

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Estilos artísticos plasmados en el diseño de un tatuaje. ESTRATEGIA: Diseño de imagen visual y publicitario en medios digitales e impresos para la Asociación del Manejo Sustentable de la Cuenca de Lago de Atitlán y su entorno (AMSCLAE)

PROYECTO DE GRADO

NANCI NAHOMI CHENG RIVERA
CARNET 11425-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Estilos artísticos plasmados en el diseño de un tatuaje. ESTRATEGIA: Diseño de imagen visual y publicitario en medios digitales e impresos para la Asociación del Manejo Sustentable de la Cuenca de Lago de Atitlán y su entorno (AMSCLAE)

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
NANCI NAHOMI CHENG RIVERA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JORGE ROBERTO MORALES TOBIAS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ

LIC. JESSICA PAOLA PÉREZ ESPINOZA

LIC. PEDRO IGNACIO RUBIO ALVARADO

CARTA DE ASESORES



UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2428 2525 ext. 2428
Fax: (502) 2428 2528 ext. 2429
Campus Central: Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Cúcuta, 01016

Reg. No. DG.075-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los doce días del mes de Julio de
dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **CHENG RIVERA, NANCI NAHOMI**
con carné 1142513, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio
Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Jacqueline Nájera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Jorge Morales
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE IMPRESIÓN



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031089-2017

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante Nanci Nahomi Cheng Rivera, Carnet 11425-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03152-2017 de fecha 21 de septiembre de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Estilos artísticos plasmados en el diseño de un tatuaje. ESTRATEGIA: Diseño de imagen visual y publicitario en medios digitales e impresos para la Asociación del Manejo Sustentable de la Cuenca de Lago de Atitlán y su entorno (AMSCLAE)

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 21 días del mes de septiembre del año 2017.



MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

ÍNDICE

00 . RESUMEN DE INVESTIGACIÓN	09
I. INTRODUCCIÓN	10
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	14
IV. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	15
IV.1 Sujetos y objetos de estudio	16
IV.2 Instrumentos	17
IV.3 Procedimiento	18
V. CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIAS DE DISEÑO	19
V.1 Historia del diseño	20
V.2 Historial del arte	26
V.3 Estilos y movimientos artísticos	27
V.4 El diseño gráfico	38
V.5 Procesos de diseño	39
V.6 Etapas del proceso creativo	43
V.7 Composición visual	44
V.8 Reglas de la composición visual	50
V.9 Semiótica	52
V.10 Ilustración	56

V.11 Arte corporal	58
V.12 Tatuaje, historia artística	60
V.13 Chris Rigoni, breve reseña	70
V.14 Simone y Volker, breve reseña	71
V.15 Experiencias desde diseño	72
• Estilos populares del tatuaje	72
• Tatuadores influyentes de la historia	78
VI. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	80
VI.1 Entrevista a sujeto de estudio, Chris Rigoni	81
VI.2 Entrevista a sujeto de estudio, Simone y Volker	85
VI.3 Guía de observación, Chris Rigoni	88
VI.4 Guía de observación, Simone y Volker	97
VII. INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS	102
VIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	118
IX. REFERENCIAS	124
X. ANEXOS	129
X.1 ANEXO A	130
X.2 ANEXO B	131
X.3 ANEXO C	132
X.4 ANEXO D	133
.....	

00

RESUMEN DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación ahonda en la historia del diseño y realiza un estudio de los movimientos y estilos artísticos que han influenciado en la sociedad y el arte a través de sus características y elementos gráficos que los conforman. Se evalúa la manera en la que los sujetos de estudio se ven influenciados por los elementos históricos y generan su propio estilo a partir de ellos. También se identifica el proceso de diseño que los tatuadores utilizan al realizar un tatuaje y cómo el mismo adquiere un valor simbólico.

Así mismo se identifican los estilos artísticos por medio de los cuales los sujetos de estudio se han diferenciado de su competencia generando su propio estilo de tatuaje. El aporte de esta investigación es el valor otorgado al arte histórico como medio de expresión.



INTRODUCCIÓN

La historia del arte y el diseño han evolucionado de la mano de nuevas tecnologías y temáticas. La historia del arte es la evolución a través del tiempo, arte es cualquier actividad realizada con una finalidad estética o comunicativa, a través de ella se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo. El arte emplea diversos recursos, como los plásticos, simbólicos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

Los estilos y movimientos artísticos derivados de la historia del arte y el diseño que más han influenciado, no solo a la sociedad, sino a ciertos artistas gráficos, sujetos clave de esta investigación quienes se han enriquecido por medio de su contenido, valor visual y elementos gráficos son el centro de esta investigación. Además, la versatilidad de explotar estilos gráficos les ha permitido crear piezas para ser reflejadas en arte corporal como lo es un tatuaje valorado como recurso simbólico.

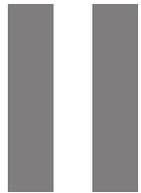
Un tatuaje es un elemento utilizado para transmitir o comunicar emociones, sentimientos o un mensaje determinado para sí mismo o para el que lo vea; hoy en día ese es el principal enfoque que se le ha dado ya que culturalmente hablando también tiene otras funciones.

Realizar un tatuaje implica un proceso creativo que incorpora conocimientos de diseño, ilustración y semiología que aplicados correctamente resuelven un problema de comunicación; añadido a esto alrededor del mundo se han desarrollado distintos estilos de tatuajes, cada uno de ellos maneja un contenido simbólico en particular y las personas que están relacionadas con el

tatuaje están familiarizadas con dicho lenguaje, ya que la elección de un estilo puede reflejar el concepto.

Los sujetos de estudio en esta investigación son; el australiano Chris Rigoni y la pareja alemana Volker Merschky y Simone Pfaff que destacan en el arte corporal como tatuadores profesionales. A diferencia de otros tatuadores, ellos sobresalen por haber creado un estilo único, influenciado por otros pertenecientes a la historia del arte y el diseño.

Por lo tanto, después de un breve acercamiento a la historia que envuelve esta investigación, se puede entender el tatuaje como arte de carácter corporal y saber que detrás de una pieza existe un proceso de diseño con lenguaje simbólico aplicado. La presente investigación contiene información clave para poder entender cómo los sujetos de estudio se formaron a través de historia del arte y el proceso de diseño que aplican en sus piezas, asimismo, la importancia histórica y el estilo por el cuál son reconocidos a nivel mundial.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La historia del diseño gráfico está conformada por movimientos artísticos que se han ido desarrollando bajo influencias y sucesos históricos que proveen características visuales a cada uno de ellos y han marcado épocas en la vida del ser humano. Dentro de estos movimientos se pueden mencionar el surrealismo, realismo, abstraccionismo, constructivismo, dadaísmo y muchos más que han influenciado fuertemente en todos los campos del diseño gráfico. Especialmente en el área de ilustración la cual se encuentra inmersa en el ámbito editorial, digital, publicitario e incluso en el arte corporal.

El arte corporal es una corriente estilística de finales de los años sesenta, en la que el cuerpo empieza a ser utilizado como medio de expresión y de manipulación.

Las manipulaciones artísticas en la superficie del cuerpo comúnmente practicadas son el *body painting* y los tatuajes que han existido a lo largo de la historia. En sus orígenes eran llevados como un tipo de decoración y en muchas sociedades como parte de su cultura, con el paso del tiempo han adquirido, más importancia, se han ido suprimiendo prejuicios y se valoran artísticamente cada vez más.

Cuando se habla de tatuajes, se habla de diseño y estilos, creaciones inimaginables, partiendo desde lo lineal, lo abstracto; incluso ilustraciones elaboradas. En la actualidad la ilustración ha tomado nuevas dimensiones de tal forma que los ilustradores plasman sus ideas y realizan piezas totalmente estudiadas que se diferencian por la integración de sus elementos. Un artista que

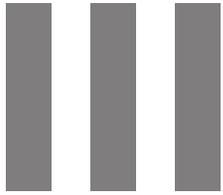
está impactando en la sociedad con sus piezas es Chris Rigoni, diseñador y artista australiano que ha llevado su arte al cuerpo humano plasmando creaciones de piezas sublimes, puesto que son una mezcla de estilos/movimientos artísticos representativos en la historia del diseño gráfico y que al mismo tiempo representan al portador de la pieza.

También se puede mencionar a Volker Merschky y Simone Pfaff, ambos artistas del tatuaje que han creado un estilo independiente e inspiran a varios artistas del tatuaje de todo el mundo por la importancia que le dan al diseño gráfico y los movimientos artísticos que lo conforman; para hacer de un tatuaje algo fuera de lo convencional.

Por todos estos aspectos mencionados, es relevante dar a conocer el trabajo que estos artistas están desarrollando alrededor del mundo para resaltar el valor que la historia tiene sobre el diseño y cómo se pueden plasmar composiciones únicas.

INTERROGANTES A TOMAR EN CUENTA:

- ¿Cuál es la importancia de los estilos visuales en las piezas de Chris Rigoni, Volker Merschky y Simone Pfaff que permiten diferenciarlos de la competencia?
- ¿Qué métodos utilizan los diseñadores para lograr la unidad de estilos visuales en sus piezas de arte corporal?



OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- Identificar la importancia de los estilos artísticos en las piezas de los artistas; Chris Rigoni, Volker Merschky y Simone Pfaff en el desarrollo de tatuajes para diferenciarlos de la competencia.
- Describir el proceso bajo el cual los artistas elaboran sus piezas como parte del arte corporal de acuerdo a un estilo visual.

IV

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

A continuación, se presentan los sujetos de estudio, quienes por medio de su experiencia en la temática en el arte corporal y de diseño aportaron su conocimiento, con el fin de solventar dudas sobre los objetivos planteados.

De igual forma se enlistan los instrumentos que se utilizaron con cada sujeto de estudio, con el fin de documentar el aporte a la investigación.

IV.1

SUJETOS DE ESTUDIO

Fueron seleccionados dentro del ámbito del tatuaje;

- **Chris Rigoni**, dueño y tatuador del estudio, *Holdfast Tatto Studio* ubicado en Australia. Él es el sujeto principal de esta investigación. Su trabajo es reconocible por la mezcla de técnicas y estilos que hace a la hora de elaborar sus tatuajes. Sus ilustraciones súper coloridas son una mezcla de detalles realistas con colores vibrantes, resultando en obras fantásticas.

- **Volker Merschky**, fundador de *Buena Vista Tattoo Club* y creador del "*Trash Polka*" tattoo style que influencia e inspira a distintos artistas alrededor del mundo.

- **Simone Pfaff**, fundadora de *Buena Vista Tattoo Club* y creador del "*Trash Polka*" tattoo style que influencia e inspira a distintos artistas alrededor del mundo.

Los tres sujetos de estudio servirán para identificar la importancia de los estilos artísticos y definir porque es importante establecer un propio estilo así como también a conocer el proceso bajo el cual elaboran sus piezas de arte corporal.

OBJETOS DE ESTUDIO

La muestra está compuesta por 10 piezas de arte corporal realizadas por el artista Rigoni y 10 de Merschky y Pfaff debido a que son piezas compartidas por realizarse pareja; las piezas contienen elementos que pueden ser estudiados para determinar los distintos estilos artísticos que han surgido durante la historia. Contienen procesos de diseño representativos de un estilo, con ello se busca identificar los elementos característicos de cada uno de ellos. Asimismo, el estudio tiene la finalidad de evaluar los elementos gráficos presentes, el manejo de las composiciones y contrastes de estilos; todo esto con el objetivo de definir características principales del estilo que trabaja cada artista y comprender el uso adecuado de elementos visuales, gráficos y conceptuales.

IV.2

INSTRUMENTOS

- Entrevista estructurada de preguntas abiertas para el artista corporal Rigoni, (Anexo "1") quien ha desarrollado piezas de arte corporal totalmente innovadoras en el Holdfast Tatto Studio, de Perth Australia.
- Entrevista estructurada a la pareja de artistas Merschky y Pfaff (Anexo "2") quienes crearon su propio estilo artístico con sus innovadoras piezas y uso de elementos en cada una de ellas.

El objetivo de ambas entrevistas es conocer más sobre ellos y cómo comenzaron a incursionar en el arte corporal, su proceso de disección en el diseño de sus piezas (Pregunta No.9 de ambos instrumentos, anexo 1 Y 2) y cómo adquieren valor simbólico mediante los estilos artísticos que han influenciado en la historia del diseño gráfico. También se busca determinar rasgos específicos de su estilo gráfico de diseño y la aplicación de elementos en las piezas. (Preguntas 5,6,y 7, de ambos instrumentos, anexo 1 Y 2). Por medio de estos instrumentos, se busca establecer y describir el proceso de diseño que forma parte del desarrollo de las piezas y complementar la información de la importancia de los estilos artísticos por medio de una guía de observación.

- Guía de observación (Anexo "3") para el análisis de diez piezas de arte corporal realizadas por Rigoni, instrumento mediante el cual se determinarán elementos gráficos, estilos de ilustración, uso de color, contenido simbólico y la mezcla de estilos artísticos por los que las piezas del artista Rigoni sobresale del resto de tatuadores.
- Guía de observación de diez piezas (Anexo "4") del trabajo de Merschky y Pfaff en dónde se analicen sus piezas para lograr determinar los detalles que conforman el estilo del "Trash Polka" que ellos fundaron.

IV.3

PROCEDIMIENTO

- Como primer punto se realizó el planteamiento del problema, el cual aportó conocimiento del contexto en el que se basa la incógnita y por ende a los objetivos de investigación que responden a las interrogantes a tomar en cuenta.
- El siguiente paso fue realizar la metodología, con el fin de obtener más conocimiento sobre los sujetos de estudio, quienes, a través de distintas metodologías apoyaron a obtener la información requerida para el desarrollo de la investigación.
- Se desarrolló el contenido teórico y experiencias desde el diseño, por medio de estos puntos se contruyeron los antecedentes para el avance sobre los temas relevantes de la investigación que parten de los objetivos.
- Se realizaron los instrumentos de investigación para los sujetos de estudio y guías de observación para los respectivos objetos de estudio.
- Ya realizados los instrumentos a los sujetos de estudio en donde se conoció sobre la importancia de los estilos artísticos en el diseño de un tatuaje y los procesos de

diseño que los artistan aplican a la hora de desarrollar sus piezas, se realizó una interpretación y síntesis para cada una de las interrogantes planteadas al inicio de la investigación.

- Posterior a la interpretación y síntesis se presentaron las conclusiones y recomendaciones en donde se planteó la respuesta/solución a cada uno de ellos. Se recabaron datos de todas las fuentes utilizadas como medio de información para la construcción del contenido teórico y experiencias de diseño.
- Por último se realizó el índice que contiene todo el contenido de la investigación, el resumen y la introducción que presenta un texto anticipatorio sobre las temáticas a abordar dentro de la investigación, por ejemplo: la historia del diseño, estilos artísticos, los principios de la composición, elementos de composición, el arte corporal, la relación que existe con el diseño gráfico y lo que los sujetos de estudio reflejan en sus piezas haciendo de sus composiciones una mezcla de estilos artísticos que los diferencian del resto de su competencia.



CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIAS DE DISEÑO

El contenido teórico es una herramienta en la investigación que ayuda a obtener información de autores y expertos especialistas en los temas que se proponen para solventar los objetivos de investigación.

Esta información teórica es complementada por las experiencias de diseño que se obtienen de los análisis de expertos en los temas. Todos los temas son importantes sobre la temática de investigación y objetivos planteados. A continuación se muestra la información obtenida.

V.1

HISTORIA DEL DISEÑO

¿PARA QUÉ HABLAR DE HISTORIA EN EL DISEÑO?

La historia tiene como objetivo conocer el pasado, para entender el presente y así poder enfrentar el futuro. Se dice que "debemos hacer historia para analizar nuestro pasado y proyectarlo del presente al futuro" (Córdova, 1989, p.43). Sin embargo, hasta hace poco existía, por lo menos en el medio del diseño, cierta desconfianza hacia todo lo que oliera a historia: ¿Por qué hurgar en el pasado, habiendo tanto que hacer y tanto por hacer en el hoy y en el mañana?

Se vive en un tiempo de cambios frenéticos, en donde los cambios se dan cada vez más aceleradamente (cambia la sociedad, cambia la familia, cambian los individuos); cambios que suceden a una velocidad que no tiene precedente en la historia del ser humano. La ciencia y la tecnología han condicionado la forma de vida, y a la vez, la cultura material padece una obsolescencia cada vez más rápida. Hoy se vive incluso en un desdese entre el rápido desarrollo de estos violentos adelantos y la lenta transferencia de instituciones y sistemas. Algunos autores han calificado a este fenómeno como "retraso cultural" y esto no es más que la difícil integración psicológica y la adaptación de los individuos a los efectos sociales.

La globalización es un fenómeno de múltiples y complejas dimensiones y no, como se cree, tan solo un proceso irreversible de integración comercial. Es cierto que las innovaciones que se han producido en algunos países en torno a las comunicaciones por la vía electrónica han cambiado al mundo irreversiblemente. Un diseñador que no acuda al uso de las computadoras y al complejo de periféricos necesarios para la preparación de un diseño, y que no participe en el proceso que lo lleva hasta su proyección, producción y comercialización, tendrá que batallar tanto como el hombre que intenta perforar la roca con clavos de madera, con el agravante de que está inserto en un sistema social que impone ritmos y tiempos difíciles de evitar.

Las estrategias de producir más con menos han dado como resultado que un enorme conjunto de bienes de excesivo lujo cada vez estén más al alcance de la mano del ciudadano y que éste, seducido por la entendible posición de querer ser mejor, cambie su esquema de vida. Esta situación ha provocado lo que los antropólogos llaman el "impacto de la cultura", que no es otra cosa, como comenta (Toffler Alvin), que el efecto de una cultura extraña sobre un individuo no está preparado para ese cambio; ese individuo se queda sin las claves

psicológicas que lo ayudan a comportarse en sociedad, y estas son reemplazadas por otras dando lugar a una cadena interminable del mismo suceso que se busca frenar.

Incluso los países más alejados de estos cambios empiezan a ser influidos poco a poco, y la angustia de los "globalifóbicos", como ya han sido llamados por algunos, no les permite emigrar con todo y país al mejor de los mundos imposibles con que han soñado. Para como están las cosas, "no hay vuelta al pasado; el exterior ya no está allá, está dentro con nosotros. Hasta lo más remoto nos influye. No hay opción contra la mundialización. Pero hay opciones dentro de ella. Eso es lo que está hoy a debate: el ámbito de la acción política ante una transformación radical del espacio económico y social" (Silva-Herzog, 2000, p.44).

¿Qué hacer frente a este nuevo mundo viviendo en el medio en que se vive?

Se habla de países centrales y países periféricos, en la población existe una gran inquietud y, para algunos, obscuras perspectivas. Para muchos, el camino a seguir no está claro, y sus estrategias se derrumban ante los cambiantes panoramas que se presentan.

Ortega y Gasset lo decían: "no sabemos que nos pasa y eso es precisamente lo que nos pasa". El ciudadano, y principalmente el joven ciudadano, vive en medio de un desencanto que a veces se expresa con violencia, y a veces manifiesta con un callado grito plasmado en un muro, como aquella pinta, aquel grafiti anónimo encontrado no hace mucho en una barda de una ciudad latinoamericana que simple pero contundentemente decía: "cuando encontramos todas las respuestas, nos cambiaron todas las preguntas" (Silva-Herzog, 2000, Pg.45).

Lo mismo pasa con muchos diseñadores, que hoy no encuentran donde ubicarse profesionalmente, y no entienden que pasa con su medio de trabajo.

EL PORQUÉ DE LA HISTORIA

Esaquí donde se retoma el tema de la historia, ya que si esta ayuda a comprender el contexto y a proyectar un futuro, en el ámbito del diseño poca gente realiza un análisis reflexivo de su que hacer para planear las estrategias hacia el próximo acontecer. Esta situación, que deriva de una profesión tradicionalmente basada simplemente en la praxis, muestra lo que ha venido sucediendo en países latinoamericanos, prácticamente desde la enseñanza de esta disciplina que se inició dentro de las universidades hace ya 40 años.

En la década de los ochenta se incorporó en ellas el curso de historia del diseño y, salvo una o dos excepciones, hasta los muy recientes años noventa se publican los primeros libros sobre el tema de la historia tanto del diseño industrial cómo del diseño gráfico. Hace poco Gui Bonsiepe enfatizó la necesidad de estos medios de comunicación afirmando que “la historia del diseño construye la memoria y por lo tanto el futuro del diseño”. Hasta entonces, las referencias históricas siempre remitían principalmente a los sucesos europeos y el paradigma del buen diseño que ha sido precisamente el del diseño europeo.

Cuando una universidad se ha preocupado por generar una identidad propia en el diseño, tanto en el ejercicio académico como en los proyectos profesionales de sus egresados, el resultado no impacta a la sociedad y mucho menos impacta al medio internacional. ¿Qué sucede? En los últimos años, se ha enfocado en atestiguar el desarrollo

de los países que han incluido en sus estrategias al diseño como un factor de cambio y un elemento fundamental en la calidad de vida del ciudadano, mientras que los que conforman este gremio todavía no aciertan a integrarse en el medio productivo que en forma masiva provee satisfactores al ciudadano. Hoy es fundamental que se defina un rumbo a seguir, y se encuentre la estrategia que permita el diálogo con las comunidades que se buscan como beneficiarias del trabajo.

La histografía, ese conjunto de conocimientos que se refieren a la manera de escribir la historia, puede ser un elemento fundamental para entender lo que se ha hecho y lo que se puede hacer. La historia, por ejemplo, muestra dos escenarios, un principio y dos opciones lo que explica la situación actual del diseño en nuestro medio y ofrece una nueva alternativa para entender nuestra profesión y su futuro.

Los escenarios sobre los que actúa el diseñador son:

- El contexto social y sus preguntas:
¿Cómo somos?, ¿Qué queremos?
- El contexto tecnológico con una pregunta:
¿Qué tenemos?

El análisis reflexivo de estas preguntas en su contexto dan la oportunidad de construir un perfil del estudiante y el profesional del diseño, y la oportunidad de interpretar a partir de coincidencias y diferencias la naturaleza de un diseño.

Si a esto se le agrega un principio – en el sentido de eje vector --, ligado a una determinada forma de pensar, a la ideología que un diseñador tiene, entonces el concepto de identidad se obtiene de una mejor manera, de todo aquello que brinda características específicas, marca una diferencia frente a los demás, frente a aquellos que no son lo que el otro. Hoy está claro que, en los mercados internacionales, hay que competir con la diferencia y por eso hay que estudiar sobre identidad.

En cuanto a las posibilidades, pueden encontrarse circunstancias que se proyectan al futuro porque son el hoy y pueden ser el mañana. El medio profesional del diseño, por ejemplo que según la literatura que llegó de los países centrales estaba ubicada en el medio de la producción, hoy se bifurca en dos direcciones:

- Diseño para la producción: el diseñador colabora en el desarrollo de un objeto-producto hasta que está listo para su producción.
- Diseño para la comercialización: el diseñador colabora en el desarrollo de un servicio para la comercialización de un producto no necesariamente concebido por el diseñador.

Hoy el diseño para la comercialización domina el panorama de los diseñadores en América, aunado a otro problema: el ejercicio de la profesión se ejerce al nivel de un oficio y no de una profesión. Pocos son los casos en que el análisis, la reflexión y la experimentación llevan al diseñador a un plano conceptual que lo coloque en una posición de liderazgo en su medio y provoque un

cambio sustancial que impacte a la sociedad en ese ámbito y aporte elementos de innovación. ¿Por qué no se ha logrado? Porque simplemente no se ha sabido hacer.

La otra posibilidad es la de concebir el que hacer de manera que ayude a entender la realidad y la función en este mundo. Ya algunos ilustres colegas (Cross, 2000) ligados a los altos estudios y a la investigación, han planteado el escenario en que se mueve el diseño y los caminos que el profesional tiene para lograr entender y dominar su realidad.

Son tres los espacios en los que el diseñador puede explorar esta realidad.

- Epistemología del diseño
- Fenomenología del diseño
- Praxología del diseño.

La epistemología del diseño, basada en el conocimiento científico de la profesión implica el análisis teórico del que hacer del profesional. Aquí se debe de incluir una teoría del diseño, hoy en construcción que fundamente la práctica. Gui Bonsiepe ha dicho con razón que hoy se está en la antecámara de la teoría del diseño; una teoría indispensable emparentada con la hermenéutica, para consolidar un discurso de diseño, que bien utilizado representa el éxito del diseñador en la comunicación y concepción que vende bien y coloca mejor a la profesión. Por el momento, ese discurso es muy pobre, como lo ha comprobado el fracaso de tantos diseñadores incapaces de gestionar adecuadamente sus propios proyectos.

La fenomenología del diseño resulta indispensable para entender la génesis de los objetos y consiste en estudiar todos esos fenómenos que se manifiestan durante su vida útil y aún la compleja relación psicológica y simbólica con el hombre. Un profesional que soslaya un estudio de esta naturaleza en sus proyectos está condenando a no entender su función social y a tropezar con los errores del pasado.

Por último, la praxología del diseño analiza, como su nombre lo indica, la práctica del diseñador, el desarrollo de sus proyectos, los métodos de trabajo y la organización de los equipos que inciden en la gestación, transformación e introducción del objeto-producto al medio de consumo.

Estos campos de estudio, muestran un camino para entender y dominar mejor la realidad. Hoy en día, los diseñadores incluyen en sus estrategias un análisis serio que puede ubicarse en cualquiera de estos campos saltan frecuentemente la barrera entre ser o no ser contratado, ya que el productor enfrenta cada vez menos la aventura de lanzar un producto al mercado y arriesgar su inversión sin pasar por un estudio de esta naturaleza que reduzca la incertidumbre sobre el éxito o fracaso del objeto-producto en el mercado buscado, ya sea local, nacional o internacional.

Al finalizar este análisis, siguen latentes las preguntas sobre el diseño que se busca y, lo más importante, el diseño que se necesita para el país. Se pueden cerrar los ojos a los cambios mundiales, cerrar la puerta y encontrar las

respuestas que se buscan en el pasado. Igual se puede deslumbrar con esa fila interminable de maravillas surgidas de la más novedosa tecnología que ofrece, apoyada en el más refinado marketing, la festejada parafernalia objetual del cambio de milenio, para, hechizados tratar de imitar ese camino.

Que la historia sirva para encontrar un futuro. Bien se puede usar la historiografía para reconocer y entender las raíces culturales y utilizar de ellas lo que representan mejor, frente a la manipulación que "banaliza" y "folkloriza" una cultura, como mera curiosidad turística. Pero la historia nos muestra nuevos caminos que solo ven hacia delante. El uso de la prospectiva permite construir nuevos escenarios para el diseño del futuro inmediato.

En conclusión, no hay conclusión ¿Qué depara la futura historia? No lo sabemos. El futuro es imprevisible: siempre ocurre lo improbable. Mientras tanto, habrá que esperar sin evadir el compromiso de definir la naturaleza del diseño.

Se parte del supuesto de que el arte ha sabido desde siempre interpretar la época en la cual le ha tocado manifestarse. Son varios los ejemplos de movimientos artísticos que han surgido en tiempos agitados. Algunas de las vanguardias de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, como el impresionismo, el fauvismo, el cubismo o el dadaísmo donde se aprecia claramente las ideas de ruptura frente a las formas de expresión artística a favor de una renovación brusca y total contra la insensatez política y social de la época. Desde el dadaísmo, será Duchamp,

quien genere una total ruptura con lo que hasta allí se concebía como hecho artístico. Eleva, a estatuto de arte, objetos de uso cotidiano, comprendiendo así que, cualquiera de estos objetos disociados de su uso trivial, eran factibles de pensarse como obra de arte. En este contexto, Malevich arremete en los museos y presenta en 1915, la obra Cuadrado negro sobre fondo blanco, una pintura donde no hay nada para ver, solo la ausencia absoluta que indaga e interroga al espectador. Es a partir de estos acontecimientos en el mundo del arte, que a finales de la década del sesenta, surge una nueva generación de artistas que alejándose del arte objeto, pero haciéndose eco de los revuelos sociales de la época, producen obras utilizando su propio cuerpo como medio de expresión artística.

