

tf g

memoria

bellas artes

MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1. Propuesta y objetivos

El tema a tratar será la necesidad de expresión.

Han sido muchos los temas tratados en los diferentes proyectos durante el grado en BBAA, desde la expresividad corporal mediante el uso de la fotografía hasta la crítica al capitalismo por medio de la escultura. El elemento primordial en una obra artística es la comunicación con el espectador en el que es necesario un mensaje a transmitir. Ya sea mediante un folio, una canción, un baile, una pintura o una escultura el ser humano tiene esa necesidad de sacar sus conocimientos, ideas o sentimientos. Dado que todos los proyectos tratados contenían una parte de mí, obtuve como conclusión el uso de la necesidad de expresión como concepto, y que mejor forma de hacerlo que enfocarlo desde el tatuaje siendo mi actual profesión.

El tatuaje es una forma de poder lanzar un mensaje al mundo grabado en nuestro cuerpo, por lo que es una buena técnica para representar la necesidad de expresión en el ser humano. Un tatuaje es una imagen bidimensional la cual contiene una serie de información que solo es visible al completo por la persona tatuada. Para hacer que toda esa información sea visible al resto será traducida a un video.

El video será una animación y estará segmentado en dos partes. En la primera parte aparecerá un cliente que va a una tienda y comienza a tatuarse. En la segunda el tatuaje cobra vida contando toda esa información oculta. La primera parte servirá para ubicarnos en un estudio de tatuajes a modo de introducción. Una vez tatuado, la imagen se convertirá en una animación la cual tratará de las primeras civilizaciones y como se propaga la práctica del tatuaje, aportando así toda una cultura en cada estilo de tatuaje dependiendo de la zona geográfica.

La finalidad del proyecto es fomentar el tatuaje como vehículo de expresión.

Objetivos conceptuales

- 1- Fomentar el uso del tatuaje como vehículo de expresión.**
- 2- Resaltar la influencia de las antiguas civilizaciones en la evolución del tatuaje.**
- 3- Demostrar que cada tatuaje conlleva una serie de información conocida por el portador e imperceptible por el público.**

Objetivos técnicos

- 4- Crear una animación.**
- 5- Imitar el resultado de la técnica de videomapping.**



2. Referentes

Son muchas las referencias de las cuales he sacado partido para realizar el proyecto dada mi experiencia como tatuador durante 5 años. En cuanto a la investigación sobre los tatuajes comenzó mucho antes siendo un tema interesante desde mi punto de vista. Sin embargo, la mayor influencia para la realización de esta obra han sido en concreto dos videos.

El primer video es un registro de la técnica de videomapping aplicada al cuerpo humano. El videomapping es una técnica que consiste en proyectar un video o una imagen sobre un objeto real. La base de esta técnica consiste en estudiar previamente un objeto y sobre esas dimensiones trabajar digitalmente. Por último se proyecta el video o imagen al objeto real.

La característica de este video que me llamó la atención es el uso de la técnica para conseguir proporcionar movimiento a los tatuajes reales, abriendo muchas posibilidades a la expresividad en el tatuaje.



Oskar y Gaspar. “ink mapping” (2014). URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=bOVaxQQwCjY>

El segundo video es una animación de Steve Cutts, que trata del daño causado por el hombre al planeta Tierra y su fauna. La estética es simple y atractiva. Cada línea y movimiento tiene mucha expresividad, por lo que me parecía interesante para poder añadirlo al proyecto. El estudio de cada escena y los diferentes ejemplos de porqué el hombre causa daño a todo su alrededor facilitan la comprensión de la temática. Aporta información familiar a nuestras vidas, como el uso de cueros en nuestras prendas o la explotación de la fauna para nuestro alimento, la cual te crea empatía. La composición sonora y la caracterización del personaje hacen el resto.

A la hora de desarrollar la animación, me parecía una buena guía a seguir teniendo todos los componentes necesarios para transmitir un mensaje. Por lo que me basé en la caracterización del personaje y el uso de los elementos auditivos, como la banda sonora de fondo o el sonido de los movimientos en los personajes.



Steve Cutts. "Man". URL: <http://www.stevecutts.com/animation.html>

3. Justificación de la propuesta

El tema tratado es la necesidad de expresión.

La necesidad de expresarnos es una cualidad del ser humano. Hay muchas formas distintas de poder expresarse mediante diferentes disciplinas.

