

"Diseño Gráfico,
integración de la **Pintura Corporal**
(Body Painting)"



Tesina
Jose Luis Cedillo Grajales



"Diseño Gráfico, *integración de la* **Pintura Corporal** (Body Painting)"

"Diseño Gráfico, integración de la Pintura Corporal (Body Painting)"

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Jose Luis Cedillo Grajales

Director de tesina:

Lic. Bogart Arturo Olvera Martínez



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Diseño Gráfico, integración de la Pintura Corporal (Body-Painting)”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Jose Luis Cedillo Grajales

Director de Tesina: Licenciado Bogart Arturo Olvera Martínez

México, D.F. 2009



AGRADECIMIENTOS

"GRACIAS A TODOS", estas palabras generalmente se colocan al final, pero no para mí, comienzo por el final, ya que cada etapa que concluye en nuestras vidas nos marca el inicio de nuevas experiencias, búsquedas y retos. Cada persona que hizo posible este documento, desde el apoyo moral, la revisión y participación directa ha sido importante, en esta y en diversas etapas de mi vida, les estoy agradecido, me regocijo al poder convivir con ustedes y contar con su apoyo, ya sea como amigos o mentores.

Gracias a todos los amigos, familiares y profesores, por sus palabras de aliento, en cuanto más me desesperaba por terminar este documento, ellos siempre me brindaron esas palabras.

Este documento se realizó con el objetivo de alcanzar una de las muchas metas que nos impone la vida en el aspecto personal y profesional, no es más que otro paso de los muchos que debemos dar hacia el frente. Me siento feliz y agradecido por haber concluido, ahora no queda más que seguir con la mirada hacia el frente a seguir pateando el sol. El contenido por si algún día la leen trata de como hacer un body-painting aplicando diseño gráfico, mezcla las dos disciplinas que son el día a día de mi vida profesional, solo espero les agrade, un abrazo.

Esta es una oportunidad para expresar mi gratitud a todos los que han estado presentes en mi vida y han invertido parte de su tiempo conmigo, momentos buenos, malos, serios, de sufrimiento, nerviosismo, desesperación, lo importante es que han estado allí, vale, aquí voy:

Gracias a todos los sinodales, Geraldine Ruiz Lozada, Gerardo Clavel Kruyff, José Guadalupe R. Uribe Rivera, Susana Ovilla Bueno y Bogart Arturo Olvera Martínez, por su amabilidad, disposición, seriedad, prontitud, dedicación, consejo y la confianza depositada en mí.

Gracias Johana Blanco, por enseñarme a ver más allá de mi nariz.

Agradezco a **Francisco Mendoza, Julieta García Rojas, Teresa Ulloa, Juan Carlos de Laborede y Julian Romero** por confiar en mí cuando me presente ante ustedes, buscando captar proyectos para desarrollar mi profesión, hoy en día no son solo clientes y personas que me brindaron la oportunidad de crecer profesionalmente, los puedo considerar amigos.

Gracias, **Sergio Navarro, Ricardo Zambrano, Guillermo Acevedo, Ulises Salazar, Alejandra Visoso, Jazmín Vallejo**, por permitirme trabajar con ustedes, por su amistad, apoyo, aliento, todo su tiempo de convivencia, las charlas, los consejos, gracias amigos, prometo seguir en esto del maquillaje y body-painting para rallarlos cada vez mejor. Sergio, gracias por la entrevista me ayudó mucho así como siempre me ayuda pensar en tu forma de ver el mundo. Jazmín Gracias por el tiempo de modelaje, tu paciencia y buenísima vibra. Ulises y Ale gracias por presentarme a Jazmín y por su inagotable fuente de buena voluntad y positivismo.

Gracias a **Hugo García, Javier Hernández, Rogelio Aguilar** por su apoyo, amistad y ayuda constantes.

Gracias a **Adrián Rosales**, por atreverse a tomar el reto de ser mi socio y ser un hermano mayor durante algún tiempo, por enseñarme a crear pinturas corporales, gracias Adrián.

Gracias a **Desiré Bonardel** por impulsarme a retomar la producción de esta tesina, el apoyo, los buenos deseos y ser una persona importante en mi vida por estar allí siempre que te necesité, sigue siendo gigante. Gracias a tus padres **Lolita y Don Bona** por su apoyo y gran cariño.

Gracias **Lisette Calapiz** por compartir buenos momentos en la vida y saber ser amiga.

Carolina y Daniela Davila, gracias por su amistad y sonrisas constantes.

Israel Medina, gracias por compartir tu trabajo, tus ideas, tus proyectos, por ser una persona sencilla y de gran corazón, brindarme tu amistad a muy poco tiempo de conocernos, comprometerme del todo en los pocos proyectos que hemos tenido juntos, gracias por las fotos estos favores nunca se olvidan.

Rogelio Azcarraga, gracias por compartir tu arte, charlas filosóficas y existenciales, por mostrarme como se lucha con tenacidad ante la adversidad, gracias amigo.

Oscar Salas, Me mostraste que la vida siempre seguirá su curso, me enseñaste a ver que todo lo que pasa solo hay que verlo de frente y luchar para mejorarlo, gracias por estar conmigo desde que nos conocimos en el servicio social, en las buenas y en las malas, siempre.

Tzauri, gracias por mostrarme que el que quiere puede y no hay límites, todos los obstáculos que haz cruzado vos, me sirven de ejemplo y estímulo para seguir luchando cada día, gracias sinceras del Kauxay.

Dra. Rox y Dr. Arturo, la amistad incondicional y sincera se encuentra cuando nos rodeamos de buenas intenciones en un ambiente especial, agradezco su amistad y su apoyo.

Gracias **Caro Nava** por tu sincera personalidad, tus consejos, por ser amiga y por siempre tener una sonrisa.

Samuel Romero, gracias loco, por ayudarme a plantear la tesina, esas largas horas entre charlas de shows, performance y danza fueron útiles, gracias amigo por ser libre como eres, gracias por mostrarme otras formas de ver la vida.

Gracias **Paola Cabrera y Donovan Soriano** por ser amigos constantes, por compartir buenos momentos por abrir su corazón, apoyarme siempre que tengo un proyecto en el cual necesito su ayuda y talento artístico. Donovan gracias por asistirme en este proyecto tan importante y salvarme el pellejo ya que solo no habría podido terminar en tiempo, viejo eres grande.

Gracias **Flor Mendoza**, por ver al hombre tras la máscara de monstruo, por siempre estar presente.

Gracias **Cintia Amador**, por dame tu amistad incondicional, ¡Así somos, así nos queremos no hay más!, gracias por el impulso y el aliento que me diste para intentar titularme, eres un gran ejemplo.

Ulises Juárez, gracias amigo por seguir aquí, por confiar en mí, por trabajar conmigo hombro a hombro, gracias porque éramos niños, ahora somos adultos y seguimos aquí y vamos para adelante.

Cesar Barrera gracias por una vida de amistad incondicional, me has mostrado que aunque los caminos sean distintos, las vidas pueden correr en líneas paralelas, gracias hermano por más de 20 años de amistad y a toda tu familia igual son personas hermosas **Jose Luis, Rosita, Fabiola y Pepe**, con las cuales cuento en todo momento y cuentan conmigo.

Jazmín Ricarte, Gracias por compartir tu tiempo conmigo, por buenos y malos momentos que hemos pasado juntos, gracias por ser quien eres, gracias por tu amistad y soportar mi acidez, también gracias.

Andros Dionisius Ricarte, gracias por tu amistad, buenos y buenos momentos compartidos.

Moravia Cadena, mujer gracias por esa personalidad tan extrovertida y abierta, me pone feliz, gracias por tu apoyo cuando lo he necesitado.

Ariatna Tiburcio, gracias por estar conmigo en las buenas y en las malas, gracias por tu abrazo siempre fraternal, gracias por tu buen humor y ser mi hermanita Tequila.

Israel Martínez, Gracias por compartir tu tiempo, ser amigo, honesto y noble, enseñarme un mucho de humildad y compañerismo.

Benjamín Mantilla, gracias por ser un ejemplo de profesionalismo, de amistad y hermandad, gracias por siempre estar presente y considerarme tu amigo, esto es recíproco, eres un gran hombre ejemplo de concentración y búsqueda de triunfo, aquí seguiremos aunque nos hagamos viejos.

Berenice Quintana, Gracias por compartir conmigo parte de tu vida, gracias por tu amistad incondicional, por apoyarme desde la parte personal hasta la profesional, eres una gran mujer, gracias por permitirme ser tu amigo y ser mi amiga, hay personas que son para siempre y creo tú eres una de ellas.

Iván Gómez, Pronto serás de los mejores doctores, gracias amigo, me has enseñado de tolerancia, de apoyo mutuo y de tenacidad y todo con un poco de expresiones espontáneas que te hacen especial, gracias por ser parte de mi vida.

Miguel A. Luz Oliva Gracias por ese gran apodo que se extendió como influenza porcina, pero ya en serio gracias por brindarme tu amistad por siempre mostrar que eres un hombre de gran entereza, por cierto me gusta el apodo, un abrazo del My-amí.

Raúl Aldabe, gracias por tu amistad, por estar siempre presente, por tus consejos para manejar el scooter y el casco fueron importantísimos para realizar esta tesina ya que siempre los usé en mis viajes a la ENAP, gracias por tu buen corazón y permanecer en mi vida.

Jorge Garrido, gracias por ser un compañero de carrera, de juergas, de aventuras, gracias por ser mi amigo, gracias por haberte presentado cuando en verdad te necesite y por estar siempre cerca o lejos, eso no importa, tu apoyo en cada aspecto de la vida no deja de sentirse, nunca dejaremos de ser como mosqueteros, Agradezco a Tu **Mamá, a Tu Papá** y a tus hermanas **Adriana y Cristina** por su trato siempre cálido y su amistad.

Pablo Velasco, Gracias Pablo, eres una persona noble, inteligente, culta, gracias por tanto intercambio de ideas, por ser más que un amigo un hermano gracias por tu apoyo incondicional has estado allí siempre, con una mano para apoyar y la otra para brindar cariño, eres una gran hombre, en las buenas en las malas, siempre estaré allí para vos así como se que tu lo estarás, pronto todos los sueños que cada uno se harán realidad.

Mario Martínez, Creo que juntos hemos aprendido y crecido mucho mi hermano, compartiendo soledades, saudades, alegrías, enojos, corajes, sobre todo buenos momentos y alegrías, nunca nos hemos dejado de apreciar, te agradezco todo tu apoyo desde lo personal hasta lo profesional, te agradezco tu comprensión, tu madurez, tu carácter, tu cariño y tenacidad, siempre ejemplos a seguir. Creo que la vida al igual que con Pablo nos ha hecho más que amigos, hermanos y siempre estaremos uno para el otro.

Gerardo Conteras, Gracias, hermano todo este tiempo en que hemos estado juntos como amigos en un principio compartiendo el tiempo en la universidad y fuera de ella, todos los trabajos universitarios que hicimos juntos, todas las fiestas, las reuniones, todo ese tiempo, el estar siempre en un mismo grupo siempre apoyándonos, todas esas cosas hermosas que tiene la vida, han seguido después de mucho tiempo nunca te has alejado y siempre has estado conmigo en todo momento en las cosas sentimentales, en las cosas personales, en el apoyo profesional, no te puedo agradecer con palabras, hemos crecido juntos y espero que así siga, solo puedo decir las cosas que me hacen pensar en vos como mi mejor amigo y el hermano que no tuve dentro de mi familia nuclear, eres tú al primero que llamo cuando tengo un problema, eres tú el primer amigo en apoyarme, no importando el momento, gra-

cias eres una gran persona. Gracias por compartir conmigo a tu familia, a **Lupita**, que tiene toda mi adoración y agradecimiento, a **Mariela** que es mi hermanota regañona y sentimental, a **Gonzalo** un excelente amigo lleno de nobleza, a **Lucia** siempre ejemplo de madurez y lucha constante y a **Gabriel** un gran padre y ejemplo de alegría en la vida, gracias a ti y a todos ellos ya que siempre se que contaré con su apoyo y amor, así como ustedes cuentan con el mío.

Tío Javier Ruiz, gracias por tus consejos, tu guía, tu apoyo y ese carácter tan especial, gracias por enseñarme ese gusto por las exquisiteces el cual ha enriquecido mi vida.

Tía Socorro Heredia gracias por compartir tu visión del mundo conmigo me ha ayudado a madurar y crear mi propio criterio y a crecer, gracias por estar con migo desde la infancia hasta hoy.

Tía Socorro Barrios, gracias por tu cariño, respeto y sencillez. Gracias, por tu constante fortaleza y serenidad siempre has sido y serás un ejemplo para mí, al igual que mi **Abuelo Manuel Cedillo**, ejemplo de responsabilidad y goce de la vida.

Gracias **Tía Gillermina Cedillo** por siempre brindar cariño y amor.

Gracias a la **Familia Cedillo Cisneros** por su cariño constante y permanentes buenas intenciones y apoyo.

Gracias **Sergio Cedillo** por tu aliento constante a desarrollarme de manera profesional.

Gracias **Angelica Cedillo** por procurar a mi padre y darme un poco de tranquilidad para poder seguir con este proyecto.

Oscar Garcia, Primo por tu confianza, por tu respeto, por ser familia por aceptarme tal como soy sin esperar más de mí que procurar nuestro desarrollo, triunfo y amistad mutua, por todo eso gracias viejo.

Tía Araceli Hernández, Gracias por abrimme tu corazón y tu casa , por ser una guía a la serenidad y la aceptación y una figura maternal siempre que he estado lejos de casa y cerca de la tuya, Gracias a **Dinorah** por se una prima siempre cariñosa alegre y motivadora, gracias a **Octavio** por ser un hermano menor y compartir su vida conmigo.

Tío Gilberto Galindo, Gracias por abrimme tu casa, tu vida, tu amistad, por ser un ejemplo de lucha, por ser más que amigo un mentor en la vida, me enseñaste lo que es la libertad y a perseguir los sueños, el lenguaje del mar y mil y un cosas que la gente pasa de largo, que hacen este mundo genial. En Litibú tengo un refugio para la meditación y el desasosiego, gracias a ti. Te considero mi Tío porque para mí eres de mi familia, lo que me haz brindado supera la amistad y todo tu apoyo me ha llevado a tomar valor para dar varios pasos al frente en mi vida y este es otro paso, Gracias Tío Neras por tu respeto y comprensión.

Tío Rafael Curioca, Gracias por ser como un segundo padre, por enseñarme a ver la vida con alegría, a tomar todo con su justo valor y siempre sonreír, a no ponerle mala cara a la adversidad sino sonreír por poderla enfrentar, me enseñaste a ser generoso, a siempre dar lo mejor de mí, a apreciar las cosas por su valor esencial y no por la ganancia o por su valor material, gracias por estar siempre cerca de toda mi familia, gracias a Tu **Mamá Tollita** y a Tu Papá El **Tío Jorge** por ser siempre unos abuelos cariñosos, gracias a mi primo **Rafael** por permitirme estar junto a el y afrontar la adversidad juntos, a mi primo **Gabriel " DJ SIEN"** por compartir sus sueños conmigo. El Zorrito los adora.

Tío Roberto Grajales, gracias por estar siempre atento a mi hermana y a mí , por ser un Tío divertido en mi infancia y una guía en mi vida, gracias por tantas cosas, las cuales sería difícil mencionar aquí, pero son cosa bellas que se van forjando cariño y amor a través de los años. Gracias a mi **Tía Lety** por su cariño constante, a mi **primo Roberto** que a pesar de ser menor que yo me ha enseñado muchísimas cosas en cuanto a orden e individualidad, sigue así primo, sigue tus sueños. Gracias, a **Susana** le agradezco por ser una bomba de energía y ánimo me recuerda mi infancia y adolescencia siempre en búsqueda de nuevas experiencias y diversión, los quiero, gracias por estar siempre.

Gracias , **Tía Ofelia Grajales**, Tía Fela con más cariño, por ser una segunda madre, por siempre procurar el bien estar de mi hermana y el mío, por insistir en que tenemos que luchar siempre, por darnos valor y un gran ejemplo de vida. Gracias por siempre recordarnos nuestra salud y nuestra espiritualidad, siempre has sido y serás un aliciente para mi superación para poder brindar bien estar y tranquilidad a toda la gente que está en mi corazón, quiero ser siempre un orgullo para ti. Te amo con todo lo que soy.

Gracias **Adriana Cedillo Grajales**, Hermana eres mi adoración, eres mi ejemplo mi reto a vencer, eres mi mano derecha, eres mi apoyo eterno, mi dolor de cabeza, mi psicóloga, no te voy a decir con palabras lo que eres para mí, solo te diré que eres tan grande que se me dificulta expresarlo, somos un equipo si caigo me levantas, si tu caes te levanto yo y si caemos a la vez nos apoyamos para salir, gracias por siempre pensar en mí y por apoyarme tanto en este reto y en toda mi vida en general.

Gracias, **José Emilio Grajales Sol y Ofelia del Carmen Bolan**, gracias abuelos, por procurar a mi madre a mi hermana y a mí, gracias por todo, gracias por su grandeza, no puedo pensar en como agradecerles, más que decir que son los más grandes ejemplos de amor y firmeza en mi vida, junto con mi madre y que siempre están en mis pensamientos y oraciones, son pilares de mi ser.

Mamá y Papá, van conmigo en cada paso que doy.

GRACIAS, María de Lourdes Grajales Bolan, gracias Mamá por darme la vida, por ser el amor más grande que tuve en la vida y que jamás volveré a tener, por ser mi amiga, mi confidente, mi cómplice, mi mayor pilar en la vida y sobre todo mi más grande maestra, este trabajo como todo lo que haga, va dedicado a ti, para ti y por ti, ya que con cada paso que de, quiero donde estés, que estés orgullosa de tu hijo, cada triunfo va dedicado a ti, porque con cada acto en mi vida quiero honrar tu memoria, como una extensión de la gran persona que eres aun, para eso estaré yo. Gracias Mamá por creer en mi, por alentarme a seguir mis sueños no importando los obstáculos, por siempre procurarme tener el camino abierto y por impulsarme cada día a ser mejor por nosotros y por los que queremos. Gracias Mamá por enseñarme qué es el amor, el amor no es solo estar presente y apoyar, sino hacer eso y creer con todo el corazón y todo el ser que nuestros actos nos llevarán a un buen fin, es soportar incomodidades, es compartir buenos momentos, es sacrificio, es esfuerzo, es fe y sobre todo siempre tener la vista al frente, hacer y dar lo mejor que podamos hacer día a día.

José Luis Cedillo Barrios, Gracias por ser mi padre, gracias por resistir todas las batallas y las adversidades, gracias por inculcarme la visión de la lucha constante en la vida, gracias por hacerme fuerte y haberme dado la vida, por que sin ello no sería quien soy ni podría experimentar todo lo que hoy siento, no tendría retos, gracias por brindarme la oportunidad de esta gran aventura. Tu ejemplo de profesionalismo queda en mi y tus consejos fueron asimilados para generar un criterio propio. Gracias por la educación que me brindaste y por la que tanto te esforzaste.

Esta lista de agradecimientos, son palabras que me salen del corazón, no importa el lugar en que estén en esta lista ya que no clasifica, ni cataloga a nadie, a excepción de mi madre y mi padre los cuales siempre serán el motivo de mi ser y siempre serán mi número uno, a veces se dice muchísimo con pocas palabras y también en ocasiones muchas palabras no son necesarias para expresar los sentimientos. A todos y cada uno les digo que los llevo en el corazón ya que uno sólo no puede ser mucho, sino es por todas las personas que participan en su vida y lo modifican con sus actos, gracias a todos ustedes que me han guiado hasta el día de hoy, me hacen ser lo que hoy soy y les puedo brindar.



Jose Luis Cedillo Grajales



Índice

<i>Introducción</i>	7
Cap. I Diseño y Pintura Corporal, la Necesidad de Comunicar	13
1.1 Referente al Diseño Gráfico, orígenes y fines.	15
1.2 Referencias Históricas y Culturales del Uso de la Pintura Corporal	18
1.3 El Uso del la Pintura Corporal en la Actualidad. (Trascendencia y aplicaciones modernas)	21
1.4 El Diseño Gráfico, descripción de elementos básicos.	26
1.5 Métodos de Proyección (Métodos de llegar aun buen mensaje)	35
Cap. 2 EL Proceso y Guía de un buen resultado	41
2.1 Diseño Gráfico con soporte en Pintura Corporal	43
2.1.1 Diseño Bi-dimensional	44
2.2 Creatividad y Soluciones	62
2.3 Recursos técnicos para solucionar un Diseño Gráfico en Pintura Corporal	74
2.4 Factores Humanos que pueden modificar el Mensaje	89
Cap. 3 Creación de una Pintura Corporal aplicada en Diseño Gráfico	101
3.1 Planteamiento del Proyecto, por medio del Análisis de las Necesidades	103
3.2 Procesos creativos y teóricos para generar un diseño con soporte en pintura corporal	107
3.3 Creación de un Prototipo	113
3.4 Presentación del Proyecto	120
<i>Conclusiones</i>	129
<i>Bibliografía</i>	134





INTRODUCCIÓN

El Diseño Gráfico y la “Pintura Corporal” o “Body-painting”, son dos disciplinas dedicadas a la emisión de mensajes si se les aprecia de manera individual. En esta tesina se intenta convencer al lector del hecho de que los dos conjuntos de prácticas se pueden contener una dentro de la otra para poder obtener buenos resultados en una comunicación visual o lograr soluciones alternativas funcionales. Este escrito se basará en la integración de la Pintura Corporal al Diseño Gráfico de esta manera el lector podrá comprender su conexión y la mejor manera de llegar a soluciones prácticas, con los métodos que este último usa, así mismo se podrá comprender como coexisten en el mismo medio estas dos disciplinas.

El Diseño Gráfico es una disciplina que se encarga de emitir mensajes necesarios a un individuo llámese empresa o persona y dirigidos a un público por medio del lenguaje visual. La Pintura Corporal tiene la misma función, únicamente que este medio de comunicación visual no siempre se ha usado para emitir mensajes publicitarios, de carácter mercado-lógico o de asistencia a algún fin ajeno. La función inicial de este tipo de pintura respondía a distintas necesidades sociales, religiosas, o místicas, funciones que con el paso del tiempo se han ido perdiendo, modificando e incluso se han ido adaptando a nuestros tiempos e integrando a las necesidades y funciones de la disciplina del Diseño Gráfico.

El Diseño Gráfico se empleó en sus principios para darle al producto una personalidad única y especial, más tarde se procuró hacer lucir mejor o aplicar cierta estética de lo bello y generar atractivo sobre algún producto, algo que distinga a ese producto de los demás yendo más allá de la calidad y la funcionalidad. Esta disciplina logra vender o convencer al receptor de que el producto además de ser bueno cumplirá con sus expectativas, anhelos y lo dejará satisfecho física como mentalmente. El Diseño Gráfico en sí como lo conocemos hoy en día es un término que es complejo de ubicar ya que en Latino América se le llama de esta manera pero en otros países tiene otras designaciones como: aplicación de artes gráficas, o artes publicitarias, o artes aplicadas, para comprender el por qué de la labor del Diseño Gráfico debemos hacer conscientes de su surgimiento como lo veremos en el capítulo uno.

La Pintura Corporal realmente, tiene un pasado mucho más profundo, quizás apareció mucho tiempo antes de lo que conocemos como Pinturas Rupestres. En los sitios donde se localizan algunas de estas pinturas también se han encontrado marcas de espacios vacíos donde se contornean manos sugiriendo que esa extremidad había sido pintada, ya que el hecho de ser una marca efímera en el cuerpo humano, es de suponer que no haya dejado muchos registros, pero a su vez tenemos información e indicios de ello gracias a las tribus y conjuntos sociales que han podido salvar su existencia y su fuerza cultural con ciertas prácticas como ejemplo, el “mendhi indio” utilizado en las manos como complemento de la vestimenta de la novia o los tatuajes Maories que involucran la decoración del cuerpo y el rostro esto es llamado “Moko” y otras muchas culturas utilizan arcillas y pigmentos naturales.

En sí lo que hace la Pintura Corporal es tratar de comunicar un mensaje distinto de acuerdo a al medio de desarrollo, modifica la apariencia de la forma humana logrando llegar a un receptor, el cual interactúa con el mensaje, de manera por la que fue guiado, al igual que en el Diseño Gráfico. Anteriormente los mensajes de

la pintura corporal podrían haberse usado, como Amenaza, trascendencia al más allá del cuerpo, iniciación de alguna nueva etapa de vida, distinción de clases sociales intimidación, e incluso como camuflaje etc..

Hoy en día la aplicación de una Pintura Corporal y los mensajes son sumamente diversos, ya que se ha integrado a la cultura occidental y son modernizados, el mensaje puede ser artístico, publicitario, mera entretención, protesta, alegórico, etc.; al ser tan vasto este campo de acción, es posible pensar en la pintura corporal como un medio de comunicación y una disciplina que enfocada de cierta manera específica y guiada en su fin, puede ser integrada a la disciplina del Diseño Gráfico emitiendo mensajes certeros y atractivos de acuerdo a las necesidades que se soliciten.

La Pintura Corporal en nuestros tiempos reaparece por la imitación de las antiguas culturas como las antes mencionadas, por un lado surge el deseo y la inquietud de la gente de plasmar sobre su cuerpo mensajes temporales, tomaré como ejemplo las comunas hippies que plasmaban flores, vegetación y símbolos de amor y paz en sus cuerpos tomando como base la cultura India haciendo un cambio de los símbolos y los signos estos mensajes dejaban registro mediante pinceles o los dedos con pinturas tipo guache o acrílicas, logrando emitir un mensaje vivo y atractivo.



Cap. I

Diseño y Pintura Corporal, la Necesidad de Comunicar

1.1

Referente al Diseño Gráfico, Orígenes y fines.

¹El mundo en la modernidad ha cambiado y evolucionado de muchas maneras una de las formas de evolución con respecto a la expresión fue el Diseño Gráfico como ahora veremos.

Tras el surgimiento de la Revolución Industrial, donde los productos fueron creados de forma masiva los empleos rurales y artesanales fueron remplazados por los empleos en fábricas y la población obrera cundió gran parte de Europa, grandes cantidades de productos que fueron creados, algunos de estos o la mayoría quedaba en bodegas y hubo una renuencia a la compra de materias primas hasta la total venta del producto.

Europa se desestabilizó económicamente y estalló la primera guerra mundial, la cual fue devastadora. Al paso del tiempo en Alemania surgió un grupo de Artistas en 1918 llamado *"El Consejo de Trabajadores de las Artes"* *Arbeitsrat Für Kunst* que después de la destrucción provocada por la primera guerra mundial deseaban la creación de un grupo de artistas capaz de ejercer presión al nuevo gobierno alemán, el cual se enfocaba en el sustento de sus fuerza militares y laborales obreras, el objetivo a largo plazo de este grupo era la creación de una arquitectura utópica para la nueva sociedad emergente, ésta primera etapa de lograr una colaboración entre fuerzas políticas y artísticas es el umbral por donde el hillo de las artes empieza a cobrar cierta conciencia ante un mundo capitalista en desarrollo. Otro grupo contemporáneo alemán fue *"El Grupo de Noviembre"* Quienes compartieron la ideología con el Consejo de Trabajadores de las Artes que se basaba en el principio de que las artes y la arquitectura podían hacer un mundo mejor, ambos grupos lograron formar el movimiento *"Moderno"*, lograron generar varias exposiciones en varias partes del mundo y durante la mayor parte de los años veinte Berlín fue visto como uno de los centros más importantes de Europa en lo que a experimentación artística e intelectual se refiere. De forma casi paralela en tiempo surge *"La Bauhaus"* en 1919 una escuela dirigida por el Arquitecto Alemán *Walter Gropius*, esta escuela fue resultado de la fusión de *La Academia de Bellas Artes de Weimar* y *La Escuela de Artes y Oficios*, en su mayoría los profesores eran miembros del Grupo de Noviembre y el Consejo de Trabajadores de las Artes, esta escuela tenía el fin de instruir a sus alumnos en la practica y la teoría de las artes, para poder crear productos artísticos y comerciales, La escuela Bauhaus perduró hasta 1933 cuando Los Nazis la señalaron un refugio de la concepción judeo-marxista del "arte". El cierre y la repulsión Nazi no fue más que un motivo para que esta escuela permaneciera viva como un movimiento. Algunos de sus adeptos viajaron a Estados Unidos y Londres, fueron

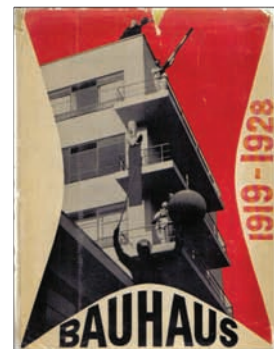
admirados en Universidades importantes de estos países, lograron reunir material para exposiciones en Nueva York y abrieron escuelas de Bauhaus en Chicago, continuando con su cometido, exponiendo su labor ante un pueblo Estadounidense sumamente acogedor y ávido de novedades.

La experiencia alemana y el ímpetu de una nueva nación regenerada por la visión de las artes y la funcionalidad de los elementos, es una pauta para el surgimiento del Diseño Gráfico como tal ya que se buscaban resultados estéticos, artísticos, funcionales y comerciales.

El siguiente paso nos lleva a tomar en cuenta la corriente artística llamada "Art Deco" donde se define la aplicación y el uso de la artes como "Diseño Gráfico".

"El Art Deco" surge aproximadamente en 1925 tras la primera guerra mundial, la sociedad de ese entonces deseaba olvidar los daños sufridos por la guerra, necesitaban diversión y una visión más alentadora del futuro, los viajes, el lujo, el ocio y la modernidad eran ansiadas por esta nueva forma de pensar, siempre pendiente de la moda.

El termino "Art Deco" se utilizó hasta principios y mediados de la década de los setenta, en Francia se referían a este movimiento como el "Style Moderne" o "Estilo París 1925", que hacía referencia a la "Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas" que tuvo lugar en París, ese año, el objetivo de ésta exposición fue el de estimular la cooperación y la colaboración entre artistas, artesanos y fabricantes, también el hecho de promover los mercados de exportación para las artes aplicadas en Francia. Los diseñadores de Art Deco aspiraban a eliminar la distinción entre bellas artes y artes decorativas reafirmando la importancia del artista artesano en el diseño y la producción de objetos decorativos. En sí este movimiento se basa en un estilo decorativo y lujoso teniendo como punto de expansión principal los Estados Unidos y retomando aspectos estéticos de varias corrientes artísticas como el Cubismo, el Futurismo, el Fauvismo y el Arte Abstracto que se reflejaba en líneas, formas y coloridos. La moda y el lujo eran manipulados y convertidos en hermosos llenaban sueños y expectativas, se introdujeron modas en el vestir de tipo oriental y árabe, los vestuarios en los espectáculos eran fastuosos, cada acontecimiento era factor de inspiración y eso se reflejó en arquitectura, pintura y sobre todo en medios impresos como carteles y anuncios publicitarios, es por eso



que menciono que es aquí donde se define la aplicación y el uso de las artes como “diseño gráfico”, ya que más allá de cuidar forma y funcionalidad se busca enamorar a una población fascinada por la moda y el consumismo mediante la imagen de los servicios y los productos.

“El Diseño Gráfico es la fábrica del material efímero que vende sueños y realidades al consumidor, desde el producto físico, hasta las sensaciones de satisfacción y seguridad”.



1.2

Referencias Históricas y Culturales del uso de la Pintura Corporal

²La "Pintura Corporal" o "Body-Painting" es una tipo de pintura artística aplicada a la piel y es considerada como una de las primeras formas de expresión plástica utilizadas por nuestros antepasados, formando parte de sus ritos, costumbres y cultura. Probablemente incluso antes de que la primera piedra fuese grabada, el hombre aplicaba pigmentos sobre su cuerpo. Los dibujos y los colores permiten cambiar la identidad, cumpliendo una función simbólica dentro de una sociedad.

La Pintura Corporal es muy flexible y efímera, al ser utilizada sobre una persona el potencial de transformación de esta práctica se refleja. En algún tiempo se utilizó y aún en la actualidad se utiliza de manera mística donde las costumbres rituales permanecen, exaltaba al espíritu, exponía demonios, deidades, emociones y dotaba de poderes especiales. Actualmente la pintura corporal puede ser utilizada para exaltar la apariencia física de una persona, fungir como un distintivo, una señal de alianza. Lo aquí mencionado nos indica que este tipo de pintura esta cargada de un contenido simbólico muy fuerte, el cual depende del ambiente sociocultural donde se aplique.

Barro natural y pigmentos fabricados mediante una gran variedad de plantas y minerales son frecuentemente mezclados con aceites naturales y grasas animales para obtener el material para realizar una pintura corporal. Se logra extraer colores como el rojo y el acre que a partir del barro rico en hierro o de la madera roja como el mangle y otros colores de algunos materiales como la canela, polvo de oro, raíces, frutos y flores, corteza de cedro, caolín blanco, tiza etc., también se logran tintes temporales hechos de añil y hojas de henna, gente de todo el mundo decora a los vivos y a los muertos con pinturas en el cuerpo.

Los colores de un Pintura corporal frecuentemente tienen significados simbólicos, variando de cultura en cultura. Algunos son usados para llevar consigo protección y propiedades mas allá de lo natural, haciendo estas decoraciones ideales para el uso en iniciaciones rituales, bodas y funerales, cualquier situación de transición de un estadio de vida a otro.

Casi todas las sociedades tribales practicaron la Pintura Corporal con ayuda de arcilla o carbón, utilizadas de manera frecuente durante las ceremonias. Se practica aún en algunas regiones del mundo como Australia, en las islas del Océano Pacífico, para ellos la pintura corporal, la decoración y el adorno personal tradicionalmente tiene un significado con una alta carga espiritual. Los aborígenes australianos portan un decorado tomando en cuenta estrictas normas las cuales están relacionadas con el aspecto espiritual. Los diseños tan particulares y motivos usados por estos individuos reflejan su posición social y parentesco con su grupo y también su unión a un familiar en particular, animales como espíritus hermanos y el andar del individuo en la tierra.

Los aborígenes no son libres de modificar su apariencia siguiendo su libre albedrío, ellos deben respetar y seguir patrones. En muchos casos los individuos son totalmente transformados así ellos se convierten en el espíritu del ancestro al que intentan representar en la danza. Los diseños y el contexto varía de lugar en lugar, pero invariablemente ellos usan pigmentos de arcilla para colorear el cuerpo, lo que representa una relación muy estrecha ente el humano y su ambiente, esta coloración en particular es generalmente practicada durante las ceremonias de iniciación y funerarias.



En muchas de las comunidades desérticas del centro y oeste de Australia, como la comunidad "Tingari" en el Desierto de Gibson, los hombres usan decoraciones personales extremadamente elaboradas en situaciones ceremoniales. Durante largas reuniones en las que no les es permitido a las mujeres participar, especialmente en la representación del largo viaje de Tingari (El viaje al Tingari es un ciclo dentro de la mitología aborígenes dentro de canciones que hablan de su travesía en el desierto del este en Australia y explican sus costumbres actuales, este conocimiento se restringe a los hombres de mas alto rango dentro del grupo social.), una vez que los hombres están en el desierto la ceremonia consiste en hacer un elaborado dibujo en la arena y decorando el cuerpo de varios danzantes varones con patrones simbólicos lineares que se relacionan con distintas secciones de la canción que van pronunciando.



Para los aborígenes el Arte corporal se vuelve parte de todo en los ritos ceremoniales, las mujeres del desierto pintan la parte superior del pecho, hombros y busto para las ceremonias comunales de femeninas, los colores se aplican en pares el blanco y el amarillo estos son portados por una "Moiety" (Grupo de personas que pertenecen a una comunidad dentro de otro grupo social, nombre que utilizan los aborígenes australianos para nombra a los grupos vecinos que cuentan con sus mismos rasgos fisiológicos), el rojo y el blanco por otra "Moiety" los decorados indican el sentido de pertenecía de una mujer a un grupo lo cual determina que es factible el poder casarse con una persona de otro grupo menos el de ella. El derecho de pintar a otra mujer es solo dado a una pariente, no es propio que una mujer se pinte por si misma para una ceremonia, durante el ritual, mediante el canto y la danza, todo lo que se generó sobre el cuerpo se va desdibujando, desgastando y tallando hasta borrar los dibujos mientras los pies de los aborígenes destrozan los dibujos hechos en la tierra.



