

MÁS QUE UN DISFRAZ

EDWIN HERNEY DELGADO GONZÁLEZ

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2011**

MÁS QUE UN DISFRAZ

EDWIN HERNEY DELGADO GONZÁLEZ

**Trabajo de Grado para optar por el título de
Maestro en Bellas Artes**

**DIRECTOR
MARTÍN CAMARGO
Filósofo**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2011**

CONTENIDO

	Pág
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
2. OBJETIVOS	15
2.1 OBJETIVO GENERAL	15
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
3. PROCESO	16
PINTURAS	24
CONCLUSIONES	31
BIBLIOGRAFÍA	33

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Lolita Japonesa	13
Figura 2. Neliel Cosplay (Bleach)	14
Figura 3 y 4 Sin Nombres, Marcador sobre papel. 2010. - Delgado, Edwin.	17
Figura 5 Acrílico sobre lienzo, 2010 Delgado, Edwin.	18
Figura 6. Acrílico sobre lienzo, - Delgado, Edwin	19
Figura 7. Acrilico sobre lienzo - Delgado, Edwin	19
Figura 8 –Murakami Takashi-	21
Figura 9 – Yoshimoto Nara	22
Figura 10 Keith Haring	23
Figura 11– “El Payaso y el Vampiro no fueron a Chile” – Acrílico sobre lienzo 2011 –Delgado, Edwin	24
Figura 12 – “El día en que las lolitas entraron a Wonderland” - Delgado, Edwin	26
Figura 13– “Aquella de la arena” – Acrílico sobre lienzo 2011 - Delgado, Edwin	27
Figura 15 – “Wizarded” – Acrílico sobre lienzo – 2011 - Delgado, Edwin	29

RESÚMEN

TÍTULO: “MÁS QUE UN DISFRAZ”^{*}

AUTOR: DELGADO GONZÁLEZ, Edwin Herney^{**}

PALABRAS CLAVE: Anime, Cosplay, Lolita, Cultura japonesa, Disfraz, Trajes, Otaku, Eventos.

DESCRIPCIÓN:

Este proyecto está constituido por cuatro pinturas en acrílico que están basadas en los trajes Lolita y los cosplays de algunos de los jóvenes que acuden a los eventos de anime en Bucaramanga, para mostrar a la sociedad una subcultura diferente, como marcan su estilo de vida y su diario vivir.

Adjunto a este proyecto se expondrá un cosplay que junto a las piezas pictóricas, enlazan la idea general del proyecto.

Con este proyecto se resalta por medio de la pintura, los colores llamativos de los personajes, logrando una fusión integral del trazo entre la tendencia Japonesa y la temática en la cual fueron desarrolladas las pinturas, alcanzando el uso adecuado de los elementos que intervienen en el acabado general del proyecto como el color, las formas, e incluso la expresión de los personajes.

Cada pintura presenta una situación diferente inclusive, si es del mismo tema o tendencia, incorporando elementos como líneas, manchas, garabatos, colores planos, logrando una unión en las cuatro piezas pictóricas, pero conservando cada una de ellas un estilo único, que permite una interpretación diferente en cada pintura.

Representar cosplay y trajes lolitas pictóricamente fue algo inspirador práctico, que permitió concebir una muestra de algo personal de una manera completamente diferente, por eso tanto el cosplay como los trajes lolitas no son un mero disfraz que puede ser conseguido en cualquier lugar, ya que el trabajo que tienen estos atuendos son más arduos y difíciles a la hora de interpretar el personaje, la seriedad con la que se presentan son claves para los concursos de esta índole, por eso concluyo y espero lograr que quienes conozcan acerca del cosplay y el lolita entiendan que esto es más que un disfraz.

^{*} Trabajo de grado

^{**} Universidad Industrial de Santander – Instituto de Proyección Regional y Estudios a Distancia. Programa de Bellas Arte. Camargo, Martín.

SUMMARY

TITLE: "MORE THAN A COSTUME"

AUTHOR: DELGADO GONZÁLEZ, Edwin Herney**

KEY WORDS: Anime, Cosplay, Lolita, Japanese culture,
Costume, Outfits, Otaku, Shows.

DESCRIPTION:

There are four acrylic paintings in this project, they are based on the lolita dresses and the cosplays of some young people, who go to local anime events in Bucaramanga, this is to show a new culture to the society, and how this has put a difference in their life style.

It will be exposed a real cosplay among the paintings, they together do the general idea of the project.

With the paintings of the project it can be seen the colors of the characters, making an integral fusion between the Japanese trend and the thematic what paintings were made of, reaching for the right use of the elements which make an interesting intervention of the total finished of the project as the color, the forms, even the expression of the main characters.

Each painting shows a single and different situation, even if the four of them are based with the same elements, like lines, spots, color, making a fusion of the four painting pieces, but saving each a unique style, which allow to the public a free interpretation of every single painting.