Desde la experiencia como tatuador, las personas buscan estilos de tatuajes afines a sus gustos estéticos e ideológicos. Ya sea consciente o inconscientemente, el hecho de hacer una línea de una forma u otra denota rasgos de personalidad. Una línea puede tener curvas suaves y estilizadas o ser agresiva y con ángulos muy forzados. De hecho hasta la propia caligrafía tiene una gran parte de la personalidad de uno mismo.

Para entender cualquier cosa bien se necesita tener conocimientos desde sus raíces. Por lo que nos sugiere en cuanto a esta temática, la técnica del tatuaje es la elegida, siendo una de las pioneras en la historia de la expresión ideológica y sentimental en el ser humano.

Actualmente la mayor posibilidad del origen de la palabra tatuaje provenga de los samoanos, cultura polinesia en Nueva Zelanda. Tatau significa marcar o golpear dos veces, pero la adaptación a nuestro lenguaje proviene de la palabra “tatouage” de los franceses. Los marineros que viajaban por el pacífico trajeron la cultura del tatuaje polinesio haciendo una mala traducción de la palabra tatau por tatuaje.

El tatuaje consiste en incrustar pigmento con un instrumento puntiagudo o cortante en las primeras capas de la piel, epidermis y dermis, formando un dibujo o una marca en la piel.

Los orígenes del tatuaje no están demasiado claros. En cada cultura se tienen evidencias como la momia más antigua encontrada en la cultura de chinchorro en Perú, datada en unos 2.000 años a.c . Sin embargo no hay una conexión o línea temporal la cual indique el desarrollo del tatuaje hasta día de hoy.

Hay muchos estilos diferentes de tatuajes. Cada estilo marca toda una cultura como por ejemplo el estilo mexicano. El día de los muertos es una de las celebraciones más populares en su cultura convirtiendo el final de una vida en una bendición. Para ello se utilizan colores vivos y alegres. Utilizan elementos de importancia en su cultura como la calavera, pistolas o dagas, y en esencia elementos religiosos. En la mayoría de casos suele estar la presencia de la

muerte. Todos estos datos nos describen a través de una imagen, el tatuaje, una cultura con una serie de costumbres e ideologías definidas por un contexto histórico en concreto.

Debido al poco tiempo disponible para la entrega del proyecto ha sido necesario resumir las culturas utilizadas para el desarrollo de éste. Se han utilizado las culturas más conocidas e influyentes en la historia del tatuaje; la egipcia, la oriental y la polinesia. Para la carencia de conexión entre culturas se ha inventado una propagación contactando todas las civilizaciones entre sí. Como punto de partida, la propagación comienza desde el continente de África, ya que fue el primer gran proceso de expansión llevada a cabo por el hombre primitivo.

Un tatuaje es a fin de cuentas una imagen bidimensional, la que contiene una serie de datos que conoce el poseedor del tatuaje pero que para el resto es difícilmente visible en su totalidad. Una buena técnica para hacer visible toda esa información es el uso de un video, pudiendo aportar más datos, ya que es una secuencia de imágenes.

El video está fraccionado en dos partes. El primer fragmento sirve para ubicarnos y saber que estamos trabajando sobre un tatuaje. En la segunda parte, el tatuaje hecho se convierte en una animación aportando la información no visible. En dicha información se aprecia la propagación del tatuaje y la evolución de esta práctica. En la última secuencia, se aprecia el mismo cliente tatuado que al principio del video como fin de un ciclo que conecta los orígenes del tatuaje con el actual estado de evolución.

Para el desarrollo de la animación se utilizan personajes caracterizados dependiendo de su cultura para crear un vínculo entre civilizaciones en el avance de la práctica del tatuaje. En cuanto a la estética de la animación, se ha utilizado una estética muy lineal. La línea ayuda a sintetizar cada elemento dando la información capital al espectador, evitando distracciones con detalles innecesarios. La gama cromática es muy reducida, enfatizando detalles de importancia y teniendo una apariencia generalmente en blanco y negro.

