como: Gokú y Gohan niños. De esto nace el deseo de encontrar una manera en la que plásticamente pueda expresar una postura sobre el tema, en donde es importante reflexionar sobre los siguientes aspectos:

A través de la historia se ha demostrado la importancia y contundencia de las imágenes, en especial las imágenes religiosas que han marcado no solo la historia del arte sino la forma de ilustrar y representar a un ser superior; podría decirse como estrategias de enseñanza y expandir la fe. Superficialmente mencionare la importancia de la imprenta ya que fue una gran aliada que contribuyó a la transformación del pensamiento religioso y a la fácil manera de cómo se empezó a difundir rápidamente información facilitando la reproducción, difusión y comercialización de imágenes religiosas de económico alcance, permitiendo que no solo están imágenes fueran del alcance del alto clero en las iglesias, como famosas pinturas y esculturas.

La imprenta fue el comienzo a todo tipo de modificaciones en las técnicas de impresión, comercialización y distribución de imágenes ya que contribuyó al desarrollo, a pasos agigantados, de avances tecnológicos de información como la máquina de escribir, la televisión, la computadora, fotocopiadora la impresora y el internet etc. Que dan la entrada a la información escrita o en imágenes, sean contundentes y de rápido alcance para todas las personas.

Semejante a esta inquietud con las imágenes religiosas, la introducción de estos avances tecnológicos que permiten que llegue información de diferentes partes del mundo sin salir de casa, se accedió a una serie procedente del Japón que llegó a ser una de las más populares debido a su gran aceptación no solo a nivel mundial y a nivel local en Piedecuesta que vive la autora del proyecto, donde los niños juegan y coleccionan cartas con imágenes de los personajes de la serie Dragon ball, Dragon ball Z y Dragon ball GT que por el reverso tienen escrito los poderes y cargas de energía para luchar y proteger la Tierra; hecho que permitió establecer una comparación con las estampitas religiosas que al reverso tiene una oración con el fin de hacer petición a la imagen que se le atribuye. La estampitas y cartas son algunos de los objetos que son distribuidos por el comercio, y con ellas se empieza a identificar algunas de las semejanzas visuales que se perciben entre los personajes cuando son niños en el caso de Gokú y Gohan y las advocaciones del niño Jesús, evidenciando que estas imágenes abordadas llegan a ser parte de la cotidianidad de sus seguidores o creyentes probablemente debido a su popularidad y en últimas al comercio que consigue hacer de las imágenes religiosas o de entretenimiento un objeto o imagen de consumo. Esto conlleva a realizar la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo desarrollar una propuesta artística, que muestre las semejanzas que se encuentran al explorar las imágenes u objetos que son comercializados de tres advocaciones del niño Jesús y las imágenes del anime Dragon Ball, Dragon Ball Z

y dos de sus personajes principales. Y que por medio de la hibridación se pueda hallar la técnica plástica para comparar las imágenes propuestas?

2. JUSTIFICACIÓN

Durante la experiencia académica se realizó diferentes trabajos artísticos que llevan a una reflexión al comparar sobre cómo, el uso de las imágenes utilizadas por la iglesia católica y el uso de imágenes de entretenimiento, permite que el comercio desborde todo tipo de objetos referentes a estas imágenes que son tres advocaciones del niño Jesús como el Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha y Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragon Ball, Dragon Ball Z y sus personajes principales Gokú y Gohan niños; con la intención de encontrar similitudes entre los métodos y estrategias que utiliza la iglesia católica y los programas de televisión que logran generar adeptos y creyentes que compran y utilizan objetos con las imágenes, buscando a través de la creencia o del juego la protección, el poder y la fuerza dada por la imagen.

Al indagar y explorar sobre las imágenes que se proponen, surge una reflexión sobre este frenesí del consumo de imágenes, porque también se ve reflejado en la representación de otros santos más actuales como por ejemplo la del Papa Juan Pablo II o la santa Laura. Y de esta misma manera en las imágenes de entretenimiento de la televisión que logran un frenesí en nuevos programas como la serie animada Pokémon; por otra parte este proyecto ha permitido expresar libremente sentimientos e intereses del tema de las imágenes propuestas que de otra manera no se hubieran revelado.

A partir de las exploraciones hechas durante en el proceso del proyecto surge la manera y capacidad plástica para utilizar técnicas Bi y Tridimensionales como parte de la obra final, desde la apropiación de las imágenes abordadas, para generar tres piezas que son el resultado de la hibridación entre el Divino Niño Jesús con Gokú, el Santo Niño de Atocha con Gohan y el Niño Jesús de Praga con Gokú súper Sayayin o SSJ; Donde se refleja el estudio del color y

composición de las imágenes, aprovechando los puntos de vista sobre el tema para relacionar la obra hacia una experiencia conocida y de fácil lectura e interpretación para quien la observa.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una propuesta artística, que muestre las semejanzas encontradas al explorar las imágenes u objetos que son comercializados de las tres advocaciones del niño Jesús como: El Divino Niño, Santo Niño de Atocha y El Niño Jesús de Praga junto y las imágenes del anime Dragon Ball, Dragon Ball Z y sus personajes principales como: Gokú y Gohan niños. Y la hibridación sea el medio que se use para hallar las técnicas plásticas para comparar las imágenes propuestas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Consultar referentes artísticos que aborden temáticas relacionadas con imágenes iconográficas de consumo masivo y de influencia en la sociedad.
- Indagar y documentar sobre el anime Dragon Ball y su personaje Gokú niño.
- Documentar la investigación sobre las tres advocaciones del niño Jesús como son: Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha, Niño Jesús de Praga.
- Hacer un registro fotográfico de los lugares donde se comercializan objetos y distribuyen las imágenes propuestas.
- Producir, a partir de los objetos explorados y las experimentaciones de materiales las piezas para el proyecto “Revelaciones”.
- Hacer pruebas de montaje de las piezas exploradas.
- Concretar la forma de instalación y soporte de la pieza “Revelaciones

4. PROCESO

A continuación se explica la descripción del trabajo con sus fundamentos conceptuales y como se relacionan con la propuesta, luego se da paso a la descripción formal donde se detallan las experiencias que se obtuvieron durante el proceso.

4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

4.1.1 Consumo, marketing y publicidad. Se entiende por consumo al comprar, usar o utilizar productos que son comercializados, para que las personas puedan acceder a sus necesidades básicas o deseos. Actualmente la comercialización de productos e imágenes se extiende rápidamente por los medios masivos de comunicación como la televisión y el internet debido a las estrategias publicitarias que logran que una imagen o producto impacte mediante la estética que identifica el contenido del anuncio de lo que ofrecen. Como dice Bourriaud “Nuestras vidas se desarrollan ante un fondo cambiante de imágenes, en medio de flujos de información que envuelven a la vida cotidiana. Toneladas de imágenes son formateadas como productos o destinadas a hacer que se vendan otros objetos;”¹.