Represent pictorially lolita cosplay and costumes was something inspiring practical design that allowed a sample of something personal in a completely different, so both the cosplay and lolita costumes are not just a costume that can be achieved anywhere, because the work with these outfits are more challenging and difficult to interpret when the character, the seriousness with which the show is key to such contests, so I conclude and hope to get those who know about cosplay and lolita understand this is just a disguise.

* Thesis Project

** Universidad Industrial de Santander – Instituto de Proyección Regional y Estudios a Distancia.
Programa de Bellas Artes. Camargo, Martín

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para hablar de tribus urbanas primero debemos entender a los jóvenes, su comportamiento y pensamiento. ¿Qué los lleva decidir a qué Tribu Urbana pertenecer? Podríamos hablar de un eje imaginario en el que su “yo” se ve reflejado en su semejante como si fuese un espejo, un reconocimiento de su imagen ideal en la cual tiene que encajar para sentirse amado. Así pues la identidad de los jóvenes viene de sí mismos y de sus semejantes, identificándose así como un ser único pero perteneciente de una sociedad.

Para definirnos dentro de una Tribu Urbana debemos tener en claro nuestra identidad. Erik Erikson plantea una teoría del desarrollo psicosocial que divide la vida en 8 etapas donde cada una es una crisis de personalidad que se torna cada vez mayor, que sale a relucir en determinados momentos y dependiendo de la madurez del individuo. Si la persona se adapta a cada crisis el ego continuara a las siguientes etapas; de lo contrario si la crisis no se resuelve de buena manera, el hecho de que exista, interferirá con el desarrollo del ego. Por esta razón es necesario que un rasgo positivo se equilibre con uno negativo.

Las dos etapas que nos parecieron más acordes con algunos jóvenes pertenecientes al cosplay o al lolita fueron las siguientes:

“→Identidad vs Confusión de identidad (de la pubertad a la edad adulta temprana):

El adolescente debe determinar su propio sentido de sí mismo. Virtud: la fidelidad.

→Intimidad vs Aislamiento (edad adulta temprana):

La persona busca comprometerse con otros; si no tiene éxito, puede sufrir sentimientos de aislamiento y de introspección. Virtud: el amor.”¹

Estas etapas son las que nos parecen más acordes con las edades de los cosplayers o las lolitas, pues se ubican entre los 13 años a los 24 años o más en algunos casos, demostrando que estas descripciones atribuyen a las características y crisis emocionales de estos jóvenes

En consecuencia, nos dice Erikson: uno empieza a comprender que la identidad de una persona o de un grupo puede ser relativa y definirse por contraste con la de otra persona o grupo, y que el orgullo de lograr una identidad firme puede significar una emancipación interior con respecto a una identidad grupal dominante.

A partir del texto de Freud y del análisis de Erikson encontramos los siguientes enunciados claves:

- 1) la identidad es un fenómeno que viene de las fuerzas emocionales.
- 2) la identidad se construye en contraste con la identidad de las otras personas y grupos.

Respecto a esta última característica, más adelante Erickson describe la identidad a partir de los siguientes rasgos:

- a) la identidad se forma en el momento en que el individuo se juzga a sí mismo

¹ Erikson, Erik – 8 Etapas de la identidad - <http://planocreativo.wordpress.com/2008/08/04/erickson-y-la-busqueda-de-la-identidad-en-ocho-etapas/>

por medio de la percepción que tiene de las comparaciones y juicios que recibe de los otros individuos.

b) Es una cadena, pues se juzga del mismo modo en que se es juzgado, percibiendo comparaciones con otros y relaciones con individuos que llegan a ser importantes para él.

En resumen, podemos decir que la identidad termina siendo un proceso que tiene un origen emocional y bastante oscuro el cual se basa en juzgarse así mismo basándose en el juicio hecho por otros. Se puede decir que es un fenómeno individual; no obstante, la identidad individual siempre llega a ser definida por la relación con los otros, lo cual termina siendo un fenómeno psico-social. Por lo cual es importante que la identidad individual dependa de una integración a un determinado grupo acompañado del sentimiento de pertenencia; por lo cual el juicio dado por otros, a un grupo, termina siendo un juicio que el individuo tomara personal también.

En el mundo podemos observar una cantidad considerable de Tribus Urbanas, el mundo de los jóvenes hoy se rige bajos los estándares de la moda, lo que uses, lo que veas y lo que escuches, te hacen perteneciente de una sociedad. Dentro de estas tendencias culturales, podemos catalogar como los exponentes más estrafalarios, a las subculturas asiáticas, en especial las japonesas, pues su arquetipo de perfección demuestra cierta predilección hacia la saturación de elementos, por eso su propuesta visual resulta más interesante y vemos una gran aceptación por parte de los jóvenes de Latinoamérica. Aunque en este caso hablaremos del impacto que han tenido estas tendencias en Colombia, que siendo un país tercer mundista abre su mente a una cultura tan diferente a la suya.