V.2

HISTORIA DEL ARTE

La historia del arte es la evolución del arte a través del tiempo; denominada así cualquier actividad realizada con una finalidad estética o comunicativa. A través de la misma se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, el arte emplea diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

Según Honour (2002) a lo largo del tiempo el arte se ha clasificado de distintas maneras, desde la distinción medieval entre artes liberales y artes vulgares, pasando por la moderna distinción entre bellas artes y artes menores o aplicadas, hasta la multiplicidad contemporánea, que entiende como arte casi cualquier manifestación de la creatividad del ser humano.

La sucesiva ampliación del listado de las «artes principales» llegó en el siglo XX hasta el número de nueve: la arquitectura, la danza, la escultura, la música, la pintura, la poesía, la cinematografía, la fotografía y la historieta. Al solapamiento conceptual de términos entre artes plásticas y artes visuales se añadieron los de diseño y artes gráficas. Además de antiguísimas formas de expresión artística como la moda, el arte corporal y la gastronomía, actualmente se suelen considerar

artes nuevos medios expresivos como la publicidad, la animación, la televisión, etc.

Honour (2012) afirma que la historiografía del arte es una ciencia multidisciplinar debido a que realiza un examen objetivo del arte a través de la historia, clasificando culturas, estableciendo periodizaciones y observando sus características distintivas e influencias. El estudio de la historia del Arte se desarrolló inicialmente en el Renacimiento, con su objeto limitado a la producción artística de la civilización occidental. No obstante, con el tiempo se ha impuesto una visión más amplia de la historia artística, intentando una descripción global del arte de todas las civilizaciones y el análisis de sus producciones artísticas en términos de sus propios valores culturales.

El arte goza hoy día de una amplia red de estudio, difusión y conservación de todo el legado artístico producido por la humanidad a lo largo de su historia. Fleming (2002) afirma que durante el siglo XX han proliferado las instituciones, fundaciones, museos y galerías, de ámbito público y privado, dedicados al análisis y catalogación de las obras de arte, así como su exposición a un público mayoritario. El auge de los medios de comunicación ha sido fundamental para el mejor estudio y divulgación del arte.

V.3

ESTILOS Y MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS

ESTILOS ARTÍSTICOS

Cada período histórico ha tenido unas características concretas y definibles, comunes a otras regiones y culturas, o bien únicas y diferenciadas que han ido evolucionando con el devenir de los tiempos. De ahí surgen los estilos artísticos, que pueden tener un origen geográfico o temporal, e incluso reducirse a la obra de un artista en concreto, siempre y cuando se produzcan unas formas artísticas claramente definitorias.

‘Estilo’ proviene del latín *stilus* (‘punzón’), escrito en época medieval como *stylus* por influencia del término griego *στυλος* (*stylos*, ‘columna’). Antiguamente, se denominaba así a un tipo de punzón para escribir sobre tablillas de cera; con el tiempo, pasó a designar tanto el instrumento, como el trabajo del escritor y su manera de escribir. El concepto de estilo surgió en literatura, pero pronto se extendió al resto de artes, especialmente música y danza. Actualmente se emplea este término como aquella cualidad que identifica la forma de trabajar, de expresarse o de concebir una obra de arte por parte

del artista, o bien, en sentido más genérico, de un conjunto de artistas u obras que tienen diversos puntos en común, agrupados geográfica o cronológicamente. Así, el estilo puede ser tanto un conjunto de caracteres formales, bien individuales -la forma de escribir, de componer o de elaborar una obra de arte por parte de un artista-, o bien colectivos -de un grupo, una época o un lugar geográfico-, como un sistema orgánico de formas, en que sería la conjunción de determinados factores la que generaría la forma de trabajar del grupo, como en el arte románico, gótico, barroco, etc.

Según Focillon (2003), un estilo es un conjunto coherente de formas unidas por una conveniencia recíproca, sumisas a una lógica interna que las organiza.

MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS

Según Ramírez (1983) un movimiento artístico es una tendencia referente al arte, con una filosofía o estilo común, seguida por un grupo de artistas durante un período determinado de tiempo.

Si uno de estos movimientos artísticos se encuentra limitado a un grupo de artistas en un lugar y momento concreto, se habla entonces de una escuela artística; por ejemplo, la escuela sevillana de pintura.

Con la palabra estilo también se alude a las características que unifican o distinguen a un autor de otro (el estilo personal, que se hace más marcada en los genios del arte); o, menos usualmente a la voluntad artística.

Así como se mencionó, cada movimiento o estilo artístico refleja el arte con ciertos rasgos similares durante un periodo de tiempo, siendo un fenómeno de expresión artística que manifiesta las características propias de la época en el que surge. Los movimientos o estilos artísticos se clasifican por los historiadores del arte o de la literatura atendiendo a distintos criterios de periodización como lo es una generación y se proyectan en las diferentes áreas de la literatura y el arte o bellas artes: música, artes visuales (pintura, escultura y arquitectura). Por ejemplo, para las creaciones culturales de la civilización occidental del siglo XVII a principios del Siglo XVIII, se ha acuñado el término barroco aunque los productos artísticos de las distintas artes no tengan una conexión evidente entre sí, se designan como arquitectura barro-

ca, pintura barroca, música barroca o literatura barroca. En el arte hay muchos tipos de movimientos y estilos artísticos tales como:

DADAÍSMO

El dadaísmo es un movimiento artístico que surgió en 1916 en el Cabaret Voltaire en Zúrich (Suiza). Fue propuesto por Hugo Ball, escritor de los primerostextos dadá; posteriormente, se unió Tristan Tzara que llegaría a ser el emblema del dadaísmo. Una característica fundamental del dadaísmo es la oposición al concepto de razón instaurado por el Positivismo. Dadá se caracterizó por rebelarse en contra de las convenciones literarias y artísticas y, especialmente, por burlarse del artista burgués y de su arte.



Póster del Matinée dadá
Fuente: Hoek, Els (ed.; 2000)

CUBISMO

Movimiento artístico Desarrollado entre 1907 y 1914, nacido en Francia y encabezado por Pablo Picasso, Georges Braque y Juan Gris. Es una tendencia esencial pues da pie al resto de las vanguardias europeas del siglo XX. No se trata de un "ísmo" más, sino de la ruptura definitiva con la pintura tradicional.

El término cubismo fue acuñado por el crítico francés Louis Vauxcelles, el mismo que había bautizado a los fauvistas motejándolos de fauves (fieras); en el caso de Braque y sus pinturas de L'estaque, Vauxcelles dijo, despreciativamente, que era una pintura compuesta por pequeños cubos.



Portrait of Picasso
Fuente: <https://es.wikipedia.org/>

IMPRESIONISMO

Es un movimiento pictórico que surge en Francia a finales del S. XIX en contra de las fórmulas artísticas impuestas por la Academia Francesa de Bellas Artes, que fijaba los modelos a seguir y patrocinaba las exposiciones oficiales en el Salón parisino. El objetivo de los impresionistas era conseguir una representación del mundo espontánea y directa.

El Impresionismo parten del análisis de la realidad. Hasta ahora la pintura reproducía un escenario en el que ocurría un acontecimiento que conformaba el mensaje para el espectador. La luz y el color real que emana de la naturaleza en el instante en el que el artista lo contempla. Se centrarán en los efectos que produce la luz natural sobre los objetos y no en la representación exacta de sus formas ya que la luz tiende a difuminar los contornos.



Impresión, Soleil Levant, (1872)
Famosa pintura de Claude Monet.

ARTE MODERNO

Es un término referido a la mayor parte de la producción artística desde finales del siglo XIX hasta aproximadamente los años 1970, por oposición al denominado arte académico, que representaría la tradición; mientras que el arte moderno representaría la experimentación. El concepto de arte moderno no es cronológico, sino estético; de estilo, de sensibilidad o incluso de actitud.

El arte moderno representa como innovación frente a la tradición artística del arte occidental una nueva forma de entender la estética. La invención de la fotografía había hecho esta función artística obsoleta. En su lugar, los artistas comenzaron a experimentar con nuevos puntos de vista, con nuevas ideas sobre la naturaleza, materiales y funciones artísticas, a menudo en formas abstractas.



Vincent Van Gogh- La noche estrellada
Fuente: juancarlosboverimuseos.
wordpress.com

BARROCO

El barroco, además de un período de la historia del arte, fue un movimiento cultural que se extendió en la literatura, la escultura, la pintura, la danza y la música desde el 1600 hasta 1750 aproximadamente. Surgió en Roma a principios del siglo XVII y de Italia se irradió hacia la mayor parte de Europa.

El Arte barroco es también un estilo colorista en el que un estallido de colores vibrantes inundan la obra artística, que atrae la atención, al mismo tiempo que marcan la cadencia y el ritmo que los ojos de los espectadores deben seguir. El color se utilizó también para acentuar los principales personajes de las escenas. A través del color les fue posible encuadrar las composiciones de manera más eficaz, utilizando pinceladas libres y estructuras centrífugas.



CENA EN EMMAUS. CARAVAGGIO
Fuente: //historiadelaarte.n.com

ROMANTICISMO:

El Romanticismo es un movimiento cultural y político originado en el Reino Unido y Alemania a finales del siglo XVIII como una reacción revolucionaria contra el racionalismo de la ilustración y el Neoclasicismo, dándole importancia al sentimiento. Su característica fundamental es la ruptura con la tradición neoclásicista basada en un conjunto de reglas estereotipadas. La libertad auténtica es su búsqueda constante, por eso es que su rasgo revolucionario es incuestionable.

Debido a que el romanticismo es una manera de sentir y concebir la naturaleza, la vida y al hombre mismo es que se presenta de manera distinta y particular en cada país donde se desarrolla; incluso dentro de una misma nación se desarrollan distintas tendencias proyectándose también en todas las artes.



Caspar David Friedrich, Le Voyageur contemplant une mer de nuages, 1818, Hambourg, Kunsthalle.

REALISMO:

Movimiento artístico del siglo XIX, de carácter fundamentalmente francés, caracterizado por una rebelión contra los temas tradicionales de orden histórico, mitológico y religioso a favor de escenas no idealizadas de la vida moderna.

Situado entre el romanticismo y el simbolismo, se trata de un periodo que da especial importancia al presente y tiende a la exclusión de todo lo que no sea verificable como hecho; tomando los artistas conciencia de los terribles problemas sociales de la industrialización. A diferencia del naturalismo, el realismo es menos crudo y descarnado ya que añade a la intención reproductiva una relación dialéctica y un juicio del artista sobre la realidad interpretada. Su principal representante es Gustave Courbet.

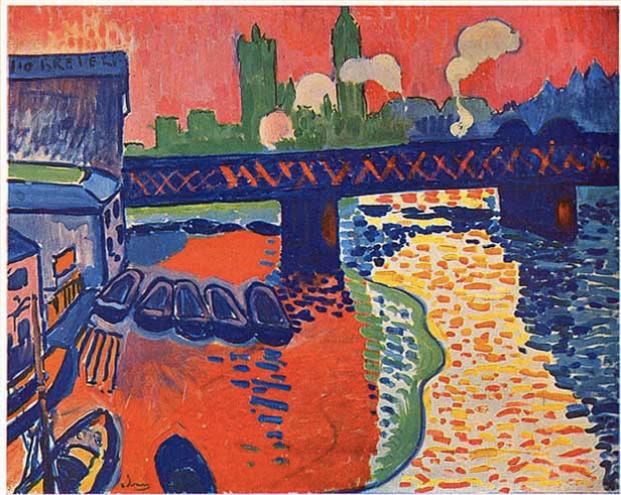


La Monalisa, Leonardo da Vinci.

FAUVISMO

El Fauvismo es uno de los movimientos del siglo XX, se caracteriza por ser estético y sentimental, por ser un estado de espíritu ligado a las circunstancias del momento. Se apega a la libertad total de la naturaleza, es más expresiva mas no realista, plasmando primordialmente los colores. El artista fauve implanta una comunión con la naturaleza, uniendo el arte con la vida, y a su vez, rechazando cualquier tipo de convencionalismos. Otra característica del fauvismo es el gusto por el arte africano-negro y la influencia que este mismo tuvo en las obras. Este gusto por "lo otro", encamina al fauvismo hacia una un ambiente cada vez más vanguardista.

Los artistas más destacados son: Henri Matisse, André Derain, Maurice Vlaminck, Braque, Friesz, Rouault, Marquet, Dufy y van Dongen.

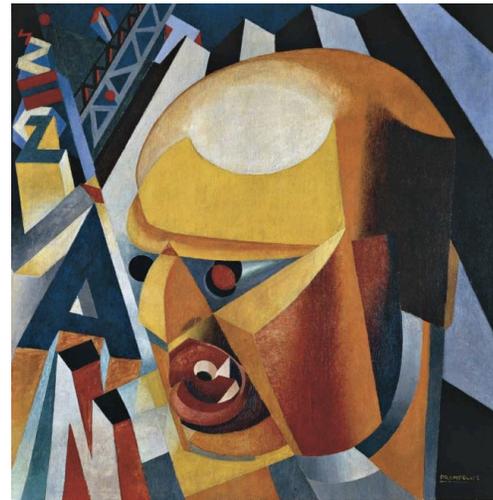


André Derain - Charing Cross Bridge, London.

FUTURISMO:

Movimiento artístico italiano de vanguardia fundado por el poeta Marinetti, el futurismo procede directamente del cubismo, incluso los primeros cuadros, son de pleno derecho, cubistas, pero evolucionan rápidamente hacia una estética diferenciada, debido a su obsesión por representar la velocidad.

El dinamismo, las líneas quebradas, las composiciones diagonales y, en pintura, un fuerte colorido, son sus características principales. Sus obras se caracterizan por el color y las formas geométricas, y la representación del movimiento y la velocidad, para ello representan los objetos sucesivamente, pintándolos en varias posiciones, o emborronándolos, un código que se ha popularizado en los cómic y los dibujos animados. Tienden a utilizar colores puros. El futurismo llegará a la abstracción a través del rayonismo.



Portrait of Filippo Tommaso Marinetti - Enrico Prampolini

NEOPLASTICISMO

Movimiento estético fundado por el pintor holandés Piet Mondrian y el arquitecto-pintor Theo van Doesburg en 1917, el cual se convierte en portavoz del citado movimiento en los primeros números de la revista "De Stijl", siendo esta revista, su órgano de expresión y difusión de los planteamientos. Proponía despojar al arte de todo elemento accesorio en un intento de llegar a la esencia a través de un lenguaje plástico objetivo y, como consecuencia, universal. Sus propuestas, de gran rigor, se caracterizaron por el purismo basado en el empleo de la línea recta, los colores primarios y los "anticolores" (blanco, gris y negro).

La intención del Neoplasticismo es representar la totalidad de lo real, expresar la unidad de la naturaleza, que nos ofrece apariencias cambiantes y caprichosas, pero que, sin embargo, es de una regularidad absoluta.



Contre-construction.
Theo van Doesburg, 1923

ARTE CONTEMPORÁNEO

El arte contemporáneo, en sentido literal, es el que se ha producido en nuestra época: el arte actual. No obstante, el hecho de que la fijación del concepto se hizo históricamente en un determinado momento, el paso del tiempo le hace alejarse cada vez más en el pasado del espectador contemporáneo. El concepto de la contemporaneidad aplicado al arte puede ser entendido de diferentes maneras: Extendido al arte de toda la edad contemporánea (que comienza a finales del siglo XVIII)



La persistencia de la memoria de Salvador Dalí

SURREALISMO

Influenciado en las teorías de Freud, acerca del psicoanálisis, los sueños el consciente y el inconsciente, André Bretón en el año 1924 se inspiró en estas para instaurar una corriente artística que se basaba en la lucha del inconsciente reprimido por la conciencia. Dio un gran aporte al diseño gráfico gracias a diferentes técnicas que contenían imágenes sugestivas y perspectivas; cabe resaltar que también hizo estallar la imaginación. Salvador Dalí uno de sus principales exponentes se inspiró en el sexo y la paranoia, haciendo de sus imágenes excéntricas y provocadoras.



Catrin Welz-Stein arte digital surrealista desde Alemania

CONSTRUCTIVISMO

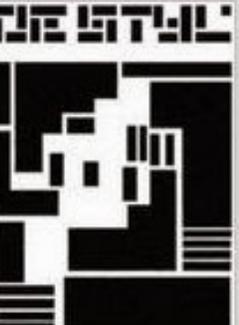
Surgió en Rusia en 1914, de las cenizas de una guerra y de una revolución, queriendo innovar y cambiar lo que era el arte moderno de esa época, crearon unos principios de construcción de imágenes que debía ser como la construcción de un edificio, organización visual, dando a entender que lo que importa es la técnica y el proceso del diseño. Esta corriente se desarrolló más en la política, utilizado más que todo en carteles usando simbolismo con fácil comprensión para que todos pudieran comprender el mensaje.



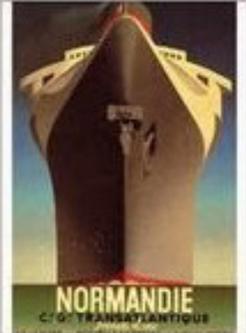
Alexander Rodchenko Varvara Stepanova Books (1924).

Victoriano	Arts & Crafts	Art Nouveau	Plakatstil	Futurismo
				
<p>1830-1900</p> <p>Nace junto con la revolución industrial. Los victorianos buscaron un estilo de diseño para expresar su época. La confusión estética condujo a diversos enfoques de diseño y filosofía mezclados sin orden, y con frecuencia contradictorios. El diseño gráfico de esa época reflejaba a menudo cualidades de marca, la nacionalidad y los lejanos países exóticos de donde provenían los productos. Fue puramente formal, como si fueran ornamentaciones prefabricadas, sin alusión a los contenidos reales.</p> <p>Representantes: Kate Greenaway Randolph Caldecott Walter Crane Richard Doyle Grant Hamilton</p>	<p>1850-1900</p> <p>Surge en Inglaterra de la mano del escritor John Ruskin y el diseñador William Morris. Sostenían que los objetos producidos por la máquina estaban desprovistos de significado cultural y por ello carentes de cualidades estéticas. Inspirados en la época medieval y en la ideología socialista reafirmaron la importancia del artesanado y buscaron la implicación directa de los obreros en la producción de objetos domésticos de uso cotidiano. Es aquí donde se sientan las bases del diseño moderno.</p> <p>Representantes: William Morris John Ruskin Ford Maddox-Brown Edward Burne-Jones Arthur H. Mackmurdo</p>	<p>1890-1910</p> <p>Se caracterizó por la concepción artística global, desde los objetos decorativos y el mobiliario hasta edificios. Por su libertad creativa simbolizada con las formas orgánicas de la naturaleza. Denominado Jugendstil en Alemania, Liberty Style en Italia, Modernismo en España, Style Moderne en Francia y Art Nouveau en Inglaterra y E.E.U.U. Algunas corrientes mostraron mayor predilección por la línea recta y los planos perpendiculares (Seszezionstil en Austria y Glasgow School en Escocia).</p> <p>Representantes: Jules Cheret Eugene Grasset Henry Toulouse-Lautrec Alphonse M. Mucha Hector Guimard</p>	<p>1905-1930</p> <p>Escuela de diseño en colores mate planos originada en Alemania a principios del siglo XX. Es un estilo reduccionista. Pone énfasis en el minimalismo y reduce la comunicación a lo esencial. Un color opaco al fondo, una imagen simplificada y grande y una rotulación sencilla y directa son sus principales características. Su sentido de la simplicidad también se aplicó al diseño de marcas comerciales de la época. Los carteles de la Primera Guerra Mundial se realizaron en este estilo.</p> <p>Representantes: Lucian Bernhard Ludwig Hohlwein Julius Klinger Julius Gipkens Hans Rudi Erdt</p>	<p>1906-1943</p> <p>Movimiento que aparece en Milán. Se manifiesta en todas las artes. Mantiene una revolución contra lo tradicional. Rechazó la estética tradicional e intentó ensalzar la vida contemporánea, basándose en sus dos temas dominantes: la máquina y el movimiento. Su propósito era despertar a Italia de la apatía cultural burguesa. El futuro basado en el movimiento, en el dinamismo, en las máquinas. Paso rápido y veloz del tiempo. Imágenes borrosas que se multiplican como una figura movida. Glorifica el militarismo, el patriotismo y discrimina a la mujer.</p> <p>Representantes: Filippo T. Marinetti Gino Severini Luigi Russolo Giacomo Balla Fortunato Depero</p>

Vargas (2014) Estilos y movimientos del diseño.
Fuente: <http://danielav89.blogspot.com/>

Expresionismo Alemán	Constructivismo	Dadá	De Stijl	New Typography
				
<p>1911-1917</p> <p>Los artistas expresionistas compartieron el gusto por el arte de las culturas primitivas. En Alemania surge el grupo <i>Die Brücke</i> (El Puente), quienes se inspiraron en al energía y fortaleza del arte indígena. Desarrollaron un estilo simplificador y crítico de la burguesía y el miedo existencial. Un segundo grupo de artistas, <i>Der Blaue Reiter</i> (El Jinete Azul) aparece en Munich en 1911. Sus principales exponentes son Vassily Kandinsky y Franz Marc. Su expresionismo perdió el contenido figurativo y evolucionó hacia la pintura abstracta.</p> <p>Representantes: Ernst Ludwig Kirchner Emil Nolde Erich Heckel Karl Schmidt-Rottluff Franz Marc</p>	<p>1912-1932</p> <p>Los artistas revolucionarios se oponían al viejo orden y al arte visual conservador. Se centraron en la función del artista dentro del nuevo estado comunista. Veían al arte como una herramienta al servicio de la sociedad. Fueron influenciados por el Cubismo y el Futurismo. Buscaron crear un nuevo lenguaje abstracto basado en las propuestas racionales de la tecnología y de la mecánica industrial. La meta de los constructivistas era la "reconstrucción de la sociedad". Renunciaron al "arte por el arte" para ponerse al servicio de la utopía comunista.</p> <p>Representantes: Vladimir Tatlin Lazar El-Lissitzky Alexander Rodchenko Sergi Stenberg Naum Gabo</p>	<p>1914-1924</p> <p>Surge en Suiza durante la Primera Guerra Mundial. El dadaísmo representó la antítesis del racionalismo de Mondrian y otros teóricos de la abstracción. Un grupo de escritores y artistas disconformes con el sistema de valores burgués eligió una palabra sin sentido (dadá) para designar su actividad de protesta y sus obras antiestéticas. Se convirtió en el movimiento de ruptura más radical del arte contemporáneo. Marcel Duchamp es considerado como el artista inventor del Ready-made, esto es la consideración de objetos cotidianos como obras artísticas.</p> <p>Representantes: Marcel Duchamp John Heartfield George Grosz Kurt Schwitters Hannah Hoch</p>	<p>1919-1925</p> <p>De Stijl (El Estilo) fue el título de una revista en torno a la cual se reunió el grupo de artistas neoplasticistas holandeses. Resume los criterios abstraccionistas del movimiento o volúmenes a partir de la intersección ortogonal de planos independientes, pintados en colores primarios, así como la eliminación del ornamento y la simetría o repetición. La disciplina de De Stijl se convirtió en un ingrediente del racionalismo del movimiento moderno. Su propósito era crear un nuevo arte internacional con un espíritu de paz y armonía.</p> <p>Representantes: Theo Van Doesburg Piet Mondrian Wilmos Huzar Gerrit Rietveld J.J. Peter Oud</p>	<p>1923-1935</p> <p>Este estilo se concentra en la claridad formal y la eliminación de motivos ornamentales superfluos, la asimetría de puesta en página y el uso restringido de tipografías sans-serif. Sus metas eran buscar la comunicación eficiente, hacer que el diseño fuese verdaderamente funcional y no sólo estético. Su principio era: "el diseño debe basarse en la estructura de los contenidos del mensaje". La Nueva Tipografía está orientada a la función, y la función de cualquier pieza gráfica es la comunicación. La Tipografía Elemental reclama poner fin a la confusión estética de los periodos precedentes.</p> <p>Representantes: Jan Tschichold Joost Schmidt Paul Renner Eric Gill Stanley Morison</p>

Vargas (2014) Estilos y movimientos del diseño.
Fuente: <http://danielav89.blogspot.com/>

Bauhaus	Art Deco	Realismo Heróico
		
<p>1919-1933</p> <p>Fue una escuela de arquitectura y diseño de enorme influencia. Sostenía que el arte debía responder a las necesidades de la sociedad y que no debía hacerse distinción entre las bellas artes y la artesanía, en pos de obtener un diseño disponible para todos los grupos socioeconómicos. Buscaban crear un diseñador universal, al servicio de la sociedad. El estilo de la Bauhaus se caracterizó por la ausencia de ornamentación sus diseños, así como por la armonía entre la función y los medios artísticos y técnicos de elaboración. El modelo pedagógico desarrollado en sus aulas aún hoy es referente indiscutido.</p> <p>Representantes: Walter Gropius Hannes Meyer Ludwig Mies Van Der Rohe Marcel Breuer Herbert Bayer</p>	<p>1925-1939</p> <p>El Art Decó surgió como reacción a la sinuosidad y exceso de elaboración del Art Nouveau, característico del cambio de siglo, y a la vez como una estética nueva para celebrar el auge de la maquinización que iba ganando terreno. Su principal característica es la utilización de líneas definidas, contornos nitidos y formas elegantes y simétricas. También se asocian a este estilo los colores primarios brillantes, la utilización de cromados, esmaltes y piedras muy pulidas, y los diseños de inspiración egipcia y griega.</p> <p>Representantes: A. M. Cassandre Charles Loupot Georges Lepape Leonetto Capiello Jean Carlu</p>	<p>1934-1950</p> <p>Es una corriente estética cuyo propósito es llevar los ideales del comunismo al terreno del arte. Fue la tendencia artística predominante durante gran parte de la historia de la Unión Soviética, particularmente durante el gobierno de Josef Stalin, en la República Popular China y, en general, en la mayoría de los países socialistas. Describe al trabajador como es en la realidad. El proletariado está en el centro de los ideales comunistas, por lo tanto, tiende a describir la vida del pueblo común. Fue creado para la glorificación del estado y para celebrar la superioridad de la sociedad sin clases construida por los soviéticos.</p> <p>Representantes: Isaac Brodsky Alexander Deineka Alexander Gerasimov Alexander Laktionov Boris Vladimirovsky</p>

Vargas (2014) Estilos y movimientos del diseño.
Fuente: <http://danielav89.blogspot.com/>

V.4

EL DISEÑO GRÁFICO

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Wong (2014), afirma que el diseño no es solo adorno. Es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son realizaciones de visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado, resuelve una necesidad de comunicación para generar expresión.

En pocas palabras un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto, su creación no debe ser solo estética si no también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.

“Las sociedades han sido moldeadas en mayor medida por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación” Mc Luhan.

La creatividad es un proceso, no es un chispazo o una rayo que de momento pega en la cabeza y como se dice por así “se nos prende el foco”; más bien es como Picaso solía expresar “la inspiración existe pero nos tiene que encontrar trabajando”. El proceso creativo tiene sus etapas no muy difíciles de comprender si se comentan pero son casi imperceptibles en nuestra realidad por como es que el cerebro trabaja.

Así mismo la creatividad provee esa capacidad de desarrollar a la perfección ciertas áreas del diseño que la misma involucra dentro de las cuales se pueden mencionar; la identidad corporativa, la ilustración, la animación, el lettering, editorial, web, el arte corporal, etc.

V.5

PROCESOS DE DISEÑO Y ETAPAS DE LA CREACIÓN

El término creatividad ha tomado gran importancia en los últimos tiempos. Todo el mundo quiere ser creativo, sin embargo cuando se cuestiona sobre lo que es la creatividad, pocos saben definirla.

El proceso de diseño es un tema bastante debatido, a continuación se presentan opiniones provenientes de distintas y grandes personalidades del diseño que describen características importantes, opiniones en cuanto al proceso de diseño y los pasos que se contemplan al momento de la realización de un diseño.