Es posible ver que la televisión y el internet ejerzan influencia hacia hábitos de consumo, muchas veces esta influencia es constante debido a lo que genera el marketing, como la promotora de técnicas a la hora de cambiar, modificar rediseñar un producto o imagen que ya existe sin perder su esencia original; pero dándole un nuevo valor a la hora de venderlo para provocar nuevas necesidades o deseos. En otras palabras el marketing seria como el truco o la magia de llamar

¹ BOURRIAUD, Nicolás. *Post producción, la cultura como escenario: El uso de los objetos*, Adriana Hidalgo. Editora S.A, Córdoba Buenos Aires, 2004, p.79

la atención y provocar sensaciones; “al crear la necesidad de una nueva producción, el consumo constituye a la vez su motor y su motivo.”²

Al comparar las imágenes reconocidas popularmente de tres advocaciones del niño Jesús como el Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha y Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragon Ball, Dragon Ball Z y sus personajes principales Gokú y Gohan niños, se encontró relación en algunos objetos como estampas, cartas, cerámicas, muñecos etc, que se distribuyen y comercializan; evidenciando sobre este frenesí del consumo de imágenes que son llevadas a productos, este frenesí de imágenes y objetos se ve reflejado en otras representaciones santas, más actuales como la del Papa Juan Pablo II o la santa Laura. Y de esta misma manera en imágenes de entretenimiento que logran frenesí como la serie animada Pokémon.

Actualmente estas imágenes se distribuyen fácilmente y el comercio aprovecha esta popularidad ofreciendo gran variedad de elementos u objetos, que en su mayoría logra ser parte de la necesidad y la motivación para el consumidor.

4.1.2. El apropiacionismo en el arte. El apropiacionismo es un movimiento artístico en la que el artista elabora su obra utilizando objetos e imágenes de otras obras o de la cultura en general.

Actualmente en las artes es muy recurrente el uso de apropiación y no desde el pensamiento de falta de creación, sino buscando imágenes y objetos con los que se pueda revalorizar, criticar o evidenciar situaciones, como lo expresa Bourriaud: “ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica”³.

² BOURRIAUD, Nicolás. *Post producción, la cultura como escenario: El uso de los objetos*, Adriana Hidalgo. Editora S.A, Córdoba Buenos Aires, 2004, p.22

³ BOURRIAUD, Nicolás. *Post producción, la cultura como escenario: El uso de los objetos*, Adriana Hidalgo. Editora S.A, Córdoba Buenos Aires, 2004, p.24.

Para poder hacer apropiación en el arte es indispensable reconocer de manera general el valor simbólico de los objetos e imágenes, con los cuales se quiere trabajar, adaptándolos y transformándolos de acuerdo a la idea que se quiere expresar.

En el proyecto Revelaciones se realiza una apropiación de las imágenes de las tres advocaciones del niño Jesús como son: Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha, Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragón Ball, Dragón Ball Z y sus personajes principales Gokú y Gohan niños, Aprovechando las semejanzas que se encuentran en objetos explorados que se venden en el comercio, y desde la parte estética en cuanto al canon de niño y otras que se mencionaran a continuación.

4.1.3. Hibridación en el arte contemporáneo. Se entiende por hibridación el proceso de unir, mezclar dos o más cosas. En el arte actualmente es un término o proceso que se usa frecuentemente para experimentar, mezclar y crear nuevas posibilidades de innovación, usando la pintura, escultura, dibujo, performance etc, sea con imágenes, objetos y seres vivos; mediante técnica manual, tecnológica, científica y médica.

Generalmente al hibridar no solo se tiene en cuenta la experimentación formal, ya que probablemente siempre hay un trasfondo sea crítico, reflexivo o irónico que involucra la sociedad. Artistas como "ORLAN"⁴ usa el performance y la hibridación desde técnicas médicas y plástica estéticas para transformar su propio cuerpo, desde la crítica de cómo se impone en la mujer cánones de belleza, desde la antigüedad hasta la actualidad, su fin es que su rostro sea el híbrido compuesto por partes de diversas pinturas y esculturas de antiguas obras de arte que representan la belleza de la mujer.

⁴ ORLAN [En línea], [Fecha de consulta: Noviembre 20, 2016]. Disponible en: <http://www.orlan.eu/>

Se menciona esta artista francesa ya que es un claro ejemplo de lo que es hibridación en el arte contemporáneo. Aclarando que los artistas propuestos para el presente proyecto son fundamentales desde el termino hibridación y en los medios que usan como, bi-tridimensionales; estos artistas son mencionados en el punto (4.1.8. Referentes Artísticos).

4.1.4. Usos de las imágenes. El uso de las imágenes brinda grandes posibilidades a la hora de enseñar y lo consideran uno de los instrumentos o recursos más importante al comunicar.

“El reto de un presente condicionado por los medios de comunicación audiovisual ha sido determinante para que la historia busque en el pasado los orígenes de esta progresiva expansión de lo visual, tratando de desvelar no sólo los mecanismos de ese proceso, sino también la manera en que la imagen contribuyó a conformar la mentalidad social del pasado.”⁵

Podemos ver como las imágenes comunican, enseñan y cautivan; gracias a ello los historiadores han logrado materializar de forma verbal y escrita sus percepciones sobre la cultura, religión, política, etc de cualquier lugar. Esto ha servido para conocer otros modos de vida y acoger otros iconos populares ya sea por gusto o empatía.

4.1.5. Las imágenes religiosas. Para realizar este breve análisis histórico de las imágenes religiosas se consultó a Hans Belting un historiador Alemán de la segunda mitad del siglo XX. Belting propone que las imágenes religiosas adquieren sentido vinculados a la intensión o función religiosa para la que fueron hechas. A partir de esta tesis se realiza una breve indagación sobre las imágenes religiosas, como fuente de imaginarios que han venido transformándose a través

⁵ ARCAS, CUBERO, Fernando. *Imagen e historia: La imagen antes de la fotografía: grabado, pintura y caricatura de prensa en el siglo XIX.* Marcial Pons, Madrid, 1996, p. 25.

del tiempo y la cultura desde la prehistoria hasta nuestros días, como ejercicio previo hacia el uso, función y como medio de comunicación visual. Hay que tener en cuenta la iconografía como el análisis desde el origen y elaboración de las imágenes.

Iconología

1. *f. Esc. y Pint. Estudio de las imágenes y de su valor simbólico.*
2. *f. iconografía (ll sistema de imágenes simbólicas).*
3. *f. iconografía (ll conjunto de imágenes, retratos o representaciones plásticas)⁶.*

En el cristianismo las imágenes iconográficas son propias de la religión católica y son fundamentales, como referencia en personajes como vírgenes, santos, etc y de sus respectivos símbolos que hacen parte de cada creencia, siendo representados en pinturas, esculturas, retratos. También es necesario reconocer que la iconografía abarca la mitología clásica y precolombina.