Armando Silva nos dice: "El estudio de orden cultural que, aplicando la misma metodología para todos los países y de manera simultánea, pretende divulgar

aquello que puede ser común en los modos de ser continentales o, quizá, eso otro que sea más bien propio de una determinada región cultural.”²² Así bien podemos entender que aquello que nos hace familiar también nos hace diferentes y que podemos ser participes de una cultural que no es necesariamente la nuestra.

De acuerdo con lo anterior, el principal objetivo de este proyecto, se basa en el análisis de la influencia que han tenido las tribus japonesas en la cultura local, viéndose reflejada en el comportamiento de los jóvenes que han acogido subculturas como la “lolita”, que consiste en el diseño y elaboración de trajes modernos, con tendencia barroca, del rococó, y de la época victoriana.

La tribu “Lolita”³ posee muchas vertientes, las cuales logran integrarse, generando un estilo único, es decir que a pesar de que los trajes manejen temáticas diferentes, es claro que pertenecen al mismo movimiento (Véase figura 1). Otra tribu urbana, denominada “cosplay”³, consiste en representar a un personaje de una serie animada, video juego, película; por medio de un traje y un performance. Esto consta de todo un proceso que abarca desde el análisis y creación del atuendo del personaje, hasta interpretar fielmente la personalidad de dicho sujeto (Véase figura 2) (Recientemente en la ciudad se están abriendo espacios para que los jóvenes puedan participar en eventos de esta índole)

Teniendo esta información y a partir de la intención hacia la cual va dirigido el proyecto nos planteamos el siguiente interrogante:

¿Cómo realizar una propuesta pictórica a partir de las tendencias que ejercen en los jóvenes de Bucaramanga las tribus Lolita y Cosplay?

2 Silva, Armando – Imaginarios Urbanos 4ta Edición.

3Para conocer más acerca de LOLITA - <http://asianimotion.technotaku.com/una-lolita-japonesa/>

3 Para conocer más acerca de COSPLAY – www.cosplay.com ó <http://anime-max.com.ar/cosplay-japon/>

Figura 1. Lolita Japonesa



<http://www.lolita-passion.com/wp-content/uploads/2010/08/Gothic-lolita-girl.jpg>

Figura 2. Neliel Cosplay (Bleach)



<http://www.nakidoki.com/wp-content/uploads/2010/08/nell-cosplay-544849e341.png>

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una propuesta pictórica con base en la estética de las tribus urbanas con tendencia japonesa que se dan en los jóvenes de Bucaramanga.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar información acerca de las tribus urbanas en Bucaramanga, como ayuda, referente y soporte para la realización de las pinturas, con los recortes de periódico, invitaciones, boletas, afiches, etc.
- Indagar sobre qué tan en serio es el Cosplay o el Lolita en su identidad como persona y que tanto se sienten identificados con el proyecto.
- Presentar el día de la sustentación algunos de los trajes realizados en la obra, para una visión más concreta de los trajes y su estilo.

