



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# MEMENTO

magazine

REVISTA DIGITAL DE TATUAJES

## AUTOR

Francisco Poulsen Valenzuela

## PROFESORA GUÍA

Ximena Ulibarri

## JULIO 2021

Santiago, Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.



Agradezco a toda la gente que participó y aportó de alguna manera en el desarrollo de este proyecto.

A mis padres, por siempre confiar en mí e incentivar me a explotar mis propias habilidades. Y puntualmente a mi madre por empujarme a hacer del tatuaje una profesión.

A mis amigos, que a lo largo de este proceso me han aportado con sus conocimientos y opiniones.

A Rocío, por apoyarme en lo que hago y ayudarme a no perder de vista el valor que tiene mi trabajo.

A Ximena, por empujarme a realizar un proyecto que me hiciera sentido y confiar en mis capacidades.



## I. INTRODUCCIÓN

Abstract	p.08
Motivación personal	p.09
Introducción	p.10

## II. MARCO TEÓRICO

Narración a través del cuerpo y tatuajes como registro biográfico	p.13
Carácter semiótico del cuerpo	p.15
Tatuaje como herramienta de representación	p.17
Cuerpo-bitácora	p.23
Diseño editorial y el rol del diseñador	p.28

## III. LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

Marco metodológico	p.33
Identificación y análisis de interacciones críticas	p.36
Conclusiones	p.40

## IV. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Oportunidad de diseño	p.42
Formulación	p.45
Objetivos	p.46
Contexto	p.47
Público objetivo	p.49
Estado del arte	p.50
Antecedentes	
Referentes	

## V. DESARROLLO DEL PROYECTO

Proceso de trabajo	p.57
[A] Investigación	p.58
[B] Planificación general	p.59
[C] Diseño y desarrollo	p.61
[I] Formato y periodicidad	p.62
[II] Enfoque y Ediciones	p.66
[III] Secciones	p.68
[IV] Identidad visual	p.88
[V] Plan comunicacional	p.91
[VI] Financiamiento	p.93

## VI. CIERRE

Costos del proyecto	p.95
Proyecciones a futuro	p.96
Conclusiones	p.97

## VII. BIBLIOGRAFÍA

p.98

## VIII. ANEXOS

p.101



# I. INTRODUCCIÓN

[Fig. 1]

Estudio de tatuaje, antes de la sesión. (2021)

# ABSTRACT

El presente proyecto se centra en el estudio de la práctica del tatuaje, más allá de los aspectos técnicos y formales, con el objetivo de apreciar sus implicancias identitarias y biográficas y cómo éstas operan a través de los individuos en la sociedad contemporánea. Nos encontramos en una época en la que el registro de los recuerdos y vivencias ha sido desplazado a soportes externos de nuestra memoria, como son por ejemplo las fotografías y los objetos que atesoramos, lo que merma nuestra propia capacidad de registro. El tatuaje se presenta como una marca indeleble que supera el olvido y permanece como evidencia de lo vivido. Por otro lado, los tatuajes hablan a un nivel simbólico acerca de la identidad del portador. Analizando el cuerpo en el marco de las relaciones sociales, y el rol que cumple dentro de ellas, entendemos que se trata de una representación física de la identidad de las personas, además de ser el responsable de articular las interacciones sociales con los demás miembros de la comunidad. Entendiendo el carácter semiótico que presenta el cuerpo, sumado a la capacidad de registro de los tatuajes, se plantea la idea del cuerpo-bitácora, ya que actúa como una memoria tangible de la biografía del individuo. En relación a lo antes expuesto, y mediante las herramientas que otorga el diseño como disciplina, además de la capacidad del diseñador de actuar como operador cultural, se busca articular esta investigación en un proyecto editorial-digital que registre la escena actual del tatuaje desde una mirada más holística de la misma. La actual popularización del tatuaje ha generado en ciertos casos una pérdida de sentido en esta práctica, convirtiéndolo en una marca superflua. Así, esta revista digital, pretende recuperar y visibilizar el carácter artístico de esta disciplina y abrir el espacio a una reflexión sobre el arte y el cuerpo humano.

**Palabras clave:** tatuaje, cuerpo-bitácora, operador cultural, revista digital.

# MOTIVACIÓN PERSONAL

Si bien de pequeño nunca me identifiqué como el niño que siempre está dibujando, en clases o en la casa, tampoco era alguien que estaba ajeno al arte. Vengo de una familia con una madre que es artista visual, cuya obra recorre los muros de nuestra casa. De niño no me interesaba el arte, pero con el pasar de los años me acerqué de manera más seria a la pintura y el dibujo. Pintando en cuadernos, telas y murales, esta pasión creció y comenzó a ser una parte fundamental de lo que hacía y de lo que me define. Siempre he buscado hacer las cosas de manera distinta, en el formato o la forma, y es en parte por una curiosidad innata que me lleva a probar cosas nuevas. Y fue por la misma razón que me convertí en tatuador.

Fue a los 18 años cuando, para conmemorar mi mayoría de edad, fui a tatuarme por primera vez. Recuerdo aún la sensación de la aguja en mi pierna y el placer de ver el tatuaje terminado al finalizar la sesión. Sin embargo en este punto aún no se cruzaba por mi mente convertirme yo en la persona que va detrás de la máquina de tatuaje, con los diseños en su cabeza. No fue hasta unos años después cuando, sin la intención de llevarlo a algo más serio, me tatué a mi mismo un pequeño diseño. A partir de ahí varias personas de mi círculo cercano empezaron a pedirme tatuajes, y poco a poco lo que empezó por intriga y juego se convirtió en mi oficio, donde hasta hoy mantengo la misma intención en hacer las cosas de manera distinta, que sean especiales para mí.

Memento surge como resultado de esta historia, de la curiosidad y la búsqueda por lo distinto, por lo especial y lo que identifique. El diseño como disciplina ha influenciado de gran manera mi trabajo artístico, otorgando concepciones estéticas y muchas herramientas, junto a una visión más crítica con la que enfrento las problemáticas que se presentan. Todo esto está volcado y se refleja en esta revista, el trabajo editorial del diseñador y la curatoría del artista.

# INTRODUCCIÓN

Desde sus inicios, el humano ha sentido una necesidad por representarse a sí mismo y registrar su historia. Un claro ejemplo de ello son los grabados y pinturas encontrados en la cueva de Lascaux en 1940, los que datan de hace 18.000 años. La invención de la escritura es otra marca en la historia de los humanos en la búsqueda del registro. Estos son dos casos, no sólo del deseo por archivar, sino también de la necesidad de los humanos por comunicarnos (Salinas, 2013). El humano siempre está en la búsqueda de dejar huellas y marcas sobre sí mismo en el sitio que habita, buscando trascender, ya sea por medio de la palabra o de expresiones artísticas en forma de autorepresentaciones (Rodríguez, 2012). Del mismo modo, hoy en día construimos y representamos nuestra propia historia, según avanzan los años nos cargamos de recuerdos y vivencias que nutren nuestra biografía, que las registramos en superficies externas a nosotros (Escobar & Orduz, 2011). Antiguamente el rito oral era la manera más común que se utilizaba con el fin de comunicar a los otros y preservar el patrimonio cultural. Hoy, al estar inmersos en una sociedad altamente digitalizada, nos encontramos con nuevas y diversas formas de representar nuestra historia a los demás. Las redes sociales ya son parte de nuestra vida cotidiana, y es a través de ellas que buscamos y conseguimos esta representación. El problema que esto trae consigo es que, al existir un alto uso de estos medios, junto a una sobresaturada cantidad de registros principalmente fotográficos y digitales, la representación acaba siendo banalizada y pierde el sentido biográfico que solía tener (Garrido, 2018).

A esto se suma que vivimos en una sociedad que tiende a la homogeneización de los sujetos, convirtiéndolos en entidades alienadas de su individualidad. La sociedad presiona para que los individuos se adhieran a ciertos estándares de lo que se considera correcto y esperado. Esto es algo que ocurre en todos los ámbitos de nuestras vidas, y se potencia

aún más con la existencia de los medios de comunicación y al alto alcance que tienen. Es en este espacio de homogeneización impuesta y mediatizada, sumado a la búsqueda de los humanos por representarse, donde algunos individuos intentan desmarcarse de lo que está culturalmente establecido y definirse desde su individualidad (Jaramillo & Garcés, 2020).

Ejemplos como la revolución hippie de los años 60, o el surgimiento del punk en los 70, son claros testimonios de grupos de individuos -en su mayoría jóvenes- que están en búsqueda de redefinir su propia identidad, renegando a su vez a la impuesta socialmente. Hoy son principalmente los jóvenes quienes se encuentran en el mismo proceso de auto-representación (Ganter, 2004). Con el objetivo de encontrar esta identidad distinta a la establecida, y que sea representativa del yo de los distintos sujetos, es que las personas recurren a numerosas formas de singularización a través de la corporeidad (Sola-Morales, 2013). Existen herramientas externas que ayudan a este propósito como son el vestuario, o también las modificaciones corporales (Martí i Pérez, 2015), y es en este segundo grupo donde aparece el tatuaje como un poderoso instrumento de comunicación.

El tatuaje como expresión artística ha acompañado al ser humano desde hace miles de años, no es una práctica exclusiva de la era contemporánea. Durante su larga historia ha sido comprendido de diversas formas: como ritual, como accesorio, como marca o recuerdo. Estas, y más concepciones, han cambiado según la cultura y la época. Hasta hace algunos años el tatuaje era entendido exclusivamente como una marca relacionada a la marginalidad y la delincuencia (Pérez, 2009), si bien su historia previa es mucho más compleja. Con el tiempo eso ha cambiado, y hoy en día la mirada sobre el tatuaje está más enfocada hacia la concepción estética del mismo (Walzer, 2014). Este cambio ha tomado fuerza principalmente en el último tiempo gracias a que las nuevas generaciones se han apropiado de esta estética y la han normalizado de cara a un mundo más conservador. Es por y para esta generación que surge este proyecto, para visibilizar un fenómeno mundial y a sus exponentes y usuarios.



## II. MARCO TEÓRICO

[Fig. 2]

Mesa de trabajo, máquina e insumos para un tatuaje. (2021)

## *Narración a través del cuerpo y tatuajes como registro biográfico*

Si bien el tatuaje ha sido una práctica presente en diversas culturas a través de los siglos (Hambly, 1925), hoy en día adquiere una nueva significación en la que los sujetos lo utilizan como una marca distintiva de su propia identidad (Escobar & Orduz, 2011). En la antigüedad los tatuajes conformaban un ritual, tanto en su proceso como en su motivación, y eran capaces de representar la cultura y sociedad de la que provenía el individuo (Walzer, 2014). Hoy, en un mundo globalizado como el del siglo XXI, los tatuajes no responden a una cultura particular, ni en su práctica ni en la iconografía, sino que responden fundamentalmente al individuo y su búsqueda por diferenciarse (Ganter, 2004). Para poder comprender de mejor manera cómo opera el tatuaje hoy en día es necesario analizar en primer lugar a su soporte, el cuerpo.

En primer lugar, es necesario separarnos de la idea dualista que comprende a la mente y el cuerpo como dos entidades distintas la una de la otra (Sola-Morales, 2013). En la tradición del pensamiento clásico, con autores como Sófocles o Sócrates, se plantea la identidad humana como una división entre el alma y el cuerpo, siendo la primera el foco de estudio de la mayoría de sus trabajos, dejando así al cuerpo en un segundo plano. Por el contrario, en este trabajo entenderemos el cuerpo como una realidad biofisiológica a través de la cual el humano puede relacionarse con el ambiente (Herrera, 2008). Es entonces un espacio vital de nuestra existencia ya que nos permite la interacción con el entorno, se ubica en el cruce de las distintas instancias de la cultura y es el punto de imputación del campo simbólico (Le Breton, 2002), así como también es el mediador de toda experiencia vital. Como plantea Sastre, “(...) el cuerpo se reconoce como condición necesaria del ser, (...), pues en él es que la existencia humana adquiere una dimensión espacio-temporal” (2010, p. 180). Lo entenderemos entonces como la exteriorización de la realidad interna de un individuo, de su yo.



[Fig. 3]

Tatuaje imitando el estilo de la tinta china. Chenjie (2021)

Por otra parte es imposible entender al humano como un ser ajeno a la sociedad en la que vive. Vivimos en comunidad y nos desenvolvemos en grupos, grandes o pequeños. El otro adquiere un rol importante ya que está presente en todas nuestras interacciones. Autores como Frank (1995) y Martí i Pérez (2015) plantean que la existencia humana se desarrolla en un triángulo básico de relaciones entre el yo, el cuerpo y la sociedad. Estos tres actores están en constante retroalimentación, influyendo los unos sobre los otros y siendo resignificados constantemente en relación a las otras partes (Sola-Morales, 2014). Martí i Pérez (2015) propone el concepto de la presentación social del cuerpo, el cual se refiere a “todo lo que tiene que ver con lo que queremos comunicar, por el simple hecho de hacerlo figurar en un espacio de interacción social cara a cara (...)” (p.20), lo que resulta fundamental ya que nuestra misma identidad es expresada no sólo a través de nuestro cuerpo, sino también en cómo los demás interpretan lo que decidimos presentar. Es así que el cuerpo se convierte en el medio por el cual los otros nos conocen, y a través de él es que podemos distinguarnos del resto (Kosut, 2000), es una herramienta clave en la interacción con los otros. Para Turner, el yo y su presentación pública no se producen sólo en asociación, sino que se funden entre sí (citado en Martí i Pérez, 2015).

## *Carácter semiótico del cuerpo*

El cuerpo es una parte fundamental de nuestra existencia como humanos. Nos permite relacionarnos con los otros y con el entorno. Y más importante aún, entendido desde el triángulo planteado previamente entre cuerpo, yo, y cultura, es el lugar donde convergen las otras dos partes de la triada. El cuerpo es la manifestación física del yo, es la identidad del individuo materializada. Como plantea Giddens (1991), la identidad del individuo está encarnada, lo que hace que la reflexividad del yo se extienda al cuerpo en consecuencia. Es más, su identidad está entendida reflexivamente en contexto de su propia historia y biografía. Y la manera que tiene el cuerpo de exteriorizar esto es mediante símbolos. Todo el tiempo los interpretamos, están presentes en todo nuestro entorno. De la misma manera el cuerpo posee símbolos que comunican mensajes sobre sí mismo (Goffman, 1959) como lo son el tamaño, la raza y color de piel, el género e incluso aspectos más identitarios y personales como el cabello y los rasgos faciales. Entendemos entonces que el cuerpo sólo puede ser percibido como simbolismo del yo, y como posibilidad de objetivación de la subjetividad (Sastre, 2010). Es una herramienta de significación y simbolización, que se expresa y comunica en sociedad en forma de corporeidad (Sola-Morales, 2013), es quien articula las prácticas comunicativas y sociales. Con todo esto podemos decir que el cuerpo humano se comporta como un objeto semiótico, ya que representa y es representado mediante diversos lenguajes.



[Fig. 4]

Kevin Creekman, tattoo model.  
(2021)

Si bien la parte semiótica/simbólica del cuerpo es fundamental en esta investigación, carece de importancia si no se valora en cuanto a su interacción con la sociedad. Como se expuso anteriormente, es a través de los otros que confirmamos nuestra identidad, en tanto es leída por ellos. Para Martí i Pérez (2015), presentamos en sociedad aquellos aspectos que queremos sean parte de una interacción con los demás, por lo que hay que entender esto como algo que se produce entre la interacción del cuerpo, yo y los otros mediante la performatividad. Así es que entonces podemos entender el cuerpo como un texto que tiene que ser interpretado por los demás, ya que no se entiende al ser humano sin sus relaciones con los otros miembros de la sociedad de la que forma parte (Martí i Pérez, 2015), y es justamente por esto que la presentación social del cuerpo se convierte en un elemento de gran importancia. Somos lo que somos en cuanto a cómo el entorno que nos rodea ve e interpreta nuestro cuerpo, y también en cuanto a cómo nosotros percibimos la manera en la que los otros nos ven. Por ende, el yo es un producto social que es entendido en relación a su contexto social, a sus pares y su entorno (Goffman, 1959), no es independiente a ello y se describe en ese espacio.

## Tatuaje como herramienta de representación

La RAE define la acción de tatuar como el acto de grabar imágenes o dibujos en la piel humana, debajo de la epidermis, utilizando materiales cortopunzantes y tintes de distintos colores. Pero también ofrece una segunda definición, más simple y menos referente a la técnica: “Marcar, dejar huella en alguien o algo” (RAE, 2020). Comprendemos el tatuaje como una marca sobre nuestros cuerpos, cuya característica más identificativa es su indelebilidad. Es por esto que nace la expresión “llevarlo tatuado”, cuando nos referimos a que algo es parte de nuestras vidas de manera permanente. El tatuaje es uno más dentro de las modificaciones corporales que existen, como las perforaciones e incluso la cirugía estética (Martí i Pérez, 2015). Las razones para realizarse un tatuaje -o cualquier otra modificación- son varias: para embellecer el cuerpo, para ser únicos, mostrar pertenencia a una región, por creencias, por compromiso, por control de un tercero, y otras más. Estas motivaciones las encontramos tanto en la actualidad como también en las culturas más ancestrales que practicaban el tatuaje (Walzer, 2014).

Como se mencionó anteriormente, el tatuaje no es una práctica exclusiva de la época contemporánea. Data de hace miles de años, siendo hasta el día de hoy el registro más antiguo el del cuerpo momificado de Ötzi encontrado en los Alpes italianos, que data de hace aproximadamente 5.300 años<sup>(1)</sup>. A lo largo de la historia podemos encontrar dos etapas importantes del tatuaje antes de llegar a la mirada contemporánea. La primera es la del tatuaje de carácter ritual, predominante en culturas más antiguas como la polinésica, la azteca o la maya (Martí i Pérez, 2015). En estas culturas la importancia del tatuaje la tenía todo el proceso, y a diferencia de lo que sucede mayoritariamente hoy en día, no importaba únicamente el resultado. El proceso de tatuar a un individuo era considerado un ritual, y tenía tanta importancia, o a veces incluso más, que el mismo tatuaje. Para los habitantes

(1) El cuerpo de Ötzi estaba cubierto de tatuajes de la cabeza a los pies. No estaban hechos con aguja, sino con pequeños cortes que luego se frotaban con carbón. Su cuerpo fue descubierto en 1991 por dos alpinistas en Italia y es a día de hoy el registro más antiguo que existe sobre la práctica del tatuaje por parte de los humanos.



[Fig. 5]

Tatuaje tradicional de los guerreros samoanos o "Pe'a". Son diseñados para cubrir desde la mitad del vientre hasta las rodillas. Su diseño se basa en la abstracción de elementos naturales, conformando diversos patrones geométricos que luego cubren el cuerpo de la persona.

de las islas del Pacífico Sur (Walzer, 2014) el tatuaje era la manera con la que marcaban el paso a la adultez, mientras al mismo tiempo servía como registro de su propia historia, ya que mediante los diseños que grababan en su piel relataban, a través de símbolos, la biografía del portador. Esta es la base del tatuaje de la isla de Samoa, que hoy es conocido como el estilo tribal. El tatuaje en la cultura samoana representaba para los hombres un rito de paso, de la niñez a la adultez. Se convertían en hombres y guerreros, y por esa misma razón poco a poco llenaban su cuerpo con diseños abstractos que relataban su historia (fig. 5). Podía conocerse la historia de una persona, su origen, su familia e incluso sus enemigos derrotados en batalla solamente al mirar sus tatuajes. Para las mujeres en cambio el tatuaje tenía más bien una finalidad estética, con este decoraban sus cuerpos para lucir más atractivas en los parámetros de su cultura.



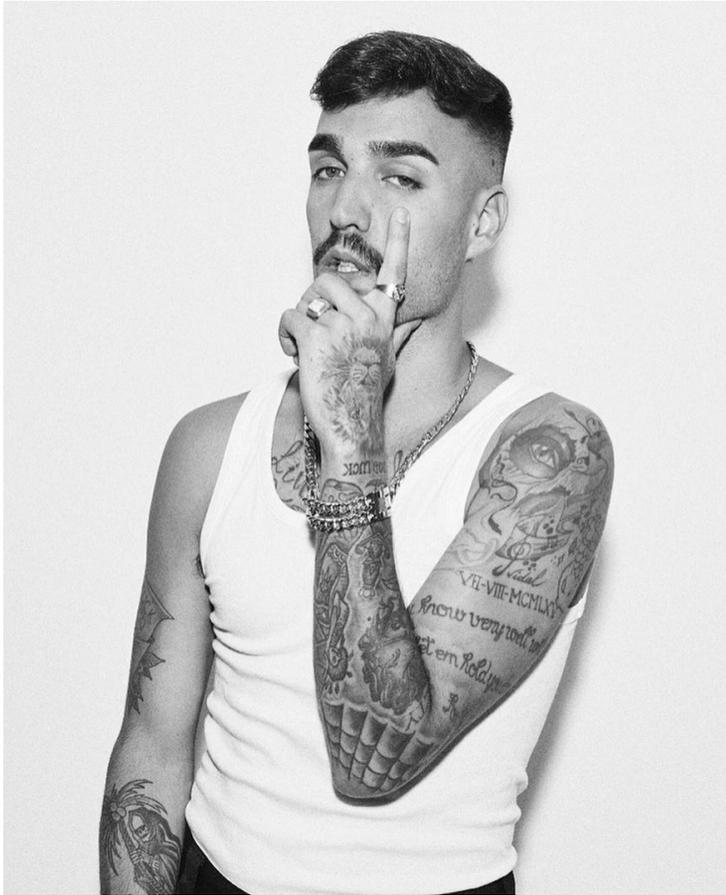
[Fig. 6]

Horimono tradicional en hombre del siglo XIX. Autor desconocido (1880 - 1890)

La segunda época es cuando culturalmente se le entiende como una marca de marginalidad (Pérez, 2009). Ejemplo de esto es lo que ocurría en Japón en el siglo XVI, donde marcaban a los culpables de ciertos crímenes con tatuajes faciales, denominados irezumi<sup>(2)</sup>. Al llevar estos tatuajes el resto de la sociedad los discrimina por lo que quedan al margen, sumado a que no podían escapar del peso de su crimen al tratarse de una marca permanente (Ballén & Castillo, 2015). En años posteriores, el uso de tatuajes a gente acusada por crímenes fue prohibido en Japón, pero estos seguían teniendo un peso importante en términos culturales. Sin embargo fue gracias a estos mismos criminales que el tatuaje resurgió, cuando en la búsqueda de cubrir dichas marcas de crímenes, se realizaban tatuajes de mayor tamaño con motivos que resultaron más llamativos visualmente<sup>(3)</sup>. Con el pasar del tiempo, y luego de una masificación del tatuaje, debido a motivos políticos este volvió a verse prohibido en todo Japón, medida que no fue revocada hasta recién finales del 2020. Debido a esta nueva prohibición, la organización criminal de los yakuza se apropió de la estética del horimono tradicional, lo que a ojos de el resto de la población le entregó nuevamente la connotación de peligro y crimen al tatuaje. Estos registros datan de hace algunos siglos, pero aún en las décadas que precedieron a nuestra época actual el tatuaje constituía un símbolo de marginalidad, ya que en su mayoría quienes los portaban eran presidiarios, y lo utilizaban como forma de mostrar su afiliación a ciertos grupos o bandas, por lo general delictuales, como era el caso de la cultura chicana en EE.UU (Corry & Schwartz, 2013; Manchado et al., 2020). En las cárceles de EEUU era común que los reos se tatuaran los unos a los otros, nada más necesitaban una cuerda de guitarra eléctrica para hacer de aguja, un bolígrafo para afirmarla y un pequeño motor que lo hiciera andar. Así es como dentro de prisión los tatuajes se volvían aún más populares ya que buscaban demostrar su pertenencia a las bandas, o tal vez recordar a algún familiar, mientras a su vez demostrar el valor y generar una apariencia más agresiva.

