



INTERVENCIÓN
DEL CUERPO
A PARTIR
DEL TATUAJE



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Artes y Diseño

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA

Adrián Flores Montes

DIRECTOR DE TESINA

Doctor. Mario Iván Silva Díaz

Ciudad de México., 2017

FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Artes y Diseño

“ INTERVENCIÓN DEL CUERPO A PARTIR DEL TATUAJE ”

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA
Adrián Flores Montes

DIRECTOR DE TESINA
Doctor. Mario Iván Silva Díaz

CIUDAD DE MÉXICO 2017

DEDICATORIA

A mis padres que me enseñaron el valor de la perseverancia, la dedicación y que a pesar de todo siempre me han apoyado en todas mis decisiones sin importar las dificultades.

A GRADDECIMIENTOS

A la Universidad por darme las herramientas para
desenvolverme en la vida profesional.

A mi director de tesina por creer en el proyecto y
apoyarme en todo.

La piel es prueba de presencia en el mundo. A través de ella se nos reconoce, se nos nombra, se nos identifica. Envuelve y encarna a la persona, asemejándola a otras o diferenciándola.

Su textura, su tez, sus cicatrices, sus rasgos particulares (lunares, arrugas, etc.) dibujan un paisaje único. La huella en la piel es un signo de identidad, más aún cuando llega por elección.

David Le Breton, El tatuaje

ÍNDICE GENERAL

Introducción	13
1. Capítulo primero: El concepto de Ilustración	15
1.1 Ilustración. Breve descripción histórica	16
1.2 Acercamiento al concepto de Ilustración	19
1.3 Principales áreas de la Ilustración	22
1.3.1 Ilustración Científica	23
1.3.2 Ilustración Infantil	24
1.3.3 Ilustración Publicitaria	25
1.3.4 Ilustración Fantástica	26
1.3.5 Ilustración para Tatuaje	27
2. Capítulo segundo: Tatuaje. Antecedentes históricos	29
2.1 Tatuaje en el mundo	30
2.1.1 Tatuaje Japonés	31
2.1.2 Tatuaje Polinesio	33
2.1.3 Tatuaje tradicional americano	34
2.2 Tatuaje en México	36
2.2.1 Surgimiento	37
2.2.2 Evolución y trascendencia	39
3. Capítulo tercero: Elaboración de un tatuaje	43
3.1 Planteamiento del proyecto. Especificaciones	44
3.2 Secuencia de bocetaje	45
3.3 Selección de materiales (Tintas, agujas y máquinas)	48
3.4 Preparación del área de trabajo	50
3.5 Proceso de realización del tatuaje	52
3.6 Presentación del trabajo final	54
4. Conclusiones	56
5. Bibliografía	58
6. Anexos	59

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general del presente proyecto es revelar una nueva área o campo de trabajo donde el alumno egresado de la Licenciatura en Diseño y comunicación visual puede desenvolverse de manera creativa y aplicar cada uno de los conocimientos adquiridos durante el periodo de formación en la Facultad de Artes y Diseño. Y que a su vez pueda aportar de manera significativa nuevos conceptos, tendencias y técnicas al campo del tatuaje.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Aplicar las herramientas de diseño, tales como: composición, uso del color, conceptualización, uso del espacio, metodología del diseño, investigación y de igual manera resaltar la importancia así como la similitud de las técnicas tradicionales para la realización de un tatuaje de principio a fin.

INTRODUCCIÓN

INTERVENCIÓN DEL CUERPO A PARTIR DEL TATUAJE

INTRODUCCIÓN

Quien camine por algún punto de la Ciudad de México podrá observar un sinnúmero de ilustraciones que comunican diversos mensajes: anuncios de productos, publicidad de servicios, promociones, fotografías de artistas y figuras públicas, folletos, periódicos, animaciones, etcétera; además, si tenemos en cuenta la serie de procesos de aprendizaje y profesionalización que están detrás de la realización de todos esos mensajes que observamos a diario podemos hacernos una idea de la importancia que el diseño y la ilustración han adquirido en nuestra sociedad y de la amplitud de los rubros en donde estas herramientas son utilizadas, los cuales superan los espacios artísticos y académicos -libros, pinturas y carteles- para situarse como base de espacios publicitarios y de medios de comunicación convencionales y digitales.

Sin embargo, aunque la tecnología ha contribuido a que el proceso de generación de recursos ilustrativos sea más eficiente y forme parte de cualquier medio publicitario que busca ofrecer un producto o servicio, también ha permitido el incremento y complejidad de sus técnicas, herramientas, métodos, materiales y recursos digitales, y además ha fomentado una mayor exigencia de la capacidad de creación e imaginación del diseñador, quien se enfrenta al reto de crear cosas nuevas y originales que logren sobresalir del mar de diseños e ilustraciones que observamos todos los días.

Por lo anterior, es de esperar que el diseño y la ilustración actualmente sea aplicada en rubros tan diversos y con un alto grado de especialización y profesionalización como la publicidad, la ciencia, la ficción e incluso el tatuaje. La presente investigación se centrará en explorar esta última aplicación, es decir, la relación del diseño y la ilustración con el tatuaje, con el objetivo de observar cómo la formación de un diseñador/ilustrador permite la extensión de estas herramientas en superficies como la piel y cómo se pueden emplear las bases del diseño e ilustración para darle mayor profesionalismo al tatuaje, siendo este último un aspecto importante de la cultura moderna.

Para exponer la relación entre diseño, ilustración y tatuaje, en la primera parte de esta investigación se dilucidará una definición de ilustración, así como los elementos que caracterizan y permiten diferenciar a este ámbito disciplinar de otros como el arte. Además, para ejemplificar la diversidad de aplicaciones que tiene la ilustración se rescatarán los espacios en los que ha tenido mayor relevancia (ciencia, fantasía, publicidad, etcétera).

En la segunda parte de este trabajo se abordará -a manera de contexto- la relevancia de la práctica del tatuaje en el mundo y en México, lo cual nos permitirá apreciar que aunque el tatuaje ha sido una práctica de las culturas más antiguas continúa modificándose y adaptándose al surgimiento de mejores materiales y técnicas para tatuar, así como a las tendencias y estilos de las ilustraciones que la cultura busca plasmar en su piel.

Además, en la tercera parte de este trabajo se documentará un tatuaje que realizaré con la intención de destacar esta experiencia profesional, mostrar la complejidad del procedimiento para su creación, los elementos y habilidades que requiere un tatuador, entre otras cosas. Aunado a esto, el tercer capítulo permitirá mostrar la relevancia que el tatuaje tiene en nuestra cultura para expresar ideas y emociones, lo cual dista de ser similar al contexto del surgimiento del tatuaje en México el siglo pasado, en donde esta práctica estaba rodeada de prejuicios y era calificada como una práctica poco profesional e insegura.



©CAPÍTULO
▲ PRIMERO

EL CONCEPTO
DE ILUSTRACIÓN

1.1 ILUSTRACIÓN. BREVE DESCRIPCIÓN HISTÓRICA

Si bien la Ilustración se ha servido de distintas técnicas y mecanismos, de los más rústicos a los más elaborados, ésta puede rastrearse desde su función como complemento narrativo e ilustrativo en libros y manuscritos mucho antes de que formara parte de un apartado profesional, de acuerdo con Terence Dalley la ilustración está presente en pergaminos que datan desde 1900 a.C. como El Libro de los Muertos y el Papyrus Ramessum.¹

Los trabajos realizados durante la Edad Media fueron el precedente de la Ilustración en libros, no obstante dado que el empleo de estas técnicas está dirigido a temas religiosos, no hay un desarrollo tan significativo de dibujos analíticos y descriptivos como sí lo hay en el siglo XV, en el marco del periodo Renacentista. A partir de este siglo la ilustración de libros adquiere mayores posibilidades de crecimiento, no sólo se inventó la imprenta de tipos móviles a finales de este siglo, sino que la representación detallada mediante imágenes abarcó ámbitos en los que era necesario el alto detalle, como la ciencia, la topografía, la medicina, la arquitectura, entre otros espacios.

Aunado a esto, durante el Renacimiento, la habilidad para la representación de la perspectiva mediante el dibujo se desarrolla significativamente, en este sentido son relevantes los

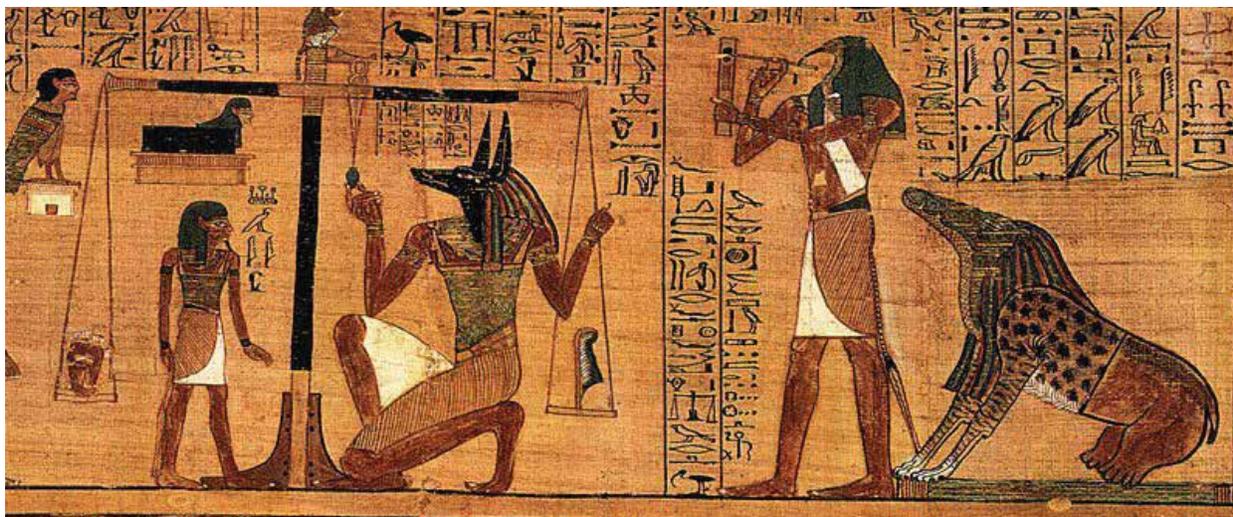


Imagen 1. Fotografiado por el Museo Británico; artista original desconocido. Fotografía publicada en 2001; obra de arte creada c. 1300 aC

¹ Dalley, Terence, (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y Materiales*, Hermann Blume Ediciones, Madrid, España, 224 páginas.

trabajos del escultor italiano Filippo Brunelleschi, además cabe resaltar el trabajo de Leonardo da Vinci y Alberto Durero, quienes le dieron mayor especificidad y meticulosidad a los trabajos ilustrativos, los cuales cada vez eran más exigentes.²

Durante y después del siglo XVI la ilustración se mueve en cuanto a técnicas y lugares, por toda Europa, comienzan a conocerse los nuevos alcances de las representaciones en libros. Durante el siglo XVII también destacó como una forma de representación del contexto cultural y social la ornamentación recargada³ cuya expresión máxima se da en la arquitectura, no obstante esta técnica también fue cediendo espacio en el siglo XVIII a expresiones más sencillas pero que al mismo tiempo generaban impacto entre los espectadores. Uno de los avances técnicos importantes de este siglo es el desarrollo técnico de la litografía, técnica que, mediante el principio de que el agua y el aceite no se mezclan, permitió que la impresión se hiciera a partir de superficies planas y ya no en relieve.