4. Proceso de producción

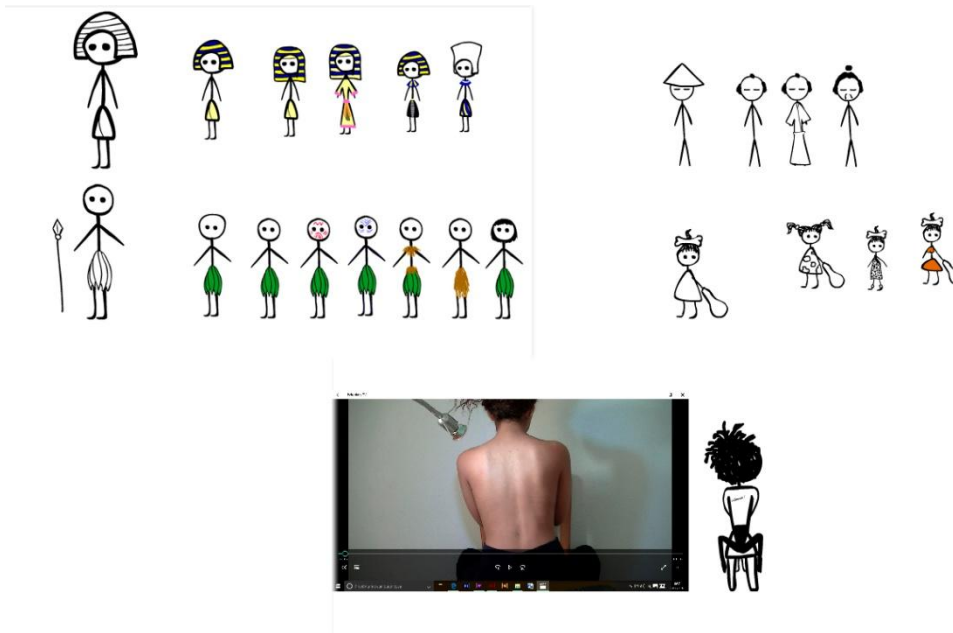
El video está constituido en dos partes principalmente. En la primera parte se muestra a un tatuador y su cliente ubicándolos en un espacio y relacionando el video con los tatuajes. La segunda parte es la animación de la historia de propagación y evolución del tatuaje.

El proceso de trabajo se resume a preproducción, producción y posproducción. La parte de preproducción es donde se determina la obra. En ella se desarrolla el trabajo de investigación, planeamiento del tiempo necesario para desarrollar el proyecto y planteamiento del guión.

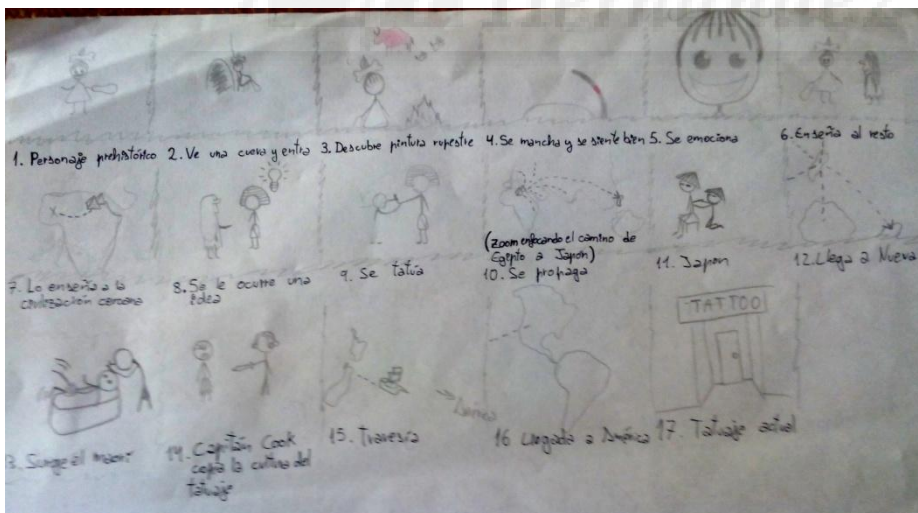
El siguiente recuadro es el cronograma encargado de distribuir y organizar las tareas en el tiempo disponible:

	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Preproducción (investigación)	*	*	*	*	*															
Producción (creación de la animación)					*	*	*	*	*	*	*	*	*							
Producción (Grabación de secuencias)									*	*	*									
Postproducción (Montaje de efectos)													*	*	*					
Postproducción (Montaje de vídeo)														*	*	*	*			