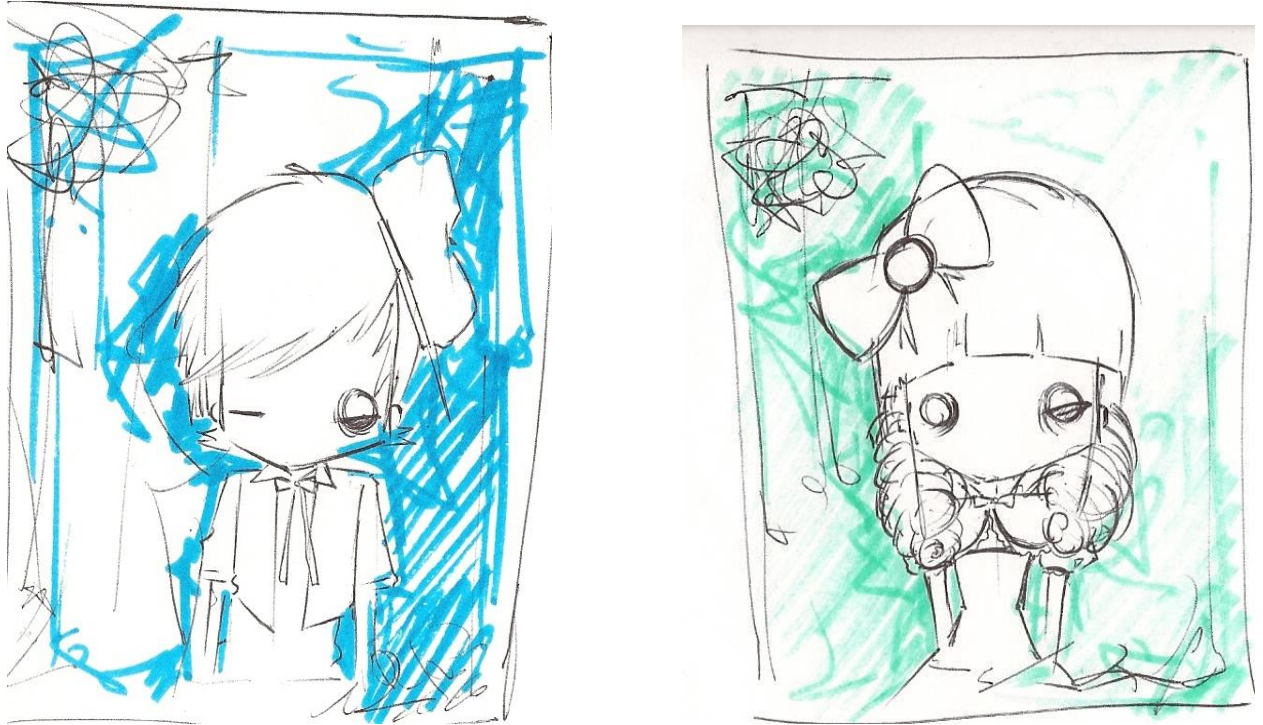
3. PROCESO

Para tener listas las cuatro pinturas que componen el proyecto, se realizaron algunas etapas indispensables para su finalización. Empezando por acudir a los eventos de anime que se realizaron en la ciudad durante el año 2010, allí no sólo se guardaba información acerca de las tribus urbanas japonesas en Bucaramanga, si no también se recopilaban imágenes visuales de los trajes más estrafalarios y ostentosos del lugar, aquellos con más detalles o que cautivaban la mirada desde un principio, logrando que los ojos de los espectadores los siguiesen por donde caminaban.

Esos eran los trajes o atuendos que más satisfacían el apetito artístico para lograr la inspiración necesaria y proceder al siguiente paso o etapa del proceso, el cual consistía en bocetar o hacer dibujos rápidos de las primeras ideas que surgían de la interpretación de los cosplays o vestidos lolita, (Ver figuras 3 y 4) Los primeros bocetos realizados contienen un personaje principal justo en el medio de la composición, con unos cuantos rayonzazos o garabatos que cumplen una función decorativa, aparte de estos también encontramos la expresión facial del personaje, éste encuentro es bastante importante, pues creemos que lo que define a los cosplayers o a las lolitas son sus rostros, los gestos que hacen con sus caras que en muchas de las ocasiones evocan directamente la cultura japonesa. Por eso se conserva este elemento en todo el recorrido del proceso artístico.

Figura 3 y 4 Sin Nombres, Marcador sobre papel. 2010.

Delgado, Edwin.



El proceso de bocetación no termino aquí, por eso se prosiguió dibujando hasta encontrar otros elementos que encajaran con las pinturas que se pensaban hacer, y lograr que cada vez la idea general del proyecto se volviera más consistente. Por otro lado el color es un factor muy importante de este proyecto, pues es el que da vitalidad tanto a los personajes como a las pinturas en sí.

Después de muchos bocetos se realizaron seis pinturas de cincuenta centímetros por setenta centímetros (Véase figura 5), Estas piezas pictóricas mostraban un conjunto de elementos que interactuaban entre sí sobre un lienzo, estos eran una mancha de color que en casi todas las ocasiones armonizaba con el color del traje del personaje que, de nuevo, se encontraba en el centro de la composición, también encontramos garabatos en marcador, y detalles en el traje del personaje realizados con esfero, esto último para enfatizarnos en la idea de que en los

eventos los cosplayers y las lolitas captan la atención de los espectadores, pero cuando estos se detienen a observar de cerca estos atuendos encuentran pequeños detalles como encajes, adornos, moños, golas, estampados en las telas, todo un conjunto de elementos que hacen mucho más interesante la visualización de estos.

Figura 5 Acrílico sobre lienzo, 2010

Delgado, Edwin.



Estos últimos bocetos realizados, fueron pintados en acrílico, y eran un seriado de pinturas que mostraban variedad en cuanto a trajes, pero no diversidad de tema o al menos de técnica, haciendo que al ver las seis pinturas al tiempo, la idea que generaba se volvía monótona y predecible, por eso en este paso se decidió hacer otro proceso de bocetación, que fuese más claro, más concreto, y más apegado a los ajustes que eran necesarios.