El término de la iconografía de imágenes religiosas se difundió entre los siglo VI y VII, donde las representaciones se hallaban en lugares como templos y objetos de culto y poder como monedas o monumentos etc, tomando importancia por parte de los fieles, que dan paso a la idolatría o fetichismo, generando empatía y fervor a la imagen que se le contemplaba desde la misma acción de creer, llevándola a práctica cotidiana, a la atribución de los objetos y la imagen hacia el convencimiento de poderes sobrenaturales.

Podemos ver que las imágenes y los objetos religiosos logran ser parte de creencias que lleva hacia un convencimiento de las necesidades para quien las usa, independientemente de su valor monetario, forma o tamaño. Actualmente se ve que la fe y la devoción conllevan al comercio a distribuir todo tipo de imágenes

⁶ Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=KsjEPEw>

religiosas y de objetos como estrategia para llamar la atención de fieles y aumentar el consumo de las mismas.

Las imágenes religiosas han logrado construir un significado fuerte y podría decirse que muy complejo a la hora de abordarlas. Ya que ha sido una de las manifestaciones del ser humano a lo largo de sus raíces históricas y culturales, aportando transformación de pensamiento y actitudes en la sociedad; lo que ha llevado al hombre de representar lo invisible, llámese un ser superior lleno de poder; y para el proyecto revelaciones vamos a delimitar la indagación a las tres advocaciones del niño Jesús como: Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha, Niño Jesús de Praga; retomamos a Belting cuando expresa sobre las imágenes religiosas lo siguiente:

“Estas imágenes surgen porque a través de ellas puede uno hacerse una idea de lo que representan. En nuestro caso representan que no pueden verse porque esta ausentes (emperador) o son invisibles (Dios)”⁷.

La religión cristiana ha honrado “la infancia del Niño Jesús”⁸ considerada como la edad de Jesucristo como amable e inocente, la devoción hace al siglo XIII por San Francisco de Asís, que conmemora la navidad celebrada el 25 de diciembre, como la fecha de natiidad del Niño Jesús. Es significativo resaltar como la imagen del Niño Jesús fue acogida en diferentes lugares y modificada dependiendo de cada cultura y sus raíces debido a la expansión del catolicismo en el mundo, como lo evidencia tres de las advocaciones del Niño Jesús popularmente reconocidas en América, que son el Niño Jesús de Praga, el Santo Niño de Atocha y el Divino Niño Jesús, las cuales tiene distintas procedencias. Pero es posible ver que estas tres advocaciones no son las únicas, se pueden encontrar algunas como el Santo

⁷ HASM, Belting. *Imagen y culto, Una historia de la imagen anterior a la edad del arte: ¿Por qué las imágenes?*, Ed Akal, S.A, Madrid España, 2009, p. 62.

⁸ MILAGROSA NOVENA NIÑO JESÚS, *Historia de la devoción al niño Jesús*, Ed. Paulina distribuidora, Caracas Venezuela.

niño de Aracoeli en Roma, Niño Jesús el Doctorcito en Perú, Niño Pan en México. A continuación se muestra breve descripción procedencia de las advocaciones del Niño Jesús elegidas.

- ❖ Niño Jesús de Praga: se le atribuye originalmente a República Checa y posteriormente a Portugal y Colombia. Su fiesta patronal se realiza el primer domingo del mes de junio.

El culto al Niño Jesús de Praga proviene de España. Se da conocer en un santo religioso carmelita que pedía en oración la gracia de contemplar la infancia de Jesús, tuvo la visión del rostro del niño Jesús, que después esculpiría. En 1556 la comunidad carmelita obsequió dicha imagen a una princesa, como presente y protección al lugar de donde ella se dirigía a contraer nupcias con el príncipe de Praga. Posteriormente este niño Jesús se hizo patrón de este lugar, para ser una de las imágenes de advocación religiosa católicas de Praga, Republica Checa. Esta imagen representa a un niño ostentoso, lleno de adornos dorados, que porta una corona, vestimenta roja y capa corta de encaje blanca, en su mano izquierda lleva un globo terráqueo azul o dorado con una pequeña cruz símbolo de victoria y resurrección en el mundo, en su mano derecha hace con los dedos índice y corazón gesto de la bendición.

- ❖ Divino Niño Jesús. Se atribuye originalmente a Colombia y posteriormente a Ecuador. Su fiesta patronal es el segundo domingo del mes de junio.

Esta advocación llegó a Colombia por un sacerdote proveniente de Italia, que evangelizaba con la imagen del Niño Jesús de Praga. Tiempo después los carmelitas quienes fueron los precursores de la imagen del Niño Jesús de Praga reclamaron y le exigieron al sacerdote no utilizar esta imagen para su misión. En respuesta de acatar la orden, en 1935 el sacerdote les pidió a los artesanos de un taller de Bogotá que le hicieran una imagen del niño Jesús que fuera lo contrario

del aspecto del Niño Jesús de Praga y quedara de un aspecto más humilde para que se identificara como patrón de estas tierras. Con el paso del tiempo la imagen de este niño de aspecto humilde, de pie sobre una nube celeste, vestido con una túnica rosada, con un listón verde agua y algunos detalles dorados en la túnica, con aureola grande dorada, cuyas manos se alzan al cielo, igual que su mirada, en señal de plegaria y bendición, en cuyo pedestal se lee la frase “Yo Reinaré”, se convertiría en una de las imágenes más veneradas por los fieles católicos bogotanos.

- ❖ Santo Niño Jesús de Atocha: se le atribuye originalmente a España y tiene una gran fuerza de devoción en México y posteriormente en Colombia. Su fiesta patronal es el 25 de diciembre.

Procede del país de España en la ciudad de Atocha; el Santo Niño de Atocha en 1523 es instalado en su propio templo, porque lo desprenden de la advocación de Nuestra Señora de Atocha, una virgen que carga con su hijo en brazos.

Por esa época, los musulmanes encerraron a los cristianos por predicar la fe, negándoles comida y agua, solo permitían a los niños menores de 12 años llevarles agua, por esta razón las mujeres le pedían a Nuestra Señora de Atocha patrona de ese lugar, en súplica del amor de su hijo que tuviera compasión de los presos. Tiempos después los niños que llevaban agua a los presos no pudieron seguir haciéndolo; comentan que después de esto veían a un niño que llevaba todas las noches agua y comida a los prisioneros, pasando sin problema entre los guardias. De esta manera se le atribuye como milagro al niño de Nuestra Señora de Atocha, que va vestido como peregrino español, con túnica y capa con una concha de berberecho, un sombrero grande con pluma y sandalias; en su mano derecha porta una vasija de agua, en la izquierda una canasta y está sentado en una silla, puesto que fue bajado de los brazos de su madre al ser milagroso.