En algunas partes de África tales como las colinas del Nuba Sudanés la gente "Nuba", así denominados por vivir bajo las montañas Nuba en la provincia de Kordofan aun que se componen por varias tribus, cuenta dentro de su entorno cultural con una tradición llamada "Sibir" que hace pensar en ellos como una sola tribu. El "Sibir" es una serie de ceremonias que ocurre anualmente que indican el inicio de una nueva etapa de las actividades humanas. Existe El Sibir del Fuego, El Sibir de La agricultura, el de la lucha, cazas etc. Dentro de sus distintos rituales los Nuba utilizan pigmentos naturales como la ceniza, la arcilla roja y la arcilla color ocre también utilizan la sangre de ganado, para generar patrones lineales o de puntos, dependiendo la ocasión. En momentos la ceniza significa el despego a lo material o la indumentaria de ofrecimiento de ofrendas, la sangre de los animales la sanación o la purificación del cuerpo de malos espíritus. Los hombres jóvenes pintan su rostro y sus diseños reflejan el nivel de madurez que tienen ante su grupo. En otras tribus del sureste de África, los colores de las pinturas y los peinados indican la edad de los hombres. Los jóvenes hombres de los pueblos de Kau, Nyaro y Fungor elevaron el arte de la decoración corporal y facial a un alto nivel de ejecución. Estas pinturas no son realizadas por artistas, sino por todos los hombres de diecisiete a treinta años. La Pintura Corporal se convierte en una clase de uniforme para distinguir la edad.

De India hasta el Magreb, las mujeres practican una forma de pintura corporal más duradera con la ayuda de "henna", a menudo en fiestas religiosas o matrimonios. Los decorados de henna producen tonos del anaranjado al negro. En Sudamérica específicamente en la zona amazónica de Perú se halla Piros donde utiliza el huito o genipapo (genipa americana) y achiote, para sus decoraciones corporales. El huito a semejanza del henna produce un tinte negro el cual se desvanece después de algunas semanas, el jugo de la fruta inmadura es claro, e induce una reacción química en la piel humana resultando un bonito tatuaje azul oscuro.



2. Grupo de Bibliografía Web

Aboriginal Art On Line <http://www.aboriginalartonline.com/art/body.php>

"TINGARI" <http://en.wikipedia.org/wiki/tingari>

"Australian Aboriginal Kinship" http://en.wikipedia.org/wiki/Skin_group

Secretariado de misiones SELVAS AMAZÓNICAS www.etniasamazonicas.org/etnias/piros.asp

"pintura corporal" http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_corporal

1.3

El Uso de la Pintura Corporal en la Actualidad.

(Trascendencia y aplicaciones modernas)

Una de las razones por las que se retoma el uso de la Pintura Corporal más apegado al mundo de las corrientes artísticas del ambiente contemporáneo, es el "El Body Art" la cual es una corriente artística la cual se sirve del cuerpo humano. Desde finales de los años sesenta ha sido una de las formas de arte más popular y controvertida, representando una reacción contra la impersonalidad del arte, se puede considerar como una extensión del arte conceptual y en casos donde toma ritual público (exhibición) o representación, también se solapa o basa con principios del arte de la corriente llamada "Performance" corrientes en las cuales podemos encontrar características y visos de lo que se aplica al usar una pintura corporal. Dentro del Body Art se produce material artístico en privado para después exponer, situación que se crea también en la practica del Body-Painting ó pintura corporal.

El público en el "Body Art" se ve obligado a interpretar diversos papeles a veces como el voyeur, observador pasivo y también el prácticamente activo, la obra provoca en el espectador respuestas en extremo emocionales que van desde lo repugnante, lo extraño, alienante, aburrido, chocante, provocadoras y divertidas, en la Pintura Corporal busca lógicamente crear este tipo de sensaciones utilizando un cuerpo humano, pero a diferencia de las corrientes artísticas, como lo hemos planteado desde un principio, lo que buscamos nosotros al aplicar nuestro conocimiento en un Body-Painting es el aspecto comunicativo e integrarlo dentro de Diseño Gráfico por lo tanto nos preocupará más el uso del la pintura en el cuerpo para generar emociones satisfactorias y de cierta manera estéticas o dirigidas al servicio de un fin utilitario. EL Body Art toma al autor como su propio lienzo y medio de expresión y solo conjuga con el Body-Painting a partir del uso de un cuerpo humano como medio de expresión, el cuerpo es un tema recurrente en esta corriente uno de sus exponentes "Numan" expone en uno de sus temas el desnudo psicológico y los juegos de poder de las relaciones humanas y el lenguaje corporal, el cuerpo de artista como material y el narcisismo de artista que se investiga a si mismo, estos temas son parte de la práctica del Body-Painting también ya que el cuerpo es el lienzo y el modelo esta sujeto de manera social y natural como individuo, además es el medio de comunicación por medio del desnudo psicológico (¿ya que es un cuerpo desnudo vestido en pintura,



"Stelios Arcadiou", aleas "Stelarc"
Implante de células de cultivo de una oreja, sobre un antebrazo

Newcastle, England.
(NNP / North News)



"Emilio Gonzalez"
suspensión

Belgium, Sunday, March 20, 2005.
(Michel DeGroot / WorldPictureNews)



"Cat Man" Dennis
New York City.

(Mary Allaffer/AP Photo)

o es una pintura sobre un cuerpo desnudo?), los juegos de poder de relaciones humanas, se refleja mediante el uso de un modelo de cuerpo estético o no, ya que un cuerpo fornido no dará el mismo mensaje que un cuerpo delgado y débil u obeso, el lenguaje corporal que es inevitable ya que la pose, las formas dibujadas sobre las formas del cuerpo y la actitud de la presentación son fundamentales del cuidado para una pintura corporal. El Body Art trata de la fusión del arte con la vida como punto central al igual que se intenta dar vida a una pintura al colocarla sobre un cuerpo vivo. El cuerpo del artista como material y el narcisismo lo dejaremos solo como un comentario y una posibilidad de aplicación en el Body-Painting; pero realmente no nos interesa en este documento ya que solo se refieren a el uso artístico y no funcional como lo exige el Diseño Gráfico. La diferencia radical entre el Body Art y La Pintura Corporal es que el segundo no busca resultados estéticos sin embargo tampoco busca un encuentro directo con lo grotesco o una representación masoquista del arte, incluso se aleja de la crítica política y social, de cierta manera el Body-Painting puede ser usado con los fines que aquí expongo, pero como lo abordamos de manera funcional buscando como resultado una dirección de mensaje y de cierta forma algo mas lucrativo pues eludiremos el aspecto artístico.

“El Performance” es una corriente artística de la cual podemos argumentar un resurgimiento de la pintura corporal ya que muchas veces éste se integra a presentaciones, a ritos públicos al igual que las obras de arte de esta corriente. Unas de las características de este tipo de arte llamado “Performance” es el asalto a los sentidos producido por la combinación de medios y técnicas entre distintos tipos de artistas, el “Performance” puede considerar espectáculos, funciones de jazz, poesía, acciones irreverentes, actos multidisciplinares dentro de su haber, aquí es donde nos encontramos una relación entre la pintura corporal y “El Performance” además de vislumbrar el hecho de que es un asunto multimedia. La pintura corporal en la actualidad se presenta de forma pública o privada, pero siempre tomando en cuenta que exista un espectador, ya sea presente u observe mediante un registro (video o fotografía), muchas veces se ve acompañado de elementos como música, video o iluminación por lo tanto se integra a proyectos multimedia y por ultimo solo acentuaré el hecho de que la pintura corporal al igual que el “Performance” seduce al espectador mediante un asalto a los sentidos mediante un modelo vivo que crea un discurso llamativo ya sea acompañado de otras medios o solo.



Viena, 1963: en su estudio, Otto Muehl con Hermann Nitsch protagonizan una acción por la que ambos acabarían detenidos. El mismo año, en Berlín, la policía retira de la primera exposición de Baselitz dos lienzos (Hombre desnudo, La gran noche en el cubo)



Pink Mermaid!
Performance Danés



Contemporary Art Exhibition
in Nanjing
(China Photo Press)
www.chinadaily.com



Azteka, performance
Acapulco

Otra de las corrientes que podemos tomar en cuenta para el desarrollo de la Pintura Corporal en la actualidad es el "Video Arte" ya que la integración del video en el arte permite registrar imágenes y presentarlas en diversos modos, estilos y momentos. El Video-Arte es una corriente que irrumpe en la escena del arte en 1965 cuando los artistas empiezan a incorporar televisores y monitores en sus exposiciones, mediante el uso de la primera cámara portátil llamada Portapak de Sony los artistas incluyeron el discurso televisivo en sus obras; la espontaneidad, la discontinuidad y entretenimiento, si bien estamos hablando de un recurso tecnológico aplicado al arte y la pintura corporal no requiere más que elementos sencillos como pintura, pinceles y cuerpo sin tecnología. Es importante mencionar esta corriente ya que la pintura corporal, también es utilizada para crear videos con texturas y caracterizaciones las cuales pueden formar parte de algún proyecto de "Video-Art", la corriente de la cual estamos hablando utiliza los recursos donde la imagen y el discurso pueden ser simples y espontáneos, directo o complejo, y en ciertos casos necesita preparación, allí entra la pintura corporal ya que los artistas filmaban modelos estos requerían maquillaje o un tratamiento especial para lograr emitir las sensaciones que se deseaban y un recurso práctico era el maquillaje y la pintura en el cuerpo, ya que es factible poder crear ilusiones ópticas, manejos de texturas y formas fantásticas. Es importante mencionar esto ya que en estos tiempos donde el video ha suplido muchos medios de expresión tanto en el ámbito cultural de nuestra sociedad mediante el televisor, las computadoras, el Internet etc. La Pintura Corporal es un medio de comunicación adaptable y recurrente yendo más allá del recurso artístico, este tipo de pintura se ha utilizado en videos para representar situaciones fantásticas para crear juegos de ilusiones tanto en vivo como registrado dando un desahogo a las necesidades de distintos medios. Ej. Videos musicales, espectáculos etc., así se vuelve complemento de muchas situaciones o necesidades reafirmando su carácter multimedia.



Imágenes de Pintura corporal aplicadas en "Video-Art"

El hecho de que el "Body-Painting" sea capaz de ser relacionado con el arte y con el diseño es muestra de que es un recurso adaptable y funcional ya que si en cierto punto inicia con una necesidad de expresión y creación de sensaciones artísticas, también es factible de poder ser aplicado como un medio de comunicación atractivo sin modificar sus principios técnicos, retomando los aspectos conceptuales y emotivos reales que puedan ser adaptados a un resultado funcional.

Pensando en una visión actual de manera social me permito decir que tanto la sociedad como los medios se modernizan. La tecnología es distinta y el pensamiento social es más abierto en relación a temas sexuales y desnudos, así el "Body-Painting" logra abrirse campo en la sociedad en alguna forma utilizando el morbo y el símbolo del "sexo" la mayoría de sus resoluciones ante una sociedad ampliamente receptiva y un tanto más libre de tabúes además de ser ampliamente encausada. "Sexo" símbolo que refleja en sus múltiples definiciones el sentir de un elemento activo y uno pasivo la sensación de conciencia e inconsciencia, el sexo indica la bipolaridad y la tensión interna y en referencia a la unión sexual, simboliza la búsqueda de la unidad, la dispersión de la tensión, esto se logra al maquillar un vestido sobre un cuerpo desnudo ya sea masculino o femenino ya que existe esa conciencia de un desnudo pero se cubre de algún elemento que lo oculta, con una intención traviesa o desinhibida a manera de anzuelo, atrae la atención, crea tensión y logra generar una ilusión en el espectador, para alcanzar a integrarse en los medios de comunicación y el ámbito publicitario.

Volteando la mirada, de una naturaleza humana mórbida como se expuso en el anterior párrafo, a una mirada un poco menos perversa, la pintura corporal es un medio de comunicación que tiene como base un cuerpo desnudo o semidesnudo que puede exaltar sensaciones y reacciones múltiples, por lo cual es atractivo ya que es capaz de generar sensaciones y llevarlas de un extremo al otro por lo general las reacciones son favorables ya que la sociedad es mas abierta y la característica primordial del la Pintura Corporal la cual es vestir el cuerpo desnudo en pintura o algún otro material que deje registro haciendo una reducción a los ímpetus moralistas y mórbidos, mostrando más allá de la desnudes, las capacidades técnicas y artísticas (desde el punto de vista de la representación de un mensaje) de quien se dedica a ello. Lo mencionado anteriormente permite que el mensaje que esta plasmado en la piel llame la atención y que llegue libre de contaminación ya que el receptor se enfoca en el mensaje mas allá de la desnudes así el soporte y el mensaje son uno mismo.

Pensando en ir más allá este medio es aún más atractivo por el simple hecho de que el mensaje esta plasmado sobre un lienzo no convencional, vivo y capaz de razonar, lo cual sirve como catalizador del mensaje ya que aún más que tener el mensaje plasmado en su piel este lienzo tiene personalidad propia, y se le pueden dar indicaciones precisas de movimiento adaptación, carisma, interacción, interpretación etc., por lo que una buena opción para un resultado impactante es el uso de la pintura corporal y cuenta con una cualidad imposible de ser emulada, el mensaje esta plasmado en un modelo vivo, presente y tangible, brinda los beneficios que podríamos lograr únicamente mediante la robótica o animación 3D, debemos resaltar que las aplicaciones de este medio ubican el límite donde la creatividad encuentra sus restricciones.

3. Bibliografía:

El Arte de la Performance pág. 222-225 El Body Art Pág. 244- 246 El Videoarte Pág. 257- 259

Amy Dempsey, Estilos, Escuelas y movimientos, Guía enciclopédica de Arte moderno, Ed. Blume, 2002, Barcelona



1.4

El Diseño, descripción de elementos básicos.

4Ya hemos revisado un poco la historia del Diseño Gráfico y de la Pintura Corporal, es hora de poner en claro los recursos que queremos y debemos utilizar para lograr una Pintura Corporal mediante el Diseño y así llegar a nuestro fin el cual es integrar la pintura corporal al Diseño Gráfico. Empezaremos por nombrar y definir los componentes básicos de diseño que son indispensables de tomar en cuenta.

El Mensaje Visual

El mensaje es un medio de comunicación por el cual el emisor envía la información al receptor que es aquel que recibe el mensaje.

El mensaje visual es el medio por el cual la comunicación visual existe a través del sentido de la vista y de imágenes. Un mensaje visual puede ser cualquier cosa que nos rodea que es factible de ser vista, todo aquello que se logra percibir, se genera una comunicación visual al momento en que un sujeto hace consciente esa información y le da una interpretación.

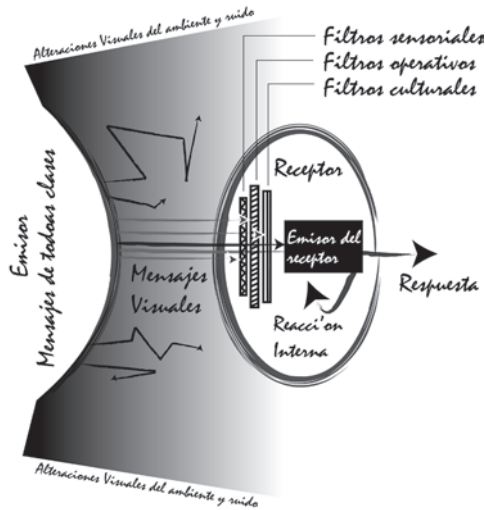
Se puede hacer una distinción de la comunicación visual en "*Casual*" e "*Intencional*", la comunicación visual "*casual*" puede ser interpretada con libertad el mensaje visual no lleva una intención específica solo existe, a este se le da un valor personalizado, ya sea a nivel estético, científico o cualquier sentido que la mente humana sea capaz de razonar o imaginar.

Ej.

Una calle saturada de tráfico, los coches están allí no para indicarnos algo específico simplemente allí están, no se reunieron con la intención de anunciarnos que hay demasiado tráfico, podemos interpretar eso o cualquier otra cosa, como un operativo policiaco, o un accidente más adelante, a que llegarás tarde a casa, este mensaje solo esta allí y el sujeto lo interpreta como desea y no tiene la intención de advertirnos sobre nada.



podrá tener confusión en algún mensaje que contenga figuras muy delgadas o podría emplastar ciertas imágenes o el que es daltónico no percibirá algunos mensajes cromáticos y anulara la comunicación. El segundo filtro es el operativo y todo depende de la capacidad de procesar un mensaje, los mensajes se procesan de manera distinta según la edad humana, el desarrollo intelectual y las capacidades personales. Otro filtro que considero el más importante es el cultural, este filtro discierne entre lo conocido y lo desconocido de manera que la información que el mensaje proporcione y sea del conocimiento de receptor la aceptará y que no conoce lo rechazará a lo juzgará mediante una serie de normas personales (una idiosincrasia individual).



Estos tres filtros no se pueden distinguir de una forma estricta ya que cada individuo es único y el orden puede alterarse o se pueden generar alteraciones o contaminaciones entre ellos. Una vez atravesados estos filtros el mensaje llegará a la zona emisora del receptor la cual nos puede proporcionar dos tipos de respuestas una "interna" y otra "externa". La respuesta interna se relaciona con la conciencia del individuo, mientras la externa se relaciona al mensaje que se recibe y se interpreta sin ser juzgado.

Ej.

Una señal de derrumbe, al ser percibida la respuesta externa dirá "peligro" y la respuesta interna dirá "manejare con precaución".



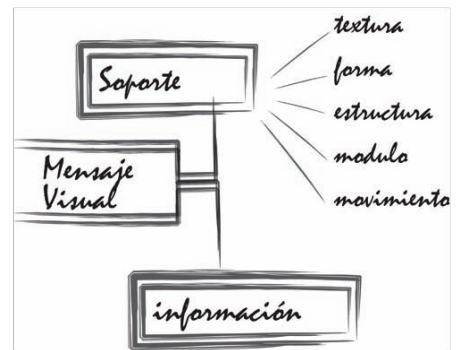
4. Bibliografía:

Comunicación Visual Pág. 79-85

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

Descomposición del Mensaje

El mensaje se puede dividir en dos partes principales que le componen, una es la "información contenida" y otro "el soporte visual" por este último entenderemos al conjunto de elementos que hacen visible el mensaje, son todas aquellas partes que bien empleadas y analizadas le dan fuerza y vida al mensaje siendo coherentes con la información, ésta parte del mensaje visual esta compuesta por: textura, forma, estructura, módulo, movimiento, todo lo que ayude a sustentar una imagen. La "información" será aquella que el emisor tenga necesidad de brindar sin mas motivo que enunciarla. Es por eso que el mensaje visual es tan complejo y sencillo a la vez ya que puede echar mano de muchos recursos para poder decir algo que necesita ser concreto.



Componentes Básicos para el Desarrollo de un Diseño (Soporte Visual)

Como se mencionó en la sección anterior estos elementos son lo que le dan sustento al mensaje visual, estos elementos generan composiciones que forman el cuerpo del diseño.

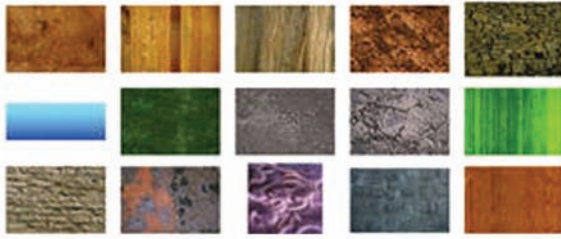
Texturas

Las texturas pueden ser naturales (orgánicas) o sintéticas (artificiales ó geométricas), se distinguen al ver las superficies de los objetos, cada textura esta formada por una enorme cantidad de elementos iguales o parecidos entre si y distribuidos a una distancia uniforme o casi uniforme, sobre una superficie casi sin relieve y de dos dimensiones. En sí la característica principal de una textura es la uniformidad de los elementos que la componen y el ojo humano puede percibir esto como una superficie aunque se pueden generar texturas que tengan cierto grado de rarefacción (generación de un distanciamiento en aumento dispar o constante de los elementos que forman una textura) y densificación (reducción en el espacio que existe entre los elementos que forman una textura ya sea constante o dispar) esto ayudara a generar efectos y superficies con una visualización distinta, hay que tener en cuenta que las texturas se generan a partir de pequeñísimos elementos o no tan pequeños y si los logramos ver con lentes de aumento podrán dejar de parecerse a texturas es por eso que si generamos texturas podremos tener varias formas de jugar con ellas y sus resultados visuales. Las texturas se podrían confundir con tramas, el hecho esta en que para distinguir una de la otra se puede tener como referencia la distancia de visualización si la distancia es suficiente para lograr ver una superficie o si la distancia no es tan larga y se logran distinguir los elementos de forma directa.

5. Bibliografía:

Texturas Pág. 87-89

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

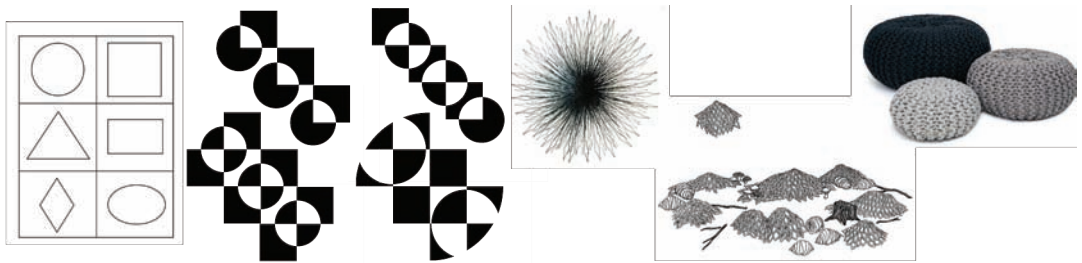


Formas

Al igual que las texturas las formas pueden ser geométricas u orgánicas, las geométricas son el triángulo, el círculo, el cuadrado, el rectángulo, los polígonos en los que puede variar el número de vértices etcétera. Las formas orgánicas las podemos encontrar en todos los objetos que tienen una procedencia natural, como puede ser un tronco, un fruto, una descarga eléctrica, una roca, un charco, etc.

Dentro de la búsqueda de la forma podemos hallar una infinidad de ellas, para hacerlo claro, en la sección anterior dijimos sobre la textura, que esta compuesta por varios elementos que se acumulan o se dispersan para generar superficies, cada uno de estos elementos esta delimitado por una forma en específico ya sea orgánica o geométrica al empezar a encontrar esas formas podremos encontrar algunas muy complejas y otras muy sencillas, empezaremos por las más sencillas, llamadas "básicas" ya que por medio de ellas y sus diferentes conjugaciones podemos ver u obtener formas más complejas, así pues enunciándolas son: el triángulo equilátero, el cuadrado y el círculo. Cada una de estas tienen una reacción diferente y una forma de interactuar entre sí, la reunión de varias formas iguales sobre una superficie plana produce formas distintas, si consideramos que podemos colocarlas lado con lado o simplemente superpuestas, a veces surgen formas negativo-positivo, dobles imágenes, imágenes ambiguas etc.

Al jugar y manipular las formas pueden resultar fenómenos como el crecimiento, la rarificación, la descomposición, recomposición, figuras visuales, ritmos visuales, formas neumáticas, formas inmóviles y formas que indican movimiento.



6. Bibliografía:

Formas Pág. 127-128

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

Simetría

⁷Estudiar las formas nos lleva al descubrimiento de nuevas formas o cuerpos que surgen de la acumulación o conjugación de dos o más formas iguales o dispares. La simetría estudia la manera de acumular formas iguales y la relación entre las formas que se repiten y el resultado final que se obtiene por el orden que se le aplique.

De acuerdo a las reglas de la simetría tenemos 5 vías distintas de aplicación:

La identidad, translación, rotación, reflexión especular y la dilatación.

La identidad consiste en la superposición de una forma sobre si misma o en rotación total de 360 grados sobre su propio eje.

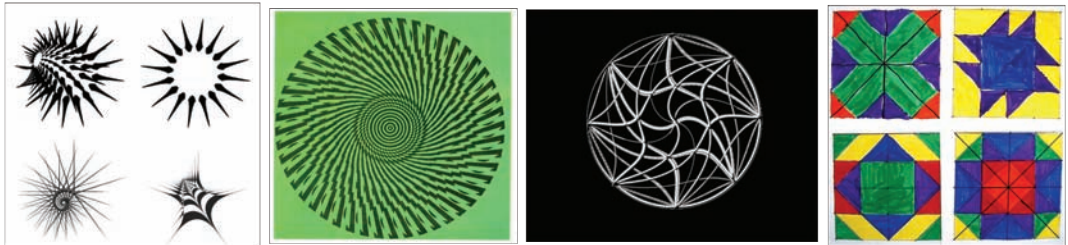
La translación es la repetición de una forma a lo largo de una línea que puede ser curva o recta o del tipo que se desee.

En la *rotación* la forma girará en torno a un eje que puede estar dentro o fuera de la forma.

A la *simetría especular* también se le conoce como *simetría bilateral* y es la que se puede ver al colocar un espejo frente a un objeto.

La dilatación es la ampliación de la forma y solo se extiende, no se modifica.

Estas formas de uso simétrico pueden actuar en combinación y darnos como resultado formas bastante complejas que lleven en si una armonía o pueden ser la explicación y desarrollo de formas de estructura complicada.



Estructuras

⁸La palabra estructura proviene del latín "*struere*" que significa construir. Las estructuras son generadas por la repetición de formas iguales o semejantes ya sea en dos o tres dimensiones, dichas formas con estrecho contacto una de la otra.

Una estructura se identifica por su cualidad principal en diseño, esta cualidad es la de funcionar como un distribuidor de elementos o dicho de mejor forma, modular el espacio, ocasionando una unidad formal y facilitando la labor del diseñador, la estructura servirá como base para resolver el problema del módulo y de esta manera todo su diseño con un sustento.

7. Bibliografía:

Simetría Pág. 184

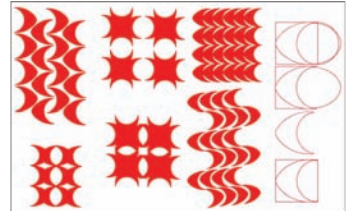
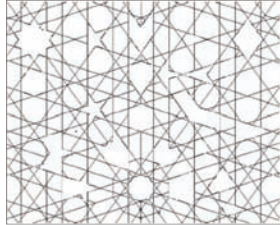
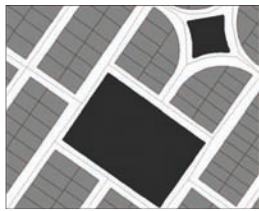
Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

8. Bibliografía:

Estructuras Pág. 250

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

Al estudiar las estructuras encontraremos dos componentes que son; La forma "indispensable" y el otro como un resultado del primero, el *módulo* y del *submódulo*. El módulo jugará de cierta manera de acuerdo a su colocación y puede que la estructura solo contenga módulos si se resuelve de forma tangente y simétrica, si el módulo se cruza en cierto punto con otros y generará submódulos, nudos, y juntas (puntos donde se encuentran ciertas líneas de los módulos). Así pues una escritura nace en base a la acumulación de formas.



Contrastes Simultáneos

En la Comunicación Visual existe una regla antigua según lo dicho por Bruno Munari, se refiere a los contrastes simultáneos, esta regla dice que la proximidad entre dos formas de naturaleza opuesta se valoran de una manera más intensa (adquieren fuerza visual) dándole al mensaje visual más atractivo y son factibles de compararse entre sí sin necesidad de que una gane valor o espacio a la otra. Algunas opciones de esta forma de contrastes simultáneos son:

Contrastes cromáticos, que se puede aplicar entre negativo y positivo o colores complementarios, contraste entre geométrico y orgánico, líneas rectas y curvas, una forma de gran peso y una ligera, dinámico y estático, lo sencillo y lo complejo, el contraste entre grande y pequeño, lo grueso y lo delgado, entre convergente y divergente, centrífugo y centrípeto, orden y caos, sencillo y complejo, estable e inestable, contraste entre estático y dinámico, regular e irregular, suspendido y apoyado, entre creciente y descendiente, normal e insólito, entre evidente y mimético, entre lo real y lo aparente, anguloso y redondeado, estrecho y largo, continuo y discontinuo, lizo y rugoso, claro y oscuro, vertical y horizontal, paralelo y cruzado, ligero y pesado, preciso y vago, cóncavo y convexo, opaco y transparente, sólido y líquido (o de forma vaga), natural y sintético, forma pura y forma decorativa.

El listado es extenso y el fin se encuentra en la creatividad y la cantidad de contrastes que podemos encontrar en el ámbito de la imagen, por lo tanto esta sección del documento intenta mostrar que al conjugar todos los elementos anteriores es como



9. Bibliografía:

Contrastes Simultáneos Pág. 353

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

logramos crear diseños, los cuales pueden contener los elementos mencionados, pero que no tienen una regla estricta que dicte la forma de crearlos, sino que el resultado y la fuerza de lo creado será aquella que se logre con el talento y la creatividad del individuo interesado en ello.

Uso del Color

¹⁰El color tiene dos aspectos principales por los cuales abordarlo. El primer aspecto será el color que las cosas tienen de forma natural o con el que se fabrican y otro segundo, será la posibilidad de la aplicación del color a los elementos que forman parte de nuestra proyección.

El diseñador usa el color de manera objetiva para proyectar sus mensajes y su relación con este es más científica que con la forma artesanal, aunque considero que en casos en búsqueda o proyección de un estilo se puede rebasar esa barrera y el diseño verá el color desde el punto de vista científico y artesanal simple sin pasar la línea de lo objetivo a lo subjetivo. Lo anteriormente mencionado lo expongo por la experiencia profesional ya que el diseñador echa mano de muchos medios de comunicación y técnicas de representación, las cuales muchas veces están basadas en la producción artesanal, como lo es la Pintura Corporal tema de integración al Diseño Gráfico en este documento.

Toda coloración superpuesta a el material natural puede provocar una información alterada y priva al objeto de su naturaleza, el diseñador puede elegir entre si les funcional alterar la naturaleza del material o conservarlo.

El color se puede usar para hacer notar una proyección dentro de un ambiente neutro, o para demostrar dinamismo de acuerdo a los requisitos del trabajo elaborado, es importante tener conocimiento del manejo del color ya que al usar color en nuestros diseños también se le adjuntan cualidades las cuales son propias o naturales de los colores, como la vibración, el reflejo, la proyección de calidez o frialdad y esto puede saturar el resultado del mensaje visual y variar el resultado. Un ejemplo de esto es cuando un color brillante se ve de manera continua, la vista se cansa y provoca el deseo de dejar de observar o ver el color complementario para compensar la exigencia fisiológica.

El color aunque lo enunciemos de la misma manera, puede variar de acuerdo al material y será necesario para el diseñador hacer una comparación de esto para poder elegir la mejor funcionalidad en su proyecto, ejemplificando podemos ver el color negro en muchos materiales en la formaica, en la tela natural, la tela de nylon, en el silicón, en la goma, vidrio, el carbón, etc. y descubriremos que en realidad si es negro pero varía de acuerdo a la consistencia del material.

El color también puede ser determinado por el color natural en combinación con el color ambiente y se generarán diversos colores con un material de color fijo y determinado, variando la luz que se proyecta sobre este, esto no indica una mutación del elemento sino una variación y cambio de la luz que se proyecta, así lograremos controlar el color de manera que nos sea funcional.

Estos son algunos aspectos que el diseñador debe considerar al usar color en sus proyectos, debe de darles valor tal y como si fuesen la base y la formación de su

10. Bibliografía:

Uso del Color Pág. 354-355

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona

proyecto ya que si el resultado deseado se altera por la falta de revisión de color conforme a diseño el mensaje visual se alterará del todo.



1.5

Métodos de Proyección

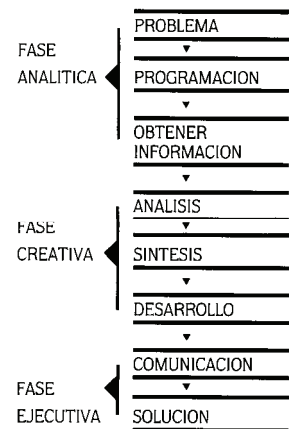
¹¹En el diseño utiliza toda clase de técnicas y materias sin prejuicios artísticos, por lo tanto debe utilizar un método que guíe el proyecto hacia el material adecuado, utilizando la técnica precisa que llegue a tener la forma correspondiente a la función del mensaje que se desea emitir. El diseño debe de producir un objeto de calidad que se distinga en cada uno de sus componentes.

Un diseño se puede proyectar según *El Esquema de Archer* de esta manera: *Programación, colecta de datos, análisis, síntesis, desarrollo y comunicación.*

"*El método sistemático para diseñadores*", desarrollado por Bruce Archer, fue publicado durante 1963 y 1964 por la revista inglesa "*Design*". En este método Archer propone como definición de diseño: "...seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles", lo que implica reconciliar un amplio rango de factores. El proceso de diseño por lo tanto, debe contener fundamentalmente las siguientes etapas: *la analítica, la creativa y de ejecución.* A su vez estas etapas se subdividen en las siguientes fases:

1. Definición del problema y preparación del programa detallado.
2. Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase 1.
3. Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.
4. Desarrollo de prototipos.
5. Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño.
6. Preparar documentos para la producción.

Otra forma de proyectar es la planteada por *Asimow*, en la cual se trazan constantes con las cuales se construye un esquema que delimita tiempos de las acciones que

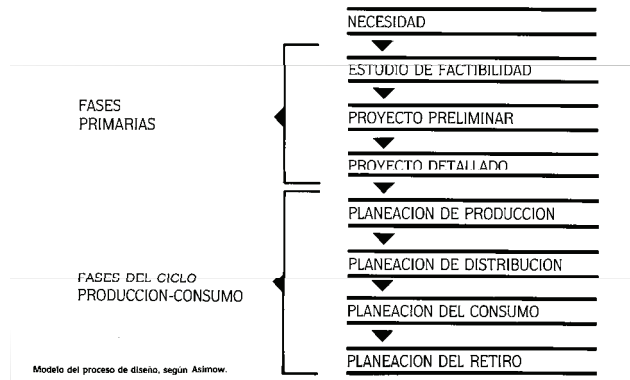


se deben realizar, en cada sucesión de tiempos se va generando un componente que dará como resultado un prototipo. Este autor concibe el proceso de diseño de manera muy similar al de la información. Así la actividad proyectual, básicamente consiste en "la recolección, manejo y organización creativa de información relevante de la situación del problema: prescribe la derivación de decisiones que son optimizadas, comunicadas y probadas o evaluadas" de esta manera: tiene carácter iterativo, debido a que a menudo, al realizarse, se dispone de nueva información o se gana una nueva comprensión que requiere se repitan operaciones previas.

En su método, Asimow considera que existen dos grandes fases que se interrelacionan entre sí. La primera es llamada la fase de planeación y morfología y consiste en las siguientes etapas: *estudio de factibilidad, diseño preliminar, diseño detallado, planeación del proceso de producción, planeación de la distribución, planeación del consumo, planeación del retiro del producto.*

La fase de diseño detallado que se subdivide en las siguientes etapas: *preparación del diseño, diseño total de los subsistemas, diseño total de los componentes, diseño detallado de las partes, preparación de los dibujos de ensamble, construcción experimental, programa de pruebas del producto, análisis y predicción y rediseño.*

Como resumen de la totalidad del proceso de diseño, Asimow plantea las siguientes fases: *análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación.*



¹²Se puede elegir cualquiera de los métodos anteriores, en seguida se enunciarán ciertos aspectos que son indispensables al pensar en diseño según la propuesta de Munari.

Enunciación del problema. Los problemas que se han de solucionar con el diseño provienen del cliente, estos clientes pueden provenir de muy distintos orígenes, como micro, pequeñas y medianas empresas, empresas transnacionales, individuos aislados, etc., los cuales están dedicados a brindar servicios o a vender sus productos, difundir información etcétera. Ellos solicitaran la realización de un trabajo de acuerdo con el análisis de sus necesidades, o bien se puede hacer una propuesta del diseñador hacia ellos. Se intentara siempre hacer una definición exacta del problema, o se asumirá que este esta bien planteado por el cliente cuando ha existido un análisis y se a llegado a una decisión definitiva desde la organización interna de nuestro cliente. El hecho esta en que si no se tiene una certeza, y se parte de un problema mal planteado, todo el trabajo será equivoco y el objetivo final no se cumplirá.

Identificación de los aspectos y de las funciones. El problema consta de dos componentes el físico y el psicológico, el componente físico se refiere a la forma del objeto a proyectar o a la imagen que se presenta y el psicológico a la relación del objeto o la imagen con el usuario final. En la apreciación del componente físico se debe realizar una comprobación económica y técnica, para asegurar los resultados y la capacidad de financiamiento, esta comprobación se hace de manera comparativa con proyectos anteriores.

El componente psicológico. se realiza una comprobación cultural, histórica, y geográfica para identificar y detectar la forma de realización del concepto a desarrollar en otros pueblos ó verificar si se a realizado en algún otro lugar, de la misma manera nos ayudara a identificar formas de acercamiento comunicativo en zonas específicas o generales y nos apartara de la aplicación de conceptos poco comprensibles para el usuario final.