Aunque las técnicas y herramientas de las que se valían los ingeniosos ilustradores iban modificándose, algunas continuaban siendo importantes en algunos ámbitos como la industria de las revistas ilustradas, la cual fue adquiriendo fuerza en el siglo XIX, los trabajos de Charles Dickens o Emile Zola utilizaron todavía grabado



Imagen 2. *Desnudo sentado*. Boucher, F. 1738. Estudio de retrato.

en madera para difundir sus trabajos en las revistas ilustradas. En este siglo también tuvo relevancia la técnica de la cromolitografía, con la cual se dio impulso a los libros infantiles que se imprimían a color, así como al desarrollo de la publicidad y carteles que eran utilizados debido al crecimiento del comercio y la industria.

Ante los numerosos trabajos de ilustración que iban implementando nuevas técnicas o explotando las antiguas surge la fotografía, herramienta que generó un impacto sobre la

² En este punto es importante destacar que la presencia de personajes como Leonardo DaVinci es una muestra importante de la cercanía de la Ilustración y el Arte, ámbitos que serán cercanos a lo largo de muchos siglos.

³ De acuerdo con Dalley, dentro de este estilo resaltan los trabajos del francés François Boucher.

ilustración del siglo XX al darle un realismo a las imágenes de libros que no se asemejaba a los trabajos manuales. Sin embargo, continúan espacios como la expresión mediante carteles y propaganda, cuya función era la difusión de mensajes que no precisamente requerían una ilustración realista, como los utilizados en la propaganda política y otras expresiones sociales que van desde la imagen del Che Guevara como símbolo durante los años 60, hasta carteles con alto impacto visual como los que fueran elaborados por artistas como Andy Warhol y Milton Glaser.

Finalmente, cabe mencionar que la industria del cine y de la televisión significó otro espacio amplio para el trabajo de los ilustradores, el cual se caracterizó no sólo por el empleo de herramientas tecnológicas que durante el siglo XX seguirían creciendo aceleradamente, sino por el impacto mediático que el trabajo ilustrativo podría conseguir en lo sucesivo.

Por eso creo que es importante resaltar el uso de todas éstas herramientas en la actualidad, ya que gracias a su evolución constante hoy en día un diseñador puede utilizarlas a su favor a la hora de construir un mensaje más sólido y de esa manera llegar a más personas, sin olvidar a los medios digitales que hoy en día tienen un gran peso en cuanto a comunicación visual se refiere.



Imagen 3. Edwin H. Land (1909-1991)/Polaroid Land Camera Model 95

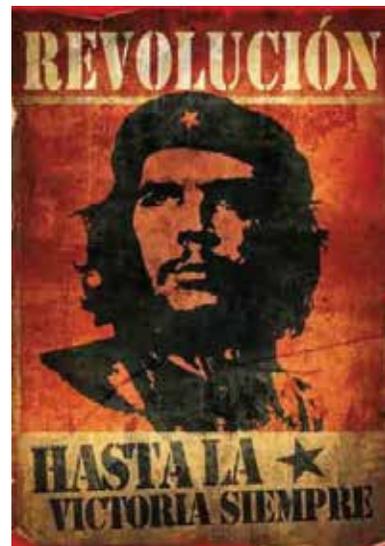


Imagen 4. che guevara vintage fabricposter



Imagen 5. Warhol, Andy. 1964. Marilyn Monroe.

1.2 ACERCAMIENTO AL CONCEPTO DE ILUSTRACIÓN

Una de las dificultades que puede presentarse para definir a la Ilustración es su cercanía con otras áreas como el dibujo, el diseño o el arte, pues si bien éstas son complementarias, no necesariamente se reduce la función de una o de la otra, además, las múltiples formas en las que se puede presentar la Ilustración (revistas, portadas, libros, envases, etc.) debido a la posibilidad de mezclar técnicas, materiales y herramientas para llevarla a cabo, hace que sea más compleja la tarea de esbozar un significado acabado. Pese a esto, mediante algunas características sobre la forma en la que un diseñador emprende un proceso creativo buscaremos clarificar a qué nos referimos con este término y cuáles son los resultados que puede ofrecer.

De manera general podemos decir que “la función primaria de la ilustración es realizar la interpretación gráfica de una idea”⁴. El primer indicio que nos da esta definición es la preexistencia de una idea, o bien el trabajo asignado al ilustrador, quien como punto de partida posee

una idea u objeto -por ejemplo una manzana o la noción de naturaleza-, y mediante su imaginación y conocimiento de técnicas de representación, visualización, composición, entre otros, interpreta la idea que se le ha proporcionado -¿de qué forma y con qué elementos esa manzana representa mejor la idea de naturaleza?-. Mediante este proceso mental e imaginativo un diseñador puede crear una expresión gráfica para captar una imagen que le ha sido comunicada o que él mismo requiere ilustrar para crear una portada de un libro, una revista, un cartel, etcétera.

En consecuencia, y en comparación con el arte, podemos señalar que la ilustración es la producción de imágenes o gráficos que sirven para comunicar un mensaje concreto, no obstante, mientras que el artista trabaja de manera “libre”, el diseñador posee de antemano un objetivo, el cual consiste en comunicar algo concreto a un público específico. En otras palabras tenemos que:

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración [...] Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración.⁵

⁴ Loomis, Andrew, (1958). Ilustración Creadora, Amorrurtu, Buenos Aires, Argentina, 85 páginas.

⁵ Dalley, Terence, (1992). Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y Materiales, Hermann Blume Ediciones, Madrid, España, 224 páginas.

Ahora bien, la idea preestablecida que recibe el diseñador es de suma importancia si consideramos por un lado que el resultado final busca comunicar algo para el público espectador y por el otro que éste posee cierto conocimiento que le permitirá entender el mensaje, en consecuencia, el diseñador tiene la misión no sólo de imaginar cómo representar una idea para que ésta cumpla con las expectativas de quien la mira, sino además emplear sus conocimientos sobre diseño así como de comunicación en dicho trabajo.

En síntesis, podemos decir que “La verdadera función del diseñador, por lo tanto, es captar esa imagen, o crearla por sí, y darle vida llevando a cabo esa idea. El diseñador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica [...] su trabajo es en realidad un trabajo de cooperación.”⁶



Imagen 6. *Guadalupe Posada, José.* 1930. Fragmento de Calavera Las bicicletas, Grabado en madera

En términos generales hemos descrito los mecanismos de colaboración “externos” que un diseñador debe contemplar para su actividad creadora, sin embargo, hablando en términos concretos de esta actividad, es importante mencionar el reto que significa emplear signos y símbolos, los cuales entendemos como señales o elementos que no necesariamente se relacionan con su significado. Como se muestra en las imágenes 7 y 8.



Imagen 7. *Cutts, Steve.* 2015. Sin título.



Imagen 8. *Lezama McCarthy, Carlos.* 2013. Lost Acapulco en el Pasajero

⁶ Loomis, Andrew, (1958). Ilustración Creadora, Amorrurtu, Buenos Aires, Argentina, 85 páginas.

Los signos y símbolos juegan un papel importante en la ilustración, ya que permiten expresar de una manera más abstracta una idea y dar espacio a la interpretación de quien lo aprecia. Sin embargo, hemos hablado de estos como un reto porque un diseñador a diferencia de un artista no puede emplear éstos de manera arbitraria, ya que los símbolos tienen que atender al conocimiento y cultura de la sociedad, esto último es de vital importancia para un diseñador, porque si bien los conceptos de composición, color, tipografía, ilustración, espacio, son importantes para construir y abordar un mensaje, conocer la parte cultural de las personas a quien irá dirigido el mensaje no es de menor importancia.

Sin embargo, la presencia de símbolos y signos en la ilustración es lo que le otorga a un dibujo la capacidad de transmitir, sensibilizar o provocar algo en el espectador, pues “todo dibujo (o diseño) está hecho de signos y se puede decir que es el signo el que sensibiliza el diseño.”⁷

El empleo de símbolos y signos sirve para ejemplificar la diversidad de elementos que tiene que considerar un diseñador al momento de realizar un mensaje, no obstante, la relevancia de éstos así como de técnicas y herramientas digitales de las que se pueden echar mano radica en las posibilidades creadoras o de expresión que le otorgarán al diseñador, pues su trabajo se caracteriza por el impacto o nivel de respuesta

que pueda provocar en las emociones de los espectadores, así como la conexión que ellos tengan con el mensaje.

Por todas las razones antes mencionadas es importante conocer la cultura y costumbres de un lugar para así poder innovar cuando se requiera comunicar un mensaje a un sector en específico y que éste pueda entenderlo a la perfección.

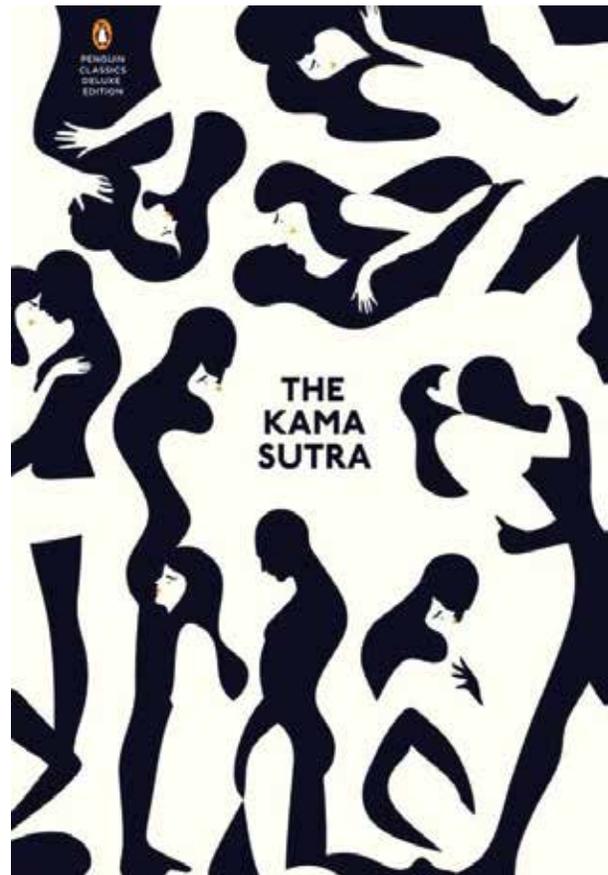


Imagen 9. Cubierta para libro. The kama sutra. Espacio negativo.

⁷ Munari, Bruno. (1979), Diseño y comunicación visual, Editorial Gustavo Gili, Madrid, España.



Imagen 10. *Melgrati, Marco*. Para CT Magazine, para un artículo que habla sobre cómo el adolescente muestra tener una vida maravillosa en lo social, cuando su vida real no es tan buena.