(2) Los diseños del irezumi japonés consistían en distintos patrones de líneas que servían como representación del crimen cometido por la persona. Funcionaban como registro del delito, entonces facilitaban la detección por parte de los samurais.

(3) Este fue el primer paso en la construcción de la estética del tatuaje tradicional japonés. Para cubrirse sus tatuajes irezumi las personas debían realizar un tatuaje de mayor tamaño, en el que incluían símbolos y personajes tradicionales de la mitología japonesa. Es en este momento que comienza el uso del color en este tipo de tatuajes.



[Fig. 7]

Rels B, cantante de música urbana español (2020)

Sin embargo, en los últimos años se viene gestando un cambio muy fuerte en cuanto a la apreciación que recibe el tatuaje en la sociedad. Podemos evidenciar esto analizando las cifras referentes al tatuaje a nivel mundial. Por ejemplo, un 40% de la gente entre 18 y 34 años tienen al menos un tatuaje; 72% de los adultos con tatuajes llevan uno o más escondidos bajo su ropa. Existe también la proyección que el mercado del tatuaje en el año 2021 alcanzará, a nivel mundial, los 110 millones de dólares. Estos datos son un reflejo del aumento en la popularidad de los tatuajes en los últimos años, pero ¿a qué se debe este aumento? Walzer & Sanjuero (2016) plantean que los medios han tenido un rol fundamental en este auge contemporáneo. Desde los reality shows de competencia como Ink Masters, o también los que son más del tipo documental como Tattoo Nightmares, en el que muestran cómo los artistas realizan cover ups sobre tatuajes de los que la gente está arrepentida y quiere tapar. Estos son solo dos ejemplos de la televisión norteamericana donde el tatuaje ha sido el tema central. Desde otro sector de la industria del entretenimiento tenemos a los músicos, quienes son figuras mediáticas y, cuando alcanzan cierto nivel de popularidad, son impulsores de modas y estilos. Cantantes populares han cubierto sus cuerpos con tatuajes por decisiones estéticas personales (fig. 7), pero debido al nivel de exposición que tienen frente a la sociedad estos se han normalizado. Del mismo modo podemos encontrar que un gran grupo impulsor de los tatuajes hacia la cultura popular se anida en los deportes. Deportistas de élite, que a su vez se convierten en figuras mediáticas, han cubierto sus cuerpos con tatuajes lo que ha generado en la población que la imagen del tatuaje sea algo más común, mientras al mismo tiempo incentivan a quienes son fanáticos de estas personas a tatuarse sus cuerpos. Estos agentes juntos influyeron en gran medida en la percepción que existía sobre el tatuaje y ayudaron a quitar el estigma que cargaba respecto a lo delictual (Walzer & Sanjuero, 2016), de esta forma, lo acercaron a un sector de la población a quienes les interesaba esta forma de arte pero se sentían reticentes por la imagen social del mismo.

Cuando entendemos que el cuerpo es moderador de nuestras relaciones sociales, y que a la vez es una materialización de la identidad -del yo-, que se expresa mediante una corporalidad semiótica, podemos considerar que el tatuaje es entonces un símbolo más en el repertorio del cuerpo para describir esta realidad interna, sólo que a diferencia de los otros, nace por decisión del individuo (Sastre, 2010). El tatuaje funciona como un dispositivo comunicativo y debido al carácter signifiante de sus inscripciones, ya que es una escritura textual o icónica, aporta una gran carga semiótica al cuerpo (Walzer, 2014). Pérez (2009) plantea que es una marca pensada y diseñada por/para el sujeto, lo que resulta relevante ya que, más allá de la imagen por su contenido, es capaz de revelar algo acerca de la interioridad. Se transforma en algo más grande que la marca iconográfica por sí sola, es una síntesis visual del sujeto, que queda a disposición de los otros para ser leída e interpretada. A través de los tatuajes el cuerpo es capaz de contar historias y lo hace en forma de storytelling. Es entonces cuando entendemos que un tatuaje es, además de una marca iconográfica en la piel, una herramienta útil para el registro de la historia y la biografía de quien lo lleva (Gonzales, 2013). En palabras de Sastre (2010) “los tatuajes actúan como testimonio de la evolución y devenir del sujeto, de su historia personal (...) el cuerpo tatuado habla de las memorias y proyectos del sujeto” (p. 182); son entonces un registro gráfico de la historia de la persona. Profundizando, actúan en distintos niveles en cuanto a lo que dicen del individuo: son una documentación de la historia del yo, representan conflictos sin resolver, o pueden ser una representación y exteriorización de sí mismos (Kosut, 2000).

## *Cuerpo-bitácora*

El cuerpo es el soporte del tatuaje, no puede existir este sin la presencia del primero. Está condicionado bajo su existencia y también a las limitaciones físicas que este impone. Al existir en el espacio que ofrece la corporalidad de la persona, se complementa a esta y a sus características semióticas. Hablamos entonces de que el tatuaje se construye bajo una doble carga simbólica: la primera la adquiere al ser una imagen, iconográfica o textual, que está representada mediante las distintas técnicas desarrolladas a lo largo de los años por los tatuadores. Antiguamente este trabajo era realizado al compás de la mano mientras que hoy se realiza asistido por máquinas eléctricas especializadas. Sin embargo en todos los casos la premisa es la misma, la realización de un tatuaje se basa en la apertura de una pequeña herida a la cual luego se le aplica un pigmento, y una vez la herida sana se mantiene la marca del pigmento que quedó por debajo. La segunda simbología la recibe al estar enmarcada y sostenida por el cuerpo, llegando a formar parte del mismo, ya que gracias a su carácter indeleble no puede ser removido. El mismo sujeto se construye a sí mismo en el tatuaje bajo este sentido de irreversibilidad y permanencia, comprendiéndolo como una memoria de quien es o quien solía ser (Sastre, 2010). Hay algunas veces en las que los tatuajes son realizados posteriores a algún momento importante en la vida de la persona, como puede ser el fallecimiento de un ser querido o un cambio de ciudad, entre otros. Y es aquí donde el tatuaje se convierte en un antídoto contra el olvido. Al ser indeleble se genera un registro que perdurará por toda la vida, y en estos casos dicho registro tiene una importante carga emotiva. Es un sello que permanecerá hasta la muerte, activando la memoria del individuo.



[Fig. 8 & 9]

Retratos de los abuelos de los clientes. Zlata Kolomoyskaya (2021)

Podemos ver el cuerpo tatuado como un diario de vida (Sastre, 2010), es un testimonio de la historia del sujeto y es un texto que habla a los demás sobre su interioridad. Si bien los intereses y gustos estéticos cambian con el tiempo, aunque alguien ya no sienta la misma cercanía con alguno de sus tatuajes, este no dejará de ser una marca de quién solía ser al momento de realizarlo. Permanecerá intacta sin importar cuanto tiempo pase o los cambios que viva. Aunque no podemos dejar de lado que con el paso del tiempo los tatuajes se pueden resignificar para el individuo, adquiriendo nuevos valores sentimentales y emotivos. Los cuerpos tatuados se convierten en álbumes donde se registra la memoria de las vivencias (Pérez, 2009), quedan inscritas y guardadas en él para no ser olvidadas. Como plantea Ledesma (2003), la aparición del texto y luego el libro se comprenden como momentos en los que la memoria es desplazada como capacidad cognitiva, y así estos soportes se convierten en lugares de conservación. Es por esto que consideramos entonces que el cuerpo como texto se convierte a su vez en una bitácora, un texto que lleva grabada la biografía y los acontecimientos que el sujeto decide no olvidar. El concepto de la bitácora proviene del mundo de los navegantes. En el barco estaba este pequeño mueble llamado bitácora que dentro suyo llevaba el cuaderno de bitácora, donde el capitán escribía los acontecimientos más importantes del viaje. Con el tiempo el término bitácora comenzó a hacer alusión simplemente al cuaderno de registro. De la misma manera, hoy en día las personas utilizan su cuerpo como un soporte donde registrar los acontecimientos de su vida, siendo ellos los “capitanes” y escribiendo en su bitácora las historias que desean contar, y que buscan sean leídas.

Este último punto es fundamental ya que es necesario tener presente que todo símbolo del cuerpo está pensado para ser leído por los otros. No significa esto que estén hechos por y para el resto, pero sí dependen fundamentalmente de la lectura del resto de la sociedad, ya que son ellos quienes interpretan dichos símbolos y devuelven al individuo dicha narración, confirmándola y respondiendo a su necesidad social, la necesidad de ser leído e interpretado (Sastre, 2010). Por ende la participación de los otros adquiere un rol importante en este proceso de tatuaje e identidad, ya que son los destinatarios de los mensajes que son expresados en el cuerpo-texto. El cuerpo es la expresión del yo en tanto es un texto pictórico, mientras que el tatuaje es la síntesis del yo, y esta información queda inscrita en un marco de interacciones sociales, vehiculando relaciones y mensajes con el exterior.

Aquello que el hombre registra no es algo únicamente solitario y personal, sino que corresponde también a una acción determinada por ser parte y pertenecer a una sociedad, a una cultura en particular, quienes dan la libertad -o la quitan- de realizar este tipo de marcas en el cuerpo<sup>(4)</sup>. Hablamos de un cuerpo que funciona como registro del individuo y su biografía, pero también cumple con ser el registro de su cultura. En la antigüedad esto era más evidente que hoy, y era posible comprender una cultura desde la apreciación y la interpretación del cuerpo de un individuo (Walzer, 2014). Al registrar biografía y cultura hablamos inevitablemente de tiempo, ya que todo esto depende directamente del contexto temporal en el que ocurre, tanto a nivel personal como también a nivel histórico y sociopolítico. Todo esto se complementa y funde al momento de realizarse un tatuaje.

(4) Las diferencias de la aceptación del tatuaje varían tanto según el período histórico que se estudie como también según la cultura. Anteriormente se expusieron los casos de Samoa y Japón en los que se puede apreciar esta diferencia.



[Fig. 10]

Yakuzas en el festival Sanja Matsuri, en Senso-ji, exhibiendo sus tatuajes en público. (2007)

## *La editorial y el rol del diseñador*

El diseño es una disciplina que tiene la facultad, a diferencia de muchas otras, de trabajar de manera interdisciplinar con casi todas las demás disciplinas académicas y no académicas, lo que le permite abarcar diversos tópicos. Ledesma (2003) propone que el diseñador debe ser alguien que tome partido con las situaciones en las que está inmerso, ya que su diseño está volcado a la sociedad, es un agente de cambios ya sea por medio de la producción o a través de la comunicación. Hablamos entonces del diseñador como un “operador cultural” (Ledesma, 2003), quien tiene las facultades para hacer visible la información, facilitar su comprensión y generar cambios o acciones en el receptor.

El diseño editorial por su parte, corresponde a la vertiente del diseño que se encarga, a grandes rasgos, de transmitir una idea (Zapatero, 2008). En más detalle, puede entenderse como una forma de periodismo visual donde, a través de la conjunción de texto e imágenes, se busca: entretener, informar, instruir, comunicar o educar. Una publicación editorial puede entonces apelar por realizar una, varias, o incluso todas las acciones expuestas anteriormente. Abarca tanto la arquitectura de la publicación (la maquetación), como también el tratamiento de la historia que se está relatando. En este sentido, el diseño puede dotar de expresión y personalidad al contenido expuesto, para así llamar la atención de los lectores. Incluso, en su forma más refinada, puede convertirse en un laboratorio de investigación (Zapatero, 2008).



[Fig. 11]

Exposición Dots To Lines:  
Individualised. (2018)

Tal como fue explicado anteriormente, el diseño editorial abarca tanto la faceta visual de la publicación como también el trabajo de la historia. Esta segunda arista se vincula directamente con el concepto de “operador cultural” de Ledesma (2003), ya que entendemos que por medio del desarrollo de una publicación editorial, se otorga al diseñador el espacio y la facultad de efectuar su rol mediante la comunicación. Y es que también la comunicación, como disciplina, juega un papel importante en la sociedad, dado que tiene un lugar estratégico frente a la configuración de los nuevos modelos de esta misma (Martín-Barbero, 2005). En los medios se hace y rehace una cultura de las mayorías, y es el comunicador quien tiene esta tarea a su cargo. Martín-Barbero plantea “el cambio de concepción desde un comunicador-intermediario hacia un comunicador-mediador que asume como base de su acción las asimetrías y las desigualdades sociales y culturales, participando como actor en la construcción de una sociedad democrática” (p.115, 2005). De este modo se plantea que el comunicador tiene la labor de comunicar y a la vez educar, mediante un uso crítico y a su vez pedagógico de los medios.

La comunicación moderna ha cambiado del macro relato del pasado a un formato más veloz y más rápido de consumir junto a una estética de lo efímero y lo light. Esta misma inmediatez a la que nos enfrentamos en cuanto a las comunicaciones marca a su vez el ritmo de la vida en la sociedad contemporánea. Curiosamente podemos ver que un efecto similar ha ocurrido en los últimos años en el mundo del tatuaje. Hoy nos encontramos en un punto de alta popularidad de este arte, donde es más común que nunca antes en la historia moderna, sin embargo la apreciación del mismo ha cambiado tal como sucedió con los relatos en los medios. Se ha normalizado y popularizado una estética sencilla, de relatos resumidos, efímeros e incluso en algunos casos poco personales<sup>(5)</sup>. El boom del tatuaje contemporáneo ha dejado de lado las piezas más grandes y complejas (que no dejan de existir pero no son el mainstream como solía ser) para dar paso a tatuajes de menor tamaño, menos personales y más veloces de realizar.

Por otro lado, si bien la comunicación moderna tiende hacia lo efímero, los medios de comunicación contemporáneos generan un espacio propicio para una difusión no solo local del contenido sino también global. Entendemos a su vez que el comunicador, en cuanto a la cultura, no representa a la figura del intermediario entre creador y consumidor, sino que asume la tarea de disolver las barreras sociales y simbólicas descentrando las posibilidades de la producción cultural (Martín-Barbero, 2005). Del mismo modo que la difusión cultural se entiende en términos globales, es posible ver que ocurre algo similar en cuanto a la producción. Con la masiva exposición a medios digitales, como también la conectividad alcanzada, se entiende que la producción cultural misma ha sido globalizada. Y en este espacio de difusión y producción, el comunicador, en su rol inmersivo y de mediador, se convierte a su vez en generador de contenido y parte de la creación masificada.

(5) La expresión contemporánea más evidente de esto es el surgimiento -y alza de popularidad- del estilo de tatuaje "ignorant", que consiste en la realización de dibujos mal hechos de manera intencional, idealizando la estética de lo antiestético.

(6) Según plantea Ledesma (2003), el diseñador debe hacer ver, hacer saber y hacer hacer, entendiéndolo cada concepto respectivamente como: visualizar una información, hacer que sea comprensible para el receptor y generar cambios en ellos, tanto en su pensamiento o en su actuar.

A su vez, vemos que el diseño editorial -entendido como la herramienta de comunicación del diseñador- responde de manera directa a la era en la que es producido, captando el “espíritu” de la época (Zapaterra, 2008). Es debido a esta conjunción de factores que los medios de comunicación digitales aparecen como una alternativa no sólo viable, sino también como la única alternativa razonable. El “operador cultural” busca a través de su diseño hacer visible una información y comunicarla<sup>(6)</sup>. Las herramientas del diseño permiten generar publicaciones editoriales mediante las cuales es posible transmitir estas ideas, haciendo esto de manera que sea comprensible para el público. Por último entendemos que es a través de los medios que la cultura de mayorías (como es ahora la situación del tatuaje) puede rehacerse. Dentro del espectro de publicaciones editoriales en formatos digitales, la revista es una que, dada su estructura, genera el espacio propicio para conseguir este fin. El fácil acceso es de primeras uno de los factores más importantes, dado que al estar desarrolladas en sitios web permiten una visibilidad en la totalidad del mundo, interconectando a su vez una subcultura que está presente en todas partes. Mientras que por otro lado, el carácter dinámico de una revista consigue acercar el contenido que se exponga al público, generando un interés en este, creando así diálogos y abriendo espacios para el crecimiento de la cultura.

Estableciendo un vínculo entre lo explicado con anterioridad referente al rol social del cuerpo y la globalización cultural, y comprendiendo la historia del tatuaje -con todos sus matices socioculturales- podemos reflexionar sobre el impacto que está teniendo sobre la práctica de este último en nuestra época contemporánea. La imperante necesidad por la búsqueda de la propia identidad -y diferenciación del resto- se encuentra con la barrera de una cultura efímera y globalizada. Esto conlleva en casos a la pérdida de la identidad individual (Mordini, 2007) y se ve reflejado en las distintas esferas culturales. Tal es el caso de lo que ocurre con la práctica del tatuaje, donde se masifica una estética y se reproduce a imagen y semejanza, dejando de lado el carácter personal y único que se busca plasmar mediante una marca en la piel. Mediante herramientas del diseño, como es el caso del diseño editorial, podemos rescatar elementos clave de las culturas y traerlos a nuestro presente buscando generar algún cambio mediante la exposición de dicho contenido. La importancia que se le otorga a la comunicación de información en una publicación editorial (Zapaterra, 2008) junto con el rol de mediador del comunicador expuesto por Martín-Barbero (2005) genera en una revista el espacio propicio para la realización de este cometido, volviendo a poner el valor en la búsqueda y representación de la identidad dentro de la práctica del tatuaje.



### III. LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

[Fig. 12]

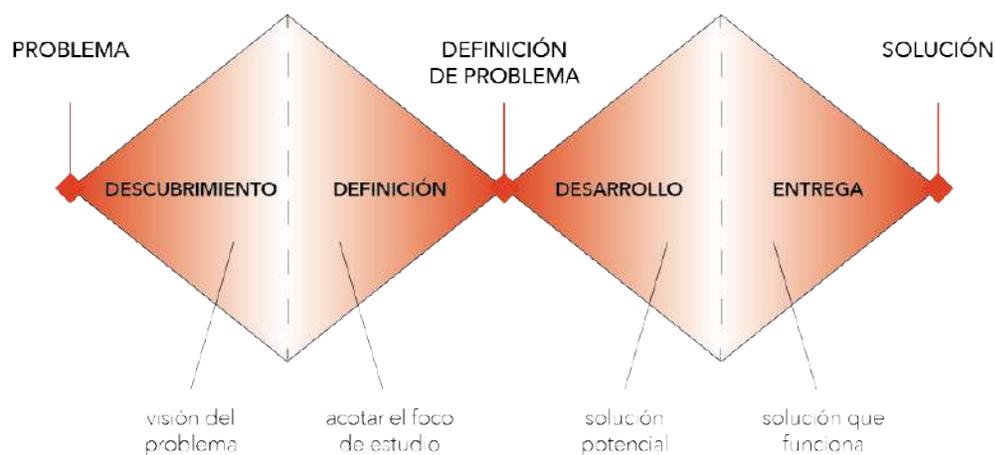
Stencil, imagen de referencia en la piel para tatuar. (2021)

# MARCO METODOLÓGICO

El objeto de estudio de este proyecto se enfoca en rescatar el carácter significativo y artístico de la práctica del tatuaje en la época contemporánea. El arte del tatuaje corresponde a una de las manifestaciones artísticas más antiguas de las que se tiene conocimiento, encontrando registros de más de 5000 años de antigüedad. A su vez, la búsqueda de la propia identidad tanto física como espiritual, es un proceso humano que está presente a lo largo de la historia y en especial en la época contemporánea. La excesiva exposición a contenido homogéneo producido y entregado por los medios incita a las generaciones más jóvenes a buscar una manera de diferenciarse de lo establecido. Sin embargo, en este afán de diferenciación, la práctica artística del tatuaje en algunos casos parece haber perdido su simbolismo, transformándose en algo banal y básico.

Considerando los factores que se pretenden investigar, es necesario abordar el caso de estudio desde una perspectiva cualitativa, lo que permite al investigador ser parte de un entorno determinado, generando un entendimiento de las motivaciones personales y las consecuencias sociales que se han generado. Es por esto que se utilizó la etnografía<sup>(7)</sup> como método principal para la recolección de información, junto con la entrevista y también reflexiones obtenidas en conversaciones informales que se dieron en el ambiente estudiado. La participación activa del investigador en el mundo del tatuaje -practicando como tatuador hace más de tres años a la fecha de la investigación- generó un espacio privilegiado para el estudio ya que abrió la puerta a conversaciones tanto con otros profesionales de esta práctica, así como también con aficionados que participan de esta cultura como consumidores y buscan tatuar sus cuerpos. Recopilar esta información de carácter más personal resulta de alta importancia ya que entendemos que existe una alta carga identitaria que se expresa a través de un tatuaje.