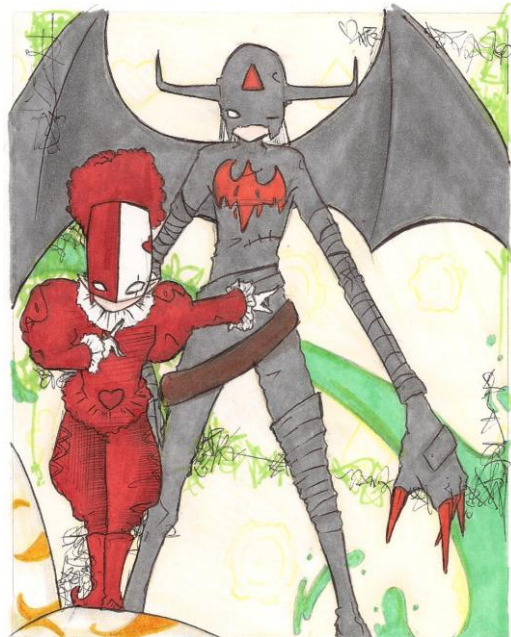
Justo después de la reunión definitiva con los evaluadores, realizada en diciembre del 2010, se decidió realizar unas pinturas nuevas y mejoradas, entonces los bocetos de estas últimas piezas pictóricas mostraban mejor la esencia que se

quería transmitir acerca de los cosplayers y las lolitas de Bucaramanga (Véanse figuras 6 y 7), Para ello se escogieron los trajes que mostraran más diversidad entre todos los atuendos que se pudieron ver en los eventos de la ciudad el año pasado.

**Figura 6. Acrílico sobre lienzo,
Delgado, Edwin.**



**Figura 7. Acrilico sobre lienzo
Delgado, Edwin.**



Estos dibujos fueron mucho más agradables estéticamente y encajaban mejor con la definición que se quería mostrar de ese lado divertido, colorido y casi mágico que trae toda la cultura japonesa y que realmente la sociedad bumanguesa logra empaparse de ciertos elementos, que aunque sea lejano el lugar de donde proviene, no quiere decir que sea imposible adquirirlos para nuestro diario vivir.

Vemos que siguen los elementos adquiridos de los dibujos anteriores, como la mancha de color, con siluetas orgánicas y curvilíneas, que armoniza con el color del fondo y del personaje, también están los garabatos y el color total del atuendo del cosplayer o la lolita, lo que queríamos es que aunque las pinturas tuviesen los

mismos elementos, en diferentes proporciones, fuesen totalmente diferentes y contaran una historia única, pues cada atuendo tiene esa característica de ser totalmente distinto a los demás.

Al tener ya la idea clara de cómo serían las cuatro pinturas, incluso después de buscar los ejemplos más diferentes entre todo lo que la cultura japonesa de algunos de los jóvenes de Bucaramanga nos podría enseñar, descubrimos que podríamos hacer una interpretación personal de lo que mostraban todos los atuendos por separado o en conjunto, y darles una mirada diferente y no tan anómala como usualmente el espectador suele observar esta clase de cosas.

Las pinturas se realizaron sobre un formato cuadrado de ciento cincuenta centímetros, esto porque no se había tenido mucha experiencia con pinturas cuadradas, más bien la gran mayoría habían sido rectangulares, durante el transcurso de la carrera, y también porque ésta clase de imágenes y temáticas, pueden usarse para atraer al espectador, ya sea por el dibujo, por el color o por las formas impregnadas en la pieza pictórica como tal.

Ciertas influencias japonesas, hablando ya del campo artístico, se ven reflejadas en el trabajo pictórico, esto es posible porque desde más o menos cuarto semestre de la carrera de Bellas Artes el trabajo de Takashi Murakami (Véase figura 8) logró llenar todo ese apetito artístico que se tenía apagado. Éste artista con su manera de reflejar los problemas del entorno donde se encuentra, acude a sus raíces japonesas, anime o comic japonés, para mostrar su trabajo, obviamente dándole un enfoque totalmente diferente al que estos viejos artes suelen mostrar.

Figura 8 –Murakami Takashi-



<http://theanimeblog.com/wp-content/uploads/2007/06/superflat-takashi-murakami.jpg>

Por eso la mayor parte de este proyecto, sobretodo lo pictórico, se ve basada en las pinturas de este artista japonés, su color, la expresión de sus personajes, sus mundos oníricos, toda esta influencia japonesa la vemos reflejada en las pinturas de este proyecto pero con un toque más local y aunque posiblemente el trazo pueda parecerse al del arte manga o comic japonés, queremos que se vea distinto, por eso se impregnan otros elementos que se han venido trabajando desde ya años o meses atrás, como los garabatos y el uso del lapicero y el marcador para lograr darle más detalle a los personajes.

La gesticulación facial es verdaderamente importante en el dibujo japonés, y lo vimos en el trabajo de Murakami, pero otro artista que se desempeña bien en este campo es Yoshitomo Nara, quien logra captar la esencia del personaje con sólo una mirada un rostro amargado, infeliz, triste o nostálgico (Véase figura 9), Ambos suelen tocar temas de su entorno como guerra, misiles, violencia, armas,

sufrimiento y le dan un enfoque algo más animado en el caso de Takashi, y un tono sarcástico como Nara.