A continuación se cita una versión histórica más antigua de la procedencia al culto de la virgen y el niño en brazos, para dejar documentado como parte del objetivo.

“Uno de los ejemplos más sobresalientes de cómo el paganismo babilónico ha continuado hasta nuestros días, puede verse en la forma en que la Iglesia Romana inventó el culto a María, para reemplazar el antiguo culto a la diosa-madre de Babilonia. Como dijimos en el capítulo anterior, después de la muerte de Nimrod, su adúltera esposa dio a luz a un hijo del que afirmó había sido concebido sobrenaturalmente. Proclamó que éste era un dios Hijo; que era Nimrod mismo, su líder, que había renacido y que tanto ella como su hijo eran divinos. Esta historia era ampliamente conocida en la antigua Babilonia y se desarrolló en un culto bien establecido, el culto de la madre y el hijo. Numerosos monumentos de Babilonia muestran la diosa madre Semiramis con su hijo Tammuz en sus brazos.

Ahora, cuando el pueblo de Babilonia fue disperso en las varias áreas de la tierra, llevaron consigo el culto a la divina madre y al dios-hijo. Esto explica por qué todas las naciones en tiempos pasados adoraban a la divina madre y a su hijo de una u otra forma, aun siglos antes de que el verdadero Salvador, nuestro Señor Jesucristo naciera en este mundo. En los diversos países donde se extendió este culto, la madre y el hijo eran llamados de diferentes nombres debido a la división de los lenguajes en Babel, pero la historia básica seguía siendo la misma.”⁹

4.1.6 Las imágenes en la contemporaneidad (imágenes anime o series animadas de entretenimiento)

“La imagen sagrada no excluía la narración, pero ésta constituía un camino irreversible, en el cual el personaje sacro se iba definiendo de modo irrecusable. En cambio, el personaje de los comics nace en el ámbito de una

⁹ WOODROW, Ralph. Babilonia, Misterio Religioso antiguo y moderno: *Culto a la madre e Hijo*, Ed Clie, Evangelistic Association Riverside Calif. U.S.A, 248 p.

*civilización de la novela. La narración de moda en las antiguas civilizaciones era la narración de algo sucedido ya conocido por el público.*¹⁰

Estamos rodeados de imágenes, con la revolución de las telecomunicaciones es posible encontrar desde cualquier parte del mundo información, entretenimiento y sus correspondientes imágenes; un ejemplo de ello es la serie de *anime* Dragón Ball que es una serie de televisión japonesas con mucha audiencia entre niños y jóvenes.

El “*anime*” nace aproximadamente en el siglo XX, proviene de la cultura japonesa, refiriere a la palabra animación, se identifican como series de cortos capítulos extendiéndose a la continuación con el personaje en evolución. Los dibujos propios del anime se diferencian de las caricaturas y comics porque tienen cierto tipo de características físicas o cánones que identifican a los personajes como es sus ojos grandes y expresivos, boca y nariz pequeña, desproporcionadas respecto al tamaño de los ojos, cabello abundante; en cuanto al cuerpo, dependiendo de los personajes, suelen ser atractivos y voluptuosos; el vestuario en la mayoría de veces hace referencia a lo más tradicional y popular de la cultura oriental.

“Sin embargo, las clasificaciones más utilizadas son aquellas que definen al anime por el segmento al que está dirigido y aquel que lo etiqueta por el tema que desarrolla.”¹¹ Actualmente el anime se divide en variedad de géneros los cuales se basan en aventura, romanticismo, fantasía, ciencia ficción, etc. El anime se desarrolla para diferentes tipos de audiencia; esta clasificación se divide en géneros demográficos y temáticos.

¹⁰ ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados, El mito de Superman: La estructura del mito y la civilización de la novela, Ed Lumen, 1984, p. 260.

¹¹ VIDAL, Luis, Antonio. *El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*. Tesis de grado Licenciado Ciencias de la Comunicación. Lima – Perú: Escuela Académico Profesional de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias de la Comunicación. 2010. 24 p.

Esta propuesta también utiliza los personajes principales del anime Dragón Ball, Dragón Ball Z como Gokú y Gohan en su etapa infantil los cuales hacen parte del género demográfico llamado *shonen*, dirigido adolescentes, popularmente conocida como de entretenimiento.

El anime Dragón Ball, creado por Akira Toriyama, “fue publicado originalmente en la revista Shōnen Jump, de la editorial japonesa Shūeisha, entre 1984 y 1995”¹². Más tarde, la cadena televisiva Fuji Televisión adaptó al anime, obteniendo gran audiencia a nivel nacional e internacional; la saga continuó con Dragon Ball Z y Dragon Ball GT, dirigidas por Toei Animation, que muestran la evolución de los súper poderes de los personajes y la creación de otros como Gohan en Dragon ball Z, Gohan es hijo de Gokú y de Milk o (Chi-chi princesa del monte flipan); Gohan por ser hijo de ellos es considerado un híbrido o mestizo de dos razas diferentes, como extraterrestre saiyajin y humano terrícola; al igual que su padre Gokú, Gohan posee poderes que se van desarrollando a lo largo de la serie junto con la apariencia física y estética, debido a que Gohan pasa a ser discípulo de Piccolo quien es un guerrero Z, el nombre de Gohan proviene del anciano que acogió a Gokú bebé cuando llegó al planeta.

Hasta el momento este anime ha logrado ser uno de los más populares e influyentes, pues ha logrado trascender no solo en la cultura oriental sino también en la occidental. Dragón Ball narra la historia de Gokú desde su infancia hasta la adultez, así como la de sus compañeros de lucha y enemigos. Gokú es un extraterrestre guerrero de la raza saiyajin del planeta Vegeta, planeta que fue destruido por Freezer, después de que se enteró que ahí vivía la leyenda del súper saiyajin considerado más fuerte del universo. El objetivo de Gokú es proteger el planeta de la destrucción ocasionada por las fuerzas del mal; también se ve involucrado muchos de los personajes buenos y villanos que buscan

¹² *Dragón Ball*. [En línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre. [Fecha de consulta: Marzo 22, 2016]. Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball#CITAREFClementsMcCarthy2001

conseguir las siete esferas del dragón que les permitirá invocar a un dragón llamado Shen Long quien concede un deseo, que la mayor de estos personajes quieren pedir es gobernar, proteger o destruir el planeta.

La historia continua con Gokú y otros personajes que han evolucionado, transformados e hibridados, en su apariencia física, y su poder de fuerza, llamado ki (energía vital que posee todo ser vivo, y que se puede desarrollar, se contribuye a lo que identifica a las artes marciales)¹³; en las sagas Dragón Ball Z y Dragón Ball GT. En la serie Dragon Ball GT, Gokú ha resucitado varias veces y vuelve a hacer niño debido a la confusión de Pilaf primer villano en Dragon Ball quien se confundió al pedir a Sheg long el deseo.