(7) La etnografía es un método investigativo de las ciencias sociales utilizado para descubrir y comprender la cultura de diversos grupos humanos o culturales. Conlleva una "inmersión" en dicha cultura de manera activa, promoviendo que el investigador forme parte del grupo de estudio.



[Fig. 13]

Diagrama explicativo de la metodología Double Diamond.

Este estudio también fue abordado desde una perspectiva teórica e histórica sobre la práctica del tatuaje, y es a partir de ahí que surgen ciertas interrogantes, a la vez de que es posible analizar el contexto contemporáneo de este arte. Para dicha investigación en principio se trabajó bajo la metodología del Doble Diamante diseñada por el Design Council (2004). La investigación abarcó no solamente temas referentes a la práctica artística del tatuaje, sino que se estudió desde una mirada holística todos los aspectos relacionados a esta práctica en la actualidad. Desde un estudio antropológico y sociológico del cuerpo, a una revisión de los medios de comunicación y su efecto en la sociedad contemporánea. Este amplio rango de investigación se basa en las premisas de la metodología del Doble Diamante (fig. 13), la que considera una primera aproximación con sus etapas: Descubrimiento y Definición. Para la siguiente etapa, Desarrollo, se complementó con la realización de entrevistas a actores del sector de interés que luego serían de utilidad para el proyecto final. Finalmente la etapa de Entrega considera la puesta en funcionamiento del proyecto en todos sus aspectos, que serán desarrollados más adelante en el presente informe.

# Entrevistados



Constanza Ballerines  
Tatuadora



Rodrigo Clunes  
Tatuador



Sebastián Lay  
Tatuador



Dinna Rivera  
Tatuadora



Francisco Finat  
Fotógrafo



Benjamín Griffiths  
Músico



René Ponte  
Diseñador - Youtuber

## *Identificación y análisis de interacciones críticas*

A raíz del levantamiento teórico realizado para este proyecto, sumado a lo recogido en distintas conversaciones que se mantuvieron a lo largo del proceso de investigación, tanto con gente tatuada como con profesionales del tatuaje, es posible plantear una serie de interacciones críticas que dejan en evidencia la pertinencia del proyecto. Como fue explicado anteriormente, el diseñador a cargo de esta investigación participa de manera activa en la escena del tatuaje, ejerciendo como tatuador independiente desde hace más de 3 años, por lo que parte de esta información, así como el mismo levantamiento de las interacciones críticas, nace tanto de la observación cercana como también de la experiencia personal, que han permitido evidenciar estos comportamientos.

### **1. Historia de cada marca**

Mediante las distintas conversaciones entabladas, tanto en el marco del proyecto como en ocasiones anteriores, las distintas personas parecen recordar de manera especial el día en el que cada tatuaje que llevan fue realizado. Existe una diferencia de opiniones entre la significación que los tatuajes llevan, algunas personas entienden todos sus tatuajes como una marca altamente simbólica, llegando a representar en ocasiones conceptos muy complejos y completos. Mientras que hay otros que los llevan simplemente por gusto estético y no hay ninguna interpretación más profunda detrás de la iconografía. Sin embargo, ambas partes coinciden en el punto de que, simbólico o no, todos los tatuajes representan una historia sobre el individuo, desde cuándo fue hecho, las circunstancias, por quién, en qué momento de sus vidas. Es una marca en el cuerpo que permite abrir la conversación sobre el pasado y rememorar de manera vívida los recuerdos del tiempo cuando fue realizada.

## 2. El cuerpo como lugar de expresión

En la sociedad contemporánea, la necesidad de expresar la propia identidad y diferenciarse es cada vez mayor, lo que ha derivado en una búsqueda constante por medios con los que conseguir este fin. El vestuario, el calzado, los accesorios y el peinado son el punto de partida de la mayoría de las personas. Buscando ir más allá, y para marcar una mayor diferencia con el resto, es que algunos individuos indagan en las modificaciones corporales, como son las perforaciones o el tatuaje. Así es que mediante distintos diseños en el cuerpo las personas son capaces de potenciar esta imagen personal, y reflejar su identidad y sus gustos. Analizando esto de manera más profunda, esto supone un acto potente en el que los individuos se apropian de su cuerpo y lo utilizan como un territorio donde reflejar la manera en la que entienden el mundo.

## 3. Nueva ritualidad del tatuaje - el estudio

Si bien los tiempos han cambiado y el tatuaje ya no presenta necesariamente el carácter espiritual que tenía en culturas antiguas, las personas que se tatúan siguen considerando que es una situación especial. El momento de hacerse un tatuaje aún carga un peso simbólico para algunas personas, ya que es cuando adquieren una marca permanente. Algunos llevan compañía a la sesión, otros prefieren ir solos; para algunos tatuarse representa un punto de inicio o de fin de alguna etapa en sus vidas. El estudio como espacio físico facilita esta sensibilidad, es el escenario donde transcurre el nuevo rito. Desde el mismo lugar, hasta el mobiliario, la música y la gente que están ahí, sumado al proceso del tatuaje, es que se genera la experiencia completa y la nueva ritualidad.

## 4. Mirada de la sociedad

Aunque hoy el tatuaje sea una práctica masificada y mucho más aceptada a nivel social, las personas concuerdan en que sigue existiendo un estigma hacia la gente tatuada. No hablamos de un rechazo directo, pero algunas personas manifiestan que sus tatuajes han sido un punto de choque en la interacción con otros, ya sea en ámbitos personales o laborales. Pero del mismo modo en que para cierto grupo de personas genera sentimientos que se consideran negativos, con otro grupo de gente el tatuaje se convierte en un vínculo que los une, al menos por compartir un mismo interés.

## 5. Banalidad de la práctica

Una gran parte del grupo consumidor busca tatuajes pequeños por lo que la experiencia del tatuaje, si bien en un estudio y un ambiente especial, resulta algo casi cotidiano, comparable al hecho de ir a la peluquería por un corte de pelo. Esto es pensando en tatuajes que no llevan más de una hora en ser realizados, los que corresponden al mayor porcentaje. La experiencia del tatuaje, que puede marcar un hecho importante o no, es algo casi trivial hoy en día.

## 6. Masificación de lo simple y lo rápido

Gran parte del nuevo boom del tatuaje ha popularizado y favorecido -sobre todo en los últimos años- estilos de tatuajes y piezas que sean de menor tamaño (10 cm o menos). La nueva estética del tatuaje tiene mucho arraigo en la imagen del tatuaje tradicional americano y su estilo de parches. Esta es la imagen que suele encontrarse en los medios y por ende en el imaginario colectivo, lo que resulta en que sea lo que gran parte de los clientes busca al momento de tatuarse.

## 7. Pérdida de la originalidad

Esto se relaciona y desprende de los puntos 5 y 6, sobre todo considerando la mirada actual del tatuaje. Debido a la era digital en la que nos encontramos, los clientes suelen buscar referencias para sus tatuajes en plataformas como instagram o pinterest y llevan dichos diseños a sus tatuadores esperando realizar la misma pieza sin modificaciones personales. Esto se contradice con la búsqueda y expresión de la propia identidad, una de las características que más motiva al público a tatuarse.

## 8. Coleccionistas

Por un lado encontramos un gran número de personas cuyo interés por el tatuaje radica en algo más estético y tal vez básico. Sin embargo hay un pequeño grupo -cada vez más grande- que ven el tatuaje como un arte de colección en el que utilizan sus cuerpos para llevar las obras. Estas personas se informan en mayor detalle sobre las técnicas y estilos existentes, buscan llevar piezas únicas y también eligen con mayor cuidado al tatuador con el que trabajan. A su vez, gran parte de los artistas del tatuaje va mutando a realizar trabajos que cumplan con estas características, a diferencia de las ideas estándar de internet. Esto consigue generar un valor aún más alto en términos artísticos, colaborando con la apreciación del trabajo del artista.



[Fig. 14]

Estudio de tatuajes en Portugal  
(2020).

## Conclusiones

Tomando en cuenta las interacciones críticas detectadas y la información presentada en el marco teórico se realiza un cruce entre los conceptos para desarrollar de manera óptima la formulación de un proyecto que responda a esta investigación.

La mayoría de las interacciones responden a una mezcla entre las prácticas contemporáneas mediante las cuales hoy se enfrenta el actuar cotidiano: la sencillez, lo rápido y lo efímero. Estas prácticas han influenciado el nuevo renacimiento del tatuaje en la época actual, pero al mismo tiempo le han quitado parte de su esencia, resultando en una masificación vacía en sentido y contenido. En muchos casos esto se debe no tanto a una falta de interés sino a una falta de conocimiento más extenso y un cuestionamiento mayor a las estéticas presentadas en los medios. Sin embargo podemos rescatar que existe un sector, cada vez más en alza, cuya mirada sobre el tatuaje ha evolucionado junto con la masificación de la práctica, buscando para ellos mismos generar una nueva apreciación de este arte. Se genera un nuevo lenguaje y se entiende el cuerpo como una galería donde se busca coleccionar memorias y arte, lo que da paso a que los artistas mejoren y exploren aún más en sus técnicas, elevando a su vez el nivel de la disciplina.

La existencia de ambos grupos, cuya diferencia recae no en el gusto por este arte sino en la mirada con la que se enfrenta, establece el espacio propicio para, a través del diseño, entregar información y contenido de calidad que responda por un lado al interés de aquellos que coleccionan, mientras que por otro lado ayude a quienes disfrutan de este arte puedan profundizar e informarse de manera más completa.



## IV. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

[Fig. 15]

Proceso de un tatuaje. (2021)

# OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Actualmente la disciplina del tatuaje se encuentra en un punto de alta popularidad, especialmente entre los adultos jóvenes de entre 20 y 35 años<sup>(8)</sup>. Han quedado atrás aquellos prejuicios hacia la gente con tatuajes, en casos donde el tatuaje no es “extremo” (rostro, cuello, manos). Se normaliza en gran medida el hecho de llevar uno o más tatuajes en el cuerpo, se les entiende como accesorios con un fin estético o también como pequeños recuerdos de vida. Esta popularidad ha logrado que se extienda el perfil de público que busca tatuarse, llegando hoy a no poder generarse un perfil específico sobre alguien con tatuajes. Antiguamente existía un estereotipo de “la gente tatuada”, algo que hoy ha cambiado por completo ya que encontramos absolutamente todo tipo de gente que lleva tatuajes en su cuerpo y no podemos decir que respondan a un perfil determinado de persona. Debido a esto existe una alta exposición a tatuajes de todo tipo, en todas las plataformas. Particularmente la gente recurre a instagram y pinterest en busca de referencias e ideas para sus tatuajes. La primera de estas se ha convertido a su vez en la plataforma por excelencia de los tatuadores para publicar sus trabajos y conseguir nuevos clientes.

(8) En países como Estados Unidos, en un lapso de 5 años el número de personas con al menos un tatuaje ha aumentado del 21% al 36% de su población. En 2017 en Chile según un estudio de Adimark, un 17% de las personas mayores de 15 años tenía al menos un tatuaje y el grupo etario que más tatuajes lleva está entre los 25 y 34 años (38%).

Por otro lado, debido al fácil acceso que existe hoy en día a insumos e implementos de tatuaje, el número de tatuadores ha aumentado de manera considerable. Esto se complementa con la aparición de canales de YouTube en los que enseñan a tatuar, algo que hace 20 años no pasaba ya que el rubro de los tatuadores era muy hermético y costaba trabajo entrar en él. Nos encontramos entonces con una gran oferta así como una gran demanda, ya que es una práctica cuya popularidad sigue en aumento. Por un lado esto es positivo, sobre todo para los artistas que están interesados en esta disciplina, ya que hay un mayor número de clientes y las facilidades para practicar el tatuaje son cada vez mayores. Sin embargo al existir tantos nuevos tatuadores, los que tienen mucha exposición en redes sociales, sucede que el imaginario colectivo del tatuaje muta y las piezas de profesionales en muchos casos no son apreciadas como tal. Esto afecta tanto en la apreciación artística como también en la valoración monetaria del trabajo. Con un alto número de tatuadores emergentes que ofrecen su trabajo a un menor valor, por el hecho de llevar poco tiempo y estar aún en proceso de aprendizaje, para los profesionales que llevan más años tatuando resulta en que nuevos clientes no quieran realizar trabajos con ellos debido a que su valor es más alto, un precio que responde a la experiencia del artista en ambos casos. En esta búsqueda veloz de grabar un recuerdo o simplemente una imagen que sea visualmente agradable para la persona, se ha banalizado la práctica artística y en ciertos casos pierde el peso de lo que significa llevar una marca de por vida en el cuerpo. Del mismo modo que un buen tatuaje parece ser algo lejano para mucha gente, ya sea por precio o también porque los artistas que les interesan son de distintas partes del mundo, debido a una visualización internacional que se facilita gracias a las redes sociales.

Es por esta serie de razones que resulta pertinente trabajar en el mundo del tatuaje hoy en día. Es una disciplina que lleva miles de años, y actualmente está más activa que nunca. Pero como se mencionó, este rápido ascenso trajo consigo puntos favorables y negativos. ¿Y qué rol cumple el diseñador en este espacio? Tomando en cuenta la postura de Ledesma (2003) sobre el diseñador como operador cultural, comprendemos que es alguien que vuelca su diseño a la sociedad y toma parte de las problemáticas en las que se ve inmerso. Mediante las herramientas que le otorga la disciplina es capaz de hacer visible la información, facilitar su comprensión y generar cambios o acciones en el receptor. El diseño editorial por su parte cumple con la función de entretener, comunicar y educar, a grandes rasgos lo que busca es transmitir una idea (Zapatero, 2008). El diseño de una publicación editorial puede dotar de expresión al contenido para atraer la atención de los lectores. Es también importante considerar que hoy en día la mayor presencia que tiene el tatuaje en los medios es a través de plataformas digitales, principalmente en dispositivos móviles. Entendiendo también que el diseño editorial actúa en cierta medida como reflejo cultural de la era en la que es producido, adquiere más sentido trabajar en el espacio digital, en contraposición de lo análogo. Tomando todos estos factores en consideración, se presenta la revista digital como el soporte indicado bajo el cual canalizar esta investigación y acercarla al gran público que atrae el tatuaje. Mediante esta publicación editorial que habita en el mundo digital, el diseñador tiene la posibilidad de entregar una información sobre la disciplina del tatuaje y conseguir que el público reaccione a ella, generando reflexiones y diálogos en ellos. Sumado a esto, el factor on-line facilita que el contenido sea visualizado en todo el mundo, algo que no deja de ser importante considerando que el tatuaje es un fenómeno mundial.

# FORMULACIÓN DEL PROYECTO

## QUÉ

Revista digital de publicación trimestral en formato sitio web sobre la cultura del tatuaje en la actualidad, abordada desde un enfoque artístico, crítico y reflexivo.

## POR QUÉ

A pesar de la alta exposición y popularidad que vive el tatuaje como práctica artística a día de hoy, carece de un espacio en el que pueda ser presentado al público bajo una mirada que realce sus cualidades identitarias y artísticas. Por ende, aquel público que se relaciona de manera más superficial con este arte no comprende sus implicancias personales y culturales.

## PARA QUÉ

Para generar un cambio en la forma que se percibe el tatuaje, no como ornamento sino como un registro autobiográfico, una marca identitaria y una obra artística. A su vez implementar una plataforma informativa que esté dirigida a un público aficionado a este arte, buscando generar una instancia de reflexión y crítica respecto al tatuaje y su historia.

# OBJETIVOS

1. Diseñar una revista digital que aborde la temática del tatuaje como eje central, para poner en valor esta práctica artística en la sociedad contemporánea y entender su importancia a nivel identitario.
  - I.O.V Definir la estructura de contenidos bajo la que se trabajará la revista y la forma mediante la cual responde a las necesidades planteadas.
  
2. Generar una plataforma digital apta para ser visualizada en ordenadores y teléfonos móviles, buscando así llegar a un público más amplio y sin restricciones de localización al momento de visualizarse.
  - I.O.V Implementando un sitio web diseñado y habilitado en la red, que funcione como soporte para la revista y que cuente con acceso abierto al público.
  
3. Crear contenido para la revista pensado desde un enfoque artístico y holístico, mediante entrevistas a artistas del tatuaje, artistas de otras disciplinas y la redacción de artículos sobre la disciplina.
  - I.O.V Entregar un prototipo de sitio web con contenido redactado acorde a la visión de la revista.
  
4. Poner en valor la práctica del tatuaje en su cruce con el diseño, para desde la disciplina entender su impacto social y cultural.
  - I.O.V Validarlo en la medida que la revista llega al público objetivo y se inserta dentro de la cultura contemporánea del tatuaje, analizando según métricas en RRSS.

# CONTEXTO

Esta propuesta busca reinterpretar el valor del tatuaje como expresión artística en la sociedad contemporánea. Al día de hoy la industria del tatuaje sigue en auge, con mayor cantidad de artistas y clientes, así como también se ha visto un aumento en términos tecnológicos. Las marcas de insumos están constantemente trabajando para mejorar sus productos y encontrar nuevas formas de lograr resultados de mejor calidad. Esta alta exposición en el día de hoy se debe principalmente a la aparición del tatuaje en redes sociales y medios digitales. A través de portales especializados, como también la red social instagram, los tatuadores y tatuados han encontrado el espacio adecuado para disfrutar y difundir este arte. A su vez, la práctica del tatuaje es un fenómeno de carácter transversal, podemos ver su presencia en gran parte del mundo.

Es debido a la fuerte presencia en medios digitales que el proyecto se enfoca en una plataforma que se adapte a este espacio. Por una parte la revista, como publicación editorial, aparece como un buen punto en el que pueden converger una mirada teórica y más reflexiva, entregando un nuevo enfoque y una nueva visión, que de momento no han sido abordados. Por otro lado, como se mencionó con anterioridad, el mayor espacio de exposición del tatuaje es mediante plataformas digitales, especialmente redes sociales utilizadas en dispositivos móviles. Sumado a esto encontramos que a día de hoy las búsquedas en internet mediante dispositivos móviles representan el 63% del total<sup>(9)</sup>, hecho que refleja el importante papel que tienen los smartphones hoy. Es importante destacar que actualmente no existe una plataforma como la que se está proponiendo a nivel nacional. En Chile no se encuentran revistas especializadas en tatuaje al día de hoy. Hasta hace un año existía la revista Makuza Magazine, la cual pertenecía a la tienda de insumos del mismo nombre. Sin embargo esta revista se encuentra inactiva luego de su última publicación a inicios de 2020.

(9) Estadísticas recopiladas de la base de datos de Google en 2020.

Tras revisar distintos referentes y antecedentes, se evaluaron dos posibilidades para llevar a cabo la revista en formato digital. La primera opción se basa en trabajar la revista en formato de app para teléfonos móviles, fundamentado en que representan gran parte de la navegación por internet. Dentro de esta aplicación se estructuraría el contenido de manera legible y adecuada para un tamaño y reducido, favoreciendo el uso de imágenes y una diagramación sencilla. Sin embargo, se optó por seguir con la segunda opción, que consta en implementar la revista mediante un sitio web, en el cual estaría actualizado el contenido y sería visible tanto mediante ordenadores como también en teléfonos móviles. Esta opción permite mayor flexibilidad en cuanto a la diagramación y al diseño, así como también da lugar a trabajar con el texto de una manera más extensa, algo importante para la revista.

Esta decisión tuvo en cuenta tres aspectos; en primer lugar, se busca llegar a la mayor cantidad de gente posible, por lo que trabajar en un sitio web abre las posibilidades a que la revista sea revisada en todos los dispositivos. En segundo lugar, el desarrollo de una app comparado al de un sitio web requiere de más especialización en el tema, es necesario contar con un equipo de mayor tamaño, ya que no sólo se necesita diseñar la interfaz y la experiencia (UX e UI) sino también programar la aplicación. Como tercer aspecto, no resulta práctico ni tampoco ayuda a cumplir los objetivos el hecho de restringir el acceso al contenido a una plataforma que debe ser descargada. Por otro lado, una aplicación requiere un compromiso mayor en el usuario debido a que es algo que permanece en el dispositivo de manera indefinida, mientras que el sitio web es una plataforma a la que se ingresa al momento de ser utilizada.

# PÚBLICO OBJETIVO

Considerando que el panorama actual de la cultura del tatuaje responde a un fenómeno global, en el que cada vez más aparecen difusas las barreras etarias, se decidió definir a los usuarios según su nivel de participación e interés en el mundo del tatuaje.

El primer grupo corresponde a aquellas personas que sienten una gran atracción por el tatuaje y su estética, llevan sus cuerpos tatuados y planean seguir coleccionando piezas. Denominamos a este grupo como los “seguidores” del tatuaje, donde encontramos a tatuadores y coleccionistas de tatuajes. Estas personas tienen un conocimiento más profundo sobre el tema y se interesan en investigar sobre las técnicas y los estilos.

El segundo grupo corresponde a gente que puede tener tatuajes o no, pero sienten un interés en el arte. Les gusta su estética, tanto para ellos como sólo para otras personas y no ellos mismos. Los denominamos “interesados” en el tatuaje. Entre estas personas el nivel de conocimiento sobre el tatuaje es más superficial o incluso nulo, ya que están interesados principalmente en el componente estético más allá del trasfondo de la disciplina.

Si bien podemos encontrar más grupos de gente con alguna apreciación del tatuaje, caería en una visión negativa o indiferente. Es muy probable que estos grupos no se interesen en buscar o informarse por su cuenta.

Debido al carácter digital de la revista se apunta a cautivar la atención de personas de las dos primeras categorías, “seguidores” e “interesados”, principalmente pertenecientes a un grupo etario entre los 18 y los 35 años, que corresponde a su vez al mayor sector de la población -en términos de edad- que actualmente se está tatuando.

# ESTADO DEL ARTE

En la siguiente sección se realizó un levantamiento de información sobre antecedentes y referentes que inspiraron y ayudaron a guiar el desarrollo de este proyecto. Estos están organizados en dos categorías, las que difieren en el grado de relación directa con el proyecto. Los antecedentes presentados corresponden a proyectos pertenecientes al mundo editorial donde se trabaja directamente con la temática del tatuaje como eje central de la publicación o, en su defecto, revistas trabajadas en formato digital. Mientras que en la categoría de referentes encontramos proyectos de diversas áreas que debido a su contenido o forma fueron de inspiración durante el desarrollo de la propuesta, sin tener necesariamente una relación con el tema tratado.