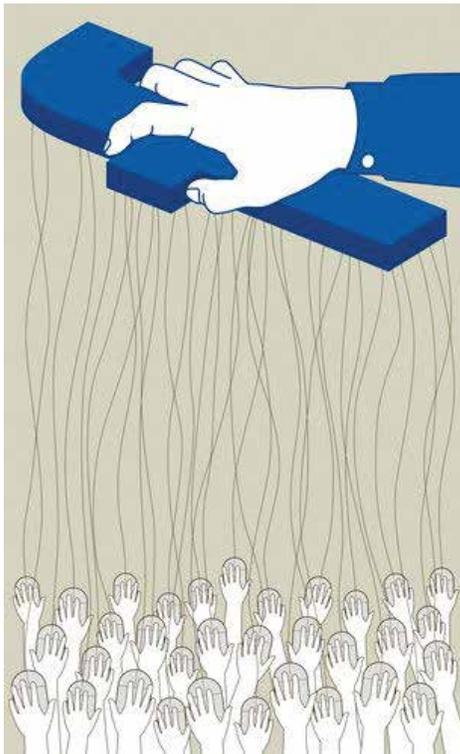


Imagen 11. *Kuczynski, Pawel*. Facebook series

1.3 PRINCIPALES ÁREAS DE LA ILUSTRACIÓN

Debido a que la ilustración se aplica en rubros específicos, para clasificarla es necesario conocer cuáles son algunos de los más importantes y cómo la ilustración sirve para darles expresión. Por lo tanto, resaltaremos rubros como la ciencia, la ficción o la ilustración infantil para denotar que, aunque éstos son ámbitos con competencias diferentes (conocimiento científico, historias de ficción o infantiles) requieren de una herramienta lo suficientemente flexible como la ilustración para dar vida a sus ideas. Por ello cabe resumir que:

La ilustración depende de directrices funcionales específicas. Con los variados tipos de medios impresos ilustrados, se ha tenido la oportunidad de documentar, recrear y visualizar ideas. En el panorama actual se multiplican los campos de aplicación, que abarcan la ilustración editorial, literaria, publicitaria, científica y otras que se mueven en el mundo del cine, la fantasía, la ficción, la animación, etc.⁸

⁸ Rojas, Carolina. (2015), *Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo*, en *Revista Cuadernos de música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, vol. 10, núm. 1, pp. 189-216.

1.3.1 ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

Como se ha intentado resaltar, si bien es de suma importancia el dominio de técnicas, estrategias y métodos de diseño, éstas son las herramientas con los que un diseñador se enfrenta al campo específico de trabajo. En este sentido, al hablar de la vinculación con la ciencia y más concretamente de la ilustración científica, destaca la importancia de la sensibilidad del diseñador para ofrecer resultados que se adecuen al contenido científico que se desea expresar, el cual busca ser más asequible al entendimiento del público lector, pues “en la ciencia -la ilustración- es la alternativa visual para representar la realidad objetiva en proporción y forma”⁹.

Ésta rama de la ilustración es la más estricta de todas en cuanto a representación de algún objeto, no permite interpretaciones o abstracciones ya que tiene que tener una aproximación con la realidad. La ilustración científica cumple con varias funciones ya sea didáctica, de investigación o de divulgación por mencionar algunas.

En este campo se encuentran los dibujos detallados de animales, reacciones físicas, moléculas, experimentos, anatomía humana, etcétera., en los que pueden encontrarse elementos artísticos, pero en los que también es crucial que el trabajo ilustrativo se lleve a cabo de la mano con

las especificaciones del conocimiento científico, es decir, apegado a una representación real de las cosas. En este sentido podemos decir que:

La ilustración científica cobra significado como el soporte que nos permite visualizar lo que sólo conocíamos a través de la teoría y de representar lo que pocos podían presenciar. Por tanto, nos referimos a un tipo de dibujo muy detallado que tiene como finalidad el representar visualmente los textos que los investigadores presentan en disciplinas como la Astronomía, Arqueología, Medicina, Química, Microbiología, Cartografía, entre otras.¹⁰



Imagen 12. Hansen, Amelia. 2012, Sin título. New York State Museum

⁹ Sánchez, Ramos. (2014), La ilustración científica y su aplicación como herramienta visual en la cartografía novohispana, Revista Investigación y ciencia, vol. 22, núm. 63, pp. 80-87.

¹⁰ Ibidem, pág. 24.

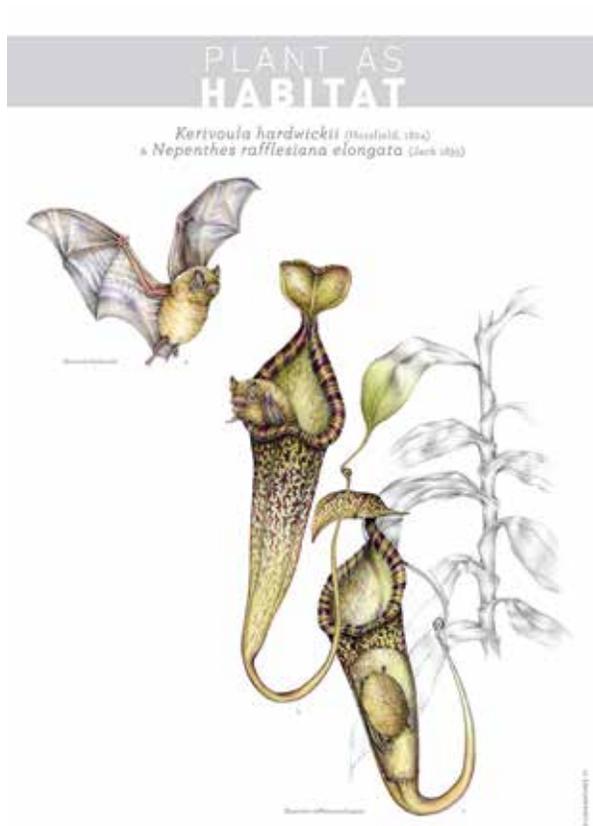


Imagen 13.



Imagen 14. Sergio de Miguel Pérez. 2015. Ilustración científica bulldog inglés

1.3.2 ILUSTRACIÓN INFANTIL

Dado que la ilustración tiene aplicaciones infinitas, también ha servido para representar mundos e historias cargadas de imaginación y sensibilidad, en el caso de la Ilustración infantil resalta la importancia de la creatividad que requiere un elemento ilustrativo y, en consecuencia, el peso emocional que puede generar éste en el pensamiento de los niños. Por lo tanto, una de las principales características de la Ilustración infantil es la estrecha relación de las imágenes con el texto, pues “La ilustración en la literatura infantil aporta no sólo elementos estéticos que refuerzan en gran medida lo visual, sino que se involucran decididamente con lo textual, lo narrativo, y lo literario, para posibilitar en el niño el desarrollo de pensamientos creativos.”¹¹

Así mismo, la Ilustración infantil puede protagonizar no sólo cuentos e historias, sino libros educativos, películas, dibujos, caricaturas, entre otros ámbitos. Esta amplitud de lugares en los que se requieren ilustraciones nos muestra la fortaleza que pueden adquirir los dibujos para acompañar narraciones para niños, fortaleza que se debe a la multiplicidad de expresiones que se pueden generar con ilustraciones y de las emociones que éstas suscitan debido a las formas y colores que utiliza.

¹¹Duque, María, (2012), La ilustración en el cuento infantil, Revista Alarife, No. 23

Por lo tanto, “Este potencial del que goza la ilustración para cuento infantil, se origina en la facultad que tiene dicha categoría ilustrativa de generar multiplicidad de expresiones que se vinculan con la imaginación, la fantasía y los mundos soñados.”¹²



Imagen 15. Roset, Conrad. 2009. Diseño pueblo de Palú

1.3.3 ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

La relevancia de la ilustración y específicamente de la ilustración publicitaria podemos notarla si reflexionamos sobre las imágenes y anuncios que observamos todos los días, los cuales si bien forman parte del ambiente común observado al transitar la ciudad, conforman también la demandada y redituable industria de la publicidad.

Este ámbito, caracterizado por imágenes y carteles que tienen un fin comercial o de promoción de algún servicio o producto puede clarificarnos aún más que el fin último de la ilustración es adecuarse de cualquier manera para emitir un mensaje concreto, sin importar el tipo de éste. Aquí es donde radica la flexibilidad del diseño como un medio para comunicar cualquier tipo de mensaje, ya que no se limita a un tema en específico sino que puede abordar temas tan diversos como los ya mencionados en capítulos anteriores.



Imagen 16. Argento, Manola. 2015. Coca Cola refresh

¹² Idibem, página 33.

Asimismo, cabe señalar que uno de los retos de la ilustración en la publicidad –y a la vez ventaja– consiste en encontrar una forma concreta que, sin mayor complejidad muestre un mensaje contundente que atraiga la atención de alguien que camina por la calle sin prestar mucha atención a su entorno. Por ende, podemos decir que:

Existe una historia detrás de cada ilustración, para lo cual su discurso debe ser claro y llevar una manera de razonar sobre el papel. Lo más importante es permitirle al observador completar un imaginario de lo que guarda cada imagen. Aunque tradicionalmente el arte de la ilustración se define como la interpretación o la ornamentación de la información textual mediante la representación visual, dependiendo del contexto y el género, muchas veces la imagen debe sustituir la palabra por completo: no la acompaña, ni la representa.¹³

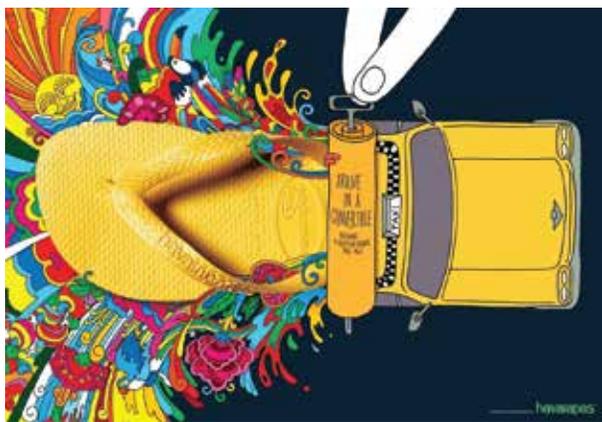


Imagen 17. Anuncio impreso creado por BBDO, Brasil para Havaianas, dentro de la categoría: Moda.



Imagen 18. Ramos, Oscar. 2011. Anuncios de Pringles, diseño de personajes

1.3.4 ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA

Los espacios para la ilustración pueden ser tantos como temas resalten en la sociedad, sin embargo, atendiendo a la notoriedad y representatividad de algunas dimensiones en las que la ilustración ha sido relevante, hablaremos brevemente de la ilustración fantástica.

Aunque este tipo de ilustración tiene presencia importante desde la segunda mitad del siglo XX, la notoriedad de las ilustraciones fantásticas ha aumentado con relación al aumento de técnicas y herramientas digitales, pues estas “han facilitado enormemente a los artistas la labor de convertir en realidad sus fantasías y les han permitido crear imágenes más vívidas, realistas y convincentes”¹⁴.

¹³ Rojas, Carolina. (2015), *Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo*, en *Revista Cuadernos de música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, vol. 10, núm. 1, pp. 189-216.

¹⁴ Arriola, Héctor. (2007), *Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital aplicadas a la Caricatura y al Cómic*, para el curso de Expresión Gráfica 2, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos Guatemala.

Una de las características de ilustración fantástica es su realismo, idea que aunque parezca contradictoria -pues ¿cómo un objeto del mundo de la fantasía busca verse realista?-, consiste en la posibilidad de que se represente de la manera más accesible a la imaginación un objeto o idea del mundo imaginario que parezca salido del mundo real observable para que de esta manera el espectador pueda dar credibilidad a lo que esta viendo -por ejemplo, animales o seres mitológicos-, lo cual logra la ilustración al plasmar imágenes detalladas y con elementos reales -colores, superficie, apariencia- que generan al espectador la sensación de que observa algo que podría estar viendo en la realidad y que no es más que una simple ilusión de formas, planos y colores.