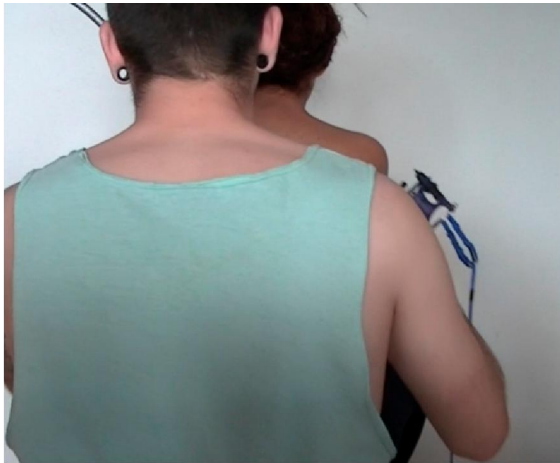
Para la investigación se ha buscado las características de las diferentes civilizaciones a tratar en la animación. En este apartado entra la fase de caracterización de los personajes.



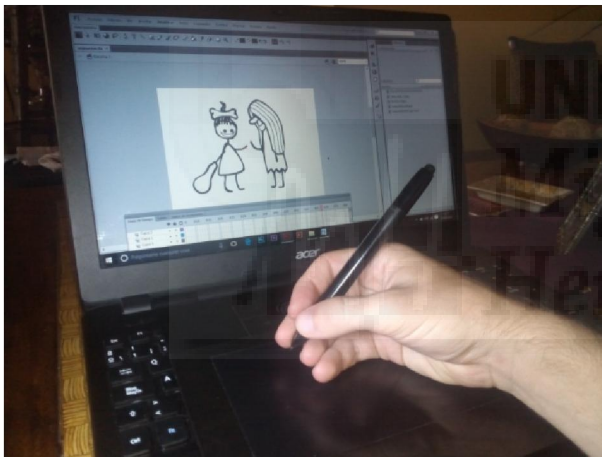
Las principales civilizaciones son la egipcia, la japonesa y la maorí. Para poder vincular los primeros inicios del tatuaje con el estado actual se ha utilizado a África como continente en su origen y en un final del proceso a América, siendo la mayor influencia actual en el desarrollo del tatuaje. Para desarrollar dicho enlace se crea una historia inventada recorriendo el mapamundi de izquierda a derecha y obteniendo así el siguiente resultado; Norte de África, Egipto, Japón, Nueva Zelanda y América. En el desarrollo del guión se utiliza un Storyboard.



En la parte de producción se registran las secuencias del acto de tatuar y se hace la animación.