## Antecedentes

### 1. Tattoo Life Magazine

Tattoo Life es una revista dedicada a los tatuajes de origen italiano. Fundada en 1994 a lo largo de los años ha adquirido popularidad y prestigio dentro de la cultura de los tatuajes, siendo considerada a día de hoy como una de las revistas más influyentes en el ámbito.

### 2. Inked Magazine

Inked es una revista estadounidense de tatuajes nacida en 2004. Con el paso de los años mutó de un formato físico a una presencia más fuerte en el mundo digital, con un sitio web y canal de YouTube en el que invitan a tatuadores a participar de sus videos. Consiguió popularidad dentro de EE.UU debido a la constante aparición de celebridades tatuadas en sus portadas de revista.

### 3. Things & Ink

Esta revista de tatuajes fue creada en Inglaterra en el año 2014 y a diferencia de la mayoría de revistas que existen a la fecha, entregan el contenido con un enfoque más artístico. Trabajada bajo una cuidadosa curatoría en la editorial se discuten temas de tatuaje frente a su historia cultural así como también en relación a las modas actuales.

### 4. Makuza Magazine

Makuza es la única revista de tatuajes de origen chileno que ha existido. Nacida en 2014, recibe su nombre por la tienda de insumos ubicada en Santiago Centro, y surge como una publicación ligada a esta. Sin bien ganó popularidad tanto en Chile como Latinoamérica con el pasar de los años, desde 2020 está inactiva luego de la publicación de la edición #22.

### 5. Kroma Magazine

Revista digital originaria de Grecia. Kroma es una revista de artes que tiene la particularidad de estar diseñada exclusivamente para ser visualizada en teléfonos móviles mediante la descarga de una aplicación. Debido al formato se enfocan en mostrar el contenido de manera visual acotando al máximo la aparición de textos.

### 6. Galio

Revista chilena nacida en el año 2013 enfocada en la visualización de la industria creativa de América Latina. Es una plataforma que funciona como vitrina de arte, y se caracteriza por ser trabajada en formato digital.

## 7. René ZZ

Si bien no opera mediante un formato editorial, el trabajo de René Ponte en su canal de YouTube tiene mucha relevancia en cuanto a los objetivos del proyecto. En él se dedica a comunicar y compartir información y experiencias personales sobre el tatuaje, buscando enseñar a su audiencia y generar un cambio positivo dentro de la cultura del tatuaje, entendiendo su valor como arte.

## Referentes

## 8. Rare Ink

Son un colectivo europeo nacido a mitades del primer semestre del 2021. Con el aumento de la venta de obras de arte en formato NFT, este grupo de artistas lanza la primera plataforma en la que el tatuaje puede ser obtenido como arte digital, asegurando su autenticidad y originalidad. Trabajan con la colaboración de distintos artistas y una vez realizada la subasta por una obra, esta es materializada en una sesión de tatuaje.

## 9. The secret meaning to my tattoos X Peter Mckinnon

Corto dirigido por el fotógrafo y cineasta canadiense Peter Mckinnon en el cual trata con el tema de los tatuajes. Relata las historias de sus propios tatuajes y lo que han significado a lo largo de su vida.

## 10. Memento

En esta película del año 2000 se recurre a la utilización de tatuajes como archivo para la memoria. El protagonista, luego de un accidente, pierde la capacidad de recordar algunas cosas de su vida, por lo que se tatua estas historias en su cuerpo.

## 11. Tramontana

Revista española que trata con el tema del graffiti y el arte callejero. Con una edición física anual, el trabajo y la calidad del diseño editorial de esta revista resulta una referencia importante en cuanto a la estética deseada para el proyecto.

## 12. Kinfolk Magazine

Es una revista de “estilo de vida” con su base en Copenhague, Dinamarca, sin embargo trabajan de manera internacional en ciudades como Londres o Tokyo. Lanzada por primera vez en 2011, destaca por la elegancia de su diseño en el formato físico de la revista. Su sitio web está diseñado para seguir la estética de la versión física, ofreciendo una lectura agradable y dinámica.

## 13. Oovy X Peter Mckinnon - Chasing sound in Norway

Esto resultó en una colaboración mediada por la plataforma de música Epidemic Sound. Oovy es un productor musical que publica su trabajo en esta plataforma, y para esta colaboración fueron junto a Peter Mckinnon a Noruega para que el primero grabara distintos sonidos de la naturaleza de aquel lugar. Luego con estos sonidos compuso distintas piezas musicales.

## 14. Natural industrial art - Dan Lane

Corresponde a una serie de esculturas de figura humana realizadas en metal con la incorporación del elemento del tatuaje en ellas. En estas piezas el tatuaje se trabaja bajo la estética clásica de los diseños, pero al tratarse de esculturas están realizados en relieve sobre los cuerpos. Es un referente en cuanto a las posibilidades interdisciplinarias que pueden abordarse desde el tatuaje hacia otras ramas del arte.

## 15. Dots To Lines: Individualised

Esta es una exposición realizada por el tatuador Chaim Machlev, en la que mediante la fotografía consigue entregar un nuevo valor a las piezas de tatuaje que ha realizado a lo largo de los años. Mediante este proceso, estos tatuajes adquieren una nueva significación, así como una nueva visualidad.



8



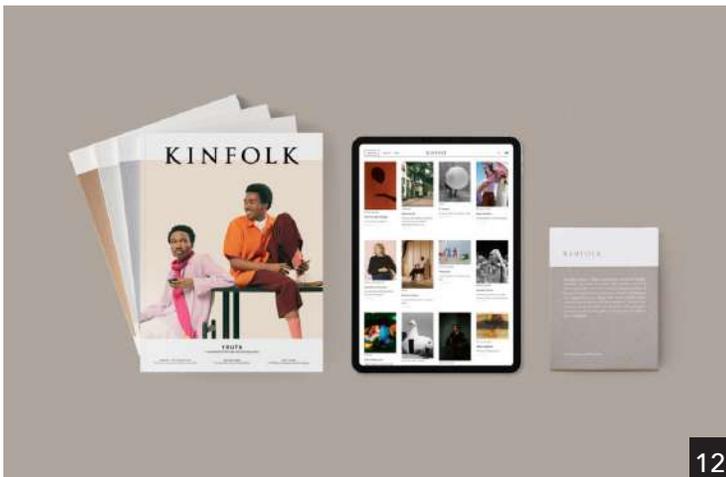
1



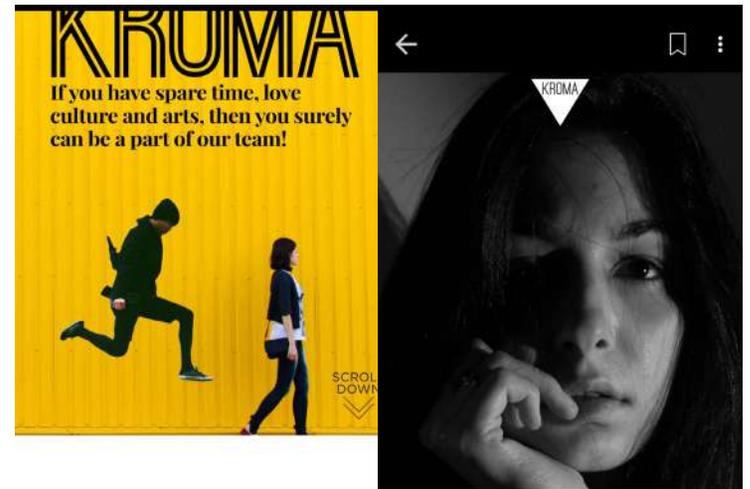
2



14



12



**KROMA believes in the motive of love for culture and art.**

To achieve the objectives of KROMA, the members of the creative team, our most valuable part, work on all of our actions and cover basic needs of the function of our programs. Depending on your availability and interests, with the support of every member, you gradually become a member of our



5

[Fig. 16]

Antecedentes y referentes del proyecto





## V. DESARROLLO DEL PROYECTO

[Fig. 17]

Tatuaje finalizado. (2021)

# PROCESO DE TRABAJO

El proyecto se enmarca en el trabajo de un diseño editorial de formato digital, donde el énfasis está en el contenido que se entrega al público y la manera en la que está tratado dicho contenido. Es importante establecer en este punto que el trabajo que se desarrollará a continuación considera la realización de un prototipo funcional de la revista para fines académicos, ya que para el desarrollo óptimo de un proyecto como este es necesario contar con un equipo de mayor tamaño, así como también más fondos y tiempo para obtener el resultado deseado. Sin embargo, esta metodología expuesta está pensada y diseñada para ser replicada en el trabajo de una publicación oficial. Para abordar el desarrollo de la revista se estableció dividir el proyecto en 6 etapas. En primer lugar se realiza un levantamiento de información desde la teoría, para encontrar aquellos puntos importantes en cuanto a la cultura del tatuaje que quieren ser representados, así como también identificar la problemática de diseño respectiva. Luego, en la segunda fase se planifica el curso del proyecto en base a la información levantada con anterioridad y se definen los parámetros del proyecto. La siguiente etapa, de diseño y desarrollo, considera el trabajo directo en el diseño de la revista y la estructura de contenidos de la misma. Al mismo tiempo en que se desarrolla la revista, el diseñador se adentra en la etapa de identidad visual, generando lineamientos gráficos que serán la base del diseño general de la propuesta. Luego se trabaja el plan comunicacional, el que considera la difusión del proyecto para llegar al público objetivo del mismo. Y finalmente se define un modelo de financiamiento para el desarrollo posterior del proyecto, escalando su materialización desde un prototipo a una publicación establecida.

## *[A] INVESTIGACIÓN*

Se analiza el fenómeno en cuestión desde una perspectiva histórica y antropológica, donde se rescatan las implicancias sociales que presenta la cultura del tatuaje en la sociedad contemporánea y se permite entender la evolución de este arte en términos artísticos y de exposición. A partir del levantamiento teórico, el análisis de las interacciones críticas y entrevistas, y un trabajo etnográfico participativo, se definen los contenidos que se trabajarán en la revista. El hilo narrativo del diseño editorial estará determinado en base a esta investigación teniendo presente a su vez el contexto y los objetivos del proyecto.

## *[B] PLANIFICACIÓN GENERAL*

En la etapa de planificación se busca generar la narrativa de la revista y establecer la estructura de contenidos, definiendo con qué secciones contará la publicación y cómo serán llevadas a cabo. Antes de avanzar a la fase de diseño es necesario establecer qué es lo que se espera generar en el público, ya que será en base a esa visión que se trabajará el contenido y diseño de la publicación. La etapa de investigación previa en este caso otorgará los parámetros sobre los cuales se generará el contenido y los objetivos del proyecto, a lo que se agrega la realización de entrevistas e investigaciones de mayor profundidad en los temas seleccionados para la redacción del contenido, los que a su vez responderán a las interacciones críticas descritas con anterioridad. Se presenta una metodología mediante la que se busca estructurar ciertos ejes temáticos que son relevantes para el cumplimiento de los objetivos. De este modo, en base a dichos ejes se articulan las respectivas secciones de la revista (fig.I8)

## ◆ HISTORIA

Registro de la historia de la práctica del tatuaje con el pasar de los años y su evolución

### SECCIONES

- ESTILOS
- ENTREVISTAS A TATUADORES

## ◆ PÚBLICO

Tratamiento del contenido acorde al público objetivo al que apunta la revista, en cuanto a lenguaje y redacción

## EJES TEMÁTICOS

## ◆ GALERÍA

Proveer un espacio en el que pueda ser expuesto el arte para que el público tenga acceso a este junto a su historia

### SECCIONES

- INSPIRACIÓN VISUAL
- ENTREVISTAS A TATUADORES Y ARTISTAS
- COLABORACIÓN

## ◆ ANÁLISIS

Generar contenido que promueva la reflexión y la crítica dentro de la disciplina del tatuaje

### SECCIONES

- RESEÑAS
- ARTÍCULOS DE REFLEXIÓN
- CLOSE UP

[Fig. 18]

Mapa de ejes temáticos y secciones de la revista.

## *[C] DISEÑO Y DESARROLLO*

Al estar definidos ya los ejes temáticos que abordará la publicación se procede al desarrollo de los mismos, tanto a nivel de la generación del contenido como también de su puesta en práctica mediante el diseño editorial de la publicación. A continuación se describen los diferentes aspectos relativos al diseño de la revista, así como las distintas secciones que conforman la misma, explicando el enfoque utilizado y las distintas decisiones de diseño con las que fueron abordadas. En la etapa anterior se definió un gráfico en el que se explican los distintos ejes temáticos y los respectivos artículos mediante los cuales se materializan en la revista.

## [1] FORMATO Y PERIODICIDAD

Considerando el contexto del proyecto se optó por el trabajo de un formato digital en sitio web<sup>(\*)</sup> versus una aplicación descargable para teléfonos móviles. La motivación principal para esa decisión fue el hecho de que mediante un sitio web es factible llegar a un mayor público de una manera más sencilla<sup>(10)</sup>.

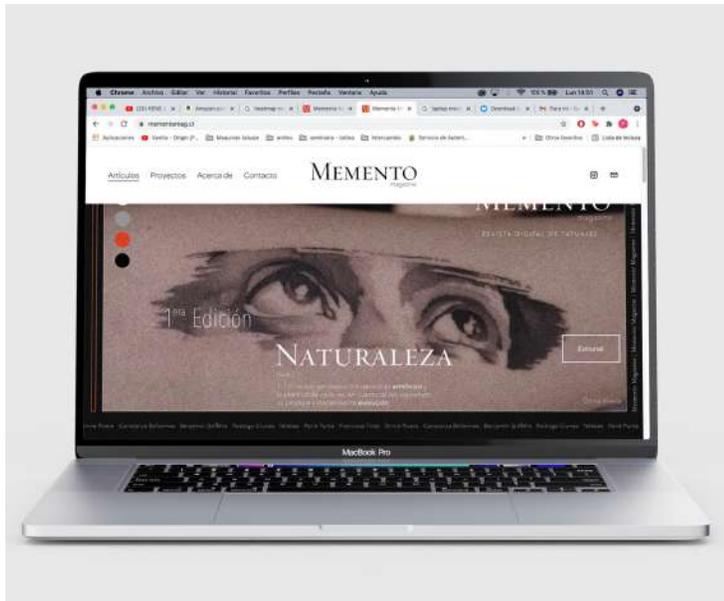
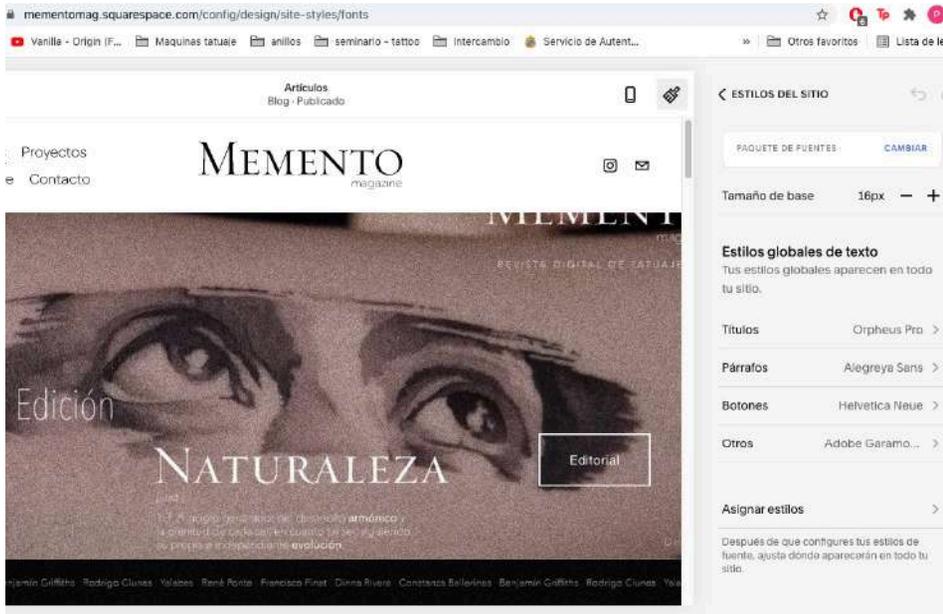
Con el fin de obtener una maqueta no solo a nivel gráfico sino también funcional, se toma la decisión de trabajar el desarrollo web mediante la plataforma Squarespace. Esta plataforma entrega al diseñador la posibilidad de generar un sitio web funcional en su totalidad prescindiendo de la fase de programación a la que se suele someter una página, para la que sería necesario un mayor equipo como también más tiempo. Squarespace opera mediante plantillas base las cuales son editadas a posterior para adecuarse a las necesidades del usuario, así como también cabe la posibilidad de editar en su totalidad el sitio y construirlo desde cero, mediante una interfaz de fácil uso y navegación (fig. 19). Otro beneficio de esta plataforma es que adapta de manera automática el contenido del sitio web a un formato para teléfonos móviles, evitando problemas con la visualización del sitio (fig. 21).

En cuanto a la periodicidad de la publicación, se estableció trabajar una revista de carácter trimestral, con pequeñas actualizaciones en el sitio web entre una publicación y otra, como la incorporación de un artículo o entrevista extra. En el período entre ediciones se trabajará mayoritariamente en redes sociales, manteniendo un contacto constante con el público y una continuidad mayor en la entrega de información.

Además de esto, se propone el lanzamiento de una edición impresa anual, la que funcionaría como recopilación de las mejores publicaciones a lo largo de dicho año en las distintas ediciones presentadas (fig. 22). Dicha edición impresa contará a su vez con nuevo contenido exclusivo para el formato. Considerando que el proyecto se basa en una revista de carácter digital, el lanzamiento de una edición impresa cumpliría el rol de ser un artículo de colección para todos los seguidores de la publicación.

(\*) [www.mementomag.cl](http://www.mementomag.cl)

(10) Si bien la utilización de aplicaciones móviles está en aumento, para una primera instancia donde la revista tiene que darse a conocer al público es importante facilitar el acceso, por lo que un sitio web funciona mejor.



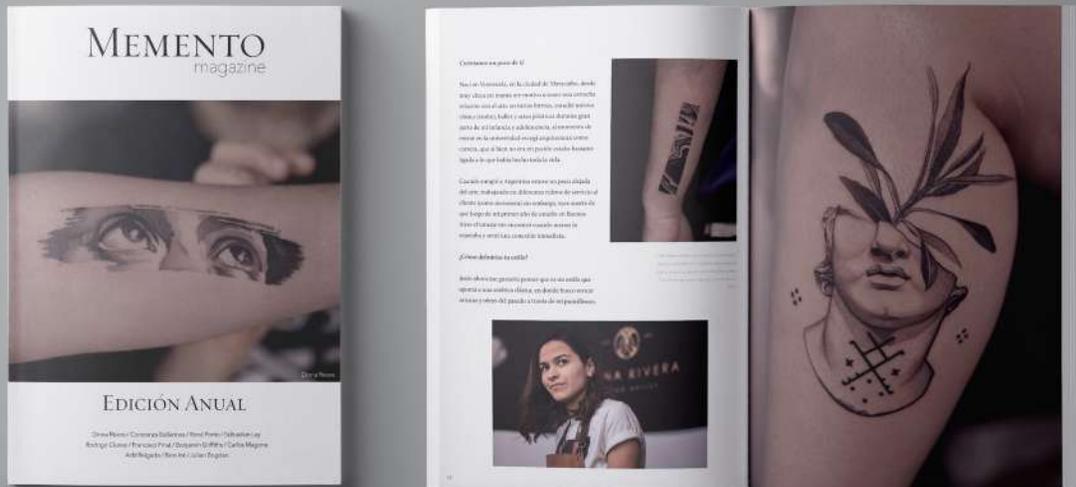
[Fig. 20]  
Visualización de sitio web mediante  
computador portátil.

[Fig. 19]  
Interfaz y proceso de diseño dentro  
de la plataforma Squarespace.



[Fig. 21]

Visualización del sitio web mediante un smartphone.



[Fig. 22]

Mockup de la edición física de la revista.

## [II] ENFOQUE Y EDICIONES

La intención detrás de este proyecto editorial es la de exponer al público aquellas aristas de la disciplina del tatuaje que yacen ocultas detrás de su estética, y que pueden resultar desconocidas para aquellos cuya relación con el tatuaje no es tan cercana. Se busca trabajar el contenido con una mirada artística y reflexiva sobre la práctica, analizando sus implicancias culturales hoy, en el pasado y con vistas al futuro, así como también su valor iconográfico y la evolución del mismo de la mano de diferentes profesionales. El objetivo es generar en el público una comprensión holística sobre el tatuaje, para que pueda entender la escena contemporánea desde una postura informada y reflexiva.

Se decide articular un eje temático que guiará cada una de las distintas ediciones de la revista. A partir de este tema central es que se generarán los contenidos para la publicación, para lograr así una unificación en la historia de la edición y entenderla como una historia completa y no una recopilación de distintos artículos. Esta temática definirá el tono de las entrevistas y también el contenido de los distintos artículos que se presentarán.

Para la primera edición se decide trabajar como temática con “naturaleza”, entendiéndose más allá de aquellas cosas que existen en el mundo sin intervención humana (paisajes, flora y fauna). Por el contrario, se toma de base la definición entregada por la RAE que define a la naturaleza como el “principio generador del desarrollo armónico y la plenitud de cada ser, en cuanto tal ser, siguiendo su propia e independiente evolución”. Se opta por este eje temático al considerarlo una metáfora apropiada respecto al inicio de una nueva publicación.

De este tema se desprenden los distintos artículos que fueron creados para esta primera edición, así como también da pie a la editorial de la misma. Siguiendo la misma línea, en base a este concepto se trabaja el diseño del banner principal de la página (fig. 23), el que está expuesto en el inicio para dar la bienvenida al sitio web y marcar la temática que se tratará a lo largo de la publicación.



## [III] SECCIONES - ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

Estas están trabajadas siguiendo el hilo conductor de la temática central de la edición. Conforman la mayor parte del contenido de la revista y es a partir de ellas que se abordan las temáticas levantadas en la etapa de planificación general.