Limites. Se refiere a los alcances, a las metas a cumplir y a la duración de la vigencia del producto final. Se define el uso de materiales, las restricciones que se puedan tener o las reglas que se deban de aplicar, se trata de cumplir con las exigencias del medio en el que se presentara el producto. Los elementos de la proyección se identificaran dentro de estos límites.

Disponibilidades Tecnológicas. Se toma en cuenta que el proyecto se realizara con medios y materiales disponibles en nuestro entorno profesional y al alcance económico de quien solicita nuestro servicio, de tal manera que se debe establecer la técnica y los materiales de tal forma que garanticen el mejor resultado con el menor costo.

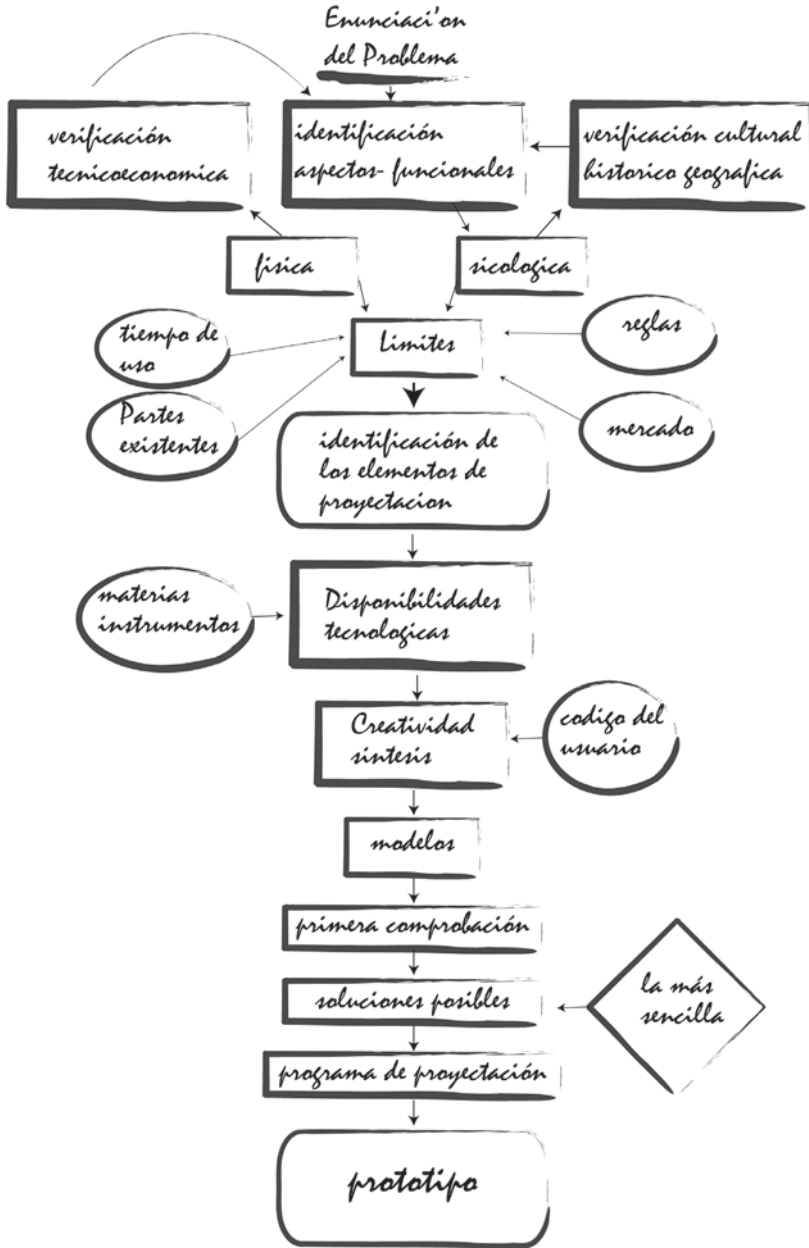
Creatividad. El diseñador como sujeto único, posee su propia visión de su entorno y de lo que desarrolla, sin embargo esta creatividad esta limitada por todos los aspectos anteriormente vistos, el diseñador debe de poner en operación su creatividad tomando en cuenta todo lo anterior, y no de manera previa a ello, ya que se desarrollaría algo de manera subjetiva, debe de generar una síntesis de los elementos recogidos que le llevara la mejor forma de acoplar los elementos, de esta manera se logra llegar a la forma global a proyectar, forma que el diseñador debe aceptar como lógica. Esta lógica puede generar un resultado estético de donde el propio individuo creador puede generar variantes hasta llegar a la solución que empata con el problema planteado.

Modelos. Del proceso creativo que genero una síntesis lógica y aproximada al resultado surgen los modelos, estos se pueden generar al tamaño natural o a escala según sea el caso. Estos modelos deben de ser sometidos a un análisis y a una prueba de selección, por parte de algunos usuarios finales, del los modelos que resten después de las pruebas el diseñador podrá continuar con un análisis del modelo más sencillo de realizar, ajustar detalles y realizar un prototipo.

12. Bibliografía:

Un método de Proyección Pág. 356-359

Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, SA,(1973) 15ª tirada 2005, Barcelona





Cap. 2

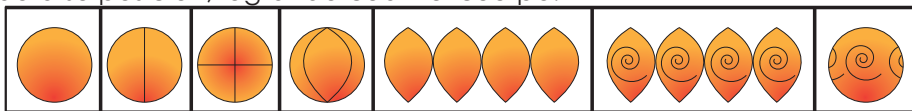
EL proceso y guía de un buen resultado

2.1

Diseño Gráfico con soporte en Pintura Corporal

El primer paso para generar un diseño con soporte en una Pintura Corporal es el hacernos conscientes del hecho que diseñaremos y planearemos nuestro mensaje para ser aplicado sobre una superficie que no es bidimensional la cual consta de volúmenes, huecos y planos que no son uniformes ni iguales en todos los cuerpos humanos, nuestro plano de la imagen se ubica en la piel de un cuerpo humano. Plano el cual nosotros no tenemos el poder de modificar de forma anatómica más allá de lo que en su momento se puede generar mediante la ilusión óptica, por lo tanto nuestra labor tiene su principal objetivo en plasmar un diseño bidimensional sobre una serie de volúmenes orgánicos. Esos volúmenes son factibles de ser racionalizados y estudiados para generar planos que facilitarán nuestro trabajo y nos darán la oportunidad de diseñar sobre ellos de una manera más sencilla.

Esto se puede explicar de la siguiente manera; Como ejemplo y sustituyendo al cuerpo humano por una naranja, esa naranja tiene una forma tridimensional casi esférica y la cáscara se puede separar de ella (homologamos la cáscara de la naranja con la piel humana, aclarando que la piel humana no se puede separar del cuerpo) de muchísimas maneras, pero a nosotros nos interesa obtener planos regulares sobre los cuales realizar un diseño, por lo tanto cortamos la cáscara de forma transversal, y enseguida hacemos otro corte transversal pero perpendicular al primer corte de esta manera al separar la cáscara logramos obtener cuatro planos de las mismas dimensiones y forma aun más si los extendemos logramos que sean totalmente planos para poder aplicar elementos de diseño bidimensional sobre ellos, esto es lo que haremos con el cuerpo humano, de una manera menos exacta ya que los volúmenes del cuerpo son mas complejos, pero lograremos conseguir planos en los cuales trabajar, una vez realizado el diseño, se regresará este plano extraído a su posición, logrando cubrir el cuerpo.



Una vez explicada la dinámica y los recursos, veremos que es el diseño bidimensional para tener una visión amplia y controlada de lo que estamos haciendo. El fin es generar una solución a nuestro problema planteado: integrar al Diseño Gráfico la pintura corporal.

2.1.1

Diseño Bidimensional

¹³En esta sección veremos a la par qué es el diseño bidimensional y como es que los usaremos en la pintura corporal, para entender su función y su adaptación a nuestro fin.

El diseño bidimensional, es el sistema básico de interacción del diseño y la imagen en el ambiente visual, nos sirve para poder desarrollar la labor de un diseñador gráfico con más precisión y control, que aunque un diseñador es una persona práctica, con una sensibilidad y gusto personal desarrollados, este conocimiento desarrolla su capacidad de organización visual para la realización de manera práctica, rápida y eficiente de proyectos de diseño que deriven a un resultado en plano o en dos dimensiones.

Es importante destacar que el lenguaje visual no posee normas o reglas obvias, sin embargo una premisa principal para el diseñador es encontrar soluciones apropiadas, por lo tanto el diseñador deberá desarrollar una mente inquisitiva, para poder determinar dentro de todas las situaciones posibles, la mejor respuesta a los problemas que se le presentan, en este caso estamos resolviendo el problema de aplicar el diseño en un medio alternativo llamado Pintura Corporal, el cual echa mano del diseño "bidimensional" sobre un elemento "tridimensional" y requiere de una planeación especial.

El diseño bidimensional según Wong está compuesto por cuatro tipos de elementos los cuales determinan la apariencia final y contenido de un diseño, estos son:

Los elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos.

Elementos Conceptuales

Estos elementos no son visibles y de hecho no existen físicamente, pero son perceptibles, son una creación de nuestra mente para poder comprender los fenómenos de las formas, podemos creer ver un punto en un ángulo de una forma, o una línea que contornea un objeto, volúmenes que ocupan espacios, o pensar planos que envuelven volúmenes, en nuestra integración de la Pintura Corporal estos planos serán de suma importancia ya que abstraeremos los planos conceptuales y los haremos reales para después volverlos a integrar al mundo de lo conceptual.

Los elementos conceptuales no están donde el sujeto los percibe, simplemente no están son apoyos imaginarios, si los hacemos evidentes mediante el trazo o cualquier tipo de marca ya no son conceptuales, son formas imaginativas que ayudan a el inicio del desarrollo de un diseño o a la comprensión de un diseño terminado.

13. Bibliografía:

Introducción Pág. 41-44

Wuicuis Wong, Fundamentos de Diseño, Ed. Gustavo Gili, SA,(1995) 8ª tirada 2007, Barcelona

El punto conceptual: Este elemento no tiene dimensiones ni alto ni ancho, no ocupa una zona del espacio, solo indica una posición, es el elemento inicial y final de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

La línea conceptual: El recorrido de un punto en movimiento se convierte en una línea, este elemento consta de largo pero no de ancho, tiene dirección y posición, esta limitada por puntos y forma los bordes de un plano. Estos elementos nos ayudarán en la Pintura Corporal no solo para colocar nuestros elementos visuales, sino también para poder integrar de nuevo los planos al cuerpo del modelo ya que estos elementos cubrirán toda la composición unificándola.

El plano conceptual: Es el recorrido de una línea en movimiento, en dirección distinta a su dirección intrínseca, el plano tiene largo y ancho pero carece de grosor, se define por líneas y define los límites externos de un volumen, tiene posición y dirección.

Volumen conceptual: El recorrido de un plano en movimiento en dirección distinta a la suya intrínseca, se convierte en volumen, en el diseño bidimensional, el volumen es ilusorio. Nuestro fin en la Pintura Corporal es colocar el diseño en un volumen real así que el volumen conceptual lo usaremos de la misma manera que los planos conceptuales, solo que a la inversa, tomaremos el volumen real que se encuentra en el cuerpo humano, generaremos un plano conceptual sobre este, ese plano lo convertiremos en real al terminar de trabajar sobre el plano real visualizando un volumen conceptual, lo integraremos al volumen real.

Elementos Visuales

Cuando se traza una línea o una marca visible sobre algún soporte, transforma los elementos conceptuales en visuales, representamos puntos líneas, planos etc. Los cuales cambian sus cualidades conceptuales a visible o físicas de esta manera una línea puede tener tanto largo como ancho. Así pues cuando los elementos conceptuales se convierten en visibles, tienen forma, medida, color, y textura, los elementos visuales forman la parte más importante del diseño y es lo que en realidad vemos.

Al generar una Pintura Corporal, todos los elementos visuales son factibles de ser usados.

Forma: Todo lo que es factible de ser visto posee forma y nos permite identificar fácilmente algo mediante nuestra percepción.

Medida: Todas las formas tienen un tamaño, el tamaño es relativo lo podemos describir en términos de magnitud y pequeñez, y podría ser complejo pero es mesurable si se tiene una escala comparativa.

Color: Las formas se distinguen en alguna superficie por medio del color, se distinguen distancias, ocupaciones de espacios y espacios vacíos, el color no solo se utiliza por las variantes que nos da el espectro solar, si no también en su forma neutra (negro, blanco y los grises intermedios).

Textura: Se refiere a las formas que se encuentran sobre otra forma su cercanía o lejanía y las múltiples variantes en una superficie que generan un efecto de llenado o de tratamiento que distingue planos o superficies, una textura en una forma puede ser plana, rugosa, suave y puede estimular tanto al tacto como a la vista.

Elementos de Relación

Son un grupo de elementos que regulan la ubicación y la interacción de las formas, como la dirección y la posición, el espacio, la gravedad etc.

Dirección: Se puede obtener la apreciación que una figura, forma o composición indica hacia algún lado por su posición en el plano o por su misma estructura.

Posición: La posición es valorada respecto a la relación que tiene un elemento respecto al cuadro del plano o a la estructura donde se coloca.

Espacio: Cualquier forma del tamaño que sea ocupa un espacio grande o pequeño, el espacio puede ser vacío u ocupado o puede ser ilusorio a nivel bidimensional.

Gravedad: Es una sensación, no es visual es sensorial, de forma psicológica. El hecho de estar acostumbrados físicamente a la gravedad, tendemos a atribuirle peso o una sensación de ligereza, estabilidad e inestabilidad a las composiciones o formas.

Elementos Prácticos

Los elementos prácticos son los que brindan sentido y rebasan la expresividad del contenido y el alcance del diseño, son aquellos que se necesitan para concretarlo, son elementos que constan de un significado y de una forma específica, que se refieren a algo específico y le dan fuerza al contenido del diseño.

Representación: Cuando una forma deriva de una naturaleza propia o del mundo humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada, o semiabstracta.

Significado: El significado aparece cuando un elemento lleva a cabo alguna de las partes o funciones del mensaje.

Función: Se hace presente cuando el diseño cumple algún propósito determinado más allá del hecho de emitir un mensaje.

Otros elementos que componen un diseño y lo sustentan de manera física y conceptual, a veces de forma intencional o por mera necesidad yendo más allá de la composición y de lo que se genera de forma directa como imagen, son los siguientes:

Marco de Referencia

Sirve para delimitar la zona en la cual funcionan juntos los elementos creados

(mencionados anteriormente) y los espacios dejados en blanco. El marco de referencia no supone precisamente la existencia de un marco o de una envolvente real, el marco de referencia debe ser considerado como parte del diseño y las partes visibles del marco de referencia no deben ser descuidadas. En realidad no existe un marco, los bordes de una página de una revista, o las múltiples superficies planas de un empaque, en el caso de este documento hablamos de los perfiles y los planos que se pueden formar con el cuerpo humano ya que el tema es integración de la Pintura Corporal. La forma que se distingue al ver el cuerpo humano completo o por secciones ejemplo: la vista total del cuerpo de forma frontal, de reverso, de perfil o el contorno de una palma de mano, de la planta del pie, etc. incluso si es que solo se diseña dentro de una parte específica el marco de referencia será el espacio que nuestro diseño ocupe.

Plano de la Imagen

Dentro del marco de referencia encontramos al plano de la imagen, esto es la superficie plana o con volumen sobre la cual el diseño ha sido plasmado, las formas son impresas o directamente pintadas en este plano, pueden ser situadas, arriba abajo, oblicuas a él debido a ilusiones, en el caso de la pintura corporal la superficie exterior de la piel del individuo juega el papel del plano de imagen, así como la superficie superior de una hoja de papel al escribir.

El diseñador debe siempre estar consciente de estos dos elementos anteriores y no descuidarlos para poder lograr resultados funcionales y sin deformaciones.

Forma y Estructura

¹⁴Cualquier elemento visual contiene o se constituye por una forma, no es solo una forma que se ve es una combinación del contorno que se distingue, el color, la textura de manera específica. La forma es creada, organizada y constituida junto a otras formas está gobernada a menudo por alguna disciplina que llamamos estructura. Esta estructura que incluye los elementos de relación para llegar aun resultado final que será nuestra forma apreciada desde un punto de vista de acabado.

Los elementos con mayor interacción al crear un diseño bidimensional son la forma y la estructura, al concluir la creación de un diseño, serán los elementos que veremos en el producto final por eso es importante hacer una revisión mas profunda de sus características y formas de interacción, para poder conjugarlas y lograr resultados interesantes.

Forma, Descripciones Prácticas.

Como ya habíamos visto cuando los elementos conceptuales se convierten en visibles se convierten en forma. Un elemento por pequeño que sea, ya sea punto, línea, plano, si se quiere que sea visto, constara de figura, tamaño, un color, textura. Todos estos elementos mencionados, son formas en el sentido más real, aunque se utilicen para generar otras formas más complejas, ilusiones u otra infinidad de elementos complejos, son formas, el tipo de uso nos ha limitado a expresarnos de ellos simplemente como, puntos, líneas y planos, de manera práctica.

14. Bibliografía:

Forma Pág. 45-58

Wuicuis Wong, Fundamentos de Diseño, Ed. Gustavo Gili, SA,(1995) 8ª tirada 2007, Barcelona

Una forma es reconocida como punto por que es pequeña, la forma mas común de un punto es la de un círculo simple, compacto, carente de dirección y de ángulos, sin embargo un punto puede tener cualquier forma, cuadrada, triangular, circular, ovalada etc....

Entonces para decir que una forma es un *punto* debe cumplir con al menos las siguientes dos características:

- 1.- Su tamaño debe ser comparativamente pequeño.
- 2.- Su forma debe ser simple.

Una forma es reconocida como *línea* cuando su ancho es extremadamente estrecho, también si la longitud de la forma es prominente. Una forma como línea siempre transmite la sensación de delgadez al igual que el tamaño en el punto la delgadez es relativa en la línea.

Para poder clasificar como línea una forma debemos tomar en cuenta 3 aspectos:

- 1.- La forma total, lo cual nos refiere a la apariencia, si es recta, curva, mixta, quebrada, irregular o trazada a mano.
- 2.- El cuerpo, una línea tiene un cuerpo el cual es el ancho que queda contenido entre ambos extremos de sus bordes y la relación entre estos bordes determinan la forma del cuerpo, generalmente los bordes de una línea son lisos y paralelos pero estos pueden ser irregulares, rugosos, separarse y unirse en su recorrido.
- 3.- Los extremos, estos no tienen mucha importancia si la línea es muy delgada, pero los extremos pueden ser cuadrados, redondeados, angulosos, etc.

Los *planos* como forma se reconocen en el diseño bidimensional como todas las formas que no son relacionadas como líneas o puntos. Una forma bidimensional está delimitada por líneas conceptuales, las cuales constituyen los bordes y la relación de estas líneas conceptuales determinan una figura de forma plana.

Las formas planas tienen muchísimas variantes que pueden clasificarse de la siguiente manera:

- 1.- Geométricas, construidas de forma matemática.
- 2.- Orgánicas, se rodean de líneas curvas las cuales sugieren fluidez y desarrollo.
- 3.- Rectilíneas, limitadas por líneas rectas que no están relacionadas de forma matemática.
- 4.- Irregulares, limitadas por líneas rectas y curvas sin una relación matemática.
- 5.- Manuscritas, estas son caligráficas o creadas a mano.
- 6.- Accidentales, determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales, o simplemente surgidas por accidentes.

En la Pintura Corporal se utilizan todos los tipos de puntos, líneas y planos aquí descritos, pero por cuestiones prácticas por lo general los puntos son irregulares ya que se trabaja de mayor manera con pinceles, las líneas son trazadas a mano y las formas son manuscritas. Dependiendo del contenido, de lo que se desee expresar y del

tiempo destinado a su creación se utilizan distintas disciplinas técnicas, las cuales pueden generar formas muy rectilíneas, otras matemáticas, pero por lo general serán formas irregulares tratando en conjunto lograr un resultado funcional, estético y pronto.

En diseño bidimensional la forma como volumen es ilusoria, exige una interpretación psicológica de acuerdo a la disposición de planos, su dirección, la textura y sus espacios, en la pintura corporal se utilizan los volúmenes bidimensionales de la misma forma ilusoria, y también se aprovechan los volúmenes tridimensionales brindados de forma natural por el cuerpo humano. Por lo tanto al momento de realizar el diseño y el trazado se tomará en cuenta si se necesita crear un volumen en un sección bastante plana del cuerpo o si se aprovechará el volumen natural, e incluso si se desea crear un aplanado de los volúmenes se deberá considerar, mediante estos efectos ilusorios.

La forma por lo general se distingue como algo que ocupa un espacio, pero también puede verse como un espacio vacío rodeado por un espacio ocupado, cuando se distingue como ocupante, se le llama forma positiva y cuando se le ve como espacio vacío se le llama forma negativa.

La forma ya sea positiva o negativa generalmente es mencionada como la figura que esta sobre un fondo es el área que circunda a la forma esto puede ser más complejo de acuerdo a las interacciones de la forma con el fondo ya sea positivo a negativo.

Interacción de formas

Las formas pueden encontrarse entre si de diferentes maneras, cuando una forma se sobrepone a otra los resultados a veces son complejos y obtenemos juegos de formas un tanto más difíciles de interpretar, las interacciones que podemos encontrar al tener dos formas al menos son:

Distanciamiento: Las dos formas quedan separadas entre si, aunque pueden estar cercanas.

Toque: Si acercamos las dos formas, comienzan a tocarse, el espacio que las mantenía separadas desaparece.

Superposición: Aquí se acercan más las formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.

Penetración: Igual que en la anterior en distancia solo que ambas formas parecen transparentes, no hay relación obvia de cual esta encima de la otra y los contornos de ambas formas siguen siendo totalmente visibles.

Unión: Mantenemos la misma distancia, pero ambas formas quedan unidas y se convierten en una nueva forma, más grande que cualquiera de las dos iniciales, ambas formas pierden una parte de su contorno.

Sustracción: Es cuando una forma invisible o del mismo color del fondo se cruza sobre otra forma visible, una porción de la forma visible queda cubierta de tal manera que ya no se ve, es la superposición de una forma negativa sobre una positiva.

Intersección: Cuando dos formas negativas se cruzan una sobre otra se hace visible la porción en la que ambas se cruzan y surge una forma nueva más pequeña que las dos iniciales.

Coincidencia: Acercamos aun más las formas iguales hasta llegar a hacer coincidir sus contornos, de esta manera dos formas se convierten en una.

Todas las interacciones anteriores producen efectos especiales muy distintos dependiendo de las formas que se conjuguen, en el distanciamiento ambas formas pueden parecer equidistantes o una más lejana y la otra más cercana. En el toque puede suceder lo mismo el color juega un papel importante en estas interacciones ya que puede crear un efecto de distanciamiento u otro de ocupación espacial. En la superposición es evidente que una forma pasa por encima de otra por lo tanto una ocupa un lugar superior y la otra un inferior. En la penetración se puede jugar con el color para poder crear el efecto de una sobre otra o la generación de una tercera figura. En la unión se pueden generar múltiples formas nuevas, por medio de la fusión parecen equidistantes, o se puede tener el efecto de cercanía o lejanía jugando con las proporciones. En la sustracción de la misma manera se generarán una infinidad de formas nuevas, pero tenemos que tomar en cuenta que serán de menor tamaño que las iniciales y más difíciles de controlar que en la unión. En la coincidencia se generarán formas nuevas si las formas en juego son distintas, pero se considerará una superposición la coincidencia solo se dará con formas iguales.

Repetición de formas

Cuando un diseño ha sido compuesto por una serie de formas idénticas o similares entre si son, formas unitarias o módulos que aparecen más de una vez en el diseño. La utilización de módulos genera una unidad en el diseño, un diseño puede contar con más de un conjunto de módulos. Un módulo consta de una forma simple, las formas complicadas se destacan como formas individuales y el efecto de unidad puede ser anulado.

Si utilizamos más de una vez la misma forma en un diseño utilizamos la repetición, lo cual es el método más simple para el diseño. Por mencionar algunos ejemplos, las patas de un mueble, el dibujo sobre un elemento textil, las láminas de algunos suelos, son ejemplos de repetición. La repetición genera inmediatamente la sensación de armonía, ya que todo se repite como el compás de una melodía. Si se repiten elementos grandes el diseño puede dar una sensación de estabilidad y armonía. Cuando el módulo es pequeño y se usa en grandes cantidades, el diseño puede parecer una textura uniforme.

La repetición de un elemento o un módulo debe considerarse según la importancia del elemento, los elementos visuales que componen el diseño y los elementos de relación. Las repeticiones pueden ser:

Repetición de figura: La repetición se da en el elemento más importante y este elemento puede tener diferentes medidas, colores etc.

Repetición de tamaño: Esto es posible cuando las figuras también son repetidas o son muy similares.

Repetición de color: Se refiere a que todas las figuras tienen el mismo color, las figuras y los tamaños pueden variar.

Repetición de textura: Todas las formas tienen la misma textura, puede variar la figura, las medidas y colores.

Repetición de dirección: Solo es posible cuando la forma muestra una dirección definida, sin que esta sea ambigua.

Repetición de posición: Se refiere a la disposición de las formas, en diferentes áreas del marco de referencia y la estructura, sin variar la posición con respecto a un cierto punto estratégico.

Repetición de espacio: Todas las formas ocupan su espacio de manera individual pero de la misma manera, todas las formas pueden ser positivas o negativas, relacionadas de la misma manera en el plano de la imagen.

Repetición de gravedad: Esto se da de manera compleja, se intenta colocar las formas de tal manera que se tenga la sensación de que todas tienen el mismo peso y estabilidad.

Se debe tener especial apreciación y sensibilidad ya que la repetición de todos los elementos puede ser monótona, la repetición de un solo elemento puede provocar la sensación de desorden, si la mayor parte de los elementos se repetirán se debe experimentar con variaciones en la dirección y el espacio.

Un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños los cuales se pueden usar en repetición, estos elementos se llaman "submódulos". Si los módulos, se organizan en el diseño de manera conjunta y generan una forma mayor que luego se usa en repetición, esto se denomina "supermódulos".

Similitud de formas

Las formas pueden parecerse entre sí y sin embargo no ser idénticas. Si no son idénticas no están en repetición, están en similitud. Los aspectos de la similitud pueden encontrarse generalmente en la naturaleza, las hojas de un árbol, el coral en el mar, las huellas de un animal etc. son ejemplos muy exactos. La similitud no es tan estricta como la repetición, pero mantiene un grado de regularidad. La similitud de módulos en un diseño se refiere, a la similitud de las figuras de esos módulos. La similitud debe ser tomada en cuenta de manera individual respecto a cada uno de los elementos visuales y de relación, la figura es el primer aspecto en tomar en cuenta en la similitud, ya que si los tamaños varían, la textura, color etc. difícilmente se podría definir una similitud si no es definida en relación a la figura. La similitud de una figura no significa simplemente que las formas parezcan más o menos iguales a nuestros ojos. A veces la similitud puede reconocerse cuando las formas pertenecen a una clasificación común, se relacionan entre sí, no tanto visualmente si no psicológicamente.

La similitud de una figura puede distinguirse por alguno de los siguientes medios:

Asociación: La similitud de una forma puede ser reconocida por que se pueden agrupar juntas de acuerdo a su tipo, su familia, su significado, o su función, aquí la similitud es muy flexible. Por ejemplo un alfabeto, o un conjunto tipográfico, tendrán similitudes en todas las letras aunque la forma varíe.

Imperfección: Se comienza por una figura que es tomada como la figura inicio o la figura ideal, la cual no se encontrará en nuestro diseño, pero en su lugar colocamos todas las variantes imperfectas, la figura principal puede ser modificada, mutilada, distorsionada, cortada, quebrada, lo que se desee.

Distorsión especial: Cuando se gira un cuadrado puede parecer un rectángulo, todas las formas son factibles de ser rotadas, de esta manera, o pueden ser curvadas o retorcidas, lo que se deriva de distorsiones espaciales, que en algunos casos generan ilusiones ópticas.

Unión y sustracción: Las formas pueden estar compuestas por dos o más formas pequeñas, que son unidas o se restan una en la otra, los múltiples medios por los que estas formas se relacionan pueden producir una serie de módulos en similitud, si podemos hacer que las formas componentes varíen en tamaño y dirección, ampliaremos la gama de la cadena de similitud.

Tensión o compresión: Las formas pueden ser empujadas o estiradas por una fuerza interior o exterior, lo que deriva la modificación de una forma en su figura que es jalada o empujada por una fuerza menor a su tamaño o mayor, como ejemplo podemos tomar un globo medio inflado y empujar con un dedo esto comprime al globo y lo deforma o podemos pellizcar con los dedos o jalar una porción esto lo tensa, así pues las formas pueden cambiar.

Reflexión

La reflexión es un caso especial de la repetición. Debemos entender por reflexión que una forma es espejeada, resultando una imagen idéntica a la inicial solo que en sentido contrario y las dos nunca coincidirán exactamente. La reflexión solo es posible cuando la forma no es simétrica, ya que una forma simétrica resulta ser la misma en la reflexión.

La rotación de una forma en cualquier dirección no puede producir una forma reflejada. La forma reflejada posee un conjunto muy distinto de interacciones al de las rotaciones. Todas las formas simétricas pueden ser divididas en dos partes, la parte original componente y su reflexión, estas partes al ser unidas forman una figura simétrica.

Gradación

La gradación es una disciplina muy estricta, exige un cambio gradual y que ese cambio sea hecho de una manera ordenada. Genera ilusión óptica y crea una sensación de progresión, o continuidad, lo cual siempre deriva en una serie de progresiones o culminación. Los módulos pueden ser utilizados en gradación dentro de una estructura de repetición, la mayor parte de los elementos visuales o de relación pueden ser utilizados en gradación, solos o combinados, para obtener varios efectos. Los módulos pueden tener gradación de figura, de tamaño, de color, de textura, de dirección, de posición, de espacio y de gravedad. Las gradaciones pueden expresarse en tres grandes grupos, que son la gradación en los planos, la gradación espacial y la gradación en figura.

Gradación en plano: Esta gradación no afecta a la figura ni al tamaño de los módulos, la relación entre los módulos y el plano de la imagen permanece constante y se identifican dos clases de gradación de plano.

Rotación en plano y Progresión en plano: En la rotación en plano el elemento va rotando a distintos ángulos de manera progresiva o en decremento, ocupando el mismo espacio solo que en distinta posición, en la progresión en plano el elemento mantiene su dirección solo que se coloca en el plano avanzando hacia arriba o abajo a un lado o al otro de manera progresiva.

Gradación espacial: La gradación espacial afecta a la figura o al tamaño de los módulos, la relación entre los módulos y el plano de la imagen nunca es constante y también se distinguen dos clases de gradación espacial.

Rotación espacial y progresión espacial, en la rotación, el elemento visual o módulo se

va rotando poco a poco para que dejemos de ver su frente y veamos el borde, una figura puede ser cada vez mas estrecha, hasta casi convertirse en línea de manera progresiva. En la progresión espacial se ubica mediante la progresión en la disminución o aumento de tamaño que ocupa un elemento en el plano de la imagen.

Gradación en la figura: Este tipo de gradaciones resultan en un cambio real en la figura, estas pueden generarse a partir de cualquier interrelación de formas.

Falatarían dos tipos de gradación que es la de textura, que se refiere al cambio gradual de los espacios entre los elementos que forman la textura o el cambio de figura o dirección y la gradación en color se refiere al cambio gradual de los tonos que están presentes en una forma ya sea de blanco a negro pasando por toda la gama de grises o utilizando los tonos que surgen por la combinación de los colores primarios ya sea de pigmento o luz, siempre cambiando gradualmente de un tono a otro. No describiremos estos dos tipos de gradación de manera profunda ya que en esta sección del texto nuestro interés es el uso de la forma.

Interacción de Figura en gradación

Gradación de figura por unión o sustracción, nos indica un cambio gradual de posiciones de submódulos, que forman a los módulos por unión o sustracción, la figura y el tamaño de cada uno de los submódulos puede experimentar transformaciones graduales.

Gradación de figura por tensión o compresión, esto indica el cambio gradual de la figura por fuerzas internas o externas, la figura parece elástica.

Toda forma puede sufrir gradualmente un cambio hasta convertirse en otra distinta, todo depende del camino de gradación que se elija, incluso se pueden hacer combinaciones. La cantidad de pasos para que una forma cambie de una situación a otra determina la velocidad de gradación, esta depende de los efectos que el diseñador utilice. Si son pocos pasos esta será rápida, si son muchos será lenta. La gradación rápida provoca saltos visuales y la lenta puede llegar a ser casi imperceptible, por lo tanto es un hecho que la gradación lenta genera ilusiones visuales y es bastante recurrida. Para lograr efectos especiales también la velocidad puede variarse. En una gradación dos son los factores importantes, una la serie de gradación y otra la dirección del movimiento, ya que este puede ser libre, recto, en curva o quebrado, expansivo o contractivo de acuerdo al resultado que se desee y siempre una dirección recta tendrá menos pasos que cualquier otra.

Radiación

La radiación puede ser descrita como un caso especial de repetición, los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran alrededor de un centro común producen un efecto de radiación. En la naturaleza podemos observar este efecto en las flores, los pétalos se abren en torno a un centro, las ondas que se producen en el agua cuando se arroja una piedra se generan conforme a un centro etc.. La radiación puede ocasionar el efecto de vibración óptica, parecido al que encontramos en la gradación, en ciertas ocasiones gradación y radiación pueden ser confusas ya que la gradación puede culminar en el centro de una composición y parece que esta es radiada. La radiación es bastante atrayente y es útil cuando se requiere un diseño vigoroso.

La diferenciación de un esquema de radiación al de uno de gradación se define por lo siguiente:

- 1.- El esquema de radiación es multisimétrico.
- 2.- Posee un punto focal de gran fuerza.
- 3.- Puede generar energía óptica y movimiento, ya sea de adentro hacia fuera o de afuera hacia dentro.

Si se habla de módulos de radiación es imposible ya que la radiación solo tiene que ver con la estructura de otra manera estamos hablando de módulos con un movimiento concéntrico y mediante el uso de esquemas de gradación.

Anomalía

La anomalía es la presencia de una irregularidad en un diseño en el cual prevalece la regularidad. Lo anterior resulta una interrupción leve o considerable, de la disciplina total. En ciertas ocasiones la anomalía es un elemento singular dentro de una organización uniforme. En diseño el uso de la anomalía debe responder a una verdadera necesidad, debe tener un propósito definido como atraer la atención, esto se logra al usar la anomalía en forma moderada. Se usa para reducir o eliminar la monotonía, ya que la anomalía puede generar movimiento o vibración, mediante zonas anormales distribuidas casual o sistemáticamente, sobre un diseño. La anomalía puede transformar la regularidad mediante el cambio de disciplina aplicada al diseño, esto sucede cuando los módulos anómalos están en balance generan una regularidad entre si distinta a la inicial donde el grupo de módulos minoritario es la anomalía. Este aspecto del diseño puede quebrar la regularidad en su totalidad comenzando por un orden general y terminado por un desorden, cuando se aplica de esta manera se debe tener cuidado de mantener la unidad del diseño.

La regularidad entre módulos se da cuando están relacionados entre si mediante cierta clase de disciplina, la cual puede ser: reptación, similitud, gradación. Cuando se introduce la anomalía entre módulos, debe examinarse cuidadosamente la originalidad de cada uno de los elementos visuales y de relación. Un módulo anómalo no tiene que ser diferente en todo sentido respecto a la regularidad general. Puede desviarse en uno o dos elementos y conformarse en los otros a la regularidad general o puede ser totalmente distinto. La anomalía es comparativa, puede ser tan sutil que apenas es perceptible, o puede ser prominente. Los módulos anómalos pueden llamar la atención de muchas maneras aquí enunciaremos algunas.

- 1.- La anomalía es prominente.
- 2.- Todos los módulos anómalos se encuentran enfocados en una zona restringida.
- 3.- Hay pocos módulos anómalos o solo uno.

La anomalía concentrada se convierte normalmente en el centro de interés dentro de un diseño. Los módulos anormales pueden ser bastante indiferenciados con distorsiones menores o transfiguraciones de los módulos normales. Su ubicación en el diseño puede ser ordenada o casual generando movimiento y generando énfasis. Una forma de hacer notar la anomalía es cuando los módulos parecen rasgados, quebrados, fracturados o disueltos.