Dragon ball y en especial Gokú es basado en “En el Rey Mono, conocido también como Sun Wukong, es un personaje popular en la mitología china, y es conocido como Son Goku en la mitología japonesa”¹⁴.

A continuación se escribe una breve recopilación de varios blogs en línea por internet, y a su vez estos son traducidos o interpretados por la historia original procedente de la cultura oriental.

Gokú procede como protagonista de la novela clásica china viaje al oeste, basado en las historias de la dinastía Tang. El Rey Mono nace de una roca mítica, sin importar que era especial vivió con una tribu de monos. Un día al retar a la tribu, para traspasar una cascada, él lo logra y es proclamado Rey Mono. Ya después le surge el interés por no envejecer y morir; dándose a la tarea de buscar y desafiar los tres seres capaces de escapar de la muerte y la reencarnación como los budas, los inmortales y los sabios. Al recorrer tierras muy lejanas encontró un Maestro

¹³ WIKIPEDIA, Enciclopedia libre, [En línea], [Fecha de consulta: Agosto 15, 2016]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ki>

¹⁴ TARINGA Posts, [En línea], [Fecha de consulta: Noviembre 20, 2016]. Disponible en: <http://www.taringa.net/posts/arte/12870676/La-historia-original-de-dragon-ball.html>

budista, que lo acogió y lo discípulo aprendió arte mágicas que le permitieron transformaciones en cualquier forma de existencia viva o inerte, también conoció técnicas como salto a las nubes. Esto le permitió al Rey Mono seguir su camino en busca de más poderes.

Al llegar a las profundas aguas del mar pudo conseguir un báculo sagrado que provocó a las místicas bestias del mar preocupar, como a los dragones de los cuatro mares que fueron sometidos por el Rey Mono a entregarle sus poderes mágicos; llegó hasta desatar malestares en los misterios del cielo y del fuego, solo pudo ser sometido por su buda quien lo aprisionó en una montaña. Tiempo después fue perdonado pero con la condición que emprendiera camino al Oeste para recuperar las escrituras budistas para China, pero antes de emprender el viaje el maestro se aseguró con engaños de ponerle a Rey Mono una cinta en su cabeza para dominarlo y que no volviera a desatar ningún problema o maldad. Posteriormente surgen innumerables aventuras referentes al viaje al Oeste, que son basados en “la llegada del budismo a China que data en el año 65 al 68 DC”¹⁵.

Esta es una breve interpretación de la procedencia de Gokú, el cual consideran que es basada en el clásico mitológico del Rey Mono, como inspiración para el creador Akira Toriyama y los primeros capítulos del anime Dragon ball y su personaje principal Gokú.

4.1.7. Elementos comunes y similitudes encontradas entre las imágenes propuestas. Como son: Divino Niño Jesús, Santo Niño de Atocha, Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragón Ball, Dragón Ball Z y sus personajes principales Gokú y Gohan niños.

¹⁵ CRONOLOGIA del Budismo, *Una visión imparcial del Budismo en el tiempo*, [En línea], [Fecha de consulta: Noviembre 20, 2016]. Disponible en: http://www.budismolibre.org/docs/libros_budistas/Cronologia_del_Buddhismo.pdf

En este punto se describe la relación que se encuentra entre las imágenes abordadas en cuanto a:

❖ Relación desde el contexto histórico.

Niño Jesús. Una joven llamada María de Nazaret, quien iba a ser la esposa de José, tuvo una revelación de un ángel, que le dijo que estaría en embarazo sin conocer hombre para después dar a luz un varón que nacería en Belén, y que lo llamara Jesús, que es el hijo del Dios altísimo.

“Este será grande, y será llamado hijo del altísimo; y el señor Dios le dará el trono de David su Padre; y reinará sobre la casa de Jacob para siempre, y su reino no tendrá fin”¹⁶.

El cuál iba a ser concedido por el espíritu santo que posaría sobre ella, cubierta por una sombra del poder Dios. El fin de Jesucristo (mesías) era evangelizar llevando la palabra de Dios y morir por el perdón de los pecados del mundo y dar libertad; para esto conoce a hombres que lo siguen, que son llamados apóstoles. Ayuda a muchas personas a ser sanadas de espíritus malignos que los agobian, pero con su poder y con la ayuda de sus discípulos realiza innumerables milagros reprendiendo al mal. Muere y es resucitado para estar presente en los corazones de los creyentes, para con su evangelización cambien y les sean perdonados sus pecados para ponerlos salvos.

Niño Gokú: Kakaroto nombre propio del bebé extraterrestre de la raza Saiyajin del planeta Vegeta y es el (legendario guerrero) más fuerte del universo, fue enviado en una cápsula a la Tierra con el objetivo de conquistar. Pero es encontrado por un anciano llamado Gohan es un maestro de arte marciales y quien lo hace llamar

¹⁶ Santa Biblia, Versión Reina – Valera Revisada. Sociedad Bíblicas Unidas 1960. Bogotá: Sociedad Bíblica Colombiana, 1988. Lucas 1:32 – 33.

Gokú. A partir de aquí vive innumerables aventuras en el planeta Tierra y conoce a otros personajes que lo acompañan y sedan la tarea de conseguir las esferas del dragón, con el objetivo de proteger la Tierra de la destrucción de las fuerzas del mal. Para esto se enfrentan en luchas venciendo a más de un enemigo que se quiere apoderar de las siete esferas del dragón. Gokú muere y es resucitado con las esferas del dragón para que luche y destruya al temible Nappa y posteriormente otros villanos.

- Relación sentido: Tanto el niño Jesús como el niño Gokú llegan a la tierra con poderes, con el objetivo de vencer el mal.
 - El poder de Jesús es la oración, proveniente del Espíritu Santo y tiene fin de reprender espíritus malignos.
 - El poder de Gokú es el kame hame ha, proveniente del ki interior, y lo usa con fin de derrotar a los villanos.
 - Jesús es sacrificado por los hombres y resucita para la salvación y el perdón de los pecados.
 - Gokú muere a manos de Piccollo y Raditz, y es resucitado con las esferas del dragón para la salvar la Tierra.

- Relación formal: aquí se relacionan las advocaciones del niño Jesús escogidas, el Niño Jesús de Praga, el Santo Niño de Atocha y el Divino Niño, con Gokú niño, Gohan niño y Gokú Ssj.

Figura 1. El Divino Niño - Santo Niño de Atocha - Niño Jesús de Praga



Fuente: http://www.corazones.org/jesus/divino_nino.htm

Figura 2. Gokú niño - Gohan niño – Gokú ssj o supersayayin



Fuente: <http://dragonballzspace.blogspot.com.co/2009/08/imagenes-akkuman.html>

- El Divino Niño está de pie sobre una nube celeste, usa una sola prenda de vestir de color rosado con un listones color verde agua en la cintura.
- El niño Gokú está de pie sobre una nube voladora amarilla, usa una sola prenda de vestir color rojo con un listón de color negro en la cintura.