The image shows a Squarespace editor interface for a website titled 'Memento magazine'. On the left, there is a sidebar with a 'PÁGINAS' (Pages) menu and an 'Artículos' (Articles) section. The 'Artículos' section contains a list of articles with their respective author photos and names: 'Horimono' (31 de jul.), 'Dinna Rivera' (30 de jul.), 'Benjamin Griffiths' (30 de jul.), 'René ZZ' (30 de jul.), 'Yalabes' (30 de jul.), and 'Rodrigo Clunes'. Below the list is a 'Papelera de reciclaje' (Recycling bin) with a '5' and a right arrow. The main editor area is titled 'EDITAR' and shows the 'Horimono' article page. The page header includes 'Horimono' and 'Publicación · Publicado'. The main content area features the 'MEMENTO magazine' logo, a title 'Horimono', and a featured article by Francisco Poulsen dated 31 de jul. The article text reads: 'Uno de los estilos de tatuaje más antiguos y a la vez más vigentes en el día de hoy. Revisamos la historia y la técnica detrás del tatuaje tradicional japonés.' Below the text is a large image showing a close-up of a person's hair being styled.

[Fig. 24]

Interfaz de Squarespace - listado de artículos publicados.

### [III.a] ENTREVISTAS A TATUADORES

Se llevan a cabo entrevistas breves a distintos profesionales del tatuaje, donde se desarrollan sus intereses artísticos, su contexto e historia con el tatuaje, así como también una pequeña galería de sus obras. Para esta primera edición fueron entrevistados cuatro tatuadores quienes actualmente trabajan en la ciudad de Santiago. Considerando las circunstancias sanitarias al momento de la realización de este trabajo todo contacto fue establecido de manera digital, mediante conversaciones por instagram y la formalización de las entrevistas vía email. Este hecho facilitó en cierta medida trabajar con textos breves, algo que resulta favorable considerando el formato digital de la publicación.

Los tatuadores entrevistados en esta primera edición fueron Dinna Rivera, Constanza Ballerines, Rodrigo Clunes y Sebastián Lay. Todos ellos con más de 3 años de trayectoria y un alto alcance en redes sociales. Estas entrevistas fueron realizadas durante los meses de mayo y junio, para su posterior edición e incorporación en el sitio web final.

En estas entrevistas se abordaron temas como la decisión detrás de los respectivos estilos y estéticas de los tatuajes trabajados por los distintos profesionales, sus inspiraciones y sus metas. Además de indagar en los inicios de su carrera como tatuadores se abrió la conversación a consultar las motivaciones detrás de esta decisión, el por qué de tatuar frente a otra disciplina y qué les entrega a ellos como artistas. También, en una búsqueda de entablar una entrevista con un tono más personal, se plantea la pregunta sobre las decisiones respecto a los propios tatuajes que los artistas llevan en sus cuerpos, qué significan para ellos y qué buscan al momento de grabarlos en su piel.



Constanza Ballerines



Rodrigo Clunes



Sebastián Lay

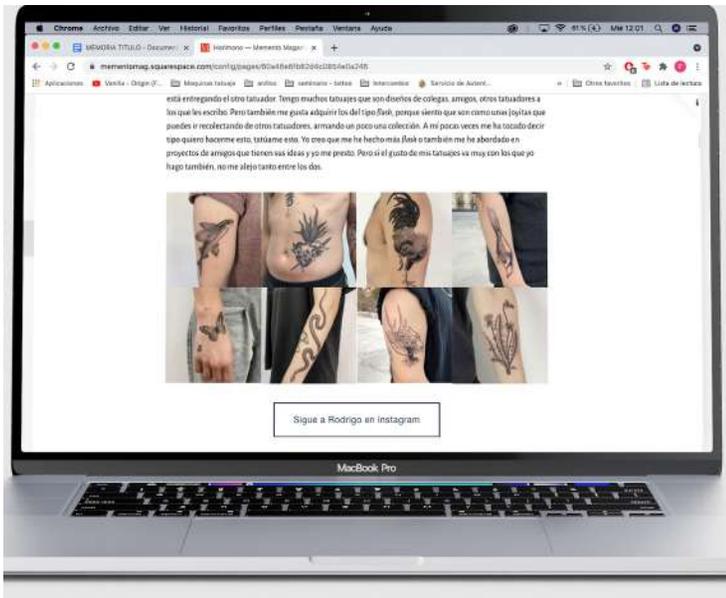


Dinna Rivera



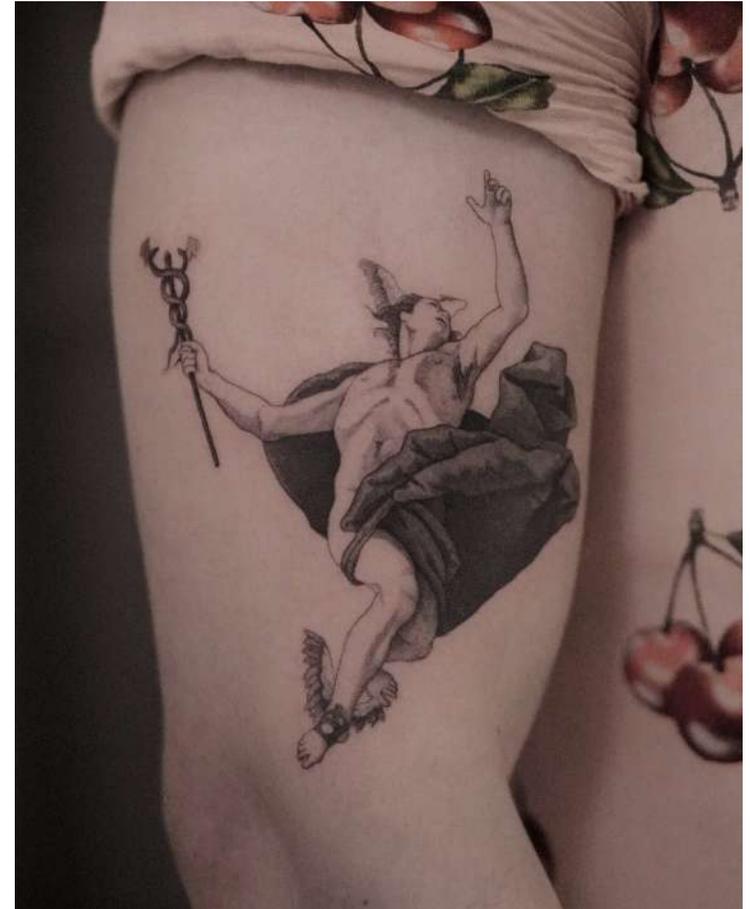
[Fig. 25]

Tatuaje ornamental realizado por Yalabes.



[Fig. 26]

Extracto de la entrevista realizada a Rodrigo Clunes, publicada en mementomag.cl.



[Fig. 27]

Tatuaje realizado por Dinna Rivera.

### [III.b] ENTREVISTAS A ARTISTAS DE OTRAS DISCIPLINAS

Además de contar con la presencia de profesionales del tatuaje, y con la intención de expandir el público de la revista, se llevan a cabo entrevistas a artistas de distintas disciplinas, abriendo la conversación sobre su arte, la trayectoria y el vínculo hacia el tatuaje. Al igual que en el caso anterior, el contacto con los artistas fue establecido de manera digital, tanto en el acercamiento como posteriormente en las respuestas otorgadas. Para esta primera edición fueron invitados dos artistas chilenos quienes llevan más de 7 años trabajando en sus respectivos rubros. Los entrevistados son Benjamín Griffiths, músico y compositor, y Francisco Finat, fotógrafo y diseñador.

También esta edición contó con la participación de la figura pública René Ponte, más conocido como René ZZ, siendo este el nombre de su canal de YouTube. René es un diseñador y director de arte español, quien en los últimos años se ha dedicado al trabajo en su canal de YouTube en el que abre la conversación sobre el mundo del tatuaje, sin ser él tatuador sino alguien que lleva su cuerpo cubierto de tatuajes. Al momento de realizar la entrevista su canal contaba con más de 500.000 suscriptores a nivel mundial.



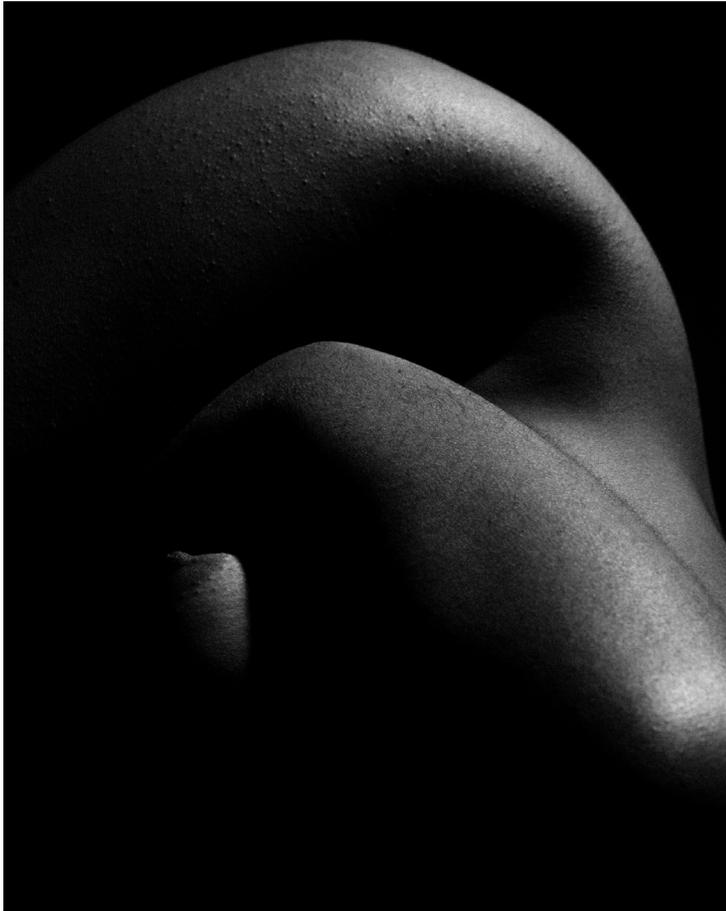
Francisco Finat  
Fotógrafo



Benjamín Griffiths  
Músico



René Ponte  
Diseñador - Youtuber



[Fig. 28]  
Cordillera de Sasha - Francisco Finat.

**¿Qué buscas transmitir a través de tus fotografías?**

Si bien cada fotografía busca transmitir algo particular a ella, viéndolo desde el macro, en un proyecto de fotografía, "Identidad corporal" (2016-2018) busco generar más preguntas que respuestas. En este proyecto trabajé con paisajes corporales que invitaban al espectador a descifrar qué parte del cuerpo podía ser lo que estaba viendo, generando así perspectivas, diálogos y discusiones sobre la corporalidad.



[Fig. 29]  
Extracto de la entrevista a Francisco Finat, publicado en mementomag.cl.

**¿Cómo te decidiste por el estilo y el tatuador con el que trabajarías?**

Al principio tuve que conformarme con lo que yo consideré el mejor tatuador de mi ciudad natal para que me hiciera un proyecto de una manga a color. En cuanto me mudé a Barcelona conocí a Jota de Siha Tattoo y con él empecé a hacerme mis primeras piezas *blackwork*. Jota es un tío super humilde, divertido y muy profesional. Entre eso y que le flipan mis ideas, decidí que sería mi tatuador para el resto de mi cuerpo.



**¿Cuáles son las historias que quieres contar con tus tatuajes?**

[Fig. 30]  
Extracto de la entrevista realizada a René Ponte, publicada en mementomag.cl.

### [III.c] COLABORACIÓN

Esta sección se desprende de las entrevistas con artistas explicadas anteriormente. Esta sección está enfocada como un proyecto colaborativo entre uno de los artistas invitados (no tatuadores) y un tatuador. La intención es generar un diálogo interdisciplinar y canalizarlo en una expresión artística que necesite de ambas partes para estar completa. De este modo se genera un diálogo entre distintas disciplinas artísticas no en un nivel teórico sino práctico, con un resultado que nace de la sinergia entre ambas partes.

Para este proyecto en la primera edición se realizó una colaboración entre el músico invitado Benjamín Griffiths y el diseñador a cargo del proyecto, quien ejerce el oficio de tatuador. El proyecto consistió en la creación de una pieza musical generada a partir de los sonidos de un estudio de tatuajes. Benjamín estuvo encargado de grabar y aislar los distintos sonidos que ocurren durante una sesión de tatuajes, con los que después trabajó para componer la pieza. Los sonidos fueron capturados en una sesión de tatuaje a Benjamín llevada a cabo por el diseñador. Todo este proceso fue registrado en video por Maximiliano Amunategui, lo que luego sería editado en formato videoclip de la pieza musical, para ser incorporado finalmente en el artículo de la revista.

Link al videoclip "Benja X Memento" publicado en YouTube: [https://youtu.be/PqM\\_82ZycYg](https://youtu.be/PqM_82ZycYg)

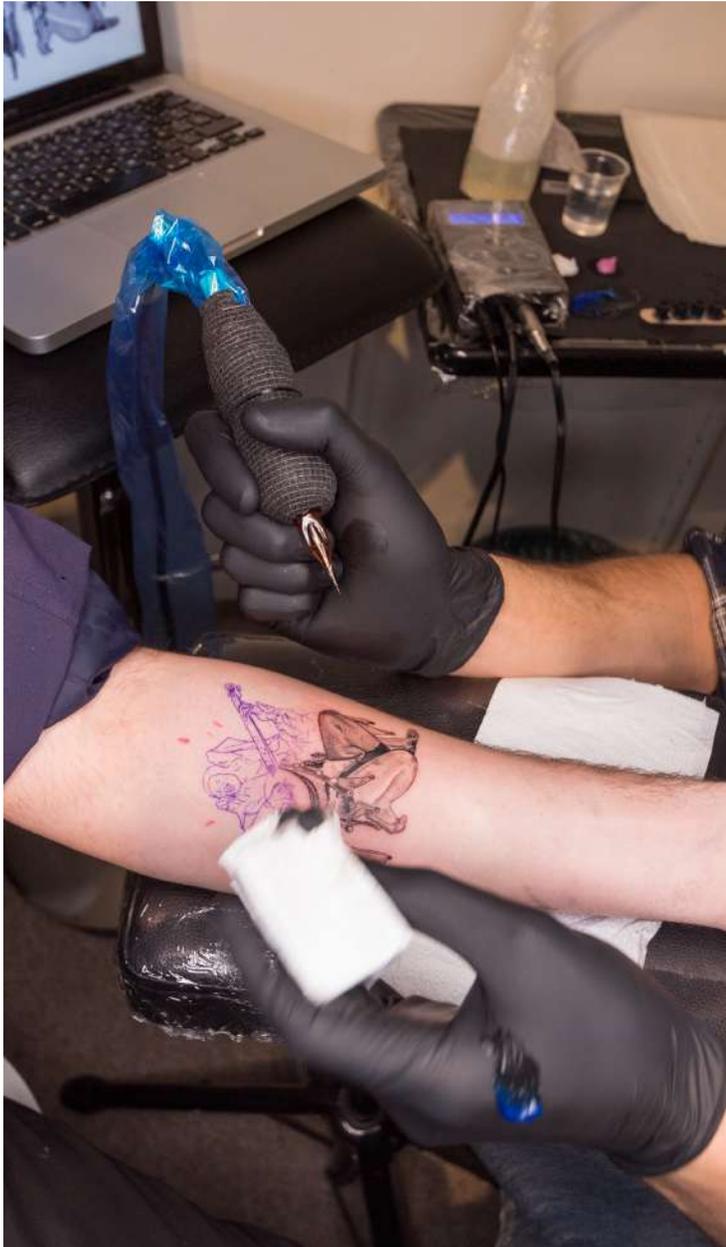
Link a la pieza musical producida por Benjamín Griffiths: <https://cutt.ly/1mNE30I>

Link a los archivos de sonido recopilados de la sesión de tatuajes: <https://cutt.ly/GmNWTMO>



[Fig. 31]

Proceso de grabación del video para la colaboración "Benja X Memento".



[Fig. 32]

Imágenes fijas del videoclip "Benja X Memento".

### [III.d] ESTILOS

Este corresponde a un artículo en el que se investiga en profundidad algún estilo de tatuaje<sup>(11)</sup>, desde un profundo análisis histórico a una revisión tanto técnica como sobre su iconografía. Estos son artículos que conllevan una gran investigación de fuentes y referentes de la práctica, lo que resulta en un formato más extenso por la cantidad de contenido.

En esta ocasión el estilo explicado corresponde al tradicional japonés o horimono. Se optó por analizar este estilo siguiendo con la línea temática de la edición, entendiendo que este se puede entender como el origen de una gran parte de la iconografía actual del tatuaje, así como también la importancia histórica que tiene el mismo, tanto en su país como a nivel internacional<sup>(12)</sup>.

(11) Existen más de 15 estilos "oficiales" dentro de la disciplina del tatuaje. Sin embargo con el tiempo estos van mutando y los artistas van generando nuevas estéticas mediante su exploración, por lo que está en constante cambio.

(12) El tatuaje tradicional japonés tiene más de 4 siglos de historia y ha sufrido muchos cambios y evoluciones a lo largo de ella. La estética "tradicional" que se conoce a día de hoy es el resultado de esta evolución, y es esta la que se ha popularizado a nivel mundial.



[Fig. 33]  
 Ilustración de un hombre tatuado en el *Suikoden*, novela fundamental en la historia del tatuaje tradicional japonés.

[Fig. 34]  
 Fotografía de un hombre tatuado con un *bodysuit* tipo *horimono*. (1880-1890)

Sección de recopilación de tatuajes de un mismo motivo a modo de galería. La intención es generar un espacio en el que de manera visual el público pueda comprender cómo afecta el trabajo de distintos artistas si bien la idea central del tatuaje es la misma. Del mismo modo, funciona a modo de galería de inspiración para aquellas personas que estén buscando realizarse un nuevo tatuaje, en la que podrán revisar distintas ideas y estilos que puedan favorecer o ayudar a tomar una decisión. Este artículo no sólo presenta las distintas imágenes recopiladas y curadas por el diseñador, sino que también introduce a la temática tratada en el tatuaje, con un acercamiento histórico y estético al diseño. Para esta primera edición se trabajó con una recopilación de 21 tatuajes sobre la espiral dorada o áurea, todos pertenecientes a distintos artistas y con distintos matices en sus diseños.

#### Texto del artículo

Siempre hablamos sobre la perfección en la imperfección de la naturaleza, cómo la disposición aparentemente aleatoria de las ramas de un árbol o las hojas de una flor son característica fundamental de su belleza. Montañas, ríos, valles, árboles y mucho más siguen esta aparente regla. Pero en la misma naturaleza podemos encontrar totalmente lo opuesto.

El número áureo se trata de un número irracional, de carácter infinito, que no sólo representa una expresión aritmética sino también una proporción. Dicha proporción, conocida también como razón áurea, proporción dorada o muchos más nombres, la encontramos en la naturaleza sin intervención en absoluto del humano. Es posible encontrarla en los caparzones de caracoles, el grosor de las ramas de un árbol, la distribución de las hojas de plantas como la yuca y otras de la familia. Incluso la encontramos en el humano, en la distancia del ombligo a los pies en comparación a la altura total de una persona. En el siglo XIII Leonardo de Pisa, también conocido como Fibonacci, estableció una sucesión de números naturales que responden a esta proporción (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, etc.).

En la antigüedad e incluso al día de hoy es considerada como la proporción perfecta y de mayor armonía en términos estéticos. Es por esto, y quizás más razones, que algunas personas lo utilizan como símbolo para tatuaje, algunos totalmente estrictos a la matemática, en otros casos más libre en cuanto al diseño. Estos son 21 tatuajes de la proporción áurea o la sucesión de Fibonacci.



[Fig. 35]  
Figura de Fibonacci en perspectiva.



[Fig. 36]  
Imagen de un gato representado como la espiral de Fibonacci.



[Fig. 37]  
Figura de Fibonacci representada en una ola.

El enfoque de esta sección es presentar alguna pieza artística que trate el tema del tatuaje como eje central, aportando así con la perspectiva de distintos autores. También es importante entregar al público la posibilidad de apreciar dicha pieza, por lo que está incluida en el artículo. En esta edición se reseñó el video “The secret meaning to my tattoos” de Peter Mckinnon<sup>(13)</sup>, fotógrafo y cineasta canadiense aficionado a los tatuajes. En su video cuenta qué significan para él los tatuajes, las historias que hay detrás de ellos y una visión general sobre este arte.

(13) Link del video original:  
<https://youtu.be/vNoEP8tBTDg>

#### Texto del artículo

Peter McKinnon (35) es un fotógrafo y cineasta canadiense, quien además posee su propio canal de youtube. Si bien el foco principal de su trabajo es la fotografía de paisajes, lo que deja ver en pantalla es una personalidad más encendida y tanto más urbana. Como él mismo declara en sus videos, tiene distintas pasiones que intenta hacer converger en su trabajo. Café, cuchillos de bolsillo y tatuajes son algunas de ellas. Y es sobre estos últimos por qué hablamos de él en esta ocasión.

Al ver sus videos se hace evidente su interés en este arte, ya que lleva los brazos completamente tatuados. Sin embargo no suele hacer una mención especial acerca de estos. No fue hasta *The Bucket Shot* (2018), un mini documental dirigido por él mismo, que explicó lo que los tatuajes significan para él en una pequeña escena de no más de 10 segundos.

Pero a finales de marzo de este año estrenó *The secret meaning to my tattoos* (2021), un pequeño video dedicado exclusivamente a sus tatuajes y cómo él los lleva en su cuerpo. Historias, recuerdos y anécdotas, todo eso grabado con tinta en su piel.

A lo largo del video podemos dar cuenta de la historia de Peter, tanto por su relato como por los mismos tatuajes y lo que estos representan en su vida. Quedan al descubierto las distintas historias que existen detrás de estos dibujos en la piel, algunos más complejos en significado que otros, pero todos de mucho significado. Como él mismo declara, los tatuajes le sirven como una manera de marcar hechos importantes o cosas que no quiere olvidar, como es el caso del tatuaje referente a su perro, o el de su luna de miel. Si bien no hay una aparente unidad visual en cuanto a los diseños y el estilo, lo que los une a todos es el hecho de que son recuerdos de su historia.



[Fig. 38]

Peter Mckinnon mostrando sus tatuajes en el video reseñado.

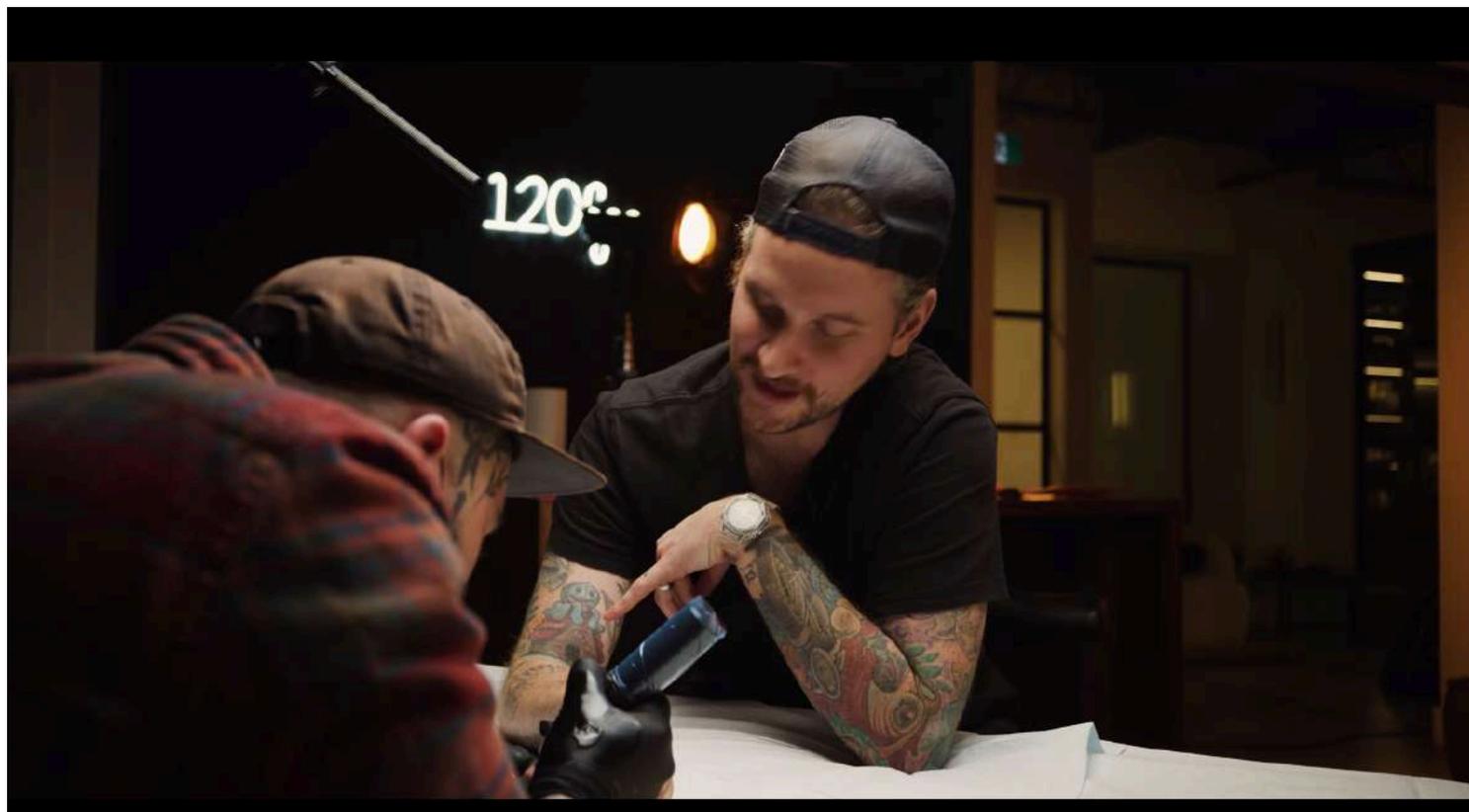


Peter McKinnon (35) es un fotógrafo y cineasta canadiense, quien además posee su propio canal de youtube. Si bien el foco principal de su trabajo es la fotografía de paisajes, lo que deja ver en pantalla es una personalidad más encendida y tanto más urbana. Como él mismo declara en sus videos, tiene distintas pasiones que intenta hacer converger en su trabajo. Café, cuchillos de bolsillo y tatuajes son algunas de ellas. Y es sobre estos últimos por qué hablamos de él en esta ocasión.

[1](#)
[2](#)
[3](#)
[4](#)
[5](#)
[6](#)
[7](#)
[8](#)
[9](#)
[10](#)

[Fig. 39]

Extracto del artículo sobre Peter Mckinnon publicado en mementomag.cl.



[Fig. 40]

Extracto del video en el que Peter Mckinnon está siendo tatuado mientras cuenta qué significan sus distintos tatuajes.

## [III.g] ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Con la intención de abrir el diálogo en un nivel más teórico, y no dejar la discusión estancada en términos estéticos sobre la disciplina, se presenta este espacio de reflexión en el que se aborda el tatuaje como arte desde otra perspectiva. La intención es dar a conocer al público aquellos matices que el tatuaje esconde debajo de su imagen, cómo opera a nivel individual y a nivel cultural, cómo se desarrolla desde la imagen, qué comprende el proceso de un tatuaje de una manera más holística. También con la intención de dar a conocer el levantamiento teórico realizado para este proyecto en sus bases, se trabajó este artículo en la primera edición abordando el tema del carácter semiótico del cuerpo, y el rol del tatuaje en cuanto a un símbolo más en el cuerpo de una persona.

personales y como mencionamos anteriormente, el cuerpo actúa de intermediario entre la sociedad y nosotros. Es a través de él que los otros nos conocen y es también lo que nos diferencia del resto.

### LA SEMIÓTICA DEL CUERPO

Anthony Ciddens (1991) plantea que la identidad de un individuo está encarnada en el cuerpo físico y a través de este es que consigue expresarla al exterior. Y la manera en la que el cuerpo comunica es a través de símbolos. Como humanos estamos constantemente interpretándonos, y el mismo cuerpo posee símbolos que nos permiten enviar mensajes sobre nosotros mismos. Tamaño, raza, color de piel, género e incluso nuestro peinado o los rasgos faciales son algunos ejemplos de ellos. Entendemos entonces que el cuerpo sólo puede ser percibido como simbolismo del yo. Y es de este modo que podemos comprender al cuerpo humano como un objeto semiótico, cargado de significados.

Sin embargo, este carácter simbólico del cuerpo carece de importancia si no se le considera en cuanto a su interacción con la sociedad. Es a través de los otros que confirmamos nuestra identidad, en tanto es leída por los demás. Por ende, presentamos en sociedad aquellos aspectos que queremos sean parte de la interacción con el resto. Así es que entonces podemos entender el cuerpo como un texto que tiene que ser interpretado por los demás, ya que no se entiende al ser humano sin sus relaciones con los otros miembros de la sociedad de la que forma parte (Martí i Pérez, 2015). Somos lo que somos en cuanto a cómo el entorno que nos rodea ve e interpreta nuestro cuerpo, y también en cuanto a cómo nosotros percibimos la manera en la que los otros nos ven.

### EL TATUAJE COMO SÍMBOLO

Entendemos el tatuaje como una marca que llevamos en nuestro cuerpo, y que lo más característico de ella es que es indeleble, no puede ser borrado (de manera natural). Y, como se explicó anteriormente, comprendemos que el cuerpo es la materialización de nuestra identidad y que se relaciona a sí mismo mediante símbolos. Al estar

[Fig. 41]

Extracto del artículo de reflexión publicado en [mementomag.cl](http://mementomag.cl).

### [III.h] CLOSE UP

En esta sección se busca acercar la técnica del tatuaje al público, tanto para quienes practican esta disciplina como también para aquellas personas que no, y sin tener intenciones de aprender les interesa saber cómo se llevan a cabo ciertos procesos. Se lleva a cabo un análisis en profundidad sobre la técnica utilizada al realizar un tatuaje, entrando en una descripción más técnica del tema, desde el uso de distintos tipos de agujas, voltajes y velocidad de la máquina de tatuajes, como también la aplicación de tinta y sombras para trabajar los detalles. El tatuaje estudiado en la primera edición es de autoría de Daniel Silva, tatuador estadounidense. Este tatuaje va acompañado de un video del proceso, creado por el mismo tatuador y subido a sus redes sociales, lo que ayuda al entendimiento de las explicaciones entregadas en este artículo.



[Fig. 42]

Tatuaje utilizado para el artículo Close Up de la primera edición. Daniel Silva (2019)



[Fig. 43]

Gráfica utilizada para explicar las distintas tintas utilizadas en el tatuaje.

## Texto del artículo

Este tatuaje fue realizado exclusivamente con una aguja para líneas 0803RL. La técnica para lograr las sombras es conocida como whipshading o puntillismo de arrastre.

Tanto para el trabajo de las líneas como de las sombras se utiliza una única aguja de un mismo tamaño. En el caso de las líneas se utiliza un voltaje alto y una velocidad de la mano más lenta. Mientras que para el sombreado el voltaje de la máquina se reduce, y por contraparte, la velocidad de la mano con la que se realizan los trazos es mayor. Esta diferencia de velocidad -la mano más rápida que la máquina- genera que la aguja deje un rastro de puntos en vez de una línea sólida.

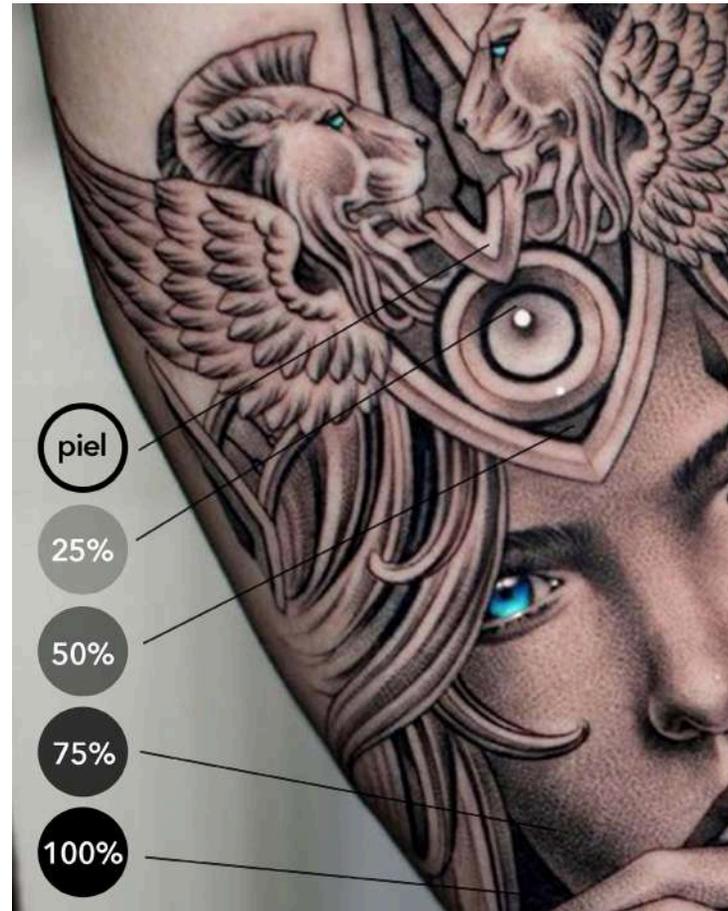
Esta técnica por un lado permite realizar líneas muy finas, alcanzando así un mayor detalle en las piezas, como puede observarse en la estatua de león de abajo de la pieza como también en el collar que lleva la mujer.

Por otro lado otorga esta textura de puntos al momento de sombreado, generando un efecto suave a la distancia pero con una presencia clara y dinámica al revisarlo desde cerca. Esta textura se aprecia con mayor detalle en la zona del cuello de la mujer.

Otro detalle muy característico de este trabajo, y en general de las piezas de Daniel Silva, es la utilización de tinta blanca para resaltar detalles, así como también un uso de turquesa y azul para destacar y generar interés en zonas importantes, como en este caso los ojos de la mujer y de las estatuas superiores.

Lo último en términos de la técnica tiene que ver con la aplicación de las sombras. Como se muestra en la imagen, se utiliza una mezcla de tinta negra a un cierto porcentaje para luego aplicarlo en la piel. Este proceso previo consiste en incorporar x% de tinta negra en un cup, para luego completar su totalidad con agua destilada. De esta manera se generan distintas concentraciones de tinta negra para poder generar el espectro más completo de las sombras.

En los lugares donde se busca tener más luz simplemente no se tatúa, dejando la piel al descubierto. Y sólo en zonas particulares donde se busca resaltar un brillo se utiliza tinta blanca, como se explicó anteriormente.



[Fig. 44]

Gráfica explicativa de los distintos tonos de tinta negra utilizados para lograr las sombras del tatuaje.

## [IV] IDENTIDAD VISUAL

El proyecto busca acercarse a la disciplina del tatuaje con una mirada más artística y profunda en cuanto a la reflexión y al estudio del contenido, difiriendo de lo que ocurre con la mayoría de revistas especializadas en el tema que existen a la fecha, como era el caso de Makuza Magazine, la única revista de origen chileno. El tatuaje es una demostración artística que va más allá de las marcas entintadas e indelebles que se graban en la piel. Representa toda una cultura y una forma de expresión puramente humano, es por esto que encontramos registros en tantas culturas a lo largo de la historia. Además, representa una forma de arte que permite al portador expresar su identidad y hacerla visible. Esto no quiere decir que el carácter estético no sea de importancia, muy por el contrario, es algo fundamental de la práctica. Un tatuaje debería estar pensado para verse bien en el cuerpo y complementar a la estética de la persona. Pero va mucho más allá que solamente esta arista, son las historias, la cultura y la emocionalidad vertidas en un tatuaje lo que lo hacen un arte único.

Tomando esto en cuenta es que se busca generar una identidad visual que sea acorde a los conceptos levantados. En primer lugar se define Memento como el nombre para la publicación tomando en cuenta el origen etimológico de la palabra, así como el referente cinematográfico homónimo. Memento proviene del latín y significa recuerda. Luego de la exhaustiva investigación respecto a la práctica del tatuaje, entendemos su producto final como una marca que activa la memoria de las personas, que ayuda a recordar estas mismas.

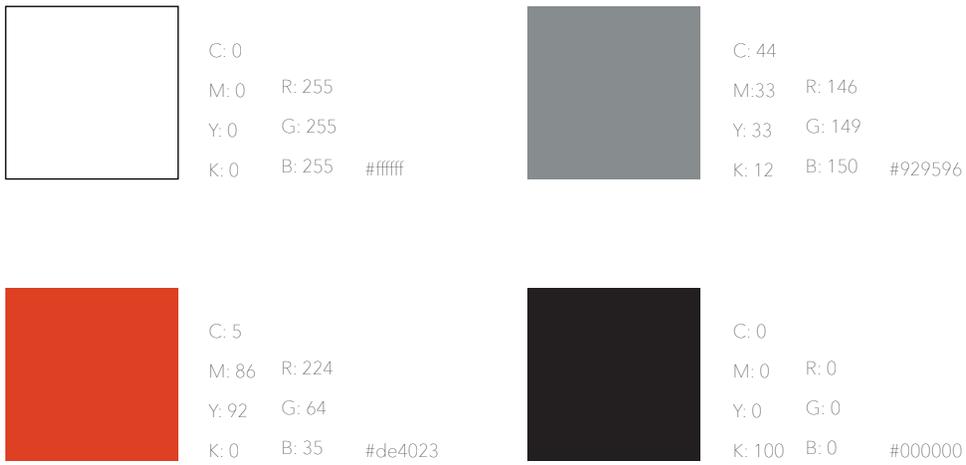
Se busca generar una identidad visual que entregue un carácter más serio y elegante para de este modo generar una diferencia en cuanto a las otras publicaciones del mismo tema. Se trabaja con una paleta de colores simple y consistente (fig.46), que hagan referencia al mundo del tatuaje y su potencia visual, pero que a la vez reflejen lo simple y puro de esta manifestación. En este sentido, la utilización de blanco como color principal de fondo ayuda a presentar un espacio limpio en el que mostrar la información, mientras que al mismo tiempo cumple con la función de ser una galería de arte, ayudando a una mejor visualización de las obras con una base neutra.

En lo que respecta a las tipografías utilizadas, el logotipo fue trabajado en base a la fuente Requiem, diseñada por Jonathan Hoefler (fig.47). Esta tipografía old style entrega una atmósfera elegante y seria, lo que ayuda a afirmar la estética deseada para el proyecto. El logotipo también incorpora la palabra magazine abajo a la derecha del nombre principal. Esta sección está trabajada con la tipografía Avenir Next, una reedición de la original Avenir diseñada por Adrian Frutiger en 1987. Esta tipografía fue utilizada con la intención de generar un contraste visual y para añadir dinamismo al logotipo, además de aportar un toque contemporáneo a la identidad visual, pertinente al tratarse de una revista de formato digital. Esta segunda tipografía es utilizada en un peso considerablemente menor para aportar al total como un adorno y no tomar protagonismo, mientras sigue siendo un diseño elegante. Se trabajó a su vez una versión simplificada en formato isotipo (fig. 45), el cual se utilizó como favicon para el sitio web e imagen de perfil en la cuenta de instagram.



[Fig. 45]

Isotipo y favicon de Memento.



[Fig. 46]  
Paleta de colores.

REQUIEM FINE SMALL CAPS

Avenir Next Ultra Light

**MEMENTO**  
magazine

[Fig. 47]  
Logotipo Memento magazine y  
tipografías utilizadas.

## [V] PLAN COMUNICACIONAL

Con el fin de llegar al público objetivo planteado para el proyecto se trabajó un plan de comunicaciones basado en redes sociales. La utilización de la aplicación instagram fue la principal herramienta para lograr este fin, ya que en ella habita un gran número de personas pertenecientes a los dos grupos de público a los que apunta la revista. Además, se suma que de momento es la plataforma más utilizada por tatuadores para publicar sus trabajos, por lo que también es el sitio al que recurren quienes están interesados en realizarse un tatuaje.

Se creó una cuenta de instagram bajo el nombre @memento.mag (fig. 48), el cual se corresponde al dominio del sitio web de la revista. Aquí, por medio de tácticas comunicacionales se busca atraer al público mediante la publicación de artículos de interés, para de esta forma conseguir una audiencia estable. Se realizan publicaciones en conjunto a los artistas invitados para ampliar la visualización del perfil y atraer de este modo a aquellas personas que están interesadas en ver la participación del artista en el proyecto. El trabajo se centra en crear contenido de calidad que sea tanto informativo del mundo del tatuaje como también anuncie el lanzamiento de la publicación final. La publicación de contenido en formato de videos también resulta de gran importancia dado que a día de hoy la plataforma privilegia la exposición de este contenido, consiguiendo miles de visualizaciones en tan solo 24 horas (fig. 49).

Por otro lado, las redes sociales cumplen con la función de mantener el engagement con el público durante los períodos entre publicaciones. Mediante actualizaciones de material en formato de fotos y videos se continúa con la publicación de contenido atingente al enfoque de la revista. Estas publicaciones consideran una profundidad menor que la abordada para los artículos de la edición principal, guiado en gran medida por el formato en el que son expuestos.



[Fig. 48]  
 Perfil de instagram @memento.mag.



[Fig. 49]  
 Screenshot estadísticas del reel publicado, con más de 5000 reproducciones.

## [VI] FINANCIAMIENTO

Pensando en una implementación futura del proyecto, más allá de un prototipo, se presenta el siguiente plan de negocios, que considera dos etapas fundamentales para su óptimo crecimiento y financiamiento. La primera etapa consiste en el desarrollo inicial de la revista y captación de público. Para esta primera instancia se convocará a un equipo multidisciplinario para abordar las distintas tareas que representa el trabajo de una revista, tales como difusión mediante redes sociales, investigación y generación de contenido, y realización de entrevistas. Para dar inicio a esta etapa se postulará a fondos concursables como por ejemplo “Línea de Circulación Nacional- Fondart Regional 2021 - Ventanilla abierta”, lo que cubrirá los gastos de la revista en el primer período planteado.

Es importante destacar que las publicaciones de difusión tipo revistas o periódico tienen tres principales maneras de financiamiento: venta de ejemplares individuales, suscripciones de lectores y publicidad pagada. En la primera etapa, junto a los fondos del concurso, se abrirá el espacio para la publicidad dentro de la revista, considerando principalmente tiendas de insumos de tatuajes y tiendas de vestuario. El objetivo en este período es generar una audiencia estable que se comprometa con la publicación y su contenido. Se estima una duración de no más de tres ediciones en esta fase, teniendo en cuenta los montos de los fondos y el tiempo que llevará conseguir el objetivo

Una vez resuelta la primera etapa del crecimiento del proyecto, y tomando en consideración las otras maneras en las que una revista genera dinero, se redirige el foco del financiamiento a las suscripciones del público que fue captado y establecido con anterioridad. Mediante estas suscripciones, el público que tome parte de ellas tendrá acceso a contenido coleccionable creado por los artistas invitados en las distintas ediciones, como por ejemplo prints u otro tipo de merchandising asociado. Esta modalidad está dirigida al tipo de público establecido con anterioridad denominados “seguidores”, quienes disfrutaban de la práctica del tatuaje a modo de colección de arte. Se continuará a su vez con los espacios de publicidad, generando más alianzas con empresas y marcas que tengan una relación en el rubro del tatuaje.



## VI. CIERRE

[Fig. 50]

Mesa de trabajo terminado el  
tatuaje. (2021)

# COSTOS DEL PROYECTO

Los costos que contempla este proyecto provienen principalmente del desarrollo de la página web mediante la que se trabajó la revista. También se incorporan costos de otros servicios que fueron utilizados en el proyecto, como publicidad de pago en redes sociales y la grabación de un video (fig. 51). El financiamiento de estos valores se hace mediante fondos propios obtenidos principalmente mediante el trabajo como tatuador, ejecutado de manera paralela al transcurso del proyecto. Es importante mencionar que estos costos corresponden a lo utilizado en el marco del desarrollo de este proyecto con fines académicos y que no representan la realidad de los costos que serían necesarios al trabajar una revista establecida.

Dominio web mementomag.cl (anual)	\$10.000
Servicio de hosting (semestral)	\$33.900
Suscripción a plataforma Squarespace (mensual, 3 meses a la fecha)	\$11.200 x3 - \$33.600
Publicidad de pago en instagram (10 días)	\$25.000
Grabación y edición de videoclip - colaboración Benja X Memento	\$80.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$182.500</b>

[Fig. 51]

Tabla de costos del proyecto.

# PROYECCIONES A FUTURO

El proyecto pretende ser un espacio de convergencia para artistas y aficionados del tatuaje, una plataforma en la que aquellos que estén interesados puedan profundizar en su historia y ampliar sus conocimientos, o simplemente utilizarlo como un espacio de entretenimiento. La cultura del tatuaje, y su práctica, siguen hoy en día no sólo vigentes sino también en constante auge, con más tatuadores nuevos esperando plasmar su arte y nuevos clientes buscando marcar sus cuerpos. Sin embargo no existe en nuestro país un espacio definido en el que puedan reunirse estas cualidades y pueda abrirse el diálogo sobre la práctica. Considerando este escenario es que se apuesta por convertir a Memento Magazine en dicho espacio.

Entendiendo que el resultado final de este proyecto corresponde a un prototipo de la revista, si bien funcional en todos sus aspectos, se plantea a futuro un trabajo colaborativo con un equipo de profesionales de distintas áreas como serían la informática, el arte, el periodismo, y las redes sociales. Al tener un equipo de trabajo de mayor envergadura resulta posible delegar trabajos a los distintos participantes para así lograr mejores resultados en el producto final, estando el diseñador a cargo de la dirección y diseño editorial de la revista. Por otro lado, al contar con los servicios de alguien perteneciente al área de la informática sería posible diseñar un sitio web sin las restricciones que se encuentran al trabajar mediante plataformas como Squarespace o Wordpress.

Mirando más años en el futuro, se aspira a consolidar Memento Magazine como la revista de tatuajes por excelencia para el público hispanohablante alrededor del mundo, formando una comunidad internacional de gente que disfrute de esta práctica y busque llevarla a su siguiente nivel.

# CONCLUSIONES

Mediante el desarrollo de este proyecto tuve la oportunidad de ampliar mi mirada respecto al potencial que existe dentro de la disciplina del diseño y la capacidad que entrega de generar cambios a nivel cultural. La visión de operador cultural en esta situación me facilitó el camino para entregar un conocimiento y una mirada sobre el mundo del tatuaje al público, así como también relacionarme con distintos artistas y personas a las que admiro por su trabajo. Gracias al estudio exhaustivo que realicé durante esta etapa pude ampliar mis conocimientos de una práctica que me apasiona como es el caso del tatuaje, así como también explorar distintas posibilidades de desarrollo para proyectos dentro del diseño editorial, entendiendo su alcance y el potencial de cambio que representan.

Valoro de gran manera la posibilidad que descubrí de abordar desde el diseño un tema tal vez tan ajeno como es el arte del tatuaje, sin pasar por alto sus implicancias históricas y culturales, para traerlo a nuestro presente de una manera que resulte enriquecedora para más gente. Aún queda mucho que trabajar y mucho por desarrollarse. Estamos en constante búsqueda y por consiguiente en constante evolución. Esto aplica para las disciplinas en las que nos desenvolvemos del mismo modo que en un nivel social y cultural. La clara necesidad de la interdisciplinariedad a día de hoy deja en evidencia que el trabajo creativo y comunicacional no va a cesar, ya que estos nuevos cruces disciplinarios generan infinitas posibilidades de creación, así como también nuevas temáticas que tratar y problemas que resolver.

# VII. BIBLIOGRAFÍA

## *Fuentes escritas*

- Aldaz, L., Arko, B., Fuentes, A. & Vailati, P. (2021). Percepciones del tatuaje como expresión cultural en AMBA. *INTERDISCIPLINARIA*, 38 (1), p. 235-243.
- Ashcraft, Brian; Beny, Hori (2016). *Japanese tattoos: history, culture, design* (en inglés). Tuttle Publishing. ISBN 9781462918591.
- Ballén, J. & Castillo, J. (2015). La práctica del tatuaje y la imagen corporal. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 8(1), 103-109.
- Bradbury, R (1951). *The Illustrated Man*. EE.UU, Doubleday & Company.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial : Periódicos y revistas/ medios impresos y digitales* (Nuev. ed. actualizada y ampl.. ed.). Barcelona:GG.
- Campbell, D. (1995). The informant in quantitative re-search. *The American Journal of Sociology*, 60, 339-342.
- Cantero Márquez, Juan Pedro (2008). «Horimono: El tatuaje tradicional japonés». *Colección española de investigación sobre Asia Pacífico* (Editorial universidad de Granada) (2): 31-48.
- Edwards, R. (1991). *Cuerpos Pintados*. Recuperado de <http://www.cuerpospintados.com/index2.html>.
- Escobar, A. & Orduz, L. (2011). Rayarse tatuajes en la piel: en busca de un sentido. *Revista Sociedad Colombiana de Psicoanálisis*, 36 (2), 249-258.
- Frank, A. (1995). *The Wounded Storyteller: Body, Illness and Ethics*. Chicago & Londres: The University of Chicago Press.
- Ganter, R. (2004). De cuerpos, tatuajes y culturas juveniles. *Cuaderno Venezolano de Sociología*, 14 (1), 25-51, ISSN 1315-0006. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/122/12214102.pdf>.
- Garrido, S. (2018) *Relato de una Sociedad Postfotográfica: Una exposición en construcción colectiva*. Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- Giddens, A. (1959). *Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Nueva York, EE.UU: Doubleday
- González, A. (2013). El tatuaje y la perforación en la construcción de la corporeidad. *Cultura de los Cuidados*, 17, 22-29.
- Guerrero, M. & Mancilla, E. (2017). Interacciones multisensoriales en el diseño. *DAYA. Diseño, Arte y Arquitectura*. 2, 7-25, ISSN 2550-6609.
- Hambly, W. (1925) *The History of Tattooing and its Significance*. Detroit, EEUU: Gale Research.
- Hernández, F.H. (1998). *El museo como espacio de comunicación*. Madrid, España: Ediciones Trea, S.L.

- Herrera, D. (2008). Corporeidad y motricidad. Una forma de mirar los saberes del cuerpo. *Educação & Sociedade*, 29(102), 119-136.
- Jaramillo, F. & Garcés, L. (2020). De la pluralidad a la individualidad. La deconstrucción del concepto de comunidad. *Escritos*, 28 (60), 68-78, ISSN 2390-0032.
- Kirk, D. & Sellen, A. (2010) On Human Remains: Values and Practice in the Home Archiving of Cherished Objects. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 17 (3), artículo 10. Doi: 10.1145/1806923.1806924
- Kosut, M. (2000). Tattoo Narratives: The intersection of the Body, Self-Identity and Society. *Visual Sociology*, 15, 79-100. Doi: 10.1080/14725860008583817.
- Le Breton, D. (1995) *Antropología del Cuerpo y Modernidad*. Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina.
- Le Breton, D. (2002) *La sociología del cuerpo*. Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Argonauta.
- Lévi-Strauss, C. (1958/1994). *Antropología Estructural*. En: *El Desdoblamiento de la Representación en el arte de Asia y América*. Barcelona, España: Atalaya.
- López, A. (2002). *Tatuajes hoy.- Asociación Psicoanalítica del Uruguay*. Biblioteca On-Line. Montevideo, Uruguay: Revista Appia, 2005.
- Martí i Pérez, J. (2015). *La Cultura del Cuerpo*. Barcelona, España. Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/reader/bibliotecasuc/57913?>
- Martin-Barbero, J. (2005). Los oficios del comunicador. *Co-herencia*, *Revista de Humanidades*. 2 (2), ISSN 1794-5887.
- Mordini, E. (2007). La globalización y la pérdida de identidad. *Revista Ethos Gubernamental*, 4, 125-131, ISSN 1555-8746.
- O'Grady, J. (2018). *Manual de investigación para diseñadores*. Barcelona, España: Blume
- Pérez, A. (2009). Cuerpos tatuados, "Almas" tatuadas: nuevas formas de subjetividad en la contemporaneidad. *Revista Colombiana de Antropología*, 15 (1), 69-94, ISSN 0486-6525. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105012398003>.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [08 de Mayo]
- Rodríguez, O. (2012). Sobre las imágenes de privados como esculturas. Algunas reflexiones en torno a los mecanismos de autorepresentación ciudadana. *SPAL*, 21, 107-126, ISSN 1133-4525. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/be36/d3cfc9b28b95c302863b56aecba0111664a4.pdf>.
- Royo, J. (2004). *Diseño digital*. Barcelona: Paid s.
- Sastre, A. (2010). Cuerpos que narran: la práctica del tatuaje y el proceso de subjetivación. *Revista Diversitas - Perspectivas en Psicología*. 7 (1), 179-191, ISSN 1794-9998. Doi: 10.15332/s1794-9998.2011.0001.12.

- Sola-Morales, S. (2013). El cuerpo y la corporeidad simbólica como forma de mediación. *Mediaciones Sociales*, 12, 42-62, ISSN 1989-0494.
- Sola-Morales, S. (2014). Imaginarios sociales, procesos de identificación y comunicación mediática. *Prisma.com*, 25, 3-22, ISSN 1646-3153.
- Viera, P. (2013). Mujeres, Tijuana y rock and roll: representaciones y autorepresentaciones de jóvenes rockeras. *Debate feminista*, 48, 75-93. Doi: 10.1016/S0188-9478(16)30089-5.
- Walzer, A. (2014). Tatuaje y significado: en torno al tatuaje contemporáneo. *Revista de Humanidades*, 22, 193-216, ISSN 1130-5029. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5094020>.
- Walzer, A. & Sanjurjo, P. (2016). Los medios de comunicación y el tatuaje contemporáneo. *Communication & Society*, 29 (1), 69-81, ISSN 2386-7876. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15581/003.29.1.sp.69-81>.

### *Fuentes audiovisuales*

- Corry, J. (productor) & Schwartz, E. (director). (2013). *Tattoo Nation* [Cinta cinematográfica]. EU.
- Gordenker, A. (productor); Caparra, D & Dane, K. (directores). (2020). *Japan's Traditional Tattoos Are Celebrated at This Underground Pilgrimage*. EU: VICE
- Grosso, G. (productor). (2018). *The Japanese Tattoo Duo: Taki & Horitomo - TATTOO AGE* [Episodio de serie web]. EU: VICE
- Grosso, G. (productor & director) (2020). *Ed Hardy: the Godfather of Tattooing* [Documental]. EU: VICE
- Jennings, T. (productor) (2000). *In Search of History - The art of tattooing* [Episodio de serie documental televisiva]. EU.
- Manchado, M., Maya, B., Oriol, E., Ortega, S. (productores) & Oriol, E. (director). (2020). *LA Originals* [Documental]. EU: Netflix
- Schmitt-Wilting, P., Roth, H. (productores) & Abresch, P. (reportero). (2018). *The last Kalinga tattoo artist, Whang Od* [Documental]. Alemania: DW

# VIII. ANEXOS

## *Entrevistas*

*Constanza Ballerines*

### **Cuéntanos un poco de tí**

Siempre quise estudiar diseño, pero nunca me dejaron, ya que en mi familia nunca creyeron que con el arte podría vivir, pero siempre siempre sentí la necesidad de crear, diseñar, dibujar, siempre fui muy autodidacta, tuve mi marca de ropa como aproximadamente un año, aprendí a coser, aprendí a bordar, luego tuve una marca de accesorios, pero siempre estuve en la búsqueda de crear/diseñar.

Entre tanto estudié nutrición, y finalmente enfermería, actualmente encuentro terminado mi último internado feliz de terminar esta etapa para al fin dedicarme a lo que amo que es el tatuaje.

### **¿Cómo definirías tu estilo?**

Mi estilo siento que es muy delicado y detallista, y siempre buscando ese detalle que hace la diferencia, podría decirse que es un estilo de microrealismo en relación a los retratos de animales y fineline en cuanto al trabajo botánico, siempre utilizando las agujas más finas y que el trabajo final quede limpio, lo más perfecto posible.

### **¿Qué tipo de tatuajes son los que más disfrutas hacer?**

La verdad las mascotas/animales me encanta, pero a su vez, son con las que más sufro, siempre siempre tengo un nerviosismo previo terrible, no me gusta hablar con nadie, me estreso y es terrible igual, pero es como una presión que yo misma me pongo, no sé si es porque aún no confío 100% en mis habilidades o porque sé la importancia de ese tatuaje, al ser una dog lover más, se lo que significa ese tatuaje, me pongo en el lugar del cliente, y cargo con esa pequeña presión de retratar a su mascota lo más parecido posible.

Pero siento que ahí está porque me encanta y porque lo disfruto, porque siempre al final de la sesión me digo, mira lo que fuiste capaz de hacer, y todo lo vale cuando el cliente lo ve en el espejo, y se emocionan, lloran, me lo agradecen, me abrazan, solo por ver la mirada de su mascota que les alegraba el día o les alegran la vida, y sobretodo algunas que ya no están, pero con el tatuaje lo tendrán grabado en su piel para toda la vida, y todo ese estrés previo finalmente valió la pena.

### **¿Cómo surge la idea de retratar las mascotas de las personas y qué es lo que más te ha gustado de ese trabajo?**

La verdad nunca surgió la idea de ser tatuadora, ni de tatuar mascotas, sí siempre me gustaron los tatuajes, pero nunca pensé que me iba a dedicar a esto. Creo que en el transcurso del tatuaje, me di cuenta de que me gustaba tatuar animales por lo complejo que era, y creo que con las mascotas pase a un área ya más emocional y con más conexión con el cliente, tatuar una mascota no es como tatuar cualquier cosa, tiene detalles propios de cada una de ella ya sea un brillo específico de los ojos, de la nariz, alguna mancha o algún detalle que esa mascota, para mi cada retrato es un desafío, hay una historia detrás, hay un amor incondicional, y para mi eso es lo más importante, el resultado final, esa sonrisa de agradecimiento, ese abrazo sincero, free COVID eso es lo que más me gusta de mi trabajo en relación a los retratos de mascota.

### **Entiendo que estudias enfermería, siendo un área tan distinta a la del tatuaje, ¿de dónde nace el interés por tatuar y cómo fueron tus inicios?**

Nace principalmente de una etapa de estrés en la universidad, bien fea la verdad de mi vida donde no quería nada, no quería salir de mi casa, no quería hacer nada, nada me motivaba. Hasta que volví a lo que me encantaba hacer dibujar, pintar, crear, y en ese proceso de despejar mi mente, mi papá vio mis dibujos y me pregunto si quería tomar un curso de tatuajes, jajaja dirás tu papá? Y si el fue el que puso el tatuaje frente a mi y lo tome, con mucho susto porque no tenía ideaaaaa de lo que era el tatuaje, y desde el momento en que tomé la máquina no lo pude dejar. Fue increíble la sensación de todo lo que era capaz, así que de ahí que no paro, comencé en mi casa con tatuajes de \$5000 pesos jajaj en mi cama, en mi escritorio y de a poquito avanzando nunca con apuro y siempre con muchas ganas de aprender. Y sigo así con ganas de aprender y mejora día a día.

## Sobre tus tatuajes, ¿cómo eliges los diseños que te haces y con quién hacerlos?

Para mí los tatuajes son como una decoración del cuerpo, para mí no tienen que tener mucho sentido de por qué me hago cada cosa. Igual la mayoría de mis tatuajes tienen un significado pero muy superficial, algunos tienen mayor significado y otros son más por decorar y porque me gusta. Tengo algunos tatuajes abstractos que me los hice con mi antigua compañera de trabajo @blekanddots. También tengo a mis mascotas y como no me las podía hacer yo me las hice con @furyart, él junto a @clunestattoo me enseñaron a hacer mascotas. Idealmente me tatúo con gente a la que yo admiro. Siento una atracción por su trabajo y eso me lleva a tatuarme con ellos, me hace sentir segura de ellos.

Igualmente como cualquiera los primeros tatuajes me los hice con las primeras personas que pillé, sin saber mucho. Pero ya cuando me empecé a meter más en el mundo del tatuaje empecé a tener más filtro, a pagar lo que sea por un buen tatuaje porque al final va a estar ahí para siempre. Por eso prefiero asegurarme de que quede perfecto. Igual es bacán eso, porque la gente está tomando más conciencia sobre la cultura del tatuaje y lo están valorando más. No están intentando regatear el precio, se entiende cual es el valor que hay detrás y es bacán eso.

## **Cuéntanos un poco de tí**

Mi nombre es Rodrigo Clunes Herras, tengo 27 años y nací en Santiago en la comuna de Renca. Estudié diseño industrial en la universidad de Santiago pero nunca ejercí porque cuando salí ya estaba metido en esto del tatuaje, entonces cuando egrese decidí invertir mis fichas en esto y así hasta el día de hoy.

## **¿Cómo fue que te iniciaste en el tatuaje?**

Empecé a tatuar a los 20 años, de manera muy sorpresiva. Tenía un par de tatuajes, unas weas feas en los brazos, pero no tenía mucho alcance al tatuaje de manera técnica. No entendía bien de qué se trataba en la práctica, las máquinas, las agujas, no cachaba. Obviamente me llamaba la atención por su estética, estaba muy interesado en la ilustración con la que se llevaba en el tatuaje. Siempre estuve vinculado al dibujo y la ilustración de manera autodidacta. Fue ya cuando entré a la universidad que amigos y familiares me empezaron a proponer que probara con el tatuaje por el tema de mis dibujos. Hasta ese momento no vinculaba el dibujo al tatuaje. Y ahí me contacté con un amigo del colegio que sabía que ya estaba metido en el tema del tatuaje, le veía algunas fotos ahí en facebook. Le escribí y le pedí un poco de ayuda, tuvo muy buena disposición y me llevó a Makuza en Santiago Centro, compré un kit básico y ese mismo día hice mi primer tatuaje. Ya lo había conversado con un amigo mío antes, y él se ofreció finalmente para tatuarlo y la verdad no tuve muchos problemas esa primera vez.

## **¿Cómo definirías tu estilo?**

Mi estilo lo definiría como botánica y fauna ilustrativa. Cuando me van llegando pedidos siempre intento llevarlos para allá, aparte de presentar mis propuestas. Así lo definiría, un poco de blackwork, ilustración, algo de fineline, puntillismo... me cuesta un poco intentar de encasillar el estilo, sabiendo que hay ramas del tatuaje que responden muy fielmente a uno. Yo no sé si trato de responder a uno pero sí que tengo referencias de algunos estilos más concretos.

### **¿Qué tipo de tatuajes son los que más disfrutas hacer?**

Sí, definitivamente ha cambiado y muchísimo. Partí probando un par de cosas, de hecho los primeros tatuajes que hice fueron unos dibujos míos, después hice unos tradi porque también me llamaba la atención. Tenía un amigo que me pidió que lo tatuara, este loco tenía puros tradi tatuados ya y cachaba caleta, me pasó unos libros incluso. Después me fui harto por la rama del fineline, fui descubriendo el puntillismo y trabajé al principio con tatuajes a pequeña escala. Y yo creo que hasta el día de hoy sigue en evolución, siento que día a día sigo aprendiendo, descubriendo cosas. Siempre siento que el último tatuaje es mejor que el anterior. Entonces yo creo que la parte evolutiva en cuanto al diseño y la línea gráfica, por lo menos para mí, no para porque como te decía antes no me estoy encasillando con un estilo ni tratando de llegar a algo puntual, sino que día a día he tratado de buscar las cosas que más me gustan, aprendiendo y tratando de sacar las piezas de tatuaje según lo que me va gustando más en el momento. Eso no significa que esté haciendo cosas al azar ni mucho menos, sigo mis propios parámetros según mis gustos estéticos y todo, que al final se ve reflejado en mi trabajo.

### **En tus tatuajes se ve mucho el trabajo con animales y plantas. ¿Esto nace de una búsqueda personal en los diseños o tiene más un componente de lo que buscan tus clientes?**

Sí responde un poco a los pedidos que me van haciendo, pero también como son las cosas que más me gusta tatuar voy aceptando más de ese tipo de pedidos. Pero sí que viene de mis propuestas, tanto en los diseños para clientes como en los flash, también apuntan hacia ese lado porque al final es lo que más me interesa. Al final se complementan las dos, me piden muchos de estos tatuajes y también trato de guiar los diseños a pedido hacia mi propuesta. Intento que al final el tatuaje que estoy haciendo sea 50/50, me tiene que gustar a mí como también le tiene que gustar al cliente.

### **¿Qué es lo que te gusta del tatuaje como disciplina frente a otras ramas del arte? ¿Qué ofrece que crees que sea único?**

Lo que me gusta del tatuaje podría dividirse en dos aristas, por un lado está lo versátil del tatuaje. Yo creo que el tatuaje es como un medio, es un mecanismo para poder plasmar tus

obras por así decirlo. Obviamente el tatuaje tiene un origen artístico también, en lo más contemporáneo sería por ejemplo el tema de los flash del tradi. Yo respeto mucho esa área y trato de rendirle mis honores de repente porque siento que esas si fueron las primeras expresiones de arte dentro del tatuaje, ya alejándose un poco del estilo más tribal de los maories o el tradicional japonés que respondían a otro tipo de manifestaciones. Y lo otro es que es algo que lo llevas para siempre, es de lo más importante de lo que representa el tatuaje para mí. De los distintos tipos de arte, el tatuaje una vez que lo adquieres lo llevas para siempre. Y también puede tener distintos motivos como estético o sentimental. Al final es de las pocas expresiones del arte que la puedes llevar para todos lados y terminan formando parte de tí.

**En un nivel más personal, ¿cómo eliges los diseños que te tatúas y cuál es la motivación detrás de estos?**

Como mencionaba antes, a mí me gusta mucho el trabajo contemporáneo de las distintas ramas que se han ido desarrollando, el tatuaje tradicional americano y el japonés diría que son mis estilos favoritos. También es de ahí que me inspiro al momento de hacer mis diseños. Yo intento que mi línea gráfica responda a esas dos variables del tatuaje, si bien no es exactamente lo que quiero abordar, no me quiero dedicar a hacer tradicional ni a hacer japonés, mis gustos están muy en esas áreas. A mí me gustan los tatuajes en negro, blackwork, que igual es algo que reflejo en mi trabajo. Siento también que los tatuajes que me hago tienen mucho que ver con la pega que está entregando el otro tatuador. Tengo muchos tatuajes que son diseños de colegas, amigos, otros tatuadores a los que les escribo. Pero también me gusta adquirir los del tipo flash, porque siento que son como unas joyitas que puedes ir recolectando de otros tatuadores, armando un poco una colección. A mí pocas veces me ha tocado decir tipo quiero hacerme esto, tatúame esto. Yo creo que me he hecho más flash o también me he abordado en proyectos de amigos que tienen sus ideas y yo me presto. Pero sí el gusto de mis tatuajes va muy con los que yo hago también, no me alejo tanto entre los dos.

### ¿Cómo definirías tu estilo?

Mi estilo de fotografía hoy en día se centra en entregar una atmósfera onírica, surrealista, en la que el espectador pueda escaparse de la realidad y entrar en un mundo de fantasía en el que se puede hacer preguntas de cómo está hecha la fotografía; de qué es lo que está diciendo la fotografía y también estar dentro de una textura. De ciertas luces que son distintas y que están mayoritariamente realizadas con iluminación artificial, lo que crea una especie de destello en los objetos que utilizo o en las personas. Este destello se potencia con filtros en el lente y en postproducción. Mi estilo hoy es netamente digital, me gustó mucho la fotografía digital y me aburrí la fotografía análoga, más que nada por lo lento y lo caro que es, aunque en el retoque digital busco acercarme a esa estética.

### ¿Qué buscas transmitir a través de tus fotografías?

Si bien cada fotografía busca transmitir algo particular a ella, viéndolo desde el macro, en un proyecto de fotografía, “Identidad corporal” (2016-2018) busca generar más preguntas que respuestas. En este proyecto trabajé con paisajes corporales que invitaban al espectador a descifrar qué parte del cuerpo podía ser lo que estaba viendo, generando así perspectivas, diálogos y discusiones sobre la corporalidad.

El último proyecto en el que he estado trabajando se llama “Fran”. Este lo comencé luego de salir de la universidad y terminar una relación amorosa, por lo que me encontraba en una especie de doble duelo. Por eso en este intento hablar del amor, el desamor, las relaciones y las experiencias, utilizando objetos que se puedan relacionar a esos temas, aunque cada persona puede darle la lectura que quiera a las fotografías.

Y por último respecto a la moda, que es otro escenario donde me expreso con la fotografía, intento hacer fotos más lúdicas. Editoriales de moda que sean entretenidas y trabajar con gente que pueda darle una nueva perspectiva a la prenda que están modelando. Esto se relaciona un poco con “Identidad Corporal” donde la idea era abstraer el cuerpo, aquí también me interesa lograr lo mismo con las prendas y darle otra función. Descontextualizar y deformar, para que no necesariamente se vea “correcta”.

### ¿Cuál es el proceso creativo antes, durante y después una sesión de fotos?

Me voy a referir más a mis proyectos personales que a sesiones. En este caso no suelen ser tan organizados diría, es algo más visceral. Cuando me pongo a hacer fotos veo que tal vez tienen algo en común y pueden entonces responder a un mismo proyecto. Así pasó con “Identidad Corporal” y “Fran”, y luego ya comienzo a buscar algo más de teoría y entender también qué me está pasando. Mis fotos tienen mucho de mi identidad, al final eso es lo lindo del arte, poder verse uno mismo reflejado en lo que hace. A veces hay fotos que las tengo en mi cabeza por mucho tiempo, después quizás las dibujo y las hago. Otras veces solo me pongo a hacer fotos que se me ocurren. Después ya está la parte del retoque, aquí me tomo mi tiempo para hacerlo, donde manipulo la fotografía. Primero hago retoques de iluminación, luego ya manipulo la foto.

### ¿Cómo fue tu inicio en la fotografía y qué te llevó a probarlo?

Siempre estuvo la imagen de la fotografía presente en mi familia. Luego en el año 2012 me regalaron mi primera cámara y la utilizaba más que nada para grabar algunas cosas y luego ya tomar las primeras fotos. Fue ahí que hice la primera foto más conceptual que me gustó (en aquella época), que claro ahora viendo para atrás es algo muy infantil, pero fue el inicio. Ese mismo año, dos antes de salir del colegio, mi hermano Alexander ya estaba fotografiando matrimonios y tenía cámaras profesionales y todo. Entonces ahí fue que me empezó a enseñar muchas cosas de la fotografía, por lo que él vendría siendo mi mentor en la fotografía. Si bien empecé con cámaras, en los años siguientes probé haciendo fotos con un Iphone que tenía esos años, y esas ya fueron las primeras fotos que me gustaron caleta. Esto fue de la mano con aprender a retocar las fotos en apps como VSCO o Snapseed. Fue en este momento cuando aprendí más sobre componer, a encuadrar, saber qué cosas dejar dentro y fuera de la foto, a jugar con las líneas, las sombras. Y ya finalmente en la universidad fue que me comienzo a meter más de lleno en la fotografía. Poco después de entrar fue que empezó mi primer proyecto de “Identidad Corporal” y desde ahí que no paré hasta hoy.

Y sobre qué me llevó a probarlo... diría que fue la inquietud de crear y de hacer cosas. El poder crear y mostrar algo desde mi perspectiva. Esa inquietud más que nada.

### **¿Cuáles son tus referentes y fuentes de inspiración para tus proyectos personales en la fotografía?**

Mi inspiración y referentes siempre van a ser mi familia y amigxs, siempre estarán porque me motivan mucho a lo que hago. Me potencia mucho lo que siento por estas personas. Y luego ya otras referencias varían según la etapa de mi vida en la que me encuentro, las personas que conozco, artistas nacionales e internacionales. Ahora último una de mis mayores referencias es la serie Twin Peaks, me gusta mucho la atmósfera onírica que se da en algunas de sus tomas.

La música es otro gran referente, así como la naturaleza. Soy una persona muy observadora en general, y cuando me quedo pegado viendo algo normalmente me quedo pensando sobre eso o me queda guardado en la cabeza. Y luego quizás sale una foto de ahí.

### **Hablemos de tatuajes, ¿cómo eliges los diseños que llevas tatuados? Buscan expresar algo o es más un componente estético?**

Mi primer tatuaje son unas líneas que me hice en el antebrazo izquierdo y vienen a representar la bipolaridad, dado que padezco del trastorno bipolar. Luego me hice un tatuaje junto a casi toda mi familia: mi mamá, mi hermana, y dos hermanos. Nos hicimos una ilustración, que es un extracto de la película de Las Locuras del Emperador. Es muy lindo poder compartir este tatuaje con mi familia. Y el último que me hice es un gato jugando al diábolito jajaja es muy juguetón ya que siempre me he encontrado más gato que perro en mi manera de ser y el diábolito por el juego. Siento que es bueno tener un recordatorio del jugar, de moverse y de volver a la infancia. Pienso hacerme más tatuajes pronto, me gustaría hacer algo relacionado a la fotografía, pienso también dentro de poco hacerme un tatuaje de un ojo. Y en un futuro me veo con todo el cuerpo tatuado porque me gusta mucho esa estética, pero es algo que lo haré de a poco, sin prisa.

### **Cuéntanos un poco de tí.**

Soy Benjamin Griffiths, tengo 26 años y soy de Melbourne, Australia. Llevo 7 años trabajando como Compositor y Productor Musical, después de haber estudiado un Bachelor of Fine Arts en la Universidad de Melbourne (VCA), con mención en Composición Musical. El título de esa carrera dio nacer a mi proyecto musical personal, Coliguacho, que fue lanzado como mi primer solo album en 2018 por el sello Hush Hush Records de Seattle, EEUU. Luego en 2018 me radicalicé en Santiago (Chile), la ciudad de donde proviene mi familia materna. En los últimos años en Chile, me he dedicado tanto al trabajo musical para contenido audiovisual como a mis propios proyectos. Esto ha incluido trabajar componiendo y produciendo música para documentales, programas de televisión nacional, cortometrajes de cine premiados y publicidad para televisión y medios digitales. Actualmente me dedico entre eso, mi propio proyecto musical (Coliguacho), Ludo Cub (un dúo con Camila Salfate) y producir para diversos artistas.

### **¿En qué te inspiras para componer tus canciones? ¿Cuál es tu proceso creativo?**

Mi proceso creativo es algo que encuentro difícil de definir porque no es un proceso estable, y me gusta que sea así. Depende de cada proyecto, o mi punto de partida. Por lo general cuando me viene algún idea, lo trabaja obsesivamente por 24 horas hasta decidir que necesito un descanso para poder volver a escucharlo con un oído fresco. Después de que pasa ese tiempo, hay cosas que sigo amando y cosas que me hacen reír y van directamente a la papelera. La inspiración creativa a veces lo encuentro un termino un poco demasiado abstracto para poder detallar bien. A veces me inspiro en emociones o experiencias, otras veces en sonidos u otra música, pero aún así una cantidad no menor de mi 'creaciones' siento que vienen de un lugar sin inspiración definida. Muchas veces empiezo a hacer música porque es lo que hago, porque me encanta, y empieza a crear cosas sin mucha dirección, salga lo que salga.

### ¿Cómo definirías tu estilo?

Mi estilo es algo que también me cuesta definir, pero aún así si siento que tengo uno. Para empezar, mucho de lo que hago es en colaboración con otros artistas musicales y audiovisuales. Por lo tanto, no solo tienen su propio sello pero la música mía es para la función de su proyecto y compongo muchas veces en el estilo de lo que me piden. Igual siento tanto en mis proyectos audiovisuales, en colaboración y como solista, hay un sonido mío que subconscientemente les entrego. Mi formación musical fue una mezcla entre jazz, conservatorio y popular y creo que por eso, en conjunto con principalmente ser instrumentista armónico (guitarra y piano), mi música tiene un cierto enfoque en armonía. Me suelen aburrir cadencias obvias, o ya ni se me ocurren, casi como si fuera un mecanismo de defensa en contra de lo cliché.

En lo más práctico hay cosas que también ayudan a definir mi estilo; como ser guitarrista, usar Logic Pro, tener los plug-ins y sintetizadores que me gustan, etc. Al final las herramientas que uso para crear también manifiestan por sí solas un estilo. Lo último es que hay un enfoque en mi música sobre la espacialidad (no cósmico, pero la profundidad y diversidad del espacio en un campo sonoro). Me interesa mucho el transplante de locación a través de sonido, y cómo eso puede aumentar una experiencia musical.

### ¿Qué te motivó a crear música y seguirlo como profesión?

Yo vengo de una familia muy musical, mi papá y mamá ambos son músicos y me crié siempre con mucha diversidad de música al rededor mío. Creo que lo clave en mí fue poder ver esa diversidad de forma en vivo, en vez de solo en discos. Ibamos siempre a conciertos, lanzamientos de música nueva, y nuestra casa tenía una puerta giratoria de músicos y compositores que llegaban a la casa. Tuve siempre ese interés desde chico, pero también me genero un cierto rechazo que lo manifesté en la guitarra eléctrica al rededor de los 12 años. Desde ahí que me metí con todo en la música, hasta que a fines de colegio ya componía música para obras de teatro y bandas. Tenía muy claro también que lo quería estudiar, y no tenía ningún miedo de perseguir esa carrera, gracias a mi ambiente familiar. Me acuerdo de tener cómo 16 años, estar en décimo de colegio en Australia, y darme cuenta que ya no me importaba tocar bien mis instrumentos. Me importaba escribir o crear cosas buenas. Si alguien me decía algo como “que bien tocas la guitarra”, en verdad me no llenaba eso, quería que dijeran “entendí esa canción” o “esa composición me hacer sentir una emoción”. Lo encontraba una sensación mucho más gratificante y tenía claro que la composición era lo mío, ese año empecé a trabajar en una cadena de comida rápida hasta ahorrar para comprarme un teclado (y renuncié de la pega ese mismo día jajajaja).

### ¿En qué nuevos proyectos estás trabajando actualmente?

Estoy metido en varios proyectos actualmente. Primero es 'Coliguacho' donde tengo ganas de crear un segundo álbum, no tengo prisa para eso y probablemente sea un proceso de investigación junto con composición y producción. Con Coliguacho recién participé un proyecto en Italia llamado "HER - Il Suono di Puglia", donde varios artistas fuimos invitados a crear música usando sonidos grabados en la región de Puglia en Italia. Recién se estrenó con una experiencia de realidad virtual en la galería MAT en Terlizzi (Bari), y pronto saldrá como un disco.

Estoy también metido en Ludo Club, un proyecto con la cantante Camila Salfate que recién estamos empezando. Es un proyecto sencillo que mezcla canciones escritas por nosotrxs con un estilo de producción que se enfoca en sonidos tipo ASMR y usando técnicas binaurales creando una experiencia íntima. Además estoy trabajando en muchas cosas audiovisuales. Voy a componer la música para una serie documental nacional nueva, varias campañas de publicidad y estoy produciendo varias canciones y proyectos para artistas distintos.

### Ahora hablemos de tatuajes. ¿Cómo los entiendes y qué buscas en ellos? ¿Y cómo fue tu experiencia con el primero?

A mí los tatuajes siempre me han llamado la atención, pero nunca me he lanzado hasta ahora en tener uno. Hace tiempo que había buscado algo para tatuarme que o me importaba mucho, o nada. Si un diseño caía entremedio me incomodaba, como con una presión de atribuirle una carga emocional falsa. Ahora en ese sentido estoy mucho más tranquilo, tengo ahora más respeto al proceso de búsqueda de algo para tatuarme y especialmente si sea un amigx que me tatúa.

## **Cuéntanos un poco de tí.**

Me llamo Sebastián, tengo 35 años. Nací en Santiago y empecé a experimentar con el tatuaje a fines del 2012. Estudié música (composición y arreglos) pero no la terminé, de ahí estuve dedicándome a la música durante algunos años hasta que me puse a tatuar :).

## **¿Cómo fue que te iniciaste en el tatuaje?**

Empezó como la oportunidad de probar una experiencia nueva. Mi querido Israel Silva @israio8 me compartió la info principal sobre la aguja, tinta, piel y la interacción entre ellas, para luego poder practicar en mi casa, en mí y mis amigos.

## **¿Cómo definirías tu estilo?**

Planeo seguir cambiando con el tiempo, no me acomoda mucho pensar en un estilo aún :).

## **¿Por qué te inclinaste hacia la técnica del handpoke en vez de usar máquinas? Y qué elemento extra crees que te otorga trabajar de esta manera?**

La verdad, no fue algo que haya elegido. Cuando probé tatuar fue con hand poke y me gustó su lentitud y cadencia. Luego ya estaba embalado haciéndolo, por lo que no me picó mucho el bicho de probar la máquina. Sobre algo extra, creo que ahí ya depende del trabajo de cada persona; que lo haga con o sin máquina no cambia mucho mientras haya una buena aplicación de la técnica -y eso también en relación al estilo gráfico que se esté trabajando.

## **En cuanto a las temáticas se deja ver bastante libertad en tus piezas, pero hay dos motivos que destacan más a primera vista, el de pixeles y el ornamental. ¿Cómo fue que nace la idea de tatuar estos diseños y cómo ha evolucionado?**

Volviendo a lo que te mencionaba sobre el estilo, no tengo las cosas tan definidas aún. Siento que sigo aprendiendo demasiado y me queda mucho por descubrir. Por el momento, y en esas búsquedas, he ido encontrando cosas que me van gustando, por ejemplo los

ornamentales, que salieron de muchas vueltas, conversas y aprendizajes con todos mis amigos de @furyart.estudio , que me ayudan siempre a ir afinando y encontrando motivos o ideas. Los pixelados han sido una muy linda manera de conectar mi mundo más ñoño de los juegos de video con el de los tatuajes (cosa que no me imaginaba que iba a funcionar y recibir tantxs interesadxs <3).

**Y también sobre las temáticas, siendo tan variadas, ¿cuáles son las que más disfrutas en tatuar y por qué?**

Por el momento esas que mencionas (ornamentos y pixeles), también monos animados, de vez en cuando estoy tomando cosas más realistas. También palabras, priorizando tipografías con serifas o números de la misma onda.

**En un nivel más personal, ¿cómo eliges los diseños que te tatúas y cuál es la motivación detrás de estos?**

De a poco, se ha hecho una mezcla entre que sean motivos que me gusten y que la persona sea amigx o cercanx. Principalmente sale de ver algún flash o diseño disponible de alguien con quien comparto y me guste su trabajo; medio equivalente entre tener un diseño que me guste y tener un dibujo de alguien a quien le tengo cariño y/o admiro.

### **Cuéntanos un poco de tí.**

Mi nombre es René Ponte, tengo 30 años y nací en A Coruña, España. Me gradué de diseñador gráfico, siempre me interesó el arte y la cultura. Luego hice un master en dirección de arte y actualmente tengo mi canal de YouTube donde hablo principalmente de tatuajes. No soy tatuador pero sí me gustan un montón y controlo bastante en el tema, de composición, de arte porque lo he estudiado.

### **¿Hace cuanto tiempo comenzaste con tu proyecto de tatuaje?**

Hace 12 años, cuando tenía 17 pero estaba a punto de cumplir los 18

### **¿Cómo te decidiste por el estilo y el tatuador con el que trabajarías?**

Al principio tuve que conformarme con lo que yo consideré el mejor tatuador de mi ciudad natal para que me hiciese un proyecto de una manga a color. En cuanto me mudé a Barcelona conocí a Jota de Siha Tattoo y con él empecé a hacerme mis primeras piezas blackwork. Jota es un tío super humilde, divertido y muy profesional. Entre eso y que le flipan mis ideas, decidí que sería mi tatuador para el resto de mi cuerpo.

### **¿Cuáles son las historias que quieres contar con tus tatuajes? Tanto individualmente si hay, como en el conjunto del bodysuit**

Son muchas distintas pero todas podrían englobarse en la tríada de vida, sueño y muerte. Vida como la experiencia vital que percibimos como individuos, sueño como ese área más abstracta contenida en el inconsciente y creadora de elementos “anormales” y muerte como esencia del ser y finitud de la experiencia.

### **¿Por qué buscaste en el tatuaje la forma de contar estas historias?**

Es una buena pregunta. No lo sé. Es una mezcla entre mi atracción natural por el arte y la estética con la belleza de llevar algo único y permanente. Como artista que ha trabajado en diseño, moda y música, soy consciente de lo efímeros que son los proyectos del tipo que sean. Las colecciones de moda duran X tiempo, los diseños en los que trabajas dejan de gustarte a los 2 años o pierden interés y pocos proyectos musicales perduran a lo largo de los años. Creo que en el tatuaje vi la manera de establecer una serie de conceptos y premisas eternas. También puede que sea el miedo a la muerte y que los tatuajes me hagan un efecto placebo a la hora de pensar que “para siempre” se podría extender a la experiencia individual. Por lo que cuentas en tu canal, este surge con la intención de generar un espacio donde compartir información para quienes quieran tatuarse lo hagan desde una mejor base.

### **¿Qué te gustaría ver a futuro en la escena del tatuaje? Desde artistas a quienes se tatúan**

Quiero ver algo que ya sabía que iba a ocurrir (y está ocurriendo) incluso antes de montarme el canal. Quiero ver a gente apostando más por la calidad, la homogeneidad en cuanto a estilo y los proyectos grandes. Mi intención con el canal era acercar al público la posibilidad de pensar en el tatuaje como una pieza mucho más extensa que va más allá de “un dibujo” o “un diseño en el hombro”. Sobre todo porque hay mucha gente que empieza a tatuarse a cuentagotas y acaban todos cubiertos, pero de mierda. Quería ser la persona que reivindicase los tatuajes grandes y bien hechos en seres funcionales de la sociedad para así alejarlo también un poco de esa idea de rock and roll, maloteo, harley davidson, jagermeister, cigarrillos y olor a cerrado en general con la que mucha gente relaciona los tatuajes.

### **Hay algo que no te haya preguntado que te gustaría agregar**

Viva el iknoran

### **Cuéntanos un poco de tí.**

Nací en Venezuela, en la ciudad de Maracaibo, desde muy chica mi mamá me motivó a tener una estrecha relación con el arte en varias formas, estudié música clásica (violín), ballet y artes plásticas durante gran parte de mi infancia y adolescencia, al momento de entrar en la universidad escogí arquitectura como carrera, que si bien no era mi pasión estaba bastante ligada a lo que había hecho toda la vida.

Cuando emigré a Argentina estuve un poco alejada del arte, trabajando en diferentes rubros de servicio al cliente (como mesonera) sin embargo, tuve suerte de que luego de mi primer año de estadía en Buenos Aires el tatuaje me encontró cuando menos lo esperaba y sentí una conexión inmediata.

### **Cómo definirías tu estilo?**

Justo ahora me gustaría pensar que es un estilo que apunta a una estética clásica, en donde busco evocar artistas y obras del pasado a través de mi puntillismo.

### **En qué te inspiras para componer tus diseños?**

Una fuente recurrente de inspiración para mí es la mitología griega, también estéticas basadas en el barroco y renacimiento o al menos es a lo que aspiro que cada pieza, aun me falta mucho por mejorar en temáticas de composición pero es algo que practico a diario.

### **¿Qué diseños son los que más disfrutas hacer?**

Me encantan los diseños que representan un reto a la hora de tatuarlos, detalles pequeños e intrincados que le aportan riqueza al trabajo final.

Pequeñas cosas como texturas en telas, tallados en llaves antiguas, pequeñas cicatrices, etc. En cuanto a temáticas, amo todo lo referente a pintura y escultura trasladado al tatuaje.

**Por qué fue que te interesaste en tatuar y cómo fue tu experiencia cuando comenzaste?**

Estudié artes plásticas cuando estaba pequeña, y siempre mantuve el interés en dedicarme a ello de alguna manera.

Cuando viví en Argentina se me dio la oportunidad de aprender el oficio del tatuaje a través de una escuela donde me enseñaron lo básico y después de mucha práctica amigos confiaron en mí para hacer mis primeros tatuajes.

**Sobre tus tatuajes, ¿cómo eliges los diseños que te haces y con quién hacerlos?**

La verdad es que no estoy casi nada tatuada, solo tengo 2. Uno me lo hice hace 12 años y me lo estoy borrando y el otro me lo hizo Yalabes. De momento no planeo tatuarme más, quizás más adelante. No hay alguna razón en específico con esto la verdad, solo no he encontrado diseños o tatuajes a los que me sienta suficientemente atraída.

**Hay algo que no haya preguntado que te gustaría agregar?**

Si! Creo que este no es un oficio en el que solo influyen las habilidades del artista o la calidad de su trabajo sino también las conexiones que se generan con las personas a través del ritual del tatuaje, que hacen de la sesión (y no solo de la pieza) una memoria permanente.

MEMENTO  
magazine