SEGÚN COTTON

Cotton (1994), afirma que el proceso de diseño en su forma más amplia implica las siguientes fases:

1. Búsqueda de soluciones que respondan a un problema proveniente de un segmento y proponer estas a partir de un proceso de bocetaje que dará como resultado un diseño funcional.

2. Elaborar una propuesta en la cual se vean reflejados todos los aspectos solicitados para que el cliente pueda aprobarla.

3. Delimitar los elementos gráficos que serán de utilidad para el diseño de un material específico.

4. Completar una propuesta final lista para su reproducción.

5. Contemplar todos los aspectos técnicos para la reproducción de la pieza.

6. Escoger el soporte de impresión para el material pensando en presupuesto y funcionalidad.

7. Asegurarse de que todo proceso de reproducción se haya cumplido a cabalidad aún durante el tiempo posterior a la entrega.

Bocetos

Los bocetos según Cotton (1994), son medios con los cuales el diseñador plasma las primeras ideas según la necesidad identificada. Estos son formas básicas y pequeños dibujos rústicos de posibles soluciones que resolverán el objetivo y de donde se parte para realizar una propuesta final. Esta herramienta permite al diseñador establecer ideas básicas con las cuales desarrollar otras más complejas y explorar más opciones para encontrar la solución más efectiva.

Se suele realizar una investigación acerca del tema que aborda el problema, así como de los elementos gráficos y de las piezas de diseño que se adaptan para resolver dicho problema, en este momento tomará en cuenta diferentes tipos de letra, formatos, soportes, imágenes, etc. Así mismo, un diseñador debe ser capaz de tomar en cuenta en todo momento el grupo objetivo al cual va dirigida la propuesta y el mensaje que comunicará. En este punto del proceso, surge con mayor facilidad propuestas rápidas que luego se materializarán en una propuesta concreta.

Borradores de trabajo

Luego de realizar las primeras pruebas y bocetos, Cotton menciona que el diseñador deberá evaluar/analkizar las imágenes o ilustraciones que necesitará, así como los tipos de letra u otros elementos que la pieza implique. Al tener una imagen clara en cuanto al estilo que se manejará, se deberá tomar en cuenta las aplicaciones de co-

lor y el soporte en el cual será reproducido, esto tomando siempre en cuenta la necesidad del cliente. Por otro lado, se debe tomar en cuenta los aspectos formales y de reproducción para realizar una propuesta previa para aprobación del cliente. Al tener listos los bocetos finales, el diseñador debe construir y determinar la retícula que mejor se adecue a la línea y a los elementos que ya ha determinado para reflejar el estilo que desea transmitir.



Boceto de Tigre by Rina Art (2015)
<http://rinatiger-art.deviantart.com>

SEGÚN CAMPBEL

Campbel (1983), explica que el proceso de diseño implica una toma de decisiones y evaluación de criterios para culminarlo de manera satisfactoria. Si bien el resultado de una propuesta pareciera ser un simple material, dicho "boceto" implicó un estudio complejo, tanto teórico y gráfico de fondo como de forma y puede verse afectado por cambios estéticos durante la evolución del mismo. Un diseñador debe ser capaz de adentrarse en el tema y evaluar las soluciones de diseño para escoger la más apta para un problema de comunicación. Los elementos gráficos deben ser identificados y seleccionados de modo que se identifique y codifique un mensaje. En el diseño es de suma importancia mantener la unidad y uniformidad en todo elemento aplicado.

Campbel, complementa la definición de proceso de diseño al agregar que el diseñador debe ser capaz de desenvolverse cómodamente tanto en el tema de diseño como en los procesos técnicos de reproducción con el fin de comprender lo que está generando desde el punto de vista teórico que lo llevará a generar sus propuestas de la mejor manera y plasmarlas a la perfección.

SEGÚN MOLINÉ

Moliné (2003), afirma que la preparación, incubación, el intercambio y la verificación son algunas de las actividades que fomentan el pensamiento creativo. Estas actividades no responden a un proceso secuencial, están orientadas a facilitar el resultado creativo desde el punto de vista

conceptual. Moliné describe los pasos del proceso creativo de la siguiente forma:

- Preparación:

Este paso corresponde a la recolección y análisis de los temas relacionados con la situación. La intención de este paso es recabar toda la información relacionada al tema abordado para sugerir una mejor solución a la necesidad identificada. En este punto se consideran las propuestas presentadas para solucionar dicho problema con anterioridad para tomar en cuenta que ha funcionado y que no. Este proceso no debe ser forzosamente, puede ser información obtenida por medio de la observación y el análisis únicamente.

- Incubación:

La incubación es un proceso en el cual se distancia del problema para dar paso al nacimiento de posibles soluciones. En este punto el diseñador puede darse cuenta que una buena forma de generar ideas es no forzar el proceso sino dejar un momento para que la información que se ha obtenido brinde mejores soluciones.

- Intercambio:

El intercambiar ideas puede representar un método por el cual se obtienen mejores resultados, esto se debe al intercambio de información e ideas entre individuos. En este proceso se logra ver un problema desde diferentes puntos de vista, el escuchar las perspectiva de otro individuo puede generar propuestas más creativas.

- Verificación:

En este punto resulta de mucha ayuda evaluar con un pequeño segmento el proceso de comunicación, de tal modo que se obtengan resultados precisos acerca de los medios de cómo se está transmitiendo el mensaje. También puede brindar información con respecto al proceso de reproducción, durabilidad y manejo del material. En este caso la verificación se evaluaría directamente con el cliente quien será el portador de la pieza en su cuerpo.

V.6

ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

En el proceso creativo se distinguen seis etapas:

1. El cuestionamiento
2. El acopio de datos
3. La incubación
4. La iluminación
5. La elaboración (ejecución y / o verificación)
6. La comunicación y / o publicación

Etapas 1: Cuestionamiento

Todo empieza por el interés profundo en un tema dado. Es un "encuentro" a fondo con equis realidad. El sujeto descubre un problema o un aspecto que despierta su curiosidad: una curiosidad que se instala en la conciencia. Se crea una especie de compromiso entre el individuo y el tema.

Se abre un periodo de perplejidad, de dudas, de cierta ansiedad, pero también de expectativa y de deseo de aventura. Algunas personas llegan a esta primera etapa, y

ahí se quedan, sin pasar adelante. Pudiendo ser creadores de alto nivel, sucumben a la apatía y se condenan a vegetar en la mediocridad.

Etapas 2: Acopio de datos

Con su inquietud en la mente y en los propósitos, el individuo se lanza al campo de los hechos para procurarse toda la información pertinente. Este paso corresponde a la recolección y análisis de los temas relacionados con la situación. La intención de este paso es recabar toda la información relacionada al tema abordado para sugerir una mejor solución a la necesidad identificada. En este punto se consideran las propuestas presentadas para solucionar dicho problema con anterioridad para tomar en cuenta que ha funcionado y que no. Este proceso no debe ser forzosamente, puede ser información obtenida por medio de la observación y el análisis únicamente.

Etapas 3: Incubación

Las dos primeras etapas pueden compararse al hecho de sembrar, la tercer etapa es como el inicio de la germina-

ción, que se efectúa bajo la tierra.

La incubación es un proceso en el cual se distancia del problema para dar paso al nacimiento de posibles soluciones. En este punto el diseñador puede darse cuenta que una buena forma de generar ideas es no forzar el proceso sino dejar un momento para que la información que se ha obtenido brinde mejores soluciones.

Etapas 4: Iluminación

De pronto, inesperadamente, se le ocurre algo a la persona. Ve analogías que durante años no había percibido; llega a la intuición de una posibilidad o de una solución. Es la intuición que surge de repente como "reestructuración brutal del campo perceptivo". Es la experiencia de una súbita claridad, de un súbito dinamismo, de una liberación de energía y de un gozo cercano a la felicidad porque se ha generado posible solución.

Como aparentemente es algo que sucede a muchos, más bien que algo que cada ser realiza, es explicable que los antiguos creyeran a pie juntillas en la "inspiración" de parte de las musas y de otras divinidades.

Etapas 5: Elaboración

Es la verificación de la hipótesis, o la realización de la obra, según los casos. Aquí entramos al dominio de la lógica, de la técnica, de la organización, de la disciplina, de la ascesis. Aquí es cuando cobran relieve los detalles, la labor de pulido, la habilidad en el uso de los materiales

y en el campo de las personas. Sucede al creador algo parecido a lo que al alpinista pionero: que sube las cumbres excelsas a tanteos, pero una vez en la cima, puede con facilidad describir el camino por el cual logró llegar a la meta.

A diferencia de las dos anteriores, esta etapa se desenvuelve en un diálogo abierto y cercano con la realidad del medio o, como se dice ahora, en "trabajo de campo". Son rarísimos los creadores que primero elaboran todo el producto en el escritorio y sólo después salen al campo a realizarlo.

Etapas 6: Comunicación

Podría llamarse también publicación, al menos en muchos de los casos. Es la comunicación, que se completa con la retroalimentación. Todo esto es tan natural, que el miedo al público, la vergüenza ante lo producido, el querer que la obra permanezca oculta, huele a anormalidad y a neurosis.

En este punto resulta de mucha ayuda evaluar con un pequeño segmento el proceso de comunicación, de tal modo que se obtengan resultados precisos acerca de los medios de cómo se está transmitiendo el mensaje.

V.7

COMPOSICIÓN VISUAL

Una composición visual es, en artes visuales, el resultado de ordenar los elementos visuales básicos de la obra de arte para expresar ideas y sentimientos. La selección y la colocación de los elementos en un trabajo visual contribuye a una respuesta del espectador, la obra de arte puede ser un placer para la vista si los elementos que la configuran están dispuestos de manera equilibrada.

ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN VISUAL

Para realizar toda composición visual hay que partir de una serie de elementos básicos: Punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Todas ellas hay que saber elegir las teniendo en cuenta la función del mensaje y su plasmación visual ya que son los elementos utilizados para la creación de un mensaje visual. Las opciones de diseño serán muy variadas pues el artista tendrá en cuenta tanto el público que ve como el que percibe, al que está dotado como al que no está. Es necesaria la comprensión de un mensaje visual.

El diseñador tendrá en cuenta el tipo de técnica a elegir dependiendo de la función.

EL LENGUAJE VISUAL

Se reconoce al lenguaje visual como la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos en lo que se refiere a la organización visual. Un diseñador puede trabajar sin un conocimiento consciente de ninguno de tales principios, reglas o conceptos, por que su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho mas importantes, pero una prolija comprensión de ellos habrá de aumentar en forma de forma definida su capacidad para la organización visual.

El lenguaje visual es un sistema de comunicación que utiliza las imágenes como medio de expresión, es decir, transmite mensajes visuales.

Según la finalidad que se pretenda al transmitir el mensaje podemos distinguir entre tres clases diferentes de lenguajes visuales:

A) Lenguaje visual objetivo: es el que transmite una información de modo que posea sólo una interpretación. Por ejemplo, un dibujo científico o una señal de tráfico.

B) Lenguaje publicitario: su objetivo es informar, convencer y/o vender un producto o servicio.

C) Lenguaje artístico: posee una función estética y el mensaje o connotación es más libre tanto desde el emisor como del receptor.

ELEMENTOS DE DISEÑO

La teoría comienza con una lista de elementos del diseño. Esta lista es necesaria porque los elementos formarán la base de todas las futuras discusiones en una pieza. En realidad, los elementos están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general.

Se distinguen cuatro grupos de elementos:

- Elementos conceptuales
- Elementos visuales
- Elementos de relación
- Elementos prácticos

Elementos conceptuales

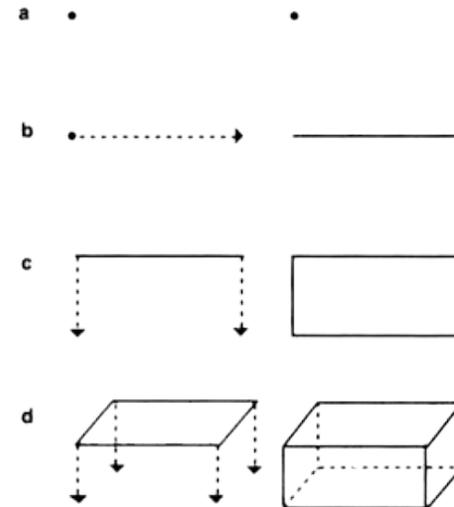
Según Wong (2014), los elementos conceptuales no son visibles, no existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí; si lo están, ya no son conceptuales.

A. Punto: Indica posición. No tiene largo ni ancho, no ocupa una zona de espacio, es el principio y el fin de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

B. Línea: Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Esta limitada por puntos, forma los bordes de un plano.

C. Plano: El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Esta limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen.

D. Volumen: El recorrido de un plano en movimiento se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y esta limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.





Pieza de Chris Rigoni (2017)
Se puede evidenciar el punto, la línea, el plano textura y volumen dentro de la composición.
Fuente: Instagram @ chrisrigonitattooer

Elementos visuales

Wong (2014) también afirma que cuando se dibuja un objeto en un papel, se emplea una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no solo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que se usan y por la forma en que se utilizan.

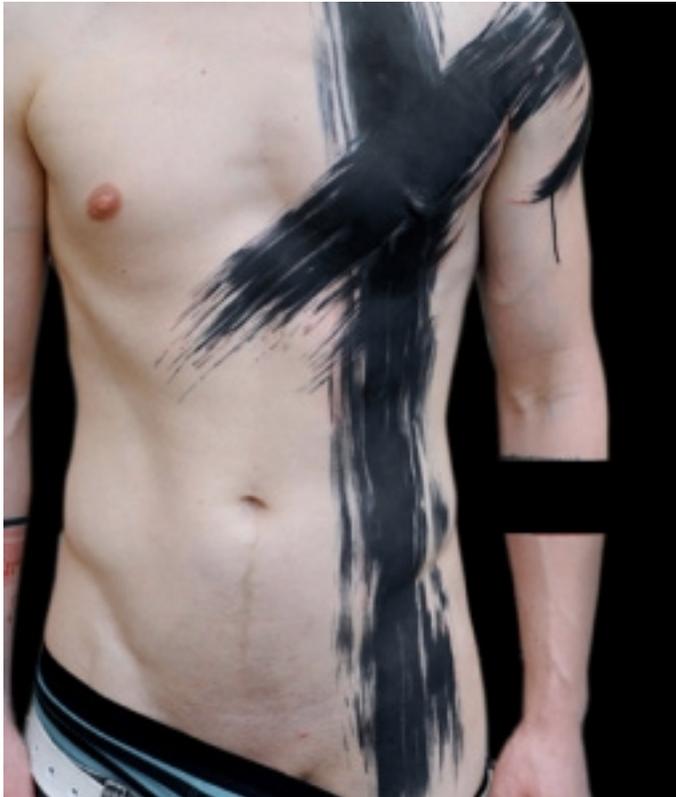
Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente se ve.

Forma: todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.

Medida: todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero así mismo es físicamente mensurable.

Color: una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no solo los del espectro solar sino así mismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y así mismo sus variaciones tonales y cromáticas.

Textura: la textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como la vista.



Pieza de Simone and Volker (2011)
Se puede determinar la forma, medida, color y sobre todo la textura característica de un estilo grunge.

Fuente: <http://buenavistatattooclub.de/tattoo-gallery>

Elementos de relación

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas de un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

Dirección: de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

Posición: de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o a la estructura del diseño.

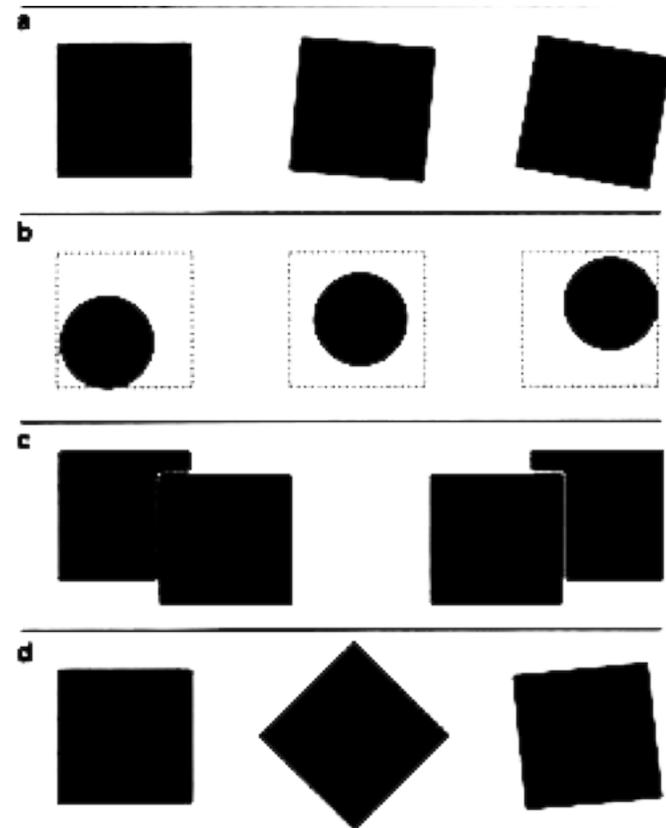
Espacio: las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede así mismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir profundidad.

Gravedad: la sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales.



Pieza de Chris Rigoni (2016)
 Se puede evidenciar dirección, posición, espacio y gravedad en la pieza en general.

Fuente: <https://www.chrisrigonitattooer.com/portfolio-2/>



Segunda ejemplificación abstracta de los elementos de relación; a. dirección, b. posición, c. espacio y d. gravedad.

Fuente: Wong, Wucius. Fundamentos del diseño, 1995, Barcelona: Gustavo Gili.

V.8

REGLAS DE LA COMPOSICIÓN VISUAL

1. Identificar el centro de interés

Cada pieza tiene (o debería tener) un centro de interés. ¿De qué es la pieza? ¿Es una replica de una escena? ¿Es una fotografía de un ser querido o es algo propiamente creado? Debería ser obvio para cualquiera que mire la pieza detectar un punto focal. Es lo que se denomina el centro de interés.

Aunque se denomine centro, el centro de interés no tiene que ser necesariamente el objeto que esté en el centro de la pieza ni ser el objeto que ocupa la mayor parte de la composición. Es la primera regla de una buena composición, ya que es la más importante. Simplemente se decide antes de disparar el motivo sobre el que se busca tomar la pieza. Todo lo que hay que hacer a partir de ahí es el lograr enfocar el elemento sobre el que se busca centrar el interés.

2. Encuadre

Si el objetivo es contar algo en una pieza, se ocupa la mayor parte con ese "algo", convirtiéndose de este modo

en el centro de atención. Además, de este modo se eliminan posibles elementos que resten atención.

3. Apóyase en líneas

Las líneas son un elemento de importancia vital en las artes visuales. Las líneas nos aportan formas y contornos. Con las líneas dirigimos la mirada del espectador de una parte de la composición a otra. Las líneas horizontales, verticales y diagonales son elementos compositivos que aportan significado a las piezas.

Un tipo especial de líneas son las líneas convergentes. Son las líneas paralelas que, por el efecto de la distancia, acaban convergiendo en un mismo punto.

4. Trabaja el flujo

Después de las líneas, se puede tratar el flujo. El flujo es el modo en el que la mirada del espectador se desplaza de una parte de la pieza a otra. Una manera de definir el flujo de una pieza es mediante el uso de líneas. Pueden ser horizontales, verticales, diagonales, convergentes o

divergentes. A veces el flujo creado por las líneas es nítido y claro, como los laterales de un edificio que convergen hacia el cielo), o pueden ser menos obvias. Sin embargo, la mirada del espectador debería ser capaz de recorrer los elementos de una parte a otra de la composición.

El flujo crea la ilusión de movimiento (o ausencia de movimiento si se desea). Las líneas diagonales se consideran generalmente más "dinámicas", mientras que las líneas horizontales y verticales se consideran más "estáticas". Un equilibrio cuidadoso de elementos estáticos y dinámicos dará un sentido global de movimiento a una pieza.

5. Los elementos repetidos

La repetición de algún elemento, dan un sentido de relación de distintas partes de una composición.

Por ejemplo, una bandada de pájaros pueden estar moviéndose en grupo por el aire, definiendo formas interesantes en el cielo y añadiendo información sobre la dirección de la pieza. En algunas ocasiones puede aportar factores psicológicos, como el sentido de la unión y el compañerismo. Y este es un elemento muy importante a evaluar en la ejecución de las piezas ya que la mayoría de sus portadores buscan transmitir ese significado por medio de estos factores psicológicos.

6. Los colores siempre dicen algo

Los colores se pueden clasificar entre cálidos, fríos y neutros. Los rojos, naranjas y amarillos forman parte de

la gama de colores cálidos. Los azules, verdes y violetas forman parte de la banda de colores fríos. Blanco, negro y grises en los neutros.

Existen muchos elementos psicológicos ligados a los colores. Por poner un ejemplo, los azules se consideran colores tranquilos, mientras que los rojos son más temperamentales. Existe mucha literatura al respecto de la psicología del color, por lo simplemente estableceremos que el color tiene una importancia determinante de comunicación en la composición.

En materia de colores se debe de prestar atención también al contraste. El contraste se define como la diferencia de luminosidad entre las partes más claras y más oscuras de nuestra composición.

V.9

SEMIÓTICA

SEMIÓTICA

Según Guiraud (2004), la semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc. de acuerdo con esta definición, la lengua sería una parte de la semiología. En realidad coincide generalmente en reconocer al lenguaje un estatus privilegiado y autónomo que permite definir la semiología como el estudio de los como “el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos”. Por su parte Aicher y Kramper (1991), agregan que la semiología es la enseñanza de señales y mensajes que forman signos a partir de la unidad dual de significado y significante.

Serrano (2001), define la semiótica como una ciencia que estudia las diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación. Es decir, que la semiótica esta vinculada a la comunicación, significación y, en última instancia, a la acción humana. La noción de simbología se utiliza para nombrar al sistema de los símbolos que identifican a los diferentes elementos de algún ámbito.

Este tema está vinculado a la temática en general puesto que su aporte es de gran importancia a la hora de buscar el por qué, la razón específica de lo que se plasmará y el significado de la pieza tanto para el portador como para el que la plasma y lo que refleja a las personas que no saben exactamente sobre lo que trata; es por ello que la semiótica juega uno de los papeles más importantes a la hora de realizar una pieza como arte corporal para transmitir un mensaje.

SIGNIFICADO Y SIGNIFICANTE

Aicher y Kramper (1991), definen al significado como el contenido interno del mensaje, mientras que el significante concierne al contenido externo y visible del término, así mismo señalan que ambos niveles son necesarios para que el acto de la comunicación pueda efectuarse. Los significados y significantes son categorías abstractas, conjuntos según los cuales se pueden clasificar los mensajes concretos por un lado y las señales concretas por otro.

El suizo Ferdinand de Saussure (1913) fue uno de los principales teóricos del signo lingüístico, al definirlo como la asociación más importante en la comunicación humana. Para Saussure, el signo está formado por un significante; una imagen acústica y un significado; la idea principal que tenemos en mente respecto a cualquier palabra.

El estadounidense Charles Peirce (1914), por su parte, definió al signo como una entidad de tres caras, con un significante; el soporte material, un significado; la imagen mental y un referente el objeto real o imaginario al cual hace alusión el signo.

SEMIOLÓGIA DE UN TATUAJE

Al hablar de tatuaje, se entra en un universo muy extenso, sería casi imposible abordar todos los estilos. El intentar clasificar un tatuaje resulta complejo, ya que se tiene que tomar en consideración el color, la posición, el lugar del cuerpo donde se realiza, el trabajo, su tamaño, el diseño, etc. Todo esto sin considerar elementos intangibles como las experiencias vividas, creencias religiosas o sencillamente el tatuarse como moda o producto de una decisión.

Desde la semiótica, los fenómenos culturales guardan una memoria colectiva. En palabras de Iuri Lotman (1994) esta memoria "conforma un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos". El tatuaje como texto semiótico puede ser analizado:

1) Como marca estática, el tatuaje-texto permanece inmóvil y perenne; 2) Como marca dinámica, donde la lectura que se hace de este signo puede variar o se mantiene.

El tatuaje visto como una marca semiótica tiene la característica de ser dialéctico y por consiguiente puede condensar sentidos innumerables. Visto así, este tipo de texto cumple con la "condición obligatoria de toda estructura intelectual que es la no homogeneidad semiótica interna" (Lotman, 1994; pg.28).

Los tatuajes son textos que desde la semiótica, pueden ser observados como códigos dialécticos en su carácter heterogéneo y múltiple. Las condiciones de producción de este signo varían de una cultura a otra y le imprimen características particulares de la cultura donde son realizados.

DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN

Guiraud afirma que la denotación está constituida por el significado concebido objetivamente. Las connotaciones expresan valores subjetivos atribuidos al signo debido a su forma y a su función. Constituyen dos modos fundamentales y opuestos de la significación; aunque se combinen en la mayoría de los mensajes, podemos distinguir a estos según sean con dominante denotativa o connotativa: las ciencias pertenecen al primer tipo, las artes al segundo.

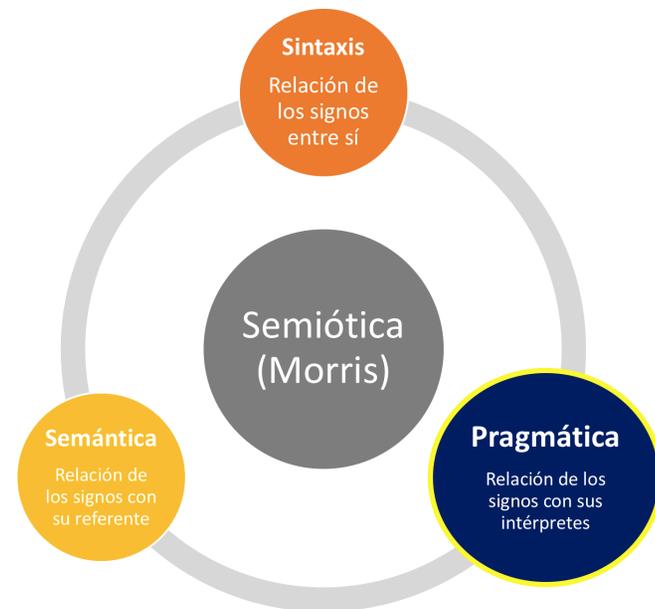
SIGNO

Se dice que un signo en el lenguaje corriente se utiliza en la mayoría de los casos para la materialización concreta de un objeto de comunicación que en el lenguaje especializado se le denomina señal.

Lurker (2000), se refiere al signo como algo que en líneas generales puede percibirse con los sentidos, que está en lugar otra cosa, está al servicio de la comunicación y tiene función comunicativa. Establece que el signo por sí mismo señala ya algo, da a conocer alguna cosa, es inequívoco y puede expresarse mediante un concepto.

Morris explica la teoría de los signos (semiótica) en donde distinguió tres dimensiones de la semiótica y se comprende como un lazo, entre la sintaxis que no es más que la relación de un signo con otro en conjunto a la pragmática que es la relación de los mismos con sus intérpretes por la manera en la que se proyectan y la semántica que refleja la relación de los signos con su referente.

Por ejemplo esta teoría aplicada en un tatuaje; tomando como referente a las gaviotas como símbolo de libertad, muchas personas deciden tatuárselas por la connotación que tienen en relación a ellos mismos y sus intérpretes.



Charles Morris, en *Foundation of Theory of Signs* (1938), distinguió tres dimensiones de la Semiótica (2016).

FUNCIÓN DE UN SIGNO

Guiraud (2004) afirma que el signo tiene una función de comunicar ideas por medio de mensajes. Esto implica un objetivo; de lo que se habla denominado referente, los signos y por lo tanto un código, un medio de transmisión y evidentemente un emisor y un destinatario tal y como se observa en el diagrama de Morris y su teoría del signo.

Por otra parte en el esquema de la comunicación intervienen seis funciones lingüísticas. Estas funciones están vinculadas al medio de comunicación y se dividen de la siguiente forma:

Función referencial: Consiste en evitar toda confusión entre el signo y el mensaje; la realidad codificada.

Función emotiva: Define las relaciones entre el mensaje y el emisor.