Figura 9 – Yoshimoto Nara



<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=12163146332&set=a.12162701332.31304.12162206332&pid=715038&id=12162206332>

Esto básicamente es lo agradable del trabajo de estos artistas japoneses, ver como logran transmitir el mensaje, por medio del dibujo por el cual Japón es conocido. Aparte de las fuentes referenciales japonesas que encontramos, hallamos un aspecto interesante en el trabajo de Keith Haring (Véase figura 10), y es el color plano de sus personajes y la simplicidad de sus formas, incluso la manera en que le da el contorno con una línea negra gruesa delimitando las siluetas de color, esto ayuda en el proyecto en simplificar el color de los personajes, dejando solo los que realmente creemos importantes o captan la esencia del atuendo, pero aparte de esto lo que hace que sea más especial el traje y el personaje en la pintura, es que sólo estos son los que tienen detalles, ya sean con lapicero o con marcador.

Figura 10 Keith Haring



http://4.bp.blogspot.com/_B1y_VzCwENU/TGGieLDok2I/AAAAAAAAA86E/vEwGbAC-HZc/s400/Haring-190878.jpg

Básicamente, de algunos de estos referentes provienen elementos que están presentes en el trabajo pictórico y que eran importantes para el desarrollo y evolución del proyecto, definiendo un trazo distintivo y posicionando como protagonista las pinturas, las cuales se fueron determinando durante la trayectoria de estudiante en esta importante carrera profesional.

PINTURAS

Figura 11– “El Payaso y el Vampiro no fueron a Chile” – Acrílico sobre lienzo 2011

–Delgado, Edwin



El Payaso y el Vampiro no fueron a Chile: En esta pintura encontramos dos personajes un poco hacia la izquierda de la composición, ambos son cosplays de la serie Digimon, el uno es un vampiro de color negro con algunos detalles de blanco en el rostro y la máscara, naranja en el pecho y rojo en sus ojos, el payaso por otro lado tiene su atuendo completamente rojo, exceptuando las mangas y el cuello que van de color blanco junto a los guantes, los ojos, y media máscara. Ambos están situados en una tierra con formas algo fantasiosas, esto básicamente es como una interpretación del punto de vista de un cosplayer o un

lolita, pues cuando están en un evento de anime de la ciudad es como si estuviesen en otro lugar, un sitio mágico, y ésta fue la percepción visual que quisimos proponer para esta situación.

Ellos representan al cosplay en pareja, es uno de los dos posibles concursos al cual se puede inscribir en un evento de anime local, y por eso muestran ciertas características de personajes animados, los detalles en los atuendos están hechos con esfero en el payaso y con marcador en el vampiro, éste último por que encontramos que el marcador sobre un plano de color negro creaba un brillo interesante, y nos pareció encajaba perfectamente con la estética que queríamos para esa pintura, de hecho es un poco similar a lo que Haring hace en algunas de sus pinturas, rellenar espacio con texto o con siluetas muy juntas.

También encontramos un color crema claro en el fondo y justo entre este y los personajes se encuentra una mancha verde azulada diagonal que junto con algunos garabatos que se encuentran en ciertos lados de la pintura, cumplen un papel decorativo o también para generar un poco de dinamismo en la pintura y que no se convierta un poco geométrica o rígida.

Figura 12 – “El día en que las lolitas entraron a Wonderland”