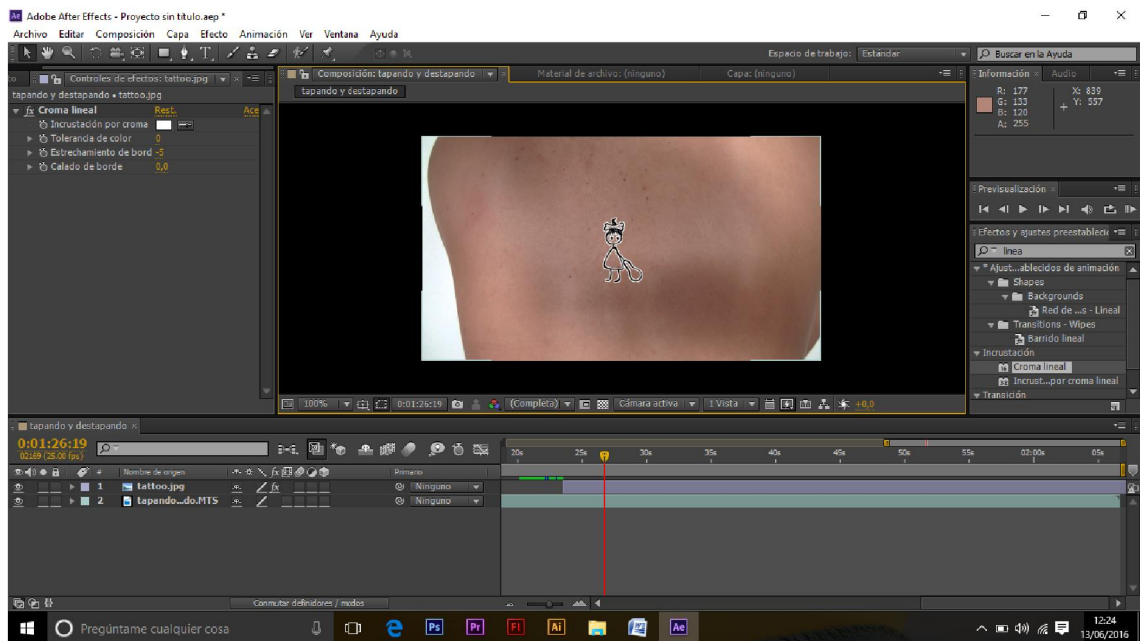


La animación esta creada digitalmente con el programa Adobe Flash fotograma a fotograma. Este programa aporta facilidades para la producción de la animación, como el uso del papel cebolla, pudiendo ver los fotogramas anteriores y posteriores para una mayor fluidez en los movimientos.

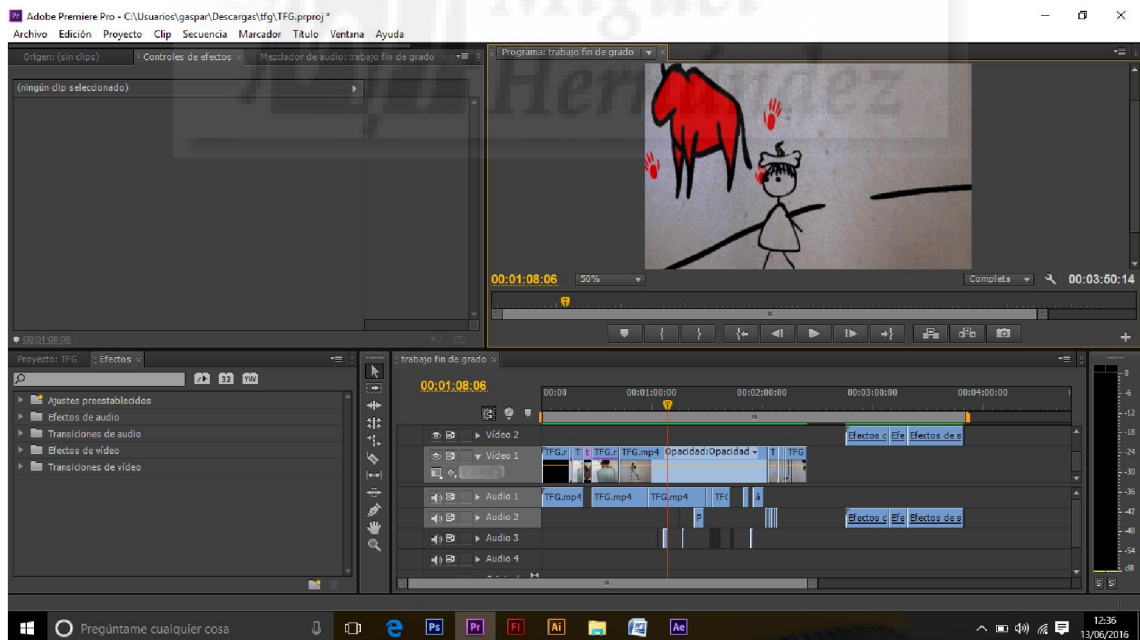


En la parte de posproducción se adapta la animación al video utilizando como fondo la espalda del cliente tatuado.