Función connotativa o conmitativa: Define las relaciones entre el mensaje y el receptor, pues toda comunicación tiene por objeto obtener una reacción de este último.

Función estética o poética: Es la relación del mensaje consigo mismo. Es la función estética por excelencia, en las artes el referente es el mensaje que deja de ser el instrumento de la comunicación para convertirse en su objeto. El arte y la literatura crean mensajes más allá de los signos inmediatos que los sustentan son portadores de su propia significación.

Función fática: Tiene por objetivo afirmar, mantener o detener la comunicación. Puede dar lugar a diálogos enteros cuyo único objetivo es prolongar la conversación.

Función metalingüística: Tiene la función de definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos por el receptor. Remite el signo al código del cual se extrae su significación.

En el arte corporal de los tatuajes, cada pieza contiene un alto valor simbólico puesto que más allá de lo que a simple vista se aprecia estas implican simbólicamente algo al portador en relación al uso adecuado de elementos y símbolos de parte del artista normalmente reflejados en ilustraciones cumpliendo con las funciones ya mencionadas como las referenciales, emotivas, connotativas y estéticas.

V.10

ILUSTRACIÓN

El diseño gráfico deriva distintas ramas de interés como por ejemplo: diseño de imagen visual, ilustración, diseño editorial, empaques, fotografía, multimedia, publicidad, etc. Todo esto depende de la habilidad y experiencia que la persona va adquiriendo, el aprendizaje, sus estudios y vida profesional, sin embargo ninguna de estas se aparta de dicho proceso.

La ilustración, una de las ramas del diseño más complejas y diversas por la amplia gama de estilos y tipos que existen así como la libertad de generar algo a partir de ella.

Según Rosero (2010) en su artículo en la Revista Vektor, la ilustración posee una naturaleza expresiva que incorpora técnicas y valores de dibujo y pintura para ilustrar conceptos, temas o situaciones específicas, la cual tiene una aplicación comercial por el estándar de complejidad y calidad con que se realiza.

La ilustración forma una parte de gran importancia dentro del mundo del diseño, posee un gran contenido simbólico, razón por la cual se ha expandido y ha hecho que el diseño gráfico en su expresión ilustrativa se propague hacia distintas áreas artísticas y comerciales.

El arte corporal ha adoptado a la ilustración para ser aplicada como tatuaje, un arte de grabar composiciones en la piel humana con sustancias colorantes que ha ido evolucionando conforme la historia.



Ilustración conceptual, Nanci Cheng (2017).

PROCESO CREATIVO DE LA ILUSTRACIÓN

En el Siglo XVII, la pintura y el dibujo al igual que todas las disciplinas artísticas, comenzaron a requerir de un alto nivel de creatividad y fundamento. Se concebía una idea que se trabajaba en diversas formas hasta llegar a un resultado final.

Según Duncan (2007) es ahí en donde se obtiene el término de proceso creativo estudiado por la psicología del pensamiento la cual concluye que es la base del éxito en el de trabajo artistas, escritores, científicos y personas que constantemente proponen nuevas ideas puesto que es un proceso en donde se detallan propuestas para afirmar su mejor solución.

Según Pérez(2008)el boceto es una representación simple de aquello que se está por realizar y permite anticiparse a complicaciones que puedan surgir al momento de finalizar un trabajo. Además permite estudiar los puntos principales o los ejes de las estructuras de los diseños, creaciones o ilustraciones.

En la ilustración se inició la documentación de un proceso creativo durante el Renacimiento en Francia, ya que fueron expuestas muchas evidencias de esbozos, con estructuras lineales, seguidos de pruebas de ángulos, posiciones, estudios de formas y de color. Como es el caso de Leonardo Da Vinci en las diversas disciplinas en las que se destacó.

Según Rocha (2007) los pasos para crear una ilustración son los siguientes:

Concepción de la idea: Hay que definir el propósito o lineamientos de la misma y la necesidad a la que responde y los materiales necesarios para realizarla.

Búsqueda de referencias: Según sea el caso, es necesario obtener referencias de objetos, personajes, situaciones o entornos relacionados con lo que se busca realizar para aterrizar el concepto y en su caso estilizar.

Realización: Este proceso debe ser meticuloso y sistemático en lo general. El proceso de realización esta unido al creativo, por lo cual es importante equilibrar el concepto original con las ideas que van surgiendo para plasmarlos en la ilustración y no perder de vista el objetivo de la misma y cumplir con el valor simbólico de la misma.

Retoque y preparación final: El retoque final es lo que le da los últimos valores definitorios a la obra y que adicionalmente ayuda a eliminar los pequeños errores que hayan surgido en el proceso, en caso existiesen, dejándola lista para su uso comercial o personal.

V.11

ARTE CORPORAL

Romero (2011) afirma que el arte corporal es un estilo enmarcado en el arte conceptual que tuvo un gran impacto en Europa y principalmente en Estados Unidos en los años de 1960. Este arte utiliza al cuerpo como un material de trabajo donde se puede pintar, calcar, ensuciar, retorcer, entre otras. El cuerpo es la mesa de trabajo artística. Este se suele trabajar en modo de acción o en un performance donde se suele representar de manera fotográfica y videografía.

BODY PAINT

La pintura corporal es una pintura artística trabajada sobre la piel del cuerpo y es considerada una de las primeras formas de expresión plástica utilizadas en el pasado. Anteriormente esta técnica de pintura era utilizada por el hombre prehistórico para uso de defensa o camuflaje y también para reconocerse con su tribu y sus enemigos. Estos utilizaban tierra, el carbón de madera, la sangre de los animales y de otros materiales o pigmentos que les sirvieron como un beneficio para la guerra. En la actualidad se utilizan algunos de estos materiales y otros que se han descubierto con los avances.



Arte corporal por Hikaru Cho Body Paint para Samsung (2015).
Fuente: <http://www.10minutos.com.bo/?p=12024>

Es el arte de la representación gráfica utilizando una serie de pigmentos y colores mezclados con otras sustancias aglutinadas, orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un recorte de tejido, etc. una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujo, etc. dando lugar a una obra de arte según unos principios estéticos.



Arte corporal de Gesine Marwedel (2014).

EXPRESIÓN CORPORAL

El lenguaje del cuerpo es una de las formas básicas de comunicación humana ya que se utiliza para el aprendizaje, esta es una técnica que se utiliza principalmente para la educación y su función o actividad prioritaria es estar en movimiento en un tiempo, un espacio y con una energía determinada.

TATUAJE:

Según Romero (2011) el tatuaje es una modificación que se hace en el color de la piel, para plasmar o realizar una imagen, figura, forma o texto que se realiza con algún pigmento o tinta especial bajo una capa de la piel como lo es la epidermis de una persona. La mayoría de los tatuajes se utilizan con algún significado personal o cultural que representan algún valor de gran importancia para la persona o también para figurar o representar algo. Existen diferentes tipos de tatuajes algunos de estos son los tatuajes naturales, tatuajes carcelarios, tatuajes veganos, y los tatuajes de los medios de comunicación, entre otros.



Pieza de Kendall Poggio (2017).
Fuente: Andrés Soto

V.12

TATUAJE

HISTORIA ARTÍSTICA

Según Bettina (2011) Se parte del supuesto de que el arte ha sabido desde siempre interpretar la época en la cual le ha tocado manifestarse. Son varios los ejemplos de movimientos artísticos que han surgido en tiempos agitados; se piensa en algunas de las vanguardias de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, como el impresionismo, el fauvismo, el cubismo o el dadaísmo donde se aprecia claramente las ideas de ruptura frente a las formas de expresión artística a favor de una renovación brusca y total contra la insensatez política y social de la época. Desde el dadaísmo, Duchamp genera una total ruptura con lo que hasta allí se concebía como hecho artístico. Eleva, a estatuto de arte, objetos de uso cotidiano, comprendiendo así que, cualquiera de estos objetos disociados de su uso trivial, eran factibles de pensarse como obra de arte. En este contexto, Malevich arremete en los museos y presenta en 1915, la obra Cuadrado negro sobre fondo blanco, una pintura donde no hay nada para ver, solo la ausencia absoluta que indaga e interroga al espectador. Es a partir de estos acontecimientos en el mundo del arte, que a finales de la década del sesenta, surge una nueva generación de artistas que alejándose del arte objeto, pero haciéndose

eco de los revuelos sociales de la época, producen obras utilizando su propio cuerpo como medio de expresión artística. Así, el arte corporal se asienta como movimiento de vanguardia documentando en textos y manifiestos, su ideología.



Fuente: stepsforliving.hemophilia.org/

Guasch, (2000) afirma que el arte corporal es exclusivo, arrogante, intransigente. No mantienen relaciones con ninguna forma supuestamente artística si de entrada no es declarada sociológica o crítica. El arte corporal derriba, rechaza y niega la totalidad de los pasados valores estéticos y morales inherentes a la práctica artística, ya que la fuerza del discurso debe reemplazar a cualquier otro presupuesto del arte.

De esta manera, en el primer manifiesto de 1974, los artistas corporales enuncian su total disconformidad hacia las expresiones artísticas anteriores, y en un segundo manifiesto plasman tanto su rechazo a estas, como un nuevo estatuto para el cuerpo, instituyéndolo como eje fundamental de toda creación artística. Esto trae a consecuencia, la multiplicación de exposiciones teóricas sobre el cuerpo, donde lo que predominaba fundamentalmente eran debates en torno a la utilización de este como soporte material de la obra. Ya en 1980 y con el arte corporal totalmente aliado, F. Pluchart, publica un tercer manifiesto donde se aprecia que este movimiento artístico, forma parte de la estructura social en la cual se despliega.

Hoy día -dice Pluchart en el manifiesto de Niza- "El arte corporal ya no tiene porque producir belleza, sino lenguaje, un lenguaje inédito, no codificado que, rechazando la historia, el sentido y la razón, sea capaz de hablar del cuerpo, aquí y ahora, con el fin de preparar también el mañana".

¿QUÉ ES UN TATUAJE?

La piel humana se compone de tres capas, una de ellas es la epidermis que está localizada en la superficie, una capa intermedia denominada la dermis y una profunda conocida como la hipodermis (Whittle & Baldassare, 2004). Debido al ataque constante que recibe por parte de bacterias, la epidermis cambia constantemente sus células; la hipodermis se encarga de la producción de melanina, una sustancia química que pigmenta el tejido

cutáneo y la dermis nutre y brinda apoyo mecánico a la epidermis evitando daños e infecciones (Palomino, 2001, Rodríguez, 1998).



Pedro Samayoa (2013).

De acuerdo con lo anterior, hacer un tatuaje requiere de la inyección de una cantidad abundante de pigmentos (tintes) especializados en la capa intermedia la cual no renueva sus células garantizando que la tinta permanezca allí; para esto se utiliza una maquina creada por el artista e inventor estadounidense Samuel O'Reilly a fines del 1800 y que a través de una aguja esterilizada que penetra en la piel a una velocidad de 50 a 3000 veces por minuto, plasmando un diseño en la piel (Álvarez, 2000).

Un gran porcentaje de individuos manifiesta dolor extremo al realizarse un tatuaje; esto se debe a que la dermis se encuentra conformada por una serie de fibras

elásticas, nervios y receptores (nociceptores) que son los responsables de enviar señales al sistema nervioso central para su posterior interpretación (Cerveró, 2000). Si bien la práctica del tatuaje parece especializada es importante señalar el origen y posterior evolución de la misma.

HISTORIA DEL TATUAJE

Se cree que los tatuajes más antiguos fueron hechos hace 5300 años; prueba de esto son los restos momificados de un cazador del neolítico conocido con el nombre de "Oetzi" el cual presentaba tatuajes en espalda y rodillas. El hallazgo se realizó en un glaciar de los Alpes situado en la frontera entre Austria e Italia (Brena, 2007).

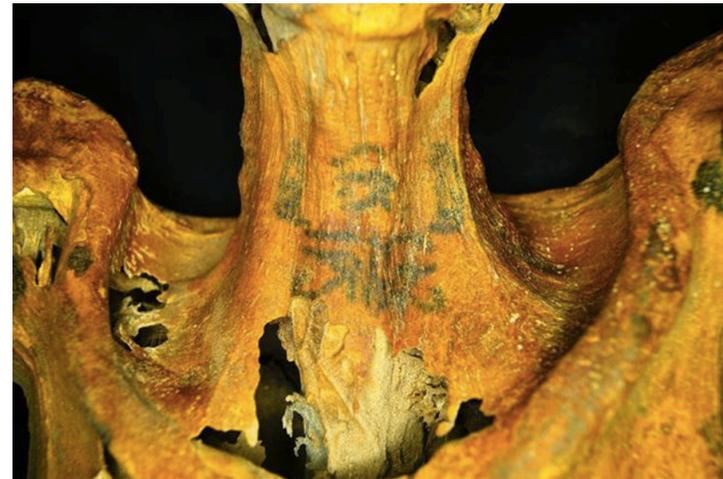
Otra línea de evidencia procede de algunos huesos con aspecto puntiagudo encontrados en la cueva de Aurignac que al parecer fueron usados para hacer marcas cutáneas (Ganter, 2005). El tatuaje hizo parte de la cultura egipcia donde los grandes faraones se pigmentaban la piel por razones artísticas; aun su significado es un misterio.

Algunos diseños encontrados en los sarcófagos tienen vigencia en la actualidad (Tesone, 2000). Hacia el año 1000 A.C. se estableció la práctica de tatuarse en la cultura oriental.

Austin (2016), arqueóloga de la Universidad de Stanford en California, halló una momia egipcia con más de 3,000 años que presenta flores de loto en las caderas, vacas en el brazo y babuinos en el cuello tatuados. Estos tatuajes son los primeros en una momia de Egipto dinástico que

muestran en los diseños objetos reales. Sólo unas pocas antiguas momias egipcias, exhibían tatuajes y sólo eran de patrones como guiones y puntos.

Un diseño destacado entre los tatuajes de la momia de 3,000 años es el ojo wadjet, que se cree que eran símbolos de protección contra el mal y se encuentran adornando el cuello, los hombros y la espalda.



Tatuajes de la momia en el cuello.
Foto de Anne Austin tomada de El Mundo.

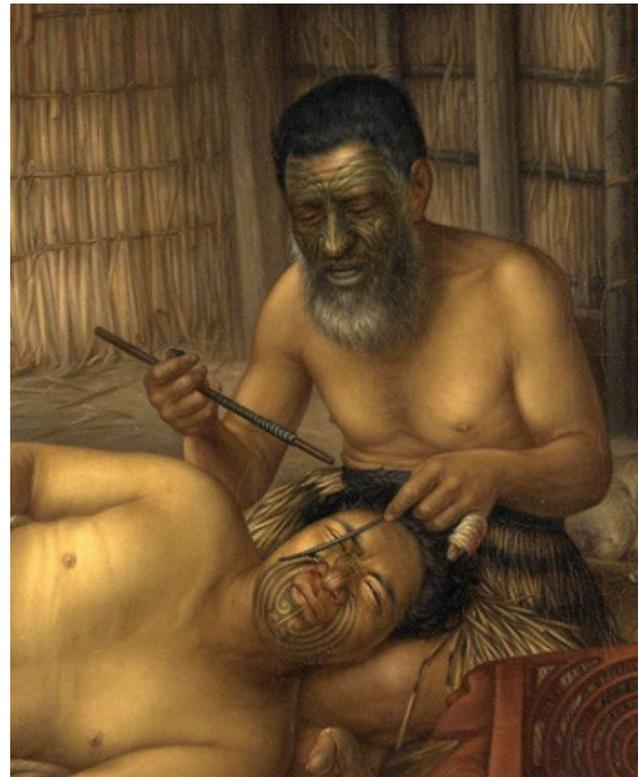
Ganter (2005) postula que las rutas comerciales entre la India, la China y el Japón son responsables de la introducción del tatuaje en estas sociedades, donde más adelante adquiriría un significado ritual; incluso, en algunas regiones carentes de recursos económicos el tatuaje se convirtió en una forma de imitar el kimono.

Con el tiempo, esta tendencia se convertiría en una tradición familiar caracterizada por marcar la piel de los hijos a partir de los tres hasta los 25 años de edad cuando el cuerpo quedaba completamente tatuado, generando así una percepción y definición diferente a la de un sujeto sin modificaciones corporales (Cantero, 2008).

Según Cassab (2002), el tatuaje en China comenzó a ser fuente de información no verbal permitiendo identificar a individuos particulares para que de esta forma se les ofreciera un determinado trato, dependiendo del color, la cantidad y la región donde fuese ubicado podía representar rasgos de belleza, estado civil y actividades o trabajos específicos. De forma paralela los japoneses usaron la práctica del tatuaje como herramienta de discriminación hacia los esclavos y los presos, de esta manera todo individuo que cometiera un acto indebido podía ser identificado y juzgado puesto que no existía forma de borrar dicha marca (Cassab, 2002).

Ganter (2005) menciona que al transformarse el tatuaje, los diseños plasmados en la piel tomaron un rumbo hacia lo extravagante y lo excéntrico generando una impresión antiestética y agresiva de sus portadores, sin contar el número de casos en los que se confundía un tatuaje por castigo delincencial y el tatuaje realizado por voluntad propia. Por esta razón, el emperador Matsuhito (1876-1912) prohibió la práctica de tatuarse en vista de la apertura de Japón al occidente, esto con el fin de no generar impresión de salvajismo ante los extranjeros y anexo a ello posibilitar la expansión del comercio y cultura de la región (Pérez & Castillo, 2013).

Para los griegos y romanos el tatuaje era útil para señalar el rango y la posición social, además servía para diferenciar jerarquías militares y la propiedad de un esclavo. Tovar (2011) y Rodríguez, (2012) afirman que gracias al capitán James Cook, navegante y explorador británico, se comenzó a dispersar la práctica de tatuarse en la cultura occidental.



Tohunga ta moko at work', 1915

Cook era famoso por sus viajes a través del océano pacífico y tenía como costumbre plasmar en su cuerpo símbolos y coordenadas que advirtieran sobre las experiencias vividas en cada lugar que visitó (Ganter, 2005). La idea se origina en uno de sus viajes al tener contacto con la cultura polinesia, observó que esta tenía por tradición golpear con un hueso acanalado la piel.

INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON LA PRÁCTICA DEL TATUAJE

Algunas investigaciones mencionan que los sujetos plasman en su piel un tatuaje con el fin de ser y sentirse diferente o singular, creando un sentimiento de propiedad hacia el cuerpo que provee beneficios en términos de identidad y socialización (Manca, 2011, Sastre, 2011, Soto y Morett, 2004); lo que no se tiene claro es si esa propiedad hacia el cuerpo es sinónimo de mayor satisfacción con la representación mental del mismo o solo es una estrategia para adaptarse a un entorno. Otras estudios postulan que la principal motivación de un tatuaje es perpetuar la presencia del mundo interno, los pensamientos y emociones que acompañan a su portador, lo cual implica la necesidad de diferenciar las características y experiencias de un individuo a otro lo que involucra también el aspecto corporal (Pérez, 2009; Yépez y Arzápalo, 2007).

Por otro lado el tatuaje se relaciona a la tendencia humana por emerger y ser reconocido, idea relacionada a teorías psicodinámicas que consideran esta práctica como un factor determinante de narcisismo, un amor propio que gira en búsqueda de tener rasgos únicos que diferencien

la persona y la hagan exclusiva frente a la sociedad (Sastre, 2011).

Pérez y Sánchez (2001) proponen que históricamente el tatuaje representaba rangos de fuerza, coraje y agresividad asociados directamente con la masculinidad; los hombres prefieren los brazos, espalda, pecho y canilla que se relaciona con la fuerza y virilidad, las mujeres prefieren hacerlo en la espalda, el vientre, el cuello y la cadera relacionado a la feminidad. La literatura no es clara en identificar si la ubicación del tatuaje tiene relación con mayor nivel de satisfacción con la imagen corporal o si por ser más visible se vuelve más significativo para el individuo.

LA TÉCNICA SEGÚN UN ESTILO

El ser un artista de tatuaje implica saber sobre estilos y técnicas, para darle un buen uso a las máquinas de tatuar. Primero se debe empezar como aprendiz para desarrollarse en diversas áreas y así aprender todas las técnicas fascinantes que hay dentro del mundo del tatuaje logradas a partir de la herramienta, esto con la finalidad de que no solo se mejore el trabajo sino que también se obtengan resultados satisfactorios en diversos estilos.

Una técnica es la forma en que se utilizan las máquinas y agujas para llegar a determinado efecto que produce un estilo en cierto tipo de tatuaje. Hay algunas técnicas nuevas que implican añadir luminosidad al tatuaje o bien añadir texturas que le den un toque realista dependiendo lo que se busca.

Técnica de Lineado

La técnica de revestimiento es usada para crear formas básicas en la piel. Usualmente se hace con un grupo rodeado de agujas, las líneas pueden variar desde muy finas hasta muy gruesas. Algunas veces los artistas optan por construir estas líneas a través de múltiples pases que van engrosando la línea. Apesar de que el lineado es una técnica básica del tatuado, también es una de las más importantes, ya que su importancia está en la definición del diseño del tatuaje. El lineado no tiene que ser únicamente con tinta negra, también se le pueden añadir algunos tipos de tintas para tatuar.



Mo Ganji, 2015

Técnica de Coloreado

Esta técnica puede incluir usar o no tinta negra, por ejemplo algunos artistas prefieren emplear esta tinta para hacer su técnica de sombreado.

Dependiendo del efecto que se busque obtener con el coloreado se puede aplicar otra gran variedad de técnicas. Se puede optar por utilizar una serie de pequeños círculos que se superponen para llenar un espacio o bien, es posible optar por barrer la aguja a través de la piel con la variación de la presión de crear más de un efecto de sombreado.

El coloreado generalmente se hace de oscuro a claro, trabajando de un lado del diseño hacia el otro. Las razones para hacer esto son muchos, primero porque esto evita que los colores oscuros se mezclen con otros claro. Además de que las agujas, los tubos y otros accesorios necesitan ser limpiados cada cambio de color.



Kshocs, 2017.

Técnica de Sombreado

La técnica del sombreado, es una de las que hace a un tatuaje más artístico. Los sombreados crean imágenes que tienen profundidad y son interesantes de ver.

El sombreado se hace generalmente con tinta de color negro, y hay diferentes técnicas que se pueden utilizar para crear sombras más oscuras o más claras. Por ejemplo, se puede comenzar con mayor presión aligerando el tacto a medida que se levanta la aguja de la piel al final del sombreado. Existen otros métodos para crear un tono más claro, también. Algunos artistas suelen mezclar blanco y negro para hacer un gris personalizado. Otros optan por añadir más agua u otros fluido a su negro.



Anónimo, 2013.

Técnica Puntillismo

Esta técnica se fundamenta en los diseños efectuados con puntos, y está con fuerza vinculada con el estilo pictórico del puntillismo, una técnica que brotó a fines del siglo XIX en Francia, a cargo del pintor Georges Seurat.

Esta técnica de tatuajes "dotwork" se prosiguen exactamente los mismos principios que se emplean en el momento de pintar sobre un lienzo: un sinnúmero de pequeños puntos que poquito a poco y vistos a una determinada distancia, van conformando una imagen.



Taras Shtanko, 2016.

Técnica Sketch

El estilo de tatuaje de Sketch Tattoo, traducido al español como el bosquejo, diseña los tatuajes procurando darle el aspecto de borrador, en realidad su origen se podría encontrar en los mismos cuadernos de bocetos de todos los artistas, sea su especialidad el estilo que sea, cualquier estilo es posible trabajarlo con la técnica sketch tattoo style. Lo habitual en los sketch tattoo es ver un elemento principal acompañado por todas las líneas que se han trazado durante el desarrollo del diseño, incluso los trazos de colores que preparan el dibujo, los elementos de los sketch tattoos son infinitos y también se pueden mezclar con otras técnicas de dibujo como pueden ser la acuarela, como estilo de tattoo sin líneas y con mucho color, que se completa de forma armoniosa con las líneas típicas de los sketch tattoo.

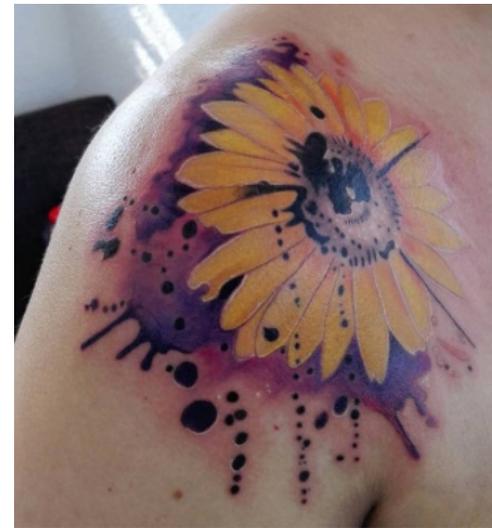


Azurdia, (s,f)

Técnica Acuarela

Los tatuajes acuarela incluyen efectos de pincelada, trazos similares a los que dejaría un cepillo o un pincel, determinadas manchas y salpicaduras de pintura y muchos otros efectos clásicos en la pintura, especialmente las que se realizan con acuarela.

Lograr los colores adecuados no es una tarea sencilla y por ende, una tarea que no cualquiera pueda realizar sin conocimientos previos. Las tonalidades se consiguen mediante la dilución de los colores en agua y la mezcla de los mismos. De cierto modo y en éstos términos, hasta podríamos decir que de forma similar a lo que ocurre con los black and grey, cuando la tinta negra y gris es diluida para conseguir las tonalidades que se están buscando.



Osorio, 2017.

LA TÉCNICA SEGÚN LA APLICACIÓN

Según Antan (2009) tatuar es un arte y asegura se debe especializar hasta lograr una técnica adecuada, desarrollar una capacidad especial para enfrentarse a una responsabilidad tan grande como es marcar a alguien de por vida. No hay muchas técnicas de tatuajes, pero más allá del método, de cualquier manera se pueden implementar ciertas técnicas para desarrollar este arte.

La técnica depende mucho del equipamiento que se utilice para aplicar la tinta, ya que hoy en día se utiliza la máquina, pero en muchos lugares la tradición es hacerlo con otros elementos. Sin embargo no solo el equipamiento hace que varíe; también el país y la cultura hace que la forma de tatuar sea distinta, incluso con un mismo utensilio.

En algunas **sociedades tribales** se corta el diseño en la piel y luego ponen tinta (elaborada a partir de ceniza, agua y plantas) sobre esas heridas. Cuando cicatrizan queda hecho el tattoo. En otros sitios el sistema es más parecido al moderno, clavando con palos afilados o huesos de animal la tinta debajo de la piel.

El método **“irezumi” en Japón** es una técnica a mano mediante herramientas con agujas hechas de caña de bambú o acero en la que se golpea repetidas veces y de a poco se inserta la tinta.

Claramente, son métodos duros y dolorosos, en los que se necesitan años de entrenamiento para lograr una bue-

na técnica y tatuar decentemente.

La técnica con **máquina de tatuajes moderna (eléctrica)** ha hecho las cosas más fáciles, pero no significa que cualquiera pueda tatuar. La máquina de tatuajes, implica un dominio particular. Se debe tener mucha cautela en dar el espacio adecuado entre la máquina y la piel, para que la aguja deposite la tinta en el lugar correcto. Hay que tener buen pulso y habilidad: si la tinta va muy profundo en la piel, entonces entrará en contacto con los fluidos corporales y se esparcirá por el cuerpo, si está puesta muy superficialmente, entonces el tatuaje se desvanecerá gradualmente a medida que la nueva piel vaya surgiendo.

LAS AGUJAS

Style #	Profile	Name	Needle
# 1RLH	●	1-liner	0.40 mm
# 3RLH	●●●	3-liner	0.30 mm
# 5RLH	●●●●●	5-liner	0.30 mm
# 7RLH	●●●●●●●	7-liner	0.30 mm
# 7RLPH	●●●●●●●	7-power	0.40 mm
# 7RSH	●●●●●●●	7-shader	0.30 mm
# 9RLH	●●●●●●●●●	9-liner	0.30 mm

Estilo de Aguja, anónimo 2009.