- El Niño Praga tiene un ostentoso vestuario color rojo, en la mano izquierda lleva una esfera o globo terráqueo.
- El niño Gokú tiene una sola prenda de vestir de color rojo, lleva en su mano una de las siete esferas del dragón.
- El Niño de Atocha usa ropaje de peregrino español, una túnica y una capa con una concha de berberecho, y un sombrero grande con pluma.
- El niño Gohan tiene el ropaje típico del oriente, compuesto por una túnica amarilla con una estampa en frente que significa kanji (tortuga), debajo lleva un traje de color verde, con un sombrero rojo con una esfera del dragón encima.
- El niño Gokú ssj, usa ropaje camisa blanca, pantalón amarillo, cinturón blanco.
- Se aclara que los niños del Anime Dragón Ball Z: Goku y Gohan varían en la fase del poder ki que se encuentren y la saga del *anime*; sin embargo siempre mantienen relaciones comunes con los niños santos.
- Relación de composición, color y canon de las advocaciones del niño Jesús escogidas, a saber, el Niño Jesús de Praga, el Santo Niño de Atocha y el Divino Niño, con Gokú niño y Gohan niño.
 - Estas imágenes comparten el canon de un niño de aproximadamente tres a seis años, que cautiva al observador por su apariencia agradable, tierna, inocente y bonita. Que posteriormente crece y muere.
 - Divino niño, cabello rubio ondulado, ojos azules.
 - Niño Gokú, cabello negro en puntas, ojos negros.
 - Niño de Praga, cabello rubio crespo, ojos azules.
 - Niño Gokú Ssj, cabello rubio en punta y largo, ojos verdes.

- Niño de Atocha, cabello castaño ondulado, ojos marrones.
- Niño Gohan, cabello negro, ojos negros.

Estos son los aspectos que se tienen en cuenta para realizar experimentaciones plásticas, con diferentes medios Bi y Tridimensionales y materiales que ofrecieron posibilidades y condujeron al resultado final.

- **A continuación se muestra Revelaciones como título del proyecto**

“Revelación no fue comunicada de golpe, ésta ha sido objeto de una larga y progresiva entrega a través de la historia.”¹⁷

Revelación

Del lat. revelatio, -ōnis.

- 1. f. Acción y efecto de revelar.*
- 2. f. Manifestación de una verdad secreta u oculta.*
- 3. f. por antonom. Manifestación divina¹⁸.*

Según el diccionario de la RAE la definición de revelación como acción o efecto de revelar, descubrir o manifestar algo oculto o ignorado; es en lo que se basa la autora para el título de este proyecto; sin embargo no se puede pasar por alto las definiciones religiosas a las que nos conduce esta palabra. Un ejemplo de ello son las sagradas escrituras que son el soporte de los hombres los cuales fueron instrumento para que Dios revelara sus actos.

Siendo consciente de ello surge el título “REVELACIONES” para el presente proyecto; Acogiendo el impulso de mostrar una postura personal sobre el uso de

¹⁷ SOLIS, Barraza, Johan. *Imágenes de yahve y de Jesucristo en la historia del arte*. Tesis de grado Licenciatura en teología. Bogotá, D.C. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Teología. 2012. 24 p

¹⁸ Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=WMog5LL>

las imágenes religiosas e imágenes de entrenamiento, como otra imagen más en el comercio masivo de imágenes.

4.1.8. Referentes artísticos. A continuación mencionaré algunos artistas y sus propuestas, que son parte esencial para el desarrollo plástico del proyecto.

- **Igor Scalisi**

Este artista de nacionalidad italiana (Palermo, 1973), se referencia en el arte pop, trabajando en íconos de la cultura popular. Scalisi utiliza imágenes de santos y vírgenes, hibridándolos con imágenes de comics como, la Mujer Maravilla, Batichica, Spiderman, Los Increíbles, etc.

En cuanto a su propuesta es interesante para el proceso del proyecto, en la indagación formal y desde la relación de sentido, como el describe no solo tenían poderes y habilidades estos iconos populares del comic y de la religión, sino también tenían vida común y normal como cualquier persona, llegando a ser modelos éticos y de admiración. De esta manera tengo en cuenta la relación de sentido en las imágenes religiosas de tres advocaciones del niño Jesús como Divino Niño, Santo Niño de Atocha y Niño Jesús de Praga y las imágenes del anime Dragón Ball Z y sus personajes principales Gokú y Gohan niños porque estos también poseen poderes y son modelos admiración para quien lo sigue.

Figura 3. Supersanti



Fuente: IGOR SCALISI PALMINTERI. Disponible en:
<http://www.igorscalisipalminteri.com/index.php/catalogue.html>

- **Nadín Ospina**

Este artista de nacionalidad colombiana (Bogotá, 1960), se referencia en el arte pop, se le atribuye a partir de la ruptura empleada en sus obras para el cambio a nuevas áreas de la pintura y la escultura colombiana.

Tomo este artista porque desde la apropiación e hibridación de imágenes iconográficas, complejas y sagradas, propone una indagación sobre la cultura y la historia que muestra una lectura abierta de cómo hay una conexión de la imagen de hoy y los símbolos o imágenes de los antepasados.

Vincula a partir de la pérdida cultural de relación entre historia y memoria por nuevos imaginarios de la contemporaneidad. Atribuyendo esa relación que logran desde el consumo, el mercado, el marketing, la circulación masiva; recopilando en la serialidad.

Figura 4. Dignatarios. 2005. Bronce (Grupo) 27 x 12 x 14 cm



Fuente: Nadín Ospina. Disponible en: <http://www.nadinospina.com/>

- **León Ferrari**

Este artista de nacionalidad argentina (Buenos Aires, 1920-2013), se referencia en el arte conceptual, se le atribuye a usar conceptos hacia la denuncia y crítica social con temas de guerras y la religión.

Para realizar sus obras Ferrari empleó técnicas como collages, pintura, escultura, etc. es indispensable el proceso en el uso de técnicas que emplea el artista y que sirve como motivo de indagación para el uso de otros materiales de soportes. Al igual en el uso de imágenes religiosas sagradas y lo que estas imágenes hacen parte en la sociedad.

Figura 5. La civilización occidental y cristiana 1965



Fuente: León Ferrari. Notas sobre arte y artistas modernos. Disponible en: <http://www.leonferrari.com.ar/>

4.2. DESCRIPCIÓN FORMAL

El proceso de exploración plástica desarrollado durante el ciclo de formación académica ha sido fundamental para desarrollar el tema propuesto para el proyecto, porque a través de la pintura se hicieron avances formales en cuanto al uso de materiales de soporte y dimensiones adecuadas.

Figura 6. “Versus I”. Taller de expresión pictórica II (acrílico sobre lienzo, 80 cm x 1 m).



Figura 7. “Versus I”. Taller de expresión pictórica II (acrílico sobre mesa Rimax 90cm x 90 cm).



Figura 8. “Versus I”. Taller de expresión pictórica II (acrílico sobre papel 1.80 m x 3 m)



La serie “Versus I” está compuesta por tres trabajos ejecutados a partir de la apropiación de tres pinturas de Salvador Dalí; en ellos se involucra el personaje de la serie animada Dragón Ball, el cual se integra a la escena. En “Versus” se indaga

la influencia que ejercen, de una forma u otra, los contenidos de las series animadas o anime a partir de un formato imaginativo, surrealista y fantástico.

Figura 9. “Versus II”. Taller de expresión con el dibujo I (Libro, 25 cm x 35 cm y acrílico sobre MDF, 12 cm x 5 cm)



“Versus II”, por su parte, se basa en la intervención de un libro infantil (La Biblia de los pequeños), que contiene en su interior un juego didáctico que hibrida imágenes religiosas con de personajes de televisión infantil. Este trabajo pretende indagar en el hecho de que los niños de ahora son adictos a la televisión, en el contenido mismo de esos programas infantiles y el uso que se hace de imágenes populares para ser aprovechadas por el mercado de consumo.

4.2.1 Antecedentes. En este apartado se presentan algunos de los antecedentes relacionados con la búsqueda formal. Se parte de archivos académicos y de la bitácora personal como eje en la búsqueda de materiales de experimentación para llegar a un resultado final; además se usa el registro como trabajo de campo en el que se recopila información física acerca de la manera como mercado se encarga de comercializar este tipo imágenes.

Figura 10. Estampas religiosas de tres advocaciones del Niño Jesús.



Estos registros dan cuenta del proceso de indagación de objetos propios del culto católico, como lo son las estampas religiosas, los escapularios, las medallitas, etc. Que suelen acompañar a los devotos en la oración, bien sea de agradecimiento o de solicitud de favores, o como objeto de protección.

Figura 11. Cartas, álbumes, láminas de la serie Dragon Ball Z.



Este registro de cartas coleccionables, álbumes y adhesivos, en los que predominan las ilustraciones. Asimismo, pretende señalar la gran popularidad de la que gozan estas imágenes entre los seguidores de la serie, de todas las edades, quienes las adquieren con el fin de jugar o intercambiarlas, para así obtener el máximo poder, el mayor número de cartas y premios como incentivos que ofrece quien las distribuye.

Indagación o trabajo de campo: Indagación o trabajo de campo. Las imágenes referenciadas hacen parte de la cotidianidad de creyentes (en el caso de las estampas religiosas) o seguidores (en el caso de los afectos al anime); a partir que el comercio desarrolla entorno a las imágenes.

Figura 12. (Ventas ambulantes y romerías)



Figura 13. (Fieles al divino niño)

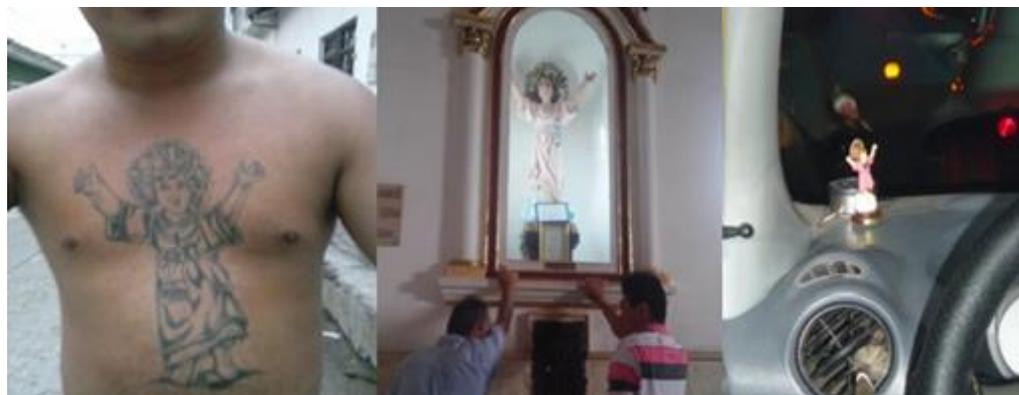


Figura 14. (Venta ambulante, papelerías)



Figura 15. (Muñecos articulados)



Descripción y exploración de materiales: a continuación se describen algunos de los materiales explorados que fueron fundamentales para definir el proceso formal del proyecto.

1. Experimentación pintura acrílica sobre plástico vinil transparente

Figura 16. Divino niño Jesús – Goku



2. Experimentación pintura acrílica sobre pasta acrílica transparente apoyada en soporte de lámina de MDF.

Figura 17. Divino niño Jesús – Gohan



3. Experimentación pintura acrílica sobre acetato transparente. Soporte escapulario

Figura 18. Santo Niño de atocha y Divino niño Jesús -Goku y Gohan



4. Experimentación pintura acrílica sobre lamina de metal. Soporte medallita.

Figura 19. Divino niño Jesús – Goku.



5. Experimentación o forma de montar algunas piezas.

Figura 20. Forma de montar escapularios a partir de las exploraciones de las ventas ambulantes.



Boceto: El boceto consta de tres piezas que irán en la pared. La obra, por su parte, está formada por dos pinturas en acrílico sobre papel con soporte de madera blanca, cuyas medidas son 53 cm x 43 cm cada una; en la mitad de esta dos pinturas irá una figura en yeso de 17 cm de alto x 12 cm de diámetro, ubicada en un soporte que es una gruta en yeso, con medidas de 53 cm x 43 cm x 29 cm.

Figura 21. Boceto (proceso de bitácora)



La indagación plástica continuó con la mirada sobre algunos objetos explorados y estos hallazgos fueron indispensables para definir las piezas y los soportes.

A continuación se muestra las técnicas Bi y Tridimensional que se usó para las piezas que se lograron y que son parte de la propuesta plástica

Figura 22. Pintura acrílica sobre papel, efecto lenticular hecho a mano



Pintura acrílica sobre papel, efecto lenticular hecho a mano como parte del proceso que se halló en la exploración de objetos como las cartas y álbumes, en los que se emplean impresiones con un “plástico especial acanalado para producir imágenes con ilusión de profundidad, movimiento 3D”¹⁹, se usan en muchas clases de objetos que tengan imagen. Con base en estos hallazgos, se decide emplear el efecto lenticular con la técnica bidimensional, con el fin de hibridar las dos imágenes seleccionadas que son Niño Jesús de Atocha – Gohan niño y el Niño Jesús de Praga – Gokú niño Ssj. Con el fin de generar dos piezas, que irán puestas en soporte o marco de madera.