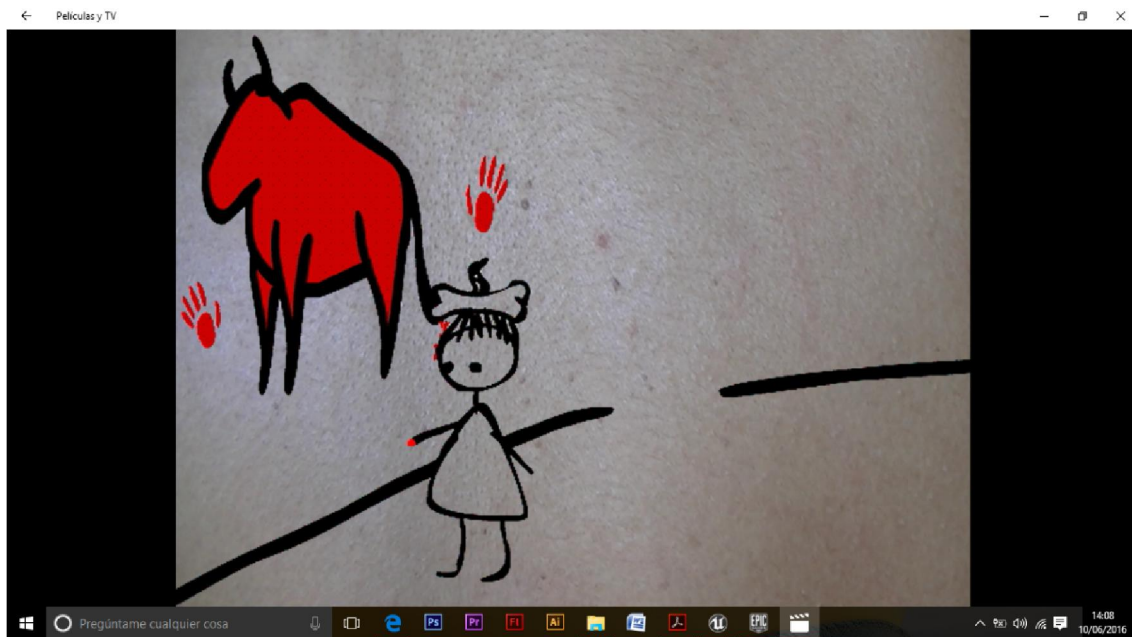
Para adaptar la animación a las secuencias registradas se utiliza el programa Adobe After Effects, que es un programa orientado a tratar los efectos especiales.



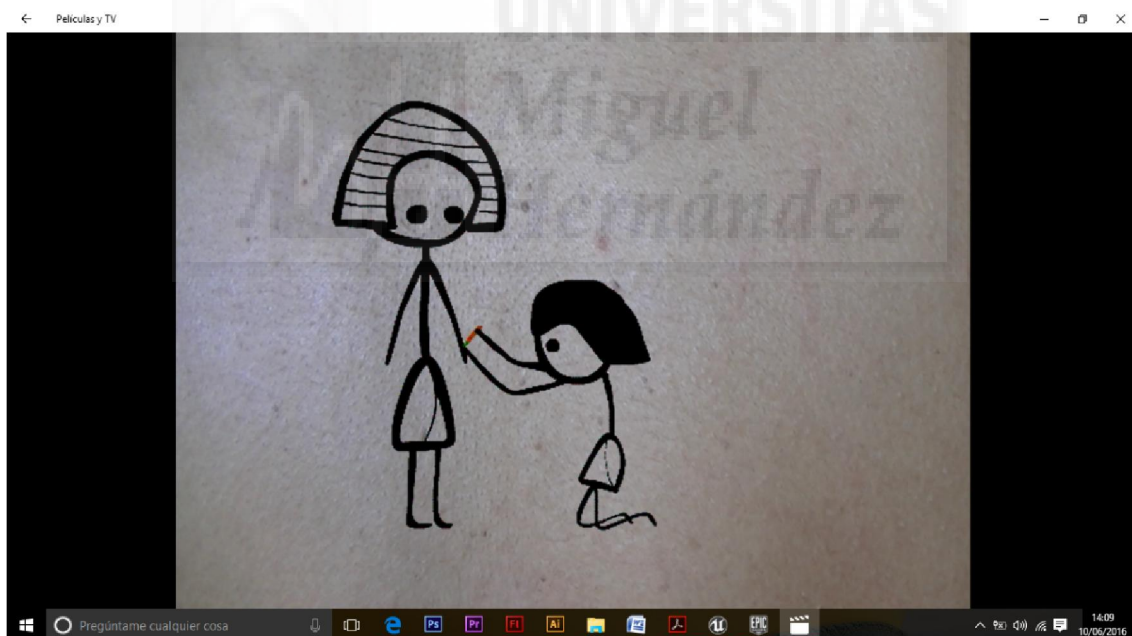
Por último, para editar el video con todos los componentes preparados se utiliza el programa Adobe Premier Pro. En este programa se termina el proceso de posproducción, adaptando los diferentes planos y ajustando toda la parte de audición.