Contraste

La presencia del contraste puede no ser advertida, pero siempre ocurre. El contraste ocurre cuando una forma está rodeada de un espacio blanco. Existe un contraste cuando una línea recta se cruza con una curva, también cuando una forma es mucho mayor a otra y cuando coexisten direcciones verticales y horizontales. El contraste no trata únicamente de oposiciones reconocidas. Es muy flexible, puede manifestarse suavemente o con severidad, difuso u obvio, simple o complejo, una forma puede contrastar con otra pero cuando se introduce una tercera, las primeras dos formas pueden parecer más similares y las dos contrastar con la tercera de esta manera el contraste es apreciativo y tal vez podemos suponer grados de contraste.

El contraste es una clase de comparación, por la cual las diferencias se hacen claras. Dos formas pueden ser similares en ciertos aspectos y diferentes en otros, estas diferencias quedan enfatizadas cuando hay contraste.

Existe un contraste entre anomalía y regularidad, ya que la anomalía existe en la regularidad en forma de elementos irregulares. El contraste se observa, por que la regularidad es la observación de cierta clase de disciplina, mientras la anomalía es el desvío de ella. Sin embargo el contraste existe también dentro de la misma regularidad, a menos que el diseño no sea más que una superficie plana coloreada de manera uniforme, siempre existe contraste entre el espacio ocupado y el espacio vacío. Pueden ocurrir contrastes de posición, de repetición, color, tamaño, textura y dirección.

La regularidad garantiza cierto grado de armonía, pero no genera necesariamente un buen diseño. El debido uso del contraste puede generar una diferencia en el resultado de un diseño en una estructura. Algunas formas de contraste son:

Contraste de figura: Una figura puede ser descrita de muchas maneras, existe el contraste entre una figura geométrica y una orgánica, el contraste entre figuras geométricas angulosas y redondeadas, entre curvilínea y rectilínea, plana y lineal, mecánica y caligráfica, simétrica y asimétrica, sencilla y compleja, abstracta y representativa, regular y deformada.

Contraste de color: Se puede distinguir un contraste de color, entre luminoso y oscuro, brillante y opaco, cálido y frío, vibrante y sólido.

Contraste de tamaño: Se presenta de forma directa se distingue en las formas planas lo grande y lo pequeño, mientras que el contraste entre lo largo y lo corto se ve en las formas lineales.

Contraste de textura: Algunos casos típicos en contraste por textura son: suave y rugoso, pulido y tosco, parejo y disparejo, opaco y satinado.

Contraste de dirección: Se encuentra en los objetos que toman direcciones distintas cuales sea, las figuras que se encuentran en un ángulo de noventa grados se encuentran en contraste máximo. Dos figuras que se enfrentan entre si generan otro tipo de contraste.

Contraste por posición: Es el contraste que se genera por la posición que ocupan las formas en el marco como arriba y abajo, izquierda o derecha, al centro, fuera de centro.

¹⁵Casi todos los diseños, sino es que todos tienen una estructura, la cual regula y gobierna la posición de las formas dentro del diseño. La estructura impone un orden y determina las relaciones internas del diseño. La estructura puede ser formal, semiformal o informal, activa o inactiva, visible o invisible.

Estructura formal: Esta se compone por líneas estructurales, relacionadas de forma matemática, estas líneas guiarán la formación completa del diseño, el espacio es dividido en subdivisiones iguales o rítmicas y las formas se regularizan con una fuerte sensación de regularidad. Las estructuras formales pueden ser en repetición, gradación y radiación.

Estructura semiformal: Por lo general es una estructura bastante regular, pero dentro de su regularidad existe un detalle que rompe el ritmo o la regularidad esto es una anomalía.

Estructura informal: Por lo general una estructura informal no tiene líneas estructurales, la organización es libre e indefinida.

Estructura inactiva: Todos los tipos de estructuras pueden ser activos o inactivos, una estructura inactiva se distingue ya que sus líneas estructurales, son plenamente conceptuales, estas líneas únicamente guiarán la colocación de las formas, pero nunca las interfieren o las modifican no intervienen en zonas de color ni cortan formas.

Estructuras activas: Se componen por líneas estructurales, que son también conceptuales, sin embargo estas líneas pueden subdividir los espacios en subdivisiones individuales que interactúan de distintas maneras con las formas o módulos que contienen.

Estructura invisible: En la mayor parte de los casos las estructuras son invisibles, ya sean formales, semiformales, informales, activas, o inactivas, en casi todas ellas las líneas estructurales son conceptuales, incluso si cercenan un fragmento de un módulo, estas estructuras son activas.

Estructura visible: Esto implica que las líneas estructurales son reales y visibles, ya sea de una estructura formal, informal, activa o inactiva, estas líneas tienen un grosor medible, estas líneas pueden ser positivas o negativas, por lo tanto las negativas quedarán unidas a los espacios negativos y las positivas a las formas que ocupan los espacios. Las líneas estructurales pueden presentarse en combinación dentro de una composición ya sean negativas y positivas, queda a libre albedrío del diseñador y a su juicio, la utilización de todas las líneas estructurales o de solo algunas de forma visible.

Estructura de repetición: Es cuando los módulos son colocados de manera regular con un espacio igual alrededor de cada uno. Este es un tipo de estructura formal y estricta divide el espacio por completo o parcialmente en partes iguales de la misma forma y tamaño, sin intervalos espaciales entre ellos.

Redícula básica: La redícula básica se usa con más frecuencia en estructuras de repetición, se compone de líneas verticales y horizontales, espaciadas a una misma distancia, las cuales se cruzan entre si, el resultado es un espacio subdividido de forma cuadrada, cuyos espacios son de igual medida. El acomodo de los módulos o formas queda equilibrado hacia todas direcciones sin un dominio obvio de una dirección sobre otra.

15. Bibliografía:

Estructura Pág. 59-104

Wuicuis Wong, Fundamentos de Diseño, Ed. Gustavo Gili, SA,(1995) 8ª tirada 2007, Barcelona

Existen muchas variantes de estructuras de repetición, las cuales se derivan de la retícula básica, las cuales pueden ser:

Cambio de proporción: Las subdivisiones cuadradas de la retícula básica pueden ser sustituidas por rectangulares, se transforma el equilibrio en la dirección de la estructura y una dirección consigue más énfasis.

Cambio de dirección: Las líneas verticales y horizontales pueden ser inclinadas hacia un ángulo y esto puede provocar una sensación de movimiento.

Desplazamiento: Las líneas de la estructura ya sea verticales u horizontales se pueden desplazar en una u otra dirección regular o irregularmente. Las subdivisiones pueden no ser contiguas o adyacentes.

Curvatura o Quebramiento: Todo el conjunto de líneas verticales u horizontales o ambas, pueden ser curvados o quebrados de forma regular, lo que resulta en subdivisiones estructurales regulares de la misma forma y mismo tamaño.

Reflexión: Una estructura con líneas reticulares puede ser reflejada en disposición, ya sea vertical u horizontal, en forma alternada o repetida.

Combinación: Las subdivisiones estructurales de una estructura de repetición pueden ser integradas para formar formas mayores o más complejas, las subdivisiones mayores o menores deben de ser iguales en forma y tamaño ajustándose entre sí y a la estructura principal, sin intervalos de diseño.

Divisiones Ulteriores: Las divisiones principales de una estructura pueden ser nuevamente divididas en formas pequeñas o más complejas, las subdivisiones deben ser de igual forma y tamaño.

Retícula triangular: La inclinación de la división de líneas estructurales y su nueva división en las subdivisiones que así se forman, permite obtener un enrejado triangular, y se logra distinguir tres direcciones en la composición, aun que a veces se logren distinguir de manera prominente dos de ellas.

Retícula hexagonal: Combinando seis elementos estructurales adyacentes de un enrejado triangular se obtiene un enrejado hexagonal, este puede ser largo, comprimido o irregular, las estructuras inactivas e invisibles deben ser muy simples ya que las subdivisiones de la forma no se ven y debe de cuidarse el no relacionarlas con los módulos.

Cuando una estructura se compone de más de una clase de subdivisiones estructurales, repetidas en forma y tamaño, se le denomina *estructura de múltiple repetición*. Estas estructuras aun son estructuras formales, las distintas clases de subdivisiones estructurales se enlazan en un dibujo regular.

En una estructura, si esta es invisible los módulos se colocarán al centro de las subdivisiones estructurales o en las intersecciones de las líneas estructurales. Pueden ajustar exactamente con las subdivisiones o ser más pequeños o más grandes que las subdivisiones. Si los módulos son más grandes y estos son adyacentes se juntarán, se tocarán o serán parte de alguna interacción de formas, o jugar con variantes como se desee. En las estructuras activas cada módulo queda confinado a su propia subdivisión espacial, pero no es necesariamente colocado al centro de la subdivisión, puede ser más pequeño a más grande que la subdivisión, y tiene tantas variantes de posición y dirección como se pueda imaginar. Los sub-módulos y los súper-módulos quedan

relacionados de igual manera con las subdivisiones estructurales, solo que estos se pueden contener en súper-divisiones o subdivisiones estructurales. Una estructura de repetición, junto con los módulos que incluye, puede ser superpuesta a otra estructura de repetición, esto puede producir resultados inesperados, controlados o descontrolados, ocasionando un atractivo visual mayor o un caos visual.

Estructura de similitud

Las estructuras de similitud, no son fáciles de definir, podemos decir que son estructuras semi-formales, no tienen la rigidez de una estructura de repetición y tampoco la regularidad de una estructura de repetición múltiple se pueden distinguir por características estructurales muy propias como se explica en el texto siguiente:

Subdivisiones estructurales similares: Estas subdivisiones no son repetitivas, ni similares entre sí, los cuadriláteros, los triángulos o los hexágonos, todos ellos con lados desiguales pueden ser unidos para formar enrejados que cubran todo un espacio, estas estructuras pueden ser activas o inactivas, visibles o invisibles.

Distribución Visual: Significa que los módulos, quedan distribuidos dentro del marco del diseño visualmente, sin guía de líneas estructurales, la distribución visual debe conceder a cada módulo un espacio similar, siendo esto juzgado por el ojo.

Estructura de Gradación

Esta estructura es muy similar a la estructura de repetición, excepto que las subdivisiones, las cuales no son repetitivas, sino que cambian de tamaño, figura o ambos en una secuencia gradual o sistemática. Veamos algunos casos:

Cambio de tamaño: Las subdivisiones estructurales, disminuyen o aumentan de tamaño gradualmente en sucesión, las líneas estructurales ya sean verticales u horizontales o ambas, pueden ser espaciadas con anchos crecientes o decrecientes y pueden progresar desde lo estrecho a lo ancho o al revés, o con cualquier secuencia rítmica.

Cambio de dirección: Las líneas estructurales pueden ser inclinadas en cualquier dirección, ya sean verticales, horizontales o ambas, aumentando o disminuyendo el espacio entre ellas de forma gradual.

Deslizamiento: Implica que una hilera completa de subdivisiones estructurales es desplazada regularmente, para que las subdivisiones adyacentes no asciendan o reposen sobre una misma línea estructural, el movimiento puede ser vertical u horizontal.

Curvatura o Quebradura: Las hileras de líneas estructurales pueden ser quebradas o curvadas gradualmente.

Reflexión: Son una hilera de subdivisiones estructurales, que no están en ángulo recto y pueden ser reflejadas o repetidas en forma gradual.

Combinación: Las estructuras pueden ser combinadas para formar subdivisiones mayores o menores, colocando las líneas estructurales de forma gradual, se le llama combinación por que combina diversas subdivisiones.

División ulterior: Las subdivisiones de una estructura pueden ser divididas en figuras más pequeñas o más complejas.

Enrejado triangular: Los enrejados de estructuras de repetición triangulares pueden ser transformados en estructuras de gradación aumentando o reduciendo el espacio de las subdivisiones, esto genera también una ilusión óptica de curvatura, tanto

en las líneas estructurales, como en el plano de la imagen, en este último solo se notará si la estructura es visible o cuando ya se haya elegido la colocación de los módulos.

Enrejado hexagonal: Al igual que en el enrejado triangular se aumenta o disminuye el tamaño de las subdivisiones, dependiendo del tamaño de estas también se pueden generar ilusiones ópticas de curvatura pero no en las líneas estructurales sino en el plano de la imagen en combinación con la colocación de los módulos.

Un diseño de gradación puede ser obtenido de una de las maneras siguientes: *Módulos de gradación en una estructura de repetición o módulos repetidos en una estructura de gradación.* Debemos tomar en cuenta que en una estructura de gradación, las subdivisiones estructurales pueden ir de muy pequeñas a muy grandes, y que cambian tanto en figura como de tamaño haciendo difícil la ubicación de módulos complejos.

Estructura de radiación

Estas estructuras se componen de dos factores importantes, lo cuales son: un centro de radiación y direcciones de radiación. El centro de radiación marca el punto focal en cuyo derredor se sitúan los módulos, el centro de radiación no es siempre el centro de la composición del diseño. Las direcciones de radiación son las que las líneas estructurales toman, así también como las direcciones de los módulos. Estas direcciones se clasifican en tres categorías que son *la centrífuga, la concéntrica y la centripeta*. Las tres son muy dependientes una de la otra; la estructura centrífuga puede requerir de una estructura concéntrica la cual colabore en la disposición de los módulos. La estructura centripeta necesita habitualmente una estructura centrífuga como guía de construcción y la estructura concéntrica debe tener una estructura centrífuga para determinar sus subdivisiones estructurales.

Estructura centrífuga: Es la más común de las estructuras de radiación, en ella las líneas estructurales se irradian regularmente desde el centro hacia todas las direcciones. La estructura centrífuga básica, se compone de líneas estructurales rectas que se irradian desde el centro del esquema, todos los ángulos formados por las líneas estructurales son iguales. La estructura centrífuga de curvatura o quebrantamiento de líneas estructurales posee líneas estructurales curvas o quebradas, cuando son quebradas, las posiciones en que las líneas comienzan a quebrarse quedan determinadas por una figura habitualmente circular, cuyo centro coincide con el centro del esquema.

Estructuras de radiación con el centro en posición excéntrica: Las estructuras de radiación con el centro en posición excéntrica pueden poseer diversas características, una de ellas es que el centro de radiación puede ser abierto para formar un agujero redondo, ovalado, triangular, cuadrado o poligonal, en este caso cada una de las líneas estructurales no irradian desde el centro de agujero sino corren tangentes al agujero, también pueden ser extensiones de los lados de un polígono.

Estructuras de radiación de centros múltiples: Otra variación en las estructuras de radiación es la de centros múltiples, donde cualquier polígono se ubica como un agujero en el centro y cada uno de los vértices de este polígono funciona como centro de gradación la estructura queda dividida en un número de porciones acorde al número de lados del polígono, cada vértice del polígono es un centro de radiación de donde surgen las líneas estructurales. Los centros múltiples se pueden

crear también sin un polígono sino que desplazando dentro de radiación, el centro de radiación puede ser dividido en una mitad hacia arriba la otra hacia abajo, así las dos irradian de posiciones excéntricas, manteniendo ambos centros en una línea recta que pasa a través del centro del diseño físico. Una forma más de generar una estructura de radiación es utilizando centros múltiples ocultos combinando sectores de la estructura de radiación excéntrica, dos o más secciones de estructuras radiales excéntricas pueden ser combinadas para formar una nueva estructura de radiación.

Estructura de radiación concéntrica: Estas estructuras no irradian desde un centro, las estructuras que las componen rodean al centro en capas regulares. Las estructuras concéntricas pueden ser básicas, donde se compone de capas de círculos espaciados igualmente estos círculos encierran el centro del diseño el cual también es el centro de los círculos, otra forma como se presentan es en estructuras de enderezamiento, curvatura o quebrantamiento de las líneas estructurales de una estructura básica pueden ser enderezadas, quebradas o más curvadas de forma regular o cualquier forma básica puede colocarse de forma concéntrica. Algo más dinámico que se puede lograr con las estructuras de radiación concéntricas es el traslado de los centros, en lugar de tener solo un centro el centro se puede desplazar en una línea recta, curva o quebrado o incluso puede formar polígonos la cual guía las líneas estructurales lo cual deriva en un movimiento semejante a un remolino. Algo más complejo de lograr con este tipo de estructuras radiales es la espiral, se logra una espiral imperfecta que puede ser regular esta no será perfectamente geométrica, se genera discerniendo en una estructura básica de este tipo, y una colocación nueva de los sectores o el traslado de los centros y el ajuste del radio de los círculos, todo esto podrá producir espirales. Reduciendo un poco la complejidad de las estructuras radiales concéntricas, podemos crearlas con centros múltiples, seleccionando porciones o sesiones de una estructura básica repitiendo una radiación concéntrica, intentado que los segmentos se encuentren en una línea imaginaria, o el radio de la composición el cual servirá como un centro de repartición y su centro servirá como punto de centro radial no necesita estar justamente a la mitad de todo el diseño. En torno a un centro se puede generar una estructura concéntrica con figuras imperfectas, cuadrados polígonos, figuras irregulares, las cuales rotan gradualmente. Las capas concéntricas de una estructura pueden generar una estructura más compleja a partir de un orden básico incluyendo dentro de las espacios que generan las líneas estructurales nuevas separaciones dirigidas hacia un centro abierto lo cual genera figuras angulosas imperfectas, que giran e armonía al centro. Otra manera ordenada es la colocación de una estructura concéntrica que se reorganiza, para que algunas líneas estructurales sean dobladas y unidas con otras líneas, lo que deriva en esquemas entretrejididos.

Estructuras de radiación centrípeta: Las estructuras de radiación centrípeta cuentan con secuencias de líneas estructurales quebradas o curvas con dirección hacia adentro del espacio que cubre la estructura el centro no es de donde surgen las líneas ni el centro de la figura que generan las líneas estructurales sino hacia donde apuntan los ángulos generados por las líneas. La estructura centrípeta básica se compone de sectores iguales dentro de cada uno de estos sectores se construyen líneas equidistantes paralelas a los lados rectos del sector formando una serie de ángulos que apuntan hacia el centro. Otro tipo de estructura de radiación centrípeta se da cuando la dirección de las líneas estructurales cambia, en una estructura básica centrípeta pueden cambiar formando ángulos mas agudos u obtusos en los puntos de unión de las líneas estructurales. Las líneas de este tipo de estructura

también pueden quebrarse, curvarse o enderezarse, guardando la distancia. Estas estructuras también pueden surgir de un desplazamiento de las líneas estructurales dentro de los segmentos, lo que ocasiona que al centro de la estructura se forme un polígono.

En cualquier estructura de radiación se necesita de otra de distinta naturaleza para poder crear las subdivisiones, a menos que las propias líneas estructurales generen los módulos y se hagan visibles. Las subdivisiones estructurales en una estructura de radiación son habitualmente repetitivas o de gradación aunque también pueden ser similares o distintas entre sí.

Anomalía en Estructuras

Esto ocurre dentro de una estructura regular ya sea de repetición, similitud o gradación, cuando las subdivisiones estructurales, en una o más zonas del diseño cambian en figura, tamaño o dirección, se hacen dislocadas o caen en completo desorden. La anomalía es un paso hacia la informalidad, sin embargo las estructuras serán formales exceptuando las zonas de anomalía. Los módulos pueden ser afectados de las siguientes maneras en una estructura anómala:

- 1.- Los elementos permanecen intactos pero son obligados a cambiar de posición o de dirección, posiblemente cruzándose sobre subdivisiones estructurales adyacentes o sobre otros módulos.
- 2.- Los elementos visuales permanecen intactos pero las líneas estructurales anómalas siendo activas pueden cortar porciones de aquellos módulos que no estén totalmente confinados a sus respectivas subdivisiones.
- 3.- Los módulos pueden ser distorsionados tal y como las subdivisiones y la relación de estos con las subdivisiones sigue siendo igual.
- 4.- Los módulos pueden convertirse en anómalos mientras conservan alguna regularidad entre sí mismos.
- 5.- Los módulos pueden convertirse en variablemente anómalos.

La anomalía estructural comprime o estira el espacio, lo que concentra la atención del ojo. La monotonía de la regularidad puede ser compensada con la repetición de subdivisiones estructurales anómalas que se distribuyen en forma ordenada o casual lo cual provoca variaciones en el espacio en blanco y en la colocación de los módulos lo cual resulta interesante. Las zonas anómalas pueden ser simplemente otra clase de regularidad estructural diferente a la regularidad general. La ruptura de una estructura regular significa que la regularidad queda destruida en una o más zonas de anomalía.

Dentro del diseño bidimensional lo presentado en esta sección del documento son algunas de las variantes que podemos utilizar conforme a las formas y estructuras, recordemos que el diseño de la Pintura Corporal se realizara en planos sin volumen para poder tener un manejo mayor en cuanto a la composición todo lo aquí expuesto se podrá aplicar en nuestros planos acción ya sea conjugándolos o usando los planos de manera individual.

2.2 Creatividad y Soluciones

A esta altura del documento ya hemos visto los factores, elementos y sus interacciones para resolver un diseño, hemos propuesto la forma de utilizarlos en la pintura corporal y hemos proporcionado una vasta cantidad de información sobre la forma de aplicación de los elementos de diseño. Es hora de demostrar como es que esto funciona.

Proceso Estructural para Generar una Pintura Corporal

La creación o planeación de una Pintura Corporal inicia por elegir el tema que se desea plantear en el diseño. Se hace un estudio del tema y se deciden las formas que se plasmarán en la composición. En seguida en base a un dibujo del cuerpo humano, previamente dibujado, se comienzan a bocetar varias opciones de manera somera y espontánea para poder tener una visualización previa de cómo se puede resolver el problema ubicando los elementos elegidos en una estructura informal. Se elige de entre varias opciones un boceto que es sobre el cual trabajaremos y aplicaremos nuestro conocimiento de diseño.

Una vez elegido el boceto discriminamos las partes del cuerpo sobre las cuales no se trabajará, si se trabaja todo el cuerpo el paso anterior no es necesario.

Comenzaremos por ubicar cada parte del cuerpo que será utilizada para plasmar nuestro diseño. En ocasiones se trabaja a detalle alguna extremidad o zona del cuerpo dejando lo demás libre (ya que no se presentara en el resultado final) y se trabaja más detalladamente, otras ocasiones se utiliza de la cabeza hasta la cintura y en otras ocasiones se aplica la pintura corporal en todo el cuerpo. El uso de pintura corporal generalmente se distingue por abarcar porciones grandes o la totalidad del cuerpo pero se pueden tener resultados bastante interesantes y atractivos aplicándola en partes específicas del cuerpo, esto nos genera un juego entre las formas humanas y los elementos plasmados generando en ocasiones ilusiones ópticas. La complejidad de la planeación y división de planos de acción que nos servirán como marco de referencia para plasmar en el cuerpo lo que se desea, dependerá del uso que se dé a la Pintura Corporal (fotografía, vídeo, detalle, performance, o stand) y del grado de detalle.

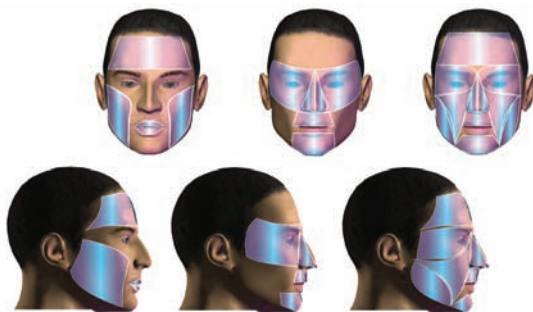
Existe una variedad infinita de métodos para lograr una pintura corporal. Los elementos que se desean plasmar pueden ser ubicados en un solo marco de referencia o en varios, tomando en cuenta que siempre se tendrá solo un plano de imagen (la piel), o también se pueden plasmar varios diseños pero aunque tengan unidad y estén relacionados se tomarán en cuenta como diseños individuales y cada uno contará con su marco de referencia, recordemos que las estructuras donde se ubican nuestros marcos de referencia a usar no son bidimensionales. Es por eso que para poder tener un mejor control de las partes que usaremos del cuerpo, se transforman en planos bidimensionales según la complejidad del trabajo a realizar. Para comprender mejor este paso expondré algunos ejemplos de segmentación y distinción de planos en

diversos niveles de complejidad, comenzaremos desde la parte superior del cuerpo hasta los pies. En este documento se propone la división del cuerpo en secciones que se trasladarán a planos bidimensionales para lograr una composición competa a trasladar sobre un cuerpo humano el cual utilizaremos como soporte. "Los planos bidimensionales encontrarán el plano de la imagen en un soporte tridimensional y serán adaptados". Desarrollaremos nuestros planos bidimensionales con figuras regulares, resultantes de la simplificación de las formas que se distinguen en le cuerpo humano como zonas amplias de trabajo, al final estos planos regulares cuando necesitemos hacerlos interactuar con el cuerpo de nuevo se ajustaran de forma funcional ya que sobre estos planos generaremos nuestra composición.

Cabeza:

En la cabeza, el rostro es nuestra zona principal de acción, hay dos secciones que son muy fáciles de trabajar como planos de imagen estas son: la frente y las mejillas. Otra zona es la del antifaz que abarca desde la parte de la sien, los pómulos, las cuencas de los ojos, los párpados y se cierra en la nariz, esta parte es más compleja ya que encontramos varias partes del plano con volúmenes y hundimientos. Otra parte a trabajar en la cabeza es el mentón, la boca y el pliegue labial (zona del bigote). En la Pintura Corporal la cabeza se trabaja de forma completa cuando se trabaja con el cabello o si el modelo es calvo. Los planos de acción se planean según la complejidad del diseño, tomando en cuenta la importancia que tendrá la cabeza y el rostro. En lo general el rostro solo se maquilla de manera estética, o se cubre con el color de fondo del diseño, se pueden colocar ciertos elementos que complementan al diseño general. Si la cabeza es el centro de atracción de nuestro trabajo se estructura de forma compleja.

Se selecciona la estructura con los planos de acción, se combinan de acuerdo a las necesidades de composición que se desean realizar.



Cuello:

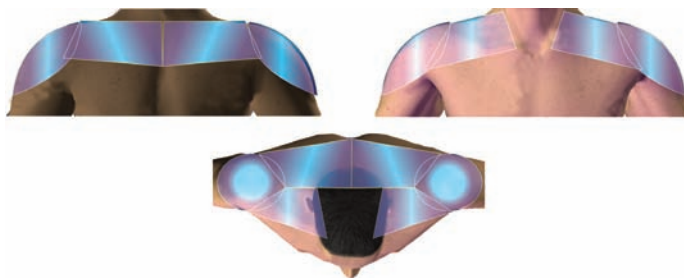
El cuello en la Pintura Corporal es usado como una estructura de conexión o conclusión normalmente se rellena con el color o la textura de fondo, sin embargo por ser una estructura cilíndrica que deriva en la cabeza o los hombros puede llevar detalles, o contener elementos que conecten las dos estructuras que lo delimitan en sus extremos.

El cuello por lo general se simplifica en un plano de acción rectangular donde se colocarán los elementos, se procura que la estructura bidimensional que se plantea en el plano sea cíclica o gradual ya que al aplicarlo en el cuerpo el plano envolverá al cuello y las formas podrán conectar la composición de los hombros hacia la cabeza o concluir la composición generada en el rostro.



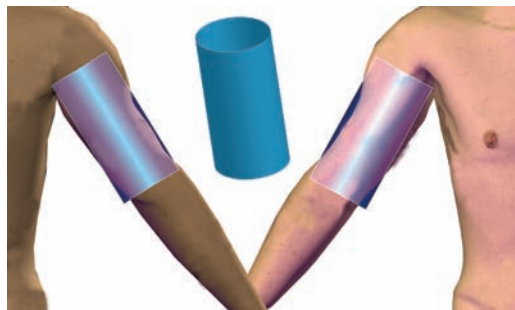
Hombros:

Los hombros son una estructura simétrica amplia en el cuerpo, se pueden utilizar como unión para el cuello o para desaparecer de forma gradual el contenido del pecho y los brazos, se utiliza un plano de acción circular y otros dos en forma de trapecio. Al aplicar Pintura Corporal en estos planos se debe ser muy cuidadoso ya que si contiene elementos o motivos, estos deben de lucir, eso lo dificulta el hecho de que los hombros son articulaciones, con el movimiento cambiarán de posición y a la vez se deformará el diseño. Además al trasladar las secciones de los planos que ocupan las clavículas, nos encontraremos con un ángulo de inclinación agudo, esto puede ocasionar que los elementos no se vean bien o se deformen demasiado por las curvaturas que ocasionan los huesos del cuerpo. Así también el plano circular que se utiliza para planear la composición dentro del hombro debe tener una composición muy sencilla. se debe prever el diseño, verificar la función de los elementos conforme al movimiento y adaptar las formas para que se ajusten o regularicen sobre estos volúmenes.



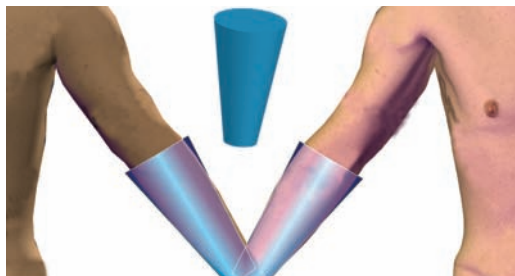
Brazos:

Los brazos dentro de la Pintura Corporal se pueden planear de dos formas para su utilización, una es el crear dos planos de acción (el frontal y el reverso) otro es generar un solo plano de acción, que al igual que el cuello envolverá al cilindro que forma el brazo. En el primer caso se crea una composición frontal la cual procurará no llegar a tocar las líneas conceptuales que componen el plano de la imagen y se plasma en el brazo en una estructura curva semicilíndrica, de la misma manera el reverso. Se logra cubrir toda el área si es necesario y se puede trabajar a dos tiempos, primero se realiza la parte frontal y luego la posterior. La segunda forma de realización es más simple al momento de diseñar ya que solo se realiza la composición en un plano rectangular y se cubre toda la estructura cilíndrica del brazo, pero puede ser más difícil de trasladarla ya que se trabaja a un solo tiempo, se realiza la parte posterior y frontal a la vez lo cual requiere mayor concentración para no desajustar la dirección de la composición. Los brazos pueden trabajarse en conjunto o por separado con los antebrazos, de la misma manera. Únicamente se debe tomar en cuenta que el codo separa estas dos estructuras con una articulación y que si el brazo se mantiene estirado formara una composición, si este se contrae formarán otra, esto nos da pie a poder hacer nuestras composiciones con un carácter lúdico logrando uno o varios resultados a la vez, ya que si se tuerce el brazo tendremos otro resultado de composición en un solo plano de imagen.



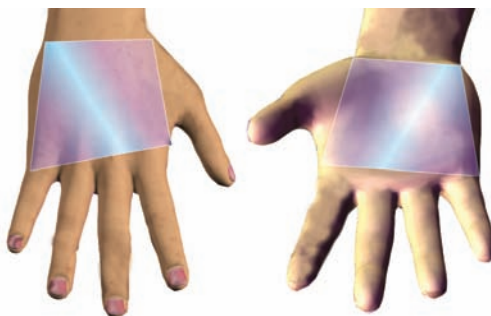
Antebrazos:

Los antebrazos se trabajan de la misma forma que los brazos, varía en el hecho de que los planos de acción para formular las composiciones tendrán una forma de trapecio ya sea en dos planos o uno solo. Al colocarse en el cuerpo tomaremos en cuenta que las imágenes se adaptarán a una estructura similar a un cono truncado.



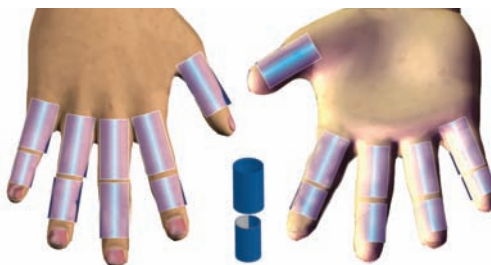
Manos:

En las manos se utilizan dos planos de acción el frontal (la parte plana de la mano de donde derivan los nudillos) y el reverso (palma de la mano), son planos irregulares de cuatro lados que se parecen a un trapecio.



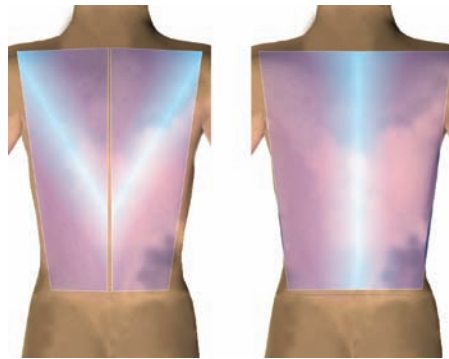
Dedos:

Los dedos pueden o no ser parte de la composición ya que son estructuras varias, difíciles y pequeñas para trabajar, por lo general se cubren con el color de fondo o textura. Se pueden trabajar igual que los brazos y los antebrazos en dos planos o solo uno por cada dedo. Utilizando los pequeños planos en las dos zonas articuladas más próximas a la mano y dejando la falange libre. La falange se deja libre por una cuestión funcional, se puede ocupar con algún elemento gráfico, pero al ser estas estructuras tan pequeñas y sumamente móviles, son muy difíciles de controlar y mantener las formas dentro de estas ya que con tanto movimiento se borran fácilmente.



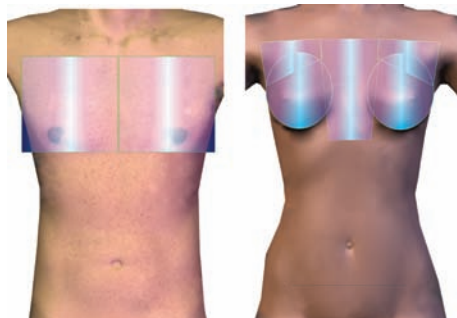
Espalda:

La espalda es uno de los principales planos donde se generan composiciones ya que es un área grande y casi plana, para generar los planos de acción en la espalda se puede ocupar la forma de un trapecio, o dos trapecios de forma simétrica en reflexión. la forma abarca desde los omóplatos hasta el coxis. Al aplicar estos planos bidimensionales sobre la piel, casi no tienen deformación, se cubre una estructura muy regular, al centro es casi liza y se curva en sus extremos. Hay ocasiones que la espalda se trabaja en conjunto con el pecho y el abdomen, se puede usar un solo plano de acción rectangular y al aplicarlo sobre el cuerpo cubrirá una zona del cuerpo parecida a un cilindro con base elíptica. (Ver imagen en el apartado de pecho y cadera.)



Pecho:

El pecho se trabaja de forma distinta dependiendo del sexo del modelo. Si el modelo es masculino se puede trabajar con un solo plano de acción rectangular que abarca los dos pectorales o se puede estructurar mediante dos planos cuadrados, uno para cada pectoral. En los hombres es muy sencillo trabajar esta zona, ya que es muy plana y sin deformación, los planos bidimensionales se aplican sobre dos zonas convexas. Si el modelo es femenino se utilizarían dos planos de acción ovalados y tres en forma de trapecio que interactúan con los óvalos, la aplicación sobre la forma tridimensional es un poco complicada ya que depende de la forma natural del seno y encontramos la estructura del pezón, algunas veces el pezón se oculta con látex y tenemos una zona esférica más parecida a una gota. Los tres trapecios en realidad no tiene problema al adaptarse ya que en el cuerpo femenino estas zonas también son muy planas. En algunos casos ciertas formas creadas en el trapecio central se ocultarían accidentalmente por el tamaño o la caída de los pechos. La zona de los pechos se debe de trabajar tomando en cuenta que al extender una estructura esférica las formas plasmadas en ellos también se deben de extender, se debe estar conciente de esa deformación a la hora de aplicar el diseño. Como había comentado en la sección referente a la espalda, se puede trabajar en conjunto ya sea la espalda, el pecho y el abdomen ó la espalda y el abdomen ó la espalda y el pecho, de la misma manera se puede utilizar un solo plano frontal en el pecho y el abdomen cuidando las formas que se plasmarán. Si se trabaja de esta manera las partes voluminosas del cuerpo se harán lisas mediante la ilusión óptica, o en su defecto los elementos se estirarán o contraerán para crear el sentido de regularidad. Se puede hacer una combinación de estas soluciones de planos para lograr resultados más lúdicos.



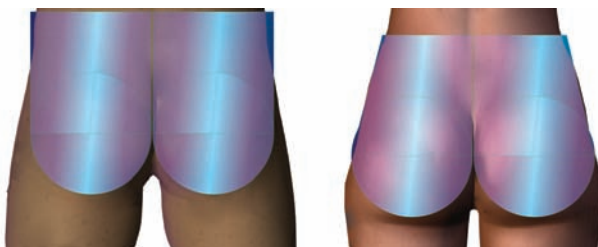
Abdomen y Cadera:

En el abdomen y la cadera encontramos otra de las zonas más planas y amplias del cuerpo, para generar el plano de acción se utilizará simplemente un cuadrado el cual puede contener cualquier tipo de estructura. También se puede trabajar en conjunto con la espalda baja, esto se realiza utilizando dos planos cuadrados o uno rectangular que abarque el cilindro que forma el conjunto de estas dos partes del cuerpo.