¹⁹ IMAGIAM, Software profesional, [En línea], [Fecha de consulta: Agosto 18, 2016]. Disponible en: <http://es.imagiam.com/software-lenticular/que-es-la-impresion-lenticular/>

Figura 23. Pintura acrílica sobre papel efecto lenticular sobre base en madera medidas, 53 cm alto x 43 cm ancho. Pieza 1



Figura 24. Pintura acrílica sobre papel efecto lenticular sobre base en madera, medidas 53 x 43 cm. Niño Praga – Gohan fase 1. Pieza 2



Figura 25. Figura en yeso – soporte gruta en yeso, medidas figura 18 cm x 12 cm de diámetro. Divino niño – Goku niño. Pieza 3



Figura 26. Soporte para la pieza 3 – gruta en yeso, medidas gruta 53 cm x 43 cm x fondo 29 cm.



5. CONCLUSIONES

La indagación de los antecedentes plásticos y el análisis conceptual permitió la concepción de la obra plástica; utilizando medios Bi Y Tridimensionales para expresar una postura personal sobre el tema de las imágenes religiosas y de entretenimiento.

“Revelaciones” tiene en cuenta el proceso académico y las exploraciones de los objetos que se encontraron al indagar en el comercio donde se distribuyen las imágenes propuestas, consolidando de manera plástica el interés personal por el tema abordado, con fin que permita al espectador visualizar las semejanzas que se encontraron y plantearon en la propuesta.

En el desarrollo del proceso conceptual fue importante, tener en cuenta los referentes artísticos, ya que ofrecen aportes plásticos y temáticos, permitiendo analizar lo que involucra objeto e imagen, cultural y sociedad.

Hasta la fecha es importante la conexión que se encuentra con el proceso, porque permitió ir consolidando paso a paso la satisfacción de un nuevo pensamiento en cuanto al tema propuesto dejando atrás miedos, temores y señalamientos por su lectura irónica; lo importante en el comparar y cuestionar es lo que lleva a reflexionar sobre el uso desbordado de las imágenes propuestas.

BIBLIOGRAFÍA

ARCAS CUBERO, Fernando. Imagen e historia: La imagen antes de la fotografía: grabado, pintura y caricatura de prensa en el siglo XIX, Marcial Pons Madrid, 1996, p. 25.

BOURRIAUD, Nicolás. Post producción, la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo, Adriana Hidalgo. Editora S.A, Córdoba Buenos Aires, 2004, p.79.

_____. El uso de los objetos, Editora S.A, Córdoba Buenos Aires, 2004, p. 23.

_____. _____ Editora S.A, Córdoba Buenos Aires, 2004, p. 24.

CORAZONES ORG., [En línea], [Fecha de consulta: Abril 30, 2016]. Disponible en: http://www.corazones.org/jesus/divino_nino.htm

_____ [En línea], [Disponible en: http://www.corazones.org/jesus/nino_praga.htm] [Fecha de consulta: Abril 30, 2016].

CRONOLOGIA del Budismo, *Una visión imparcial del Budismo en el tiempo*, [En línea], [Fecha de consulta: Noviembre 20, 2016]. Disponible en: http://www.budismolibre.org/docs/libros_budistas/Cronologia_del_Buddhismo.pdf

CHAPARRO, Élver. GUERRERO, Nieto, Yulieth. Cultura y estética popular: lo híbrido, el gusto y la experiencia. En: Revista calle 14. Enero - Junio, 2013. Vol. 7, no. 10, p. 71.

DAWSON, John: Guía completa de grabado e impresión técnicas y materiales, Tursen H. Blume Ed. española, 1996, p. 6.

DRAGÓN BALL. [En línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre. [Fecha de consulta: Marzo 22, 2016]. Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball#CITAREFClementsMcCarthy2001.

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados, El mito de Superman: La estructura del mito y la civilización de la novela, Ed. Lumen, 1984, p. 260.

FERRARI, León [en línea], [Fecha de consulta: Marzo 20, 2016]. Disponible en: <http://www.leonferrari.com.ar/>

HASM, Belting. Imagen y culto, Una historia de la imagen anterior a la edad del arte: ¿Por qué las imágenes?, Ed. Akal, S.A, Madrid España, 2009, p. 62.

IMAGIAM, Software profesional, [En línea], [Fecha de consulta: Agosto 18, 2016]. Disponible en: <http://es.imagiam.com/software-lenticular/que-es-la-impresion-lenticular/>

MILAGROSA NOVENA NIÑO JESÚS, Historia de la devoción al niño Jesús, Ed. Paulina distribuidora, Caracas Venezuela, 141, p.

ORLAN [En línea], [Fecha de consulta: Noviembre 20, 2016]. Disponible en: <http://www.orlan.eu/>

ORACIONES A LOS SANTOS, [En línea], [Fecha de consulta: Abril 30, 2016]. Disponible en: <http://www.oracionesalossantos.com/2014/01/oracion-al-santo-nino-de-atocha-para.html>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=WMog5LL>

_____. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=KsjEPEw>

SANTA Biblia, Versión Reina – Valera Revisada. Sociedad Bíblicas Unidas 1960. Bogotá: Sociedad Bíblica Colombiana, 1988. Lucas 1:32 – 33.

SCALISI, Igor [en línea], [Fecha de consulta: Marzo 20, 2016]. Disponible en: <http://www.igorscalisipalminteri.com/index.php/catalogue.html>

SOLIS, Barraza, Johan. Imágenes de Yahvé y de Jesucristo en la historia del arte. Tesis de grado Licenciatura en Teología. Bogotá, D.C – Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Teología. 2012. 95 p.

TARINGA Posts, [En línea], [Fecha de consulta: Noviembre 20, 2016]. Disponible en: <http://www.taringa.net/posts/arte/12870676/La-historia-original-de-dragon-ball.html>

VIDAL, Luis, Antonio. El *anime* como elemento de transculturación. Caso: Naruto. Tesis de grado Licenciado Ciencias de la Comunicación. Lima – Perú: Escuela Académico Profesional de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias de la Comunicación. 2010. 170 p.

WIKIPEDIA, Enciclopedia libre, [En línea], [Fecha de consulta: Agosto 15, 2016]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ki>

WOODROW, Ralph. Babilonia, Misterio Religioso antiguo y moderno: *Culto a la madre e Hijo*, Ed Clie, Evangelistic Association Riverside Calif. U.S.A, 248 p.

ANEXOS

Anexo A. Fotografía pre montaje de dos piezas de la obra Revelaciones Auditorio Bellas Artes UIS



**Anexo B. Fotografía montaje final de las tres piezas que componen la obra
Revelaciones Sala Macaregua sede UIS-Bucarica**