Todas las máquinas, necesitan de agujas que completan al pincel alternativo. Son uno de muchos factores que determinan la calidad de la imagen en la piel, la saturación, la definición y agudeza de contornos, sombreados y colores. De ellas depende la consistencia del espesor de la línea, la profundidad y la homogeneidad del color en general. Además, la agrupación así como el número de puntas que tienen las agujas son determinantes para conseguir un efecto u otro.

Por lo general una aguja está formada por muchas pequeñas en la punta, pueden ser agujas individuales, poco usadas por un difícil dominio de la poca estabilidad que dan, o pueden ser entre catorce y más de cincuenta puntas ajuntadas, según el tipo de agujas. Los efectos conseguidos por las agujas y la técnica del tatuador dan resultados asombrosos que imitan a técnicas pictóricas consideradas clásicas, como el sfumato, la acuarela, el gouache o la aerografía. Los resultados en técnicas son infinitas y esa versatilidad es la que resulta muy atractiva para aquellos artistas que empiezan a tatuar.

Pero los diferentes estilos son solo asequibles si el artista está bien equipado, es decir, en tener buenas máquinas, bien calibradas y con muchas agujas diferentes, aunque Aitchison (2009) afirma que gran parte de la calidad de la obra depende de la comodidad y de la costumbre que el tatuador tenga con su material.

Según lo ceñidas o separadas que estén las pequeñas puntas que conforman la aguja, la acción capilar es mejor o peor. La acción capilar se refiere al movimiento de los

Style #	Profile	Name	Needle
#5FSH	•••••	5-flat	0.35 mm
#9FSH	•••••••••	9-flat	0.35 mm
#13FSH	•••••••••••••	13-flat	0.35 mm
#7MSH	•••••	7-magnum	0.30 mm
#7MSCH	•••••	7-magnum-soft-edge	0.30 mm
#9MSH	•••••	9-magnum	0.35 mm
#9MSCH	•••••	9-magnum-soft-edge	0.35 mm

Estilo de Aguja, anónimo 2009.

pigmentos cuando éstos estén inyectándose en la piel, cosa que se consigue empujando a la tinta dentro de la capa de piel donde se fija permanentemente. La piel se estira y la máquina presiona y empuja el pigmento a través de las puntas de la aguja dentro de la piel.

En cuanto a la ordenación de las puntas pueden ser circular (round) o alineadas paralelamente en dos filas (flat), habiendo más puntas en la fila inferior que en la superior. En ambos casos, el número de puntas que puede tener la aguja oscila entre tres y catorce puntas, aunque, como ya mencionado, también hay puntas individuales.

V.13

CHRIS RIGONI

BREVE RESEÑA

Según el artículo publicado por la pagina Loqueva.com en enero de 2017; se comenta que Chris Rigoni es un tatuador oriundo de Australia cuyo trabajo es reconocible por la mezcla inteligente de técnicas y estilos que hace a la hora de elaborar sus tatuajes. Sus dibujos súper coloridos son una mezcla de detalles realistas con colores vibrantes, resultando en obras fantásticas.

El artista con sede en Perth suele exponer su trabajo en Instagram, y el talento ya le ha valido más de 85 mil seguidores. Además, también es fanático de la fotografía y los viajes, lo que ha permitido que capture y comparta con sus seguidores imágenes realmente bellas.

El año pasado, el tatuador australiano Chris Rigoni tenía que tomar una decisión. Podía mantenerse intentando hacer felices a todos, estresandose durante casi 20 horas al día, o empezar a decir que no y centrarse en lo que él quería. Y optó por lo segundo.

Es un riesgo rechazar un trabajo y no hay muchos artistas que puedan darse ese lujo con tanta competencia, incluido el mundo del tatuaje. Así y todo su apuesta funcionó.



Fotografía de Chris Rigoni (2015).

V.14

SIMONE AND VOLKER

BREVE RESEÑA

Según el sitio oficial de los tatuadores, buenavistatattooclub, de se encuentra parte de esta breve reseña; Volker Merschky y Simone Pfaff trabajan juntos como artistas del tatuaje, fotógrafos, músicos, pintores y más ya 22 años. En 1998 abrieron el "Buena Vista Club Tattoo" y fundó la "Papelería de polca" estilos de tatuaje que influye en la lactancia e inspira a los artistas del tatuaje de todo el mundo.

Hoy en día la basura Polka es mundialmente reconocido como el estilo de independiente.

Su trabajo como artistas se exhibe en varias galerías de arte nacionales e internacionales y los museos de París, Londres, Hamburgo y otras majorcities.

Y es que en este tipo de tatuajes todo puede existir: manchas de tinta, figuras geométricas, retratos, líneas, paisajes de ciudad, siluetas y texto, todo en un mismo tatuaje. Por esta razón el Trash Polka suele ser un estilo que abarca una gran cantidad de piel, debido al número de detalles y simbolismos que convergen. Combinándose al compás del negro y el rojo.



Fotografía de Volker Merschky and Simone Pfaff (2014).
Fuente: <http://buenavistatattooclub.de/>

V.15

EXPERIENCIA DE DISEÑO

Título: LOS 10 ESTILOS MÁS POPULARES DE TATUAJE Y SU SIGNIFICADO

Autor: Pijama Surf

Fecha de publicación: 09 de mayo del 2015

Link: <http://pijamasurf.com>

En los últimos años, los tatuajes han cobrado popularidad en distintos tipos de población. Parafraseando cierta expresión coloquial, podría decirse que se está tatuando gente que antes no se tatuaba. Lo cual, en cierta forma, supone que en otros períodos de la historia el tatuaje ha estado asociado con personas específicas, a veces incluso oficios o estilos de vida. Puede sonar a prejuicio pero es una realidad que, por ejemplo, entre reos y mafias criminales es común que el tatuaje cumpla funciones de identificación, pertenencia e incluso intimidación. Esto, sin embargo, no hizo más que alimentar la mala fama de una práctica que igualmente podría pertenecer a un oficio común y corriente como el de mensajero o futbolista (como en la actualidad) o, en otro aspecto, ser una celebración del conocimiento o del gusto por algo, que puede cultivarse hasta la maestría artística.

Dicha popularidad, no obstante, ha provocado que muchas personas se acerquen al fascinante mundo del ta-

tuaje con cierta ingenuidad, sin conocer al menos en sus elementos básicos la tradición que se ha tejido en torno al adorno de la piel por medio de las tinturas y la aguja.

Hace unos días, el sitio Design Taxi publicó un interesante y completo infográfico en donde se resume parte de dicho itinerario a partir de una premisa asequible para todos: ¿cuáles son los estilos contemporáneos de tatuajes más solicitados y qué significan?

1. Estadounidense tradicional (vieja escuela)

Original de Sailor Jerry (pseudónimo de Norman Collins), quien trabajaba en Honolulu. Es una combinación de colores vívidos e iconografía atrevida. Jerry tiene fama de ser el primer tatuador occidental en aprender y cartearse con los grandes maestros japoneses de la disciplina.

Los elementos comunes de este estilo comparten cercanía semántica con el mundo de los marineros (anclas, barcos, botellas de licor, sirenas, etc.) o con el imaginario estadounidense (águilas americanas, cherokees, etc.), aunque no exclusivamente.



Imagen: American Traditional Tattoo (Instagram)



Imagen: World Of NewSchool (Instagram)

2. Nueva escuela

La década de 1970 se fecha como el inicio de una nueva tendencia de tatuajes en Estados Unidos. A partir de la síntesis de estilos antiguos y tradicionales (en especial el irezumi japonés y la vieja escuela estadounidense), se crearon nuevas imágenes caracterizadas por la exageración, tanto en el motivo como en la técnica con que este se plasma. La apariencia de movimiento del tatuaje es uno de sus rasgos más distintivos.

3. Trash polka

Este estilo se originó en Alemania de la mano de Simone Plaff y Volko Merschky, quienes colaboraban en el Buena Vista Tattoo Club. Su inspiración es la convivencia y la posible síntesis de los opuestos: lo real y lo abstracto, la tecnología y la humanidad, la realidad y sus desechos. "Los opuestos que ahí se encuentran intentan llevar a una danza creativa para armonizar y sintonizarse con el cuerpo", dice Merschky. (2015)

En este sentido, el trash polka está construido notablemente sobre el contraste: los elementos realistas se mezclan con otros más naturales, con inclusión de gráficos geométricos y letras.

Por las necesidades del estilo, casi siempre se le encuentra en tatuajes de gran tamaño.

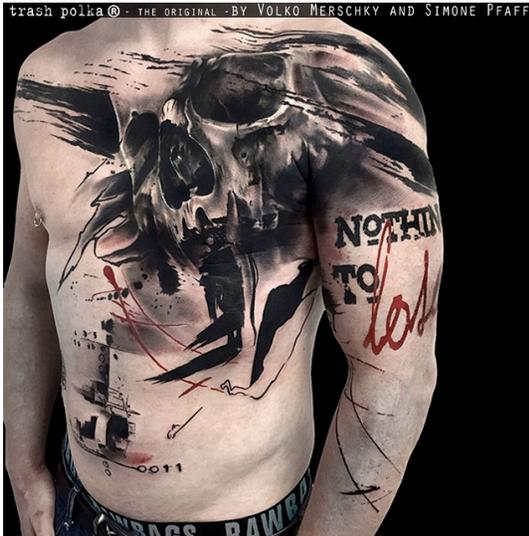


Imagen: Buena Vista Tattoo Club (Instagram)

4. Blackwork

Como su nombre indica, estos tatuajes se caracterizan por el uso exclusivo de tinta negra. Las formas son variadas pero casi siempre, por el simbolismo del trazo en negro, se utilizan para dibujar figuras geométricas, religiosas o de inclinaciones abstractas y artísticas.



Imagen: BLACKWORKERS (Instagram)

5. Puntillismo

Probablemente uno de los estilos más exquisitos. Como en la pintura, los tatuajes hechos con esta técnica dependen únicamente de puntos para expresar sus características, desde su significado general hasta elementos técnicos como la profundidad o el sombreado. Se dice que justo las sombras realizadas con puntillismo son inigualables e identificables de inmediato.

Quizá por esta razón, el puntillismo y el blackwork tienen una relación de cierta complicidad; como se ve en esta imagen, los trabajos de puntillismo casi siempre se encuentran en tinta negra (con uso ocasional del gris y el rojo) y tienen motivos similares a los del blackwork.



Imagen: Meatshop Tattoo (Instagram)

6. Geométrico

Sin duda uno de los estilos más populares de los últimos años, los tatuajes geométricos han seducido a muchísimas personas por la enorme expresividad lograda con el aparente minimalismo de recursos. Lo usual es realizarlos en tinta negra y con algunas zonas de puntillismo. Además de figuras geométricas como tal, también se le encuentra combinado con patrones de la naturaleza.



Imagen: Kenji Alucky (Instagram)

7. Bosquejo

Otra tendencia contemporánea es el terminado de bosquejo, una elección paradójica que hace ver un tatuaje como si se tratara de un borrador, una obra no terminada o apenas un ensayo.

Estilísticamente su origen podría encontrarse en los cuadernos de artista, en los que es usual que una imagen esté rodeada de las líneas guía que ayudaron a trazarla o que esté coloreada a medias, como a veces también ocurre con tatuajes de este tipo.



Imagen: Kamil Mokot (Instagram)

8. Acuarela

Los tatuajes con terminado de acuarela tienen dos grandes rasgos distintivos: el color y la falta de líneas. El primero es, en parte, lo que da sentido al estilo, pues como en la pintura, los tatuajes de acuarela tienen no sólo los colores de este tipo de pigmento sino también su aspecto acuoso, casi salpicado. Asimismo, como también ocurre en dicho arte plástico, en este estilo no hay una línea manifiesta que contenga las formas, lo cual es un tanto heterodoxo para la disciplina y, por lo mismo, distingue a personas creativas y arriesgadas.



Imagen: Water Color Tattoos (Instagram)

9. Surreal

El tatuaje surreal se adscribe de lleno a la corriente artística que acuñó el término y los lineamientos de su práctica en la primera mitad del siglo XX. Las imágenes plasmadas buscan situarse a medio camino entre la realidad y la fantasía, el mundo consciente y el de los sueños. Se trata de un estilo exigente que además de implicar formas, colores y técnicas complejas, también requiere de la creatividad del artista y el poseedor del tatuaje.



Imagen: Gianpiero Cavaliere (Instagram)

10. Ilustración

Otro de los estilos que han cautivado esta época. La ilustración combina técnicas y acercamientos diversos al tatuaje. Además de la inclinación de las imágenes tatuadas, sus rasgos más distintivos son la fuerte presencia de color y las líneas gruesas y bien definidas.



Imagen: Ben Shaw (Instagram)

V.15

EXPERIENCIA DE DISEÑO

Título: La vida de los 4 maestros tatuadores más influyentes de la historia

Autor: Macu Marrero Lemes, Experto de Tatuajes

Fecha de publicación: 22 de agosto de 2016.

link: <http://tatuajes.about.com/od/Tatuadores/tp/Cono->

Reconocidos como maestros por los profesionales del tatuaje, estos cuatro artistas tatuadores han dejado una gran influencia y legado en el mundo de la tinta.

1. Horiyoshi III Nació en Japón en 1946 y se ha especializado en tatuajes japoneses y de cuerpo completo. Esta técnica, es conocida como Irezumi, en la cual se tatúa todo el cuerpo con tatuajes japoneses a modo de decoración.

Es el tatuador japonés más reconocido a nivel mundial y sin lugar a dudas uno de los más influyentes. Ha sido maestro de otros grandes tatuadores, en los que se incluye a uno que aparece en esta lista, Ed Hardy.

Tiene su propio estudio en Yokohama, y en el año 2000 fundó el Museo de Tatuajes de Yokohama.

En este museo, Horiyoshi III exhibe sus mejores piezas que ha tatuado por todo el mundo.

2. Sailor Jerry Su pasión por los viajes y su espíritu aventurero le impulsaron a abandonar siendo un adolescente su casa paterna y marcharse en un tren de mercancías de la Western Union.

En uno de sus viajes descubrió el tatuaje, y a mediados de los años 20 se embarcó en un buque donde descubrió también su vocación de ser marinero.

Fue en Chicago donde conoció al profesor Tatts Thomas, quien le dio una máquina de tatuar y le enseñó los secretos de la técnica eléctrica y cómo utilizarla.

En 1928, Sailor Jerry se embarcó y zarpó rumbo a los Mares del Sur. Se enamoró de las Islas del Pacífico, especialmente de Hawai.

Introdujo el icono del tatuaje de los marineros a la moda de las "mangas cortas" y los grandes tatuajes que cubrían toda la espalda.

Por primera vez y habiendo superado el odio que sentía por los japoneses tras el bombardeo de Pearl Harbor, todos los símbolos japoneses y divinidades surgían de la mano de un tatuador occidental.

Sailor Jerry, murió en 1973. Su estilo y láminas de tatuaje han sobrevivido y constituyen un importantísimo punto de referencia para los tatuadores de todo el mundo.

3. Phill Sparrow

Samuel Morris Steward es el nombre del artista tatuador más conocido como Phil Sparrow. Nacido en Ohio en 1909, fue un icono para la cultura gay además de profesor universitario, tatuador, pornógrafo y escritor de novelas.

Su nombre, Phil Sparrow, lo adquirió de su marca de whiskey preferida.

Tras cansarse de impartir clases en la universidad, Sparrow decidió lanzarse al mundo del tatuaje y montar un estudio en Milwaukee, una ciudad al noroeste de Chicago. Esta ciudad suponía un lugar estratégico cerca de la escuela de los Marines.

Allí encontró una clientela inagotable donde poder realizar todo tipo de tatuajes, allá por los años 50.

Dejó un gran legado con láminas sailor old school e inspiración en sus tatuajes para las nuevas generaciones.

4. Ed Hardy

Ed Hardy fue el primer artista tatuador en realizar diseños asiáticos aun no siendo oriental. Su nombre es todo un referente en el mundo del arte, y no solo en el del tatuaje.

Hardy introdujo la estética japonesa en los tatuajes americanos. Por entonces, los diseños americanos estaban basados en el Old School y el Sailor.

Como él mismo declaró, era una manera de ganar dinero con aquella gente que en la época pertenecía a los clásicos sectores a los que se atribuía tatuarse (marineros, expresos, etc...), pero su pasión por la creación y llegar más allá, le llevó a realizar cambios muy trascendentes en el arte del tatuaje.

Cuando abrió su primer estudio en San Francisco, llamado Realistic Tattoo, revolucionó la estética de occidente en cuanto al arte del tatuaje.

VI

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

A través de los instrumentos de investigación se logró plantear preguntas que solventaran los objetivos de investigación previamente planteados. A continuación se muestran los mismos con datos brindados por los sujetos de estudio.

VI.1

CUESTIONARIO A SUJETO DE ESTUDIO

CHRIS RIGONI

Con el objetivo de completar la investigación, conocer más sobre el sujeto de estudio, Chris Rigoni, tatuador profesional en el Holdfast tatto Studio en Australia se realizó una entrevista estructurada de preguntas abiertas en la que el artista brindó su apoyo resolviendo interrogantes sobre su carrera y características puntuales sobre su estilo y experiencia en esta carrera.

1. ¿Desde cuándo comenzó a tatuar?

He estado tatuando desde hace 5 años, y aprendí durante un año antes de eso. Así que he estado en la industria desde hace 6 años.

2. ¿Cómo tomó la decisión de comenzar a tatuar?

Cuando tenía 26 años decidí dejar de ir de fiesta y empezar a trabajar duro para hacerme una mejor persona. Así que empecé a llenar mi tiempo con actividades creativas y positivas y el dibujo y la pintura fue uno de ellos. El trabajo fue en realidad una especie de me ofreció cuando me tatuaron en Holdfast

Tattoo (donde trabajo ahora) cuando el tatuador había visto mis dibujos y me dijo que solicitara el aprendizaje que se avecinaba. Así que hablé con los jefes y me dijeron que siguiera dibujando y viniendo a verlos. Y finalmente estuvieron contentos con mi progreso y me ofrecieron el aprendizaje. Así que en realidad no era algo que estaba planeando hacer.

3. ¿Qué habilidad lo hizo descubrir este talento?

Mis dibujos, eran buenos y las personas me hicieron mejorar técnicas con sus comentarios positivos. Y una vez que empecé de lleno, me obsesioné. Y he continuado cada vez más obsesionado, cada día. Me encanta tatuar.

4. ¿Qué artistas le han influenciado (ya sean del mundo del tatuaje o del arte en general) y por qué?

Esa es una pregunta difícil. Me influyen constantemente tatuadores, pintores y fotógrafos. Pero lo que ellos son evoluciona conmigo, como mis tatuajes y mi estilo. La gente a la que miraba dema-

demasiado y a la que estaba muy apegado cuando estaba comenzando, son muy diferentes a lo que yo soy ahora.

En este momento realmente me gustan los tatuadores y en especial que progresen la forma de su propio arte para la creación de tatuajes completamente originales y diferentes. Por supuesto, Andrey Lukovnikov, Pawel Indulski, Steve Butcher, Sam Barber, Arlo, Mariusz Trubisz, la lista sigue y sigue.

5. ¿Cómo ha influenciado el diseño gráfico en su carrera como tatuador?

Grandemente, en general me sirvió, básicamente los principios o métodos al igual que la historia, el arte. Antes de comenzar a tatuar trabajé en la construcción durante 10 años y también trabajé en bares los fines de semana mientras viajaba en el Reino Unido y Europa. Más que el diseño, yo lo veía aplicado en cada cosa que hacía, le tomaba sentido a los espacios y cosas que imaginaba para luego plasmar, todo relacionado con mi día a día, la carrera te marca e influye dependiendo tu coraje, ganas de sobresalir en el medio.

6. ¿Tiene algún estilo artístico favorito, por qué?

Actualmente estoy disfrutando realismo y realismo abstracto. Sólo porque estoy deseando dirigir en esa dirección con mi trabajo y estoy empezando a

entender la enorme cantidad que entra en él, y la enorme cantidad de tiempo y estudio que tiene que irse logrado en ella es que me esfuerzo por hacerlo notorio y lo proyecto.

7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes? Ejemplificar

Realmente me gustaría seguir teniendo estilos contrastantes, es lo que me caracteriza. Así como lo trato de hacer con la mayoría de mis tatuajes, algo que contrasta la suave mezcla de realismo. Ya se trate de trabajo negro grabado / puntillismo. La integración de la línea de color sólido agudo. Otro estilo como American Traditional.

8. ¿Qué le motivó a reflejar los movimientos artísticos en sus piezas?

Creo que el realismo es increíble, pero la gente puede aburrirse de ver algo copiado sin ningún tipo de aportación creativa de los tatuadores para que sea propio y reconocible como su estilo por lo que aparte de los rasgos mencionados anteriormente decidí integrar la historia que me apasiona para crear algo distinto.

9. ¿Normalmente qué proceso realiza para crear una pieza de tatuaje? Describir

Por lo general, hablar por correo electrónico con los clientes en primer lugar para que podamos planifi-

car los fundamentos, razones del tatuaje. Cuál es el tema, dónde se colocará en el cuerpo, el tamaño, color o negro y gris, etc.

De esa manera puedo estar seguro de que soy la persona adecuada para el trabajo y estar seguro de que puedo producir algo bueno para ellos.

Luego sólo dibujar la noche antes de la cita, así sólo estoy centrado en un tatuaje a la vez. De esa manera toda mi energía y atención se va hacia eso. He logrado obtener resultados mucho mejores de esta manera.

El proceso del diseño es que apenas comienzo con una idea básica y luego comienzo a mirar una referencia real de lo que estoy plasmando. Hago un collage de imágenes y luego empiezo a dibujar y mezclarlos hasta que tengo algo básico que creo que vale la pena desarrollar más. A continuación, sólo me aseguro que sea de agrado al cliente y hacer el cambio si existiese alguna, que puede tomar mucho tiempo. Realizo para todos un estudio de color acabado y línea de trabajo. Así son la mayoría mis procesos, soy muy lento en este proceso, dedico mi tiempo, puedo contar 6-12 horas más o menos.

10. ¿Qué es lo más satisfactorio de trabajar en el arte corporal? ¿Existe alguna anécdota que pueda compartir?

Honestamente todo el proceso es genial. Pero real-

mente me encanta estar en el estudio, llegar a hacer un nuevo amigo cada día, escuchar acerca de la vida de otras personas y sus ambiciones, no tengo una anécdota específica.

Te cuento que lo quisiera es trabajar fuera por más tiempo, lo que me tiene tan adicto al tatuaje, pero creo que es el desafío constante. Es tan duro y siempre cambiante con la piel de cada persona que es diferente y cada trabajo que es un nuevo diseño. También esa persecución para sobresalir y encontrar la perfección nunca termina. Siempre lo estaré persiguiendo. Y lo necesito o me aburro.

11. ¿Cuál ha sido la pieza que más lo ha enorgullecido como tatuador y diseñador?

Eso es muy difícil. Creo que un tatuaje que me gusta, pero me gusta más por el momento en el tiempo que pasó, fue la peonía que he adjuntado. Fue en una colega, pero fue en ese momento que decidí que iba a dejar de decir sí a todos los trabajos, y puramente empezar a centrarme en el desarrollo de mi propio estilo.

Y desde entonces sólo iba a dibujar el tatuaje cómo quería verlo en lugar de copiar otros estilos de tatuadores o que el cliente me traía como referencia.

Estaba tomando un riesgo porque si a la gente no le gustaba, no tendría trabajo. Pero tuve mucha suerte, a los clientes les gustó y pude llegar a esta posición

en la que estoy ahora, siendo conocido por un estilo particular y estar ocupado por eso. Así que este tatuaje cambió mi carrera, fue un punto de inflexión para mí y tiene mucho significado.



Fuente: Chris Rigoni.

VI.2

CUESTIONARIO A SUJETOS DE ESTUDIO

SIMONE Y VOLKER

Con el objetivo de completar la investigación, conocer más sobre los sujetos de estudio, Simone y Volker, tatuadores profesionales en el Buena Vista Tatto Club studio en Würzburg Alemania, se realizó una entrevista estructurada de preguntas abiertas en la que la artista Simone brindó su apoyo representando a su pareja, resolviendo interrogantes sobre su carrera y características puntuales sobre su estilo y experiencia en esta carrera.

1. ¿Desde cuándo comenzaron a tatuar?

Después de un año de conocernos, nos hicimos pareja y empezamos a trabajar juntos. Ambos estábamos relacionados en cosas del arte y diseño, ahora trabajamos como tatuadores, fotógrafos, músicos y pintores ya hace unos 24 años.

2. ¿Cómo tomaron la decisión de comenzar a tatuar juntos?

En 1998 decidimos abrir "Buena Vista Tattoo Club" nos complementábamos, ambos hacíamos un buen trabajo y juntos lo desarrollábamos mejor, tenemos

las mismas destrezas y lo platicamos al ver como avanzábamos individualmente.

3. ¿Qué habilidad los hizo descubrir este talento y unir sus estilos?

La pasión por el arte, ambos asistimos a la misma escuela de arte, yo estudiaba diseño de interiores ,arquitectura y fotografía (Volker) y yo trabajaba como diseñadora gráfica al mismo tiempo que estudiaba arte. Comenzamos a trabajar juntos después de conocernos y comenzamos a unir nuestros diseños y se fusionaban bien, nos gustó y así comienza el trayecto, fue una revolución porque éramos distintos a lo convencional.

4. ¿Qué artistas le han influenciado (ya sean del mundo del tatuaje o del arte en general) y por qué?

La música es lo que nos inspira, los sonidos nos mueven y despiertan muchas cosas, por medio de ella es que nos identificamos y cuándo la escuchamos es que tenemos más necesidad de hacer algo

de lo que nos gusta, también hacemos música y gracias a ello es que podemos decir que es lo que nos influencia en el mundo del tatuaje, todo muy vocal, guitarras, arpas, pump organ. Tocamos un country profundo, alternativo y melancólico "Post-modern Folk". Dobbs Dead es nuestro proyecto artístico que nos inspira.

5. ¿Cómo ha influenciado el diseño gráfico en su carrera como tatuadores?

Dese chicos, el diseño tiene peso, aprendimos a seguir reglas para luego romperlas, lo consideramos lo suficiente manipulable y decidimos darle nuestra propia perspectiva, gracias a lo que aprendimos es que creamos nuestro propio estilo, es paranoia, lo nuestro creció. Realistic Trash Polka Tattoo style contiene diseño, es diseño, somos diseño.

6. ¿Tiene algún estilo artístico favorito, por qué?

El impresionismo, dadaísmo y realismo por ser épocas que marcaron la historia tan fuerte que son totalmente claras, dieron un cambio, se prestan para crear cosas fuertes, todo lo que impacta y más a un ser humano, a naciones nos favorece y es lo que creamos más fuerte en nuestros tatuajes.

7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes? Ejemplificar

Lo icónico nos distingue, lo contemporáneo y la gran escala, 16 pulgadas es la dimensión mínima que aceptamos. Nuestros tatuajes son una mezcla sutil e impresionante fuerte de realismo con efectos gráficos, paleta sólo neutra y rojos, todo depende del mensaje.

8. ¿Cómo notaron que ya habían creado un nuevo estilo artístico?

Era nuestro objetivo, cuando menos lo pensamos ya había sucedido. Fueron años pero no los notamos porque lo creamos desde que lo propusimos.

9. ¿Normalmente qué proceso realizan para crear una pieza de tatuaje? Describir

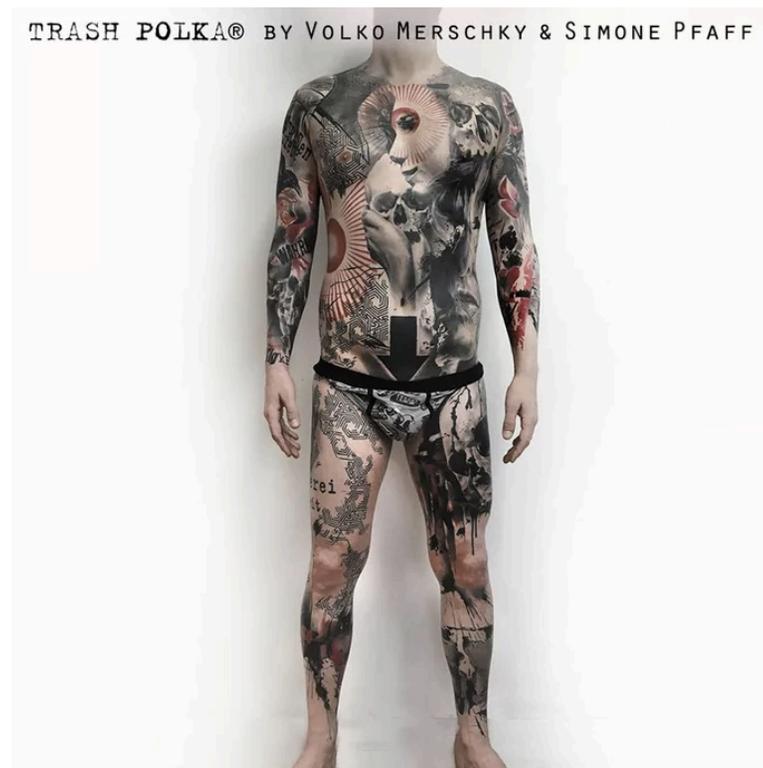
Escuchamos la solicitud, platicamos, unimos ideas juntos o uno comienza el boceto y el otro lo termina, depende el orden del factor alguno de los dos hace cambios o los platicamos cuando lo plasmamos en piel con el cliente, este la mayoría de veces está satisfecho e impactado, todo le gusta sólo siente miedo por las dimensiones (risas) es normal, pintamos como si fuera papel, música y nos liberamos. Hay conversaciones para que si estamos seguros e igual es un proceso costoso porque aunque nos comprendemos no siempre somos sólo uno.

10. ¿Qué es lo más satisfactorio de trabajar en el arte corporal? ¿Existe alguna anécdota que pueda compartir?

Mostrar el cuerpo como un lienzo es lo que nos satisface, poder compartir arte en otro humano y exponerlo en galerías es realmente satisfactorio, la mejor anécdota fue ya hace como 12 años cuando comenzamos a exponer, puedo recordarlo aún. Ya era nuestro estilo ahora, suena más.

11. ¿Cuál ha sido la pieza que más los ha enorgullecido como tatuadores?

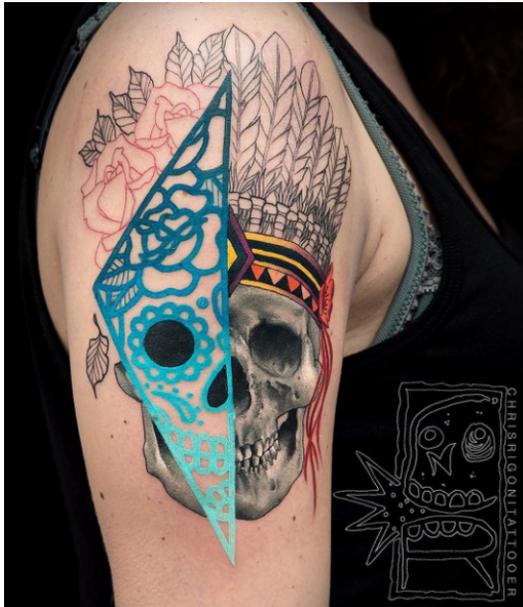
La de Paul, que nos ha prestado su cuerpo para llevar arte, todas son historias que nos enorgullecen porque cada una está enlazada es impresionante cuándo lo evalúas y encuentras sentido a cada una de ellas aparte buscar el estilo, esa fusión apropiada no ha sido fácil siempre conseguir el enlace, nos enorgullece porque pasamos horas que no imaginamos, no fue todo junto pero si buenos ratos invertidos ahora hacemos más de estos.



Fuente: Simone.

VI.3 GUÍA DE OBSERVACIÓN

PIEZAS DE RIGONI



Elementos predominantes:

Estilo: Black work/ Abstracto y realismo

Color: Contraste blanco y negro con colores fríos y cálidos.

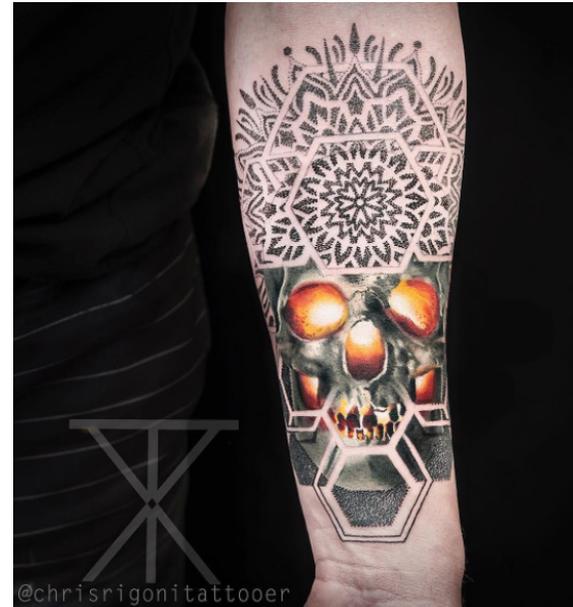
Textura: No

Tipo de línea: Continua y no visible

Aplicación de luces y sombra: Propia del cuerpo

Elemento que más resalta: El color frío y la imagen

Símbolo más relevante: El cráneo



Elementos predominantes:

Estilo: Surrealismo

Color: Negro y cálidos

Textura: No

Tipo de línea: Continua y no visible

Aplicación de luces y sombra: Zona Iluminada

Elemento que más resalta: Color e imagen

Símbolo más relevante: Mandala



Elementos predominantes:

Estilo: Black work/ Puntillismo

Color: Blanco y Negro

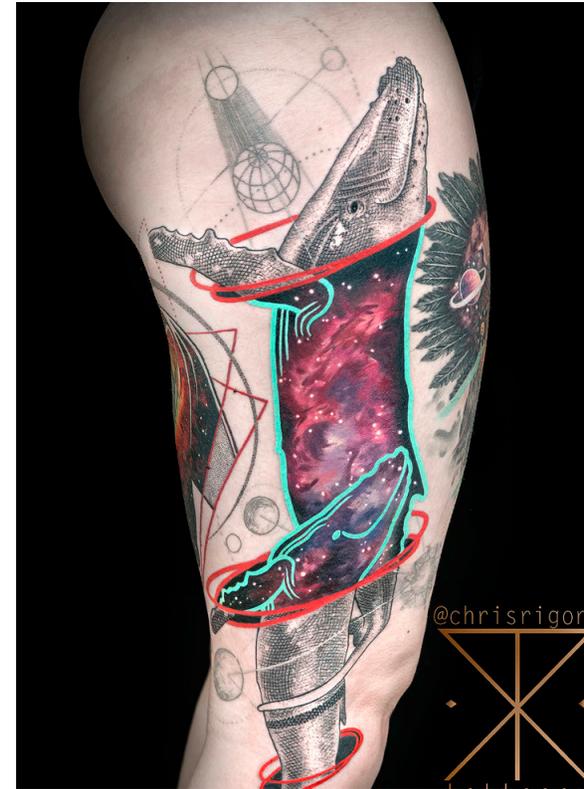
Textura: No

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Propia del cuerpo

Elemento que más resalta: Imagen

Símbolo más relevante: La rosa



Elementos predominantes:

Estilo: Surrealismo y realismo

Color: Triada: Rojo, aqua, negro.

Textura: No

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona Iluminada

Elemento que más resalta: Color del universo

Símbolo más relevante: Ballena/Círculos



Elementos predominantes:

Estilo: Realismo y surrealismo

Color: Blanco y Negro y contrastes

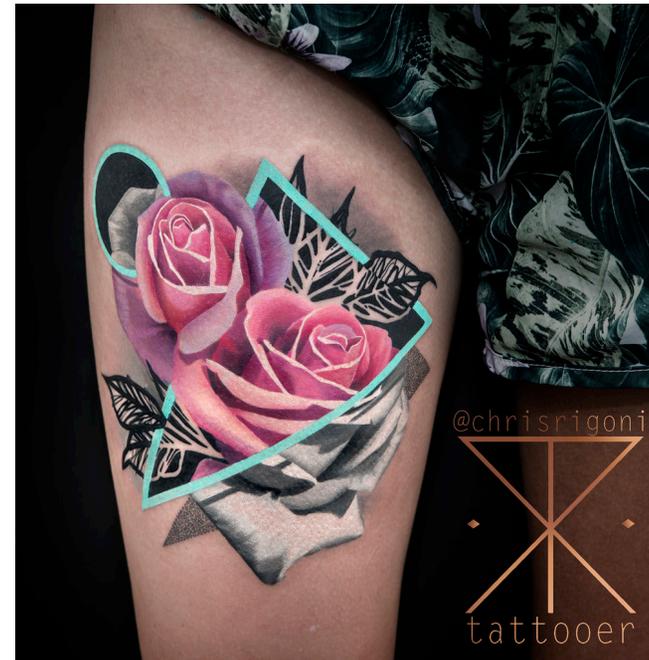
Textura: No

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Propia del cuerpo

Elemento que más resalta: Imagen

Símbolo más relevante: La rosa



Elementos predominantes:

Estilo: Surrealismo, realismo y sobre exposición

Color: Triada: Rojo, aqua, negro.

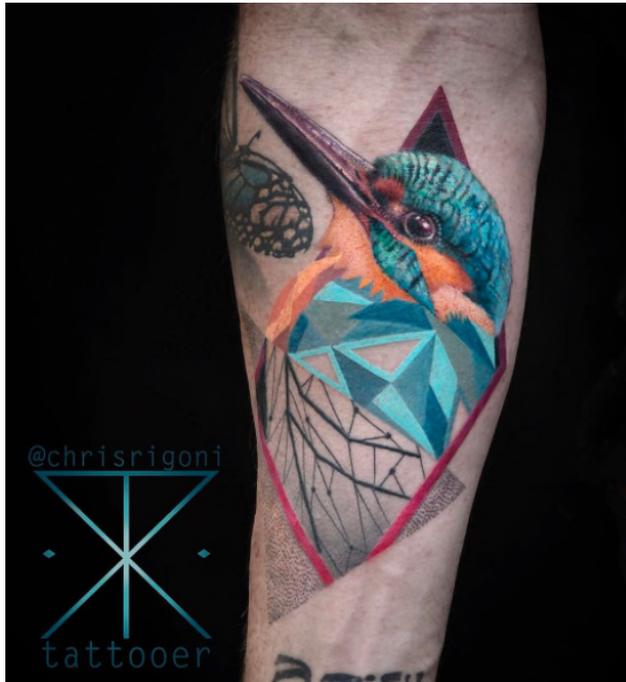
Textura: No

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona Iluminada

Elemento que más resalta: Color del universo

Símbolo más relevante: Ballena/Círculos



Elementos predominantes:

- Estilo:** Black work/ Abstracto, realismo y poligonal
- Color:** Contraste blanco y negro con colores fríos y cálidos.
- Textura:** No
- Tipo de línea:** Continua y no visible
- Aplicación de luces y sombra:** Propia del cuerpo
- Elemento que más resalta:** El color frío y la imagen
- Símbolo más relevante:** El cráneo



Elementos predominantes:

- Estilo:** Surrealismo y realismo
- Color:** Negro y cálidos
- Textura:** No
- Tipo de línea:** Continua y no visible
- Aplicación de luces y sombra:** Zona iluminada
- Elemento que más resalta:** Color e imagen
- Símbolo más relevante:** Mandala



Elementos predominantes:

Estilo: Realismo y surrealismo

Color: Contrastes ocres y cálidos

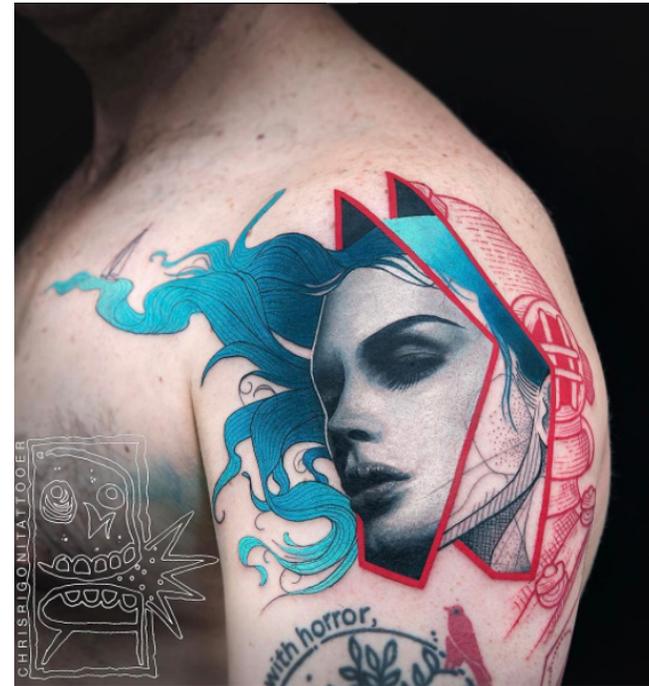
Textura: No

Tipo de línea: Continua, invisible y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Propia del cuerpo

Elemento que más resalta: Imagen

Símbolo más relevante: Oso



Elementos predominantes:

Estilo: Surrealismo y realismo

Color: Triada: Rojo, aqua, negro.

Textura: No

Tipo de línea: Invisible, continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona iluminada

Elemento que más resalta: Colores y cabello.

Símbolo más relevante: Rostro/geometría

PARTE II - GUÍA DE OBSERVACIÓN

RESPUESTAS A PIEZAS DE RIGONI

Las siguientes 8 preguntas elaboradas en base a los objetos de estudio del tatuador profesional Rigoni responden de manera general pero con características puntuales lo observado en las 10 piezas adjuntas y con sus descripciones individuales y detalladas al finalizar este breve cuestionario que facilitó la comprensión del trabajo del artista de una manera general.

1. En base a las piezas observadas ¿Qué elementos fueron sobresalientes y memorables para usted?

En todas las piezas observadas se pueden resaltar elementos visuales, conceptuales, de relación y prácticos; esto implica lo que son las líneas distintivas, puntos, colores y elementos gráficos; lo más memorable la geometría y colores vibrantes.

2. ¿Existen elementos repetitivos?

Sí, según lo observado se puede decir que los elementos repetitivos determinan parte de su estilo y generan un punto focal en la pieza.

3. ¿Cómo describiría el estilo apreciado en las piezas?

Una mezcla de realismo y lo abstracto, tal y como Rigoni describe sus piezas, logra ese contraste entre lo real y surreal; por medio de los colores termina de complementar cada pieza. Una mezcla de realismo, en algunas también el arte neotradicional, con influencias del Japón. La combinación de formas abstractas y colores vibrantes, elementos de la naturaleza y el cosmos.

4. ¿Puede mencionar dos características que podrían definir las piezas?

Contrastes y triadas de colores vibrantes.

5. ¿En base al color, cuáles son los más sobresalientes?

Rigoni utiliza pocos colores, en cada pieza son distintos pero se observó que los trabaja por triadas y sobresalen los fríos siempre siendo complementarios.

6. Las composiciones ¿Si pudiera definir las, cómo están compuestas?

En general se pueden definir como una mezcla de movimientos artísticos o con principios de diseño. Todas son distintas pero se puede notar el estilo. Están compuestas más que todo por elementos como las líneas, contienen mucha geometría y contrasta los elementos reales con el surrealismo que es lo que capta la atención.

7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes?

Los colores y su manera de contrastar 2 o más estilos artísticos y los elementos gráficos mediante principios del diseño.

8. Definir colores, tamaño, texturas y elementos

Sobresalen los colores fuertes, son realmente pocos los trabajados a un sólo color y lo más que mezcla son triadas y lo mejor es que de una manera surreal, también incluye texturas en algunos, todos estos elementos conjudados generan dichas piezas únicas y en ninguno puede faltar la geometría.

VI.4 GUÍA DE OBSERVACIÓN

PIEZAS SIMONE Y VOLKER



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; Black work, punk y tripográfico

Color: Negro y grises

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo, finas y gruesas.

Aplicación de luces y sombra: Propia del cuerpo

Elemento que más resalta: El cassette, la palabra die y el arma.

Símbolo más relevante: El arma



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; realismo, surrealismo

Color: Blanco y Negro, grises más rojo

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona Iluminada

Elemento que más resalta: Depende la perspectiva

Símbolo más relevante: El bebé, la completa representación de la vida en fases



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; grunge y geometría

Color: Negro y grises más rojo

Textura: Sí

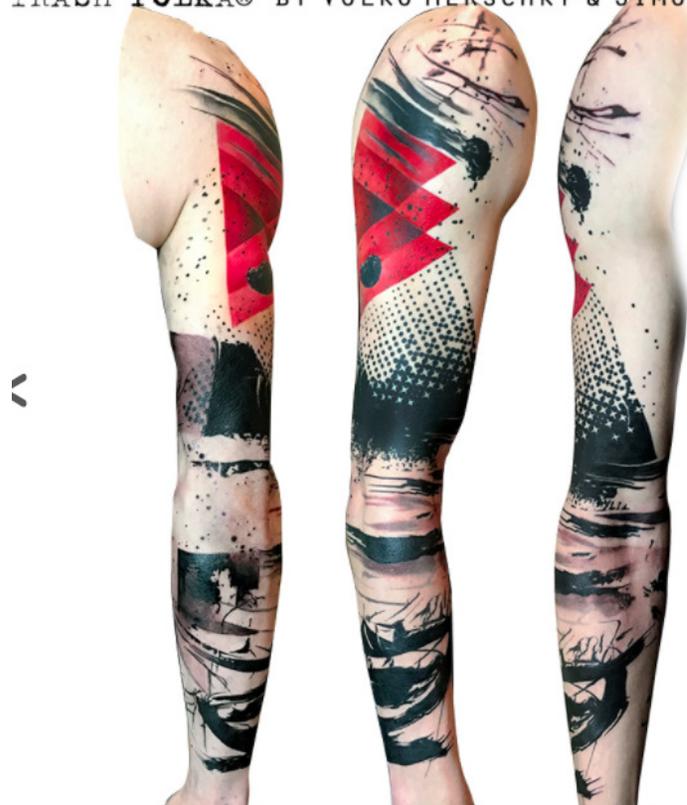
Tipo de línea: Continua, líneas gruesas y finas

Aplicación de luces y sombra: Zona iluminada y propia

Elemento que más resalta: El elemento geométrico

Símbolo más relevante: El elemento geométrico y las intervenciones en rojo.

TRASH POLKA® BY VOLKO MERSCHKY & SIMONE PFAFF



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; surrealismo y grunge

Color: Negro y grises más rojo

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona Iluminada

Elemento que más resalta: Geometría en rojo

Símbolo más relevante: Los planos y textura



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; realismo, tripográfico, grunge, geometría.

Color: Blanco y Negro, grises más rojo

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua, líneas gruesas y finas

Aplicación de luces y sombra: Zona iluminada y propia

Elemento que más resalta: El astronauta y texturas

Símbolo más relevante: La luna y textos, la pieza general



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; surrealismo, realismo y grunge

Color: Blanco y Negro, grises más rojo

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo, finas y gruesas.

Aplicación de luces y sombra: Zona iluminada

Elemento que más resalta: Punto rojo

Símbolo más relevante: La persona que está sufriendo y el ave en su mano que termina de contextualizar.



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; realismo, constructivismo y grunge

Color: Negro y grises más rojo

Textura: Sí, tipográfica y grunge

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona iluminada y propia

Elemento que más resalta: La mancha grunge en rojo

Símbolo más relevante: Los soldados



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; surrealismo y realismo.

Color: Negro y grises más rojo.

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo

Aplicación de luces y sombra: Zona Iluminada

Elemento que más resalta: El rostro

Símbolo más relevante: Las lágrimas en rojo.



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; surrealismo, realismo y tripográfico

Color: Negro y grises más rojo.

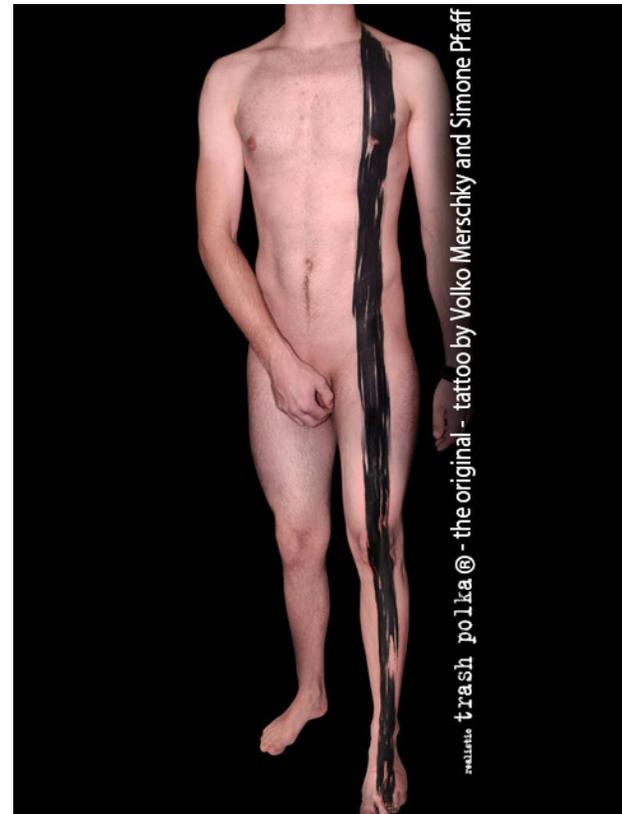
Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo, finas y gruesas.

Aplicación de luces y sombra: Propia del cuerpo

Elemento que más resalta: Figura con mezcla religiosa

Símbolo más relevante: La guerra en el área inferior.



Elementos predominantes:

Estilo: Trash Polka; grunge, conceptual.

Color: Negro.

Textura: Sí

Tipo de línea: Continua y grafismo grueso.

Aplicación de luces y sombra: No aplica

Elemento que más resalta: Textura

Símbolo más relevante: Las línea.

PARTE II - GUÍA DE OBSERVACIÓN

RESPUESTAS A PIEZAS DE SIMONE Y VOLKER

Las siguientes 8 preguntas elaboradas en base a los objetos de estudio de los tatuadores profesionales Volker y Simone responden de manera general pero con características puntuales lo observado en las 10 piezas adjuntas y con sus descripciones individuales y detalladas al finalizar este breve cuestionario que facilitó la comprensión del trabajo de los artista de una manera general.

1. En base a las piezas observadas ¿Qué elementos fueron sobresalientes y memorables para usted?

Las texturas pesadas, formas abstractas ya sean manchas o elementos geométricos con elementos realistas y/o textos en composiciones caóticas y con mucho impacto por la representación realista de sucesos que marcan a la sociedad. El contraste rojo.

2. ¿Existen elementos repetitivos?

Sí, más que todo cuando son elementos geométricos o las texturas.

3. ¿Cómo describiría el estilo apreciado en las piezas?

Combinación de realismo, constructivismo y grunge; sucesos impactantes en la humanidad; pasado, presente y futuro, opuestos que reflejan vivencias. Líneas (gruesas y finas), tramas de círculos o cuadrados, textos, o cualquier tipo de forma más abstracta ayudan a la integración del conjunto en el cuerpo del tatuado y dotan a la imagen de características Punk y urbanas de ahí su denominación de Trash, resumido como tatuajes duros.

4. ¿Puede mencionar dos características que podrían definir las piezas?

Impacto y texturas

5. ¿En base al color, cuáles son los más sobresalientes?

Sobresale el rojo ya que todo se trabaja en negro y grises.

6. Las composiciones ¿Si pudiera definir las, cómo están compuestas?

Como una combinación adecuada entre concepto e impacto visual que transmiten situaciones/acontecimientos fuertes plasmados a gran escala en el cuerpo. Compuestas por texturas, imágenes realistas con intervenciones grunge.

7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes?

El tamaño y las composiciones tan impactantes.

8. Definir colores, tamaño, texturas y elementos

Combinación de elementos reales a veces geométricos, con presencia de muchas texturas grunge en un matiz que no recurre más que a los colores rojo y negro para lograr un contraste sobrio y violento a la vez. Escalas de impacto tan grandes y expansivas como la situación lo permita, Trash Polka juega con esto rompiendo la discreción y los límites de lo "decente" haciendo de la tinta en el cuerpo un reflejo de la personalidad con un estilo extraordinario.

VII

INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

- Identificar la importancia de los estilos artísticos en el desarrollo de tatuajes.

Para dar inicio al análisis e interpretación de esta investigación se tomó en cuenta toda la información recabada en el contenido teórico, así como las experiencias desde diseño y los resultados obtenidos a partir de los instrumentos elaborados, tanto de las entrevistas como de la guía de observación.

Es fundamental aclarar conceptos, relacionados con la temática de estilos y tendencias dentro del diseño gráfico, con la finalidad de identificar la importancia de los mismos, principalmente para ahondar en el desarrollo de tatuajes que es el centro de interés en esta investigación. Se parte de la historia, considerando que el arte y la comunicación forman parte del contexto histórico, cultural y social que se encuentra implícito dentro de cada estilo artístico que ha ido surgiendo, la historia y los hechos actuales sirven de inspiración e influyen en la definición del estilo idóneo dentro de la comunicación que es un medio para expresar.

“Los historiadores datan cualquier artefacto por su estilo, ya sea egipcio, griego, gótico, renacentista, colonial, americano o Art Nouveau. Es imposible que el hombre produzca objetos sin reflejar la sociedad de la que forma parte y el momento histórico del concepto de producto desarrollado en su mente... En este sentido todo lo producido por el hombre tiene estilo”. (Sir Micha Black, citado por Heller y Chwast en el documento estilos y

tendencias).

De acuerdo con Heller y Chwast (2011), estilo, en su sentido general, es una manera específica o característica de expresión, diseño, construcción o ejecución. En lo que se refiere al diseño gráfico, estilo sugiere la estética visual dominante de un determinado tiempo y lugar. Y por lo que se han ido marcando estilos en determinadas épocas de la historia. Un estilo se ve reflejado en tipografía, paleta de color, y otros elementos gráficos característicos. Rigoni Chris, sujeto de estudio, comenta que actualmente disfruta del realismo y realismo abstracto. Que su estilo creado a bases de esos dos contrastes es cada vez más notorio. Por su parte la pareja de artistas Simone y Volker concuerdan con que el impresionismo, dadaísmo y realismo fueron épocas que marcaron la historia tan fuerte que son totalmente claras, dieron un cambio, y aprovechan para hacer de ellas su estilo, se prestan para crear cosas fuertes, todo lo que impacta y más a un ser humano, les favorece y ese impacto es lo que predomina más fuerte en sus tatuajes.

En esta investigación se deja a un lado los estilos tradicionales que ya son comunes y fácilmente reconocidos en el mundo de los tatuajes; el enfoque aquí es puramente artístico y de influencia histórica, cabe mencionar que el diseño forma parte importante en toda la investigación.

Los comentarios de los sujetos de estudio sirven para establecer que el diseñador gráfico se define por sí mismo, el estilo es un código de transmisión, de acuerdo con un público específico. Es un conjunto de características grá-

ficas que distinguen y le dan carácter a determinada pieza dentro de un contexto de comunicación.

El estilo puede, además, evidenciarse mediante el uso de determinados elementos visuales como los observados en las guías a objetos de estudio, todos esos elementos utilizados regularmente, de manera que evidencie, una línea gráfica, establece tipografía, colores, texturas, composiciones, etc., que forman parte del patrón general a seguir al momento de diseñar.

En la década de los ochenta se incorporó lo que es la historia del diseño y hasta los muy recientes años noventa se publican los primeros libros sobre el tema de la historia del diseño. Hace poco Gui Bonsiepe afirmó que “la historia del diseño construye la memoria y por lo tanto el futuro del diseño”. Hasta entonces, las referencias históricas siempre remitían principalmente a los sucesos europeos y el paradigma del buen diseño que ha sido precisamente el del diseño europeo.

A partir de lo anterior se confirma la importancia de valorar lo que se ha hecho a través de la historia, habiendo estilos artísticos (énfasis en el arte), y estilos de diseño (enfocados en la comunicación visual) los cuales sirven de influencia o inspiración al momento de definir un estilo visual. Se hace énfasis en la historia del diseño puesto que mediante ella se enmarcan los distintos movimientos de estilos artísticos sucedidos durante diferentes épocas que ahora son representativas y determinan rasgos característicos determinados, muy específicos según el estilo artístico o de diseño. Es importante involucrarse con esta, ya que

ayuda a comprender el presente y el futuro si se conoce el pasado. En dicha memoria se ve la teoría del diseño, el que hacer profesional ante la relación psicológica y simbólica con el hombre, así como el desarrollo de proyectos en la práctica.

Wong (2014), afirma que el diseño no es solo adorno. Es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son realizaciones de visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado, resuelve una necesidad de comunicación para generar expresión.

El estilo artístico es el conjunto de características que permiten situar la obra en su contexto histórico y atribuirla a una época o artista determinado. Por ejemplo: estilo gótico, estilo renacentista y estilo futurista que aplicado en la temática tratada se puede resaltar el estilo que Rigoni está creando mediante los contrastes de un estilo abstracto y realista en sus piezas.

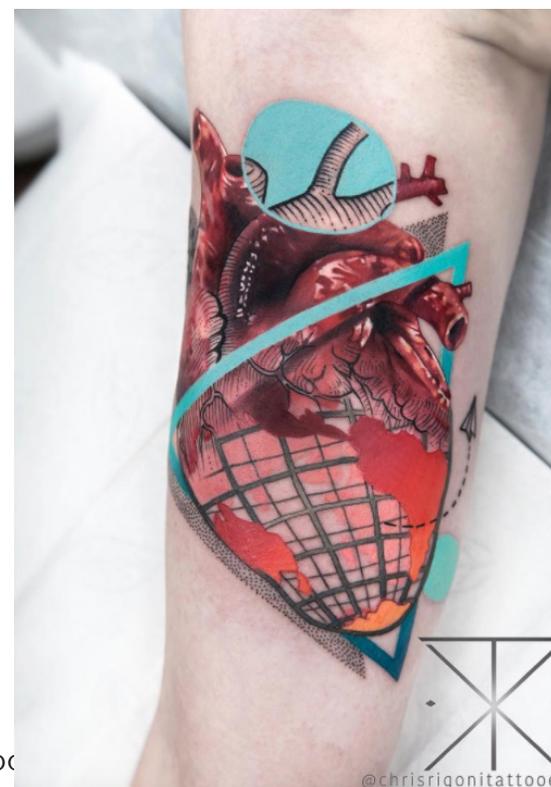
Desde la experiencia de diseño redactada por P.Surf cabe resaltar que en los últimos años, los tatuajes han cobrado popularidad en distintos tipos de población. Lo cual, en cierta forma, supone que en otros períodos de la historia el tatuaje había estado asociado con personas específicas, a veces incluso oficios o estilos de vida. Puede sonar a prejuicio pero es una realidad; ahora es visto desde otra perspectiva, que puede cultivarse hasta como maestría artística. Ed Hardy, uno de los tatuadores más influyentes

de la historia fue el primer artista tatuador en realizar diseños asiáticos aun no siendo oriental. Su nombre es todo un referente en el mundo del arte, y no solo en el del tatuaje. Hardy introdujo la estética japonesa en los tatuajes americanos. Por lo que se afirma que el estilo también se refiere a un artista determinado, donde se considera los rasgos de su personalidad, a su vez refleja la cultura de su época. El artista puede pasar por etapas de evolución al querer marcar su estilo dentro del movimiento al que pertenece. Por ejemplo, se puede hablar de Cubismo, pero centrarse en Picasso y el Cubismo sintético. Hablar de Surrealismo, pero enfocarse a las características de las obras de Miró. Y por qué no hablar de Simone y Volker creadores de un nuevo estilo denominado "Trash and Polka" que es una influencia pura de impresionismo, dadaísmo y elementos fuertes como del rough and punk.

Aquí es importante hacer la intervención de los sujetos de estudio; Rigoni, afirma que sin un estudio de los estilos artísticos jamás hubiese logrado una inclinación a lo que actualmente desarrolla, hacer el respectivo análisis de sus gustos mediante la historia deriva su propio estilo, tomando rasgos representativos de ciertos movimientos que hacen de su trabajo algo innovador. En las siguientes piezas de Rigoni se puede evidenciar el contraste entre realismo y un estilo abstracto fusionado con el surrealismo intervenido con elementos gráficos geométricos en ciertas áreas de la pieza no solamente para hacer notoria la integración de los diversos estilos artísticos si no también complementan y proveen balance en las piezas.



Fuente: Chris Rigoni



Fuente: Chris Rigoni

En ambos

cer similar,

lo que se representa es un corazón sin embargo el mensaje que cada pieza porta, por muy parecido que pueda lucir jamás es el mismo. Detrás de cada pieza existe un estudio de elementos específicos que transmiten lo que una persona busca reflejar con un valor simbólico independiente y Rigoni lo hace posible mediante sus composiciones contrastantes desde el uso de la paleta de color hasta la fusión de estilos artísticos, los principios de diseño y los elementos gráficos tales como; el balance entre los elementos porque se crea una relación de fuerza entre ambos que genera algo con un mismo peso visual, la alineación que permitió crear orden y conexiones visuales entre ellos y la proximidad crea conexiones entre los elementos que componen las piezas, se pueden ver más "conectados" que otro elemento más apartado.

Por su parte Simone y Volker determinaron un nuevo estilo por medio del uso constante de elementos básicos del diseño que hicieron de sus piezas algo representativo hasta llegar a ser reconocido como un nuevo estilo en la historia de los estilos artísticos. Dentro de los elementos, se pueden resaltar son la dirección, la línea, el tamaño, el color y textura; es todo un conjunto que más que ser artístico lo convierte también en diseño puro. Esta combinación de elementos diversos es un matiz que no recurre más que a los colores rojo y negro para lograr un contraste sobrio y violento a la vez. Trash Polka juega rompiendo la discreción y los límites de lo "decente" haciendo de la tinta en el cuerpo un reflejo de la personalidad con un estilo extraordinario.

La yuxtaposición de diversos elementos, simbólicos o

no, quizá sea la característica más pura de este estilo, la aplicación de formas geométricas en combinación con siluetas humanas y herramientas tecnológicas con detalles amorfos que adornen la composición con una especie de surrealismo en tatuajes expande los límites y el concepto de la conjugación sin perder el impacto estético visual que se busca cuando se tatúa.



Fuente: Simone y Volker



Fuente: Simone y Volker

Se dice que un estilo de diseño hace énfasis en determinados movimientos dentro de la comunicación visual (afiches, publicaciones y anuncios) es decir, no tiene como fin la expresión artística. Entre estos estilos están: Constructivismo ruso, Futurismo, Dadaísmo, Psicodelia, Bauhaus, Estilo suizo, Grunge, Punk, entre otros. Sin embargo no se puede olvidar que estos estilos tuvieron paralelo su manifestación propiamente en arte, por lo que de igual manera se realizaron enfoques hacia las artes visuales y eso se puede determinar en una obra que es puramente artística, sin intervenciones informativas que involucren a marcas que pertenecen al mercado y el arte de los artistas ya mencionados lo hacen totalmente evidente.

Por lo evidenciado, se aclara que la importancia de los estilos artísticos en el desarrollo de tatuajes, debe valorarse debido a que es una selección de elementos gráficos representativos de la historia y procesos elaborados para ser plasmados en piezas artísticas en el arte corporal

que conllevan un estudio significativo dentro del diseño gráfico que no debe de ser confundido con tendencias.

Una tendencia, en diseño gráfico, podría decirse que es la inclinación que se da hacia determinado estilo en cuanto a una época definida, habiendo influencia de lo que se vive desde el punto de vista religioso, económico, político, de comunicación y tecnología.

Menciona Heller y Chwast (2011) que es inevitable que una creación única por su estilo, se convierta "moda". Algunos estilos llegaron a tener relevancia en su época, por lo que se adoptaron ampliamente e incluso de forma universal, como el Art Nouveau. Este se caracteriza por las líneas curvas, un tanto orgánicas, presencia de la mujer dentro de la temática, entre otras características; adquirió la denominación de tendencia o moda, a finales y principios de los siglos XIX y XX, respectivamente, es decir que estaba presente en distintas manifestaciones (arquitectura, diseño industrial y diseño gráfico).

El arte corporal es un estilo enmarcado en el arte conceptual que tuvo un gran impacto en Europa y principalmente en Estados Unidos en los años de 1960. Este arte utiliza al cuerpo como mesa de trabajo artística. Este se suele trabajar en modo de acción o en un performance donde se suele representar de manera fotográfica y videografía. El tatuaje como lo define Reybold (2002), consiste en un método de decoración permanente de la piel que se realiza por medio de la inserción de tintas con una aguja bajo la segunda capa de la piel. El tatuaje según Otero (2008), es una técnica que se desarrolla a partir del diseño y el

arte, ésta retoma una tradición milenaria al día de hoy y a medida que pasa el tiempo va desarrollando nuevos conceptos. El tatuaje traslada una visión del proceso de diseño a la piel. La mayoría de los tatuajes representan algún significado personal o cultural que reflejan algún valor de gran importancia para la persona o también para figurar o representar algo. Hacer un tatuaje requiere de la inyección de una cantidad abundante de pigmentos (tintes) especializados en la capa intermedia la cual no renueva sus células garantizando que la tinta permanezca allí; para esto se utiliza una maquina creada por el artista e inventor estadounidense Samuel O'Reilly a fines del 1,800 y que a través de una aguja esterilizada que penetra en la piel a una velocidad de 50 a 3000 veces por minuto, plasmando un diseño en la piel (Álvarez, 2000).

Cada pieza tiene (o debería tener) un centro de interés. ¿De qué es la pieza? ¿Es una réplica de una escena? ¿Es una fotografía de un ser querido o es algo propiamente creado? Debería ser obvio para cualquiera que mire la pieza detectar un punto focal. Es lo que se denomina el centro de interés.

Una composición visual es el resultado de ordenar los elementos visuales básicos de la obra de arte para expresar ideas y sentimientos. La selección y la colocación de los elementos en un trabajo visual contribuye a una respuesta del espectador, la pieza puede ser un placer para la vista si los elementos que la configuran están dispuestos de manera equilibrada.

Afirma Otero, que la práctica del tatuaje está ligada a un

proceso de diseño muy similar al de cualquier material gráfico, por lo que la mayoría de criterios tomados en cuenta en el proceso creativo de una ilustración se ven ligados al proceso que se aplica en el diseño de un tatuaje.

La versatilidad es una herramienta muy útil en un tatuador, esta demuestra las habilidades y capacidades ilustrativas del mismo y sugiere un alto nivel de experiencia. Los sujetos de estudio concuerdan en su entrevista que su estilo personal surge de manera natural a lo largo de los años, por ejemplo, Simone y Volker comentan que no lo notaron hasta que el movimiento que crearon fue por lo que comenzaron a ser reconocidos, por manejar esa constancia de ciertos elementos gráficos e influencias de estilos artísticos en sus piezas dando origen así al Trash and polka. Por su parte, Rigoni afirma que la raíz de su estilo se origina en la experimentación del contraste de varios estilos, principalmente de elementos abstractos y el realismo sin olvidar la inspiración que obtuvo a partir de la inspiración y de negarse a estilos generales; Rigoni comienza a plasmar piezas con elementos en común sin ser necesariamente lo mismo haciendo de sus piezas algo revolucionario.

Se deduce que para realizar toda composición visual hay que partir de una serie de elementos básicos: punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, escala y movimiento; elementos descritos en el marco teórico y resaltados en las entrevistas a ambos sujetos de estudio. Todas ellas hay que saber elegir las teniendo en cuenta la función del mensaje y su plasmación visual. Las opciones de diseño serán muy variadas pues el artista tendrá en

cuenta tanto el público que ve como el que percibe, al que está dotado como al que no está. Es necesaria la comprensión de un mensaje visual.

Se reconoce al lenguaje visual como la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos en lo que se refiere a la organización visual. Un diseñador puede trabajar sin un conocimiento consciente de ninguno de tales principios, reglas o conceptos, porque su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho más importantes. Sin embargo, una prolija comprensión de ellos habrá de aumentar en forma de forma definida su capacidad para la organización visual, tal es el caso de Rigoni que a pesar de incursar en el mundo de diseño por tan solo breves y distantes periodos reconoce en la entrevista realizada la importancia de todos estos principios del diseño y la historia de la misma que fueron cimientos en su carrera como tatuador ya que los veía aplicados en todo lo que el realizaba.

El desarrollar una pieza para este tipo de arte no es sencillo, por lo que en el siguiente objetivo se plantea la manera en la que estas creaciones van cobrando sentido.

- Describir el proceso bajo el cuál los artistas elaboran sus piezas como parte del arte corporal de acuerdo a un estilo visual.

Un proceso de diseño según Cotton (1994), representa un serie de soluciones que parten de un proceso de bocetaje y dan como resultado un diseño final. Durante esta evolución se toman en consideración todos los aspectos solicitados por el cliente y se delimitan los elementos gráficos que brinden funcionalidad y que se mantengan dentro del presupuesto para poder dar paso a la construcción de una propuesta final.

Cotton describe un proceso en fases a seguir; partiendo de la búsqueda de soluciones que respondan a un problema proveniente de un segmento y proponer estas a partir de un proceso de bocetaje que dará como resultado un diseño final, elaborar una propuesta que refleje los diversos aspectos solicitados para que el cliente pueda dar una aprobación. Delimitar los elementos gráficos que serán de utilidad para el diseño de un material específico y completar la propuesta final para su reproducción o uso dependiendo la finalidad de la pieza.

Campbel (1983), por su parte, agrega que un diseñador debe contemplar aspectos tanto de reproducción como de diseño para poder definir una propuesta de mejor calidad; él resume su proceso como una serie de toma de decisiones que giran entorno a la selección de elementos

gráficos y a un estudio complejo que involucra forma y fondo. El proceso que aplica Campbel también está sujeto a la búsqueda de la unidad y funcionalidad de todo elemento aplicado.

Varios autores coinciden en casi todos los parámetros a evaluar dentro de un proceso de diseño, cada uno le otorga distinto orden de importancia al mismo. Cotton (1994), por ejemplo, menciona que todo da inicio a partir de los primeros bocetos que se realizan, en ellos se plasman las primeras ideas utilizando formas básicas. Es en este punto en el que afirma que el diseñador debe investigar acerca del tema y definir los elementos gráficos a utilizar en los visuales, siempre pensando en función del mensaje a comunicar y considerando sobre todo al grupo objetivo. A diferencia de Cotton, Campbel (1983), da inicio a su proceso con la elección de los elementos gráficos como la retícula, tipografía y selección de imágenes con las pruebas se debe tomar siempre como punto de partida la necesidad del cliente.

Los bocetos según Cotton (1994), son medios con los cuales el diseñador plasma las primeras ideas según la necesidad identificada. Estos son formas básicas y pequeños dibujos rústicos de posibles soluciones que resolverán el objetivo y de donde se parte para realizar una propuesta final. Esta herramienta permite al diseñador establecer ideas básicas con las cuales desarrollar otras más complejas y explorar más opciones para encontrar la solución más efectiva.

Por otro lado, Campel (1983), agrega que para la construcción de estas pruebas, el diseñador debe estar consciente de la extensión y temática del contenido, herramienta con la cual se puede elaborar una mejor disposición de elementos y preparar una prueba. Al tener este visual, el diseñador será capaz de identificar cualquier anomalía dentro del diseño y podrá corregirla antes de su reproducción.

Se suele realizar una investigación acerca del tema que aborda el problema, así como de los elementos gráficos y de las piezas de diseño que se adaptan para resolver dicho problema, en este momento tomarán en cuenta diferentes tipos de letra, formatos, imágenes, etc. Así mismo, un diseñador debe ser capaz de tomar en cuenta en todo momento el grupo objetivo al cual va dirigida la propuesta y el mensaje que comunicará. En este punto del proceso, surge con mayor facilidad propuestas rápidas que luego se materializarán en una propuesta concreta.

En el proceso existen instrumentos que están orientados a facilitar la evolución del diseño, Moliné (2003), menciona cuatro pasos que permiten el origen de propuestas mejor cimentadas. La preparación es el elemento con el que parte el autor y al igual que Cotton (1994), Moliné (2003), resalta la importancia de dar inicio al proceso con la recolección e investigación de datos pertinentes a la temática. Así mismo, Moliné (2003), afirma que es de suma importancia investigar acerca de las soluciones que se han aplicado en situaciones similares para descartar las que han resultado ineficientes.

Luego de realizar las primeras pruebas y bocetos, Cotton (1994) menciona que el diseñador deberá analizar las imágenes o ilustraciones que necesitará, así como los tipos de tipografía u otros elementos que la pieza implique utilizar para la realización de la composición.

Al tener una imagen clara en cuanto al estilo que se manejará, se deberá tomar en cuenta las aplicaciones de color y el soporte en el cual será reproducido, esto tomando siempre en cuenta la necesidad del cliente. Por otro lado, se debe tomar en cuenta los aspectos formales y de reproducción para realizar una propuesta previa para aprobación del cliente. Al tener listos los bocetos finales, el diseñador debe construir y determinar la retícula que mejor se adecue a la línea y a los elementos que ya ha determinado para reflejar el estilo que desea transmitir.

Campbel (1983), complementa la definición de proceso de diseño al agregar que el diseñador debe ser capaz de desenvolverse cómodamente tanto en el tema de diseño como en los procesos técnicos de reproducción con el fin de comprender lo que está generando desde el punto de vista teórico que lo llevará a generar sus propuestas de la mejor manera y plasmarlas a la perfección.

Moliné (2003), afirma que la preparación, incubación, el intercambio y la verificación son algunas de las actividades que fomentan el pensamiento creativo. Estas actividades no responden a un proceso secuencial, están orientadas a facilitar el resultado creativo desde el punto de vista conceptual. Moliné describe los pasos del proceso creativo de la siguiente forma; preparación,

este paso corresponde a la recolección y análisis de los temas relacionados con la situación. La intención de este paso es recabar toda la información relacionada al tema abordado para sugerir una mejor solución a la necesidad identificada. Este proceso no debe ser forzado, puede ser información obtenida por medio de la observación y el análisis únicamente. La incubación; es un proceso en el cual se da paso al nacimiento de posibles soluciones. En este punto el diseñador puede darse cuenta que una buena forma de generar ideas es no forzar el proceso sino dejar un momento para que la información que se ha obtenido brinde mejores soluciones. En el intercambio; puede representar un método por el cual se obtienen mejores resultados, esto se debe al intercambio de información e ideas entre individuos, en este proceso se logra ver un problema desde diferentes puntos de vista, el escuchar las perspectiva de otro individuo puede generar propuestas más creativas y por último la verificación; se evalúa el proceso de comunicación, de tal modo que se obtengan resultados precisos acerca de los medios de cómo se está transmitiendo el mensaje. También puede brindar información con respecto al proceso de reproducción, durabilidad y manejo del material. En este caso la verificación se evaluaría directamente con el cliente quien será el portador de la pieza en su cuerpo.

La teoría comienza con una lista de elementos del diseño. Esta lista es necesaria porque los elementos formarán la base de todas las futuras discusiones en una pieza. En realidad, los elementos están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general.

Según Wong (2014), los elementos conceptuales no son visibles, no existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Sin embargo se puede afirmar que existen excepciones según los objetos de estudio observados se logra evidenciar que muchas veces los mismos están presentes dentro de las composiciones y no dejan de ser conceptuales porque no todo el significado conceptual recaé en ellos directamente.



Fuente: Chris Rigoni

Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí. Entre ellos se pueden definir el punto que indica posición, no tiene largo ni ancho, no ocupa una zona de espacio, es el principio y el fin de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan. La línea;

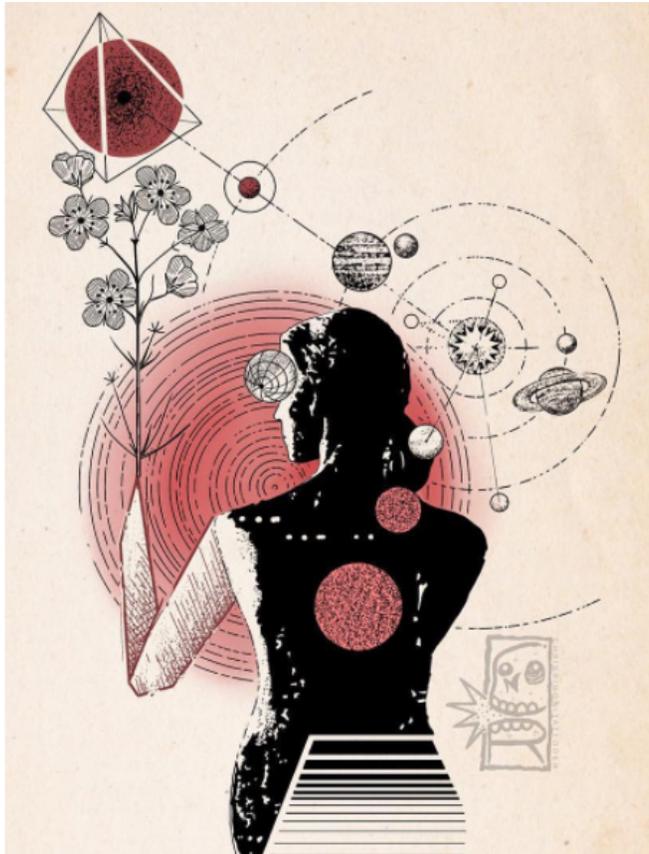
cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea, tiene largo, pero no ancho; tiene posición y dirección. Esta limitada por puntos, forma los bordes de un plano que es el recorrido de una línea en movimiento. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen; es un recorrido de un plano en movimiento. Tiene una posición en el espacio y esta limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.

Wong (2014), también afirma que cuando se dibuja un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no solo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos; esos son denominados elementos visuales.

Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos. La forma; todo lo que pueda ser visto aporta la identificación principal en nuestra percepción; toda forma tiene un tamaño, el tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero así mismo es físicamente mensurable, una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no solo los del espectro solar si no así mismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y así mismo sus variaciones tonales y cromáticas. La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada,

suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como la vista. Los elementos de relación gobiernan la ubicación y la interrelación de las formas de un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros puede ser sentidos, como el espacio y la gravedad. La dirección de una forma depende de como esta relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas. Su posición es juzgada por su relación respecto al cuadro o a la estructura del diseño. Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio, así el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir profundidad. La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales.

Todos los elementos descritos juegan un papel importante en las composiciones creadas por diseñadores y otros artistas, especialmente se ven reflejados en las piezas de los sujetos de estudio, la siguiente imagen es un boceto final de una de las piezas de Rigoni en donde se pueden evidenciar varios elementos, principalmente los visuales; como formas, los tamaños, el color y texturas; elementos de relación como la dirección, la relación de cada elemento conforme el espacio y las sensaciones de gravedad que provoca por el posicionamiento de los mismos, para generar esta idea Rigoni partió de un proceso muy similar a los planteados por Moliné (2003) y Cotton (1994) en donde se describe un proceso de diseño a partir de una idea concreta en conjunto a el bocetaje.



Fuente: Chris Rigoni

Reybold (2002), describe al tatuaje como un medio de decoración permanente en la piel que se realiza por medio de la inserción de tintas con una aguja bajo la segunda capa de la piel. El tatuaje según Otero (2008), es una técnica que se desarrolla a partir del diseño y el arte, esta retoma una tradición milenaria al día de hoy y a medida que pasa el tiempo va desarrollando nuevos conceptos.

El tatuaje traslada una visión del proceso de diseño a la piel. Afirma Otero, que la práctica del tatuaje está ligada a un proceso de diseño muy similar al de cualquier material gráfico, por lo que la mayoría de criterios tomados en cuenta en el proceso creativo de una ilustración se ven ligados al proceso que se aplica en el diseño de un tatuaje.

Rigoni describe su proceso de diseño de la siguiente manera; planifica con el cliente lo que desea por medio de correo electrónico, medio que normalmente utiliza por la alta demanda, ahí obtiene los fundamentos y razones del tatuaje, el tema del mismo, lugar dónde se colocará en el cuerpo, el tamaño, si será a color o negro y gris, etc. De esa manera puede asegurarse de ser la persona adecuada para el trabajo que el cliente busca y asegurarse de que puede producir algo bueno para ellos si llegan a un acuerdo de ideas por el estilo que el maneja.

Luego se dedica a bocetar hasta obtener la propuesta final la noche antes de la cita, manera en la que Rigoni afirma concentrar toda su energía y atención hacia eso obteniendo resultados mucho mejores de esta manera para trabajar en ideas frescas.

En su proceso de diseño Rigoni dice partir de una idea básica y luego como técnica de conceptualización comienza a observar referencias reales de lo que busca plasmar. Realiza un collage de imágenes (moodboard) y luego empieza a dibujar y mezclar parte de las imágenes hasta que tiene algo básico que cree vale la pena desarrollar más y es lo que considera su pieza final si siente transmitir lo que el cliente había compartido con él. Por esas razones se considera que el papel que juega la

semiología, ciencia que estudia los signos no lingüísticos dentro del tatuaje comienza desde la identificación de la necesidad y se involucra completamente en la construcción de los objetivos con lo cual se logra que la consideración del contenido semiótico se haga presente a lo largo de todo el proceso de diseño de un tatuaje.

Posteriormente Rigoni se asegura que sea de agrado al cliente y realiza algún cambio si existiese. Realiza para todos un estudio de color, acabado y línea de trabajo. Así son la mayoría de sus procesos, Rigoni considera su proceso como algo lento por la dedicación de su tiempo, puede tardar de 6-12 horas más o menos.

Un papel fundamental es el que juega la ilustración dentro de la construcción del valor semiótico dentro del tatuaje, Angelus (2010), define a la ilustración como un instrumento de comunicación que se ha hecho presente durante la historia y en todas las culturas porque como todo lenguaje cumple con la función de identificar un objeto o una imagen mental hasta transmitir emociones, estados de ánimo y sentimientos. La estética del tatuaje está cimentada por signos, sus cualidades y funciones. Los signos buscan comunicar y dar a conocer alguna cosa y como lo afirma Lurker (2000), tiene una función comunicativa.

Uno de los aspectos más importantes que se contemplan dentro de lenguaje semiótico, es la función que desempeña el signo dentro del tatuaje. Debido a que el signo es un elemento de la comunicación, el proceso de la comunicación también lo afecta, razón por la cual

se identifican tipos de función de los signos que facilitan la interpretación del signo a utilizar. Por ejemplo, en el tatuaje la función que desempeña el signo es puramente emotiva dado a que representa una relación únicamente entre el mensaje y el emisor, es decir, los signos aplicados en el diseño de estas piezas responden exclusivamente al significado que el cliente busca, el cual surge de sus emociones y sentimientos; transmitido por medio de una pieza del arte corporal. Los tatuajes debido a su naturaleza gráfica poseen un código lógico de sustituto del lenguaje.

En el plano estético el signo es icónico y analógico. Debido a estas características el signo estético recibe más convencionalidad y debido a esto su difusión dentro de la sociedad se codifica con mayor facilidad. Un ejemplo de los códigos estéticos en los tatuajes de Rigoni es la constante aparición del contraste de 2 estilos artísticos más intervenciones geométricas o de elementos gráficos extras, muy independientes a la pieza principal, mientras que si hablamos de Simone y Volker podemos evidenciar el uso de manchas, elementos fuertes y de gran tamaño contrastados con el color rojo, símbolo que adquirió un significado y se propagó de tal modo que en la actualidad es reconocido ya como un estilo totalmente independiente y denominado como el "Trash Polka" que es la combinación adecuada entre concepto e impacto visual, una esencia es única y de diseños impresionantes. Los códigos estéticos se relacionan con los tatuajes ya que buscan representar lo desconocido, por ejemplo, en las piezas de esta pareja de artistas, se buscaba reflejar una parte violenta, impactante y fuerte que cause impresión lo

cual reflejan través del código estético que posee el color rojo independientemente de la composición neutra.



Fuente: Simone y Volker

Rocha (2007), establece que la búsqueda de referencias son básicos para aterrizar en un concepto sólido y comenzar a definir la composición y los elementos estilísticos y gráficos que formarán parte de la ilustración. Rigoni coincide con Rocha en esa parte del proceso, en su entrevista revela que hasta realiza collages con las mismas, mientras que Simone y Volker no mencionan este proceso pero si comentan el intercambio de ideas entre los dos.

Según la entrevista realizada a Simone en representación a Volker comparte brevemente el proceso de diseño que ambos realizan, comenzando por escuchar la solicitud del cliente, platican para entender el mensaje de la pieza para posteriormente unir ideas entre ellos, comenta que uno comienza el boceto y el otro lo termina o depende el orden del factor alguno de los dos hace cambios o los platican cuando lo plasman en piel con el cliente, este la mayoría de veces está satisfecho e impactado, es raro que existan cambios, el proceso lo realizan acompañados de música y existen ocasiones en las que no comparten el proceso ya que no siempre tatúan juntos pero si se apoyan mutuamente.

A lo largo de esta recolección de información podemos concretar de una mejor manera una serie de pasos muy semejante a cualquier proceso artístico de diseño, Cotton y Campbell resaltan la importancia de ligar cada parte del proceso con los objetivos planteados y con la necesidad identificada, Otero (2008), agrega que es importante cumplir siempre con estos criterios y buscar la superación de expectativas en el plano gráfico.

Existe una amplia variedad de estilos de tatuajes debido a la rapidez con la que este campo ha ido evolucionando. Un tatuador puede aplicar cualquier estilo de tatuaje para resolver la necesidad de un cliente, esto depende de la solicitud y del contenido simbólico que necesite la pieza. A partir de este punto se integra lo que es la técnica del tatuaje que según un estilo

Los sujetos de estudios ya manejan un propio estilo que los diferencia y los hace sobresalir del resto de tatuadores, es por ello que para ellos la búsqueda de un concepto o estilo en específico es nulo porque ya existen características determinadas que definen su trabajo, siguen un proceso de diseño bastante general, la única diferencia es la manera en que deciden utilizar los elementos y contrastar estilos que son representativos en sus piezas; los tres comparten la idea de sentirse muy satisfechos con los comentarios cuando acaban el proceso artístico en la piel de sus clientes.

VIII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Identificar la importancia de los estilos artísticos en las piezas de los artistas; Chris Rigoni, Volker Merschky y Simone Pfaff en el desarrollo de tatuajes para diferenciarlos de la competencia.

Es evidente que el trabajo de los artistas Chris Rigoni, Volker Merschky y Simone Pfaff sobresale de lo común, por medio de la investigación se pudo evidenciar que los estilos que ellos representan no son comunes, en otras palabras, no son tatuajes que pueden ser realizados por cualquier tatuador y no porque no tengan la capacidad de replicarlos o hacer algo muy semejante, si no por el nivel conceptual logrado por medio del uso correcto de la simbología a la hora de dar el significado apropiado a cada elemento seleccionado para reflejar lo que se desea a nivel de composición y por ser un estilo propio de los artistas a la hora de desarrollar una composición a partir de una idea; es decir que es una constante en todas sus piezas.

La importancia de los estilos artísticos es la esencia y razón por la cual son reconocidos, los 3 tatuadores concuerdan en que la historia del diseño gráfico juega un papel importante en su carrera puesto que gracias a ella se marcaron épocas, movimientos, estilos y tendencias que han sido de gran influencia en sus piezas. Al observar el trabajo que ellos desarrollan se puede notar la capacidad de crear composiciones contrastantes integradas no solamente por uno o dos elementos si no también por estilos y movimientos clave que le dan sentido a sus creaciones complementando el valor simbólico de lo que sus clientes buscan llevar en su piel.

Sin el estudio de todas las características que conforman los diferentes estilos artísticos y movimientos en la historia del diseño ninguno de los sujetos estudio pudieran describir su trabajo y seguramente tampoco hubieran llegado a determinar el estilo que hoy por hoy los diferencia de la competencia. Chris Rigoni maneja un estilo gráfico de tatuajes que se caracteriza por el contraste de 2 o más estilos mezclados e integrados por elementos geométricos utilizados para evidenciar el cambio de estilos dentro de la misma pieza. Los estilos característicos de Rigoni son el surrealismo, el realismo y lo abstracto en un nivel medio complementado con paletas de color inspiradas en el cosmos que en conjunto con el resto de elementos gráficos crean un estilo moderno y contemporáneo dentro de la práctica y diseño de sus tatuajes.

Rigoni utiliza líneas continuas que definen contornos y estilizan la composición, realza por medio de colores vibrantes elementos clave dentro de la composición, siempre trata de integrar texturas y geometría para conseguir mayor expresividad en los símbolos y al mismo tiempo para obtener ese contraste en el toque de realismo en la pieza puesto que esta es una característica peculiar de su estilo que no puede faltar.

Simone y Volker creadores del estilo "Trash Polka" logró conseguido gracias a su perseverancia y el creer en algo distinto, en este caso los movimientos y estilos artísticos que marcaron la historia e irlos plasmando en todas sus piezas hasta hacer de ellas algo con gran magnitud es lo

que ahora hace de su arte un estilo independiente. Los tatuajes de este estilo son una yuxtaposición de diversos elementos, simbólicos o no, quizá sea la característica más pura de este estilo, la aplicación de formas geométricas en combinación con siluetas humanas y herramientas tecnológicas con detalles amorfos que adornan la composición con una especie de surrealismo y realismo pero a diferencia del trabajo de Rigoni, estas piezas no son vibrantes, son tan impactantes como las de Rigoni pero con un concepto totalmente distinto ya que sólo se maneja el negro y grises contrastado violentamente con un rojo que exagera rasgos en los objetos para obtener algo grotesco a nivel de composición y tamaño. Se puede resumir en humanidad, caos, tecnología, grunge, surrealismo, geometría y realismo que ahora influencia fuera de Alemania.

En conclusión, identificar la importancia de los estilos artísticos en las piezas de los artistas de este arte corporal, es también reconocer la importancia del diseño gráfico debido a que sin el mismo no se pueden realizar de la misma manera los procesos creativos de los que se apoyan ni evaluar elementos de realción, los principios de composición ni elementos visuales a utilizar en cada creación; derivado así mismo el valor simbólico que estos artistas le toman a su trabajo ya que mediante los diversos estilos que ellos han decidido tomar de inspiración para reflejar en sus piezas, se van moldeando, formando profesionalmente y crean su propia imagen, un nuevo estilo por así decirlo que los diferencia de su competencia.

Los estilos artísticos es el medio utilizaron para sobresalir, creer en ellos mismos y en su capacidad de saber cómo y cuándo aplicar e integrar los diversos elementos gráficos que utilizan más la suma de los estilos artísticos contrastados como elemento de diseño en cada una de sus composiciones es lo que realmente los distingue de la competencia y en eso recae la importancia de los mismos como centro de esta investigación.

- Describir el proceso bajo el cual los artistas elaboran sus piezas como parte del arte corporal de acuerdo a un estilo visual.

Como diseñadores gráficos, se parte de procesos de conceptualización, punto clave en dónde se genera una idea para dar solución a la necesidad. Para un tatuador este proceso en pocas palabras es el mismo sin embargo todos tenemos métodos distintos que utilizamos para concebir las mejores soluciones.

Se concluye que un tatuaje es un tipo de decoración artística derivada del arte corporal permanente en la piel que se realiza por medio de la inserción de tintas con una aguja bajo la segunda capa de la piel; es una técnica que se desarrolla a partir del diseño y el arte, esta retoma una tradición milenaria al día de hoy y a medida que pasa el tiempo va desarrollando nuevos conceptos y estilos.

El tatuaje traslada una visión del proceso de diseño a la piel. La práctica del tatuaje está ligada a un proceso

creativo de diseño muy similar al de cualquier material gráfico debido a que se puede evidenciar lo que es el proceso de diseño que implica una toma de decisiones y evaluación de criterios según Moline y Campbel, por lo que la mayoría de criterios tomados en cuenta en el proceso creativo de una ilustración se ven ligados al proceso que se aplica en el diseño de un tatuaje que de igual manera parte del bocetaje posterior a definir lo que se desea transmitir y los elementos a utilizar mediante la simbología hasta obtener la propuesta final y plasmarla en la piel.

Rigoni describe su proceso de diseño de la siguiente manera; planifica con el cliente lo que desea por medio de correo electrónico, medio que normalmente utiliza por la alta demanda, donde obtiene las principales razones del tatuaje, temática, significado, lugar dónde se colocará en el cuerpo, tamaño y color. De esa manera puede asegurarse de ser la persona adecuada para el trabajo que el cliente busca y asegurarse de que puede producir algo bueno para ellos si llegan a un acuerdo de ideas por el estilo que el maneja. Este primer paso que el tatuador realiza es como recibir la necesidad de parte del cliente para dar inicio al proceso.

Da inicio al bocetaje hasta obtener la propuesta final la noche antes de la cita, manera en la que Rigoni afirma concentrar toda su energía y atención; afirma obtener resultados mucho mejores de esta manera para trabajar en ideas frescas. En su proceso de diseño Rigoni parte de una idea básica y luego como técnica de conceptualización comienza a observar referencias reales

de lo que busca plasmar. Como técnica realiza un collage de imágenes (moodboard) y luego empieza a dibujar y mezclar parte de las imágenes hasta que tiene algo básico que cree vale la pena desarrollar más y es lo que considera su pieza final si siente transmitir lo que el cliente había compartido con él. Por esas razones se considera que el papel que juega la semiología, ciencia que estudia los signos no lingüísticos dentro del tatuaje comienza desde la identificación de la necesidad y se involucra completamente en la construcción de los objetivos con lo cual se logra que la consideración del contenido semiótico se haga presente a lo largo de todo el proceso de diseño de un tatuaje. Gracias a la simbología Rigoni determina la manera de utilizar cada elemento; por ejemplo, no es lo mismo utilizar una calavera realista con un estilo en black work que a una abstracta con ilustración y colores en su interior porque aunque son lo mismo reflejan un significado totalmente diferente.

Posteriormente Rigoni se asegura que sea de agrado al cliente y realiza algún cambio si existiese. Realiza para todos un estudio de color y procede a plasmarlo en su cliente.

Por su parte los artistas Simone y Volker, realizan el mismo proceso, comienzan por escuchar la solicitud del cliente, entendiendo el mensaje de la pieza para posteriormente unir ideas entre ellos, comenta que uno comienza el boceto y el otro lo termina o depende el orden del factor alguno de los dos hace cambios o los platican cuando lo plasman en piel con el cliente. Como técnica el proceso lo realizan acompañados de música y existen ocasiones

en las que no comparten el proceso ya que no siempre tatúan juntos pero si se apoyan mutuamente.

Es fundamental el conocimiento del lenguaje simbólico de los tatuajes, el significado de los símbolos que se aplican en los diferentes estilos y del valor simbólico final que la propuesta podrá llegar a tener a partir de cómo se integren los elementos; es un paso muy importante dentro del proceso de diseño ya que la finalidad del tatuaje va más allá de fines estéticos debido al proceso de comunicación que está implícito dentro de cada signo empleado en la composición.

De vital importancia es desarrollar y pulir la técnica; las técnicas pueden ser de realización (aplicación) y de desarrollo de estilo según diferentes métodos. Y se define técnica en la manera en la que se refleja una textura, acabado o estilo en base al material y habilidad.

En conclusión se puede concretar una serie de pasos muy semejante a cualquier proceso artístico de diseño agregando que los sujetos de estudios ya manejan un propio estilo que los diferencia y los hace sobresalir del resto de tatuadores, es por ello que para ellos la búsqueda de un concepto o estilo en específico durante el proceso es nulo porque ya existen características determinadas que definen su trabajo, siguen un proceso de diseño bastante general, la única diferencia es la manera en que deciden utilizar los elementos y contrastar estilos que son representativos en sus piezas.

RECOMENDACIONES

Es de vital importancia el trabajar en uno mismo para mejorar como persona y artista, ser reconocido más allá de lo tradicional, impactar por ser diferente; por ello se recomienda otorgar el valor correspondiente al trabajo que se realiza para tener la capacidad de ir adquiriendo un propio estilo en lo que se realiza sin importar los medios a los que se recurran; ser autodidacta, adquirir conocimientos básicos de los sucesos artísticos que han marcado la historia ya que es una forma de conocer el pasado y adquirir del mismo elementos positivos para proyectar un mejor futuro. También para comprender a fondo no solo la importancia de los estilos sino la función que desempeñan simbólicamente a la hora de ser plasmados en piezas utilizadas como medio de expresión en este arte corporal.

Así mismo se recomienda realizar un estudio en referencias visuales de lo que se ha trabajado para expandir lo que se puede ir desarrollando y mejorando porque no hay competencia más grande que uno mismo.

Por otro lado se recomienda complementar los conocimientos semióticos con los antecedentes y la historia del tatuaje para comprender desde donde proviene el valor simbólico en los mismos y considerar de que forma se puede aplicar este a lo que el cliente necesita.

Respecto al segundo objetivo; el proceso bajo el cual los artistas elaboran sus piezas como parte del arte corporal de acuerdo a un estilo visual. Se recomienda establecer

la comunicación con cliente como elemento clave para identificar su necesidad, lo que desea representar mediante un tatuaje; a partir de ello el definir un objetivo claro en donde se incluya la importancia del valor simbólico que se debe aplicar al diseño para dar paso a la creación de propuestas funcionales integradas por los distintos elementos de una composición. Se recomienda comenzar a trabajar bajo técnicas de conceptualización que facilitará la elección de estilos y elementos gráficos que puedan resolver la necesidad del cliente de una manera más satisfactoria.

No omitir los procesos de conceptualización ni bocetaje ya que gracias a las diversas pruebas que se pueden realizar se llega a la mejor idea.

Tras haber tomado en consideración los criterios anteriores, se recomienda definir una propuesta final que en realidad integre dentro de la pieza no sólo el valor simbólico sino también ese valor estético del tatuaje para posteriormente mostrar y evaluar con el cliente y asegurarse de que esté implícito todo lo que él desea comunicar y dejar claros los últimos detalles para dar paso al proceso de reproducción del tatuaje.

Finalmente se recomienda aplicar esta serie de pasos ordenados para lograr una pieza satisfactoria para ambas partes.

IX

REFERENCIAS

- Ander E. (1998) Educación y prospectiva, Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata.
- Antan R, (2009). Técnicas de tatuajes: aprendiendo el arte de tatuar, Revista Vix.
- Aicher O./ Kramper M. (1979). Sistemas de signos en la comunicación visual. Gustavo Gili, Barcelona.
- Aitchison G, (2009), Reinventing the Tattoo. Hyperspace Studio. 27pp
- Álvarez, N. (2000). El tatuaje. Guía didáctica del profesor. online. Recuperado de http://www.kontsumobide.eu.skadi.net/contenidos/informacion/kb_pubs_mat_didac/es_material/adjuntos/diana_profesor_tatuajes_es.pdf
- Arnheim, R. (1980). Arte y percepción visual, Alianza Forma, Madrid.
- Ballén Valderrama, J./, y Castillo López, J. (2015). La práctica del tatuaje y la imagen corporal. Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología, 8(1), 103- 109.
- Beaudot, Ariel. (1980) La creatividad. Ed. Marcea. España. 253 pp.
- Bettina (2011). ARTE CORPORAL. Universidad de Buenos Aires. Disponible en: (<https://www.academica.org/000-052/778.pdf>)

- Brena, V. (2007). Utilizando el cuerpo: una mirada antropológica del tatuaje. Uruguay. recuperado de http://www.modartteam.com/Espanol/proyectos_Eventos/Valentina_brena__utilizando_el_Cuerpo_una_mirada_antropologica_del_tatuaje.pdf
- Campbell, A. (1983). Manual del diseñador gráfico. Madrid, España.
- Cantero, J. (2008). Horimono: El tatuaje tradicional japonés. En p. san gínés aguilar (Ed.). Nuevas perspectivas de investigación sobre Asia Pacífico (pp. 31-48). España: Editorial universidad de granada.
- Morris, Charles. (1985) Fundamentos de la teoría de los signos. Editorial Paidós. España. pp. 23-69.
- Cerveró, F. (2000). Neurobiología del dolor. Revista Neuro-logy, 30 (6), 551-555 pp.
- Córdova, A (1989), La historia, maestra de la política, México.
- Cotton, B. (1994). La nueva guía del diseño gráfico. Barceona, España: Blume.
- Cross, N. (2000) Designerly Ways of knowing: Design Discipline versus Design Science. Design+ Research, Politecnico di Milano, Milán.
- Davidoff, Linda L. Introducción a la psicología. 3ra ed. Ed. McGraw-Hill. México. 698 pp.
- De Bono, Edward. El pensamiento creativo. Ed. Paidós. México. 1994. 464 pp
- De Sagaró, J (1980). Composición artística, L.E.D.A, Las Ediciones de Arte, Barcelona.
- Dempsey, Amy (2002). Estilos, escuelas y movimientos. Barcelona: Blume.
- Duncan, A. (2007) Ilustración creativa, 1ra edición. Argentina: Hachette
- Focillon, H (2003). La escultura romántica. Investigaciones sobre la historia de las formas. Akal, Madrid.
- Ganter, r. (2005). De cuerpos, tatuajes y culturas juveniles. Espacio abierto, 15 (1y2), 427-453.
- Gallardo (2014). Comunicación gráfica 1, Composición Visual. Disponible en: (<https://visualgrafica.files.wordpress.com/2012/03/modulo-composicion-2014.pdf>)
- Guerrero, Ariel H. Curso de creatividad. Ed. El ateneo. Argentina. 1989. 163 pp.
- Guiraud, P. (2004). La semiología. Cuarte edición, México D.F.
- Guasch, A. M. (2000). El Arte Ultimo del Siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza Editorial S.A.

- Honour, Hugh y Fleming, John (2002). Historia mundial del arte. Madrid: Akal.
- Jarrys/, Betina/ y Cura (2011). Arte Corporal, Expresión de Biopolítica. El cuerpo en las performances Actuales. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Keil, John M. (1990), Creatividad. México: Ed. McGraw Hill. 188pp.
- Lacan, J. (2009). El seminario 7: La Ética del Psicoanálisis. Buenos Aires: editorial Paidós.
- Lotman, I. (1994). Semiótica de la cultura y del texto. Ediciones Cátedra, S. A., 1996.
- Lurker. (2,000). El Signo. La importancia del valor simbólico y el estilo gráfico que definen las piezas del tatuador Morel". 44 pp.
- Marín Ibáñez, R. (1984), La creatividad. 2da ed. Ed. CEAC. España. 162pp.
- Morales (2011). Diseño de Investigación, tatuajes. Disponible en: (<https://investigaciontatuajes.wordpress.com/category/disenio-de-investigacion/>)
- Palomino, m. (2001). Fisiología de la piel. Revista Peruana de Dermatología, 11 (2).
- Pereira E. (1989), Historia ¿Para qué?, México, Siglo Veintiuno.
- Pérez, a. (2009). Cuerpos tatuados, "almas" tatuadas: nuevas formas de subjetividad en la contemporaneidad. Revista Colombiana de Antropología, 45(1), 69-94.
- Pérez, J./ Porto Y./ Merino M. (2008). La semiología, Disponible en: (<http://definicion.de/semiologia/>).
- Ramírez, J (1983). Historia del Arte. Anaya, Madrid.
- Recalcatti, M. (2006). Las tres estéticas de Lacan: arte y psicoanálisis. Buenos Aires: Ediciones del Cífrado.
- Rocha, T. (2007) Sketchcolor: Art, Design & Color Tips for Comics. 2da. Edición. México: Gonzáles Gonzáles.
- Rodríguez, Mauro. (1999) El pensamiento creativo integral. Ed. McGraw Hill. México. 99 pp.
- Rosero F. (2010). La Ilustración. Revista Vektor, Universidad de Nariño. Edición Mayo 2010. 23pp. Disponible en: (https://issuu.com/llanerisimo/docs/vektor_2010)
- Romero, D. (2011) ARTE & ESTETICA, Técnicas del Arte corporal, Bogotá Colombia.

- Sastre, A. (2011). Cuerpos que narran: la práctica del tatuaje y el proceso de subjetivación. *Revista diversitas. Perspectivas en Psicología*, 7(1), 179-191.
- Schilder, P./, Krapf, E./, Loedel, E./ y Corsico, R.(1983). *Imagen y apariencia del cuerpo humano: estudios sobre las energías constructivas de la psique*. España: paidós.
- Scott, R. (2002). *Fundamentos del diseño*. México D.F.
- Serrano, (2011) The designed object: between cognitive and appearance. *Revista KEPES*, Año 8 No. 7, enero-diciembre de 2011, págs. 257-268.
- Silva-Herzog (2000), *Globalífobos y globalimanos*, Reforma, México.
- Tapia V. (2011), *Desarrollo del Pensamiento Creativo*. Universidad de Londres. Ed. McGraw Hill.
- Tautiva (2010), *Composición Visual*, Colombia. Disponible en: (<https://zindakuyl.wordpress.com/2010/07/18/composicion-visual/>)
- Virel A./ Charles/ Lenaars J. (1980) *Decorated Man, the human body as art*, Harry N. Abrams, Inc, Nueva York.
- Ward, T.W (1992). *Composición y perspectiva*, Bume, Barcelona.
- Whittle, C., & Baldassare, g. (2004). Ultrasonografía de piel y anexos. *Revista chilena de radiología*, 10(2), 81-88.
- Wong, Wucius. (1995) *Fundamentos del diseño*, Barcelona: Gustavo Gili.

REFERENCIAS VISUALES

- Piezas Trash Polka. Disponibles en: <http://buenavista-tattooclub.de/tattoo-gallery>
- Piezas Chris Rigoni. Disponibles en: <https://www.chrisrigonitattooer.com/>
- Movimientos artísticos. Disponible en: <https://fefithax.wordpress.com/movimientos-artisticos/>
- Impresionismo. Disponible en: <https://pasadosinfinal.wordpress.com/2016/02/11/impresionismo/>
- Línea del tiempo, estilos y movimientos artísticos. Disponible en: <http://danielav89.blogspot.com/>.
- Body Painting y Arte corporal por Hikaru Cho *Body Paint para Samsung* (2015). Fuente: <http://www.10minutos.com.bo/?p=12024>
- Aplicación del tatuaje. Disponible en: <http://tetsuyakenshi.deviantart.com/art/Tatuajes-piel-01-404022430>

- Los tatuajes en la antigüedad. Disponible en: <https://teara.govt.nz/en/ta-moko-maori-tattooing>
- Tatuajes en momia egipcia. Disponible en: http://www.abc.es/ciencia/abci-momia-egipcia-tatuajes-flores-y-animales-deja-estupefactos-arqueologos-201605111105_noticia.html



ANEXOS

A continuación se prestan los instrumentos de investigación utilizados con los sujetos de estudio que apoyaron con su experiencia por medio de cuestionarios.

- Chris Rigoni
- Simone y Volker

ANEXO A (01)

CUESTIONARIO A SUJETO DE ESTUDIO

CHRIS RIGONI

De parte de la Universidad Rafael Landívar y el departamento de Arquitectura y Diseño en la carrera de Diseño Gráfico se le solicita amablemente a responder las siguientes preguntas, con el fin de realizar un aporte a la investigación "ESTILOS ARTÍSTICOS PLASMADOS EN EL DISEÑO DE UN TATUAJE".

1. ¿Desde cuándo comenzó a tatuar?
2. ¿Cómo tomó la decisión de comenzar a tatuar?
3. ¿Qué habilidad lo hizo descubrir este talento?
4. ¿Qué artistas le han influenciado (ya sean del mundo del tatuaje o del arte en general) y por qué?
5. ¿Cómo ha influenciado el diseño gráfico en su carrera como tatuador?
6. ¿Tiene algún estilo artístico favorito, por qué?
7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes?
Ejemplificar
8. ¿Qué le motivó a reflejar los movimientos artísticos en sus piezas?

9. ¿Normalmente qué proceso realiza para crear una pieza de tatuaje? Describir
10. ¿Qué es lo más satisfactorio de trabajar en el arte corporal? ¿Existe alguna anécdota que pueda compartir?
11. ¿Cuál ha sido la pieza que más lo ha enorgullecido como tatuador y diseñador?

ANEXO B (02)

CUESTIONARIO A SUJETOS DE ESTUDIO

SIMONE Y VOLKER

De parte de la Universidad Rafael Landívar y el departamento de Arquitectura y Diseño en la carrera de Diseño Gráfico se le solicita amablemente a responder las siguientes preguntas, con el fin de realizar un aporte a la investigación "ESTILOS ARTÍSTICOS PLASMADOS EN EL DISEÑO DE UN TATUAJE".

1. ¿Desde cuándo comenzaron a tatuar?
2. ¿Cómo tomaron la decisión de comenzar a tatuar juntos?
3. ¿Qué habilidad los hizo descubrir este talento y unir sus estilos?
4. ¿Qué artistas le han influenciado (ya sean del mundo del tatuaje o del arte en general) y por qué?
5. ¿Cómo ha influenciado el diseño gráfico en su carrera como tatuadores?
6. ¿Tiene algún estilo artístico favorito, por qué?
7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes? Ejemplificar
8. ¿Cómo notaron que ya habían creado un nuevo estilo artístico?

9. ¿Normalmente qué proceso realizan para crear una pieza de tatuaje? Describir
10. ¿Qué es lo más satisfactorio de trabajar en el arte corporal? ¿Existe alguna anécdota que pueda compartir?
11. ¿Cuál ha sido la pieza que más los ha enorgullecido como tatuadores y diseñadores?

ANEXO C (03)

GUÍA DE OBSERVACIÓN

PIEZAS RIGONI

De parte de la Universidad Rafael Landívar y el departamento de Arquitectura y Diseño en la carrera de Diseño Gráfico se le solicita amablemente a responder las siguientes preguntas, con el fin de realizar un aporte a la investigación "ESTILOS ARTÍSTICOS PLASMADOS EN EL DISEÑO DE UN TATUAJE".

1. En base a las piezas observadas ¿Qué elementos fueron sobresalientes y memorables para usted?
2. ¿Existen elementos repetitivos?
3. ¿Cómo describiría el estilo apreciado en las piezas?
4. ¿Puede mencionar dos características que podrían definir las piezas?
5. ¿En base al color, cuáles son los más sobresalientes?
6. Las composiciones ¿Si pudiera definir las, cómo están compuestas?
7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes?
8. Definir colores, tamaño, texturas y elementos
9. ¿Podría establecer estilos predominantes?

DATOS INDIVIDUALES

Elementos predominantes :

Estilo:

Color:

Textura:

Tipo de línea:

Aplicación de luces y sombra:

Elemento que más resalta:

Símbolo más relevante:

ANEXO D (04)

GUÍA DE OBSERVACIÓN

SIMONE Y VOLKER

De parte de la Universidad Rafael Landívar y el departamento de Arquitectura y Diseño en la carrera de Diseño Gráfico se le solicita amablemente a responder las siguientes preguntas, con el fin de realizar un aporte a la investigación "ESTILOS ARTÍSTICOS PLASMADOS EN EL DISEÑO DE UN TATUAJE".

1. En base a las piezas observadas ¿Qué elementos fueron sobresalientes y memorables para usted?
2. ¿Existen elementos repetitivos?
3. ¿Cómo describiría el estilo apreciado en las piezas?
4. ¿Puede mencionar dos características que podrían definir las piezas?
5. ¿En base al color, cuáles son los más sobresalientes?
6. Las composiciones ¿Si pudiera definir las, cómo están compuestas?
7. ¿Qué considera distintivo en sus tatuajes?
8. Definir colores, tamaño, texturas y elementos
9. ¿Podría establecer estilos predominantes?

DATOS INDIVIDUALES

Elementos predominantes :

Estilo:

Color:

Textura:

Tipo de línea:

Aplicación de luces y sombra:

Elemento que más resalta:

Símbolo más relevante: