



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Título del Trabajo de Investigación

La ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje

Trabajo de grado previo a la obtención del título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Autor

León Benigno Vallejo Rodríguez

Tutor

Lic. Mariela Verónica Samaniego López Mgs.

Riobamba, Ecuador. 2023

DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, León Benigno Vallejo Rodríguez, con cédula de ciudadanía 060406243-0, autor del trabajo de investigación titulado: La ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



León Benigno Vallejo Rodríguez
C.I: 060406243-0

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR

Quien suscribe, Lic. Mariela Verónica Samaniego López Mgs. catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento **CERTIFICO** haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **"LA ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL APLICADA A PROPUESTAS INNOVADORAS DEL TATUAJE"**, de autoría de **VALLEJO RODRÍGUEZ LEÓN BENIGNO**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 03 días del mes de Agosto de 2022.



Firmado electrónicamente por:
**MARIELA VERONICA
SAMANIEGO LOPEZ**

Lic. Mariela Verónica Samaniego López Mgs.

TUTORA

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación: LA ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL APLICADA A PROPUESTAS INNOVADORAS DEL TATUAJE, presentado por León Benigno Vallejo Rodríguez, con cédula de identidad número 060406243-0, bajo la tutoría de Mgs. Mariela Verónica Samaniego López; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha de su presentación.

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs./ PhD. William Quevedo Tumalli

Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs./ PhD. Jorge Ibarra Loza

Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs./ PhD. . Rafael Salguero Rosero

Firma

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

Que, VALLEJO **RODRÍGUEZ LEÓN BENIGNO** con CC: **060406243-0**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“LA ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL APLICADA A PROPUESTAS INNOVADORAS DEL TATUAJE”**, cumple con el 1 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Original**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 03 de agosto de 2022



Firmado electrónicamente por:
**MARIELA VERONICA
SAMANIEGO LOPEZ**

Lic. Mariela Verónica Samaniego López Mgs.
TUTORA

DEDICATORIA

Este gran avance en mi vida dedico a mis familiares y amigos que me ayudaron a conseguir una meta en mi vida y seguir adelante con nuevos conocimientos que muchas personas nos pueden brindar, tanto en una formación académica, como personal.

Vallejo R. León

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos mis profesores que me brindaron muchos conocimientos, también ayudándome a crecer como persona. Un fuerte abrazo a todos los docentes que me brindaron su apoyo en mi investigación.

Vallejo R. León

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTORÍA	2
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL.....	3
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	4
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	5
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTO	7
ÍNDICE GENERAL	8
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN.....	11
ABSTRACT	12
CAPÍTULO I.....	13
1.1 Introducción	13
1.2 Planteamiento del Problema.....	14
1.3 Justificación.....	17
1.3.1 Nivel macro.....	17
1.3.2 Nivel meso	17
1.4 Objetivos	18
1.4.1 Objetivo general.....	18
1.4.2 Objetivos específicos.....	18
CAPÍTULO II.....	19
2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	19
2.1 Antecedentes de la investigación	19
2.1.1 Trabajo Inédito tomado como Referencia.....	19
2.2 Ilustración.....	19
2.2.1 Tipos de ilustración	21
2.2.2 Estilos de la ilustración	22
2.2.3 Técnicas de la ilustración	23
2.2.4 Teoría del color en la ilustración.....	27
2.2.5 Proceso para generar ilustraciones	28
2.2.6 Tendencias aplicadas a la ilustración	28
2.3 Principios del diseño	29
2.4 Incidencia y origen del tatuaje	31
2.5 Generalidades del tatuaje.....	32
2.5.1 Criterios que Abordan el Arte de Tatuar	32
2.5.2 Estilos de los tatuajes	33
2.5.3 Técnicas del Tatuaje.....	34
CAPÍTULO III.....	36
3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1 Enfoque de la Investigación	36
3.2 Alcance de la Investigación.....	36
3.3 Métodos, técnicas e Instrumentos de Investigación.....	36

CAPÍTULO IV	38
4 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	38
4.1 Metodologías del Diseño.....	38
4.1.1 Metodología de Robert Gillam Scott.....	38
4.1.2 Metodología de Walt Disney.....	40
4.2 Fichas de observación	42
4.3 Conclusiones de la ficha de observación.....	70
4.4 Tatuajes de estilo realista	70
4.5 Tatuajes de estilo tradicional.....	71
4.6 Tatuajes de estilo neo - tradicional.....	71
4.7 Tatuaje de estilo new-school.....	72
4.8 Metodología aplicada	73
CAPÍTULO V.....	77
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
BIBLIOGRAFÍA	79
ANEXOS	82

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de Ilustración.....	21
Figura 2. Tipos de Ilustración 2.....	22
Figura 3. Lápiz y Carboncillo.....	23
Figura 4. Pluma y Tinta.....	24
Figura 5. Lápices de color.....	24
Figura 6. Pastel.....	25
Figura 7. Gouache.....	25
Figura 8. Acrílico y Óleo.....	25
Figura 9. Aerografía.....	26
Figura 10. Collage.....	26
Figura 11. Ilustración Digital.....	27
Figura 12. Principios Basicos del Diseño Gráfico.....	30
Figura 13. Inicios de los Tatuajes.....	31
Figura 14. Tatuajes Antiguos.....	32
Figura 15. Estilos del Tatuaje 1.....	33
Figura 16. Estilos del Tatuaje 2.....	34
Figura 17. Técnicas del Tatuaje.....	35

RESUMEN

La presente investigación denominada la ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje aborda conceptualmente dos variables la ilustración y el tatuaje. La ilustración históricamente ha estado relacionada con los procesos tanto didácticos como estéticos; en cuanto al uso de la ilustración dentro del tatuaje, está enfocado a la parte estética con el fin de denotar un significado especial para la persona que se tatúa. Se analizan primordialmente cuatro técnicas: Realista, que se basa en realizar una copia de una imagen lo más exacta posible, a través del uso de luces y sombras que conlleva la imagen en direcciones, dando un efecto de profundidad estableciendo dos tipos de realismos grises y también a color. Tradicional. – por lo general abstrae los elementos de las imágenes para obtener una línea gruesa sin perder la forma, suelen ser en negro y color, por el motivo, los de color conllevan colores primarios y su degradación de color; en casos muy excepcionales suelen ser degradados con negro. Neotradicional. – se producen líneas gruesas y contundentes resaltando su volumen, también representado por la variedad de colores, tienen detalles más pronunciados para darle más dinamismo al diseño. New-School. - se caracteriza por tener volumen en sus diseños y también por la cantidad de colores llamativos, dando un fuerte contraste de colores. Lo que más le resalta al estilo es si nivel de detalle que se puede visualizar y la forma exagerada de los diseños. Como proceso metodológico principal se toma el enfoque cualitativo, mismo que se basa primordialmente en la observación. Para cumplir con este proceso se observó los procesos creativos realizados por los siguientes artistas: Luis Casco, Marlon Flores, Nicolas Jaramillo, Adrián Luna y Juan Baldeón. Una vez observado, se analizó tanto el proceso técnico que incluye las variables: tipo, técnicas y metodologías, que están compuestos por cuatro fases: la primera está fundamentada en la metodología de Walt Disney, la fase dos toma en cuenta las condiciones específicas y preferentes del cliente en cuanto al estilo del tatuaje; en este proceso se consideró los aportes del método de Robert Scott. La fase tres es enteramente creativa práctica, se parte de imágenes de referencia para proceder al uso de abstracción de elementos hasta llegar al boceto final. Dentro de la fase cuatro se desarrolla el boceto final o arte final, tanto delineado como su versión full color y su versión en escala de grises. Como principal resultado surge el desarrollo de una metodología donde se fusionan los principios del diseño y los procesos técnicos y metodológicos de los tatuadores observados. Se presenta en forma de un catálogo de ilustración conceptual. Este servirá para promocionar a los clientes y además constituye una herramienta básica para fortalecer la calidad de los tatuajes del autor.

Palabras claves: Tatuaje, ilustración, neotradicional, tradicional, new-school, realista

ABSTRACT

This research, called conceptual illustration applied to innovative tattoo proposals, conceptually addresses two variables: illustration and tattooing. Illustration has historically been related to both didactic and aesthetic processes; as for the use of illustration within tattooing, it is focused on the aesthetic part in order to denote a special meaning for the person being tattooed. Four techniques are primarily analyzed: Realistic, which is based on making a copy of an image as accurate as possible, through the use of lights and shadows that carries the image in directions, giving an effect of depth establishing two types of gray realism and also color. Traditional. – It usually abstracts the elements of the images to obtain a thick line without losing the form, they are usually in black and color, for the reason, the colored ones involve primary colors and their color degradation; in very exceptional cases they are usually degraded with black. Neotraditional. - thick and forceful lines are produced highlighting its volume, also represented by the variety of colors, have more pronounced details to give more dynamism to the design. New-School. - It is characterized by having volume in their designs and also by the amount of bright colors, giving a strong contrast of colors. What makes the style stand out the most is the level of detail that can be visualized and the exaggerated shape of the designs. As the main methodological process, the qualitative approach is taken, which is based primarily on observation. To accomplish this process, the creative processes carried out by the following artists were observed: Luis Casco, Marlon Flores, Nicolas Jaramillo, Adrián Luna and Juan Baldeón. Once observed, the technical process was analyzed, including the variables: type, techniques and methodologies, which are composed of four phases: the first is based on Walt Disney's methodology; phase two takes into account the specific and preferential conditions of the client regarding the style of the tattoo; in this process the contributions of Robert Scott's method were considered. Phase three is entirely creative and practical, starting from reference images to proceed to the use of abstraction of elements until reaching the final sketch. In phase four the final sketch or artwork is developed, both in outline and its full color version and its grayscale version. The main result is the development of a methodology where the principles of design and the technical and methodological processes of the observed tattoo artists are merged. It is presented in the form of a conceptual illustration catalog. This will serve to promote the clients and also constitutes a basic tool to strengthen the quality of the author's tattoos.

Keywords: Tattoo, illustration, neo-traditional, traditional, new-school, realistic.



Reviewed by:

Lcda. Diana Chávez

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 065003795-5

CAPÍTULO I

1.1 Introducción

En la presente investigación se justifica la ausencia de introducción al presente trabajo de titulación por el motivo que se parte desde un planteamiento de problema que obtienen los actuales artistas en el entorno, con una investigación denominada la ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje aborda conceptualmente dos variables la ilustración y el tatuaje.

La ilustración históricamente ha estado relacionada con los procesos tanto didácticos en el mundo ya que ella se usa con una finalidad de poder generar un entendimiento para diversas partes como los niños en la escuela al momento de aprender a escribir o fomentar figuras, por otro punto las personas de un grado mayor en el estudio al igual hacen uso de ellas para poder expresar de libre forma sus ideas dando un mejor entendimiento como de sus proyectos laborales, o ideas creativas que se tienen para lograr llegar a crear un impacto visual al receptor; en cuanto al uso de la ilustración dentro del tatuaje, está enfocado a la parte emocional.

Muchas personas en la actualidad ya no lo ve como simplemente un adorno en su cuerpo al contrario es un arte que les gustaría llevar por dos puntos el primero es como un sentimiento para expresar un cariño a las personas cercanas como de padre e hija , madre e hija, en si de familia, amigos, pareja con un fin de crear muchos significados que ellos pueden obtener con las ideas libres que se puede hacer juntando estas dos hermosas variables como es la ilustración y el tatuaje, dando un concepto preciso y conciso de lo que se requiere representar en el cuerpo de la persona con el fin de denotar un significado especial para la persona que se tatúa.

Por otro lado, también es por la parte estética ya que ahora en la actualidad ayudado mucho a las personas que sufren de diversos conflictos con sus cuerpo como son las estrías, cejas no tan estéticas, labios con una tonalidad que no les apasiona, cicatrices, etc. Muchas personas se preguntan como se usa la ilustración en este caso estético al que se responde que si no hubiera la ilustración no se estudiarían técnicas o guías para poder estructurar una base y una guía para elaborar en los diversos casos ya que no todos son iguales para aplicarlos, por ejemplo la ilustración se guía la forma de los labios que se desean realizar por ende si no tuviéramos una guía no podríamos saber como le queda bien a una persona (en este caso una persona delgada no podría concebir unos labios muy gruesos porque se vería mal estéticamente entonces a través del volumen que se genera con los colores se puede crear labios gruesos o delgados).

1.2 Planteamiento del Problema

Cuando se escucha la palabra ilustración, se hace alusión al movimiento cultural e intelectual presentado a finales del siglo XVII e inicios del XVIII en Europa. Al analizar el movimiento de ilustrados y la ilustración como expresión visual, se encuentran características similares relacionadas con la búsqueda del conocimiento. Una ilustración tiene como objetivo destapar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar. (Menza Vados, Sierra Ballén, & Sánchez Rodríguez, 2016, pág. 5). Cabe señalar que la ilustración nos permite comprender y plasmar una idea con diferentes estilos y técnicas, en este caso los ilustradores realizan piezas gráficas en el cual expresan la esencia de este, de esta forma las ilustraciones se representan como ideas ficticias o reales.

Se puede denotar una breve diferencia entre un ilustrador y un artista el cual radica en la función que da a representar su obra y el contexto en el que ésta se ubica a la vista del espectador. “Hagtvedt y Patrick, 2011” citado en (Menza Vados, Sierra Ballén, & Sanchez Rodríguez, 2016, pág. 12) dan a conocer que un ilustrador es un artista que produce ideas enfocadas a un público objetivo más amplio, sin embargo, se desvalorizan entre artistas. Cuando una serie de ideas se transforman en una obra de arte son ubicadas en un contexto peculiar, denominadas como “mera ilustración”. “Restringiéndonos a los aspectos formales, la creación de una imagen de arte destinada a un fin de reproducción, producto de un encargo, demerita su valoración, a pesar de la excelencia que se muestre en su ejecución” “Almela, 2008” citado en (Menza Vados, Sierra Ballén, & Sanchez Rodríguez, 2016, pág. 12) “menciona el proceso creativo que lleva a cabo el ilustrador y enfatiza en la importancia de brindar una información por encima de los valores artísticos. Por tal motivo, se debe pensar muy bien lo que se va a desarrollar en pro de la información a entregar”. Consecuentemente los elementos gráficos como colores o trazos que son aplicados permitirán al ilustrador comunicar un mensaje acorde. “Olmo Rodríguez, 2013” citado en (Menza Vados, Sierra Ballén, & Sanchez Rodríguez, 2016, pág. 19)

Según Alan Male (2007) nos plantea que el proceso de conceptualización requiere tener una “lluvia de ideas” el cual nos permite iniciar el proceso de ilustración como tal. De esta forma el ilustrador, antes de iniciar con su proceso creativo debe plantearse ciertas interrogantes:

¿Cuál es el problema de comunicación visual que necesita ser resuelto? ¿Para quién está dirigida la ilustración? ¿Cuál es la naturaleza de la tarea requerida? ¿Cuál es el contenido y tema de importancia? ¿Hace falta mayor investigación sobre el tema para explicar algo más delo que ya es conocido? Siendo que una ilustración debe seguir ciertos parámetros y tener ciertas características para ser considerada y calificada como una ilustración contundente y eficaz que transmite un mensaje claro.

La ilustración posee una peculiaridad que se basa y se lo determina por el contexto socio cultural de la época, a causa de la influencia artística de cada ilustrador. En la antigüedad se formó el ilustrador, llevando a cabo un seguimiento de sus obras junto a los

artistas que provienen de todo el mundo con factores que establecen en gran dimensión el estilo gráfico del ilustrador, otorgándole varios recursos. (Menza Vados, Sierra Ballén, & Sanchez Rodríguez, 2016, págs. 21-22)

La formalización de los conceptos mediante la demostración gráfica con el manejo de los principios visuales y una imagen eficaz, concluyen en ilustraciones macizas. A partir del contexto o definiciones claves se inicia la fase de bocetaje, con trazos simples dando los primeros pasos para la visualización de un lenguaje escrito o abstracto, puede que no tengan un mayor impacto para una ilustración definitiva, pero se establece una base para la concepción de ilustraciones consecutivas.

“Los bosquejos deben reflejar el sentido de la ilustración mediante el uso de principios técnicos y metodológicos que permitirán al ilustrador concebir un diseño coherente. Se puede hacer uso de imágenes; es en esta instancia donde se evidencia el pensamiento creativo y un lenguaje conceptual. La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones otorgándoles una mayor representación, a su vez la aplicación de un determinado proceso de ilustración con una amplia gama de posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes; como resultado aportan nuevas formas de expresar las ideas.” (Universidad de Palermo, 2014, pág. 246).

De esta forma el ilustrador suele plasmar las ilustraciones aplicando diversas técnicas hasta el límite, sin embargo, no todos indagamos en cuanto a principios básicos y técnicos del diseño, para explotar toda su creatividad el cual confiere potentes significados y coherencia a las imágenes a ser plasmadas.

Al momento de crear un diseño sin tener noción alguna, sobre los principios básicos del diseño en las ilustraciones se visualiza un proceso creativo, más no un proceso técnico, antes de plasmar un diseño lo primero que se debe realizar es escoger los elementos que se van a manifestar según el contexto, luego se los asigna, en el espacio disponible.

Según Munari (1996, como se citó en Zapata, Marín & Vélez, 2012), los principios gráficos son elementos necesarios que abarcan todo el lenguaje visual presente en un diseño, con el fin de indicar cuál será su apariencia y contenido, buscando transmitir un mensaje de manera atractiva, sugestiva, motivadora y envolvente, en efecto cabe resaltar que elementos como el punto, la línea, el plano y el volumen; elementos visuales; elementos de relación, elementos prácticos, conforman principalmente el diseño. Zapata, Marín & Vélez, 2012 como se citó en Gonzales Espinoza, 7 de julio 2020, pág. 4)

Cabe destacar que se pretende examinar los principios básicos del diseño mediante el uso de una metodología de Diseño:

Según, las dudas que siempre surgen nos permiten construir un orden o estructurar procesos creativos eminentemente que se enlazan con desarrollos sutiles; en otras palabras, se resalta la organización del proceso de diseño y se fundamenta la aplicación de métodos. A su vez se presentan características integrales en el proceso de diseño, el cual posee un nivel

que engloban los métodos específicos para cada etapa de este proceso. Se establece una guía para ordenar y reflexionar sobre el proceso que determina la sucesión de las acciones (cuando), el contenido (qué), y los procedimientos específicos (cómo); es decir, la metodología abarca todo: la estrategia, el proceso, el método, por consiguiente, un proceso creativo funcional nos permitirá generar piezas ilustrativas aplicables a la temática. (O. Olea s/f como se citó en NACIF, s/f, pág. 1).

Se pueden considerar como todo modo de trabajo en este caso, para elaborar ilustraciones a través de métodos de diseño, dado que: son todos y cada uno de los procedimientos, técnicas, herramientas, instrumentos que ayudan a obtener un diseño establecido y a su vez, son las distintas clases de actividades que el diseñador implementa y combina entre sí en un proceso general de diseño.

Varios de los métodos se visualizan como procedimientos convencionales y comunes del diseño. Sin embargo, se ha producido un desarrollo notable de otro tipo de procedimientos para diseños e ilustraciones, que pueden describirse como no convencionales en efecto se conocen y estudian a partir de la bibliografía pertinente como "nuevos métodos de diseño" que se pueden aplicar a través de la técnica del tatuaje (NACIF, s/f).

Mientras tanto, una composición realizada sin fundamentos del diseño no podrá transmitir un mensaje claro, específico y entendible. El mundo del tatuaje por lo general se encuentra, conformado esencialmente por ilustraciones, formas y tipografías. Cabe destacar que la mayoría de los artistas realizan el típico procedimiento de copia en un modelo prediseñado para tatuar; esto sucede porque no existe un proceso claro en los principios del diseño. Un claro ejemplo son los aprendices de tatuador que generalmente no tienen una idea clara del proceso del diseño al realizar la pieza gráfica, por lo tanto, buscan la facilidad de un diseño plasmado en el cual se utiliza, para replicar en otra piel acostumbrándose a no generar diseños propios y fundamentados para sus clientes.

Por otro lado, los clientes suelen ir sin conocimiento previo al momento de realizarse el diseño del tatuaje, consecuentemente llevan imágenes de un tatuaje tomadas del internet como referencia, muchas veces los clientes desean un tatuaje por moda o popularidad, de manera que prefieren un diseño de artistas reconocidos para tatuarse, es muy complejo que comprendan que las réplicas de los tatuajes son muy controversiales, señalando que la mayoría de los tatuadores sean estos principiantes no tienen estudios previos sobre un proceso de diseño para la concepción de los mismos.

Teniendo en cuenta todos los parámetros abordados en esta investigación, a través de la interpretación y aplicación de las herramientas metodológicas relevantes, se propone promover los mencionados principios técnicos y metodológicos de diseño para la creación de ilustraciones para tatuajes, con el fin de dar a conocer una técnica proceso para la concepción de tatuajes.

1.3 Justificación

La presente investigación nace con la finalidad de que los estilos, principios técnicos, la metodología de la ilustración se apliquen en el arte del tatuaje. El estudio es un aporte importante al público de los tatuadores, porque hasta el momento los estudios realizados sobre el tatuaje han tenido una perspectiva sobre el uso simbólico o estético sobre las personas, se han tratado temas sobre las prácticas y los significados de cómo diferentes grupos sociales han utilizado de alguna u otra manera el tatuaje, pero no se ha producido una investigación sobre el proceso y la transmisión del conocimiento referente al tatuaje. Por lo cual, será un aporte teórico y práctico.

1.3.1 Nivel macro

La diversidad cultural, es la brecha que permite que ser humano se adapte, al medio, normas, culturas, costumbres, modas. A nivel internacional el tatuar o tatuarse, no es un tabú como en tiempo de antaño. El modernismo y aceptación del arte del tatuaje es sin duda alguna una de las fuentes de expresión corporal y artísticas actuales con mayor aceptación.

Ya no solo simbólico por la antigüedad, en el cual grupos subversivos se tatuaban como símbolo de la pertenencia de pandillas el objetivo que deseamos transmitir es que observen el tatuaje como un arte simbólico-plasmada en la piel.

1.3.2 Nivel meso

Las convenciones que se realizan en nuestro país pasaron de ser de índole locales, ahora tienen orígenes internacionales; esto ha permitido de tanto personas y artistas puedan nutrir y fortalecer sus conocimientos. Estos eventos han permitido de los artistas locales, puedan dar a conocer sus obras y aprender de los extranjeros; en si es un aprendizaje bilateral, ambas culturas aprenden locales e internacionales y viceversa.

Para ser buenos tatuadores se debe contar con los siguientes parámetros:
Conocimientos básicos

Proporciones de elementos personas y animales
Importante Asepsia y bioseguridad
Creatividad.

Estos conocimientos previos, se les sumará el conocimiento del diseñador e ilustrador, que serán el valor agregado a la innovación a la especialización de tatuar a nivel técnico, y ya no solo empírico que ha trascendido desde generación remotas.

Existe una relación sólida de que la ilustración aplicada al tatuaje por el motivo que cuando se realizan bocetos o pinturas, esto ayuda a tener mayor creatividad en la propuesta del tatuaje, otro aspecto importante es que la ilustración le ayuda a comprender el deseo de

idea que pretende plasmar en su piel la persona a tatuarse.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Aplicar principios técnicos y metodológicos del Diseño para la generación de ilustraciones aplicadas al tatuaje.

1.4.2 Objetivos específicos

- Analizar las metodologías del Diseño que podrían ser aplicados al desarrollo de los procesos creativos para tatuajes con base en la ilustración.
- Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.
- Diseñar un catálogo de ilustraciones conceptuales aplicadas al tatuaje, con base en la metodología de Robert Scott, que evidencie la relación Diseño y Tatuaje.

CAPÍTULO II

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la investigación

Para referenciar se ha tomado como reseña algunos trabajos relacionados con el presente proyecto investigativo los cuales se citan a continuación.

2.1.1 Trabajo Inédito tomado como Referencia

Se tomó como punto de referencia el proyecto investigación de Guillermina Sánchez Flores (2007), con su tema de tesis “La Formalidad de la ilustración aplicada para la realización de tatuajes” desarrollada en la Universidad Nacional Autónoma de México permitiéndome analizar la ilustración desde otro punto en este caso aplicada al tatuaje, el cual se relaciona con más profundidad en mi tema de estudio y así enmarcar que aspectos se deberían de tomar en consideración para generar las propuestas.

Así mismo se da a conocer el trabajo de investigación de Franklin Sichique Aguirre (2014), con el tema de tesis “El Tatuaje como forma de expresión artística en Cuenca: Estéticas y simbología” permitiendo analizar los diversos enfoques que presenta el tatuaje como expresión artística y que parámetros se puede abordar dentro de la ilustración y el diseño como tal. Mediante estos parámetros observados y analizados se presenta el desglose de las variables y los elementos que las componen de forma teórica y gráfica debido a que es el primer planteamiento como tema de investigación abordado dentro en la carrera de diseño gráfico con estos parámetros.

Se aborda como antecedente de investigación el caso de estudio de la diseñadora gráfica e ilustradora Viviana Cuenca Sarango (2017), con su tema de tesis “Ilustración Biográfica de personajes célebres de Riobamba mediante una serie de colección dirigido a niños de 10 a 12 años de la ciudad de Riobamba” el cual se realizó en la Universidad Nacional de Chimborazo, permitiéndome analizar aspectos teóricos con respecto a la ilustración y los aspectos que la engloban siendo un determinante en la elección del estilo o técnicas a ser utilizadas en la presente investigación.

2.2 Ilustración

En la antigüedad la comunicación fue por medio de gestos y sonidos en el cual se estaban dando cuenta que no perduraba en sus memorias, por tal motivo que comenzaron a experimentar pintando y grabando en superficies para así comunicarse entre ellos. Todos han tenido referentes en cuanto a la ilustración ya que va se presenta en diferentes campos y podemos encontrarla en sin número de soportes sean estos físicos o digitales.

“La ilustración siempre se consideró como el arte de crear imágenes que acompañen al texto este término se originó desde la invención de la imprenta, donde las ilustraciones realizadas con la xilografía acompañaron a los escritos durante los

siglos XV, XVI y XVII. En el siglo XVIII aumentó considerablemente el número de publicaciones y, por ende, también se desarrollaron diversas técnicas de ilustraciones que acompañaban dichos textos”. (F.R., 2016)

Un objetivo muy propio de la ilustración es netamente dirigirse a las personas dando a entender una lectura muy diferente, el cual no es simplemente un dibujo, el fin es hacer un texto más dinámico y explicativo ya que al momento de leer y encontrar junto una ilustración se produciría una mejor comprensión de algún hecho real o ficticio, así captando la atención del lectores, para muchos “La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial”. (ARTENEO, 2015)

En las lecturas encontraremos diferentes tipos de ilustración las cuales podremos adaptarles depende el contexto que deseemos impartir ya que no es el mismo tipo de ilustración para todos los textos también así lograremos una mayor concentración de nuestros lectores.

“La ilustración es solo una parte del diseño gráfico, concretamente tiene que ver con los dibujos, en la ilustración todos los pasos son realizados a mano, desde las primeras líneas hasta el proceso de pintura que es hecho con tintas, a pincel o también con marcadores, a su vez la ilustración se ha presentado con el tiempo de forma digital el cual se la realiza en las computadoras, teniendo muchos programas especializados y muchas herramientas para realizarlos”. (LÓPEZ, 2016, pág. 4)

Estas nuevas formas de ilustrar ayudan a los artistas o ilustradores a mejorar sus técnicas y presentar un mejor proceso y acabado de su producto final permitiendo que esta sea un complemento acorde para los diversos productos sean estos editoriales, publicitarios, animada o en el soporte que se requiera su uso.

“En efecto podemos decir que la Ilustración se define como una manera de narrar con imágenes que ayuden a transmitir mensajes para una mejor comprensión, incluso también puede llegar a ser una manera de recreación de algún hecho real o imaginario del pasado, presente o futuro que transmite emociones o ideas que pueden llegar a conectar al lector con su imaginación y engancharlo con la lectura”. (Cuenca, 2017, pág. 19)

De forma se puede sintetizar que los ilustradores basan su trabajo en encontrar dicha imagen que tenga o se pueda relacionar y adaptar con un texto, la ilustración como tal siempre ha denotado una gran relevancia como un recurso principalmente en la comunicación visual y así cumplir su objetivo enmarcar y reflejar lo que textualmente no se puede dar a conocer o comunicar.

2.2.1 Tipos de ilustración

Los diferentes tipos de ilustración permiten visualizar el concepto gráfico en muchas áreas que requieren una interpretación diferencial o única por parte del ilustrador y poder transmitir lo que desea el cliente o el público al cual se está dirigiendo a continuación se presentan estos tipos de ilustración.



Figura 1. Tipos de Ilustración

Autoría: (Vallejo, 2021)



Figura 2. Tipos de Ilustración 2

Autoría: (Vallejo, 2021)

2.2.2 Estilos de la ilustración

En Sarango (2017), nos presenta su libro ilustrado el cual lleva un análisis de los estilos que se pueden abordar en la ilustración, dando a entender que dependerá del enfoque que presente el ilustrador y lo que capte el público al cual vaya dirigido con la finalidad de dar a conocer un mensaje claro y preciso mediante el texto o información adquirida y la ilustración plasmada; el motivo es que existen más estilos es debido a la percepción del cliente ya que la manera de cada ilustrador en su estilo puede variar.

“Los estilos de ilustración pueden ser tan diversos como los estilos artísticos; desde el arte primitivo hasta las últimas corrientes artísticas: Primitivo, griego,

Renacimiento, Modernismo, Fauvismo, Impresionismo, Expresionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Minimalismo, etc. Actualidad al paso del tiempo los estilos se han combinado dando lugar a nuevos estilos, luego elegir una técnica y un estilo”. (Vega, 2014)

Se puede añadir que los ilustradores podrían trabajar en nuevos estilos o tipos de ilustrar combinados con técnicas de esta forma presentan o creando nuevas maneras de plasmar una idea para su público objetivo y así damos a entender que estos se derivan de la misma manera hay una diferencia entre estilo y tipo de ilustración ambos permiten que así se llame la atención dependiendo el mercado en el cual está sumergido, ya que no todas las personas que observaran de la misma manera el arte a muchos les gusten y a otras personas simplemente no será de su agrado.

2.2.3 Técnicas de la ilustración

“Una técnica llega a definirse como una herramienta importante para el ilustrador ya que existe una gran variedad. Es importante definirla desde el principio para cada proyecto, ya que cada una de ellas brinda diferentes acabados, así como sus pros y contras” (Sarango, 2017, pág. 28)

Técnicas en la ilustración se presentan de diversas formas y medios para lograr acabados que capten la atención del espectador, en el cual el ilustrador o artista hace uso de Prismas, color, Acrílico, Marcadores, Acuarela, Carboncillo, Scratch Board, Óleo, Collage, Fotomontaje y Técnicas mixtas a continuación se presentan varias técnicas aplicables a la ilustración:

Lápiz y carboncillo: Generalmente esta técnica es usada por ilustradores y artistas de escuelas de artes y representan los dibujos de forma natural, otorgándoles tonos sumamente clásicos y que aporten en diversos temas.

Autoría: (Vallejo, 2021)



Figura 3. Lápiz y Carboncillo

Pluma y tinta: conocidos como uno de los medios más tradicionales en la ilustración y el cual no pasa de moda, permite presentar una excelente calidad en el dibujo, hay que ser precisos al momento de usar esta técnica porque un mal uso es notable.



Figura 4. Pluma y Tinta

Autoría: (Vallejo, 2021)

Lápices de color: esta técnica siempre le otorga al dibujo variedad de tonalidades sean estas cálidas, frías o mixtas y con acabados que deslumbran con un mano preciso en diferentes soportes.



Figura 5. Lápices de color

Autoría: (Vallejo, 2021)

Pastel: Se puede decir que este medio se lo vincula directamente con ilustraciones que denotenuavidad y algo de irrealismo en ellas, los pasteos sean estos grasos o secos son usados de diferentes maneras, ya que posee colores limpios y puros dándole un uso mayor en superficies de gran escala.



Figura 6. Pastel

Fuente: (ANE, 2012)

Gouache: Conocida por ser una acuarela con tonalidades opacas, presentando una distinción con las pinturas de tonos transparentes que se plasman sobre superficies brillantes como papel cartulinas, se usa esta técnica para dar un efecto con pinceladas espontáneas.



Figura 7. Gouache

Fuente: (García, s.f.)

Acrílico y óleo: esta técnica permite dar una similitud con las acuarelas y al óleo, pero da mejores ventajas en cuanto al secado rápido que este otorga al ilustrador.



Figura 8. Acrílico y Óleo

Fuente: (TOTENART, 2014)

Aerografía: Fue creada principalmente para ayudar en el retoque de fotografías ahora es utilizada por varios ilustradores para dar un efecto con mayor nivel y pulidez acercándose al detalle hiperrealista.



Figura 9. Aerografía

Fuente: (Gitolet, s.f.)

Collage: “Se puso de moda en los setenta, los recortes permiten realizar buenos resultados gráficos, son flexibles en cuanto a la escala manteniendo los detalles más pequeños” (Vega, 2014), permitiendo hacer uso de varios materiales o información para crear el collage que se desea siendo una técnica muy útil y llamativa.



Figura 10. Collage

Fuente: (Pascual, 2021)

Digital: Este tipo de técnicas es la más utilizada en los últimos años porque le permite al ilustrador realizar las artes en computador mediante varios programas específicos para ilustración y estos programas simulan varias de las técnicas análogas de forma real y con mayor rapidez en su proceso.



Figura 11. Ilustración Digital

Fuente: (Rubin, 2019)

2.2.4 Teoría del color en la ilustración

Cada persona es un mundo. Lo que unos pueden ver de color blanco, otros, en cambio, lo ven de color negro; y dentro del mundo del arte las visiones subjetivas de cada uno pueden ser totalmente diferentes e incluso llegar a ser opuestas.

“No obstante, hay otros ámbitos del arte como la pintura o la ilustración donde estas variantes afectan aún más, ya que no se parte de un escenario en el cual se tiene que capturar, sino que se crea uno totalmente desde cero eligiendo los colores, la luz, la iluminación, etc. En estos

casos, no se capta una luz, sino que se imagina y se plasma en un lienzo (ya sea digital o no)” (Serrano, 2015).

Esta forma nos damos cuenta de que el uso del color en las ilustraciones es esencial permitiendo al ilustrador plasmar calidez o a su vez tonalidades frías en sus ilustraciones, esto también ayuda a formar luz o sombras en la composición dependiendo de la tonalidad que se seleccione para trabajar.

2.2.4.1 Circulo Cromático

“El círculo cromático es un orden sistematizado del color distribuido alrededor de los colores primarios secundarios y terciarios. Está dividido en doce colores que son los que se observan en el espectro de la luz” (Ponsa, 2013). Estos a su vez permiten que el artista plasme obras significativas con el uso adecuado de los colores seleccionados en este círculo que varía de un gran cromática.

2.2.4.2 Psicología del color

“De acuerdo con Heller (2011), los colores afectan las emociones, algunos son agradables otros molestos y algunos también son estimulantes y nos llegan a afectar de

distinta forma según el grado de luminosidad que estos tengan” (Ponsa, 2013); de esta forma al elegir la cromática a ser aplicada tendremos claro que deseamos transmitir con nuestras ilustraciones.

2.2.4.3 El color en la Ilustración:

La ilustración precisamente no consiste en la técnica y la composición, “Según Neo Píxel (2009) la aplicación del color en la ilustración es vital para representar mejor el mensaje ya que el color puede crear ambientes o ilusiones distintas que se adapten al tema que se quiere representar” (Ponsa, 2013). Se hace énfasis en la capacidad que el ilustrador posee para seleccionar de forma correcta la cromática adecuada y estos sean uno con los demás elementos que conformen la composición otorgándole mayor predominio a cada tonalidad sin que este afecte significativamente a la ilustración como tal.

2.2.4.4 Manejo de luminosidad en la ilustración:

“Así mismo el uso de sombras puede beneficiar a que la ilustración se vea más realista y ayude a crear un mejor ambiente. Es de mucho beneficio utilizar colores complementarios ya que esto ayuda a generar un efecto más interesante en la ilustración, utilizando colores cálidos con fríos para dar mayor detalle” (Ponsa, 2013).

2.2.5 Proceso para generar ilustraciones

Citado de Robert Dilts (2001), luego de estudiar y analizar la empresa *Disney* planteó un modelo creativo denominado el método de *Walt Disney*, que se desarrolla a través de tres fases que están aisladas una de otras a las que se les denomina soñadora, realista y crítica.

El ilustrador debe ser capaz de plasmar una idea o representar un tema de una manera clara y eficaz por lo que tiene el reto de ser versátil para poder representar todo tipo de temas.

Abraham Serey plantea que este método se basa en la construcción de rostros, manos, pies diferentes partes del cuerpo en el estilo realista paso a paso para las personas que desean crear personajes o rostros acorde a sus gustos o necesidades que disponga, tomando en cuenta dichos parámetros o medidas planteadas por el método llamado *Loomis* el cual presenta varios pasos a seguir para generar ilustraciones con medidas y trazos exactos a las medidas estables en el cuerpo humano o de cualquier ser vivo.

Todo ilustrador gráfico debe ser capaz de manejar las diferentes técnicas, estilos en cuento a línea, de sombreado y profundidad para poder generar nuevos conceptos referentes a las composiciones. De esta forma el ilustrador determinará que no habrá una exactitud de la idea a ser plasmada y aplicará los estilos o tendencias para así hacer suya la ilustración, ya que todo parte de un bosquejo simple y generando más trazos tomara la forma deseada.

2.2.6 Tendencias aplicadas a la ilustración

Si bien nadie quiere seguir ciegamente las tendencias en su trabajo, hay muchos enfoques visuales que puede incorporar en sus ilustraciones, e incluso combinarlas entre sí, para darle a su cartera un toque de vanguardia.

Nueva paleta de colores retro ola: “El color clave es un ultravioleta abrasador de retina, que se gradúa a rosas calientes, naranjas de neón y amarillos de botón de oro; estas paletas están en todas partes en este momento, dominando los fondos abstractos y dando vida a los paisajes futuristas”. (CREATIVONEWS, 2020)

Figuras planas y Funky: Esta tendencia permite que el ilustrador cree en sus personajes o ilustraciones ciertas proporciones gruesas, extremidades sueltas y elásticas, a su vez el uso de colores planos para darle un toque humorístico y selectivo.

Sombreado hiperrealista: “Mediante el uso de complejas técnicas de sombreado, como las mallas de degradado y las mezclas, es posible dar a sus ilustraciones vectoriales una ilusión de profundidad asombrosamente realista que haga que el espectador se sienta como si estuviera viendo *renders* 3D”. (CREATIVONEWS, 2020)

Cálido cumple frío: Al representar la ilustración con tonalidades cálidas sobre un fondo que del de manera instantánea y eficaz.

Perspectivas isométricas: “Es una forma atractiva de representar 3D porque no necesita preocuparse por la perspectiva y los puntos de desaparición, lo que facilita el ajuste de su composición sin tener que cambiar el tamaño de todo, y los resultados finales siempre son sorprendentes”. (CREATIVONEWS, 2020)

Diseño no tan plano: Este tipo de diseño hace uso al máximo de las diferentes técnicas siendo estas el sombreado con un degradado, uso de texturas y de perspectivas.

2.3 Principios del diseño

Se puede acotar que los principios del diseño surgen de la diferenciación de un diseño común, debido al impacto que transmite en el público objetivo al quedar impregnado en su memoria y esta sea fácil de recordarlo. También suelen estar inmersos elementos visuales el cual nos ayuda al momento de generar las composiciones de esta forma se presentan ciertos aspectos que permiten dichas composiciones.

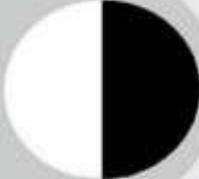
PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO

La forma en que se aplican estos principios afecta al contenido expresivo y al mensaje que queremos transmitir con nuestro diseño.



Balance

El balance es similar al equilibrio o compensación entre dos elementos. Creando una relación de fuerza entre ambos.



- BALANCE
- ALINEACIÓN
- REPETICION

- CONTRASTE
- PROXIMIDAD
- ESPACIO

Alineación

La alineación nos ayudará a crear orden, o su opuesto, creando conexiones visuales entre ellos.



Contraste

El contraste nos ayudará a diferenciar dos elementos, o bien a separar un elemento del fondo, por otro lado el contraste no se refiere únicamente al color, también a la forma o la dirección.



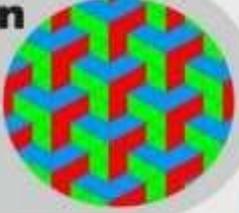
Proximidad

La proximidad crea relaciones entre dos o más elementos. no siempre se cumplirá porque, recordemos, tenemos otros principios y elementos como el color, que puede modificar la percepción.



Repetición

La repetición es otro principio que refuerza la relación y consistencia entre elementos.



Espacio

Recuerdas el principio de repetición y la línea de puntos? ¿Qué ocurre si separamos o damos espacio a esos puntos? Podemos provocar la sensación de distancia e incluso de velocidad.



FUENTE
<https://www.cice.es/blog/articulos/6-principios-basicos-diseno-grafico/>
 Realizado por: León Vallejo

Figura 12. Principios Basicos del DiseñoGráfico

Autoría: (Vallejo, 2021)

2.4 Incidencia y origen del tatuaje

El tatuaje en la prehistoria fue decretado como símbolos de honor en ciertos países, el tatuaje se perfeccionó por parte de doctores ya que ellos poseían más conocimientos acerca del cuerpo humano y también de muchos instrumentos en el cual podrían implementar el mecanismo de tatuar con mayor precisión, a su vez fueron adoptando ya la manera de tatuarse como símbolo de honor y así se propagar poco a poco el arte de tatuar y tatuarse en los países.

A pesar de que este arte era muy conocido en el mundo siglos atrás, se dice que las comunidades euroasiáticas del periodo Neolítico fueron los primeros en tatuarse. Hablamos de más de 5 mil años, debido a los restos encontrados a finales del siglo XX en la ciudad de Siberia en el Delta del Danubio. (Mayje, 2020)

Esto dio origen a que se investigará más y llegáramos a Egipto lugar en donde los pigmentos de henna son originarios, estos también eran usados al sur de la India donde mujeres eran tatuadas para identificarlas del resto como personas de alta sociedad. En Roma era prohibido los tatuajes y además quienes se realizaban un tatuaje eran desterrados. Pero en la antigüedad las personas se tatuaban era los cristianos el cual lo definían como un compromiso consigo mismo, ya que un tatuaje es para toda la vida así y al desear tener un fuerte esto dio inicio a tatuarse una cruz en la muñeca, esto significaba la salvación de Jesús hacia la humanidad.

El trayecto de la historia del tatuaje es largo y como en todas las historias de lo que son artes y artesanías, también el tatuaje ha vivido renacimientos, al estilo de Panosfky. En el caso del tatuaje, el primer renacimiento que podemos destacar se centra en los EEUU, entre el 1891 y el 1920. (Echeverry, 2015)

Otra etapa del tatuaje es cuando los marineros adquirieron una máquina de tatuar que invento Thomas Edison, él fue el inventor de la maquina en 1876 a su vez logro inventar la máquina, que sacaba copias y también depositaba tinta debajo de la hoja, pero fue intento fallido de Edison, luego de 15 años un tatuador famoso patento la primera máquina eléctrica el cual fue en el año 1891 por el Sr. Samuel O'Reilly perteneciente de New York.

Fuente: (Yori, 2008)



Figura 13. Inicios de los Tatuajes

2.5 Generalidades del tatuaje

El tatuaje es un arte corporal el cual para muchas personas o religiones son más vistas ya que por el motivo de la biblia dice que el marcar su cuerpo será desterrado del reino de dios, por otro punto los tatuajes las personas son más liberales en la actualidad están más familiarizados con el tema del tatuaje.

Es un tema fundamental para entender como el tatuaje tiene diferentes diseños, que ha transformado y perfeccionado, el cual logra un mayor impacto visual en el espectador. Así como en el arte tradicional hay diferentes estilos de pintura, en el tatuaje pasó lo mismo donde los sujetos que se dedican a la producción de los diseños se especializan por un estilo que los identifican, en el cual muestran sus habilidades para lograr un mayor reconocimiento. (CUMBAL & JUIÑA, 2020)

El cuerpo humano es modificado a través del género ya que a las mujeres les gusta lucir tatuajes sutiles en diferentes lugares que casi no sean visible, al contrario de los hombres les gusta lucir tatuajes más grotescos y que sean muy visibles. En la antigüedad los tatuajes estaban muy lejos de la higiene y asepsia fueron más utilizados como conejillos de india como las personas que se tatuaban ellos expresaban sus emociones, las experiencias que les sucedía, y también algunos compromisos con ellos mismos saben que un tatuaje es para toda la vida y quien los acompañara hasta la tumba por lo cual la decisión que se toma debe estar consciente al realizarse.

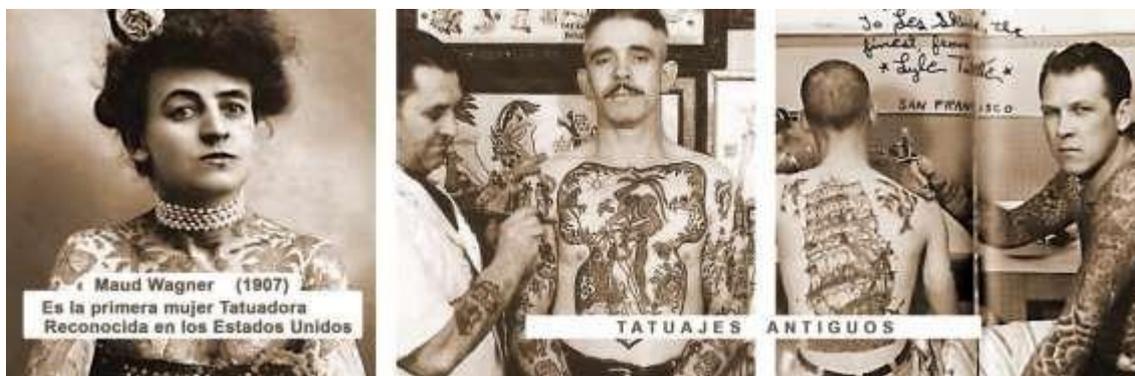


Figura 14. Tatuajes Antiguos

Fuente: (kalandra, 2021)

2.5.1 Criterios que Abordan el Arte de Tatuar

Social. – El llevar un tatuaje en el cuerpo suele expresar un mensaje o un identificativo de las personas, sobre todo cuando se diferencia los tatuajes obteniendo un poco de conocimiento o a simple vista en donde existen personas que se tatúan con máquinas caseras realizadas por sus amigos (el gran comienzo de muchos excelentes tatuadores) esto se debe al gran motivo de ahorrar dinero o por no contar con dinero suficiente para poder realizarse un tatuaje en un estudio profesional y con experiencia.

Culturales. - son aquellos que están implícitos en una cultura o tribu, que se pueden llegar a caracterizar ya que a través de ellos expresan su religión, rituales, también el paso a la madurez experimentando los rangos en el cual les define su escala de sabiduría que conlleva cada miembro de su cultura, se tatúan los hombres y las mujeres para expresar una jerarquía de la cultura en el que están inmersos.

Conceptuales. - están inmersos desde la antigüedad ya que muchas personas siempre suelen tatuarse algo representativo que les recuerde a sus seres queridos, sus ancestros, religiones y muchos más, en la actualidad podemos percibir a las personas que se tatúan en unión de hermanos, papás, amigos etc. Se puede señalar que las personas son más liberales que la antigüedad en el que se pueden también tatuar figuras de acción favoritas programas deportes que los aficionen o les guste realizar como profesión.

2.5.2 Estilos de los tatuajes

Existen muchos estilos de tatuajes, pero en las convenciones se trata de los más específicos y llamativos en el cual existen muchos artistas que desempeñan mucho para poder obtener un reconocimiento mediante sus obras plasmadas en la piel.



Figura 15. Estilos del Tatuaje 1

Autoría: (Vallejo, 2021)

ESTILOS DE TATUAJES PARTE 2

Los tatuajes es una representación artística en el que los tatuadores pueden plasmar su arte en la piel con las ideas de los clientes.

REALISMO

Es importante recalcar este estilo que es muy importante la experiencia del tatuador y aparte de eso que previo a un Tatuaje debe realizar un dibujo es mucho más complejo que los demás por el motivo que debe realizar lo mas exacto a la imagen.



-REALISMO
-ESTILO LIBRE
-ORIENTAL

-ACUARELA
-GEOMÉTRICO

ACUARELA

El estudiar un estilo directamente relacionado con la pintura de acuarela se usa una técnica muy diferente, incluyendo efectos de pinceladas (trazos similares a los que dejaría un pincel) para efectuar dicho estilo.



ESTILO LIBRE

nos ayuda a ser creativos tratando de que sea un diseño uniforme y diferente se pueden guiar en grises y color lo más común en este estilo es que realice diseños a color con una gran gama de colores.



GEOMÉTRICO

es importante comprender que la geometría ha tenido siempre mucho que ver con la alquimia y partiendo de esta base, las figuras geométricas tienen cada una su propio significado por lo que al momento de contruir un tatuaje se debe conocer sobre el tema.



ORIENTAL

Comenzó este estilo en Japón en el cual se usa una mayor gama de colores como el neotradicional con la diferencia que su estudio para los tatuajes es mas espiritual en ellos con un estilo único por sus formas a representar.



FUENTE:

<https://www.piercingytattooMadrid.com/blog/15-estilos-del-tatuaje/75/>

Realizado por: León Vallejo

Figura 16. Estilos del Tatuaje 2

Autoría: (Vallejo, 2021)

2.5.3. Técnicas del Tatuaje

Al aplicar las diferentes técnicas, el artista presenta un mayor grado de posibilidades de fallo, a diferencia de plasmar el arte en óleo siempre se presentará un límite de tiempo para corregirla pieza o elemento. En este caso el cuerpo manifiesta varias formas, los volúmenes en la musculatura, los tipos de piel y la maquinaria también intervienen en la aplicación, pero el tatuador puede hacer uso de las siguientes técnicas para poder trazar bien las líneas y plasmar con perfección el arte final.

TÉCNICAS DE TATUAJES

Al analizar las 4 técnicas es muy importantes que son las más usadas teniendo presente en el mundo del tatuaje.



BATOK (1000 A.C)

Al investigar la técnica que utilizan, el batok, se trata de una de las pocas formas artesanales de tatuar que quedan en el mundo.

- *Espina afilada
- *Paño
- *Tinta de hollín



- BATOK
- TEBORI
- MAQUINAS DE BOBINAS
- MAQUINAS ROTATIVAS

TEBORI (1700 D.C)

Al analizar el tebori se visualiza que está hecho a mano desde la preparación de tintas, agujas hasta el método de inserción de tinta en la piel.

- *Varillas de bambú
- *Pigmento grisáceo



MAQUINA DE BOBINAS (1891 D.C)

El desarrollar las máquinas para tatuajes de bobinas se basan en el principio de la atracción, ya que las bobinas electromagnéticas, atraen el martillo y este crea un movimiento alternativo (arriba-abajo) que acciona la aguja para penetrar en la piel.



MAQUINA ROTATIVAS (2020 D.C)

Al actualizar las máquina del tatuaje son inalámbrica que, por primera vez, funciona con un solo botón. En el que se usan baterías recargables y una mayor comodidad para la tendencia del tatuaje ya que se están creando nuevos estilos.



FUENTES:

<http://tatuateink.blogspot.com/2016/02/el-arte-y-sus-tecnicas-milenarias.html>
<https://www.vix.com/es/btg/bodyart/4142/tebori-el-tatuaje-tradicional-japones>

Realizado por: Leon Vallejo

Autoría:(Vallejo, 2021)

Figura 17. Técnicas del Tatuaje

CAPÍTULO III

3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la Investigación

El presente trabajo tiene un enfoque cualitativo. Mediante este enfoque se complementa el estudio debido a que este punto se centrará en comprender los fenómenos a través de la perspectiva de las personas en el medio común, buscando comprender en ellas su punto de vista en base a sus experiencias, opiniones y perspectivas de cómo ven la realidad, filtrando las preguntas de mayor relevancia para ser refinadas y respondidas.

Las fuentes de información presentes para la ejecución del presente proyecto serán fuentes primarias como libros, trabajos de titulación, entre otros, y como fuentes secundarias tenemos las normativas en vigencia, sitios web.

3.2 Alcance de la Investigación

Investigación exploratoria: Este proyecto trata de solucionar problemas presentes en la aplicación de las técnicas y la metodología en el área de diseño, debido a la dificultad de aplicación y a las deficiencias encontradas en los mismos. La importancia de este análisis es que se puede llegar a determinar una óptima forma de generar una ilustración acorde a los requerimientos del cliente o del diseñador.

Investigación Descriptiva: Al desarrollar esta propuesta se detallará una descripción fundamentada de los principios y la metodología que intervienen en el diseño, logrando de esta manera estimar que el trabajo que se está realizando satisfaga la necesidad que logra determinar con la investigación exploratoria, así como también será de apoyo para los profesionales y no profesionales del tatuaje y del diseño.

Investigación explicativa: Con los resultados alcanzados se debe permitir dar una aplicación fundamentada acerca de las ventajas y utilidades de la aplicación de principios y metodologías en el diseño para la generación de ilustraciones, incentivando además trabajos de investigación enfocados al proyecto.

3.3 Métodos, técnicas e Instrumentos de Investigación

3.3.1 Métodos de Investigación

3.3.1.1 Método Descriptivo

Según (Danhke, 1989) “La investigación descriptiva busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier fenómeno que se someta a un análisis.

Por ello, esta investigación consiste en describir y evaluar ciertas características de

una situación particular en uno o más puntos del tiempo. También se analizan los datos reunidos para descubrir así, cuáles variables están relacionadas entre sí.

3.3.1.2 Método Analítico

Según (Lopera, Ramírez, Zulvaga, & Ortiz, 2010) El método analítico como análisis del discurso, con base en los procesos de entender, criticar, contrastar e incorporar, y las actitudes generales de escucha, análisis e intervención. Avanzan sobre temas específicos que particularizan la aplicación de este método, como son el lugar que la intuición y la interpretación.

Entonces, este método de investigación consiste en la desmembración de un todo descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, naturaleza y los efectos.

3.3.1.3 Método Etnográfico

Según (Rodríguez & Gómez, 1996) El método por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela.

De este modo, basada en la experiencia y la exploración, la observación es el punto de partida para la obtención de la información permitiendo establecer modelos, hipótesis y posibles teorías explicativas de la realidad objeto de estudio.

3.3.1.4 Instrumentos de investigación

Para una correcta recopilación de datos y la información necesaria se emplean los siguientes instrumentos de investigación:

Fichas de observación: Se desarrollará un registro de información tomada de los diseñadores en base a sus experiencias que permitirán verificar las técnicas y metodologías que aplican en sus clientes, comparándolas y sustentando con los trabajos, determinando así la similitud en parte de los procesos y llegando a una mejora en base a los fallos presentes.

Entrevista no estructurada. - se utilizó para complementar los datos obtenidos a través de las fichas de observación.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados en dicho capítulo se realizan mediante un estudio de las metodologías basándonos en Robert Gillam Scott y Walt Disney resolviendo una necesidad que tienen en la actualidad los tatuadores para obtener la conceptualización de sus ideas para que ellas sean únicas y funcionales desde su necesidad.

4.1 Metodologías del Diseño

4.1.1 Metodología de Robert Gillam Scott

Al momento de diseñar se plantean una serie de problemas que deben ser resueltos en el mismodiseño que poco a poco se va a ir resolviendo por sí solo hasta llegar a una respuesta o a la mejor opción. Para ello se tiene cuatro causas donde se indican los pasos en cuanto al diseño teniendo:

Causa primera: Al inicio de todo proyecto se necesita saber por qué y para que vamos a diseñar, con la finalidad de cumplir el diseño el motivo y lo que va a ocurrir. Lo que se pudo definir en este presente proyecto establecido nace en los brazos de la necesidad del desconocimiento métodos de ilustraciones creativas conceptuales en la ciudad de Riobamba. Hoy en día muchas personas ya profesionales y no profesionales de la ilustración se dedican a tatuar, pero el motivo por el cual tienen muchas falencias fue porque no existe un proceso que nos pueda guiar hasta el paso deseado satisfaciendo la necesidad del usuario.

Para el caso de diseño de tatuajes, la necesidad del cliente es manifestada como, el deseo por eternizar un mensaje simbólico, un recuerdo. Otra de las necesidades expresadas son la moda, es decir, cuando se observa el surgimiento de nuevas tendencias, los usuarios quieren estar al día o identificarse con la tendencia de moda. Por otro lado, la necesidad aduras, también puede surgir desde la visión estética, es decir, tapar una cicatriz, quemaduras, manchas de la piel, entre otros.

Desde un enfoque sociológico, el tatuaje es un elemento con una carga altamente simbólica que permite establecer nexos o lazos familiares (padres e hijos y hermanos), lazos sentimentales (parejas), lazos o pactos de amistad.

Causa Formal: Al momento de realizar el boceto, una visualización preliminar, la elección de los materiales a emplear y la forma de ensamblar, después de que tengamos en nuestra cabeza el diseño ya con una forma consiente y de forma

intuitiva. procedemos a establecer un mecanismo de características que se obtendrá brindando muchas ideas más para establecer diferentes propuestas en el diseño ilustrativo que estamos aplicando en base a la necesidad del cliente.

La causa formal nace en su mayoría, de la propia idea que trae el cliente. El tatuador, dialoga, con el fin de conocer sus ideas previas. En ocasiones, los propios clientes traen imágenes de referencia. Partiendo de esa idea, se pone en juego los conocimientos y la creatividad del artista tatuador. Se continúa con el proceso de bocetaje, que puede ser en un papel, la tableta gráfica o incluso directo en la piel. Este proceso, aun es reversible y se va adaptando a las indicaciones del cliente. Desde el Diseño, aquí se ejecuta o se lleva a la práctica los fundamentos básicos, las leyes compositivas, entre otros.

Causa Material: para ello se determina los materiales con los cuales nos permite determinar las técnicas y las herramientas necesarias para continuar con nuestro diseño. en este caso utilizaremos ya toda la información adquirida para desarrollar el boceto que estaremos presentando a nuestro usuario basándonos en imágenes de referencia que establecimos según las características que desarrollamos en ella por otro lado definimos los arreglos indicando a la persona para proceder a ejecutar el diseño establecido.

En este punto se definen los criterios técnicos de aplicación, sintetizados como: la técnica o estilo, entre los cuales citaremos: realista, tradicional, Neo tradicional y *new school*. Seguido se determina la forma de aplicar el estencil, ya sea de forma manual, donde existen dos procedimientos, el primero denominado “free hand” que consiste en dibujar directamente sobre la piel utilizando marcadores o la misma tinta del estencil líquida. La otra forma manual implica el calco utilizando papel hectográfico. Otro proceso también utilizado es la “termo copiadora”. Este proceso implica la impresión en el papel y posteriormente la transferencia a la zona del cuerpo donde se procederá al tatuaje.

Causa técnica: Dependiendo ya del material y el proyecto que ya se tenga en mente se puede finalizar con el uso de las herramientas y técnicas apropiadas para el mismo. para definir el proceso utilizamos un arte final que ya es establecido y finalizado con detalles y cromática dando un diseño único con el problema que procedimos a solucionar del cliente. La causa técnica en el proceso de tatuaje inicia cuando el artista selecciona el tipo de máquina, esta puede ser: de bobinas o rotativas. La selección está en dependencia de varios factores, entre ellos, la técnica. Es más usual utilizar la máquina de bobinas en la técnica tradicional y geométrica, debido a que el golpe es más contundente y por tanto evidencia una mayor nitidez de los trazos. En cambio, las máquinas rotativas, presentan como ventajas que es menos invasiva para la piel, dando como resultado líneas más suaves y sombras más pulidas. Por otro lado, en la aplicación del color, depende de la técnica que aplique el tatuador en la inyección del pigmento, para que sea más fuerte y contundente.

Otro elemento para considerar en la causa técnica son las agujas de varilla, que se utilizan para las máquinas de bobinas, debido a su durabilidad de las puntas al momento de

realizar líneas, relleno o sombras. Por otro lado, los cartuchos son más accesibles para el cambio de agujas e inciden en la rapidez de realizar el tatuaje, en contrapunto, las agujas se desgastan más rápido que las agujas de varilla. El siguiente elemento técnico es la consistencia en pigmentos, que implica la rapidez de adaptarse a la piel con un menor o mayor daño, causado por el procedimiento mismo.

Existen diversos tipos de efectos, que se dan mediante la manipulación de la máquina en su forma de operar o mover. De allí se conocen tres procedimientos mágicos que son: el péndulo que sirve para dar desenfoques. El círculo que es utilizado para el relleno de formas que logren un color compacto o consistencia en el diseño. Y el arrastre, que sirve para combinar pigmentos generando efectos de degradación, ya sea para color o también para sombras, cuando se trabaja en escala de grises.

El autor de la metodología nos indica la importancia de ciertos momentos y pasos para desarrollar el proyecto, teniendo en cuenta y aclarando que la misma puede como no puede funcionar con todas las personas ya que son opiniones y en base a un estudio el método que a Robert Gillam Scott le funciona. (Sanchezv, 2020)

4.1.2 Metodología de Walt Disney

Este método es muy recomendable cuando alguna persona o equipo se encuentran en problemas sin salida y estancados, cuando están sobre el tiempo, poniendo a prueba puede generar soluciones y estrategias eficientes en un tiempo reducido.

Con esta gran ayuda los participantes de esta pueden adoptar nuevos roles de forma inmediata para ello se tiene tres pasos del proceso creativo ayudándonos a que las ideas que obtuvimos se lleguen a fomentar sin desperdiciar muchos elementos que nos habla el usuario que tiene la necesidad, también aportando a una selección de ideas con la finalidad de establecer una idea concreta y concisa para el diseño que se propondrá con las siguientes fases:

Primera Fase (soñador): Los soñadores dejan que su creatividad fluya generando una lluvia de ideas y asumiendo que no hay ideas malas, la idea es que se pueda expresar ante el equipo y tener una discusión o el intercambio de ideas, para la primera fase que se va a usar de la metodología usaremos una lluvia de ideas definiendo la necesidad del problema que nos establece el usuario con la finalidad de fusionar dichas ideas o seleccionar lo que cada una aporta en el momento sin desecharlas.

En muchos de los casos los usuarios suelen venir con ideas muy significativas, pero también existen personas que son muy extrovertidos con sus ideas para poder generar algo único y especial para cada persona al plasmar el arte en la piel.

Segunda Fase (realista): Una vez se lanza la ola de ideas se deben cuestionar las mismas y determinar si hay fallos y realizar un filtrado para después ser desarrolladas. Para ejecutar las ideas se procura investigar sobre el tema relacionado

definiendo ideas más coherentes con base a lo que necesitamos en esta, desde un punto crítico que es la experiencia el artista procede a indaga sobre el tema para poder establecer ciertas propuestas estas deben ser ideas concretas y equilibradas creando un diseño único con la temática establecida.

Teniendo como base las ideas y buscando muchas referencias investigando para la elaboración de las propuestas con los rasgos que se pudieron obtener haciendo realidad la idea del usuario en una representación gráfica.

Tercera Fase (Crítica): Después de pasar por los filtros se toma la idea y en base a una serie de preguntas se puede determinar si esta lista o no pasa la prueba para ser desarrollada y mostrada al cliente.

Este método permite a las personas o incluso a las empresas a un cambio de la forma de pensamiento común por un cambio que permita un cambio rápido y con una eficiencia muy elevada debido al procedimiento y velocidad de toma de decisiones y acción. (Wizards, 2022)

Antes de desarrollar las ideas procedemos analizar fomentando bien con la idea para procurar establecer una idea innovadora y funcional en este mecanismo procederíamos a seleccionar las ideas más elaboradas y formar una en general que abarque en el diseño observando que el diseño sea estético y funcional.

4.2. Fichas de observación



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CHIMBORAZO**

en movimiento



FICHA DE OBSERVACIÓN

Observador: _____

Hora de inicio: _____

Lugar: _____

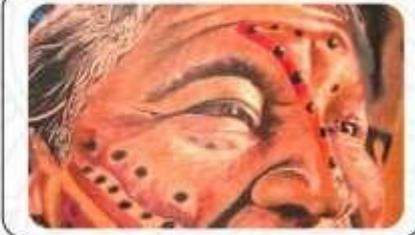
Hora final: _____

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: NICOLAS JARAMILLO

ELEMENTOS A OBSERVAR









FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN Por otra ocasión en mi experiencia utilizo también espuma de mano bendita que tiene un relajante para la piel manteniéndola fresca e hidratada para seguir con el proceso del tatuaje.



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
			Imagen de una mujer indígena amazónica donde resaltan sus indumentarios de collares y su corona de plumas.	

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pierna

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: MARLON KALAKA

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN

Según mi experiencia en el mundo del tatuaje veo necesario que aportaría el Gel de mano bendita que ayuda a relajar la piel al momento de finalizar el tatuaje.



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
			Se adquiere una referencia fotográfica de su mascota (Perro) elaborando un diseño único y exclusivo	

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: NICOLAS JARAMILLO

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
		Se adquirió la imagen de la calavera con el casco de un samurái chino añadiendo una soga debajo de la calavera obteniendo un diseño más elaborado y conciso.		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Brazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: ALEJANDRO CEBALLOS

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
			Se adquirió la imagen de una águila volando con las alas abiertas en un estilo tradicional de la aplicación de pinterest.	

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Brazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: FRANK AVALOS

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
El signo representa el estado de sufrimiento de un niño con la expresión sentimental de tristeza		Se hace referencia del niño llorando y al realizar se exageró sus lágrimas con gotas muy grandes junto a sus expresiones del rostro		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: ADRIAN LUNA

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
El signo representa el estado de sufrimiento del personaje durante la estancia de la calle		Se observa que la daga traspasa la piel a través de la imagen de ese traspaso brotando gotas de sangre que caen		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
 Posición
 Espacio
 Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo espas
 Esquema compositivo simétrico
 Esquema compositivo triángulo
 Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORÍA: MARLON KALAKA

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Se toma como referencia el puma		Al obtener como referencia ciertas imágenes de un puma y escogiendo la mas adecuada se completa con un ornamento orgánico para darle una composición más elaborada.		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pantorrilla

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: ALEJANDRO CEBALLOS

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: JUAN BALDEÓN

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Representación de un papagayo exuberante		Al adquirir las imágenes se realiza una composición equilibrada con una rama de colores cerca de él y una en su pecho en tonalidad gris		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Brazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo espas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Tyrannosaurus rex.		Al tener establecido la imagen del tyrannosaurus rex se establece dos planos con la ayuda de un corte en la cola		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pantorrilla

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORÍA: MARLON KALAKA

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Una calavera con una sega y burbujas		Receptado la imagen del cliente se procedió a modificar en ella dando un fondo con círculos pequeños en forma de burbujas y sobre el esqueleto para el efecto de profundidad		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: ALEJANDRO CEBALLOS

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
			La imagen fue tomada de una ilustración en base a la película de Mulán (se usa al personaje mushu)	

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Bicep

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: LUIS CASCO

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Un diablo		Se tomo un diablo en la aplicación de Pinterest ya realizado modificando las líneas un poco más anchas del boceto		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pantorrilla

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: LEÓN VALLEJO

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Una rana sobre una rama Un vidrio roto Gotas de agua	Rana Vidrio Gotas de agua	A partir de las referencias que se obtuvo se procede a ver la idea en el cual la rana que esta sobre la rama, esta sobrepuesto el vidrio roto con gotas de agua		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

AUTORIA: LEÓN VALLEJO

ELEMENTOS A OBSERVAR



FICHA DE OBSERVACIÓN

1 TÉCNICAS O ESTILOS

- REALISTA
- TRADICIONAL
- NEO-TRADICIONAL
- NEW-SCHOOL

4 DISPOSITIVO DE INYECCIÓN

- CARTUCHOS
- AGUJAS DE VARILLA

2 FORMA DE REALIZAR EL STENCIL

- MANUAL
- FREE HAND
- TRANSFER MANUAL
- TERMOCOPIADORA

5 CONSISTENCIA EN PIGMENTOS

- RADIANT
- FUSION
- ETERNAL

3 TIPO DE MÁQUINA

- BOBINAS
- ROTATIVAS

6 INYECCIÓN DEL PIGMENTO

- PÉNDULO
- CÍRCULO
- ARRASTRE

7 HIDRATACIÓN DE LA PIEL AL TATUAR

- CRAMA BIO-MILK
- BALSAMO A&D

OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

Hora de inicio:

Hora final:

Observador:

Lugar:

Objetivo: Aplicar observación participante y no participante determinando los procesos técnicos y metodológicos que se aplican actualmente en los estudios de tatuaje.

PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Un jaguar Una calavera junto a unas ramas	Un jaguar Una calavera Ramas	Al adquirir las imágenes en base a la referencia del usuario se realizó el jaguar con un círculo sobre él, estando sobre la calavera que desde la parte inferior salía una rama con hojas		

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN

4.3 Conclusiones de la ficha de observación

Una vez cumplida la observación, se realiza un análisis de cada uno de los estilos: realista, tradicional, neotradicional y new-school. El análisis se cumple desde dos enfoques, lo técnico y lo metodológico.

4.4 Tatuajes de estilo realista

El estilo realista busca generar una copia lo más exacta a la realidad. La mayoría toma como referencia una fotografía; esta puede ser de una persona, un animal, un escenario o un objeto. Dentro de los aspectos técnicos se citan: en cuanto a la forma de realizar el stencil predomina la manual, esto debido a que cada artista tiene una particularidad de interpretar las líneas guía marcadas en el estencil. En casos especiales se utiliza la termo copiadora junto al programa Procreate, realizando el estencil digitalmente. En cuanto al tipo de máquina, en la actualidad se trabaja con la rotativa, debido a que es menos invasiva para la piel, por tanto, se puede realizar más sobrepasadas, creando más mezclas de pigmentos. También existe más facilidad de uso para cambiar la numeración de las agujas. Otra ventaja es que, debido al peso de la máquina, se puede hacer sesiones de 10 horas o más seguidas en dependencia de la composición y detalles. La inyección del pigmento se suele realizar de diferentes maneras, por lo general y por mayor comodidad, se realiza con una técnica de arrastre para no lastimar mucho la piel al momento de pigmentarla. Si el tatuador tiene más experiencia logra combinar el péndulo con el arrastre y el círculo. Esto permite trabajar lugares más amplios que van con la misma tonalidad dejando más pronunciado el relleno.

En cuanto al proceso metodológico, la observación permitió concluir que, en el estilo realista el plano ilustrativo predominante es el principal. Esto se debe a que, en el tatuaje, se busca priorizar los primeros planos de la ilustración seleccionada, porque es lo que genera mayor pregnancia visual. En cuanto a los fundamentos básicos del Diseño, predomina el volumen.

Como el estilo realista busca una copia exacta de la realidad, debe percibirse las luces y sombras, que permiten observar elementos en tres dimensiones o generando volumen en un soporte bidimensional, la piel. En cuanto a los elementos de relación predominantes se citan: la dirección, porque en el diseño de tatuaje se trabaja prioritariamente en relación con la vista frontal del cuerpo humano. Otro elemento es la posición, porque permite trabajar la propuesta de manera que se perciba equilibrada, este equilibrio puede trabajarse desde la forma o también desde el color. Finalmente, se observó que, en cuanto al estructura de diseño, prevalece el esquema compositivo en aspa, comprendido como la composición que se subdivide por un eje vertical y un eje horizontal, de tal forma que el motivo ocupe todos los planos.

4.5 Tatuajes de estilo tradicional

Se comprende el tatuaje en estilo tradicional como la representación de elementos de forma bidimensional y en ocasiones tridimensional, pero sin perder la esencia de la abstracción de los elementos. Es decir, se trabaja la anchura y la altura, y no la profundidad. En el estilo tradicional suele utilizarse mayormente la máquina de bobinas, por la fuerza y precisión al momento de realizar una línea. Para realizar el estencil se utiliza las dos formas. Manual, porque todos tienen una manera muy diferente de la percepción de líneas guía, antes de realizar un tatuaje. También se usa la termo copiadora que imprime ya realizado el transfer para la colocación directa en la piel. Como dispositivo de inyección se utilizan las agujas de varilla por su durabilidad, que supera a los cartuchos de las máquinas rotativas, generando una inyección más fuerte y contundente para la elaboración de dichos estilos. Estos se diferencian por tener sus líneas gruesas y su color sólido; esto se logra al inyectar el pigmento en forma circular para dar mayor penetración del color.

En cuanto al proceso metodológico, la observación permite concluir que el plano ilustrativo predominante es el principal, al igual que en el estilo realista. En cuanto a los fundamentos básicos del diseño predomina la línea, y que resalta el grosor y contundencia. De los elementos de relación predomina la dirección, posición y la gravedad. La posición permite acentuar los detalles y la gravedad permite generar dinamismo a la composición. En cuanto a la interrelación de forma predomina la distancia y superposición. La distancia permite ordenar con un sentido los elementos que conforman el diseño y la superposición permite visualizar de forma lógica el diseño. En cuanto a la estructura del diseño, predomina el esquema compositivo en espas, al igual que en el tatuaje realista.

4.6 Tatuajes de estilo neo - tradicional

En este estilo suele suceder que es una combinación del estilo tradicional y new-school, para elaborar líneas gruesas, pero con volumen, dando la sensación de un aspecto tridimensional e independencia de los detalles. En cuanto a la forma de realizar el estencil predomina la forma manual. El tipo de máquina predominante en este estilo es la rotativa, aunque algunos artistas combinan las de bobinas con rotativas. La manera de la inyección del pigmento suele ser en la mayoría por péndulos y arrastre, para mantener una combinación de colores en su diseño, también intentando lastimar menos la piel.

En cuanto a los procesos metodológicos se concluye que, en dicho estilo cambia el fundamento básico del diseño, predomina en común la línea gruesa y concisa. Además, el volumen, porque este estilo requiere generar profundidad, para ayudar a definir rasgos de los objetos. Los elementos de relación predominante son la dirección y la posición llevado de la mano, la interrelación de formas de distancia y superposición. También predomina la estructura de Diseño en espas. En este estilo, es importante señalar que, en cuanto a color, la mayoría utiliza contraste de tonalidad.

4.7 Tatuaje de estilo new-school

El tatuaje de estilo new-school se comprende como aquel que presenta el diseño en proporciones exageradas, con una variedad de colores y acentuando la profundidad. En cuanto a los parámetros técnicos, la forma del estencil predominante es la manual. La máquina más utilizada es la rotativa, por facilidad para el cambio de cartuchos con mayor facilidad que el de bobinas, ayudando a tener una facilidad de inyección y mezcla de pigmentos para darle un efecto tridimensional al diseño. La manera de inyectar la tinta en este estilo utiliza los tres tipos de inyección. El círculo que se utiliza para rellenar las superficies más grandes, seguido del arrastre, que permite unificar colores, en esa fusión se generan nuevas tonalidades y el péndulo, para realizar desenfoques en ciertos elementos de diseño.

En cuanto a principios metodológicos, el plano ilustrativo predominante sigue siendo el principal, como en todos los anteriores. Entre los fundamentos básicos del diseño predomina la línea y el volumen. Los elementos de relación predominantes, aunque se usan todos, predomina la posición, espacio y gravedad. La estructura de Diseño predominante es la de alas. Y, en este estilo, el color se manifiesta como contraste de tonalidad.

4.8 Metodología aplicada

PROCESO METODOLÓGICO COMO RESULTANTE DE LA OBSERVACIÓN

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
 Posición
 Espacio
 Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
 Esquema compositivo simétrico
 Esquema compositivo triángulo
 Otro

FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	

PROCESO METODOLÓGICO COMO RESULTANTE DE LA OBSERVACIÓN

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Lámpara con fuego -Avejas con hojas -Cenizas -Vela con fuego	-Lámpara -Avejas -Hojas -Fuego -Vela	-Aveja con llamas -Una lámpara de fuego -Avejas junto a una vela -Avejas de otoño	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza dentro de la lámpara una vela envuelta por llamas atraída por avejas de otoño	Fusión vintage con producción de miel. Otoño= ocaso Aveja= renacer de la vida.

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para el desarrollo de las conclusiones se observa los objetivos específicos para dar respuesta de ellos.

El primer objetivo específico determinada analizar las metodologías del diseño que pueden ser aplicadas al desarrollo de los procesos creativos de tatuajes con base a la ilustración. Se concluye que, de las metodologías observadas, las más aplicables son dos: la metodología de Robert Scott y el método Walt Disney. La presente investigación presenta una síntesis de los dos procesos metodológicos en los que se resumen su proceso en doble vía: técnica y metodológica. Está compuesto por cuatro fases: la fase uno está basado en la metodología de Walt Disney, partiendo de ideas fugaces, analizando palabras clave, se selecciona y se atraviesa una nueva etapa, el soñador, que son en esencia las ideas creativas. Por otro punto el realista crítico es donde se forman ideas específicas que van a llevar al tatuaje, fortaleciendo el concepto de la ilustración que se va plasmar en la piel del cliente. En la fase dos se toman en cuenta las condiciones específicas y preferentes del tatuaje del cliente. Debe considerarse el tono de la piel que se va a tatuar y el área. De acuerdo a estos elementos se determina la técnica para el bocetaje, el plano ilustrativo predominante y en dependencia de las condiciones del boceto se detallan elementos como: los fundamentos básicos del diseño, la relación predominante, la interrelación de forma, la estructura del diseño y el contraste cromático. También partiendo del método de Robert Scott surge la fase número tres, en la cual, se parte de imágenes de referencia, se procede a usar la abstracción de elementos, hasta llegar al boceto final. Dentro de la fase cuatro se desarrolla el boceto final o arte final, tanto delineado, como su versión full color y su versión escala de grises; de tal forma aceptar la mejor opción.

A través de la observación participante y no participante se puede concluir que, de los artistas observados, cada uno de ellos sigue su propio proceso, no se considera un proceso metodológico, porque al ser artistas se dejan llevar por su propio proceso enteramente creativo. Sin embargo, se pudo observar que, dentro del proceso creativo, si existen casos puntuales que siguen para llegar al tatuaje. Primordialmente se especifican tres: fase uno, donde el tatuador genera un arte, una segunda fase, con criterios técnicos, en este caso los tatuadores observan los criterios del cliente las condiciones características propias del tatuaje, si es a color o en escala de grises, determinado un estilo y posteriormente aplican procesos técnicos que implican la selección de tintas, máquinas, manera de realizar el estencil entre otros.

Como última conclusión y respondiendo al objetivo específico tres, se establece la propuesta que es el catálogo de ilustraciones conceptuales dentro de un estudio de tatuajes. Uno de los aspectos que busca el cliente es tener una base donde seleccionar su posible tatuaje, o todos los clientes traen una idea previa, Por lo tanto, el catálogo de ilustraciones

conceptuales servirá como una propuesta de valor del autor investigador. Esta permitirá al cliente conocer este proceso mediante el cual se puede llegar a crear un tatuaje, este catálogo muestra o pone en práctica los pasos de la metodología de Robert Scott con sus cuatro fases y el método creativo de Walt Disney; se absorbe los pasos creativos que pueden ser aplicados al tatuaje.

BIBLIOGRAFÍA

- ANE. (2012). Obtenido de Ane diseños:
<https://anedisenowordpress.com/2012/08/08/tecnicas-de-ilustracion-gis-pastel/>
- ARTENEO. (abril de 2015). *Blog de 3D, Ilustración, Diseño y más*. Obtenido de Definición de ilustración y tipos de ilustraciones: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- CREATIVONEWS. (21 de mayo de 2020). *Ideakreativa*. Obtenido de Tendencias de ilustración: <https://ideakreativa.net/tendencias-de-ilustracion-para-el-2019/>
- Cuenca, V. (2017). *Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de Repositorio Digital UNACH:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1532/browse?type=author&order=ASC&rpp=20&value=Cuenca+Sarango%2C+Viviana+Patricia>
- CUMBAL, D. G., & JUIÑA, A. Q. (Agosto de 2020). *Repositorio Digital Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18972/1/UPS-TTQ068.pdf>
- Danhke, G. (1989). *La etnometodología*. Ed. Cátedra.
- Echeverry, F. A. (07 de Septiembre de 2015). *Repositorio digital UNIVERSITAT DE GIRONA – FACULTAT DE LLETRES*. Obtenido de Sobre la artísticidad del: https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/11361/MataEcheverryFionaAlicia_Treball.pdf?s equence=1
- F.R., M. (21 de Agosto de 2016). *Artedivague*. Obtenido de El arte de la ilustración: <https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/>
- García, S. (s.f.). Obtenido de Blog de Bellas Artes de Artemiranda: <https://www.artemiranda.es/blog/index.php/consejos-para-pintar-con-gouache/>
- Gitolet, C. (s.f.). Obtenido de akvis airbrush-tutorial: <https://akvis.com/es/airbrush-tutorial/examples/airbrush-gallery.php>
- kalandra. (2021). Obtenido de <https://kalandra.es/pages/origen-del-tatuaje>
- Lopera, J. D., Ramírez, C. A., Zulvaga, M., & Ortiz, J. (2010). *Método Analítico*. Colombia: Universidad de Antioquia.

- LÓPEZ, W. (2016). *Universidad de Guayaquil*. Obtenido de Repositorio digital universidad de Guayaquil - carrera de diseño gráfico: <https://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/10150/1/tesis%20-winsthon%202.pdf>
- Mayje. (2020). *mayjetattoo*. Obtenido de Historia y origen de los tatuajes: <https://www.mayjetattoo.com/historia-y-origen-de-los-tatuajes/>
- Menza Vados, A. E., Sierra Ballén, E. L., & Sanchez Rodríguez, W. H. (13 de Enero-Junio de 2016). La ilustración dilucidación y proceso creativo. *KEPES*, 5. Obtenido de http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- NACIF, N. E. (s/f). *Metodología*. Obtenido de http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf
- Pascual, M. (12 de Agosto de 2021). *soyliterauta*. Obtenido de Como hacer un collage literario: <https://soyliterauta.com/como-hacer-un-collage-literario/>
- Ponsa, E. (05 de marzo de 2013). *Repositorio digital de la Universidad Rafael Landívar*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/03/05/Ponsa-Enrique.pdf> Rodriguez, & Gómez. (1996). Alabama.
- Rubin, L. H. (2019). *laurahrubin*. Obtenido de <https://www.laurahrubin.com/Sanchezv>, L. (31 de 08 de 2020). *Stay curious*. Obtenido de Stay curious: <https://medium.com/@lindam.sanchezv/metodología-robert-gillam-scott-8ed0070aac11>
- Sarango, V. P. (2017). Ilustración Biográfica de personajes celebres de Riobamba. 182. Serrano, A. G. (14 de Diciembre de 2015). *thelightingmind*. Obtenido de colores en la ilustración: <https://www.thelightingmind.com/colores-en-la-ilustracion/>
- TOTENART. (2014). Obtenido de Totenart Tutoriales de artes: <https://totenart.com/tutoriales/como-pintar-con-grisalla/>
- Universidad de Palermo. (2014). *Actas de Diseño* (1° Edición ed.). Buenos Aires, Argentina. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/485_libro.pdf
- Vallejo, L. (2021). Obtenido de <https://www.cice.es/blog/articulos/6-principios-basicos-diseño-grafico/>
- Vallejo, L. (2021). Obtenido de <https://www.piercingytattooMadrid.com/blog/15-estilos-del-tatuaje/75/>
- Vallejo, L. (2021). Obtenido de <http://tatuateink.blogspot/2016/02/el-arte-y-sus-tecnicas->

milenarios. [htmlhttps://www.vix.com/es/btg/bodyart/4142/tebori-el-tatuaje-tradicional-japones](https://www.vix.com/es/btg/bodyart/4142/tebori-el-tatuaje-tradicional-japones)

Vallejo, L. (2022). Riobamba.

Vallejo, L. (2022). *Ficha de observacion new school (Marlón)*. Riobamba. Vallejo, L. (2022). *metodologia* . Riobamba.

Vega, B. (28 de Octubre de 2014). *slideshare*. Obtenido de ilustracin-genero-tnicas-y-estilos: <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tnicas-y-estilos>

Wizards, J. (2022). *Job Wizards*. Obtenido de ob Wizards: <https://job-wizards.com/es/el-metodo-walt-disney-una-tecnica-creativa-realista/>

Yori, M. (2008). Obtenido de <http://www.pandora-magazine.com/literatura/irezumi-itai-el-tatuaje-tradicional-japones-de-yori-moriarty/>



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de **Robert Scott** y metodología de **Walt Disney**

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Lámpara con fuego -Avejas con hojas -Cenizas -Vela con fuego	-Lámpara -Avejas -Hojas -Fuego -Vela	-Aveja con llamas -Una lámpara de fuego -Avejas junto a una vela -Avejas de otoño	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza dentro de la lámpara una vela envuelta por llamas atraída por avejas de otoño	Fusión vintage con producción de miel. Otoño= ocaso Aveja= renacer de la vida.

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

- Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

- Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

- Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

- Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Área para realizar el tatuaje

Antebrazo

Planos ilustrativos predominantes

- Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

- Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

- Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

Contrastes cromáticos

- Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRITICO
-Mariposa con un búho -Un búho con alas y hojas	-Mariposa -Ojos -Hojas	-Una mariposa junto al búho -El búho con alas de mariposa -Mariposa con ojos del búho	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza una mariposa con ojos de búho, sobre una mandala con hojas	es un surgimiento de renacimiento del saber mariposa=renacimiento búho=sabiduría

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Abdomen

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



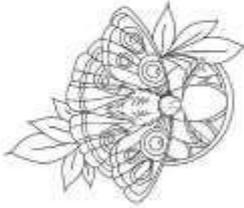
FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRITICO
-Mariposa con una pantera -Una pantera dentro de una mariposa	-Mariposa -Pantera	-Una mariposa junto a la pantera -La pantera dentro de la silueta de la mariposa -La mariposa sobre la pantera	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza una pantera dentro de la silueta de una mariposa sin perder los rasgos identificativos	es un surgimiento de renacimiento del poder mariposa=renacimiento pantera=poder

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Tricep

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Due el astronauta con lleva parte de aji.	1.Aji 2.Astronauta 3.Aspacio 3.Bandera 4.Cohete	-El astronauta en forma de aji. -El astronauta con un cohete en forma de aji. -El aji con ropa de astronauta.	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual un aji con ropa de astronauta incluido el casco a su parte total añadido una bandera en la parte tizera con unos cohetes para poder volar en el espacio con un reflejo en el visor del espacio.	El tatuaje será ideal para una persona que le guste viajar, soñar y comer picante.

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pierna

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

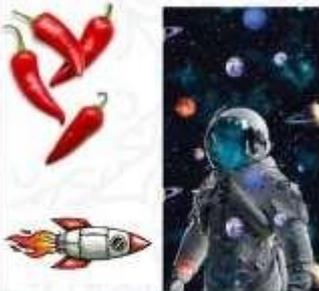
Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Homero con tatuajes -Homero con bigotes Fusión con Mario Bros	1. Homero 2. Tatuajes 3. Mario Bros 4. hongo psicodélico	-Homero con tatuajes -Un bigote -Una rosca en forma de hongo psicodélico	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver cual estaremos fusionando un homero vestido de Mario Bros al cual estará comiendo una rosca en forma de hongo y que el mismo personaje tenga un bigote y este cubierto de tatuajes.	Fusión de una vida libre bohémica feliz y despreocupada

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Área para realizar el tatuaje

Brazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Combinación de animes. -Un pikachu -Un sasuke	1.pikachu 2.sasuke 3.pokebola 4.espada	Pikachu con un traje. Una espada en la espalda. Una pokebola.	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual estaremos fusionando los personajes como es pikachu vestirá un traje pero también se introducirá una pokebola y una espada para que no se pierda la esencia de los personajes.	Tatuaje pensado para la cultura urbana de los "otakus"

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Área para realizar el tatuaje

Espalda

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Rostro de mi hija	Rostro -Hija		Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a realizar un manejo de contrastes y brillos en la aplicación procreate para poder obtener una imagen editada lista para tatuar	El amor de ella que siempre perteneciera en sus vidas, amor incondicional.

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pectoral

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Representación de la fuerza de un padre al hijo -Me gustan los leones	-Leones -fraternidad	-La fraternidad de padre e hijo -Las huellas que dejó su padre- Un león con su hijo en el paisaje de África	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza un bebe caminando por las huellas del león adulto.	La fraternidad y la disciplina o enseñanzas que le brindo su padre al hijo.

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pantorrilla

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRITICO
-Personaje de tribu urbana Cuervo Humo oscuridad	-Cuervo -Humo -Tribus	-Herencia ancestral de un pasado triste, oscuro -Libre adverbio de la violencia hasta cuándo o leves	Imagen de referencia (cuervo – tribu)	Recuerda las malas experiencias para no violentarlas

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Pantorrilla

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
-Corazón con cerradura -Corazón con flores -Golondrinas volando Padre e hija	1.Golondrinas 2.Corazón 3.flores 4.hojas	-Golondrinas padre e hija (fraternidad), -Corazón de una golondrina, La golondrina sobre el corazón.	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual la golondrina mayor está cargando el corazón con la protección de su hija en busca de su llave.	Amor fraternal y seguridad de volar a casa

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

Punto
 Línea
 Plano
 Volumen

Interrelación de forma

Distancia
 Toque
 Unión
 Superposición

Contrastes cromáticos

Contrastes de tonalidad
 Contrastes de claro-oscuro
 Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Costillas

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

Dirección
Posición
Espacio
Gravedad

Estructura del diseño

Esquema compositivo aspas
Esquema compositivo simétrico
Esquema compositivo triángulo
Otro

OBSERVACIÓN



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de Robert Scott y metodología de Walt Disney

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Una máscara negra (peste)	1.mascara 2.rosa	Una máscara con un sombrero de rosa. La parte negra incrustada una rosa en el traje. Una rosa en el pico de la peste negra	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual la rosa esta inmensa en el traje de la peste en la máscara	Resurgir de la vida en la pandemia

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

- Punto
- Línea
- Plano
- Volumen

Interrelación de forma

- Distancia
- Toque
- Unión
- Superposición

Contrastes cromáticos

- Contrastes de tonalidad
- Contrastes de claro-oscuro
- Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Brazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad

Estructura del diseño

- Esquema compositivo aspas
- Esquema compositivo simétrico
- Esquema compositivo triángulo
- Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	



PROCESO METODOLÓGICO

Creación de León Vallejo con fundamentos en: metodología de **Robert Scott** y metodología de **Walt Disney**

FASE 1

Recopilación de información

IDEAS FUGACES	PALABRAS CLAVES	SOÑADOR (FORMACIÓN DE IDEAS)	REALISTA (JERARQUÍA DE IDEAS) (SELECCIÓN)	CRÍTICO
Un coctel de limón. Una sombrilla. Cubos de hielo. Una gomita en forma de rana	1.limon 2.rana 3.sombrilla 4.coctel 5.cubos de hielo	Un limón en un vaso de coctel con hielos. Una gomita en forma de rana. Que se cubra con una sombrilla.	Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se ve un coctel de limón y sobre los hielos una gomita de rana y encima una sombrilla.	Conoce la vida con frescura

FASE 2

Definición de características

Condiciones de preferencias

Tonalidad de piel

Claro Medio Oscuro

Técnica para bocetaje

Tradicional Digital

Fundamentos básicos del diseño

- Punto
- Línea
- Plano
- Volumen

Interrelación de forma

- Distancia
- Toque
- Unión
- Superposición

Contrastes cromáticos

- Contrastes de tonalidad
- Contrastes de claro-oscuro
- Contrastes de colores complementarios

Área para realizar el tatuaje

Brazo

Planos ilustrativos predominantes

Principal Secundario Terciario

Elementos de relación predominantes

- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad

Estructura del diseño

- Esquema compositivo aspas
- Esquema compositivo simétrico
- Esquema compositivo triángulo
- Otro

OBSERVACIÓN



FASE 3

Bocetaje Creativo

IMÁGENES DE REFERENCIA	ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS	BOCETO FINAL
		

FASE 4

Diseño Detalle

DELINEADO DEL BOCETO	
	
ESCALA DE GRISES Y FULL COLOR	
	

CONTENIDO

- 01 NEO TRADICIONAL
- 02 REALISTA
- 03 NEW-SCHOOL
- 04 TRADICIONAL

NEO TRADICIONAL

En este estilo suele suceder que es una combinación del estilo tradicional y new-school, para elaborar líneas gruesas, pero con volumen, dando la sensación de un aspecto tridimensional en dependencia de los detalles.

01

REFERENCIA



DISEÑO DETALLE



BOCETO FINAL

Se muestra en cuanto se han refinado los detalles y se ha dado en la cual se visualiza el diseño de la imagen y se vea el resultado por medio de un ejemplo de cómo se ve.

NEO TRADICIONAL

NEO TRADICIONAL

ANTEBRAZO

Fusión vintage con producción de miel.
Otoño= ocaso
Aveja= renacer de la vida



TRANSFORMACIÓN
REFERENCIA



BOCETO FINAL

Se combinan todas las referencias anteriores se proyecta a una línea de la cual se visualiza una parte dentro para obtener de una mariposa en parte los rasgos identificativos.

DISEÑO DETALLE



01
NEO TRADICIONAL



PANTORRILLA

Es un surgimiento de renacimiento de poder.
Mariposa= renacimiento
Pantera= poder

TRANSFORMACIÓN
REFERENCIA



BOCETO FINAL

Se toma en cuenta las referencias se proyecta a una línea de la cual se visualiza una parte dentro para obtener de una mariposa en parte los rasgos identificativos.

DISEÑO DETALLE



01
NEO TRADICIONAL

ABDOMEN

Es un surgimiento de renacimiento con sabiduría.
Mariposa= renacimiento
Ojos de búho= sabiduría

REALISTA

El estilo realista busca generar una copia lo más exacta a la realidad. La mayoría toma como referencia una fotografía; esta puede ser de una persona, un animal, un escenario o un objeto.

02

TRANSFORMACIÓN DEL

REFERENCIA



DISEÑO DETALLE



BOCETO FINAL

Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza un león caminando por la huella del león adulto



02

REALISTA

BRAZO

La fraternidad y la disciplina o enseñanzas que le brindo su padre al hijo.

TRANSFORMACIÓN DEL

REFERENCIA



DISEÑO DETALLE

DELINEADO DEL BOCETO



ESCALA DE GRUESOS



FINAL COLORES



BOCETO FINAL



Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ver la idea en la cual se visualiza una falcon caminando por la huella de una mariposa en la parte de la cabeza del falcon

02 REALISTA



PANTORRILLA

Recuerda las malas experiencias para no violentarlas

TRANSFORMACIÓN DEL

REFERENCIA



DISEÑO DETALLE

DELINEADO DEL BOCETO



BOCETO FINAL



Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a realizar un esbozo de contornos y detalles en la aplicación posterior para poder obtener una imagen realista de la parte del niño

02 REALISTA



El amor de ella que siempre perteneciera en sus vidas, amor incondicional.

PECTORAL

El amor de ella que siempre perteneciera en sus vidas, amor incondicional.

03

NEW SCHOOL

El tatuaje de estilo new-school se comprende como aquel que presenta el diseño en proporciones exageradas, con una variedad de colores y acentuando la profundidad.

REFERENCIA



BOCETO FINAL

Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ser lo más fiel posible a ellas, buscando las formas como se pliegan y voluta al logotipo buscando similitudes con el carácter y una muestra para que se vea en profundidad la esencia de los personajes.

DISEÑO DETALLE



03

NEW SCHOOL



ESPALDA

Tatuaje pensado para la cultura urbana de los "otakus"

REFERENCIA



BOCETO FINAL

Teniendo en cuenta las referencias obtenidas se procede a ser lo más fiel posible a ellas, buscando las formas como se pliegan y voluta al logotipo buscando similitudes con el carácter y una muestra para que se vea en profundidad la esencia de los personajes.

DISEÑO DETALLE



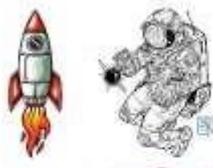
03 NEW SCHOOL



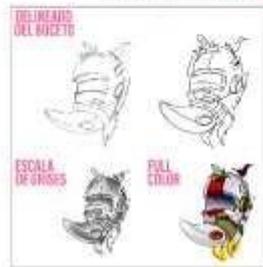
BRAZO

Fusión de una vida libre bohémica feliz y despreocupada

03 REFERENCIA



DISEÑO DETALLE



BOCETO FINAL

Teniendo en cuenta las referencias e ideas del proceso a ver la idea en la cual se va con ayuda de herramientas de diseño en la computadora para dar el resultado que buscamos en la que se creara con un software para poder visualizar el espacio con un reflejo en el vaso del espacio.

03 NEW SCHOOL



PIERNA

El tatuaje será ideal para una persona que le guste viajar, soñar y comer picante.

04

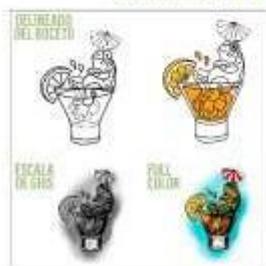
Se comprende el tatuaje en estilo tradicional como la representación de elementos de forma bidimensional y en ocasiones tridimensional pero sin perder la esencia de la abstracción de los elementos

TRADICIONAL

04 REFERENCIA



DISEÑO DETALLE



BOCETO FINAL

Teniendo en cuenta las referencias e ideas del proceso a ver la idea en la cual se va con ayuda de herramientas de diseño en la computadora para dar el resultado que buscamos en la que se creara con un software para poder visualizar el espacio con un reflejo en el vaso del espacio.

04 TRADICIONAL



BRAZO

Conoce la vida con frescura