Glúteos:

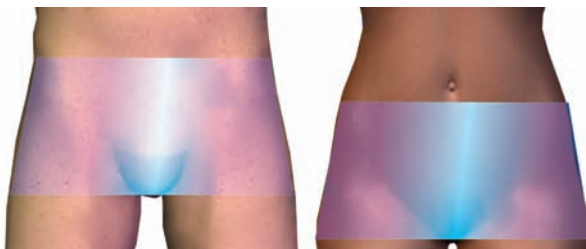
Los glúteos en la Pintura Corporal se utilizan para dar continuidad a la composición de la espalda o como punto de transición a otra composición que deriva a las piernas, su plano de acción se forma por la conjunción de un círculo y un cuadrado, el cuadrado se ubica en la parte superior y el círculo en la inferior si el modelo es masculino. Si es femenino se forma por un trapecio y un círculo estas dos formas interactúan en unión y se genera un plano por cada glúteo, para definir su contenido.



Pelvis:

Es una zona complicada ya que encontramos la articulación de las piernas y su forma es definida por una serie de formas convexas, además aquí encontramos los genitales. Si se observa la pelvis de frente y sin flexión se ve un plano amplio, pero si el cuerpo esta doblado se anula una gran parte de este. En Pintura Corporal de la misma manera que los glúteos, se utiliza para dar continuidad o generar una transición o concluir la composición realizada en el abdomen o las piernas. Dicha zona generalmente se rellena con el color de fondo de la composición en general. Su plano de acción se genera con un trapecio, su estructura interna generalmente es

triangular. Algunas veces los genitales se cubren por un trozo de látex o un calzón el cual se decora de la misma manera que el cuerpo para no generar irregularidades en la composición. Esta parte es difícil ya que si se usa alguna ropa mínima se altera la textura de la composición. Los genitales por lo general se tratan de ocultar, a veces el trabajo exige trabajar sobre ellos, se trabaja de la misma manera que el cuerpo solo que se intenta que esa zona tenga un solo color o una sola textura, para lograr hacer el trabajo más rápido y sin incomodar al modelo.



Muslos:

Para generar los planos de acción en el muslo se toma en cuenta desde el nivel de la zona genital hasta la mitad de la rodilla, como hemos dicho en otras partes del cuerpo, este se puede trabajar mediante un solo plano o mediante dos (frente y vuelta). Se maneja al igual que el brazo con un rectángulo, la única diferencia es el tamaño que tiene en comparación con el brazo, esto hace más fácil trabajar sobre él. Se puede trabajar de manera conjunta con la pierna. Conjugando la flexión de la rodilla y de la unión con la pelvis se pueden generar composiciones dinámicas que varíen su estructura de acuerdo a la posición o a la flexión del muslo, la pierna y el abdomen.



Pierna:

La pierna se trabaja igual que los antebrazos, sus planos de acción serán unos trapecios, el área de trabajo es más grande y también se puede conjugar su estructura con el muslo, si se trabaja en conjunto con el muslo los planos de acción serán altos en forma de trapecio con el lado más estrecho por debajo. Su aplicación tridimensional será en una estructura cónica.



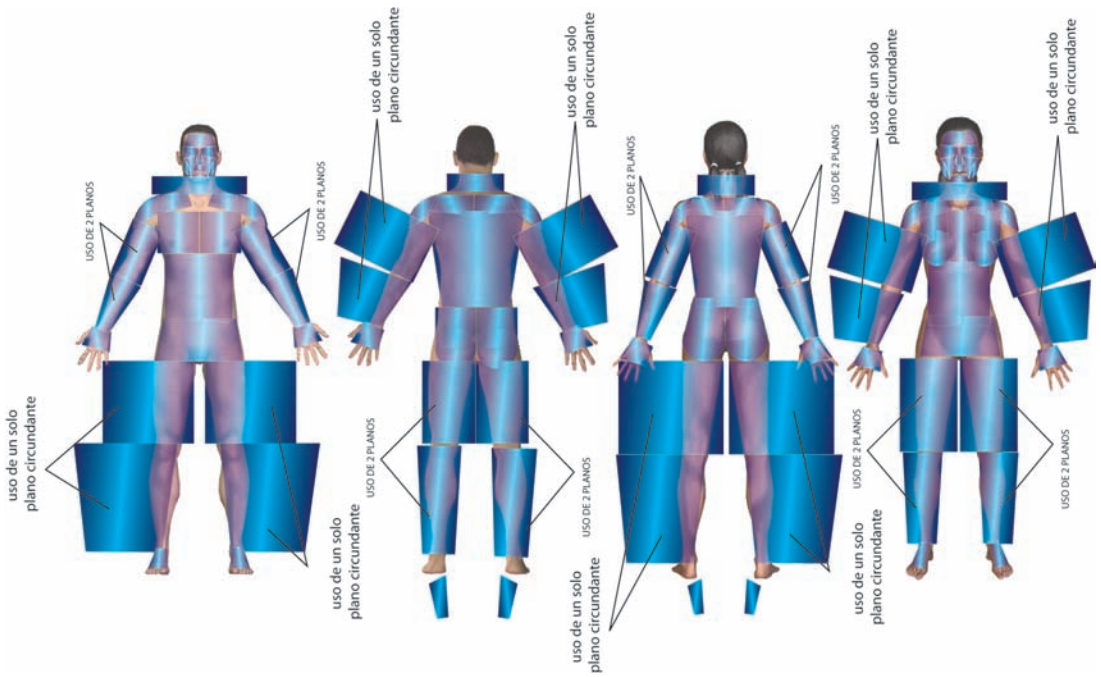
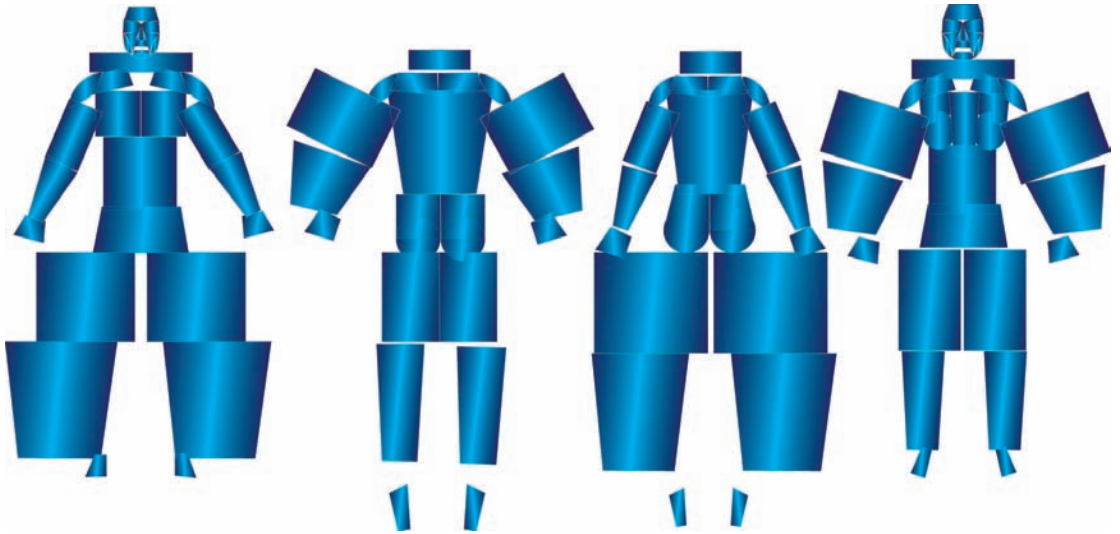
Pies:

Los pies se usan igual que las manos, por lo general no se usa el reverso lo cual es la planta de los pies ya que nuestros modelos estarán de pie o en alguna posición que no deje ver la planta del pie aun que podremos llegar a usarla. La forma del plano de acción del pie es un trapecio, la planta utiliza la misma forma, Los pies usan para concluir o iniciar el diseño. El uso más común es solo cubrirlos de un color, se pueden hacer trabajos más elaborados si es que son un punto importante dentro de la composición total. Al igual que los dedos de las manos, los dedos del pie son estructuras muy pequeñas y difíciles de controlar.

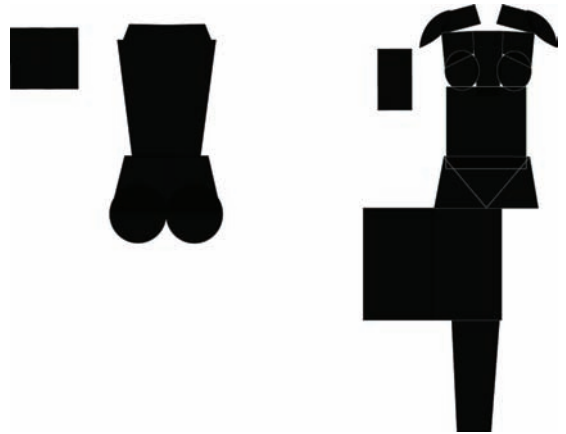


Conjugación de los planos de acción para transferir la composición final

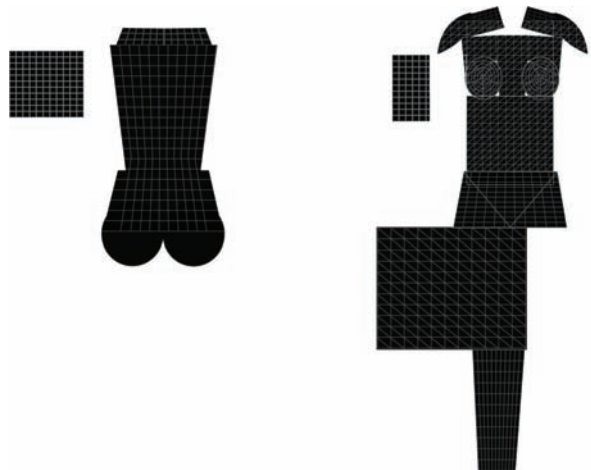
Los planos aquí obtenidos resultan de la medición de cada una de las partes del cuerpo. En las zonas cilíndricas se mide el perímetro de la base y la parte superior de la estructura así se obtiene la longitud de dos lados de la figura del plano, la longitud de los otros dos lados se obtiene simplemente midiendo la altura del cuerpo cilíndrico. Cuando se usa un plano frontal y otro posterior el plano resultante de las medidas tomadas al cuerpo cilíndrico se divide en dos y se segmenta de forma vertical. Las zonas que no tiene una estructura cilíndrica se miden conforme a la forma del plano de acción que hallamos elegido, generando forma final del plano conforme las medidas tomadas. El uso de estos planos será el mismo para cada cuerpo pero cada cuerpo tiene sus medidas específicas por lo tanto es necesario obtener los planos de cada modelo a trabajar, de otra manera al montar la composición esta requerirá de demasiados ajustes o se deformará.



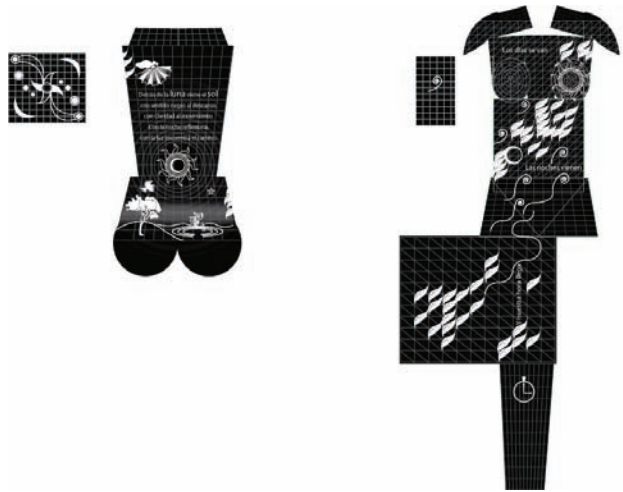
Una vez que hemos creado nuestros planos de acción en todo el cuerpo, estos no ayudaran a la colocación de nuestros elementos en la pintura corporal ya que se eligen los planos que usaremos y se descartan los que no lleven contenido o simplemente se rellenen de un color. Los planos elegidos se colocan en la posición que ocupan en el cuerpo humano, para no perder el sentido de la orientación y composición sobre el cuerpo humano.



Enseguida se genera una estructura o una retícula de acuerdo a nuestras necesidades y tomando en cuenta los elementos que bocetamos al principio, esto nos ayudará a tener una composición justificada y con mayor orden. Las retículas dentro de estos planos podrán ser de diversa naturaleza como regulares, irregulares, activas o inactivas etc. Estas retículas pueden generarse dentro de un plano o pueden ser extensivas a varios planos de acuerdo a lo que deseemos resolver así también debemos tomar en cuenta que estos planos bidimensionales se trasladarán a estructuras tridimensionales así que debemos usar nuestra lógica y capacidad de abstracción para lograr el mayor aprovechamiento de las zonas visibles de estos planos y discriminar las zonas que se nulificarán al conjugar los volúmenes de un cuerpo humano y sus posiciones. A la vez debemos seleccionar de nuestro boceto los elementos que funcionarán como módulos, formas individuales o elementos prácticos, para distribuirlos de manera funcional en las tramas o estructuras formadas.



Se colocan los elementos según la retícula y se genera la composición en cada uno de los planos de manera que el diseño nos genere la sensación de integridad y unidad. Este proceso no solo nos ayuda en la mejor distribución de nuestros elementos, sino que también en la realización técnica de nuestra pintura corporal ya que al tener nuestros elementos bien distribuidos en las retículas dentro de los planos, ayuda a tener un plantilla transferible que nos asistirá en el proceso de un trabajo final mas apegado a lo planeado, más certero.



Todos nuestros planos ya están ahora ocupados por los elementos que generarán nuestra composición, están ordenados y listos para ser transferidos a el cuerpo humano para lograr el diseño final. Estos elementos han sido planeados cuidadosamente sobre planos de acción, al llevar este control podremos transferirlos al volumen utilizando un soporte ligero y flexible, capaz de envolver los volúmenes de nuestro modelo. Para eso usamos la técnica de transferencia, lo que esta dibujado en el papel se pasara a nuestro modelo, para poder empezar el trazado y resultado final.

Lo aquí presentado es solo un forma en la que se puede resolver la necesidad de colocar una composición en el cuerpo humano, la creatividad del ejecutante influye mucho y puede haber una variedad infinita de posibilidades. Esta forma práctica de hacer la planeación de una estructura corporal usando el diseño tomando el cuerpo en planos de dos dimensiones por medio de la abstracción o sintetización y volviendo a colocarlos en tres dimensiones abarcando las áreas de mayor uso, es de las más sencillas y funcionales ya que si hiciéramos el traslado directo de las formas y estructuras tridimensionales de forma matemática seria poco funcional por la cantidad de tiempo requerido, por el hecho de que la pintura corporal se realizará de forma manual y la mayoría de sus aplicaciones son temporales de corta duración y de uso inmediato. Los planos generados en este método harán más sencillo el traslado a la forma tridimensional cuando se aplique la composición al cuerpo ya que podemos tener toda la composición en un material flexible y sencillamente transferirlá. Las zonas que quedan libres o sin cubrir se utilizarán o no dependiendo de lo deseado. Aquí no se describen ni se detallan ya que son pequeñas y se deja al libre albedrío del diseñador, el como ajustarlas o resolver la composición para tener flexibilidad en la solución, ya que cada problema será único y requerirá de una solución única.

2.3

Recursos Técnicos para Solucionar un diseño en Pintura Corporal

¹⁶La iluminación es un agente indispensable a tomar en cuenta en la pintura corporal, esta es necesaria para la visión en todos los medios y es requisito primordial para la producción de imagen, el ojo humano comienza a distinguir colores, movimientos, personas, artículos y acciones una vez colocadas las luces en escena, las películas fotográficas, cintas de vídeo, películas cinematográficas a color captan la luz en toda su gama que va de rojo a violeta. Algunas de estas cintas pueden transformar esta gama de colores en tonos de grises. La Pintura Corporal se basa en la aplicación de pinturas o pigmentos en la piel por lo tanto el resultado se vera afectado de acuerdo a la iluminación y a la capacidad de retención de imagen de los materiales sensibles (cintas, películas o medios digitales) de cada medio.

Color: Es la propiedad psicofísica de la luz.

Brillo: Intensidad relativa o luminancia de un color.

Tono: Es un atributo del color que permite la separación en grupos, como rojo, azul, verde etcétera.

Saturación: Es el grado en el que un color se desvía de un gris neutral, del brillo o la intensidad del tono, se conoce como pureza del color.

Matices: Es una forma de gradación de color.

Cromaticidad: Tono y saturación relativa.

La luz tiene longitudes de onda, las cuales se miden en milimicrones y su frecuencia es el número de ciclos por segundo. Las longitudes de ondas visibles de la luz y reconocidas por el ojo tienen de 400 a 700 milimicrones y en el arco iris de colores, la luz roja tiene la mayor longitud de onda entre 600 y 700 milimicrones, el azul tiene la longitud de onda más corta entre 400 y 500 milimicrones y tiene la frecuencia más alta. El verde se encuentra entre estos dos colores y tiene 500 y 600 milimicrones.

El ojo humano normal percibe los colores directamente de la luz o del reflejo de esta en los objetos pigmentados. Cada objeto refleja su propio color y absorbe cualquier otro que la luz esté reflejando. Un color primario es aquel que no puede ser producido mediante mezcla de otros dos colores. Los colores secundarios son los que pueden producirse mediante mezclas por igual de dos colores primarios.

Color en pintura:

Reconocemos los colores de pinturas tales como el rojo, anaranjado, amarillo, azul, verde, violeta, además del negro, blanco y combinaciones de ellos para producir tonos intermedios. Estas combinaciones se pueden distinguir fácilmente mediante el círculo de colores, estas combinaciones constituyen la base para la producción de tonalidades que se emplean en la pintura corporal.

16. Bibliografía:

Relación entre los medios y los colores Pág. 30-46

Vincent J-R. Kehoe- La técnica del Artista del Maquillaje Profesional para cine, Televisión y el teatro, Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE Madrid, 1988, España.

Los colores primarios de las pinturas son rojo, azul y amarillo, cuando se mezclan por igual producen gris. Los colores secundarios son, anaranjados, verdes y violetas y se logran por medio de la combinación de dos colores primarios adyacentes. Las partes opuestas del círculo de color son colores complementarios, y los colores intermedios se pueden producir mediante el predominio de un color sobre otro. Cantidades variables en los pigmentos, producirán colores descriptivos. Los tintes se logran agregando blanco a un color, y una tonalidad se consigue agregando negro a un color.



Colores luz:

Los colores que se combinan para formar otros colores de luz no tienen la misma respuesta para el ojo humano que los colores de pintura. Los colores luz dependen mucho de los colores de pintura para la creación de diversos efectos, por ejemplo una luz roja desvanecerá a blanco un color de pintura roja, mientras que una luz verde provocará que la pintura roja parezca negra.

Los colores primarios luz son el rojo, el verde y el azul. Combinados en igual intensidad producen luz blanca. Los filtros de color o gelatinas, absorben todos los colores del espectro de luz excepto el color del filtro; lo que significa que a través del filtro rojo colocado sobre una luz únicamente pasará el rojo del espectro y ningún otro color. Por lo general, en iluminación teatral se utiliza una combinación de filtros neutro fríos y cálidos para la iluminación general, además de filtros de la hora del día, azul acero para la noche y paja para la última hora de la tarde, los cuales no afectan demasiado el color y las tonalidades de la Pintura Corporal, hay ciertos filtros más fuertes que producen diferencias de color en las tonalidades, para distinguir estos cambios se puede utilizar una tablilla de parches como las de la compañía Kodak.

Descripción

La tablilla de color es un diagrama que consiste en 17 parches de un sustrato entintado con distintos colores, una regla metálica para poder definir los valores de blancos y negros absolutos y poder hacer mediciones de alteraciones con respecto a los distintos filtros de color.

http://www.mimaging.com/information/kodak_color_control.html

Updated 13.4.2007

Copyright ©2007 Robin D. Myers, all rights reserved.



Si se enfoca sobre una pantalla Blanca tres reflectores provistos de filtros de colores primarios: rojo, azul y verde, en donde se intersectan apreciaremos luz blanca. En donde se solapan las luces roja y azul veremos el magenta, en donde se solapa azul y verde se produce cian y donde se solapan el rojo y el verde veremos el amarillo. El rojo, verde y azul se denominan primarios aditivos, mientras que el cian, el magenta y el amarillo son primarios sustractivos. Si se proyecta luz con filtros de color cian, magenta y amarillo, la completa intersección de estos producirá el color negro. En donde se solapan el color amarillo y el magenta se produce el rojo, en donde se

solapa el magenta y el cian se produce azul y la mezcla de cian y amarillo produce verde. La televisión esta basada en un sistema de color aditivo, mientras que la película de cine esta basada en un sistema sustractivo, la visualización del color en estos dos medios y en la vida real o en escenarios, proporciona un factor psicológico de esparcimiento en la mente humana, el color siempre exige interés y la vista tiene un alto grado de sensibilización al los cambios cromáticos.



Efectos de iluminación en la pintura corporal

color de pintura	luzes				
	rojo	amarillo	verde	azul	violeta
rojo	se desvanece	se mantiene rojo	se oscurece mucho casi negro	se oscurece mucho casi negro	se vuelve rojo pálido
naranja	se vuelve naranja pálido	se desvanece pero no en su totalidad	se oscurece a un tono gris	se torna color violeta con un matiz muy claro	se torna color rosa
amarillo	se vuelve blanco	se desvanece o se vuelve blanco	se oscurece a un color semejante al ocre	se torna color violeta con un matiz medio	se torna color fiusha
verde	se oscurece mucho casi negro	se oscurece a un tono gris oscuro	se vuelve verde pálido	se vuelve verde pálido turquesado	se vuelve azul pálido
azul	se oscurece a un tono gris oscuro	se oscurece a un tono gris oscuro	se vuelve verde oscuro	se vuelve azul pálido	se oscurece
violeta	se oscurece mucho tomándose negro	se oscurece mucho casi negro	se oscurece mucho casi negro	se torna color violeta con un matiz medio	se torna color violeta con un matiz muy claro

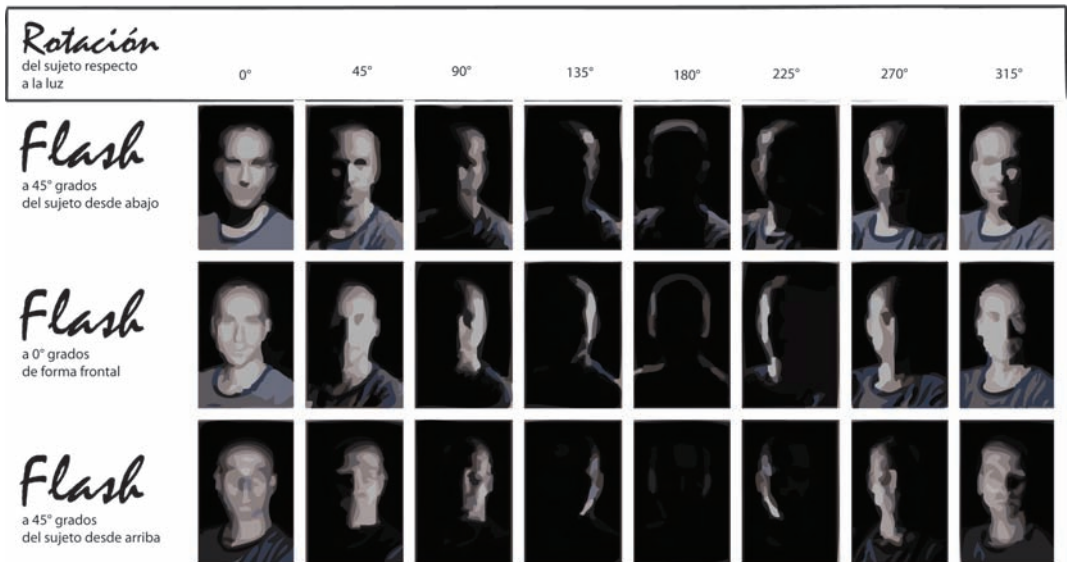
Efectos de iluminación

La cantidad de luz es un factor importante al momento de planear una Pintura Corporal. La iluminación incandescente básica para cualquier medio, consiste en la disposición de una luz principal; una de relleno, o secundaria, que tiene menos intensidad y dirección para que pueda producir un modelado del sujeto mediante las sombras; y cantidades variables de luces de fondo para que se refleje sobre el propio fondo, o se puede emplear para rodear de luz al sujeto.

Mediante el juego de colocación de luces se pueden crear efectos especiales de iluminación, la iluminación cruzada, que consiste en iluminar de frente al suelo desde dos direcciones o ángulos aproximadamente iguales y opuestos en relación al eje óptico del elemento de visualización, esta iluminación acentúa los volúmenes se utiliza para generar dramatismo. La iluminación que un decorado tiene es por lo general fija.

Efectos de iluminación sobre un sujeto.

Efectos a una sola luz



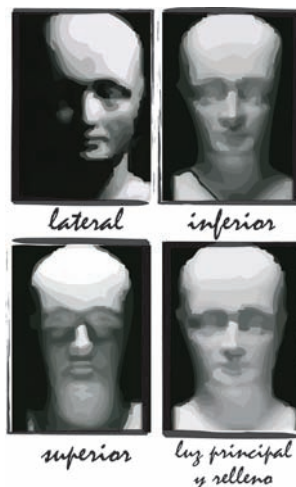
<http://www.fotomaf.com/blog/19/06/2008/chuleta-de-iluminacion-en-retrato/>

En la parte superior izquierda: la iluminación lateral se acentúa un lado y el otro queda en sombra, acentúa rasgos y edad y volúmenes al igual que intersticios, arrugas o huecos en la cara y el cuerpo.

En la parte superior derecha: la iluminación desde abajo produce un extraño efecto de sombras naturales.

En la parte inferior izquierda: la iluminación desde arriba produce en el rostro sombras que abultan los ojos, nariz y boca, no favorables, en el cuerpo también acentúa los efectos de la gravedad en las zonas prominentes del cuerpo.

Parte inferior derecha: se utiliza una luz equilibrada con luz principal, y luz de relleno, esto provoca un buen valor tonal de rasgos con efectos muy favorables ya que suaviza los volúmenes prominentes y reduce la visualización de arrugas.



Aspectos generales para la planeación de una Pintura Corporal

¹⁷Una Pintura Corporal completa o de medio cuerpo es un vestido de pintura y hay ciertos aspectos que hay que considerar con respecto al rostro de nuestro modelo si esta cubierto por la pintura general de fondo no existirá gran problema al usar nuestra intuición y habilidad como diseñadores para poder crear alguna composición en el rostro que armonice con el diseño total, tal vez con formas complementarias. Pero si el rostro de nuestro modelo no esta cubierto debemos ser precavidos en el manejo de colores. Los modelos masculinos muy rara vez requerirán de maquillaje en el rostro, bastara con una base de un color uniforme para hacer ver el rostro con menos imperfecciones, pero si nuestro modelo es femenino se debe considerar hacer ciertos comentarios al maquillista de belleza, o a la misma modelo que por lo general son ellas quienes se maquillan, en estos tiempos donde las producciones buscan ahorrar la mayor cantidad de capital. El dicho que dice que entre más oscuro sea el vestuario (en nuestro caso la pintura corporal), más claro se apreciara el maquillaje del rostro y viceversa, bueno este dicho es cierto. Por lo general cuando se utiliza una iluminación suave, o pintura con tonos claros o el fondo en tonos claros, un valor claro de maquillaje será el más adecuado, con ropas o fondos más oscuros, o con iluminación más duras o altas, es preferible usar maquillajes oscuros.

Algunas otras observaciones físicas sobre la creación de una pintura corporal son: Si es que se usaran apliques de perlas, piedras, lentejuelas o joyas, se debe prever que en ciertas posiciones son difíciles de soportar por el modelo ya que se pueden encajar u obstruir la visión o cualquier efecto negativo. Si se utilizara la Pintura Corporal en un espacio de muchas luces o si se va a capturar en foto o vídeo, los brillos que provoquen estos objetos serán difíciles de controlar, a menos que la intención del

17. Bibliografía:

Departamento de maquillaje Pág. 53-92

Vincent J-R. Kehoe- La técnica del Artista del Maquillaje Profesional para cine, Televisión y el teatro, Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE Madrid, 1988, España.

brillo de estos elementos sea lo que se quiere obtener de la imagen. Se deben evitar, o rociarlos con algún producto que aminore el brillo. Las pinturas corporales en blanco y negro producen, un efecto de resalte o de aplanado al ser capturados en video o cine, incluso en fotografías, así que se debe tener especial atención en la iluminación y diseño, para obtener una justa proporción de contrastes. Se debe tener en cuenta, en la medida que las luces pueden o no perturbar el escenario, por lo general la pintura corporal desea resaltar a no ser que se este realizando una pintura que se mimetice con el entorno y el movimiento del modelo sea el que llame la atención.

Siempre es mejor hacer ensayos de los colores a aplicar, para la mayoría de las presentaciones, esto se puede hacer tomando fotos del lugar de presentación y montando de forma digital el modelo con el color predominante, esto aclarará cualquier duda sobre las calidades o tonalidades a emplear.

Recursos materiales para la creación de una Pintura Corporal

A continuación se expone el material, condiciones y los recursos que se deben tener en cuenta a la hora de aplicar la pintura sobre el modelo. En casi todos los lugares donde nos pidan o necesitemos realizar una pintura corporal encontraremos que las condiciones son muy poco cómodas. En algunos sitios facilitan sillones o sillas, espejos y otros accesorios que ayudan a la labor pero no son lo más adecuado, algunos lugares tienen recintos que parecen cabinas, otros un espacio muy amplio con sillas y espejos dispuestos en fila, otros simplemente asignan zonas inadecuadas, como bodegas, baños o lugares aislados con telas.

Una silla baja, no giratoria, un espejo con dos focos de 50 watts o rodeado de focos de 25 watts y una lámpara fluorescente de balastos en el techo puede ser una general en los espacios que le asignan a un realizador de pintura corporal, si es que corre con suerte y la producción puede costearlo o el sitio del evento cuenta con estas instalaciones, de lo contrario uno debe de ser precavido, valiente y esperar hasta lo inimaginable e inhumano. Es evidente que en las condiciones anteriormente citadas es difícil aplicar una pintura corporal o un maquillaje y tener una visión certera del resultado final, más aun si se aplican componentes de caracterización.

Un camerino básico para el buen desarrollo de esta labor de manera profesional debe contar por lo menos con:

- Iluminación adecuada y suficiente.
- Un espejo grande o de suficiente tamaño.
- Un sillón cómodo que se pueda ajustar a la altura en que se trabaja o una cama de masaje si es que la pintura corporal va a ser completa.
- Espacio para el equipo de pintura corporal y utensilios de trabajo.
- Aislamiento de las demás actividades que se realicen en el lugar.

Luz

La iluminación en el espacio asignado como camerino, no debe de tener focos incandescentes, ya que por más que rodeen al espejo en su totalidad o sean dos

o más la iluminación será insuficiente y aumentan la temperatura del lugar y eso propicia el sudor y la poca duración de nuestra labor. Los focos también ocasionan variantes en los tonos de color ya que emiten luz cálida o que proyecta un espectro anaranjado.

Un sistema mejor es en el que se utilizan luces fluorescentes, que proyecten luz blanca, de esta manera evitamos la variación de colores, las luces fluorescentes difunden la luz mediante un esparcimiento, producen una luz general. Si se trata de barras, la luz fluorescente no puede ser dirigida o enfocada, sin embargo si se usan bombillas fluorescente (focos ahorradores) se puede tener una lámpara que irradie luz ambiente sin modificaciones y se puede dirigir al menos el cenit de la luz a nuestra zona de trabajo. En casos extra ordinarios, se puede trabajar con luz de día, estas situaciones se puede presentar cuando la presentación del trabajo se hará en una zona abierta, donde se monte una carpa blanca sin techo que aisle al modelo y al que se le aplica la pintura, es raro que suceda ya que el modelo esta desnudo y por lo general el clima no ayuda con una temperatura adecuada.

Muebles y accesorios

Los muebles que debemos tener a disposición son, un sillón cómodo con reposa cabezas, con un sistema para la elevación y descenso para colocarlo a la altura adecuada de está manera se evita estar inclinado sobre el modelo que se sienta en el sillón o una silla inadecuada, se evitan dolores lumbares y una mejor concentración en la labor. Ya sea que el suelo este alfombrado o no, se debe de rodear el sillón con un tapete plástico para facilitar la limpieza de la zona. En caso que la Pintura Corporal sea completa, una mesa de masaje, que permita al modelo reposar su cabeza y estar cómodo, incluso relajarse y tomar una siesta mientras uno trabaja ya que la sesión será larga, si las patas son ajustables en altura beneficiara la labor, por el mismo motivo por el cual se requiere un sillón ajustable y una silla cómoda con respaldo igual ajustable en altura y giratoria esta última nos permitirá trabajar sobre el modelo sin estar de pie ni inclinarnos sobre él, optimizando energía ya que es una labor bastante cansada. Se debe cubrir el piso y cualquier zona que sea factible de ser salpicada con plásticos o fundas para facilitar la limpieza del lugar, ya que estamos usando pinturas, pigmentos, líquidos y demás que son fáciles de gotear o provocar manchas. La mesa de trabajo es donde colocaremos todos nuestros pigmentos, pinturas, utensilios etc. no debe ser muy profunda ya que el espejo quedara demasiado lejos de nuestro modelo, pero deberá tener una anchura suficiente para acomodar el equipo de pintura corporal y debe de quedar espacio suficiente para manipular los utensilios que usemos al momento de trabajar. El usar una mesa de formaica es lo mejor ya que se limpian fácilmente.

Como dije anteriormente uno debe estar preparado para todo ya que no siempre se trabaja en las mejores condiciones por lo tanto si no hay mesa en el lugar uno se debe procurar un mueble con el espacio suficiente y cubrirlo con plástico. El espejo se podrá conseguir y colocarlo frente al modelo recargado en una pared o lidiar con el asunto de suspender por un momento la sesión mientras el modelo se levanta para alcanzar el espejo y apreciar los avances.

Al inicio y al término de la utilización de los muebles anteriores es recomendable limpiarlos con un trapo limpio con alcohol para mantener la higiene.

Se procurará que los colores de las paredes y los muebles sean de un tono neutro, como blanco o marfil, gris muy pálido, beige, con el fin de no alterar los colores de nuestra pintura corporal, es conveniente también tener un estante extra si es posible para colocar las provisiones de materiales y productos, como toallas, algodón, alcohol etc.. Un bote de basura amplio el cual se debe vaciar al término de cada sesión ya que al trabajar en esto implica el uso y desecho de muchos materiales, por saturación o contaminación como algodones, q-tips, también se desechan envolturas, envases etc. y mientras más limpia y ordenada este el área mejor se trabajará.

El trabajo se debe de hacer de la manera más relajada, óptima y rápida, para evitar el cansancio y la desesperación de quien aplica y de quien modelará el resultado final.

Agua

Si es posible se debe de contar con agua corriente ya que casi toda la pintura corporal se trabaja mediante pigmentos o pinturas solventes en agua. Contar con una llave de agua en el camerino ayuda a la limpieza y optimización en la preparación de los materiales, si no se cuenta con agua corriente, el encargado de aplicar la pintura debe de prever esto y tener en cada trabajo por lo menos 3 litros de agua purificada embotellada para la preparación del material y dos botellas de agua limpia purificada embotellada con cabezal de aspersor para uso inmediato de cualquier necesidad.

Registros

Al realizar un diseño para un cliente o en un proyecto personal se debe de programar. Llenar hojas o fichas, tanto de los modelos masculinos como femeninos, para un registro de pruebas efectuadas o toma de medidas así como para la bocetación. También se llenan registros para la realización de la pintura corporal, si es necesario repetir el diseño en diversos eventos, estos registros deben incluir todos los datos pertinentes sobre la realización, productos usados y procedimientos especiales. Un dibujo en blanco del cuerpo facilita que el realizador pueda hacer anotaciones visuales para una futura referencia o comparación, si es posible el registro puede complementarse con una fotografía digital.

Materiales y utensilios:

Los productos y el equipo necesario para una pintura corporal, pueden ser muy diversos e incluso variable, podrá incluir elementos inimaginables tanto como lo más común que se pueda encontrar en nuestras casas para cuidado personal.

Los productos de maquillaje pueden dividirse en 3 grupos, los productos comerciales, los productos teatrales y los profesionales.