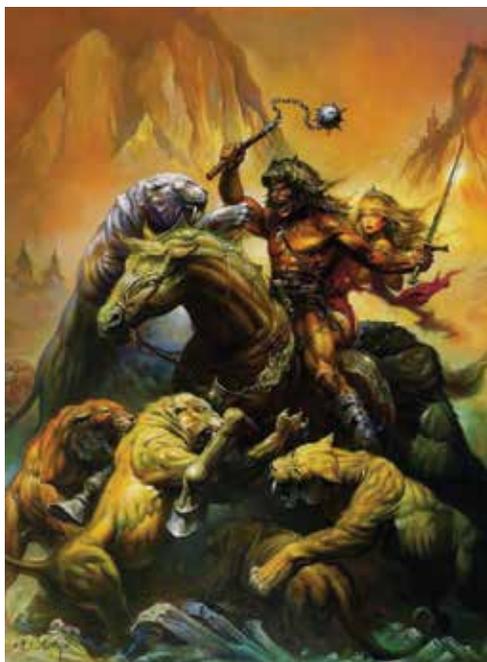


Imagen 19. Ken Kelly. Ilustración fantástica

1.3.5 ILUSTRACIÓN PARA TATUAJE

Aún sin conocer las diferentes manifestaciones culturales de la sociedad en diferentes épocas de la historia, podemos partir del hecho que éstas utilizan diferentes medios, lenguajes y formas para comunicar mensajes e ideas, y evidentemente los mensajes comunicados son aún más diversos.

Siguiendo esta idea podemos decir que tatuarse la piel es una de las múltiples formas que existen para expresar una idea, sentimiento o emoción, la cual es tan antigua como las sociedades mismas; además, aunque las técnicas de tatuaje y estilos de éstos (e incluso el significado de tatuarse en sí) han cambiado, la ilustración ha servido como una herramienta para dar forma al pensamiento de la sociedad y emitir símbolos diversos mediante tatuajes. Dicho de otro modo “Las manifestaciones discursivas, tanto se trate de expresiones textuales o visuales, sean estas populares, masivas, mediáticas o artísticas, también se hacen carne y hacen carne en lo profundo de una sociedad y un tiempo.”¹⁵

Por eso el tatuaje sigue sobreviviendo y evolucionando al pasar del los tiempos, no sólo cumpliendo una función de significado para quién la porta, sino también como simple decoración en el cuerpo.

¹⁵ Walzer, Alejandra. (2014). El arte en el discurso de los tatuadores, Revista Arte, Individuo y Sociedad, vol. 27, núm. 3, pp. 463-481.



Imagen 20. Flores. A. (Ilustrador) 2017. Diseño para tatuaje.



Imagen 21. Currar Whitham-Field. Diseño para tatuaje



Imagen 22. Flores. A. (Ilustrador) 2017. Diseño para tatuaje.



Imagen 23. Rovee one (Ilustrador) 2016. Diseño para tatuaje.



©CAPÍTULO
▲▲ SEGUNDO

TATUAJE.
ANTECEDENTES
HISTÓRICOS

2.1 TATUAJE EN EL MUNDO

Las prácticas de tatuaje pueden rastrearse en una variedad inmensa de organizaciones humanas y prácticamente desde los primeros tipos de éstas. No obstante, en tanto que la expresión sociocultural, la intervención en el cuerpo puede hacer referencia a distintos significados, el papel de las personas que los realizaban y de quienes los portan, además nos remite al desarrollo de técnicas, materiales, herramientas, colores y símbolos empleados, etc. De esta forma, lo que podamos decir sobre un tipo específico de tatuaje como el polinesio o el japonés, si bien nos sirve para conocer cómo se caracteriza la práctica del tatuaje en otros contextos, permite también entender la lectura que pueda tener esta práctica en el contexto actual.



Imagen 24. Tradicional Japonés. Tatuajes de máscaras japonesas.

En el mundo el significado del tatuaje puede entenderse en dos sentidos que pueden estar relacionados: el significado y simbolización de portar tatuajes y el tipo de ilustraciones que se tatúan. Sobre el tipo de ilustraciones tatuadas, cabe mencionar que si bien en la cultura moderna éstos pueden tener un significado personal y existe una variedad de estilos y diseños, en las sociedades primitivas y tradicionales sí podía encontrarse un significado más preciso sobre ciertos símbolos o imágenes, algunas de las cuales no eran permitidas para cierto tipo de grupos sociales o edades.



Imagen 25. Black Work, puntillismo y mándalas



Imagen 26. Realización de un tatuaje en las tribus polinesias

En cuanto al significado en sí mismo de portar tatuajes, durante los inicios de la práctica de tatuar y durante la expansión de ésta, portar tatuajes simbolizaba generalmente superioridad o inferioridad, es decir, una posición social determinada, de ahí que a lo largo de la vida de una persona se fuese incrementando la cantidad de tatuajes en el cuerpo o el tipo de éstos adquiriría más o menos valor social. .



Imagen 27. Maud Stevens Wagner. Primera mujer tatuadora de la historia de Estados Unidos.

No obstante, una característica del tatuaje en las sociedades modernas es que esta práctica fue retomada por grupos sociales marginados, por lo que portar tatuajes era visto como algo negativo o denigrante. Como nos permitirá apreciar el breve repaso sobre la historia del tatuaje en algunas de las culturas más representativas, el tatuaje ha sido una expresión de la cultura que, en tanto modificación corporal, representa una especie de atribución o característica externa en una persona, por lo que la modificación del cuerpo a partir del tatuaje puede entenderse como una forma de completar la naturaleza humana.

2.1.1 TATUAJE JAPONÉS

En el mundo oriental el tatuaje se introdujo mediante las rutas comerciales hacia la India, China y Japón- desde el año 1000 a.C.; no obstante, parte de los primeros desarrollos del tatuaje en Japón (durante el 500 D.C.) estuvo destinado para quienes habían cometido crímenes considerados “serios”; sin embargo, ya para el siglo XVII con el desarrollo de las artes y la apertura comercial con Occidente, creció considerablemente la creación de tatuajes mediante el uso de técnicas como la impresión en madera.

El tatuaje japonés ha destacado a nivel mundial por ser una práctica antigua y además por el desarrollo de técnicas sofisticadas de dibujo, sus impresionantes diseños y el nivel estético de éstos, así como las temáticas de las ilustraciones creadas, las cuales están muy vinculadas a temas religiosos y personajes legendarios; también destaca la presencia de decoraciones, flores, paisajes, animales, peces (dragones y tigres), etc. como se muestra en la (imagen 29).



Imagen 29. Full Sleeve, Técnica tradicional japonesa

Asimismo, es importante destacar el método para tatuar que consiste en la inyección de tinta utilizando una estaca de madera la cual ha sido representativa del tatuaje japonés, técnica manual con la que podían hacerse tatuajes de cuerpo entero (irezumi), la cual estaba vinculada a la creencia de ocultar marcas de castigo y en la que predominaban diseños budistas mediante los cuales los individuos tatuados adquirirían también nuevos atributos.



Imagen 30. Tatuaje tradicional japonés



Imagen 28. Tebori, Técnica tradicional japonesa a partir de cañas de bambú y agujas para la inyección de tinta en el cuerpo.

2.1.2 TATUAJE POLINESIO

El tatuaje desarrollado en la Polinesia tiene una importancia para la cultura del tatuaje no solo porque éste logró una amplia difusión en el mundo, sino además porque la variedad de clanes y tribus habitantes de las islas del Océano Pacífico desarrollaron múltiples variantes.

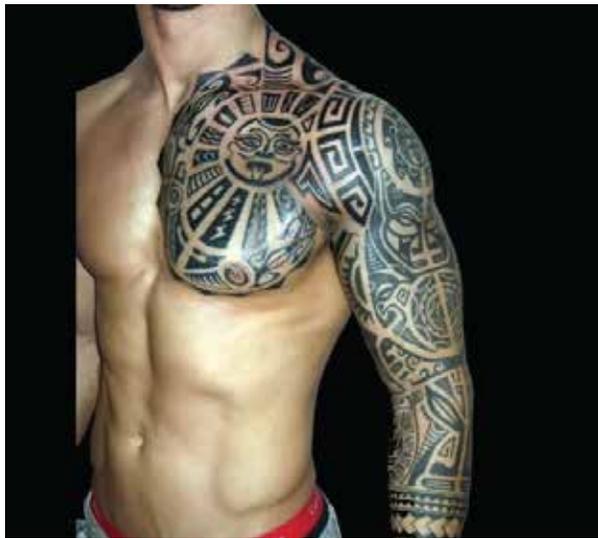


Imagen 31. Full Sleeve. Tatuaje Maori tradicional.

Los tatuajes que podemos encontrar sobre esta multiplicidad de culturas pertenecieron a organizaciones sociales que existían desde antes de la llegada de los españoles a las islas (siglo XVI) y a pesar de que cada tribu poseía códigos, creencias y hábitos específicos y por ende el tatuaje tenía fines distintos, de manera general podemos decir que su significado está estrechamente vinculado a la religión, a rituales que daban lugar a la ornamentación de los cuerpos, por lo que no solamente destacan sus diseños



Imagen 32. El tatuaje maorí más popular es el tatuaje facial, que fue compuesto de formas curvadas y espirales como patrones.

estéticos, sino el significado jerárquico que conferían los tatuajes a quienes los portaban, ya que a mayor número de éstos también era mayor el respeto que les otorgaba la tribu, pues el proceso de creación de tatuaje mediante la inyección de tinta con una espina de pescado o hueso afilado que era golpeado con un palo de madera, hacía que el proceso de tatuaje fuera largo y doloroso (imagen 34).



Imagen 33. Realización de un tatuaje Maori.



Imagen 34. Herramienta para tatuaje Maori a base de huesos afilados

Entre los Maories, tribu polinesia, destaca el estilo Moko, el cual consistía en tipos de tatuajes asociados con rituales religiosos, los que además llegaban a cubrir la totalidad de los cuerpos. Este tipo de tatuajes que sobreviven en algunas de las islas del Pacífico también ha servido para expresar la identidad y personalidad de quien porta tatuajes, indicaban rango social y jerarquía, madurez y genealogía, y prácticamente desde la pubertad comenzaba el proceso de tatuaje de las personas (imagen 35 y 36).



Imagen 36. Tatuaje facial tradicional Maori



Imagen 35. Tatuaje facial tradicional Maori

2.1.3 TATUAJE TRADICIONAL AMERICANO

El tatuaje tradicional americano tiene su origen en una temporalidad más cercana a la nuestra, no obstante, aunque este estilo de tatuaje estadounidense surgió hasta las primeras décadas del siglo XX, ha tenido una influencia considerable dentro de la cultura americana y ésta ha sido representativa en el desarrollo de la diversidad del tatuaje en el mundo.

Este tipo de marcas corporales se desarrolló en las costas de Estados Unidos y, dado el contexto bélico de su surgimiento, está arraigado en una ideología patriótica, pues los diseños son símbolos representativos de dicho país, como águilas, banderas y en general los símbolos patrios de aquel país, así como figuras femeninas (pin-ups), propias de los hombres marineros que trabajaban en la costa.

Aunque múltiples artistas han dado mayor creatividad a este estilo, éste ha tenido una forma y diseño muy particular, caracterizado por utilizar líneas gruesas y colores primarios (aunque con predominancia del color negro), mientras que el diseño de los tatuajes es simple con pocos detalles realistas. En éste tipo de tatuajes se busca transmitir una especie de fuerza por medio de los diseños con sus espacios sólidos y líneas muy bien delimitadas. (imagen 37, 38 y 39).