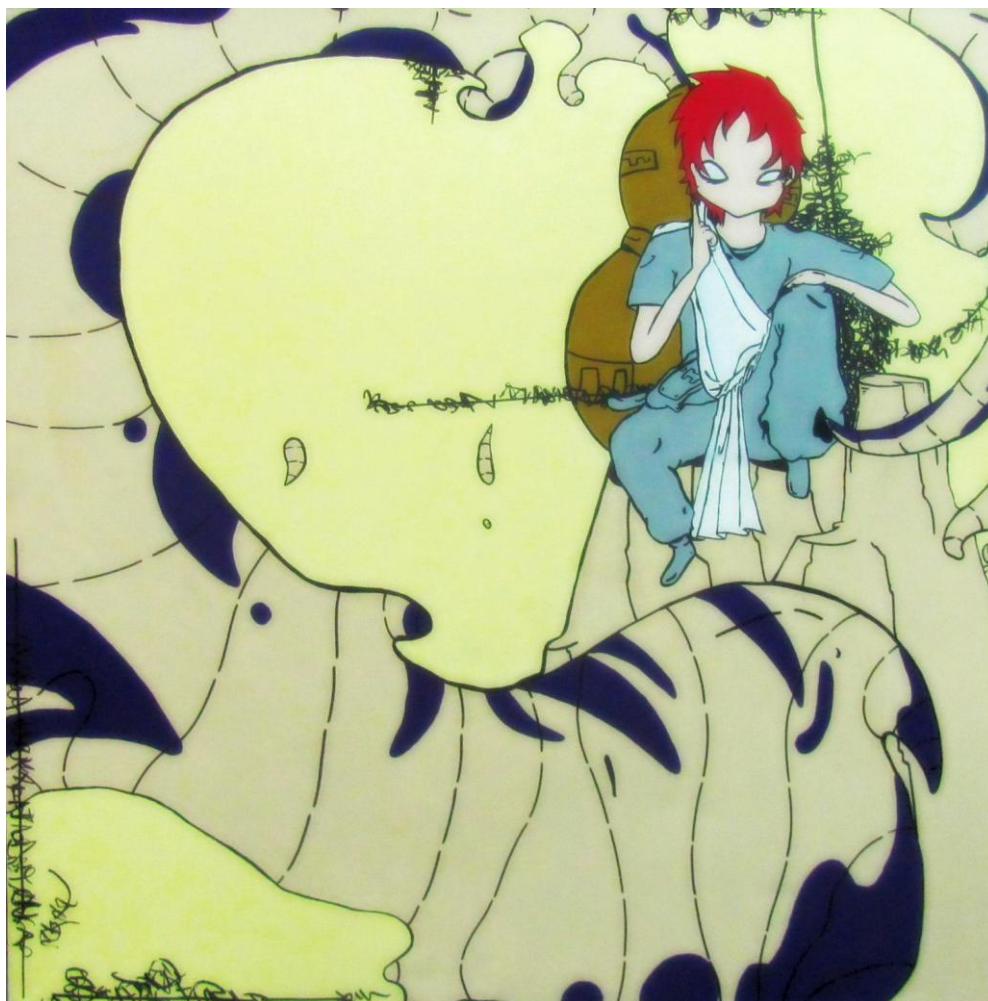
Delgado, Edwin



El día que las lolitas entraron a Wonderland: En esta pintura encontramos tres niñas con atuendos lolita, cada una con el color predominante de su vestido, aquí encontramos diferentes expresiones faciales, esto es porque las lolitas suelen hacer diferentes gestos para mostrar no solo su estado de ánimo si no también las típicas expresiones que suelen hacer los japoneses, encontramos que toda la situación parece de cuento de hadas o de princesas, por los colores, las formas de las montañas en donde ellas se encuentran y el cielo con sus figuras curvilíneas.

Y esto es lo que usualmente se ve en las escenografías lolita, todo dulce, todo tierno, que se quiso cambiar la situación añadiendo un poco de garabatos, para generar un poco de tensión y quebrantar la tranquilidad que estaba plasmada solo con los colores planos, contando con que todos los elementos encajaran entre si y pudieran hacer una fusión interesante. Por último cabe resaltar que cada uno de los trajes lolita tiene detalles en esfero también, esto para darle un poco más de importancia a los personajes y que logran sobresalir sobre los demás elementos de la composición.

**Figura 13– “A aquella de la arena” – Acrílico sobre lienzo 2011
Delgado, Edwin**



Aquella de la Arena: En éste caso encontramos que hay un personaje en la pintura, posicionado a la derecha de esta. Es un crossplay, el cual consiste en que una mujer hace un traje de un personaje masculino y viceversa, por eso se quiso que esta pintura tuviese un enfoque diferente, y se ve diferente la manera en que se detalla a este personaje, se uso marcador negro para darle un poco de sombras en forma de siluetas oscuras. Pero de todas maneras no irrumpe con el dinamismo de la pintura en general, mostrando la importancia del personaje. El color rojo del cabello, el blanco de la tela y el marrón oscuro de la taza que tiene la crossplayer no desentonan con el color amarillo pálido del fondo y el usado en la superficie donde el personaje se encuentra posicionado.

Tiene menos elementos que las otras pinturas del proyecto, pero era porque la intención de este es que primara la simplicidad, por este motivo, sólo unos cuantos garabatos invaden la planitud del fondo, y algunas partes de la figura rocosa que lo acompaña, la cual por cierto está decorada con algunas siluetas de color morado, que aunque sería el color complementario del fondo, encajan de manera armónica con la pintura en general.

.

Figura 15 – “Wizarded” – Acrílico sobre lienzo – 2011

Delgado, Edwin



Wizarded: En esta pintura encontramos un personaje con un traje de lolita masculino denominado Kodona, el cual está pintado todo de blanco excepto de algunas partes que van en rojo, como la capa y la sangre del ojo, y los detalles en esfero que se encuentran en todo el personaje, también encontramos que el fondo es negro lo cual hace que haya un juego bastante particular entre éste y el personaje, que es del mismo color que las figuras que invaden el espacio oscuro generado por el fondo, las cuales hacen alusión a objetos usados por un mago, que es el tema del traje del Kodona.