Los productos comerciales son los que se venden en tiendas y almacenes, que se aplican de forma personal, como labiales, sombras, lápices delineadores, los cuales están fabricados y diseñados para una duración eficiente en condiciones normales, estos productos pueden ayudar a lograr detalles, o efectos en nuestras

pinturas corporales, pero requerirán ser sellados o tratados con algún fijador, el cual puede alterar los resultados al aplicarlo, se recomienda evitar el uso de estos productos a menos que sea estrictamente necesario para lograr el resultado planeado para la imagen, algunos productos logran tener la calidad de los profesionales, pero esto se descubre únicamente mediante la prueba.

El maquillaje teatral es un tipo de maquillaje más consistente, pero no es siempre el adecuado para trabajar una pintura corporal, ya que por lo general su componente principal es la grasa y los aceites, esto dificulta la distribución de los pigmentos, si se intenta dar un efecto visual especial se mancha y es difícil de controlar y limpiar, la sensación que da en la piel es grasa o aceitosa, por lo tanto es algo incómodo para el que lo porta, los resultados finales son brillantes, se pueden opacar con selladores como talco natural lo cual fija la forma del trazo, pero no evita del todo el que se manche o corra, estos productos como los comerciales, sirven de apoyo con pequeños detalles, para delinear, para crear un cambio de textura, pero también se recomienda evitarlos, a menos que sea necesario su uso.

Los productos para maquillaje profesional, son vendidos en almacenes especializados, por lo general tienen envases corrientes, diseñados para su fácil transportación y acoplamiento con el equipo de trabajo del aplicador de pintura corporal, y también se pueden vender en tamaños mayores, para aquel que tiene labor constante y desea economizar. Existe una enorme variedad de productos, tamaños, materiales especiales y artículos, dentro de esta categoría profesional, estos casi nunca se encuentran dentro de las líneas comerciales, son productos mucho más avanzados que los de uso en las líneas teatrales.

La mayor parte de los maquillajes fabricados en EE.UU. son bastante confiables, por la estrictas normas que deben de cumplir en la pureza de ingredientes, en estudios de reacciones alérgicas. Las reacciones de este tipo se pueden producir en casos especiales, si el aplicador de la pintura corporal descubre que una persona tiene reacción alérgica a algún producto lo deberá eliminar y no volver a utilizarlo en dicha persona. Estos casos son raros, porque la mayoría de las pieles humanas pueden soportar más de lo que puede imaginarse.

El equipo de maquillaje consiste en bases, sombras, barras de colores, barras labiales, pinceles, esponjas, lápices delineadores, lápices grasos, bolígrafos, plumones a base de agua, pigmentos, pistolas de aire, adhesivos, selladores, artículos de látex y plástico, mascararas, limpiadores y muchos otros elementos adicionales. Estos productos se modifican o sustituyen de acuerdo al progreso de la tecnología, por eso el equipo de pintura corporal siempre esta en proceso de constantes cambios y mejoras. Uno de los principales productos que se utilizan en pintura corporal es una pastilla que se aplica con agua y consiste en una mezcla muy especializada de pigmentos, arcillas y endurecedores. Se aplica muy rápido con una esponja humedecida.

Pastillas acuacolor, son pastillas de color que vienen en un estuche redondo protector y de auto sellado para contener un solo color. Están hechas a base de talco, glicerina, agua y alcohol entre otros muchos componentes, su principal característica es que funcionan como una acuarela, con la esponja húmeda o el pincel se levanta el pigmento y se aplica sobre la piel. Estas pastillas han pasado por muchísimas pruebas

de alergias y tiene un estricto control de sanidad, el resultado que se obtiene es el traslado del color al cuerpo, se debe aplicar en porciones generosas para cubrir bien de color, o si se prefiere se pueden lograr tonalidades y matices adelgazando el pigmento, se puede obtener otros colores combinando los colores es importante no contaminar el color puro y limpiar el envase y la pastilla después de usarlo, ya que el material es costoso y debe permanecer lo más limpio que se pueda ya que se conserva el material para trabajos posteriores. Se usa con pincel para crear detalles y con esponja para cubrir áreas grandes. Después de haber tenido el pigmento vida útil como pintura corporal se desmaquilla con agua y jabón este se desliza y desprende de una forma muy suave y sin dejar pregnancies.

Pintura aqua-liquid hipoalergénica, se basa en el mismo principio que las pastillas, solo que contienen menos talco y su consistencia es líquida es especial para usarse con aerógrafo o pincel para generar trazos más definidos y sueltos. Los cuidados y forma de desmaquillar son las mismas que con las pastillas. Hay que tomar en cuenta que al secar el color se opacará un poco, por lo tanto si usamos pastilla o pintura, debemos fijarlo a la piel con un producto especial, la fijación de estas dos formas de pigmento es muy buena y garantiza un buen tiempo de duración, el fijador nos proveerá de un tiempo extra y recuperará el tono del color original.

Agua Purificada, es indispensable tanto para lograr el efecto de acuarela, como para diluir los pigmentos líquidos usar agua, el agua debe ser purificada, recordemos que todo lo que hagamos con el material se deposita sobre el cuerpo humano el cual no es el nuestro y puede estar propenso a distintas reacciones. Debemos mantener nuestro material con la mayor asepsia posible y el agua corriente, pudo haber estado en una cisterna o tinaco mucho tiempo y podría contener hongos, los cuales pueden o no afectar al modelo, pero si pueden afectar nuestros pigmentos si es que se mantienen húmedos.

Charolillas de Mezcla, esto nos ayudara a poder tomar una pequeña porción de pigmento y mezclarlo con otro para lograr distintos colores sin contaminar nuestra pastilla original, se puede usar algún estuche de alguna pastilla ya consumida, se puede sustituir con un trozo de vidrio cortado y lijado en los extremos, con esto podemos hacer una paleta de muchos colores.

Espátulas, las espátulas nos ayudarán a retirar porciones pequeñas de pigmento para hacer preparados de colores, también al tener los pigmentos ya en la charola de mezclas nos ayudará a revolverlos bien, macerarlos y agruparlos para un mejor aprovechamiento.

Pinceles, estos están hechos de varios tipos de pelo, tales como pelos de cola de mara, de gato, de buey, ardillas, de tejón, pelo de cabra y pelo artificial hecho de fibras plásticas, etc.. Los mejores pinceles para trabajar son los de pelo de mara ya que recuperan la forma y la suavidad del pelaje los hace bastante maleables. En relación a la fabricación, la longitud que sobresalga de la férula (loof) debe ser combinada con el mejor metal de férula y los pelos deben asegurarse bien a la misma, el tamaño del mango también es importante, con el fin de poder manejarlos fácilmente y sean fáciles de guardar con todo el equipo de pintura corporal, el mejor material para la férula es el latón niquelado sin uniones ya que el pelo queda

sellado, el fin es que el pincel soporte el lavado constante y que el material que une las cerdas con el mango no se disuelva con alcohol, acetona u otros solventes. La longitud de las cerdas debe de elegirse de acuerdo al uso si se usa con pigmentos que se disuelven con base aceitosa o grasa las cerdas deben ser cortas para manipular mejor el pigmento y si el pigmento es base agua las cerdas deben ser más largas. Los mejores pinceles son los que tienen una longitud de 7 pulgadas, con mango de nogal barnizado y pulido. Los pinceles redondos como los planos se usan dependiendo de lo que estemos plasmando, así que a continuación explicamos un poco del uso de estos pinceles dentro de la Pintura Corporal en forma de tabla.

<i>tamaño</i>	<i>uso</i>	<i>longitud del pelo</i>
<i>Núm 1</i> redondo	Perfilado de ojos, delineado de contornos y afinado de detalles y relleno de huecos muy pequeños.	1/4 de pulgada
<i>Núm 3</i> redondo	Dibujo de zonas de pequeño a mediano tamaño, combinación y difusión de color, achurado, delineado de contornos intermedios.	3/8 de pulgada
<i>Núm 10</i> redondo	Dibujo de zonas de gran tamaño, combinación y difusión de color, relleno en color, uso de adhesivos y abrillantadores.	11/16 de pulgada
<i>Núm 3</i> plano	Manejo de detalles con colores grasos, adhesión de decorado, aplicación de color en zonas pequeñas del rostro y en ojos	9/32 de pulgada
<i>Núm 4</i> plano	Manejo de detalles con colores grasos, aplicación de color en labios, en zonas pequeñas del rostro y en ojos, delineado preciso.	1/4 de pulgada
<i>Núm 7</i> plano	Mezclas, sombreados y cobertura de zonas amplias del cuerpo con contorno preciso.	3/8 de pulgada
<i>Núm 12</i> plano	Mezclas y cobertura de zonas amplias del cuerpo con contorno preciso.	9/16 de pulgada

Espojas, las esponjas son el material principal con el que se aplican los pigmentos de base que cubrirán la mayor parte de un diseño, se deben usar esponjas de poliuretano de fina espuma éstas se desechan al final de la utilización para garantizar la limpieza y esterilización. Lo mismo se recomienda esponjas de caucho o de imitación de esponja marina. Las esponjas vienen en muchas formas, se recomienda el uso de la esponja grande redonda y porosa para cubrir porciones grandes del cuerpo, las de las redondas y las planas en zonas amplias del cuerpo y la triangulares o regularmente llamadas quesos, para rellenar intersticios o definir algún contorno. Es importante señalar que estas esponjas no se compran en la tlapalería ni son las comunes de pintura ya que esas no son lo indicado para pintar ya que provocan texturas difíciles de controlar e irritación sobre la piel del modelo. Las esponjas para maquillaje se consiguen en lugares especializados en maquillaje, o en los almacenes en la sección de cosméticos, si es que se encuentra este tipo de esponjas pero base látex es mejor evitar su compra ya que pueden provocar reacciones en la piel del modelo.

Algodón, este material es indispensable para la limpieza del material y de las partes a trabajar en el modelo, con el limpiamos los excesos de material en los pinceles, si existe algún escurrimiento en nuestra composición lo evitamos o detenemos con algodón. Lo usamos para hacer efectos de textura y difumado en las composiciones, se usa para limpiar derrames en nuestra mesa de trabajo y para crear sombreados con polvos en la composición y en conjunto con el alcohol esterilizamos el material y limpiamos las zonas a trabajar sobre el cuerpo.

Q-tips, son utilizado para sombreado de ojos, y dar brillo con polvo a ciertos elementos a manera de pincel, además de ayudan para generar trazos arrastrados con difuminación de color o creación de gradientes. También nos ayudan a limpiar el aerógrafo, evitar que este se tape al quitar con los q-tips el exceso o residuos de pintura que quedan en la boquilla.

El papel vegetal se utiliza para transferir figuras, formas o diseños en pinturas corporales que exigen detalle o precisión, al ser un papel muy poco poroso se puede dibujar sobre el y la tinta se puede transferir fácilmente sobre la piel, de igual manera como se transfiere la base de diseño de un tatuaje.

Plumón base agua, se utiliza para empezar a esbozar y generar trazos de referencia de donde colocaremos nuestros elementos en el cuerpo humano, se debe procurar usar el color con el que se cubrirá el trazo, para no contaminar colores, a veces se sustituye con crayones base grasa, si se utilizan estos el trazo debe ser muy ligero para poder cubrir y eliminar ya que la pintura base agua no se adhiere a las grasas. También se puede usar delineadores de ojos de varios colores. Otro uso para los plumones base agua es el dibujo sobre el papel vegetal (albanene) cuando se dibuja se puede tener una amplia gama cromática, pero se debe tomar en cuenta dibujar en reflejo ya que la capa a transferir es la que tenemos de frente y nos da un reflejo de la imagen original, con esto evitaremos múltiples repeticiones de las plantillas y textos leídos en reverso, los trazos dibujados sobre el papel con estos plumones se transfieren a la piel con ayuda de un solvente el resultado de la transferencia será muy detallada y precisa.

Alcohol, el alcohol ordinario que se vende en las farmacias no es disolvente adecuado para uso de maquillaje ya que es bastante disuelto en agua, aun que nos sirve para limpiar la piel con ayuda de un poco de algodón, no es el mejor, debemos buscar alcohol isopropilo que tiene la capacidad de disolver muchos adhesivos que usamos para pegar decoraciones o máscaras de látex que tienen base en la acetona. El alcohol de isopropilo lo usaremos en primera instancia para limpiar las partes a trabajar en nuestra pintura corporal, ya que con ayuda de algodón logra eliminar el polvo y grasa, además de que reseca y neutraliza la piel, abre el poro para hacerla más receptiva a los pigmentos. Este líquido también sirve para limpiar y esterilizar todos nuestros instrumentos, desde pinceles, aerógrafo, espátulas, envases, charolas de mezcla etc.

Desodorante, el desodorante es un pilar para la labor, el desodorante que requerimos no es cualquiera, debe ser un desodorante en aerosol neutro y sin bases grasas, hoy en día se encuentran muchas marcas y presentaciones, el desodorante reafirma el efecto del alcohol sobre la piel y la protege de la resequedad en exceso, por otro

lado inhibe las glándulas sudoríparas evitando que nuestro trabajo se deshaga, si el modelo suda en demasía. Si no se logra conseguir en aerosol se puede conseguir un roll-on sin base grasa aunque su aplicación y distribución son mucho más tardados e incómodos y que hay que extraer el contenido y distribuirlo sobre la piel con las manos, esto puede incomodar al modelo. Otro tipo de desodorante que usaremos es el de barra que se presenta como gel sólido y contiene un tanto de alcohol, este nos será útil para hacer las transferencias de dibujos en papel vegetal, al aplicarlo en la piel se disuelve y antes de que seque se aplica el papel vegetal, la tinta se disuelve ligeramente sobre la piel y el dibujo se transfiere, el sobrante o excedente de desodorante se absorbe por la piel en menos de un minuto permitiéndonos trabajar. Este último tipo de desodorante no es útil para cubrir el cuerpo y evitar la sudoración.

Fijador, también llamado fixer, es una goma disuelta en alcohol y varios otros componentes, puede presentarse perfumado o sin olor, esté líquido nos ayudará a preservar por más tiempo la pintura corporal, al aplicarlo sobre el trabajo el alcohol se evapora y la goma queda adherida a los pigmentos, creando una película que abrillanta los pigmentos, los protege de tallones ligeros y rocíos de líquidos. Una opción alternativa es el uso de spray para cabello con poco contenido de alcohol envasado en aerosol.

Látex, este material se usa como pigmento general o como elemento para acentuar, dar volumen o brillo a ciertas pinturas corporales. El látex en si no tiene color en fresco es un material lechoso y blanco, con olor a amoníaco, cuando seca es casi transparente y se nota un matiz de ámbar muy ligero, al látex se le puede dar color con pigmentos, como acuarelas líquidas, o los mismos colores que usamos para la pintura corporal, la ventaja es que se colorea casi con cualquier tipo de pigmento. Al usarlo y colorearlo debemos de estar cien por ciento seguros que el pigmento no es tóxico y hacer pruebas sobre la piel del modelo ya que no todas las pieles resisten la aplicación del látex, no se debe usar un látex cualquiera, debe ser látex específico para aplicación sobre la piel, este se consigue en casas cosméticas o de efectos especiales. Se llama látex de goma pura, se seca al aire para formar una resistente capa elástica. Algunos especialistas de efectos especiales lo utilizan para generar arrugas o ampollas en la piel. Después de pigmentado se aplica directamente en la piel, a menos que se haya creado una prótesis, o máscara con textura especial, este se trabajara en un molde y después se aplicara a la piel con adhesivos.

Adhesivos, el más común usado es el adhesivo de prótesis B también llamado Pros-aid, es un adhesivo de emulsión acrílica con base de agua, color blanco lechoso y se torna transparente al secar, su tiempo de secado es medio y tiene un factor de irritación muy bajo ya que no contiene disolventes fuertes, es insoluble al agua. Se puede remover con alcohol de isopropilo, pero por lo general cuando lo compras debes de comprar el removedor el cual es más efectivo y protege la piel. El adhesivo nos ayudará con la colocación de postizos, pelucas, máscaras de látex, parches de látex, y decorados que darán vida y volumen a nuestra composición.

Decorados, los decorados acentúan ciertos elementos de nuestra pintura corporal, se utilizan para generar efectos especiales, o componentes que brotan del cuerpo, en general se puede usar cualquier cosa como decorado, siempre tomando en

cuenta que no afecte la visión del diseño, ni a la salud de nuestro modelo. Estos pueden ser desde pequeños diamantes, piedras brillantes, perlas, hilos, fibras, elementos de ornato naturales, elementos plásticos etc. depende la creatividad del ejecutante y de la seguridad que estos proporcionen al modelo.

En general estos son elementos básicos con los que alguien que aplicará un diseño en pintura corporal debe contar.

Existe otro grupo de materiales que debemos considerar, se refiere a los productos cosméticos, estos nos ayudan a realzar y hacer cambios de tonos y texturas, su uso nos resulta en los terminados de detalles que le darán a nuestra pintura corporal un resultado profesional y cuidado, además se logra que nuestra labor pueda ser apreciada a distancia y de cerca.

Sombras y sombra para ojos, cuando la pintura corporal no es completa y algunas partes dejan ver la piel desnuda es bueno intentar matizar y reducir el rigor de pliegues y volúmenes, o acentuarlos las sombras nos ayudan en esta tarea. Si la pintura corporal es completa y se necesita dar brillo o reducir luz en algunas partes del cuerpo las sombras de ojos ayudan ya que encontraremos un color con matiz más claro o un tono mas oscuro en la variedad de colores en que se presenta, que nos ayude a lograr estos efectos.

Cremas labiales, son pigmentos grasos, específicamente par uso labial, aunque se pueden aplicar en casi todo el cuerpo, la mayoría de estos vienen en colores rojizos, emulaciones de tono de piel, o tonos cafés y morados, las cremas labiales en los colores mencionados anteriormente son los de mejor calidad. Se puede encontrar toda la gama de colores en cremas labiales, pero son difíciles de encontrar y por lo general son de baja calidad, se deben usar con precaución y con una prueba previa. Su utilidad sobre la pintura corporal es la de dar brillo a ciertos elementos, acentuar los labios, y crear el efecto de humedad.

Delineadores, los delineadores ayudan a acentuar la forma de los ojos de nuestro modelo, pero su utilidad principal en la pintura corporal, es la de poder esbozar la composición antes de realizarla y cuando se está por terminar, un delineador ayuda a definir formas dentro de la composición también ayuda a poder hacer dibujos precisos, en general a realizar los acabados que darán un realce a nuestro trabajo. Los delineadores se pueden encontrar en todos los colores y funciona como un lápiz de color.

Pestañas postizas, se utilizan para acentuar los ojos de las modelos y se pueden encontrar en varios colores y formas, es posible crear un modelo original y único de pestañas postizas, con materiales varios y cabello artificial que coordinen en color y forma con la composición, estos se aplican con adhesivo de pestañas postizas y crean juegos muy interesantes con los ojos.

Utensilios especiales

Hay algunos utensilios empleados en la medicina y odontología que se utilizan en ocasiones para el desarrollo de una pintura corporal.

Pinzas de dentista, hechas de acero inoxidable con puntas curvas, son útiles para el manejo de decoraciones, pestañas postizas y prótesis pequeñas.

Las espátulas dentales de acero inoxidable o plástico con hoja de 2.5 pulgadas son excelentes para mezclar colores, remover líquidos, extraer de los envases un poco de material etc.

Las tijeras son indispensables, ya sea para hacer cortes en bolsas, envases, plásticos a algunos elementos que vengan empacados, nunca se sabe cuando se puedan necesitar. También sirven para recortar elementos de decoración, recortar los dibujos que se plasmaron en el papel vegetal etc.

Tijeras curvas de cirugía, sirven para quitar excesos en implantes de látex y dar forma mediante el recorte de ciertos elementos.

Peine de rabo de metal, para trabajos rápidos de peluquería si el modelo lleva un mal peinado o por cualquier situación el estilista o peinador no llega al menos se puede dar una visión presentable al cabello de nuestro modelo.



2.4

Factores humanos que pueden modificar el mensaje y lenguaje corporal

Como ya vimos en el capítulo anterior hay muchos factores técnicos y tecnológicos que pueden modificar el resultado de una pintura corporal, los cuales pueden ser compensados con inversión en equipo y conocimiento de lo requerido. Otros factores que modifican el mensaje son los humanos que van desde la capacidad del realizador para el manejo de la pintura hasta la actitud que tenga nuestro modelo al presentarse.

El realizador, debe tener conocimientos técnicos en el manejo de pintura y acuarela, dibujo así mismo en el manejo del aerógrafo y aptitud para realizar trabajos artísticos. En nuestro caso el realizador intelectual debe de tener conocimiento de diseño y poder manejar sus elementos con plena fluidez, es posible que se desarrolle el diseño por una persona y la realización técnica sea creada por otra, pero los mejores resultados se logran cuando el diseñador es el mismo que plasma sobre el modelo su idea. Ya hemos visto cuales son los elementos básicos del diseño, como interactúan y como podemos aplicar diseño sobre un cuerpo humano.

Ahora veremos un poco de lo que se requiere en aptitud para hacer el traslado al modelo. Se ha mencionado que el realizar una pintura corporal tiene mucha similitud con el proceso de tatuar, por el manejo de bocetos, transferencias y comienzo de la labor artística, es cierto lo único que aquí cambia es el uso de pigmentos más ligeros y removibles, la sustitución de agujas por pinceles, lápices y aerógrafo.

Para poder definir lo que se necesita desde el factor humano en cuanto al realizador empezaremos por definir que es pintura:

Pintura

¹⁸En Bellas Artes, la pintura artística es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas.

La pintura es la expresión de ideas, pensamientos y sentimientos en el papel, madera, paredes etc. Para esto el realizador necesita una habilidad para pintar y además una situación en que se base, es decir, un conflicto, problema, o situación en la que este se encuentre, para reflejarlo con su manejo de los pigmentos sobre un soporte.

La aplicación de muchas de las técnicas requiere de medios para plasmar la obra; éstos pueden variar y generalmente, no ser limitados a una sola herramienta o instrumento, nuestro interés es la pintura corporal y como ya vimos, la técnicas que se usan son similares a las más recurrentes y normales en la pintura, hemos mencionado que se utilizan pigmentos base talco que funcionan como acuarela y pigmentos líquidos

los cuales funcionan de la misma manera en que se emplea la pintura guache base agua o acrílica, por lo tanto son las técnicas de pintura que se describirán.

Acuarela

La acuarela es una pintura sobre papel o cartulina con colores diluidos en agua. Los colores utilizados son transparentes (según la cantidad de agua en la mezcla) y a veces dejan ver el fondo del papel (blanco), que actúa como otro verdadero tono. El color de acuarela se compone de pigmentos aglutinados con goma arábica o miel. En sus procedimientos se emplea la pintura por capas transparentes, a fin de lograr mayor brillantez y soltura en la composición que se está realizando. Nuestras pinturas acuacolor en pastillas, se usan de la misma manera en ciertas ocasiones el color base será el color de la piel y en otras se aplicará un fondo en blanco o del color que deseemos de fondo con sellador para después poder trabajar como si fuese una acuarela normal, el resultado se puede manejar mediante la saturación con pigmento en agua, que es el agente solvente y los pinceles o las esponjas son el medio de transporte. El resultado es un poco más opaco que en la acuarela, por la composición del pigmento que contiene talco, pero es bastante translucido, y los mejores resultados solo se obtienen mediante la práctica. El uso en forma de acuarela de nuestro pigmento en pastilla se relaciona con el uso del solvente (agua) para lograr un efecto de acuarela con acuacolor el solvente debe estar en mayor proporción dentro de la mezcla que el pigmento.

Témpera o guache

La témpera es un medio similar a la acuarela, pero tiene una "carga" de blanco de zinc. Este añadido adicional al pigmento le aporta a la témpera el carácter opaco y no translúcido que lo diferencia de la acuarela, permitiéndole aplicar tonalidades claras sobre una oscura, procedimiento que en la acuarela "clásica" se considera incorrecto; a ese defecto en la acuarela se le denomina "acuarela opaca" o "muerta". El guache es un medio muy eficaz para complementar dibujos y hacer efectos de trazo seco o de empaste. La fórmula de la témpera también incorpora goma arábica, miel y a veces hiel de buey para aportar más fluidez al recorrido del pincel. Los mismos efectos podemos lograr al utilizar nuestras pastillas de acuacolor si usamos el pincel con alta saturación de pigmento. Para emular esta técnica con nuestros materiales de pintura corporal, el pigmento debe estar en mayor proporción que el solvente, en caso de utilizar pastillas de color. La pintura líquida para pintura corporal, se utiliza de manera idéntica que la técnica de témpera y se aplica con pincel esponja o aerógrafo ya que la consistencia es muy similar.

Acrílico

El ácido acrílico es un compuesto químico (fórmula $C_3H_4O_2$), siendo el ácido carboxílico insaturado más simple, con un enlace doble y un grupo carboxilo unido a su C3 técnicamente esta fórmula es la base de la pintura acrílica en realidad solo se menciona esto con la intención de indicar que los pigmentos usados en esta técnica son un compuesto químico. En su estado puro, se trata de un líquido corrosivo, incoloro y de olor penetrante. Es miscible con agua, alcoholes, éteres y cloroformo.

mo. Es producido a partir del propileno, un subproducto gaseoso de la refinación de petróleo. El ácido acrílico presenta una acentuada tendencia a la creación de polímeros, los cuales, en su forma neutralizada (como el poliacrilato de sodio) son utilizados comercialmente y se aplica de la misma manera que el témpera únicamente que dependiendo del solvente resultaran diversos efectos. Su resultado final es en cada trazo una capa de material de color flexible que puede ser gruesa y opaca o delgada y casi traslúcida, se puede lograr colocar colores claros sobre oscuros. Algunas pinturas para uso en el cuerpo contienen polímeros naturales o componentes aglutinantes naturales que dan un resultado brillante como el látex generan una textura similar a la de la pintura acrílica, por lo general el solvente es agua o alcohol y se aplica con pincel o esponja. Algunas veces se utiliza pintura acrílica para reafirmar el color de las pastillas de maquillaje, no es recomendable ya que tapa los poros de la piel y puede provocar irritación, al ser un componente químico aunque este neutralizado puede dañar la piel.

Aerógrafo

El aerógrafo es un instrumento que emplea aire a presión para dispersar un pigmento en partículas muy finas. Tiene el aspecto de un bolígrafo grande y se sujeta de forma parecida, con el dedo índice levantado para controlar el suministro de aire. El aerógrafo se emplea para colorear, generar ilustraciones, pintar objetos de forma uniforme o con degradado etc. Este instrumento cuenta con depósitos para pintura, los cuales se pueden rellenar de cualquier tipo de pigmento delgado y líquido que no obstruya los conductos de flujo. Existen varios tipos de aerógrafos, uno es el de acción simple, este funciona al presionar el gatillo, libera el flujo de aire con un presión continua y la boquilla siempre se mantiene a una sola apertura y es necesario detener el trabajo para lograr distintas calidades de en la dispersión del pigmento. Otro es el de doble acción, el cual al presionar el gatillo libera el flujo de aire constante y al mover el gatillo hacia delante o hacia atrás se regula el hueco de la boquilla por la cual se expulsa el pigmento, esto nos deja jugar libremente con la calidad de dispersión del pigmento. Algunos funcionan por gravedad y otros por succión, el último genera una succión mediante la presión de aire que al pasar por el ducto del dispersor absorbe el pigmento hacia el mismo tubo logrando dispersar el pigmento, los aerógrafos de gravedad cuentan con un receptáculo de pigmento en la parte superior del mismo el cual cuenta con una barra obstructora cuando se activa el gatillo el líquido se decanta y va directamente al tubo de dispersión. El uso de estos instrumentos y sus diferentes modelos depende de la adaptación o comprobación de funcionamiento por parte del usuario, se recomienda como básico el uso de un aerógrafo de doble acción con varios contenedores, para facilitar la labor y el tiempo de realización de una pintura corporal.

Una vez explicado en que consisten las técnicas que el realizador debe dominar y exponer algunos aspectos técnicos veremos en que se aplica cada una de ellas.

El uso de la técnica tipo acuarela se usa cuando se crea una pintura corporal en una extremidad o en una parte específica del cuerpo, sobre todo en elementos pequeños y de bastante detalle donde exaltaremos el manejo de la técnica y reproducción de elementos en pintura. Se usa también en Pinturas Corporales completas que serán utilizadas para publicación o fotografía, ya que requieren de un detallado muy

definido ya que la película capturara la imagen del modelo con gran definición. La técnica de acuarela se utiliza para generar dibujos sobre bases claras, que nos permitan jugar con las transparencias, en pinturas corporales de camuflaje también se utilizan ya que nos proporciona la cualidad de generar millones de tonos y matices que nos ayuden a emular el fondo. Esta técnica se aplicara en los trabajos más finos que requieren más tiempo y dedicación, con resultados para exposición y reproducción como se explicó fotografías, publicaciones, presentaciones exclusivas de alto nivel.

El uso de la técnica tipo acrílica y témpera o guache, se puede usar con pinturas corporales de medio cuerpo o completas, ya que con el trazo del pincel y el pigmento más espeso se pueden cubrir áreas grandes y trazar figuras y formas con precisión, los trazos serán firmes y se detallarán o suavizaran con otros trazos de pinceles más delgados. El emular esta técnica en pintura corporal no requiere tanto detalle como acuarela así que se trabajará más rápido. El hecho que nos deje trabajar con colores claros sobre colores oscuros nos da la facilidad de poder avanzar por zonas y no por detalles. Esta técnica se aplicará en pinturas corporales que se presentan en eventos de alto y mediano nivel, en vídeos musicales, en exposiciones culturales o para efectos de cualquier tipo de filmación, o en representaciones o performance donde la imagen que refleja el modelo o actor cobra importancia media o alta, digamos que es la técnica que se utiliza a nivel intermedio en trabajos que no exigen gran detalle, pero si requieren de una visualización con bastante calidad.

El uso del aerógrafo es la técnica más común y efectiva ya que únicamente se colocan los pigmentos y se dispersan sobre el cuerpo controlándolos con el aire, con esto se pueden obtener degradados, tonos brillos, figuras formas y un trazado muy rápido, se debe dominar muy bien la esta técnica para evitar escurrimientos, se pueden tener resultados muy finos y detallados o trazos rápidos y no muy complejos. Esta técnica es la más efectiva ya que la pintura corporal se realiza muy rápido y es la que la gente más solicita ya que muchos de estos trabajos se presentan en discotecas, festivales o fiestas y no requiere mucha complejidad ya que no va a existir un control real de iluminación, el costo y el tiempo de elaboración se reduce.

Dependiendo de la experiencia y la situación, ya que cada pintura corporal es única y presenta diversos factores de para su elaboración, que van desde la iluminación, hasta el espacio donde se realice, los recursos tecnológicos, o el clima, el realizador deberá decidir que técnica usar incluso realizar técnicas mixtas, con el fin de obtener el resultado más adecuado y efectivo.

Muchas veces aquí se ha mencionado que el trabajo debe de realizarse de la manera más rápida y adecuada, la rapidez es un factor de importancia ya que mientras más rápido terminemos, más tiempo tendremos de apreciar el resultado para crear correcciones, o detallado ya que esta no es una labor que pueda tomarse todo el tiempo del mundo, fatiga físicamente al realizador, como al modelo y no se puede realizar en varias sesiones ya que el avance de un día pudiese arruinarse con el uso de ropa o al realizar actividades por parte del modelo. Así que se debe trabajar de manera confortable y relajada pero tomando en cuenta el tiempo que se va tomar y la comodidad del modelo y el realizador.

Con respecto al modelo es importante tomar en cuenta varios factores como el hecho de que el realizador y el modelo sean del mismo sexo, cuando el realizador y el modelo son de sexo femenino la confianza y la desinhibición se dan de forma natural, si el modelo es femenino y el realizador masculino, se debe de poner especial énfasis en que el trabajo es profesional y se debe tener extremo cuidado al tratar a la modelo ya que se trabaja con un cuerpo desnudo y es necesario trabajar con partes íntimas del cuerpo, al hacer esto se debe hacer con suma delicadeza, ya que cualquier movimiento brusco o mal realizado se puede mal interpretar, de la misma manera se debe trabajar si el realizador es femenino y el modelo masculino, aunque no es tan marcada la sensación que tiene el modelo de intromisión con su intimidad. Si el modelo es masculino y el realizador también la desinhibición es natural. El hecho de quien realiza y quien soporta el diseño no debería cobrar relevancia mientras el trabajo se realice entre profesionales, por eso es importante que el realizador dote de toda información que el modelo requiera para hacerlo sentirse cómodo, de la misma manera el modelo debe ser consciente de lo que se realizará en su cuerpo y de la actitud que se espera de su parte, es por ello que lo anteriormente mencionado nos ayudará a tener una guía de cómo poder negociar y llevar el trato con el modelo. Una opción muy eficaz es tener siempre un asistente del sexo opuesto esto media el sentido de invasión de intimidad. Por lo tanto es siempre mejor trabajar con modelos con experiencia previa, esto puede resultar en la mejor manera de proyectar un proyecto sobre un cuerpo. Un modelo con poca experiencia puede hacernos un poco más compleja la labor, que ya que se moverá constantemente, se agotará rápido, se incomodará, solicitará ver los avances del trabajo constantemente y la concentración que podamos tener al momento de trabajar se dispersará. Por lo anterior es cuestión del realizador y de las necesidades del trabajo la elección del modelo, pero a veces es importante hacer sacrificios por un cuerpo mucho más trabajado, o por un lienzo más tranquilo que nos facilitará la labor.

A continuación tomaré como referencia fidedigna, a un profesional que se dedica a la producción de eventos, esto lo hacemos con el carácter de ver los factores humanos que modifican el mensaje después de plasmarlo sobre el modelo.

He decidido entrevistar a alguien que esta en constante contacto con la gente que aplica pintura corporal, tiene experiencia al haber portado algunas pinturas corporales haber tenido la necesidad de contratarlas para su aplicación, el es actor y artista de performance, además de chef, se dedica a la producción de eventos y performance ya con más de 10 años de experiencia.

Entrevista

Entrevistado:

Sergio Enrique Navarro Ochoa

Ocupación:

Actor y Productor

Nivel académico:

Literatura Dramática y Teatro. (UNAM 88-92) Gastronomía (CESA)

¿Qué relación tiene usted con la pintura corporal?

Mi relación con la pintura corporal, sobre todo se da a partir de las producciones, puestas en la escena, en Performance realizados y en ciertos casos mi labor como director en algunos proyectos. Ya sea con acróbatas, bailarinas y actores. Básicamente para ofrecer al público un apoyo en la venta de un producto o servicio mediante la pintura y el performance, a manera de refuerzo atractivo.

¿Cómo valora usted la pintura corporal dentro de su campo de acción?

La pintura corporal puede ser muy abstracta o no, pero bastante útil ya que es muy atractiva y tiene vida, depende del concepto que se está manejando, recuerdo un show tribal, anunciaban y promocionaban el lugar que era un bar por lo tanto los diseños eran creados refiriéndose a la idea del lugar (aquí la Pintura corporal cumple el objetivo del diseño Gráfico el cual es emitir mensajes a partir de una necesidad de un cliente o usuario). En si la pintura corporal puede ser un refuerzo que se le da a todo el arte que se genera en una producción, un elemento más dentro de este gran conjunto de disciplinas, sin el cual el trabajo no estaría completo y también en ocasiones es el medio por el cual se comunica todo un concepto en un evento sin necesitar mas que al modelo pintado.

¿Con que frecuencia se utiliza la pintura corporal en tu actividad?

Se aplica cuando la presentación es un tanto estática y requieres atracción y cuando no llevas acróbatas o la dinámica del proyecto no requiere de gran actividad de quien soporta la pintura corporal, se usa frecuentemente en presentaciones de productos, en lugares como bares, discotecas y en ferias de promoción de conceptos varios, ya sea promoción de un concepto turístico, comercial, campaña social etc. Debes de tener cuidado como actor y productor ya que necesitas mantener la pintura en las mejores condiciones, por la experiencia las luces y el ambiente traen dificultades y se debe prever en la planeación del evento.

¿Un diseño aplicado en algún envase o algún concepto de diseño publicitario se puede aplicar como pintura corporal y resultar un diseño profesional emitiendo el mensaje de quien tiene la necesidad de comunicar?