Ésta corriente conocida hoy en día como old school está en un resurgimiento con nuevas adaptaciones y formas de dibujo más frescas debido a la incursión de diseñadores, ilustradores y pintores a la escena del tatuaje la cual le otorgan una nueva línea de creación pero que a su vez respetan toda las pautas y reglas que el tatuaje tradicional americano tiene como bases dentro de su estructura elemental y aplicación de colores.



Imagen 37. Tatuaje de un águila en estilo tradicional americano.

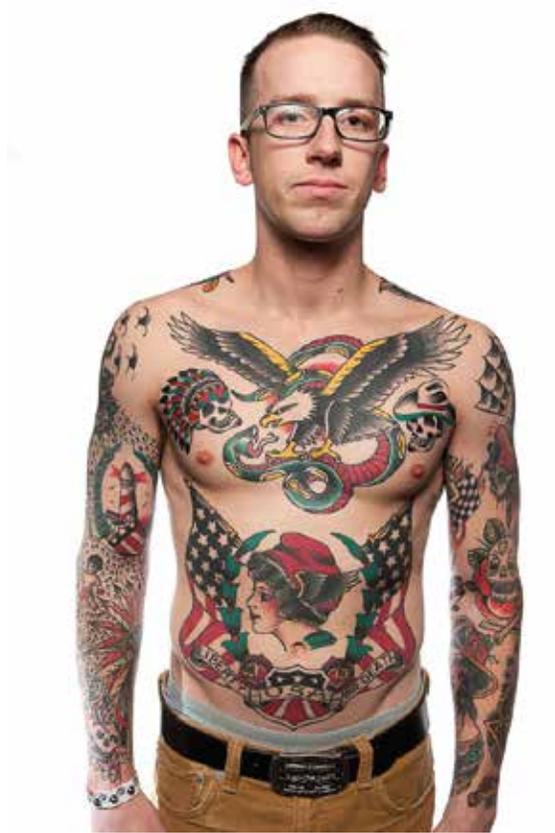


Imagen 38. Best Tattoos Of All Time. Popular tattoo.



Imagen 39. Flashes para tatuaje tradicional americano.

2.2 TATUAJE EN MÉXICO

Si bien la presencia del tatuaje en México en la época moderna estuvo influenciada por el estilo y técnicas de otras partes del mundo, la importancia de esta forma de modificación del cuerpo radica en la representación de rasgos significativos de la cultura mexicana en la piel, es decir, en la particularidad de las imágenes que los mexicanos buscan plasmar de manera permanente y que se identifican con iconos de la cultura. Como vírgenes, santos, catrinas, retratos de familiares y hasta la santa muerte.



Imagen 40. Diseño de tatuaje de tinta gris Charra para manga

No obstante, para que en México se lograra observar el detalle de la cultura en los tatuajes tuvieron que pasar diversos procesos de transformación de la sociedad para llegar a un contexto en donde el tatuaje es cada vez más aceptado como una práctica cultural y artística, que como una práctica representativa de personas pertenecientes a una clase social o estatus de nivel bajo.



Imagen 41. Álvarez, Abey. Tatuaje con símbolos de protección e identidad.

2.2.1 SURGIMIENTO

La práctica de tatuaje en México puede rastrearse desde el periodo mesoamericano, es decir, con anterioridad a la conquista española. La modificación corporal mediante ilustraciones formaba parte de un conjunto de transformaciones y adornos corporales tales como pintura de cara y cuerpo, mutilación, escarificación, expansión y perforación de labios, nariz y lóbulos, etcétera. Y desde luego que todas estas decoraciones corporales estaban asociadas a la cultura, ideas religiosas y simbolizaciones de status social, en otras palabras, “Un tatuaje fue una técnica más de decoración corporal que representaba conjuntos de símbolos de identidad étnica, de alto status social, muestras gráficas de valor y de logros personales, incluso signos para proclamar una relación mágico-religiosa con las deidades mesoamericanas”.¹⁶



Imagen 42. Detalle de una representación de escarificaciones en un mascarón maya.



Imagen 43. Mujer con el rostro adornado con motivos en forma de cruz, alusivos a los rumbos del universo.

No obstante, debido al contraste de creencias que significó el arribo de grupos españoles en el siglo XVI, el tatuaje prehispánico se consideró contrario a las creencias judeocristianas de occidente, por lo que durante el proceso de imposición de las creencias cristianas los tatuajes ni siquiera poseían una forma de designación específica, pues “en la Nueva España la denuncia de tatuajes o marcas corporales permanentes (no solo con figuras de demonios o animales, sino aun las de santos, cristos y vírgenes) era asunto del Santo Oficio, por considerarse que estas marcas implicaban hechicerías, supersticiones o aun pactos demoníacos y brujería”.¹⁷



Imagen 44. Un artista del Clásico maya elabora un códice, lleva tatuados o pintados glifos en el brazo y la pierna.

¹⁶ González, Antonio, Tatuajes en el México Colonial: ¿Símbolos mágicos o pecados en el cuerpo?

¹⁷ Ibidem.

Por lo anterior, a pesar de que durante la Nueva España podían encontrarse manifestaciones de tatuajes, éstos cada vez estuvieron menos vinculados a la cultura original precedente a la conquista española, la cual eliminó el desarrollo cultural que existía en Mesoamérica, en culturas como los chichimecas y aztecas.

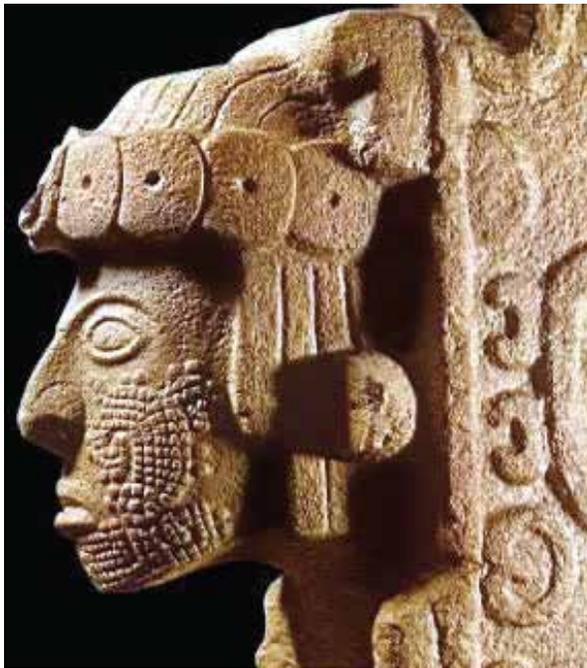


Imagen 45. Representación de escarificaciones en un mascarón maya



Imagen 46. Mascara de K'inich Janahb Pakal. Palenque, Chiapas, México

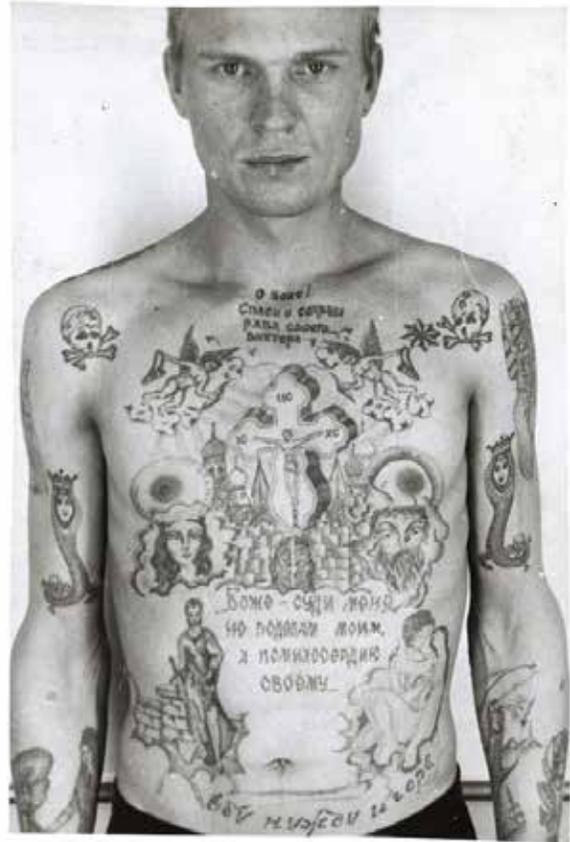


Imagen 47. Fotografía tomada a un prisionero en la URSS

Aunque la tinta en la piel estuvo presente desde antes de la época colonial, el significado y sentido de éstos cambió radicalmente, ya que incluso en los inicios del siglo XX, cuando ya no existía una condena precisamente eclesiástica, las personas y grupos sociales a quienes estaba vinculada la intervención en el cuerpo eran marginales, es decir, dicha práctica estaba vinculada a soldados, carceleros, delincuentes y habitantes de barrios y clases bajas; en consecuencia, el estigma y la prohibición fue el ambiente en el que se desarrolló una práctica cultural que se ha incrementado hasta la actualidad pese a los cuestionamientos sociales.

En la actualidad el número de personas que buscan tatuarse ha ido incrementándose de manera significativa y las razones por las cuales realizan esta actividad es diversa en cada persona. Poco a poco el tatuaje se ha ido apartando de las prácticas tradicionales o de rito que en épocas antiguas regían la pigmentación en la piel. Hoy en día hay personas que sólo buscan decorar su cuerpo para lucir diferentes, como si se tratase de comprar unos zapatos nuevos o cambiar de corte de cabello, lo hacen por moda o por simple decoración. Los diseños más comunes a la hora de marcar su piel son, animales, flores, frases, corazones, estrellas, infinitos, mano de Fátima o alguna imagen religiosa.

Existe otro grupo de personas que buscan una imagen con un significado que les haga mantener el recuerdo de algún ser querido o que los remonte a un momento de mucho significado en su vida, a diferencia de las primeras personas, estas planean demasiado sus tatuajes y el tiempo de realización. Los más recurrente son retratos en black and grey, frases que los hagan recordar el suceso, nombres de algún ser querido y en algunas ocasiones objetos que hayan significado algo en la vida de la persona que quieren representar.

2.2.2 EVOLUCIÓN Y TRASCENDENCIA

Aunque la tinta en la piel estuvo presente desde antes de la época colonial, el significado y sentido de éstos cambió radicalmente antes y después de la conquista española, no obstante, el estigma y condena generada a partir del periodo de la Nueva España perduró incluso en el México independiente.



Imagen 48. Tatuaje prehispánico realizado por *El Chimu*

De manera más cercana al México contemporáneo, en el siglo XX ya no podemos encontrar una condena necesariamente inquisitoria para quienes gustaban de mostrar tatuajes en su piel, no obstante, las personas con tatuajes, así como los grupos sociales de pertenencia de éstos eran propios de un sector social marginal, es decir, dicha práctica estaba vinculada a soldados, carceleros, delincuentes y habitantes de barrios y clases bajas, lo que envolvió en un ambiente lleno de estigma y prohibición a la creciente práctica de ilustrarse la piel mediante un tatuaje.

En este sentido podemos decir que:

A finales de la década de los setenta y principios de los ochenta, el contexto sociohistórico a partir del cual emerge y se expande la práctica del tatuaje y de las perforaciones corporales del país, está marcado por el bajo mundo, la pobreza, la carencia, la exclusión, la violencia social y familiar, el uso social de drogas, un fuerte sexismo y la dura presencia de la fe religiosa.¹⁸

En la antigüedad el tatuaje era tomado como un símbolo de identificación y de rito para las primeras culturas que poco a poco se va rompiendo con el pasar de los siglos y con la misma evolución de la humanidad.

Así como ya no veneramos a ciertos dioses ahora existen vírgenes, santos y un sinfín de imágenes religiosas a las cuales muchas personas les rinden tributo de manera poco ortodoxa y que dichas imágenes no podía escapar a una representación por medio del tatuaje, medio por el cual personas religiosas y de mucha fe depositan en sus cuerpos como forma de protección, agradecimiento o veneración. Un ejemplo de ello es la Virgen de Guadalupe.

También existen personas con tatuajes opuestos a los religiosos que van en contra de la

normativa de una imagen bella y estética, personas que disfrutan portar elementos como cruces invertidas, imágenes de carneros, diablos, pentagramas y hasta al mismísimo Lucifer. A diferencia de lo que se podría pensar, esto no es ningún acto satánico o de alguna secta secreta, la mayoría de personas que portan este tipo de tatuajes también lo hacen como símbolo de protección, pero a su vez como forma de expresar su rebeldía e inconformidad con las reglas establecidas.



Imagen 49. Tatuaje de la Virgen María como símbolo de protección

¹⁸ Nateras, Alfredo. Jóvenes y cuerpos en resistencia: tatuajes y perforaciones, Revista de la Universidad de México, No. 609 Marzo, 2002.

Una de las características que ha marcado la evolución del tatuaje en México es la influencia norteamericana en grupos sociales que convivían con parte de esa cultura en la frontera norte del país, en este hecho son relevantes las tribus de jóvenes que vivían en Tijuana principalmente, ya que “la práctica cultural del tatuaje (y en menor medida de las perforaciones corporales) transita hacia Guadalajara, Jalisco, y de ahí llega a la ciudad de México, en constantes e interminables flujos y reflujos, de ida y vuelta”.¹⁹ En consecuencia, los símbolos e ideales están marcados por la relación de la sociedad mexicana con la adopción y modificación de las tendencias estadounidenses. (Imagen 50)

No obstante, esta práctica en la sociedad mexicana si bien ha adquirido su espacio institucional y reconocido en el país de manera relativamente reciente en comparación con los primeros indicios de su existencia, ha logrado entrar en un terreno de reconocimiento social y profesional de tal modo que algunas personas lo pueden considerar como arte.

Así mismo el tatuaje también afecta a las diferentes clases sociales de una manera muy significativa. La forma que tiene una persona de clase baja al elegir sus tatuajes no es la misma que una persona de clase media o de clase alta. La respuesta radica en el bagaje cultural y visual que cada una tenga.

Las estrellas, infinitos, plumas, aves volando, letras, corazones, son imágenes muy recurrentes para dicho círculo social. (imagen 51)



Imagen 50. Tatuaje lateral de rosa y cráneo con motivos mexicanos



Imagen 51. Tatuaje de estrellas líneal.

¹⁹ Ibidem.

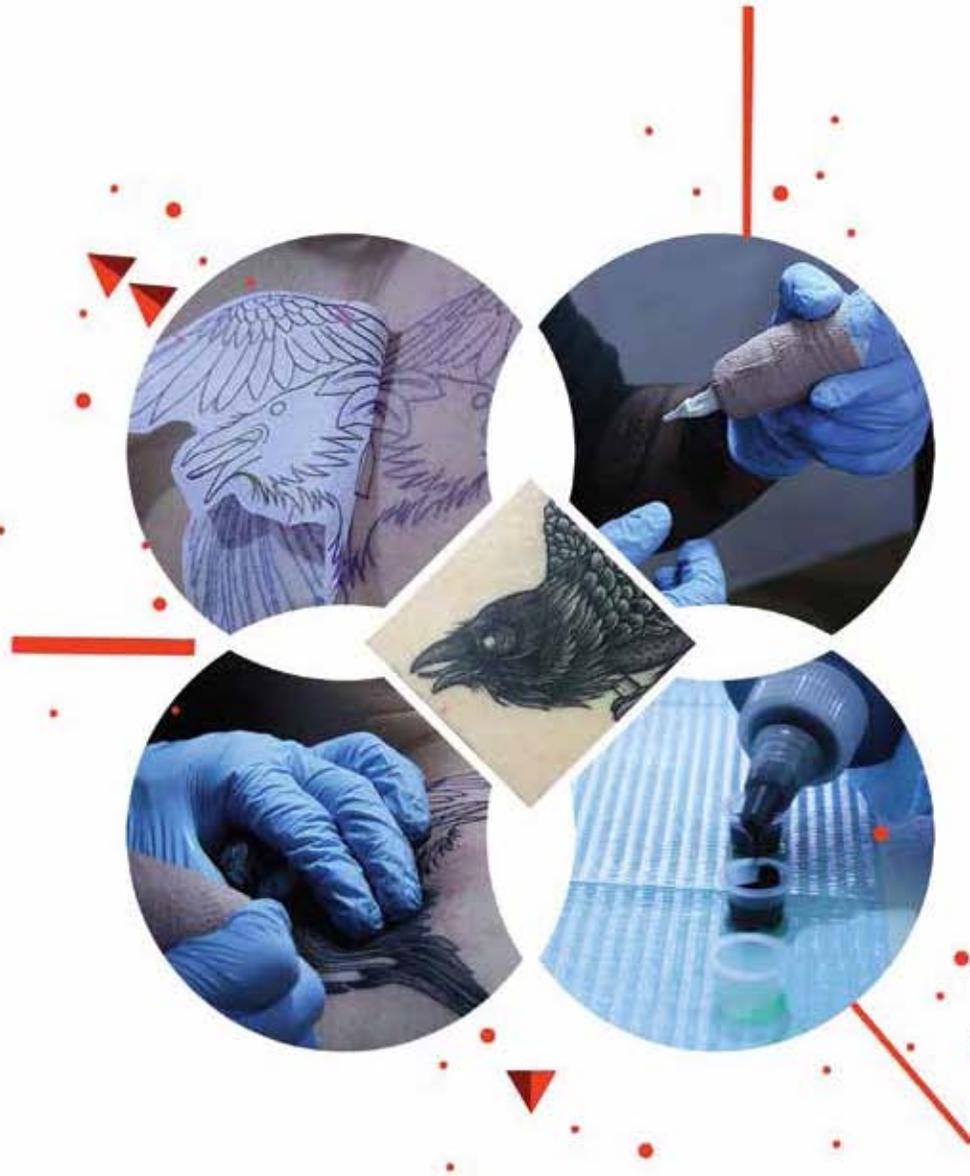
En cuanto a las técnicas de elaboración de tatuajes relacionadas con las clases bajas que portaban tatuajes rústicos y con diseños poco elaborados, podemos señalar el empleo de herramientas bastante rústicas, pues “en un primer momento, la técnica empleada por los aprendices de tatuador es muy rupestre, tosca y brusca. Consiste en el tatuaje hecho a mano con aguja para coser, palos de paleta, tenedores, plumas, clavos afilados, cuerdas de guitarra, tintas de papelería (alemana o china), corcholatas y mucha intuición en el aspecto de la higiene”.²⁰ (Imagen 52).

Es por eso que los primeros estudios profesionales en el país datan de hace unos 25 años atrás, donde predominaba la recuperación de imágenes populares de la cultura mexicana (calaveras, figuras sagradas y prehispánicas, etc.), es decir, tienen ya una característica propia a pesar de que tuvo en un principio influencia norteamericana. En consecuencia, el estilo propio y el desarrollo de las técnicas de ilustración, así como la adquisición de un equipo especializado contribuyeron no solo a difundir esta práctica, sino a que adquiriera mayor reconocimiento como un ámbito de expresión y arte para quienes los portan y los realizan.



Imagen 52. Modelo de una máquina casera para realizar tatuajes.

²⁰ Ibidem.



©CAPÍTULO
▲▲▲ TERCERO

ELABORACIÓN
DE UN TATUAJE

3 ELABORACIÓN DE UN TATUAJE

Si bien para la realización de un tatuaje es de suma importancia el conocimiento de ilustración, técnicas de dibujo y diseño, entre otras, una parte complementaria que figura en el resultado obtenido, así como en el estilo y características del tatuador, es el contenido y significado de las ilustraciones plasmadas en la piel. Sobre esto último es importante tanto la idea que expresa quien solicita el trabajo, así como el acto complementario del tatuador para proponer y dar forma al tatuaje.

En este sentido, el caso que describiré en esta última parte ilustra claramente en qué consiste un proyecto profesional de tatuaje y qué herramientas se ponen en práctica.



Imagen 53. Detalle de herramientas de tatuaje. Aguja /retapa

3.1 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO. ESPECIFICACIONES.

Para la persona que realiza tatuajes es de suma importancia la experiencia de intercambiar ideas con quien ha solicitado el trabajo, ya que esto significa no solo atender la petición de las personas, sino complementar y sugerir ideas de acuerdo a lo que se considera más oportuno, composición, color, forma y ubicación en el cuerpo.

El caso del que hablaremos consistió en la petición de un cliente que quería representar la mitología nórdica, y específicamente el mito sobre los cuervos mensajeros del Dios Odín (imagen 54), Hugin -pensamiento- y Munin -memoria-, quienes durante el día estaban encargados de recorrer el mundo con el cometido de recoger noticias que se comunicaban a Odín durante las tardes.



Imagen 54. Representación de hugin y munin



Imagen 55. Hugin y munin los mensajeros de Odín en la mitología nórdica



Imagen 57. Referencia proporcionada por el cliente.



Imagen 56. Dibujo de hugin y munin por Daniel Govar. Referencia para bocetos

3.2 SECUENCIA DE BOCETAJE

La realización de los bocetos mediante los cuales se obtendrá una imagen -que finalmente será plasmada en la piel- es el paso por el que se consigue la síntesis de múltiples ideas. Mediante los diversos bocetos que realicé para la representación de parte de la mitología nórdica, seguí un proceso para dar forma a una imagen que, hasta el paso anterior, era únicamente mental.

Para comenzar con los bocetos fue necesario que tuviera en mente el significado y sentido de plasmar dos cuervos, la relación que guardan entre sí y su función dentro del mito del cual fueron retomados. En este sentido, la imagen mental buscaba responder las preguntas sobre ¿cómo se verá?, ¿desde dónde se verá?, y sobre todo ¿la imagen representa la idea solicitada?.

La reunión de los elementos mencionados me permitió iniciar a dibujar haciendo uso de una técnica que si bien no puedo decir que es la única que he utilizado en cada trabajo, funciona para poder imaginar mientras dibujo y pienso en todos los requerimientos de la ilustración. Dicha técnica comienza con el dibujo de los elementos generales (alas, cabeza y cuerpo) que me permitirán visualizar la ubicación del dibujo en la parte del cuerpo que el cliente ha solicitado y a su vez considerar el espacio asignado al otro cuervo que habitará el mismo cuerpo.



Imagen 58 . Realización de bocetos.



Imagen 59. Entintado y detalles de los bocetos.



Imagen 60. Detalles finales listos para mostralos al cliente.

A los primeros bocetos en los que plasmé los elementos generales del cuervo continúa la elaboración de detalles, cara, plumas y contorno; asimismo, debido a que en el caso descrito se acordó que el tatuaje fuera elaborado mediante *blackwork*²¹; fue necesario considerar las sombras y contornos en tonalidades negras y grises que mejor se adecuaban para que las ilustraciones reflejaran la posición de los cuervos.