El personaje también se encuentra en un lugar imaginario, que evoca algo mágico, fantástico y hasta parece el mundo de las maravillas, pero por otro lado vemos

que la mancha de color que invade a la pintura desde la parte superior evoca violencia, sangre, mostrando que algunas vertientes del lolita permiten realizar cosas macabras y sombrías denominadas “Guro”.

CONCLUSIONES

La realización de este trabajo tiene una fusión entre mi vida personal y mi vida como estudiante de arte, en la cual pude mezclar mis vivencias con los elementos gráficos que disfruto utilizar, y de la mejor manera en que puedo representarlas, no hay nada más grato, que poder expresar al espectador lo profundo del ser; oculto para cierta parte de la sociedad, pero valioso para mi.

En el proyecto “Más que un disfraz” me permití la libertad de expresión, qué materiales utilizar, cómo usarlos, qué elementos y todo lo que fuera pertinente para que este proyecto pudiera llegar al final como debía ser y que sin intención, este proyecto lleva impreso en el, muchas características y experiencias personales desde hace ya aproximadamente tres años. Usando esta experiencia a mi favor para realizar esta obra con ese toque personal que me identificó durante toda la carrera, pues decidí seguir la misma línea de trabajo que he venido usando desde antes de ingresar a la carrera, pero que gracias a ella, la evolucioné hasta tener una línea más fluida y un mejor trazo a la hora de dibujar o plasmar una idea.

Este proyecto genera el cierre de un ciclo de mi vida, en donde pretendo culminar haciendo un tributo a mis años de estudiante de Bellas Artes y a mi vida como cosplayer, por eso fue grato el proceso de documentación, de pintura, de realización de un cosplay y culminación de la carrera con toda una experiencia personal, en especial dando a conocer y enseñando una parte desconocida de mí. Gracias a “Más que un disfraz” encuentro una manera diferente de representar las cosas, despertó mi apetito visual y me permitió desplazarme libremente en el lienzo y en la idea general de todo este proceso, produciendo así que el proyecto en general tomara el camino que yo le indicará y que yo mismo le iba enseñando, por eso más que una serie de pinturas colgadas en una pared y ambientando un

lugar, es más la recopilación de un conjunto de experiencias y vivencias, tanto artísticas, como personales y no siendo yo el único espectador en su surgimiento, sino queriendo enseñarlas a las personas que me rodean, logrando así su entendimiento.

Finalmente prefiero cerrar diciendo que hacer cosplay es toda una experiencia, desde que se tiene la idea del cosplay, hasta que con telas, accesorios y esfuerzo se obtiene por fin un atuendo, en el que su realización es mucho más compleja que adquirir un simple disfraz, incluso en la interpretación del personaje del cual se está haciendo el cosplay. Representar cosplay y trajes lolitas pictóricamente fue algo inspirador práctico, que permitió concebir una muestra de algo personal de una manera completamente diferente, por eso tanto el cosplay como los trajes lolitas no son un mero disfraz que puede ser conseguido en cualquier lugar, ya que el trabajo que tienen estos atuendos son más arduos y difíciles a la hora de interpretar el personaje, la seriedad con la que se presentas son claves para los concursos de esta índole, por eso concluyo y espero lograr que quienes conozcan acerca del cosplay y el lolita entiendan que esto es más que un disfraz.

BIBLIOGRAFÍA

1.) Erickson, Erick -

<http://viviendoconfilosofia.blogspot.com/2009/01/identidad-nacionalismo-y.html>

2.) Haring, Keith. – Artista referencial

<http://www.haring.com>

http://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/haring_keith.htm

3.) Imágenes cosplay

<http://anime-max.com.ar/cosplay-japon/>

4.) Imágenes de estas tendencias en Bucaramanga de la página de internet

<http://www.facebook.com/photo.php?pid=1304144&id=1036933291#!/group.php?gid=195207820732&v=photos>

5.) Moda Lolita

<http://asianimotion.technotaku.com/una-lolita-japonesa/>

6.) Murakami, Takashi. – Artista referencial

<http://www.takashimurakami.com/>

http://es.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami

7.) Nara, Yoshitomo. - Artista Referencial

http://es.wikipedia.org/wiki/Yoshitomo_Nara

<http://www.artelandia.com/es/artista/yoshitomo-nara>

8.) Silva, Armando – Imaginarios Urbanos / Cuarta edición

9.) Tribus Urbanas / Ideología o estética

<http://modavisor.blogspot.com/2008/10/la-moda-en-las-tribus-urbanas-ideologa.html>

10.) Trillo, Miguel – Fotógrafo referencial

<http://www.fotografias.net/10-08-2009/fotografos-en-el-mundo/miguel-trillo-fotografo-espanol>