Si, se puede ir más allá, mi visión es que el realizador o diseñador y el modelo tengan una comunicación muy cercana, el diseñador debe de comunicar al modelo que existe un trasfondo de acuerdo a las necesidades del cliente, el concepto de la campaña, lo sutil que expresa gráficamente con idea y la parte realizada mediante el trazo. Yo creo que el medio es funcional y un recurso poco agotado, sobre todo se debe tener la claridad de que el mensaje se esta emitiendo en este medio para darle atractivo y dinamismo. Desde el concepto, hasta la realización técnica que depende del que plasma con pigmentos y el modelo deben tener un entendimiento claro de lo que será el resultado final para generar esta atracción. La gente que verá la pintura corporal lo apreciará como algo novedoso, dinámico, alguien que te invita a que consumas algo de manera directa, siendo más sutil. El uso de la pintura corporal depende mucho del entorno donde se lleve acabo, en un entorno inadecuado se podría caer en un extremo burdo y el desnudo gratuito, pero si se

traslada de contexto donde la gente es mas sensible, obviamente influye el mensaje que desees comunicar como realizador y el control de que es lo que la o el modelo van a hacer. No es lo mismo que aparezca en una postura donde se evoca lo sexual, a diferencia que su postura sea más cuidada con una mano o cierta parte del cuerpo flexionada. Si a mi me encargan un show o presentación donde lo que se pide es una esencia sensual yo acudo a la pintura corporal, ya que sin caer en lo sexual alude a la sensualidad. Puede ser muy lúdico, juguetón dependiendo de cómo se use esa pintura corporal en el modelo, creo que los recursos que se pueden obtener a partir de esto son bastos y no debe de caer en el terreno grotesco, es importante prever en el diseño una buena postura, una intención y no caer en la vulgaridad usar la sensibilidad estética y gráfica del diseñador. Cuando una pintura corporal esta bien hecha ni siquiera te das cuenta que la persona esta desnuda, esto se torna en un objetivo un tanto juguetón que de pronto la desnudes sea lo ultimo que descubras.

¿Qué es lo que Tú buscas de una pintura corporal?

Busco que sea sensual y claro, que descubras a partir de la relación del cuerpo y la pintura un juego con el entorno. Que me deje ver de una forma velada, que es un desnudo.

¿Qué es lo que hace que funcione una pintura corporal?

Es la dirección que se brinda por parte del creador al el interprete, otra es la interpretación del ejecutante, ya sea bailarín, actor o modelo, si no hay una comunicación clara y constante el mensaje no va a llegar. Es importante que el diseñador exprese al modelo lo planteado para la imagen final, la idea de movimiento, que intención actitud o personaje está interpretando, expresiones con el cuerpo. El juego de la pintura es importante, debe ser clara y definida ya que el modelo deberá interpretar la pintura que le cubre el cuerpo, para asimilar su personaje y hacer que la pintura a partir de su corporalidad sea ese personaje, también se debe tomar en cuenta el entorno y como se desarrollaría en cierto momento. La funcionalidad se refleja en la coherencia de la pintura y la expresión del cuerpo y el entorno. La pintura corporal es un vestuario que te da mas libertad de movimiento y creatividad desde la expresión gráfica como la dramática.

A manera de recomendación es mejor utilizar a un modelo con experiencia ya que ciertas veces las modelos que no tienen experiencia reflejan el miedo del desnudo, pasa mucho cuando se trabaja con una modelo primeriza, es muy pesado trabajar con alguien que es dominado por el miedo "Que tiene pena de exhibir un ceno que realmente no se ve" necesitas indicar posición y movimiento y su mente esta dispersa en cubrir sus partes púdicas.

A manera personal creo que si se va a exhibir un trabajo de pintura la o el modelo deben tener un cuerpo trabajado ya que es mas estético y atractivo, claro esto depende del tipo de mensaje que se desee expresar, si es posible creo es mejor utilizar un actor o actriz ya que su preparación, los hace más aptos para reflejar corporalmente varios conceptos y reduce el esfuerzo del trabajo de dirección.

¿Qué es lo que tú como “productor” exiges de un realizador de pintura corporal?

En primer lugar que su trazo sea limpio y valla que el realizador tenga talento con el manejo de las técnicas que usa para desarrollar la pintura corporal. En segundo lugar que use materiales que no provoquen daño al modelo o actor, que se limpien fácilmente, que no genere problemas la cantidad de maquillaje que se use y que sean de alta calidad para que duren y tengan buena adherencia en la piel. La parte más importante, el toque que no puedes suplir se llama “talento”, que cuando el diseñador, realizador o artista realice su labor invada al público, que a partir de que el público vea la pintura corporal el interprete no tenga que hacer mucho, que se sostenga por si misma, valla que este bien diseñado o planeado con concepto, técnica y buenos materiales. En si sencillez en el trazo, claridad, experiencia y talento Otra parte técnica a cubrir que creo que solo se adquiere con experiencia es el manejo de materiales según el espacio donde se trabaja y el clima ya que el sudor y el frío influyen mucho en los resultados, el trabajo se realiza con humanos cubiertos por una capa muy delgada de pintura.

¿Que es lo que buscas de un modelo de pintura corporal?

Busco que sepa expresar y que dé el extra al momento de personificar el diseño o la pintura que trae maquillada en el cuerpo, alguien que busque, que explore.

¿Un modelo puede ser alguien con un cuerpo robusto, gordo, delgado, puede funcionar como modelo?

Si, depende del concepto el mensaje que se desee expresar, se debe ser coherente con el mensaje y el ambiente. Los formatos de lienzo para pintura no siempre son los mismos, ni para acuarela, o incluso el papel con el cual se imprime un libro, el modelo se debe de elegir según el mensaje. Por lo general lo estético llama la atención ante un mensaje popular o común, pero este tipo de modelos funcionan con características especiales.

¿Dime 5 o 6 puntos que pueden arruinar una presentación de una pintura corporal?

- 1.- El concepto no es claro.
- 2.- El interprete no sabe que interpretar, valla no esta definida la actitud que se debe tener al portar la pintura corporal.
- 3.- La iluminación es mala.
- 4.- El maquillaje es de mala calidad.
- 5.- El entorno no es adecuado.

Si se tiene alguna de estas situaciones se puede presentar el fallo o el fracaso.

¿Danos consejo sobre lenguaje corporal al trabajar en pintura corporal?

En principio el modelo debe tener cierta formación, antecedentes del manejo de expresión corporal, que conozca ciertas técnicas o al menos nociones básicas, es donde el diseñador puede echar mano de la gente que esta en escena, en teatros estas personas son más dóciles para este manejo de personaje, un bailarín puede

que lo exprese por medio de las técnicas de danza, el intérprete debe tener una actitud clara sobre lo que refleja su vestido de pintura, para actuar en conformidad. El hecho es que cuando uno diseña, debe de cuidar y planear un diseño de movimientos y dirección para plantear límites a manera de coreografía. Es necesario tener conocimiento de lo que se hace en producción "Los Entes de la escena" como lo que sucede con los diseñadores con especialidad en multimedia de la UNAM. La pintura corporal es un trabajo integral el cual debe cuidar aspectos de iluminación, dirección, arte etc. por lo tanto el realizador debe de tener control de sus recursos, sería muy costoso tener un equipo grande de producción para lograr una pintura corporal, por lo tanto el que es profesional en esto debe tener una educación integral para llegar al resultado sencillo y preciso para que su pintura luzca de la mejor manera. Si existe ese equipo de producción la comunicación entre los elementos que lo componen debe ser constante y clara.



Cap. 3

Creación de un diseño aplicado en Pintura Corporal

Para la realización y buen fin de este proyecto nos basaremos en la metodología de Diseño que nos plantea Bruno Munari, por lo tanto a lo largo de este capítulo iremos cubriendo los pasos de esta metodología, de sección en sección de acuerdo a la labor que se realiza en cada momento.

Lista de acciones a tomar de acuerdo al Método de Munari:

1. Enunciación del Problema
2. Identificación de Aspectos funcionales
3. Verificación Cultural Histórico-Geográfica
4. Verificación técnico-económica
5. Identificación de límites de tiempo de uso, reglas, mercado y partes existentes
6. Identificación de elementos de proyectación
7. Disponibilidades tecnológicas (materiales e instrumentos)
8. Creatividad (síntesis) usando un código de usuario
9. Creación de un modelo
10. Revisión y comprobación
11. Soluciones posibles, elección de la mas sencilla
12. Programación de proyectación
13. Creación de diseño definitivo

3.1 Planteamiento del proyecto, por medio del análisis de las necesidades

Enunciación del problema

Se requiere un diseño con soporte en Pintura corporal o Body-Painting que refleje el significado de un pequeño escrito para un autor, el cual incluirá la imagen en postales, promocionara sus trabajos personales y promocionara un sitio Web, que según sus palabras, "es un espacio para que aquel que lo desee se exprese por medio de la palabra, en escritos pequeños y poemas".

Se trata de transportar mediante el diseño lo que las palabras del autor nos desean transmitir.

Como referencia el pequeño escrito con la imagen, promocionaran un futuro sitio donde se expondrán algunos textos que el autor lleva escribiendo a lo largo de su vida y otros textos de personas anónimas, el tema principal de sus escritos son el

amor, el desamor inspirado por algunas musas, la amistad y la relatividad de la vida. El escrito de interés al autor y a nuestra labor es corto y preciso, el tema principal es el transcurso de la vida, el cual lo expone a manera de reflexión. Debemos tomar en cuenta que este escrito es un cenit del mensaje a expresar, sin embargo existen más escritos de los cuales el escritor desea que tomemos como referencia para desarrollar la imagen

*Detrás de la luna viene el sol.
Detrás de la luna viene el sol.
Con vestido negro al descanso,
con la claridad al movimiento.
Con la noche reflexiona,
con la luz encuentra el camino.
Los días se van,
las noches vienen,
Y nuestra hora llega.*

Verificación de Aspectos Funcionales

El escritor necesita una imagen que expondrá en postales y en su sitio Web, y se utilizará para ilustrar o acompañar varios escritos de diversos temas la imagen debe ser referente a las musas, a otros sentimientos y elementos que inspiran sus escritos. Por lo tanto el resultado debe de ser dinámico ya que se colocará al lado de cada escrito y publicitará su sitio, el escritor tiene un pequeño escrito el cual quiere que se refleje en la imagen, sin perder el aspecto de la inspiración femenina y los aspectos de la vivencia humana.

Se propone una pintura corporal, de esta manera podremos enunciar en una imagen visual el contenido del pequeño escrito, el modelo deberá ser femenino y atractivo, así podemos enunciar la inspiración a partir de una mujer, denotar por medio de varios elementos dentro de la pintura corporal los mensajes y situaciones que el requiere, también se pueden hacer varias tomas fotográficas en una sola sesión para tener varias opciones de imagen a partir de un solo concepto representado en diseño. Lo cual le es funcional ya que puede colocar distintas imágenes en cada escrito, utilizar una imagen de cuerpo completo para su presentación en postales, además de tener la opción de elegir entre varias imágenes y generar dinamismo al presentar su proyecto con diversos medios para futuros intereses.

Verificación Cultural Histórico-Geográfica

El público al que se dirige el mensaje visual, se expresa como público en general, pero en realidad es necesario hacer una distinción no toda la gente tiene acceso a Internet y no todo el mundo se interesa el la poesía, El público para el que este mensaje esta destinado es para jóvenes y adultos con interés en el arte y la poesía, un sector de la población con estudios al menos de secundaria, con sensibilidad y criterio para comprender una pintura corporal o un desnudo con pintura.

La distinción del sexo es innecesaria y la nacionalidad en general será mexicana ya que es la zona de distribución publicitaria, pero no se descarta el hecho de que puede llegar a otras naciones, por lo menos por medio de Internet. Así que este proyecto se desarrolla en un entorno forjado en la idiosincrasia latino americana actual por el uso del idioma español y el país de origen (México), la sociedad latino

americana esta abierta a nuevas expresiones en un ambiente cultural habido de imágenes más que de libros o letras, donde la información se recibe de forma inmediata y digerida. La pintura corporal es un medio el cual ya se ha aplicado antes en este país y en muchos lados a lo cual la gente ya esta acostumbrada o por lo menos tienen noción de su existencia y en este país donde la apertura esta de moda funcionará como atractivo o novedad dependiendo del receptor. Por lo tanto la pintura corporal servirá al llamar la atención y enunciara el motivo de la lectura de la poesía en una vista más directa.

Verificación Técnico-económica

Los recursos técnicos requeridos son factibles de ser recaudados y el presupuesto económico propuesto al cliente ha sido aceptado, tomando en cuenta la labor de diseño y plantación de producción, la labor técnica de transferencia y realización de pintura corporal, los honorarios del fotógrafo, la renta del equipo fotográfico y el costo de los materiales para su realización.

El cliente replicó, que el costo no era económico pero teniendo en cuenta el resultado que esperaba, valía la pena ya que al tener como resultado una imagen dinámica o varias imágenes de un solo proyecto sacaría bastante provecho de ello.

Identificación de límites de tiempo de uso, reglas, mercado y partes existentes.

El tiempo de uso que tendrá esta imagen es indefinido ya que existen varias posibilidades de uso en los escritos que tenga el autor, además de que será la imagen de identidad que desea aplicar a su sitio Web, el tiempo esta limitado a el momento que surja la necesidad de renovación según los avances del proyecto de poesía del autor. Se le entregará al cliente una selección de 20 tomas fotográficas. Como reglas se acuerda con el cliente que las imágenes que se produzcan a partir de este proyecto se utilizaran única y exclusivamente para promocionar el proyecto de poesía cualquier otro uso causara honorarios, las imágenes podrán ser utilizadas por el creador con el fin de promocionar su trabajo a manera de carpeta sin fines de lucro o alguna otra función no especificada y de la misma manera sucederá con las tomas fotográficas y el fotógrafo. La reproducción de las imágenes se podrá dar en cualquier medio siempre y cuando el fin de la reproducción este relacionado con el proyecto de poesía. Si se obtiene alguna ganancia por medio de las imágenes reproducidas como postales, libros impresos, separadores de libros o algún otro medio el creador de las imágenes deberá obtener el 8% de cada venta según el precio final del producto.

El proyecto se entregará en un mes ya que se requiere planeación, recaudación de información y revisión de avances, la realización física de la pintura corporal se hará en una sola sesión que durar un solo día y los resultados de esta sesión conforme a la planeación serán el diseño definitivo, si el resultado de ese día requiere ajustes estos se lograrán de forma digital, lo cual tendrá un plazo de entrega de una semana a partir de la selección de las 20 tomas que le serán de utilidad al cliente .

Identificación de Elementos de Proyección

Se requiere la planeación de un diseño con soporte en pintura corporal, basado en un escrito del autor y que sirva de apoyo o referencia para los demás escritos

además servirá como imagen promocional para el proyecto. Para esto debemos desarrollar el diseño de acuerdo al concepto planteado, una vez resuelto el diseño se elaborará sobre un cuerpo humano. El diseño será realizado usando las técnicas de transferencia y Acuacolor tipo t mpera. Una vez realizada la pintura corporal se procede a hacer una sesi n fotogr fica digital, de la cual se obtendr n varias im genes las cuales ser n sometidas a revisi n y se entregara al cliente una selecci n final.

Disponibilidades tecnol gicas

Los recursos que se requiere para el desarrollo del dise o son simples, necesitamos un esquema de un cuerpo humano, del mismo sexo del modelo en el cual se plasmar  la pintura corporal, por medio de un estudio de planos de acuerdo a las medidas de un modelo humano real y aplicaci n de conocimiento de dise o gr fico.

La tecnolog a que se requiere para el resultado f sico del proyecto es el equipo de pintura corporal que son; papel vegetal, plumones, elementos de transferencia, pinceles, pigmentos, aer grafo de doble acci n, esponjas, accesorios de limpieza, utensilios de mezcla de pigmentos, una compresora, una mesa de trabajo, un estudio o lugar acondicionado para trabajar c moda y libremente, una cama de masaje para reposo del modelo, qu micos de fijaci n. La contrataci n de un fotogr fo, con equipo de c mara digital profesional. Contrataci n de un modelo profesional. Aproximadamente de 8 a 10 horas de trabajo para la realizaci n y de 1 a 2 horas para la toma fotogr fica y un ordenador para la revisi n de las tomas y si es necesario hacer retoque a las fotos.

3.2

Procesos Creativos y teóricos para generar un diseño con soporte en pintura corporal.

Creatividad (Síntesis) usando un código de usuario

Se requiere tomar en cuenta todo lo anteriormente dicho y las peticiones del cliente, conocer un poco de sus escritos en general para lograr parte del mensaje y concepto, analizar el pequeño escrito para lograr otra parte del mensaje además tomar en consideración el carácter promocional para poder llegar a un mensaje visual adecuado a su proyecto.

Se realizará una lectura de algunos escritos que integran la obra del cliente para ubicarnos en un ambiente general.

Escritos del Cliente:

Quando no estés

Quando no estés, no estaré.
Añorare no me pienses, desapareceré.
Me faltara un respiro de luz,
Un resplandor en mi neblina.
¿En que ojos líquidos me clavare?
Añorare correr mis ojos por tus labios.
Renunciare al río de tus fantasmas,
me dirigiré a la laguna,
allí de la corriente descansare.
Nuevos labios, nuevos ríos,
tras tu ausencia encontrare.

Sacaría mi vida de un hoyo

Sacaría mi vida de un hoyo.
Si tan solo supiera en que hoyo esta.
¡No podría pensar en otra cosa!
Pero ahora en el hoyo, el pasado esta.

Traición

Ya no tengo fuerza,
para hacer de nuevo esta pregunta,
y ver tu rostro al mismo tiempo.
En este momento, rompo mi promesa.
No volveré a tratar el tema,
el sentimiento ya es caduco.
Así pues me traiciono.
Nunca es para siempre.

1,2,3=1

De uno se cuentan dos,
aquel que te quiere olvidar
y ese que no te deja de pensar,
de dos resulta uno,
este soñador que se ilusiona,
después de esperar.
Y este pobre loco,
que se ha perdido en soñar.
De aquel de ese
y de este suman tres.
Tres, que su corazón ya no quiere estructurar.

Sol o Luna

Siento que ya nada pasara.
El viento podrá llegar y mover mi cabello,
la lluvia me mojará. "¿Y que?"
Nada pasara, el día me cansa, La noche me aburre.
Y pienso: No pasara nada con tu llegada.
Sí, tal vez no pasaría nada.

Carta a Quien amo:

Hola después de tanto recorrido por aquí, por allá, no podría decirte en realidad cuantos años han pasado.
Después de la infancia un día comencé a pensar en cosas distintas, cuantas cosas lindas tengo para pensarte cosas que no tienen comparación con tu abrazo, te diré que te he añorado todo este tiempo, que las cosas por acá no andan de todo bien, me la he pasado encerrado en la oficina, que mas bien parece prisión.
Pasan los días y mas te extraño los sueños parecen un poco apagados, se supone que trabajo para vivir mejor, salir y poder encontrarte pero el tiempo pasa y los sueños se van y el dinero corre poco, como me gustaria que corriera al igual que aquella carroza que se supone nos llevara por todo el continente, siempre tu y yo uno al lado del otro, en un viaje inolvidable que atara nuestras pupilas por siempre.
Ay amor, y como si esto fuera poco el banco se precia de cobrar por una cuenta a la que no le cae ni un duro, la casa que soñé que tenia antes de nuestra boda, parece que tendrá que esperar un poco más, hace tres meses empecé a ahorrar para el carro y tuve que gastar el dinero de la primera llanta en comida de perro.
ya viajaremos, te lo prometo.

P.D.

No he podido dejar de fumar,
Llega pronto, llega de nuevo, vestida de otro cuerpo, que la vida es breve, es bella, pero nada sencilla y sin ti es más difícil esperar.

Mis Noches

Noches de imaginación orquestal,
noches que me llevan a ti,
con tímidos aires de pasión y sueños a flor de piel.
Noches mágicas que saben a reencarnación.
Noches frías y embusteras,
noches que hacen recordar, tu imagen bella y amable figura,
con escalofrío inexplicable.
Son solo pesadillas que a mi corazón traen amargura.
Noches tranquilas y amables.
Noches accidentales y agrestes,
con esencias distintas e inigualables sensaciones,
De golpes y de sonrisas.
Pobre y dichosa es mi mente,
por pensar en ti y vagar entre ilusiones,
en cada una de mis noches y oraciones.

Luna 1

Lastima que no te haya podido encontrar,
porque ahora todas las noches,
la luna soporta mi cabeza y suple mi almohada,
su luz cubre mi cuerpo, limpia mis ojos,
se esfuerza en detener mi sollozar.
Ella es la memoria, que te aguarda.
Ella espera algún día volverte encontrar,
y como tu poderme abandonar.

Luna 2

Hace poco que llego de nuevo,
de visita como siempre.
Hace poco que la luna uso su lagrimal.
Ya no esperamos volverte encontrar.
ella y yo hablamos poco.
Ya que no hay mucho de que hablar.

Luna 3

(La situación no cambiara)

La situación no cambia y es así.
Tu por allá, yo ando por acá.
Como siempre, nada nos ata y nada nos va a parar.
Yo, solo, tu con alguien, "es nuestra necesidad".
Tu haciendo lo tuyo, yo únicamente pienso en caminar.
Mi vida ya no es tuya, siempre te la pensé regalar.
Tu vida, ese tesoro que por un momento pude tratar.
¿Como poder llegar a nuestro lugar, cuando todo se va?
Hay que dar vuelta y dejar al río acarrear nuestro puente.
el cual no podremos volver a cruzar.

Guiso de Amigos

De tu barrio vienes,
yo vengo del mio.
Tu tierra la brava,
mi pueblo de graba.
Nos junto el destino.
¡A que cosa tiene mi gusto!
¿Tal vez el caldo, tal vez el susto?
¡A que cosa en tu cocina!
¿Tal vez el fuego, tal vez el gusto?
¿Quién lo sabe?, pero convivimos.
Yo mi vida y sus misterios.
Tu la tuya y sus secretos.
Somos un guiso en la estufa.
Somos un guiso distinto en el plato.
El sabor de mi tierra,
el sazón de tu barrio.
Que a final de cuentas un gusto.
Que el guiso sin fuego no se hace,
Que el fuego sin guiso, no tiene sentido.
Así es, para mí, mi amigo.

Una vez leídos los escritos generales proporcionados por el cliente, nos formamos una idea del curso que llevara el proyecto y en seguida comenzaremos a analizar el escrito seleccionado por el cliente para presentarse en la imagen, con esto lograremos una integración de conceptos y una unidad en el mensaje.

Detrás de la luna viene el sol.

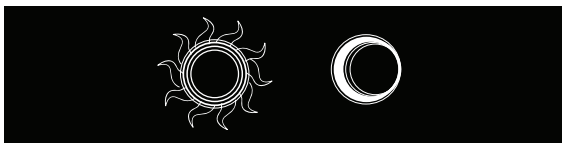
Detrás de la luna viene el sol.
Con vestido negro al descanso,
con la claridad al movimiento.
Con la noche reflexiona,
con la luz encuentra el camino.
Los días se van,
las noches vienen,
Y nuestra hora llega.

Detrás de la luna viene el sol

Los símbolos que encontramos en este enunciado son; la "luna" y el "sol", el sol que va detrás de la luna, en persecución. El sol representa el día y la luna la noche, forman una dualidad la luna evoca el lado femenino y el sol el masculino, el hombre sigue a la mujer.

Las palabras calve son "detrás" y "viene", el sol va detrás de la luna y la palabra viene indica movimiento desplazamiento, lo que nos indica que la luna y el sol están desplazándose, no se encuentran estáticos, situación que debemos reflejar con la estructura y la proposición de movimiento en las formas gráficas.

Recursos gráficos posibles a utilizar: Sol y luna



Con vestido negro al descanso,

Los símbolos, son el "vestido", el color "negro". El vestido representa una cubierta, una protección contra agentes externos, un vestido proporciona carácter, estilo, es una cubierta ajena a la naturaleza del ser. El color negro como una ausencia de luz, elegancia, color que predomina en la noche, oscuridad, lo contrario al día. Negro que evoca un espacio infinito, una dimensión ó lugar donde se transita sin tener certeza de las cosas. Si hablamos de cómo se interpretan las cosas de forma literal los vestidos los portan las mujeres y son una prenda completa que cubre el torso y las piernas. El modelo será mujer por lo que se cubre el aspecto femenino que no nos indica el escrito ya que este es ambiguo, sino el referente de las musas del trabajo general del cliente.

La palabra clave es "descanso" indica paz, indica reposición de energía, eliminación del cansancio, indica inactividad, reposo. Es factible tener una representación de eso con la posición del modelo.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

Vestido, color negro



Con la claridad al movimiento.

Las palabras clave en esta frase son "claridad" y "movimiento", se refieren, a la claridad como esa presencia de luz suficiente como para definir la forma o la estructura de las cosas, claridad también referente a esa facilidad de entendimiento al comprender los sucesos o situaciones presentadas. El movimiento se refiere a la acción de tener una dinámica con el espacio en el cual se encuentra el objeto o sujeto, movimiento también implica desplazamiento en un espacio mayor al sujeto u objeto.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

Claridad, en forma de luz, o representada por el color blanco. **Movimiento**, representado por la disposición de los elementos a utilizar, por la estructura, o alguna línea guía además de una representación icónica de un elemento que se mueve de forma natural al igual que los días (las hojas que se encuentran en el piso de cualquier zona con árboles, se secan y se la lleva el viento, pero hoy no tendrán la misma colocación que ayer, ni que mañana) además la representación de movimiento también se puede dar mediante el lenguaje corporal.

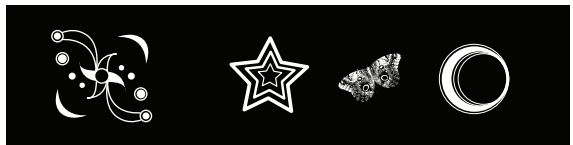


Con la noche reflexiona,

En esta frase encontramos el símbolo de la "noche", que indica oscuridad, color negro, descanso, inactividad, misticismo, en la noche se encuentra lo indefinido como se explicó en la frase del vestido negro, también en la noche se encuentra el tiempo libre y el espacio para el ocio. En la frase también encontramos la palabra clave "reflexiona", que indica que el sujeto está realizando la acción de hacer una reflexión. En Óptica se refiere al fenómeno por el cual un rayo de luz que incide sobre una superficie es reflejado, como lo que sucede con los rayos de sol con la luna. En Filosofía se refiere al proceso de meditar. Re: significa volver. Flexionar: Doblar. Es decir: Volver a flexionar, doblar... por decirlo de otra manera volver a meditar sobre algo que quedó incompleto o no quedó claro, o nos parece que vamos por un buen camino y vamos mal... etc.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

Noche, representada por el color negro y algunos elementos que a ella conciernen como; estrellas, luna, animales de actividad nocturna como las palomillas. Algunos elementos con simetría de reflexión



Con la luz encuentra el camino.

Los símbolos aquí encontrados son la "luz" y el "camino". La luz es la energía física que rebota en los objetos haciéndolos visibles, generando volúmenes y distinción de color, la luz da utilidad a los ojos y es lo que da claridad y facilita nuestro andar. Es utilizada por las plantas para llevar a cabo su proceso de fotosíntesis, despierta a los hombres para empezar su actividad y a otros seres vivos.

El camino es una ruta definida por el paso continuo de hombres o animales, es una senda que se ha de seguir, es un sendero por el cual se avanza y generalmente se define con la luz y se recorre de día, es el trayecto que se va definiendo según el movimiento de algún objeto.

Existe una palabra clave que es "encuentra", se refiere a que el camino se encuentra con la luz, el encuentra se refiere a descubrir, topar de frente, hallar, ver el camino con la luz.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

Se utiliza la **luz** en forma de rayos de luz, o gradientes de blanco a negro. **El camino**, se representa como guía de movimiento o expresado de manera representativa (icónica).



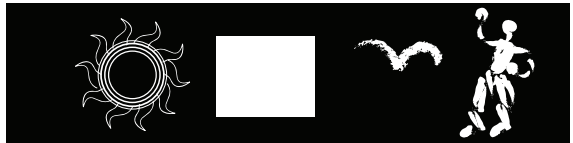
Los días se van.

Las palabras claves aquí son "días" y "van". Los días son unidades de tiempo con los cuales el hombre misura el transcurso o el paso del tiempo y se distinguen por una división de 24 horas, aun que también se puede distinguir físicamente como el tiempo en que existe luz en un lapso de 24 horas y las horas en oscuridad como noche. Los días son el tiempo en que el hombre esta activo y productivo, además nos indica un plural.

La palabra "van", indica la acción de los días, esta palabra significa pasar, andar, recorrer, aquí lo tomaremos con mayor peso el significado de pasar, alejarse, indica que se recorre el tiempo y en este tiempo los días que fueron presentes se alejan.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

Los **días** pueden ser representados con elementos gráficos que a el conciernen; como el sol el cual ya se ha mencionado, las aves, el hombre, el color blanco que representa la luz. El expresar su movimiento su recorrido, se puede expresar con las líneas guía o la estructura como se había mencionado en la tercera frase.



Las noches vienen,

Las palabras clave en esta frase son "noches" y "vienen", ya definimos noche en una frase anterior, aquí se indica en plural, y podemos complementar con lo que analizamos en la frase anterior, la noche es la parte del día en que tenemos ausencia de luz y el hombre se encuentra inactivo o descansando u ocupando un tiempo de ocio.

La palabra "vienen" indica algo que esta por delante que se aproxima, lo que esta por presentarse en un futuro próximo. La frase indica noches en plural y que vienen entonces nos anuncia la llegada de varias noches cercanas.

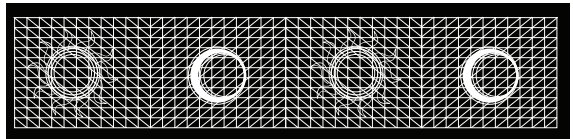
Recursos gráficos posibles a utilizar:

En la cuarta frase se indica como se puede representar **la noche** y **el movimiento** se generará en base a la estructura que se utilice en la composición.

Si relacionamos las frases anteriores entendemos un ciclo que indica que los días pasan y las noches llegan al momento que la luna se presenta, pero al irse la luna llega el sol y un nuevo día, un comportamiento cíclico.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

Esté análisis o reflexión nos indica que **el movimiento que debe surgir mediante la estructura y las líneas guías, los elementos, obligatoriamente será cíclico ya que estamos representando la acción de suceder del día y la noche que se representaran mediante el sol y la luna.**

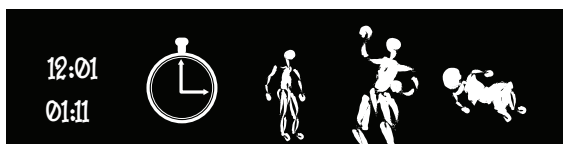


Y nuestra hora llega.

Aquí encontramos tres palabras claves "nuestra", "hora" y "llega". La palabra nuestra indica posesión, la posesión de la hora por nosotros. La hora indica un momento preciso en el tiempo un lapso de tiempo marcado específicamente para algún suceso. La palabra llega, indica que algo que se aproximaba se hace presente, marca el momento desde el que algún suceso, cambio o presencia empieza a tener actividad o interacción en el contexto.

Recursos gráficos posibles a utilizar:

El concepto de **posesión** será representado mediante el soporte ya que se realiza una pintura corporal sobre un humano que al llevar representado gráficamente el sentido y mensaje de este pequeño escrito, le da la cualidad de propio, generando un ente humano que nos representa a todos nosotros. **La hora** se puede representar mediante el sistema de uso horario que comúnmente usamos mediante el uso de los signos que representan los números y el símbolo de separación de unidades que es la columna (dos puntos), donde representaremos horas y minutos. Esto también se puede simplificar mediante la representación icónica de un reloj de manecillas. **La llegada** de la hora deberá ser expuesta mediante una gama de opciones y debemos lograr que el espectador o receptor reflexione dentro de si y ubique dentro del mensaje que la hora es la que el decida o relacione el fin del mensaje con algún suceso de su estancia vitalicia o su muerte.



Conclusión general del mensaje:

El poema trata sobre una hora exacta, que ocurre dentro de un ciclo de días y noches en los cuales hay movimiento y estabilidad, luz y oscuridad, paz y movimiento, claridad y confusión. La hora que llega, ese momento es nuestro es de quien lo puede abstraer razonar o lo deja de hacer, es cualquier momento de nuestra vida o nuestra muerte, es nuestro presente, o nuestro pasado o nuestro futuro.

*Me recuerda a esa frase "Carpe diem" que significa cosecha el día no lo malgastes.
¡Cualquier momento!*

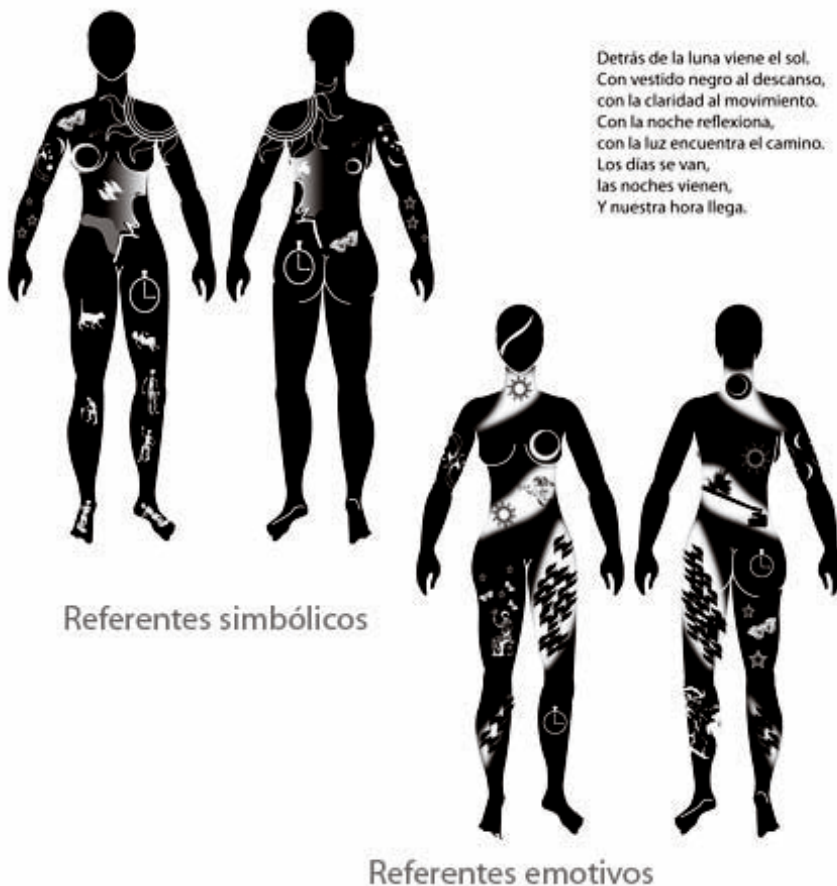
3.3

Creación de un Prototipo

Creación de un modelo

A partir del análisis anterior elegiremos elementos que nos sirvan par desarrollar un diseño por medio de la discriminación y estudio de formas y estructuras para después crear un modelo.

Se inicia por utilizar los elementos prácticos, en un par de composiciones libres. A partir de este par de propuestas iniciales de donde se pude echar mano de dos tipos distintos de composición, de las cuales se tomarán los mejores elementos de cada cual para lograr otro par de propuestas a las cual se le aplicará descomposición del cuerpo humano en planos y se le aplicará a toda la composición conocimientos y elementos de diseño, para elegir dentro de estas dos opciones el modelo y poder trabajarlo para tener el prototipo.





1



2

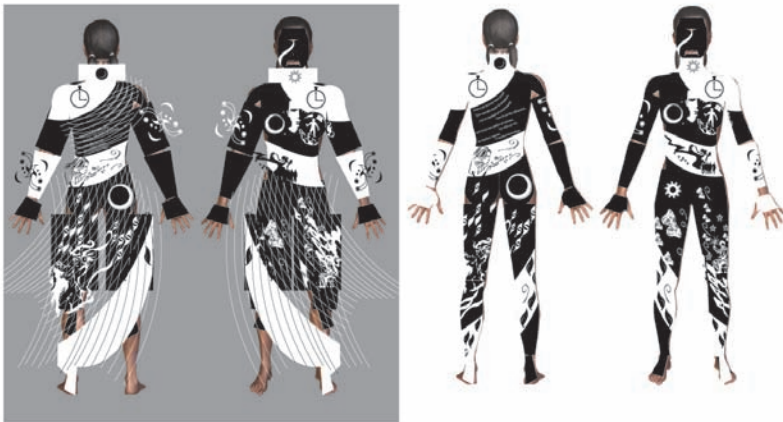


Revisión y comprobación; Soluciones posibles, elección de la mas sencilla

Para crear el prototipo se eligió la segunda opción ya que contiene más elementos y cubre el rostro de la modelo generando esa impersonalidad que se busca, además de tener una lectura ascendente con lo cual se puede tener múltiples opciones de ajuste y uso de acuerdo a los fines del cliente. Se hizo un análisis profundo de cómo pueden interactuar las estructuras con los elementos gráficos.