5. Resultados



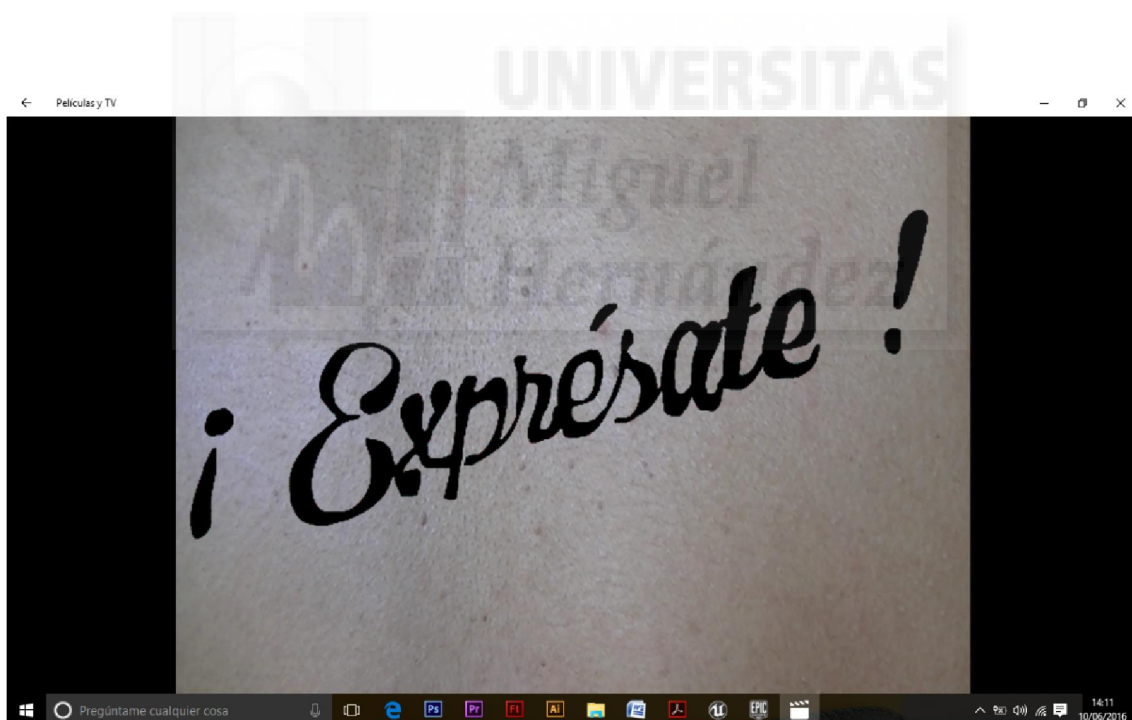
(Captura en el min. 00:01:05) Gaspar Martínez Osuna: El cuerpo habla (2016) Video digital
00:02:30



(Captura en el min. 00:01:29) Gaspar Martínez Osuna: El cuerpo habla (2016) Video digital
00:02:30



(Captura en el min. 00:01:38) Gaspar Martínez Osuna: El cuerpo habla (2016) Video digital
00:02:30



(Captura en el min. 00:02:13) Gaspar Martínez Osuna: El cuerpo habla (2016) Video digital
00:02:30

Los objetivos principales del proyecto son apreciables en la obra final. La comprensión del mensaje es concisa para ser orientado a un mayor número de espectadores. Sin embargo, muestra detalles de concepto que aportan una mayor riqueza a la obra, como es la utilización de un mismo personaje como cliente tatuado y soporte para el desarrollo de la historia del tatuaje, en el que también es el protagonista como fase final de un proceso de evolución en la

animación. La estética de la animación es simple, pero cumple una función esencial en la comprensión del mensaje. Se puede distinguir toda una civilización con el uso de la caracterización en cada personaje.



6. Bibliografía

<https://es.wikipedia.org/wiki/Tatuaje>

Documental “Los secretos del tatuaje Historia”:

<https://www.youtube.com/watch?v=29MgkWc2j28>

Documental “La odisea del tatuaje”:

<https://www.youtube.com/watch?v=6XIL2XHfKRo>

documental “Historia del tatuaje”:

<https://www.youtube.com/watch?v=rUlcsN9cz4U>

Documental “Horimono: tatuajes delincuentes”

<https://www.youtube.com/watch?v=0f49up-za9k>

Documental “El arte del tatuaje”

<https://www.youtube.com/watch?v=PjU3Ae0lt9Q>

Documental “Yakuza: Mafia en Japón”

<https://www.youtube.com/watch?v=JNMvgo0AdbS>

Documental “Marcados”

<https://www.youtube.com/watch?v=74vCB5BkqKM>

Isabel Azevedo Drouyer. Thai Magic Tattoos: The art and influence of Sak Yant. Editorial River Books. <http://www.tattoos-tattoos.com/>