Imagen 61. Diseño final aprobado por el cliente.

²¹ El blackwork se caracteriza por el uso únicamente de tinta negra para realizar un tatuaje, no obstante el uso del negro lejos de suponer sencillez en la realización de un tatuaje, permite que mediante las sombras y degradado del negro, una ilustración pueda adquirir dimensiones "realistas" o ser muy elaborado en las líneas y sombras.

Otra parte importante que figura dentro del proceso de bocetaje consiste en corroborar que los dibujos de los bocetos se adecúen a la forma en la que se ha pensado el tatuaje, o bien, visualizar los tatuajes en el cuerpo.

Además, debido a que el caso en cuestión constó de dos partes, esto es, dos cuervos que se realizaron en sesiones separadas, resultó pertinente considerar la posición de los dos desde antes de realizarlos, para lo cual utilicé herramientas digitales (photoshop) para visualizar la ubicación de los tatuajes y que de esta manera el cliente también pudiera tener una idea de cuál sería el resultado final. (imagen 62 y 63)



Imagen 62. Fotomontaje para ver la disposición que ocupará el diseño en el cuerpo.



Imagen 63. Fotomontaje para ver la disposición que ocupará el diseño en el cuerpo.

Finalmente, el proceso de bocetaje permite no solo plasmar la mejor manera de ilustrar una idea, sino también hacer modificaciones considerando que dicha ilustración será fijada en la piel, por lo que requiere tener mayor dinámica y claridad para mostrar los movimientos de los cuervos. Además, el boceto final sirve para lograr el convencimiento del cliente de que dicha imagen representa la idea que esperaba; en el caso de los cuervos, la persona se mostró satisfecha por el resultado obtenido.



Imagen 64. Montaje final aprobado por el cliente.

3.3 SELECCIÓN DE MATERIALES

Debido a la complejidad que significa elaborar un tatuaje, los materiales que se emplean para este trabajo son tan diversos como los pinceles y tintas que utiliza un pintor, no obstante, a lo largo de mi experiencia como tatuador he identificado ciertos materiales que considero de mayor calidad para obtener los resultados deseados.

Para elaborar el tatuaje de los cuervos, y tal como se pudo observar en los bocetos, no solo utilicé líneas para dibujar, sino también sombras, por tal motivo requerí de la utilización de tres agujas de diferentes medidas y características, dos de línea (round liner 7 y 9) y una más para

relleno llamada Magnum. Con estas agujas, tal como se observa en las imágenes (65/66), se logra inyectar la tinta en la piel para hacer líneas cuando las agujas están juntas y también hacer sombras y rellenos más suaves cuando las agujas están extendidas. Este tipo de herramientas hace que el trabajo sea más rápido y que la piel soporte más la inyección de tinta sin sufrir ninguna lesión.



Imagen 65. Agujas seleccionadas para la sesión de tatuaje. (13M, 7RL y 9RL)



Imagen 66. Aguja Magnum para realizar sombras y difuminados.



Imagen 67. Estación de trabajo con las herramientas completamente aisladas para mantener la asepsia y evitar cualquier contaminación.



Imagen 68. Aguja Magnum para realizar sombras y difuminados.

Además, utilicé una máquina Legend Pen, la cual no solo es cómoda y ligera, sino que a comparación con las máquinas más rústicas es más precisa debido al sistema de cartuchos que utiliza y la falta de vibración. Asimismo, seleccioné tinta negra de la marca Dynamic, que mediante mi experiencia como tatuador he considerado la mejor debido a la fluidez, fácil manejo y consistencia de la tinta así como su perdurabilidad del color negro una vez que un tatuaje cicatriza.



Imagen 69. Agujas y máquina colocadas en la estación de trabajo.



Imagen 70. Máquina Legend Rotary Pen para cartuchos.

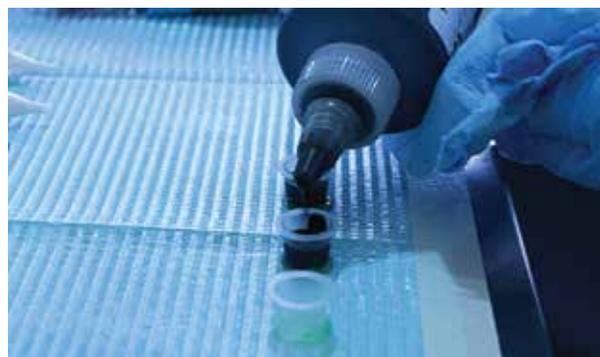


Imagen 71. Colocación de tintas en retapas o recipientes para tinta.

3.4 PREPARACIÓN DEL ÁREA DE TRABAJO

La higiene es una medida general que predomina durante todo el proceso de realización de un trabajo, no obstante, esta parte es fundamental para preparar el área de trabajo. Por tal motivo, todo material que no sea desechable debe estar perfectamente cubierto, por ejemplo las picetas (contenedores de jabón y agua) y la máquina con playo, toalla desechable y banda elástica, además de cubrir con campos y sábanas desechables la mesa donde se encontrará el material de trabajo y la camilla en la que estará el cliente durante el proceso de tatuaje.

Todo esto con la finalidad de cuidar la salud entre cliente y cliente para evitar cualquier tipo de enfermedades de transmisión con sangre y contaminación cruzada a los materiales.



Imagen 72. Piseta cubierta con plástico para evitar contaminación.



Imagen 73. Máquina cubierta con plástico para evitar contaminación.



Imagen 74. Cinta adhesiva para proporcionar seguridad a la hora de tatuar.



Imagen 75. Máquina completamente aislada.

Es necesaria un área limpia de cualquier patógeno o agente contaminante a la hora de tatuar para así evitar infecciones o alguna complicación, todos los materiales que se manipularan (tintas, máquina, tapas, Green Glide, toallas, pice-tas, jabón y agujas) deben de estar en una mesa de mayo perfectamente esterilizada. De igual manera es importante preparar la piel la cual tiene que estar rasurada, desinfectada con jabón y cubierta con ungüento Green glide para que esté lubricada y se evite irritación de la piel. Además, se requiere utilizar guantes, cubre bocas, toallas y bata desechables.

3.5 PROCESO DE REALIZACIÓN DEL TATUAJE

Debido que para realizar un tatuaje no existe un margen de error como el que puede haber en los bocetos, es necesario comenzar plasmando los trazos esenciales de la ilustración, para lo que se necesita calcar la imagen en papel cebolla y papel hectográfico que servirá como guía a la hora de trabajar y que posteriormente se pegará a la piel haciendo uso de un adherente llamado hectogel o pega estencil. (imagen 78)

Una vez calcada la imagen, inicié la primer parte del tatuaje que consistió en tatuar las líneas del cuervo que definen a éste, no obstante, este paso requirió de habilidad para trazar líneas siguiendo la línea calcada que servía de base para que la imagen tuviera la mayor fidelidad con la imagen original.



Imagen 76. Estencil (Plantilla que sirve como guía para tatuar)



Imagen 77. Colocación del estencil.



Imagen 78. Estencil listo para poder hacer la línea del tatuaje.

Aunque el tatuaje descrito consistió únicamente en una parte de todo el trabajo que realicé sobre la mitología nórdica -pues con anterioridad había tatuado el cuervo del lado derecho , la sesión en la que tatué el cuervo del lado izquierdo me tomó alrededor de 3 horas y media, sin embargo, delinear al cuervo me llevó aproximadamente 2 horas, pues las líneas de las plumas requirieron precisión y fluidez.

Una vez terminadas las líneas del cuervo (imagen 80), la segunda parte del tatuaje consistió en rellenar y sombrear el tatuaje utilizando la aguja magnum. En esta segunda parte tuve que considerar tanto la postura del cuervo como el diseño de éste, pues en este paso hice uso de sombras y degradados de color negro para generar diferencias en las plumas y partes del cuervo utilizando el mismo color.



Imagen 79. Proceso de delineado en la piel.



Imagen 80. Delineado del tatuaje.



Imagen 81. Detalles y avances del tatuaje.

Finalmente, una vez terminado el tatuaje es necesario limpiar y desinfectar perfectamente la piel con jabón quirúrgico o espuma antibacterial para evitar que esté expuesta a infecciones, pues el proceso de cicatrización del tatuaje será de entre 1 y 2 meses, dependiendo de cada persona.



Imagen 82. Limpieza con espuma antiséptica.



Imagen 83. Finalización de sombreado.



Imagen 84. Cubrimiento del tatuaje con plástico para protegerlo.

3.6 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO FINAL

Con el tatuaje descrito culminé un trabajo que había iniciado varios meses antes con el primer cuervo, de esta forma el resultado fueron dos imágenes que armonizaban y se relacionaban para emitir un significado e interacción entre sí. Así mismo, la importancia de este tatuaje, como cada uno que hago, radicó en la posibilidad de experimentar y aprender de peticiones distintas; en este caso tuve la oportunidad de seguir perfeccionando y complejizando el trabajo con tinta negra, el uso de sombras y la armonía de dos imágenes realizadas en tiempos distintos.



Imagen 85. Primer cuervo completamente cicatrizado.

El resultado final generó satisfacción en el cliente, quien aunque obtuvo algo un poco distinto a la idea vaga que tenía en un inicio, se mostró satisfecho y sorprendido al observar algo que expresaba la idea que quería y que además era estético, tenía armonía con el cuerpo y que también era algo original y personalizado.



Imagen 86. Limpieza del tatuaje.



Imagen 87. Detalle del tatuaje final.



Imagen 88. Presentación del proyecto final.

CONCLUSIONES

La experiencia recuperada en el presente trabajo sirvió para mostrar las diferentes habilidades y conocimientos que un tatuador debe tener para poder desempeñar de manera más profesional su trabajo, así como para resaltar cómo éste, a su vez, puede retomar herramientas del proceso de profesionalización de un diseñador e ilustrador.

En ese sentido, el contexto teórico e histórico tanto de la ilustración como del tatuaje, tuvieron el objetivo de contextualizar el proceso dentro del cual se enmarca el desarrollo de herramientas y técnicas que se sintetizan en mi trabajo y que le otorgan importancia, pues a pesar de que en algunos momentos históricos el tatuaje haya estado rodeado de prejuicios (como vimos en los inicios del tatuaje en México), resalta la serie de avances e innovaciones en materia de técnicas y herramientas que hacen posible que el tatuaje hoy en día sea tomado como algo más serio y que personas de diferentes disciplinas artísticas estén interesadas en abordarlo.

Por otro lado, retomar el caso de un tatuaje me sirvió como una oportunidad para reflexionar sobre las habilidades, limitaciones y retos que encuentro cada vez que un cliente se acerca a mí para solicitar un trabajo; pues cada tatuaje, aunque sea muy diferente con relación a otros (color, tamaño, figura, parte del cuerpo, etc.) conlleva la puesta en práctica de distintas técnicas, materiales, tipos de ilustración, entre otros, que tienen que relacionarse con el área del cuerpo a tatuar, con la idea del cliente y con mi forma de imaginar dichas ideas.

Ahora bien, dado que mi proceso de profesionalización no ha de entenderse como acabado, sino como un proceso de continuo aprendizaje, el presente trabajo me permitió obtener algunas ideas sobre cómo continuar aumentando mis habilidades y generarle reconocimiento a mi trabajo, pues si bien el crecimiento que poseo ha sido amplio, he tenido como objetivo que cada vez más personas se acerquen a mí y reconozcan el esfuerzo y particularidad de los tatuajes que me sean solicitados.

Sobre lo anterior, puedo concluir que para que la gente considere que mi trabajo no solo significa plasmar líneas y colores en la piel, es importante otorgarle características innovadoras a cada ilustración que desarrollo para tatuajes, de esta forma las personas valorarán más mi capacidad para crear ilustraciones con imaginación y además plasmarlas en la piel, en lugar de solicitar que tatúe la copia de alguna imagen.

De igual manera, esto contribuirá a que continúe enfrentándome a procesos creativos donde tenga que poner en tensión lo que he aprendido hasta ahora, en lugar de dedicarme a la réplica de imágenes y trabajar de manera rutinaria.

Aunado a lo anterior, puedo decir que así como he buscado experimentar en el tatuaje mediante las herramientas del diseño y la ilustración, considero importante innovar y aportar nuevas cosas a estas disciplinas de manera paralela a mi especialización en el área del tatuaje; con ello quedarán de manifiesto las múltiples extensiones y aplicaciones de la ilustración y el diseño en diversas áreas artísticas.

Finalmente podría decir que el trabajo aquí presentado es una muestra del amplio margen de libertad, expresión, imaginación e innovación que permiten a disciplinas como el diseño y la ilustración, brindar las herramientas para comunicar cualquier tema o idea sin limitaciones y a su vez generar propuestas nuevas que contribuyan al crecimiento del tatuaje en México, ya que nuestro país es un lugar donde el tatuaje aún sigue en un proceso de crecimiento y redescubrimiento día con día.

Otra aportación no menos importante es develar y acercar un área o campo de trabajo que para los alumnos y egresados de la Facultad de Artes y Diseño es poco explorada. Si bien el tatuaje no es considerado como una herramienta directa de la ilustración y el diseño, sí posee grandes similitudes al utilizar herramientas muy parecidas a la hora de realizar un tatuaje y esto conlleva a un mejor manejo de las técnicas, conceptos y propuestas que un tatuador puede ofrecer a las personas.

4.0 BIBLIOGRAFÍA

- Arriola, Héctor. (2007), Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital aplicadas a la Caricatura y al Cómic, para el curso de Expresión Gráfica 2, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos Guatemala.
- Dalley, Terence, (1992). Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y Materiales, Hermann Blume Ediciones, Madrid, España, 224 páginas.
- Duque, Isabel. (2012), La ilustración en el cuento infantil, Revista Alafire, Colombia, No. 23
- Loomis, Andrew. (1996), Ilustración Creadora, Amorrurtu, Buenos Aires, Argentina, 85 páginas.
- Munari, Bruno. (1979), Diseño y comunicación visual, Editorial Gustavo Gili, Madrid, España.
- Nateras, Alfredo. Jóvenes y cuerpos en resistencia: tatuajes y perforaciones, Revista de la Universidad de México, No. 609 Marzo, 2002.
- Rojas, Carolina. (2015), Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo, en Revista Cuadernos de música, Artes Visuales y Artes Escénicas, vol. 10, núm. 1, pp. 189-216.
- Sánchez, Ramos. (2014), La ilustración científica y su aplicación como herramienta visual en la cartografía novohispana, Revista Investigación y ciencia, vol. 22, núm. 63, pp. 80-87.
- Walzer, Alejandra. (2014). El arte en el discurso de los tatuadores, Revista Arte, Individuo y Sociedad, vol. 27, núm. 3, pp. 463-481

A NEXOS

Imagen 1. Recuperada de: Libro de los muertos. <http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/el-libro-de-los-muertos>

Imagen 2. Recuperada de: <http://www.the-athenaeum.org/art/full.php?ID=107049>

Imagen 3. Recuperada de: <http://www.salesdeplata.com/polaroid-un-hito-de-la-fotografia/>

Imagen 4. Recuperada de: <http://pictures-and-images.net/content/che-guevara-hasta-siempre.html>

Imagen 5. Recuperada de: <http://www.alanxelmundo.com/andy-warhol-llega-al-museo-jumex/>

Imagen 6. Recuperada de: <http://25-horas.com/2011/11/02/oda-muerte-guadalupe-posadas/>

Imagen 7. Recuperada de: <http://www.stevecutts.com/illustration.html>

Imagen 8. Recuperada de: <https://www.domestika.org/es/projects/88015-lost-acapulco-en-el-pasaguero>

Imagen 9. Recuperada de: <http://ecuatorianoenvivo.com/disenos-espacio-negativo/>

Imagen 10. Recuperada de: <http://stalkture.com/p/niaz1573/2365223801/>

Imagen 11. Recuperada de: <https://theawesomer.com/pawel-kuczynski-facebook-series/293113/>

Imagen 12. Recuperada de: <http://www.20minutos.es/noticia/1506444/0/ilustracion-cientifica/importancia/marsupial-orquidea-libelula/>

Imagen 13. Recuperada de: <http://lapizypaper.com/como-ser-ilustrador-cientifico/>

Imagen 14. Recuperada de: <https://www.domestika.org/es/projects/223365-ilustracion-cientifica-bulldog-ingles>

Imagen 15. Recuperada de: <http://www.creativefluff.com/arts/artist-of-the-day/conrad-roset-illustration/>

Imagen 16. Recuperada de: https://www.domestika.org/es/manola_argento/portfolio

Imagen 17. Recuperada de: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.mx/p/ilustradores-importantes.html>

Imagen 18. Recuperada de: <http://www.tutorarte.com/artista/oscar-ramos-ilustracion-y-arte-digital>

Imagen 19. Recuperada de: <https://es.slideshare.net/enkil/ken-kelly-ilustracin-fantstica>

Imagen 20. Flores. A. (Ilustrador) 2017. Diseño para tatuaje. (Ilustración) Ciudad de México 2017

Imagen 21. Recuperada de: http://www.insgrum.com/media/909820478636810777_184685375

Imagen 22. Flores. A. (Ilustrador) 2017. Diseño para tatuaje. (Ilustración) Ciudad de México 2017

Imagen 23. Recuperada de: https://www.instagram.com/p/BW7raSlgvXi/?hl=es&taken-by=rovoe_one

Imagen 24. Recuperada de: <https://www.taringa.net/posts/arte/19709375/Tatuajes-japoneses-disenos-y-significado.html>

Imagen 25. Recuperada de: <http://www.blognadica.com.br/2017/07/uma-historia-atraves-de-um-desenho.html>

Imagen 26. Recuperada de: <http://ceheginpaco.blogspot.mx/2011/05/breve-historia-de-la-aguja.html>

Imagen 27. Recuperada de: <http://wackiemossosne.blogspot.mx/2014/04/wytatuowane-kobiety.html>

Imagen 28. Recuperada de: <https://www.flickr.com/photos/zuno/4915523760>

Imagen 29. Recuperada de: <https://www.tattoo-bewertung.de/tattoo-quiz/stile.php>

Imagen 30. Recuperada de: <http://firedrakentattoo.wixsite.com/fire-draken/tatuajes>

Imagen 31. Recuperada de: <http://www.piercings-tatuajes.com/tatuajes-maories/>

Imagen 32. Recuperada de: <https://okdiario.com/curiosidades/2017/06/07/significado-tatuaje-maori-1053601>

Imagen 33. Recuperada de: <https://okdiario.com/curiosidades/2017/06/07/significado-tatuaje-maori-1053601>

Imagen 34. Recuperada de: <http://www.tattoo-history.com/istoria-tatuajelor-oceaniei-de-vest/>

Imagen 36. Recuperada de: <https://www.newzealand.com/cl/feature/ta-moko-maori-tattoo/>

Imagen 37. Recuperada de: <http://travel.nationalgeographic.com/travel/traveler-magazine/photo-contest/2014/entries/278441/view/>

Imagen 38. Recuperada de: <http://jorgemunevar.blogspot.mx/>

Imagen 39. Recuperada de: <https://www.vix.com/es/btg/bodyart/4816/tatuajes-de-aguilas-en-estilo-tradicional>

Imagen 40. Recuperada de: <http://www.tattooart99.com/best-tattoos-of-all-time/>

Imagen 39. Recuperada de: <http://calaveramexicana.net/tatuajes-de-catrinas/>

Imagen 41. Recuperada de: <http://maraspandillaslatinas.com/tatuajes-de-maras-y-pandillas/>

Imagen 42. Recuperada de: <https://culturacolectiva.com/historia/belleza-en-la-cultura-maya/>

Imagen 43. Recuperada de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/360991726362784592/>

Imagen 44. Recuperada de: <http://themayanist.blogspot.mx/2010/12/decoracion-corporal-prehispanica.html>

Imagen 45. Recuperada de: <http://theggworld.blogspot.mx/2012/09/tatuaje-historia-en-la-piel.html>

Imagen 46. Recuperada de: <http://www.inah.gob.mx/es/boletines/2392-tumbas-fastuosas-inmortalizaron-a-gobernantes-mesoamericanos>

Imagen 47. Recuperada de: <http://softdownloadispkettver.weebly.com/blog/kriminalistisch-eskoe-znachenie-tatuirovok-bronnikov-kniga-skachatj>

Imagen 48. Recuperada de: <http://neomexicanismos.com/arte-mexicano/tatuajes-prehispanicos-tattoo-top-los-mejores/>

Imagen 49. Recuperada de: <https://es.pinterest.com/pin/320107485985356248/>

Imagen 50. Recuperada de: <http://tattoobeat.com/rose-and-skull-side-tattoos-for-girls/>

Imagen 51. Recuperada de: <http://www.muñeresfemeninas.com/imagenes/moda/tatuajes-mujeres-espalda-25.jpg>

Imagen 52. Recuperada de: <http://es.wikihow.com/hacer-una-m%C3%A1quina-para-tatuajes>

Imagen 53. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 54. Recuperada de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/985231143034203/>

Imagen 55. Recuperada de: <https://hiveminer.com/Tags/asatru,mythology>

Imagen 56. Recuperada de: <https://www.danielgozar.com/black-white-1/>

Imagen 57. Recuperada de: <http://3th.us/raven-tattoo-designs-designs-raven-raven-tattoo-meaning-designs/>

Imagen 58. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Realización de estencil., Ciudad de México 2017

Imagen 59. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Proceso de Bocetaje., Ciudad de México 2017

Imagen 60. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Proceso de Bocetaje., Ciudad de México 2017

Imagen 61. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Proceso de Bocetaje., Ciudad de México 2017

Imagen 62. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Montaje del diseño ., Ciudad de México 2017

Imagen 63. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Montaje del diseño., Ciudad de México 2017

Imagen 64. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Montaje del diseño., Ciudad de México 2017

Imagen 65. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Herramientas de trabajo., Ciudad de México 2017

Imagen 66. <http://www.vegatattoosupplies.com/aguja-ez-cartuchos-revolution/>

Imagen 67. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 68. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 69. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 70. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 72. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 73. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 74. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017

Imagen 75. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 76. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 77. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Estencil., Ciudad de México 2017
Imagen 78. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Colocación de estencil., Ciudad de México 2017
Imagen 79. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 80. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 81. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 82. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 83. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 84. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 85. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 86. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 87. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Sin título., Ciudad de México 2017
Imagen 88. Ayala, J.C (Fotógrafo). 2017. Resultado final., Ciudad de México 2017
Imagen 89. Capítulo 3. Temporada 1. 2016, <http://www.rodriogalveztattoo.com>
Imagen 90. Capítulo 5 Temporada 1. 2016, <http://www.rodriogalveztattoo.com>



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Artes y Diseño
Ciudad de México 2017