En este caso utilizamos elementos prácticos, módulos y estructuras para resolver la pintura corporal, que se conjugan por zonas o por completo, con el fin de brindarle a la pintura unidad y a hacer factible el fotografiar zonas específicas aislándolas del todo para poder tener variedad de imágenes en la toma fotográfica.

Selección



Ajuste



Descripción técnica:

La composición se basa en el uso gráfico de varios elementos prácticos, ya que estamos reflejando en imagen el contenido de un pequeño escrito artístico. Se decidió utilizar los mensajes emotivos ya que permiten al receptor hacer una interpretación personal de forma más libre sin alejarlo de lado el mensaje directo del escrito que es motivo de este mensaje visual.

Como elementos prácticos principales tenemos al sol y la luna que contienen que reflejan gráficamente el contenido de la primera frase del escrito y refuerzan el contenido entero del escrito al enunciar los días y las noches. Los siguientes elementos son las hojas de los árboles sopladadas por el viento, esto se refiere al constante cambio y al movimiento. En seguida tenemos polillas, estos son elementos nocturnos, que tienen cierto referente a lo desconocido y a lo misterioso de la noche, otros elementos nocturnos aquí usados son las estrellas y los astros.

La composición se coloca sobre un marco de la imagen generado en su totalidad por los planos simplificados del cuerpo humano ya unidos y se basa en seis líneas de separación colocadas de forma arbitraria (una estructura informal) estas líneas en conjunto tienen un movimiento ascendente y en los segmentos creados, tres se contienen el uso del color de forma positiva y cuatro de forma negativa. La estructura de forma ascendente contendrá imágenes que se refieren al texto. En la parte inferior la zona que contienen las piernas y la cadera se creó una estructura basada en la repetición de la primera y la segunda línea inferior de la estructura base, al repetir las líneas a una misma distancia y con el ángulo que guardan una de la otra se genera una estructura formal, de gradación, que refuerza el sentido de movimiento ascendente. Esta estructura se usó en la parte frontal como en la parte posterior de nuestra pintura corporal, para colocar los elementos dentro de los módulos generados, estos elementos con variación de tamaño y dirección, también se colocaron ilustraciones que siguen el movimiento de la estructura.

En la siguiente zona que abarca el abdomen y la espada baja, únicamente se continuó el movimiento ascendente que guarda el plano derivado de la estructura inicial, por medio de ilustraciones.

En la espalda se generó una estructura basada en la repetición de la cuarta y quinta línea, Esta zona contiene el escrito siguiendo con la idea del movimiento. En el pecho se generó una composición basada en la disposición de los senos para aprovechar los volúmenes naturales, esta composición es mucho más estática aun que guarda el sentido de dirección de la composición la cual es ascendente.

La zona que abarca el extremo derecho superior del pecho y la espalda, junto con el hombro y el cuello, contiene dos elementos prácticos, uno ubicado en el centro de la zona que se logra a partir de la segmentación que generan la quinta y sexta línea y otro en el medio del cuello siguiendo la línea de movimiento.

La última zona es el rostro que contiene un elemento abstracto el cual tiene un movimiento ascendente y da continuidad y fin al movimiento que se distingue por las zonas generadas en la segmentación de la estructura inicial y el uso de color.

Descripción Funcional:

Empecemos por describir la pintura en general, se decidió que esta pintura corporal se realizara en dos colores, blanco y negro, esto para llevar coherencia y afirmar el texto, el blanco representa el día, cuando hay luz y el negro la noche cuando la luz se encuentra ausente. La composición se basa en una serie de franjas blancas y negras, que tienen un movimiento ascendente y podemos decir en espiral ya que se encuentran al frente y al reverso de nuestro modelo, culmina la franja blanca en el rostro apuntando hacia arriba sobre el fondo negro, esto indica dirección y continuidad aunque culmina el negro también indica lo desconocido ese espacio incierto que da lugar a una infinidad de opciones. Las zonas en blanco y negro también emulan un vestido que rodea a nuestra modelo la "musa"
Ahora describiremos el contenido de la pintura corporal a partir de cada sección que se ha logrado dividir mediante la franja blanca que asciende.

En la pierna izquierda queda una zona negra por el frente y por detrás en esta zona no hemos colocado ningún elemento ya que si la pintura emula un vestido esta zona no sería cubierta por la tela. Cubrimos esta zona de color negro para eliminar la naturaleza del soporte y convertirla en un elemento desconocido o etéreo.

En seguida una franja blanca ascendente cruza desde el pie derecho hasta la zona baja del muslo izquierdo, indicando un cruce, dinamismo, movimiento, la actividad con la luz del día, el surgimiento del vestido. Esta zona contiene una serie de elementos; hojas sopladas por el viento cada elemento representado gráficamente, expresa un movimiento de forma diagonal siguiendo la dirección ascendente de la forma que los contiene, esto sucede en la parte frontal y el reverso de la pintura corporal, dos mariposas se encuentran en esta franja que unen el mensaje de forma ascendente con la siguiente porción de la pintura.

A continuación sobre la franja blanca anterior una franja negra divide la composición creando un plano que va desde la pantorrilla de la pierna derecha hasta el inicio de la cadera en el lado izquierdo, por los dos lados de la composición, en esta división se decidió crear dos ilustraciones distintas una por el frente y otra por el reverso, las dos relacionadas con el escrito inicial y con los motivos que el cliente desea exaltar para sus fines. En la parte frontal encontramos un personaje masculino sentado sobre un barril vestido de traje y con una vela en la mano, en actitud contemplativa de la noche, refleja el sentido del soñador del que descansa y reflexiona. Cerca de su vela se ven al fondo las estrellas y las palomillas o mariposas nocturnas que ascienden hacia un sol nocturno, esta ilustración emite el sentido de un de un sueño.

En la parte posterior encontramos el mismo personaje en menor escala, solo que su vela ahora esta apagada y del humo de su vela surgen un par de siluetas, una masculina y otra femenina queriendo en actitud de encuentro romántico, sobre ellos el viento, las hojas y las mariposas que en sus alas parecen portar ojos, y sobre ellos una luna radiante. El sentido del sueño permanece en esta zona con fondo negro que habla de la noche y los encuentros románticos.

La siguiente franja es blanca y va desde donde empieza la cadera del lado derecho hasta donde empieza el busto del lado derecho, en esta franja también se usan

dos ilustraciones una en la parte frontal y otra en la espalda. En la espada se presenta una niña que radia como el sol la cual sopla unos pétalos al viento los pétalos se esparcen y también guardan la dirección que tiene toda la composición del soplo de la boca de la niña brotan unas líneas irregulares que expresan movimiento y el viento. En la parte frontal encontramos un grupo de personas frente aun camino largo a recorrer, las líneas del viento de la ilustración posterior y el camino se unen al dar la vuelta al torso. La ilustración frontal de cierta manera es descriptiva de la frase "con la luz encuentra el camino", al fondo de las dos ilustraciones, se ve unas aves volando estas generan la continuidad de las ilustraciones.

Siguiendo nuestro análisis ascendente encontramos otra franja negra que va desde donde termina la caja torácica del lado derecho y termina en el cuello. Para la parte posterior se usó una estructura a base de la repetición de las líneas que la delimitan, sobre esta estructura y siguiendo las líneas se colocó el texto el cual se describe en todo la pintura corporal, respetando el movimiento ascendente este, esta es una parte importante ya que aquí la lectura del mensaje se complementa ya no con imagen pura sino con el texto que debe guiar al receptor a interpretar toda la pintura corporal y hacer que el mensaje libre de interrupciones. La tipografía usada es ornamental en el boceto ya que el texto es poco, la lectura no se dificulta y al realizarlo se hará a mano alzada, complementa el sentido de que el escrito esta plasmado a mano, a manera de cómo el escritor lo plasmase en el papel. Al colocar las frases sobre la estructura generada se respeta el movimiento ascendente de la composición acompañado por las hojas de árbol que son sopladas por el viento, este segmento posterior culmina con un sol en la oscuridad para referir la primera y la ultima frase del escrito "Detrás de la luna viene el sol" y nuestra hora llega, se interpreta en imagen que cuando la hora llega el sol y la oscuridad se unirán para provocar algo que no sabemos que será, puede ser la muerte u otro inicio o algún evento, esta decisión no se tomó arbitrariamente se consultó con el cliente y el expreso así sus ideas que se tradujeron a imagen.

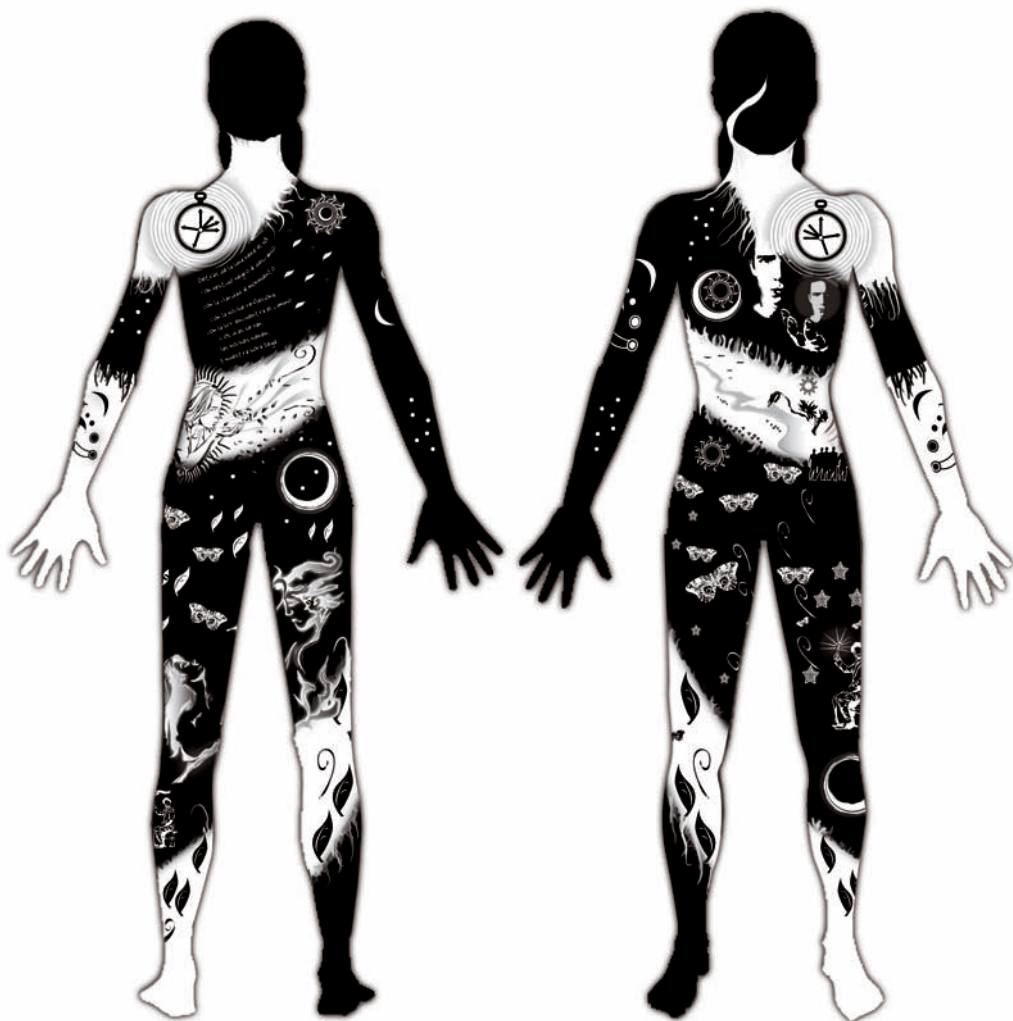
En la parte frontal de esta sección se crea una ilustración que expresa la relatividad del tiempo el día y la noche dentro de un universo oscuro mediante un sujeto inmerso en el fondo negro de esta sección que extiende su mano y dentro de una pequeña esfera se encuentra el mismo rostro. En el otro extremo de la ilustración se encuentra una superposición de sol y la luna referente al escrito y a la misma relatividad de las noches y las lunas. Esta ilustración es más estática pero las mismas franjas guían al observador.

De donde termina el seno derecho hasta el cuello se crea otra franja blanca en esta sección un solo diseño se aplica para la parte frontal y reversa, se colocó un reloj justo al centro de la forma que se crea con la franja y el cuerpo el reloj tiene solo una aguja que indica la posición de inicio que es el número 12 y tiene muchas manecillas que apuntan a diferentes minutos indicando el azar del momento en que llegue nuestra hora en esta transición de días y noches.

Los brazos se usarán como elementos dinámicos el brazo izquierdo quedará por completo negro para eliminar la naturaleza del soporte y convertirla en un elemento desconocido o etéreo como el pie izquierdo, pensando en la idea del vestido ese vestido no cubrirá esa extremidad, pero si esta ornamentada con astros en simetría y pequeños puntos que emulan estrellas.

El brazo derecho lleva una zona blanca a modo de guante el guante también contiene el ornamento de astros y en la parte superior del brazo será negra con algunos elementos que den la sensación de estrellas. Si analizamos la estructura de los brazos no es simétrica de esta manera rompemos un poco la monotonía de las zonas que se reflejan por delante y por detrás y podemos jugar con la posición de los brazos en la toma fotográfica para crear nuevas composiciones según la posición.

Por ultimo el rostro se cubre de color negro con el mismo fin por el cual se cubre de negro el brazo izquierdo y el pie, pero contiene un pequeño triángulo blanco que parece un tanto torcido que en conjunto con toda la composición se leerá como la conclusión de la espiral que envuelve o viste a nuestro modelo, se eligió terminar de esta manera la composición ya que si la espiral tiene un inicio en la parte inferior de toda la composición debe tener un fin, pero este fin denota continuidad y movimiento al apuntar hacia arriba y no ser totalmente geométrico.



3.4

Presentación del proyecto

Programación de proyectación

Una vez determinado en imagen el prototipo que será el resultado final se debe iniciar por planear la producción de la pintura corporal.

Determinamos en primer lugar quien será nuestro modelo, el mensaje que emitiremos requiere de un modelo femenino que tenga un cuerpo delgado que defina el hecho de ser una mujer que pudiese ser objeto de la creación de poesía (un tipo de musa) que expresa deseo, anhelo o desamor escrita por un hombre, sin necesidad de cubrir de forma estricta cánones de estética muy elevados, ya que la musa puede ser todo tipo de mujer ya que toda mujer es factible de enamorar a alguna persona o provocar sentimientos.

En seguida se estudia el diseño para ver que materiales se usarán.

Lo primero que observamos es que la pintura corporal se basa en dos colores el blanco y el negro y que también se manejan tonos de grises, por lo tanto tendremos que conseguir estos dos colores en pastillas Aquacolor y en pintura Aqua-liquid, ya que es una pintura corporal completa y se necesita cubrir grandes porciones del cuerpo debemos conseguir la cantidad suficiente lo cual no es poca, ya que de la mezcla de estos dos colores también obtendremos el color gris, aproximadamente necesitaremos una pastilla grande de 7 cm de diámetro para lograr el fondo de nuestra pintura en este caso necesitaremos el blanco y el negro así que para no tener faltantes de material o estar muy justos de recursos ocuparemos 2 pastillas de ese tamaño, una de cada color y dos botellas de 150 ml de pintura líquida, para cubrir la parte de las formas y dibujos que cubren a nuestra composición.

Para poder distribuir y aplicar las pinturas necesitaremos varios pinceles planos y redondos ya que existe dentro de los dibujos y forma de nuestra composición una gran variedad de calidad de líneas y tamaños de estas. Las formas son también variadas, así que con un juego de pinceles redondos y otro de pinceles planos podremos lograr un buen resultado ya que ocuparemos desde lo más delgado hasta lo más ancho.

Para resolver los dibujos y formas antes de cubrirlos de pintura requerimos de un delineador blanco y de otro negro, además de plumones base agua, así como de papel vegetal y desodorante en gel para transferir algunos dibujos.

Se necesitara también un poco de pegamento para parches de látex adhesivo tipo "B" y 2 parches de látex para cubrir pezones y una tanga de algodón del color de fondo que se aplicará.

Además de apliques de pequeñas perlas para dale un poco de volumen y diferenciación de planos y cambio de textura, para evadir la uniformidad del trazo y lograr un resultado más llamativo.

Para realizar el proyecto con comodidad requeriremos de al menos dos sillas con sistema de ajuste de altura para el ejecutante y un asistente y una cama de masaje la cual tiene patas que se ajustan a la altura requerida, una sabana la sabana para proteger la cama y la bata para mantener a la modelo cubierta mientras trabajamos y si necesita moverse en algún momento no se encuentre siempre desnuda.

El siguiente paso es el de tomar las mediadas al modelo para poder empezar a trazar sobre nuestros planos simplificados los dibujos y las formas complejas que necesiten ser predibujadas para no tardarnos de la cuenta cuando tengamos la sesión de pintura corporal además de ubicar de forma precisa las formas planteadas en el cuerpo humano. El dibujar de forma previa y precisa los elementos que forman nuestra composición se logra tomando las medidas de cada parte del cuerpo de nuestra modelo, en seguida se revisan las medidas del cuerpo dibujado en nuestro prototipo en papel, con esto establecemos una regla de tres lo con lo cual podemos obtener las medidas reales del cada dibujo que se colocará sobre el modelo humano, tomando en cuenta el área que ocupan en nuestro prototipo en papel, apoyándonos en el método de planos simplificados que se mostró en el capítulo 2 en su segunda sección, ya que cada elemento con su tamaño real se aplicará dentro de estos planos bidimensionales para lograr una transferencia a la piel mediante el papel vegetal.

Una vez obtenidos todos los materiales, muebles y elementos de reproducción, se plantea el día de realización, esto involucrara al realizador, el asistente, el modelo y al final del día al fotógrafo, el material que se utilizará para la sesión fotográfica será proporcionado por el fotógrafo contratado lo que concierne a el realizador serán elementos de ambientación o decoración, en este caso no se usará ningún complemento, se procura tener un fondo uniforme en color blanco y luz blanca para que no exista contaminación de nuestros colores al momento de la toma, ya que se tiene pensado utilizar la pintura corporal tal cual sea fotografiado adaptándola a una presentación digital para el sitio Web y las postales, lo cual será desarrollado una vez realizada la producción de la pintura corporal, lo cual será un proceso aparte, nuestra labor primordial es lograr el Body-Painting aplicando elementos de diseño para generar un mensaje multifuncional.

Creación del diseño Definitivo

El día de la realización se cita al modelo y al asistente una hora antes del inicio de labores, esto con el fin de preparar los materiales, organizar y plantear el sistema de trabajo para tener comunicación y entendimiento de lo que ocurrirá por parte de todo el grupo. Además se acondiciona con calefacción el sitio si es que las condiciones del clima son muy frías.

Se preparan los pinceles en dos grupos y la pintura se reparte en partes iguales ya que el ejecutante como el asistente, deben tener material suficiente.

En este trabajo en especial se usaron plantillas para transferir los dibujos y después

realizarlos en pincel de esta manera el asistente se encarga de colocar la sustancia que hace transferibles las plantillas (desodorante) en los lugares preestablecidos de acuerdo al el prototipo en papel y el diseñador coloca el dibujo ya que este cuenta con la noción de orden y distribución.

Una vez transferidos todos los elementos se trabaja cada uno de ellos con pincel, con el fin de cubrir la tinta con nuestros pigmentos especiales e ir trabajando la apariencia de cada elemento. Este diseño en particular es complicado ya que combina blanco y negro no podríamos primero trabajar el fondo ya que el color de nuestros elementos se contaminaría. Una vez terminado el dibujo de cada elemento se contornean con el color externo y se empieza a rellenar el fondo. Es importante decir que primero se trabaja la espalda ya que esta y toda la parte posterior del cuerpo se compone de elementos firmes. Una vez concluida la parte posterior se sella se da vuelta al modelo y con mucha precaución se le pide se recueste para no dañar el trabajo realizado. Se trabaja de la misma manera que la parte posterior, la única diferencia es que el trazo debe ser más firme y controlado en la parte frontal ya que tenemos volúmenes y partes blandas como los senos, en ciertos casos el abdomen y los muslos. La parte frontal se trabaja para concluir ya que si lo hiciéramos de inicio el trabajo realizado sobre el busto y el abdomen se destrozaría y tendríamos que trabajarlo de nuevo, por efecto del movimiento y la respiración.

Una vez concluida el dibujo frontal y posterior, se le pide al modelo se mantenga de pie, para realizar retoque en la parte posterior, ya que es inevitable dañar un poco el trabajo, de la misma manera se revisa la parte frontal y se afinan detalles, en seguida se sella la pintura y se aplican los elementos decorativos como pedrería, sombras etc.

El final del proceso de creación es la realización del peinado se procura hacerlo en seco o con gel para evitar salpicaduras y escurrimientos, en nuestro caso el cabello de la modelo es castaño y lo requerimos negro, se utiliza un spray con fijador y colorante negro.



Todo este proceso en práctica estaba planeado para lograrlo en ocho horas de trabajo continuo, como toda producción me encontré con varios problemas de carácter ajeno de los cuales me tuve que responsabilizar para lograr el proyecto a tiempo ya que el fotógrafo ya estaba contratado y con un horario planteado.

El problema fue que el asistente no pudo presentarse ese día, para lo cual ya se tenía un respaldo de varias gentes para asistirme en la realización, las cuales pudieron llegar al estudio hasta la tarde, lo cual retrazo el final cuatro horas, se logró modificar el horario de la toma fotográfica de manera afortunada, pero no se logro recrear el prototipo al 100%, esto me hace relacionar directamente los proyectos multidisciplinarios y los proyectos del diseño gráfico que involucran producción audiovisual, en los cuales el tiempo apremia y rara vez se logra realizar a 100% el diseño planteado. En este caso se logró culminar el proyecto por medio del retoque digital cumpliendo el objetivo de la realización de la pintura corporal. Se decidió con el cliente no hacer los barridos de pintura de forma digital mi colocar las perlas ya que quedo bastante satisfecho con la labor y los resultados. La adaptación que logramos de forma inmediata para el resultado fue asertiva ya que no se modificó el diseño de forma sustancial y las estructuras se respetaron. Esto se pudo hacer gracias a que todo tenía sustento y estaba planeado con base en los conocimientos de diseño gráfico, de otra manera una adaptación inmediata podía hacerse de forma arbitraria y no se cumpliría con el objetivo.



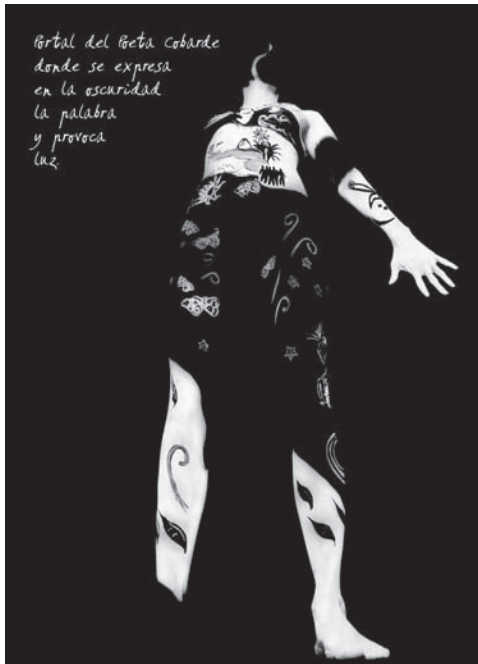
Después del proceso de creación se revisan las fotografías y se hace entrega de una selección de ellas a el cliente para que él les de el uso que crea conveniente.

Selección Fotográfica

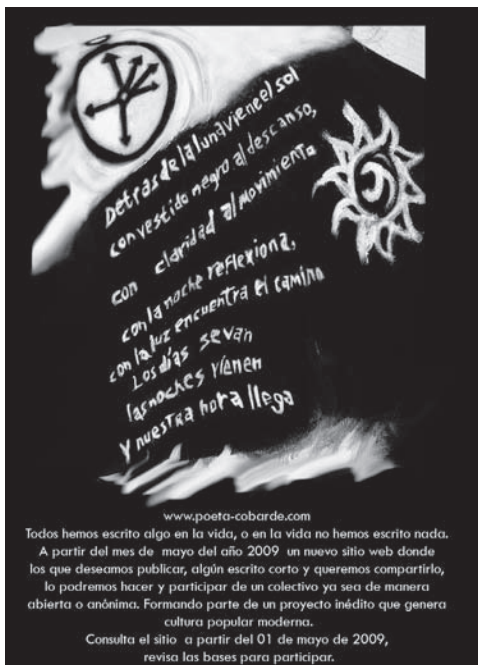


Uso en postales

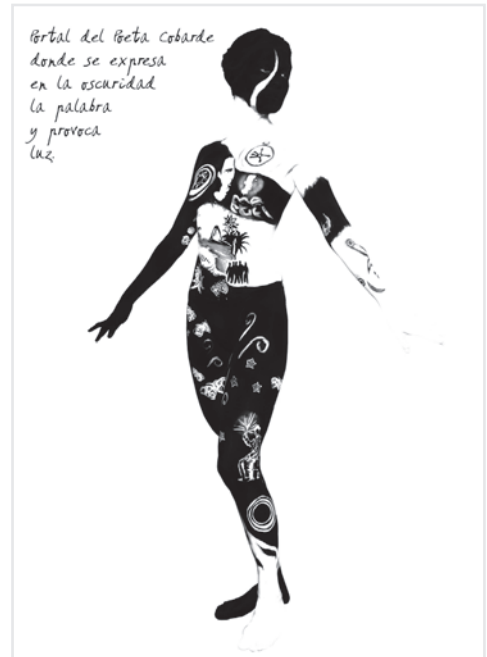
Frontal




Posterior



Frontal



Idea preliminar para aplicación en sitio web



Esto apenas empieza, con penas o sin penas, pero comenzara.


Este portal esta destinado para todos aquellos escritores de alcoba, escritores que poco tienen en su libreta , pero tienen demasiado que expresar.

Este proyecto inicia con los escritos de alguien que no se anima a publicar, por tener muy pocos escritos para publicar o simplemente por que su escritos no tienen más propósito que expresar y solo los desea compartir.

Eso es lo que tu estas invitado a hacer en este espacio.

Compartamos la cultura que generamos a partir de nada más que nuestro pensar, con nuestro sentir.

Revisa las bases para participar aqui mismo, a partir del 1ro de Mayo 2009





CONCLUSIONES

Después de hacer el necesario recorrido que involucra la revisión y estudio de este tema "la integración de la Pintura corporal como una alternativa para resolver problemas de diseño gráfico", las conclusiones a las que se llegó son varias y positivas.

Al revisar la historia del diseño gráfico y de la pintura corporal entiendo que las dos disciplinas surgen a partir de una necesidad humana de emisión de mensajes visuales con distintos propósitos. Al pasar de los tiempos, del cambio de moralidades, la adaptación y conquista de ciertas culturas sobre otras, las necesidades nuevas de expresión y la avidez de un mundo que se expresa en imágenes en la actualidad, se logra tener una apreciación de la pintura corporal como un medio alternativo para resolver necesidades y problemas de diseño gráfico. Ya que este tipo de pintura no solo atrae al público por la desnudes cubierta de pintura o por el dinamismo que puede expresar el modelo con sus movimientos, sino por la aplicación de formas, figuras, tramas texturas etc. en las composiciones que se aplican sobre la piel. El estudio y manejo del mensaje visual hacen que este medio sea funcional, ya no se destina a un propósito místico o a la pura expresión sino a la necesidad de comunicar un mensaje específico.

Una característica en común entre el diseño gráfico y la pintura corporal es el uso del dibujo, aspecto de suma importancia en el diseño gráfico para resolver una infinidad de trabajos y necesidades de comunicación. En la pintura corporal se utiliza para plasmar mediante pigmentos y pinceles el mensaje que se requiere expresar.

El diseño gráfico basa su utilidad en el manejo de las relaciones entre formas, textura, color y tramas, la pintura corporal se puede utilizar como un medio alternativo, para la creación de diseño ya que su funcionalidad y atractivo se basa en las mismas relaciones y elementos. El contenido de un mensaje visual debe ser claro y directo conforme las necesidades que se desean satisfacer y el soporte debe ser seleccionado de manera que sea eficiente para soportar el mensaje, dentro de una amplia gama de posibilidades y necesidades, el cuerpo humano es una alternativa que puede cubrir esas necesidades. El diseño utiliza infinidad de materiales y soportes para lograr su cometido, al usar como soporte el cuerpo humano y como materiales el maquillaje especializado la pintura corporal se integra a esta disciplina al momento de aplicar el conocimiento de diseño gráfico, para el buen manejo de los elementos prácticos, visuales y conceptuales.

Dentro de la disciplina del diseño gráfico se puede distinguir un área técnica llamada técnicas de representación gráfica, aquí también se puede integrar la pintura corporal ya que en esta área del diseño se aprende a manejar diversos materiales para poder realizar composiciones y representaciones gráficas; la pintura corporal requiere del conocimiento del manejo de los materiales específicos para logra buenos resultados, aunque los materiales que se utilizan para la pintura corporal pueden ser muy similares a los que se usan general para desarrollar ilustraciones o composiciones en diseño, requieren de una atención especial ya que no se aplican sobre un soporte como el papel y sus

resultados son distintos sobre la piel además de las formas de aplicación varían.

Para poder hacer una pintura corporal con fines de Diseño Gráfico se requiere el completo conocimiento teórico y técnico aplicado en la disciplina y a la vez el conocimiento que requiere realizar una pintura corporal profesional. El integrar los da como resultado una solución mucho más sustentada, funcional y atractiva ya que nada está hecho por mera inspiración intuitiva.

El diseñador con especialidad en multimedia es el más apto para aplicar una pintura corporal con fines de comunicación ya que tiene conocimientos específicos requeridos para la buena presentación de esta. El conocimiento de cómo planear una producción, por más pequeña que esta sea permite desarrollar la habilidad de poder dirigir. En conocimientos técnicos el Diseñador multimedia tiene conocimiento en el manejo de la iluminación y coloreado con luz. Otro motivo por el cual un diseñador con especialidad en multimedia puede lograr una pintura corporal integrada al diseño gráfico, es por el conocimiento y práctica en la dirección de arte, todo lo referente a colores matices, formas, estilo que se incluyen dentro de una producción audiovisual, esto se hace en la pintura corporal delimitando y seleccionando el vestido de pintura, qué forma tendrá, qué técnica, qué acabado y qué materiales etc. buscando de un resultado final profesional y muy atractivo. Los conocimientos en diseño gráfico y audiovisuales, logran la perfecta combinación para la aplicación de pinturas corporales en la labor profesional.

Pensando en la imagen resultante con fines para un proyecto de diseño gráfico, la imagen definitiva puede ser la pintura corporal como tal, al presentarse en algún sitio, pero también se puede documentar y generar una infinidad de recursos en base a esa imagen. Una pintura corporal es atractiva en vivo y reproducida en vídeo, fotografía etc. Ya que invita al espectador a descubrir las imágenes y formas que en la pintura están plasmadas, cómo es que se conjugan entre sí y si en verdad es pintura o algún traje, la desnudez casi se anula y el principal atractivo es la composición.

De acuerdo con las palabras de Wucius Wong, ¹⁹el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas, responde a necesidades de comunicación ampliamente variadas de diversas personas, empresas, organizaciones, instituciones etc., los comunicados y mensajes que estas soliciten tendrán un objetivo y un mensaje específico. Mediante la experiencia y la práctica durante cinco años de aplicar y diseñar pinturas corporales, puedo asegurar que la pintura corporal o "body-painting" en la actualidad responde a el tipo de necesidades anteriormente mencionadas, ya que se me ha solicitado varias veces la representación de diversos mensajes los cuales requieren de un estudio del mensaje y de la aplicación de elementos referentes y prácticos, así como la

19. Bibliografía:

Introducción Pág. 41

Wucius Wong, Fundamentos de Diseño, Ed. Gustavo Gili, SA, (1995) 8ª tirada 2007, Barcelona

parte estética y funcional del mensaje. Generalmente se solicita hacer una pintura corporal con fines publicitarios, o ilustrativos, también refuerza mensajes que se exponen de manera social.

Existe en el ámbito de la imagen el diseño de producción el cual resuelve necesidades en ciertas producciones mediante el diseño gráfico creando periódicos, logotipos, pantallas, escenarios, firmas todo esto de manera ficticia, todo para una obra teatral, televisiva o cinematográfica, de la misma manera existe la pintura corporal de producción que resuelve ciertas necesidades comunicativas sin necesidad de llegar a producir una caracterización realista de un personaje. Lo anteriormente expresado nos lleva a pensar que la pintura corporal es multifuncional dentro de la labor del Diseñador gráfico, el cual puede elegirla como medio de comunicación y distinguir entre múltiples necesidades las capacidades y límites que tiene este medio para resolver sus proyectos, desde la creación de una ilustración en el cuerpo, la creación de un personaje, la caracterización o ambientación, o simplemente la colocación de un logotipo en el cuerpo.

Finalizando estas conclusiones el diseño gráfico puede contener la pintura corporal como un medio alternativo para una infinidad de proyectos por sus cualidades expresivas, puede abarcar diversas áreas desde la ilustración, fotografía, editorial etc. y hasta multimedia. De la misma manera la pintura corporal en si es factible de hacer uso de elementos de diseño, métodos y funcionalidad para satisfacer algunos proyectos y a un público ávido de dinamismo. El diseño provoca dentro de un proyecto de pintura corporal un resultado mucho más depurado y asertivo, además aportarle una armonía y mayor unidad.

Bibliografía:

- Vincent J-R. Kehoe- La técnica del Artista del Maquillaje Profesional para cine, Televisión y el teatro, Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE Madrid, 1988, España.
- Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, Diccionario de los Símbolos, Ed. Herder, séptima edición 2003, España
- Amy Dempsey, Estilos, Escuelas y movimientos, Guía enciclopédica de Arte moderno, Ed. Blume, 2002, Barcelona
- Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, Contribución a una metodología didáctica, Ed. Gustavo Gili SA, 2005, 15ª tirada.
- Gavín Ambrose- Paul Harris, Fundamentos del Diseño Creativo, Ed. Parramón, 2006
- Joane Gair, Arte en el Cuerpo, Ed Numen, 2006, EEUU Nueva York.
- Wicius Wong, Fundamentos de Diseño, Ed. Gustavo Gili SA, 2007, 8ª tirada.
- Wicius Wong, Principios del Diseño en Color, Ed. Gustavo Gili SA, 2007, 2ª Edición, 5ª tirada.

Páginas WEB:

- **Aboriginal Art On Line** - <http://www.aboriginalartonline.com/art/body.php>
- **"TINGARI"** - <http://en.wikipedia.org/wiki/tingari>
- **"Australian Aboriginal Kinship"** - http://en.wikipedia.org/wiki/Skin_group
- **Secretariado de misiones SELVAS AMAZÓNICAS** - www.etniasamazonicas.org/etnias/piros.asp
- **HISTORIAMAQUILLAJE** - <http://perso.wanadoo.es/maquillajeprofesional/HISTORIAMAQUILLAJE.HTML>
- **Pintura Corporal** - http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_corporal
- **Body Art** - <http://bodyartpaintingadvertising.blogspot.com/>
- **Body Art Definition** - <http://bodyartdefinition.blogspot.com/>
- **Youri Messen Jaschin** - <http://yourimessenjaschinbodyart.blogspot.com/>
- **Patt maquillaje artístico** - <http://www.patt.com.ar/medios.php>
- **Nahuatl Culture** - <http://www.mexica.net/nahuatl/index.shtml>
- **Ancient_Cosmetic** - http://www.carefair.com/skincare/Ancient_Cosmetics_1097.html
- **Fred Hatt -body Paintings** - http://www.eroplay.com/feature/fredhatt/bodypaintings/fh_bodypaint.html
- **American Museum of Natural History-Body Art Marks of Identity** - <http://www.amnh.org/exhibitions/bodyart/glossary.html>
- **Anthro Notes Body - Art** - <http://anthropology.si.edu/outreach/anthnote/Winter01/anthnote.html>
www.amnh.org/science/divisions/anthro/
- **Maya Decipherment** - <http://decipherment.wordpress.com/2007/12/11/an-early-classic-cave-ritual/>
- **Tattoo History** - http://tattoojoy.com/tattoo_history/maya.htm
- **Introducción al Diseño Gráfico** - <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1276.php>
- **Mapa humano de Pueblos, Etnias y Culturas** - <http://mapahumano.fiestras.com/servlet/ContentServlet?pagename=R&c=Secciones&cid=985269497773&pubid=982158433476&seclD=985269497773>
- **Pintura** <http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura>