



Fundación Universitaria Los Libertadores

Universidade Estadual Paulista (UNESP)

**Paint Your Body: Una mirada contemporánea de la pintura corporal
desde el diseño gráfico a través de una estrategia transmedia**

Trabajo para obtener el grado de:

Diseñador Gráfico

Presenta:

Juan Sebastián Díaz Holguín

Orientadores:

Profesor: Camilo Fabián Rojas Zapata PhD(c)

Fundación Universitaria Los Libertadores – Bogotá, Colombia

Profesora: Mônica Cristina de Moura PhD

UNESP- Universidade Estadual Paulista – Bauru, São Paulo, Brasil

Bogotá, febrero de 2021

Agradecimientos

Quiero agradecer a cada una de las personas que hicieron posible la culminación de este proyecto, en especial a mis padres Alexandra y Silvano, por ser un gran ejemplo para mi vida y los principales promotores de todos mis logros, a mis hermanos Alejandro y Sair, por su afectó, también a mi pareja Laura por su constante apoyo en todo mi proceso de formación como diseñador.

A mis orientadores Mônica Moura y Camilo Rojas les quiero expresar mi total admiración y más profundo respeto, agradecido por su constante acompañamiento para la culminación de este proyecto, y por guiarme en el camino de la investigación en diseño.

Dedicatoria

Quiero dedicar la culminación de este proyecto a cada una de las familias que han perdido sus seres queridos por la pandemia desatada recientemente, a todos aquellos que vieron afectada su salud por diferentes causas correspondientes a una situación tan compleja como una pandemia.

Resumen: Paint Your Body es un proyecto que busca dar a conocer desde la perspectiva del diseño gráfico las múltiples posibilidades de implementación que tiene la actividad de la pintura corporal, para esto es de gran importancia conocer sus raíces a través de las cuales se pueda entender la intencionalidad que existe en la aplicación de pintura al cuerpo desnudo en el mundo contemporáneo, donde se evidencian aportes importantes de esta práctica en distintas áreas del conocimiento, es por esto, que este proyecto de investigación se realiza en conjunto con el Laboratorio de Investigación en Diseño Contemporáneo de la universidad UNESP en Brasil. En el desarrollo de este proyecto se diseña una estrategia de comunicación transmedia en la que ayude a la divulgación de dichos aportes, donde se plantean diferentes etapas en las que se inicia con el análisis de información histórica con respecto al uso de la pintura corporal y así poder comprender su función para poder crear una narrativa que se pueda implementar a través de distintos canales de comunicación en los cuales se implementan herramientas de diseño, como la creación de productos editoriales y recursos audiovisuales animados, para generar un lenguaje adecuado según cada público objetivo al cual va dirigida dicha narrativa, aumentando el campo de conocimiento sobre la pintura corporal y disminuyendo el prejuicio existente por el uso del cuerpo desnudo para esta actividad.

Palabras Clave: Diseño gráfico, diseño visual, pintura corporal, transmedia, transculturación.

Abstract: Paint Your Body is a project that seeks to make known from the perspective of graphic design the multiple possibilities of implementation that has the activity of body painting, for this is of great importance to know its roots through which you can understand the intentionality that exists in the application of paint to the naked body in the contemporary world, where important contributions of this practice in different areas of knowledge are evidenced, that is why this research project is conducted in conjunction with the Laboratory of Contemporary Design Research at the UNESP University in Brazil. In the development of this project, a transmedia communication strategy is designed to help the dissemination of these contributions, where different stages are proposed, starting with the analysis of historical information regarding the use of body painting and thus to understand its function in order to create a narrative that can be implemented through different communication channels in which design tools are implemented, The objective is to increase the field of knowledge about body painting and to diminish the existing prejudice about the use of the naked body for this activity.

Keywords: Graphic design, visual design, bodypainting, transmedia, transculturation.

Tabla de Contenidos

INTRODUCCIÓN.....	11
SITUACIÓN PROBLEMA.....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	14
JUSTIFICACIÓN	14
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	16
OBJETIVO GENERAL.....	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
PINTURA, CUERPO Y DISEÑO.....	17
PINTURA CORPORAL.....	17
LA PINTURA EN LA PIEL COMO FORMA DE IDENTIDAD	20
ACULTURACIÓN Y TRANSCULTURACIÓN DE LA PINTURA CORPORAL	26
EL DISEÑO GRÁFICO EN LA PINTURA CORPORAL	28
PINTURA CORPORAL Y MÉTODOS PROYECTUALES	32
UNIVERSO Y NARRATIVAS TRANSMEDIA	33
ANTECEDENTES EN LA PINTURA CORPORAL.....	35
EL PERFORMANCE EN LA PINTURA CORPORAL	35
APORTES DE LA PINTURA CORPORAL EN EL CAMPO DE LA MEDICINA	36
LA PINTURA CORPORAL EN LA PUBLICIDAD.....	38
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	40
METODOLOGÍA PROYECTUAL.....	40
Definición del problema.....	40
Elementos del problema	40
Recopilación de datos.....	41

Análisis de datos	41
Creatividad	41
Materiales Tecnológicos.....	41
Experimentación	42
Modelos.....	42
Verificación	43
ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	43
TIPO DE INVESTIGACIÓN	43
PLANTEAMIENTO DE LA ESTRATEGIA TRANSMEDIA	44
MAQUETACIÓN	45
ENTRADA.....	45
FIDELIZACIÓN	45
ACCIONAR	46
EVALUAR.....	46
CARACTERIZACIÓN PÚBLICOS OBJETIVOS	46
Generación X.....	48
Generación Y o Millennials.....	50
Generación Z o Centennials.....	51
DEFINICIÓN DE PLATAFORMAS Y CANALES DE COMUNICACIÓN	52
CONSTRUCCIÓN DEL UNIVERSO NARRATIVO	54
HISTORIAS ANIMADAS	58
Tema	59
Guion.....	61
Storyboard	61
Animatic	63
Ilustración.....	64
Animación	65

Musicalización.....	67
REVISTA	67
Diagramación.....	70
DISEÑO WEB.....	71
ENTREVISTAS.....	76
IMPLEMENTACIÓN.....	79
TRABAJO A FUTURO	80
EVENTOS DIGITALES.....	80
VIDEOJUEGO	81
CONCLUSIONES.....	82
BIBLIOGRAFÍA.....	84
ANEXOS	87

Lista de Figuras

FIGURA 1. PINTURA DE ALAS DE MURCIÉLAGO SEGÚN EL PUEBLO CANELA. FUENTE (ROLANDE, 2012).	29
FIGURA 2. RELACIÓN DE LA PINTURA CORPORAL CON LOS CUATRO ÓRDENES DEL DISEÑO SEGÚN RICHARD BUCHANAN (2001).	32
FIGURA 3. IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA PROYECTUAL DE BRUNO MUNARI EN LA ELABORACIÓN DE UNA PINTURA CORPORAL. ELABORACIÓN PROPIA.	33
FIGURA 4. PINTURA CORPORAL E INFOGRAFÍA DE LA FASCIA TORACOLUMBAR Y LA MUSCULATURA ADYACENTE. TOMADA DE ©DANNY QUIRK	37
FIGURA 5. PORTADA VANITY FAIR AGOSTO 1992. TOMADA DE WWW.VANITYFAIR.COM	38
FIGURA 6. CICLO ESTRATÉGICO DE ACCIÓN PARTICIPATIVO. TOMADO DE ROJAS (2020).	44

FIGURA 7. RANGO GENERACIONAL. TOMADA DE WWW.PEWRESEARCH.ORG FRY, (2020).....	47
FIGURA 8. VARIACIONES DEL USO DEL INTERNET EN TELÉFONOS INTELIGENTES, TABLETAS, COMPUTADORES Y REDES SOCIALES EN LAS GENERACIONES. TOMADA DE WWW.PEWRESEARCH.ORG VOGELS, (2019).....	49
FIGURA 9. PLANTEAMIENTO DE CANALES DE COMUNICACIÓN SEGÚN LA GENERACIÓN. ELABORACIÓN PROPIA.	53
FIGURA 10. IDENTIFICADOR VISUAL PROYECTO PAINT YOUR BODY. ELABORACIÓN PROPIA.	55
FIGURA 11. PLANTEAMIENTO UNIVERSO NARRATIVO PAINT YOUR BODY. ELABORACIÓN PROPIA.....	56
FIGURA 12. BOCETO PINTURA CORPORAL "LUJURIA". ELABORACIÓN PROPIA.....	60
FIGURA 13. PINTURA CORPORAL "LUJURIA". MODELO: STEPHANNY PINZÓN, BODYPAINT: JUAN DÍAZ, FOTOGRAFÍA: NICOLÁS MUÑOZ	60
FIGURA 14. STORYBOARD DE ESCENA 1 Y 2 DE LA HISTORIA "LA CHISPA INICIAL". ELABORACIÓN PROPIA	62
FIGURA 15. INTERFAZ DE DISEÑO ADOBE AFTER EFFECTS CC 2019, CONSTRUCCIÓN ANIMATIC. ELABORACIÓN PROPIA.	64
FIGURA 16. SELECCIÓN DE COLOR PARA HISTORIA "LA CHISPA INICIAL". ELABORACIÓN PROPIA.	64
FIGURA 17. COMPARACIÓN ANIMATIC (IZQUIERDA) CON ILUSTRACIÓN FINAL (DERECHA). ELABORACIÓN PROPIA.	65
FIGURA 18. INTERFAZ DE DISEÑO ADOBE AFTER EFFECTS CC 2019.	66
FIGURA 19. PORTADA REVISTA PAINT YOUR BODY, PRIMERA EDICIÓN, EDICIÓN EN PORTUGUÉS. ELABORACIÓN PROPIA.	70
FIGURA 20. REVISTA PAINT YOUR BODY, PÁGINAS 18 Y 19. ELABORACIÓN PROPIA	71
FIGURA 21. ESQUEMA DE NAVEGACIÓN SITIO WEB PAINTYOUR BODY. ELABORACIÓN PROPIA.....	72
FIGURA 22. INICIO, SITIO WEB PAINT YOUR BODY. ELABORACIÓN PROPIA.	76
FIGURA 23. PINTURA CORPORAL DE DORSO REALIZADO POR KAZUYO YAMADA, CLASE DE MEDICINA DE LA UAM, TOMADO DE @KAZUYO.OFICIAL	78
FIGURA 24. IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA TRANSMEDIA. ELABORACIÓN PROPIA	79
FIGURA 25. STORYBOARD ESCENAS 1, 2 Y 3 "LA CHISPA INICIAL"	91

FIGURA 26. STORYBOARD ESCENAS 4, 5, 6 Y 7 "LA CHISPA INICIAL"	91
FIGURA 27. STORYBOARD ESCENAS 8, 9 Y 10 "LA CHISPA INICIAL"	92
FIGURA 28. STORYBOARD ESCENA 11 "LA CHISPA INICIAL"	92
FIGURA 29. ESCENA #1 "LA CHISPA INICIAL"	93
FIGURA 30. ESCENA #2 "LA CHISPA INICIAL"	93
FIGURA 31. ESCENA #5 "LA CHISPA INICIAL"	93
FIGURA 32. ESCENA #8 "LA CHISPA INICIAL"	94
FIGURA 33. ESCENA #9 "LA CHISPA INICIAL"	94
FIGURA 34. ESCENA #10 "LA CHISPA INICIAL"	94
FIGURA 35. ESCENA #10 "LA CHISPA INICIAL"	95
FIGURA 36. ESCENA #10 "LA CHISPA INICIAL"	95
FIGURA 37. ESCENA #11 "LA CHISPA INICIAL"	95
FIGURA 38. DERROTERO REVISTA PAINT YOUR BODY, EDICIÓN #1. ELABORACIÓN PROPIA	96
FIGURA 39. PORTADA REVISTA PAINT YOUR BODY	97
FIGURA 40. PAG 2 Y 3 REVISTA PAINT YOUR BODY	97
FIGURA 41. PAG 4 Y 5 REVISTA PAINT YOUR BODY	98
FIGURA 42. PAG 6 Y 7 REVISTA PAINT YOUR BODY	98
FIGURA 43. PAG 8 Y 9 REVISTA PAINT YOUR BODY	99
FIGURA 44. PAG 10 Y 11 REVISTA PAINT YOUR BODY	99
FIGURA 45. PAG 12 Y 13 REVISTA PAINT YOUR BODY	100
FIGURA 46. PAG 14 Y 15 REVISTA PAINT YOUR BODY	100
FIGURA 47. PAG 16 Y 17 REVISTA PAINT YOUR BODY	101
FIGURA 48. PAG 18 Y 19 REVISTA PAINT YOUR BODY	101
FIGURA 49. PAG 20 Y 21 REVISTA PAINT YOUR BODY	102
FIGURA 50. PAG 22 Y 23 REVISTA PAINT YOUR BODY	102
FIGURA 51. PAG 24 Y 25 REVISTA PAINT YOUR BODY	103
FIGURA 52. PAG 26 Y 27 REVISTA PAINT YOUR BODY	103

FIGURA 53. PAG 28 Y 29 REVISTA PAINT YOUR BODY.	104
FIGURA 54. PAG 30 Y 31 REVISTA PAINT YOUR BODY.	104
FIGURA 55. PAG 32 Y 33 REVISTA PAINT YOUR BODY.	105
FIGURA 56. PAG 34 Y 35 REVISTA PAINT YOUR BODY.	105
FIGURA 57. PAG 36 Y 37 REVISTA PAINT YOUR BODY.	106
FIGURA 58. PAG 38 Y 39 REVISTA PAINT YOUR BODY.	106
FIGURA 59. PAG 40 Y 41 REVISTA PAINT YOUR BODY.	107
FIGURA 60. PAG 42 Y 43 REVISTA PAINT YOUR BODY.	107
FIGURA 61. PAG 44 Y 45 REVISTA PAINT YOUR BODY.	108
FIGURA 62. CONTRA PORTADA REVISTA PAINT YOUR BODY.	108

Lista de Tablas

TABLA 1. INTENCIONALIDAD DE LA PINTURA CORPORAL EN ALGUNAS TRIBUS Y GRUPOS ÉTNICOS.	
ELABORACIÓN PROPIA.	25
TABLA 2. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS USADAS. ELABORACIÓN PROPIA.	42

Introducción

El uso de la pintura corporal se ha implementado de diferentes formas teniendo en cuenta la cultura en donde se realiza, el desconocimiento con respecto a la intencionalidad que existe en el uso de la pintura corporal ha ocasionado que se vea afectada la participación de las personas que desarrollan esta actividad, donde en ocasiones se encuentran con limitantes para poder realizar su trabajo en distintos espacios, teniendo en cuenta que su uso ha generado aportes en el área del conocimiento, implementado como herramienta de aprendizaje en las clases de anatomía para poder visualizar de una forma participativa e interactiva la composición del cuerpo humano. La pintura corporal se ha usado en diferentes momentos históricos y culturales como método de identidad y también con respecto a la búsqueda del bienestar, como lo implementa el pueblo *Canela* en Brasil.

El proyecto Paint Your Body consiste en poder generar una disrupción del pensamiento con respecto a los prejuicios que existen hacia la pintura corporal y el uso del cuerpo desnudo como superficie pictórica, donde se aborda su uso y la intencionalidad que existe en el mundo contemporáneo desde la perspectiva del diseño gráfico bajo los órdenes del diseño planteados por Richard Buchanan, planteando una estrategia transmedia con el objetivo de dar a conocer las distintas formas y espacios existentes para el uso de la pintura corporal, teniendo en cuenta los diferentes públicos generacionales existentes para su implementación bajo las características de consumo que existen en cada uno de ellos.

Situación Problema

Planteamiento del problema

Las prácticas artísticas relacionadas con el cuerpo desnudo han generado diferentes tipos de prejuicios, estos pensamientos se han reflejado muchos años atrás, cuando en la *Royal Academy* de Londres en 1863, el académico J.R Herbert pidió a la comisión real eliminar las clases de pintura o escultura al natural con el siguiente argumento, “*Excluir a todas las modelos de la Academia porque consideraba que el arte, cuyo verdadero propósito era elevar y acercar a Dios, no necesitaba el uso de algo que pudiera corromper tanto a la persona que estudiaba como a la que posaba como modelo*” (Val Cubero, 2001). Esta petición de Herbert mostraba el prejuicio existente hacia la desnudes desde una influencia visiblemente religiosa, destacando que la Comisión Real rechazó dicha petición.

A pesar que en la modernidad encontramos varias expresiones artísticas y culturales en la que el cuerpo es el protagonista, igualmente continúan existiendo prejuicios hacia la desnudes, el desconocimiento social sobre el uso de la pintura corporal es debido a una influencia conservadora la cual por conceptos religioso asocia el cuerpo al natural con el erotismo. Roberto Edward relata una de sus infortunadas y decepcionantes experiencias en la que durante una de sus exposiciones fotográficas en la plaza de la ciudadanía en Santiago de Chile recibe comentarios ofensivos por su trabajo expuesto frente al palacio de gobierno, en el que se instalaron una de sus obras fotográficas relacionadas con cuerpos desnudos pintados. (Carrasco, 2012) en su artículo “La ciencia en un cuerpo pintado” narra cómo una pareja de mediana edad se refería a la obra como una “inmundicia pornográfica”, reflejando

así el desconocimiento que existe sobre el uso de la pintura en el cuerpo desnudo, en el cual, en ocasiones como esta, se juzga o se lanza un juicio apresurado sin entender la intencionalidad de la imagen.

Este tipo de problemáticas prejuiciosas generan que las personas que realizan una participación directa en la pintura corporal se vean realmente afectados, debido a los pocos espacios y en ocasiones a la censura que existe de su actividad. Los artistas, modelos, fotógrafos y demás encuentran limitantes fuertes debido a la poca información que tienen los espectadores sobre sus trabajos. Informaciones también culturales que se desconocen sobre nuestras raíces, actualmente América Latina cuenta con una gran variedad de pueblos indígenas los cuales usan la pintura en el cuerpo con intenciones diversas, pero siempre con un gran sentido de identidad y pertenencia. El patrimonio cultural puede mutar y evolucionar, pero también tiene el riesgo de que se pierda, es por esta razón que la recordación y la comprensión del significado logrará su conservación (Manzini, 2011). La limitada divulgación de información relacionada con el uso de la pintura corporal ocasiona que se restrinja el campo de exploración e investigación en esta actividad el cual puede llegar a ser una herramienta importante en cualquier campo del conocimiento.

Pregunta de investigación

¿Cómo se puede diseñar e implementar una estrategia de comunicación transmedia que dé a conocer las diferentes aplicaciones de la pintura corporal?

Justificación

La pintura corporal es una práctica artística que consiste en usar el cuerpo desnudo para plasmar con pintura imágenes y figuras relacionadas hacia el ámbito artístico, estético y educativo, pero al ser esta una actividad en la que su principal herramienta es el cuerpo desnudo, se generan malas interpretaciones que son difíciles de cambiar debido a la gran influencia moral que ejerce el pensamiento conservador con respecto al desnudo. Este tipo de pensamiento ocasiona, que las personas que realizan la actividad de la pintura corporal tengan un limitado desarrollo en su actividad. Es por esto, que es de gran importancia dar a conocer las capacidades y cualidades que tiene dicha actividad, teniendo en cuenta los grandes aportes que genera desde la forma de trabajo en la que involucra a diferentes profesiones como artistas, modelos, fotógrafos, entre otros. Pero aún más mostrando las cualidades que tiene desde el ámbito cultural y artístico como también herramienta en el campo del conocimiento.

La pintura corporal puede ser una herramienta importante para distintas áreas del conocimiento, el uso de la pintura se asocia al arte, pero la aplicación de pigmentos en el cuerpo puede ser usada en cualquier campo generando aportes positivos en su desarrollo. Así como en la Escuela de Anatomía y Biología Humana de la Universidad de Australia Occidental, donde se implementó el *body paint* como herramienta en la enseñanza de la

anatomía clínica, usando el cuerpo humano vivo para poder visualizar con pintura la anatomía del cuerpo mejorando la eficacia en el aprendizaje (McMenamin, 2008). Por este motivo es importante demostrar la importancia que tiene la implementación de la pintura corporal en distintas áreas del conocimiento como el aporte que realiza en la enseñanza de la medicina como un método novedoso.

Por otro lado, la pintura corporal refleja las múltiples creencias y costumbres existentes en América Latina, en comunidades indígenas la pintura corporal se usa como elemento de identidad visual que los diferencia de otras tribus, y diferencia los roles jerárquicos que existen entre ellos por medio de variación de formas y coloración. También se usa la pintura corporal como elemento de identidad cultural a través de las prácticas tradicionales que acompaña su aplicación. Un ejemplo de esto se puede apreciar con el pueblo Toba, ubicado en América del sur, donde usan la pintura en el cuerpo como escudo para sus rituales religiosos buscando una protección espiritual (Martinez, 2008).

Gracias a las distintas implementaciones que puede tener la pintura corporal y el uso del cuerpo desnudo, el diseño gráfico puede abordarlos reconociendo la intencionalidad bajo la perspectiva de los cuatro órdenes del diseño planteados por (Buchanan, 2001) abriendo la posibilidad al diseñador gráfico de abordar el uso de la pintura corporal desde diversos campos del diseño.

Debido a esto surge la idea de poder dar a conocer los diferentes usos de la pintura corporal implementando una estrategia de comunicación transmedia en la que se podrán usar

diferentes canales de comunicación y recursos visuales que ayuden de igual manera a generar una disrupción con respecto al prejuicio actual que se tiene sobre el uso de la pintura en el cuerpo desnudo.

Objetivos de Investigación

Objetivo general

Diseñar y definir una estrategia de comunicación transmedia que dé a conocer las diferentes aplicaciones de la pintura corporal a través de universos narrativos enfocados a diversos públicos objetivos desde la perspectiva del diseño gráfico.

Objetivos específicos

- Desarrollar un análisis documental comparativo sobre los aspectos históricos y culturales que se han abordado con respecto al uso de la pintura corporal para identificar la intencionalidad de esta.
- Diseñar una estrategia transmedia a partir de un universo narrativo que responda a los perfiles de los diversos públicos objetivos.
- Definir las etapas para la estrategia transmedia por medio del método proyectual para su implementación.

Pintura, cuerpo y diseño

Pintura Corporal

Es de gran importancia reconocer claramente el concepto de la pintura corporal para el desarrollo del proyecto *Paint Your Body*. De igual forma se debe profundizar sobre cómo el cuerpo desnudo es un soporte pictórico, al igual que reconocer cuál es la intención de diferentes culturas para usar la pintura corporal en sus rituales y también como surge una transculturación de esta actividad en el mundo contemporáneo. Por ello, este capítulo está basado en el libro “La piel como superficie simbólica”, el cual es un trabajo de investigación realizado por la doctora Sandra Martínez Rossi en el año 2008 y publicado por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, donde se expone el uso de la pintura corporal desde la perspectiva artística, contemplando la piel como un soporte pictórico.

En el desarrollo de la pintura corporal se debe entender que la piel es una superficie que posee entidad y vida propia (Martinez, 2008), ya que no es un soporte inerte, pues se debe considerar los movimientos del cuerpo, cambios o variaciones que existen en diferentes tipos de piel, desde su coloración o tez, que hace que cada cuerpo y cada piel tengan matices propias.

Se debe tener en cuenta la temperatura en la piel ya que estos pigmentos al ser en su mayoría de composición líquida, pueden generar reacciones sensibles al momento de su aplicación, variando su textura por un cambio instantáneo de temperatura y luego retomando su

temperatura normal cuando el pigmento está seco, así mismo, es de gran importancia mantener una regulación térmica del espacio en el cual se está llevando a cabo la actividad.

En la actualidad, la funcionalidad de la pintura corporal se debe a la calidad y especificidad de los pigmentos usados, donde existen una gran variedad de materiales comerciales dermatológicamente diseñados para uso exclusivo en la piel. No obstante para las tribus indígenas como en la cultura *Canela* en Brasil, usan recursos naturales y vegetales con una calidad de pigmentación según el material usado, en algunas ocasiones su pigmentación puede durar por más de dos semanas en la piel, como ocurre con el Jenipapo (*Genipa americana*), ocasionalmente usado por los *Canelas*, esta es una fruta que se da en el norte de Sudamérica y el caribe, esta fruta es rallada cuando aún está verde, usando el sumo del Jenipapo mezclado con agua, luego se lleva al fuego hasta que de una coloración negra (Rolande, 2012). De acuerdo a experiencias en la realización de pintura corporal se comprueba la variación que existe en la aplicación de pigmento según las diferencias existentes en la piel, Sandra Martínez habla también sobre las ocasiones en la que la piel no llega a absorber el color, debido a sus características biológicas y funcionales, es por este motivo que se plantea que no todas las pieles sirven como soporte pictórico.

Al realizar una pintura corporal se abordan diferentes tipos de desafíos donde su resultado final se convierte en una pieza efímera, ya que dependiendo del tipo de pigmento usado se determinará la duración que esta tendrá en la piel, en algunos casos su resultado se determinará como pieza artística o manifestaciones culturales según la intención y el contexto en la que esta sea desarrollada.

En cuanto a antecedentes, la pintura corporal ha sido implementada por diferentes tipos de culturas, tribus antiguas y actuales de América, África, Asia y Oceanía. Es utilizada en sus creencias espirituales y religiosas, en muchos casos como diferentes métodos de seducción y cortejo tanto en hombres como en mujeres, pero no solo la seducción está dirigida hacia los humanos, algunas tribus indígenas usaban la pintura corporal como método de seducción hacia los diferentes dioses existentes en sus culturas, ya que para diferentes grupos étnicos la piel del ser humano es usada como ofrenda. Esto con el fin de vencerlos en sus rituales espirituales (Martinez, 2008).

Para el proyecto Paint Your Body se entiende la pintura corporal como medio de comunicación visual por el cual se representa la identidad cultural y visual usando la forma para transmitir la intencionalidad del cuerpo desnudo como superficie pictórica. Debido a que el uso de la pintura corporal abarca la identidad étnica, muestra cultural, representación de la forma y como método de comunicación, la aplicación de pigmentos en el cuerpo desnudo siempre se realiza con un objetivo específico. Las formas y los colores que la contienen muestran la intencionalidad que hay en la pintura, la pintura corporal tiene un contenido visual muy rico en el que cada cultura maneja simbologías distintas donde los signos visuales juegan un papel importante en el proceso comunicativo que contienen. La evolución y transculturación del uso de la pintura corporal ha llegado a ser objeto de estudio científico para distintos campos del conocimiento, siendo esto la motivación principal del desarrollo de esta investigación.

La pintura en la piel como forma de identidad

El individuo como habitante de un espacio o un territorio desarrolla un sentido de pertenencia a lo largo de sus experiencias, las cuales hacen que adopten las costumbres que allí desarrollan, generando un valor cultural de identidad. (GRANDO, 2005) nos muestra como muchas comunidades étnicas, indígenas y culturales antiguas o actuales desarrollan distintos rituales de iniciación, religiosos, espirituales, o en algunos casos con ideales mágicos, donde por medio de estos rituales los participantes usaban el cuerpo desnudo junto con sus habilidades corporales como la danza y también implementando recursos o materiales naturales para expresarse, a lo cual cada movimiento, símbolo y elemento visual tiene una función y un significado.

El objetivo de pintar el cuerpo en algunas tribus indígenas se relaciona con un momento de espiritualidad y conexión con el ser, para ellos es mantener la armonía con el cuerpo y la naturaleza. Para el pueblo *Canela* (comunidad localizada en el estado de Maranhão al nordeste de Brasil), pintar cuerpos lo relacionan con el mundo animal y vegetal, donde este ritual está articulado con la idea de bienestar, y es la mujer la encargada de pintar a su esposo y a sus hijos, la mujer no puede pintar a su hijo después de él estar casado, ya que esto se tomará como un acto vergonzoso porque a quien le corresponde esta labor es a su esposa (Rolande, 2012).

La intención principal del pueblo *Canela* al pintar el cuerpo es buscar el bienestar y la salud, ya que se considera un descuido de la madre si el niño no está pintado. Según Rolande, entre los *Canelas* el término *Impey* se refiere a algo positivo haciendo referencia a "*ficar bonito*"

donde su traducción al español es “quedar bonito”, es por eso que cuando ellos dicen que se pintan para quedar bonitos, se entiende a que la pintura corporal les ayuda a mantener su bienestar y salud, todas las figuras y formas que realizan en el cuerpo están asociadas con el mundo animal y vegetal, una de ellas es "pintura de alas de murciélago", donde para ellos, el murciélago al estar con la cabeza hacia abajo se interpreta de que hace bueno para la barriga y por eso ellos no tienen problema de estómago.

La pintura corporal, se puede relacionar también como un acto de seducción, donde busca seducir lo sobrenatural y terrenal. Martínez muestra como la tribu de los guerreros *Huli*, en la región de Tari, en Papúa Nueva Guinea, usan la seducción existente en la animalidad de las aves, combinando la pintura corporal con tocados de plumas grandes y restos de cabello humano en uno de sus rituales. El cual consiste en apartar a los jóvenes de 16 años durante 18 meses en una cabaña en el bosque donde uno de los varones mayores del grupo les enseñará los secretos de la vida, y cada mes se les debe cortar el cabello para al final hacer un tocado con su propia cabellera y así mostrar que a terminado su proceso de iniciación a la vida adulta como hombre de la tribu.

En la parte norte de África, a lo largo del Shael¹, viven como nómadas y migrantes los pastores *Wodaabe*, donde en su ritual de cortejo, los varones realizan muecas faciales, acompañadas de pintura facial, ya que por medio de estas gesticulaciones buscan seducir a su futura compañera. Sandra Martínez habla también sobre el ritual de seducción del pueblo

¹ Región semidesértica del centro norte de África, entre el Atlántico y el mar Rojo, a través de los territorios de Senegal, Mauritania, Malí, Níger, Nigeria, Chad y Sudán.

Surma, ubicado en Etiopía, en el cual existe un combate de los integrantes de varias villas enfrentándose para demostrar su valentía y así poder seducir a las jóvenes solteras, pero para llegar a dicha disputa los varones cubren su cuerpo con un pigmento color blanco calizo usando los dedos para delinear, realizando figuras las cuales representa el origen y linaje de cada joven, y para las mujeres adolescentes la pintura se usa para destacar sus ojos y pechos.

Las creencias religiosas y mágicas también hicieron que se usará la pintura corporal en los rituales indígenas ubicados en la zona del Gran Chaco, comprendida por los países; Argentina, Paraguay, Bolivia y Brasil. El pueblo *Toba* realizaba una danza mágica llamada *Nohót dónnaran*, donde quienes participaban de esta ceremonia religiosa se pintaban el rostro con pigmentos rojos y negros, con figuras específicas. Esto se realizaba con la intención de obtener una protección espiritual donde por medio de una danza se puede tener contacto con espíritus malignos, y esta pintura en el cuerpo realiza la función de escudo, (Kraster, 1923) citado por (Martinez, 2008).

Los *Yámanas* ejecutaban la danza de la muerte, este grupo indígena argentino usaba el cuerpo para conmemorar la perdida existencial de uno de sus integrantes pintándose parcialmente el cuerpo de color negro y pasadas unas semanas simbolizaban las lagrimas de tristeza con pequeñas rayas en los ojos. Al igual que en Oceanía el homenaje a los muertos se realiza cubriendo el cuerpo y el rostro con cal simbolizando el dolor que sentían por la muerte. La idea de usar pigmentos en la piel no siempre se destina para un solo ritual, los *Yámanas* al igual que los *Selk'nam* simbolizaban la belleza con la ayuda de la pintura, un

ritual en el cual se incluía la participación de mujeres y hombres de las tribus, los hombres pintándose todo su cuerpo y las mujeres tan solo el pecho los brazos y el cabello.

En China el maquillaje o la pintura facial es usado en diferentes representaciones culturales y artísticas; teatro, música, danza y artes circenses. La Ópera de Pekín es una de las actividades culturales más antiguas de China donde el uso de la pintura corporal brinda una narrativa especial, ya que se origina con las danzas asociadas al exorcismo de los demonios e invocaciones religiosas. En el Siglo VIII se inauguran las escuelas de formación exclusivas para lograr hacer parte de La Ópera de Pekín. Los maquillajes implementados son llevados acabo por cada actor masculino siendo ellos mismos quienes deben realizar el ritual de caracterización femenina por medio del maquillaje, aquellos hombres que personifican el rol femenino usan el maquillaje para mostrar el ideal de la belleza femenina en la sociedad tradicional China, generando un gran contraste de color rojo y blanco para adelgazar el rostro y acentuando los ojos de una forma almendrada.

Otro tipo de teatro en el que el hombre debe personificar la feminidad, es el teatro *Kabuki*, que data del Siglo XVII, inspirado en las mitologías japonesas, teniendo en cuenta la argumentación de (Karl Gröning, 1997) citado por (Martinez, 2008) en el año 1600, el teatro *Kabuki* fue inicialmente caracterizado por mujeres y es por esto su significado (Ka: Canción, Bu: danza y Ki: artística), pero debido al erotismo que existían en las dramatizaciones y el deseo sexual que esto producía en los hombres, el gobierno prohibió la actuación de las mujeres, agregando la participación de los niños pero también se anularía su actuación debido a problemas de pedofilia, generando al final un acto exclusivamente de participación

masculina. Así mismo la pintura facial se convierte en herramienta fundamental en el desenvolvimiento del teatro *Kabuki* donde al igual que en la Ópera de Pekín, el maquillaje refleja el ideal femenino en la cultura oriental con fondo blanco (simbolizando la pureza y amabilidad), boca pequeña y cejas delgadas.

En el teatro *Kathakali* al sur de India, originario en el Siglo XVII, acto cultural y artístico en el cual la implementación de la pintura corporal es gran protagonista, Sandra Martínez explica la relación que tiene el maquillaje facial en este acto teatral, una combinación de las clásicas danzas indias con danzas tribales a espada. Este acto teatral está basado en los *Katha* que son relatos míticos de la India, estos relatos contienen un lenguaje corporal y gestual muy amplio. Los actores enrojecen sus ojos colocando una semilla de bajo de ellos para disminuir su humedad, dando un aspecto extraño acompañado de grandes adornos y maquillaje usando colores llamativos que fortalecen la narrativa mítica. En la antigüedad este acto teatral podía ser solo interpretado por hombres, pero en la actualidad se ha incluido la participación de las mujeres. En la cultura India existen tres tendencias fundamentales en las que el hombre refleja su personalidad, estas mismas interpretadas en el teatro *Kathakali*, comprendida por una simbología en los colores implementados; 1) *Satvik*: pureza; usando la pintura dorada para las actuaciones femeninas y verde para los masculinos, 2) *Rajasic*: agresivo, activo y enojado; con tonos rojos, 3) *Tamasic*: Aburrido y débil en el que se usa el color negro.

La intencionalidad existente en el uso de la pintura corporal por parte de los diferentes grupos étnicos es muy amplia, ya que debido a sus necesidades y creencia han generado de

la pintura corporal un sistema que les permite comunicarse por medio de la identidad que existe en cada uno de ellos.

Se realizó una recopilación de datos con respecto a la intencionalidad existen en el uso de la pintura corporal en diferentes tribus y culturas ubicadas en África, Asia, Oceanía y Sudamérica, en lo que demuestra al hombre y la mujer como principales sujetos en los que se usa la pintura corporal. El estatus social, la espiritualidad, la representación de la belleza son aquellas formas en la que se usa la pintura en el cuerpo de manera conjunta.

NOMBRE TRIBU O COMUNIDAD	CONTINENTE	PAÍSES	¿A QUIEN SE PINTA EL CUERPO?	INTENCIÓN O CREENCIA HACIA LA PINTURA CORPORAL
Pastores Wodaabe	África	Nigeria, Camerún, República Centroafricana y el Chad	Hombres	Seducción
Pueblo Surma	África	Etiopía	Hombres y Mujeres	Seducción - Lucha - Cortejo
Nuba	África	Sudán	Hombres	Embellecimiento
Ópera de Pekín	Asia	China	Hombres	Representación de la feminidad.
Guerreros Huli	Oceanía	Papúa Nueva Guinea	Hombres	Mostrar la fuerza
Mendi	Oceanía	Papúa Nueva Guinea	Hombres y Mujeres	Prosperidad - Espiritualidad - Superstición.
Melpa	Oceanía	Papúa Nueva Guinea	Hombres y Mujeres	Estatus social
Hombres del valle del Asaro	Oceanía	Papúa Nueva Guinea	Hombres	Creencia Mitológica
Pueblo Canela	Sudamérica	Brasil	Hombre, mujeres y niños	Salud y Bienestar
Pueblo indígena Toba	Sudamérica	Argentina, Paraguay, Bolivia y Brasil	Hombres, mujeres y niños	Protección espiritual
Selk'nam	Sudamérica	Argentina y Chile	Hombres y Mujeres	Iniciación - Estado de ánimo - Belleza - cacería - lucha.
Yámanas	Sudamérica	Chile	Hombres y Mujeres	Muerte
Chamacoco	Sudamérica	Paraguay	Mujeres	Luto
Aché	Sudamérica	Paraguay	Hombres	Muerte y dolor
Mbayá-guycuús	Sudamérica	Paraguay y Argentina	Hombres y Mujeres	Estatus social
Krão	Sudamérica	Brasil	Hombres y Mujeres	Estatus social
Kaigang	Sudamérica	Brasil	Hombres y Mujeres	Estatus social
Xikrin-Kayapó	Sudamérica	Brasil	Hombres y Mujeres	Estatus social
Timbira	Sudamérica	Brasil	Hombres y Mujeres	Estatus social
Indígenas Bororó	Sudamérica	Brasil – Bolivia	Hombres, mujeres y niños	Animalización

Tabla 1. Intencionalidad de la pintura corporal en algunas tribus y grupos étnicos. Elaboración propia.

Aculturación y transculturación de la pintura corporal

Los rituales hacen parte de la formación cultural del hombre, pero estos rituales pueden llegar a tener modificaciones que pueden llevar a la pérdida de estos a través de una desnaturalización. La transformación o variación de los movimientos culturales se debe a los procesos de aculturación y transculturación.

La transculturación se refiere al proceso de contacto o interacción que se tienen entre varias culturas de carácter multidireccional, y la aculturación es el proceso de adaptación de los individuos de culturas dominadas en el que incorporan elementos y costumbres de la cultura dominante, es decir, se aculturán generando una transformación parcial o total de sus costumbres (Pérez-Brignoli, 2017). De modo que, las múltiples invasiones realizadas en tiempos coloniales y actuales han afectado costumbres y prácticas ancestrales, donde en la actualidad la carencia de un turismo responsable hace que dichas actividades se vean directamente afectadas.

Por ejemplo, el proceso de aculturación sucedido con el pueblo *Nuba* en Sudán donde la llegada de la religión musulmana y las guerras, generaron que el grupo *Mesakin Quissayr* sufriera cambios drásticos en sus costumbres ancestrales, debido a la prohibición del gobierno sudanés con respecto a la exhibición del cuerpo desnudo. Sandra Martínez publica en su investigación el testimonio de la fotógrafa Leni Riefentahl en el cual relata el cambio radical y pérdida cultural del pueblo *Nuba*, donde en 1962 convivió por más de diez semanas con el grupo *Mesakin Quissayr* obteniendo registros fotográficos fantásticos de sus ritos culturales y la muestra auténtica de la aplicación de pintura corporal, y al regresar en los años

70 para enseñarles sus fotografías se encontró con una villa casi sin pobladores y los pocos que quedaban estaban usando ropa que había sido entregada por el gobierno, ya que para la religión musulmana que ahora se ejercía en Sudán prohibía la desnudez. Y luego de la exposición de sus fotografías hizo que el turismo aumentará en la zona, donde las personas pagaban una muy poca cantidad de dinero para poder ver a los *Nuba* realizar su ritual de pintura facial, generando un detrimento en el ritual pictórico original, debido a que se materializó una actividad cultural intangible, como lo es el uso de la pintura en el cuerpo.

Para los *Nuba* el ritual de realizar pintura corporal originalmente consistía en un acto compartido donde se pintaban entre ellos, pero la llegada de elementos ajenos a su sociedad y la pérdida de su intención principal hizo que los *Nuba* se pintaran a ellos mismos usando herramientas como el espejo.

Otro proceso transcultural del cual podemos asociar los métodos y recursos para la aplicación de los pigmentos, es la forma de aspersión de la pintura, donde para los *Selk'nam* una forma de aplicación de pigmento era escupirlos en la piel para generar mayor área de aplicación (Fiore, 2005), este tipo de soluciones implementadas por las tribus indígenas hace que el mundo del diseño pueda apropiarse de dichas necesidades para lograr diseñar herramientas que ayuden a que la comunicación por medio de la imagen evolucione, es aquí donde en la actualidad se implementa el aerógrafo en el desarrollo de la pintura corporal brindando soluciones en cuanto a la calidad y facilidad de su aplicación.

En los antiguos sistemas de poder político y religioso que involucraban al cristianismo y el musulmán, el tatuaje y la pintura corporal implementada por diferentes grupos sociales y étnicos, se convirtieron en una amenaza, ya que lo asociaban a la liberación y autodeterminación corporal del individuo, por tal motivo las autoridades religiosas y políticas se opusieron, difundiendo en sus imperios el mensaje de castigo divino a quienes realizaran estas actividades. Debido a esta prohibición las culturas que tenían en sus rituales el tatuaje vieron en la pintura corporal una forma de poder continuar con sus costumbres, ya que el tatuaje generaba marcas permanentes en el cuerpo y con la pintura lograron apropiarse y usarla en sus rituales culturales y espirituales. A pesar que dicha prohibición inició muchos años atrás, el pensamiento religioso continúa generando un sesgo impuro hacia el cuerpo humano. “El cuerpo desnudo, ha sido -y sigue siendo- utilizado como medio para reflexionar sobre lo permitido y lo prohibido” (Val Cubero, 2001). El proceso de inclusión consiste en comprender la equidad y justicia social, donde el diseñador debe entender y adaptar el concepto de “vivir bien”, para construir una sociedad más inclusiva.

El diseño gráfico en la pintura corporal

Podemos tener en cuenta que desde el diseño gráfico se valora la riqueza visual que tienen las pinturas del pueblo *Canela*, ya que contienen una gran fuerza de conceptos de diseño, la implementación de los fundamentos de diseño bidimensional hace que la conceptualización creada por los *Canela* con respecto a sus pinturas corporales sea atractiva al análisis de la forma. (Wong, 1982) habla sobre las formas positivas y negativas, donde a la forma se ve como un espacio ocupado, pero también puede verse como espacios vacíos o blancos.

Teniendo en cuenta los conceptos de Wucius Wong el pueblo *Canela* usa la pintura para representar la forma en espacio ocupado y el color de la piel original como espacio vacío.



Figura 1. Pintura de alas de murciélago según el pueblo Canela. Fuente (Rolande, 2012).

Es de gran importancia destacar los aportes que puede realizar el diseño al reconocimiento de la pintura corporal desde el concepto de “vivir bien” entendiendo la importancia que las distintas culturas le dan a la actividad de pintar el cuerpo, la sabiduría de los pueblos indígenas se remite a la importancia de la vida, la tierra, la lengua y la espiritualidad. Y debido a los elementos gráficos se pueden analizar los patrones que identifican a las comunidades y así mismo conocer los lugares que habitan. Los pueblos *Guaraní* y *Kaiowá* tienen un modo propio de relacionarse con la naturaleza, la fauna y la flora basados en los siguientes pilares: vida, tierra, palabra, alma y ética (Conselho Regional de Psicologia da 6a. Região CRP 06, 2016). Teniendo en cuenta lo anterior se comprende la participación del diseñador gráfico en el proceso de buscar el “vivir bien” en estas comunidades en la comprensión de las necesidades que existen en la sociedad en la que desea intervenir, comprender sus valores culturales para así poder manejar por medio de recursos

visuales una comunicación efectiva, resaltando los valores y la intencionalidad que existe en sus actividades culturales.

Para poder comprender los usos y la intencionalidad que existe en las implementaciones de la pintura corporal se analiza su participación desde los cuatro órdenes del diseño planteados por (Buchanan, 2001) “El diseño es el poder humano de concebir, planificar y fabricar productos que sirvan a los seres humanos en la realización de sus propósitos individuales y colectivos” teniendo en cuenta la definición de Buchanan, plantea cada orden para repensar y reconcebir la naturaleza del diseño.

Para el primer orden se define desde la comunicación de información en palabras e imágenes, para lo que a la pintura corporal hace referencia a la demostración visual de la pintura tomada como un signo o símbolo en la que simplemente se usa para transmitir un mensaje.

El segundo orden se refiere al objeto, artefacto o un bien de consumo, ya que para la pintura corporal se relaciona su uso en el ámbito publicitario debido a su amplio impacto visual en el que genera recordación, así como lo uso la marca *Sports Illustrated* en 2015 para el lanzamiento de su nueva línea de vestidos de baño.

Como tercer orden Buchanan hace referencia al diseño enfocado a la interacción y la experiencia, existen espacios en los que el uso de la pintura corporal proporciona diferentes tipo de experiencia usando espacios en lo que interactúa con el público, como el usado en

eventos artísticos y también la experiencia generada en la implementación de la pintura corporal por parte de la enseñanza de la anatomía en el campo de la medicina aportando una experiencia distinta en los métodos de aprendizaje.

En el cuarto orden se ve al diseño como gestor de sistemas. El uso de la pintura corporal desde la apropiación de una sociedad gesta y se integra con sus prácticas culturales, a través de su implementación en actividades rituales, espirituales, de bienestar, de seducción, entre otras. Pueblos como el *Canela* se usa la pintura corporal para comunicar sus creencias, un sistema desarrollado por una comunidad para resolver necesidades que existen entre ellos, Richard Buchanan llama a este ámbito como “diseño de interacción” ya que se centra en cómo los seres humanos reaccionan con otros seres humanos debido a la influencia del producto, tomando como referencia la importancia que existe en el pueblo *Canela* para estar sano o “*pintar para ficar bonito*” a lo que ellos como comunidad lo asocian al bienestar. Brindando una gran posibilidad para poder abordar y explorar el uso de la pintura corporal como un sistema en el mundo contemporáneo. De acuerdo a la relación planteada de la pintura corporal con los cuatro órdenes del diseño de Richard Buchanan se realiza un gráfico comparativo.

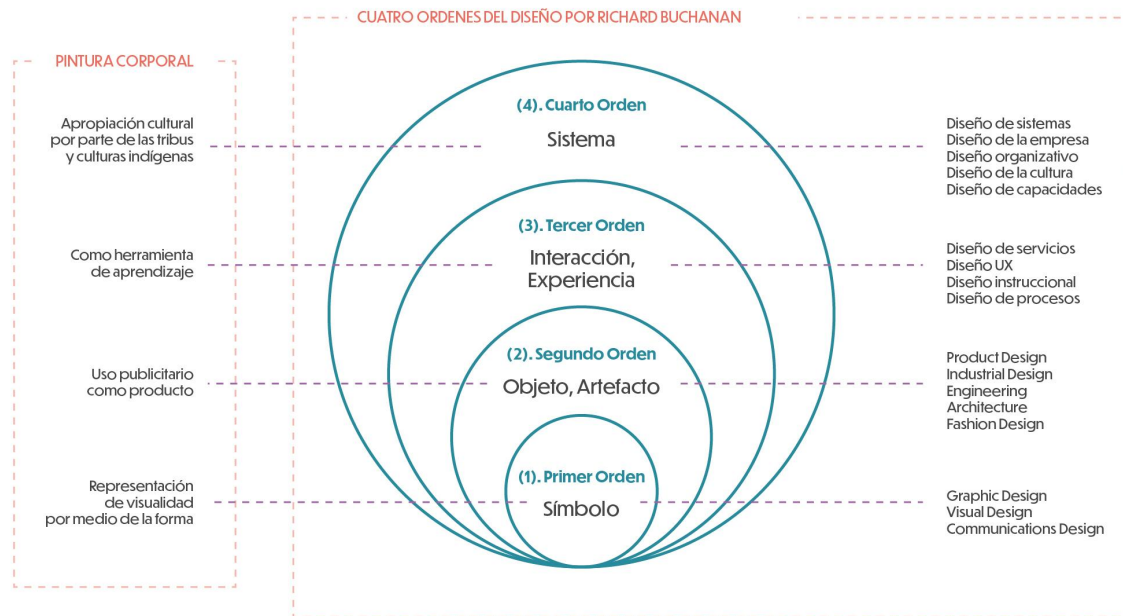


Figura 2. Relación de la pintura corporal con los cuatro órdenes del diseño según Richard Buchanan (2001).

Pintura corporal y métodos proyectuales

Teniendo en cuenta el objetivo principal y la intencionalidad que existe en la elaboración de cada trabajo de pintura corporal, se debe desarrollar un proceso de creación que permita solucionar una necesidad comunicativa propuesta en la que se determina el uso en su implementación según los órdenes del diseño planteados anteriormente. Para poder lograr la solución de dicha necesidad se debe implementar un método que permita desenvolver un proceso efectivo que genere resultados favorables hacia la obtención de la solución. Debido a esto se plantea la aplicación de la metodología proyectual según (Munari, 1983), con el objetivo de realizar un proceso en el que se obtenga un resultado eficaz para solucionar la necesidad en la que se implementara la pintura corporal.

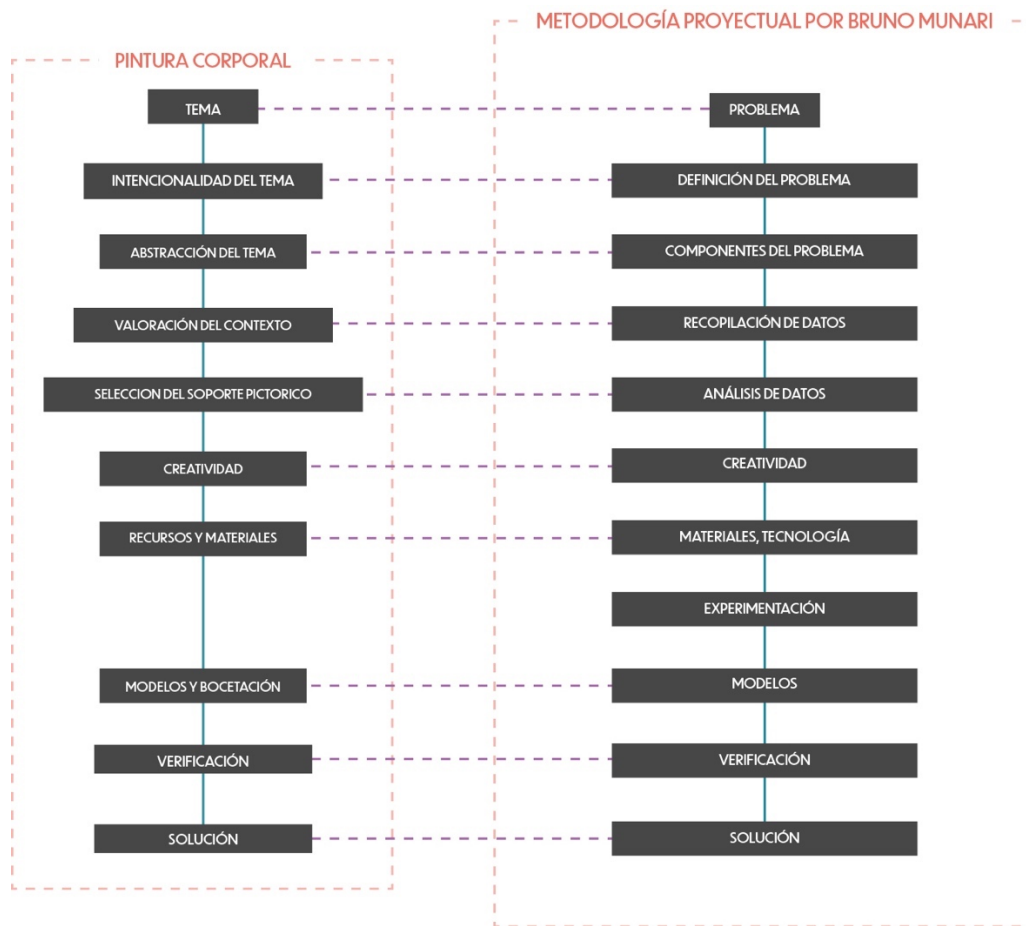


Figura 3. Implementación de la metodología proyectual de Bruno Munari en la elaboración de una pintura corporal.
Elaboración propia.

Universo y narrativas Transmedia

El término de comunicación transmedia es abordado por primera vez en el 2003 por Henry Jenkins (*transmedia storytelling*), un término no muy común en la época, pero que en la actualidad está teniendo mucha fuerza debido a las nuevas plataformas digitales existentes las cuales contienen un amplio espectro en la construcción de narrativas. Cuando hablamos de transmedia nos referimos a la forma por la cual logramos generar la masificación de un mensaje o concepto por medio de la construcción de una narrativa que viaja por diferentes

medios, teniendo como aspectos fundamentales el relato y las plataformas (Scolari, 2014). En la construcción de una narrativa transmedia no se limita a seguir estrictamente el planteamiento inicial por el cual viaja el mensaje; el poder de la narrativa transmedia se encuentra en el rol activo que asume el consumidor, el cual hace que el universo narrativo se expanda.

La aparición de nuevas plataformas de entretenimiento ocasionó que nuestra forma de ocupar el tiempo mutara, los antiguos sistemas de comunicación obtenían en gran porcentaje nuestra atención ya que era la única fuente de información y lograban captar una gran cantidad de público en el mismo tiempo, pero también hay que entender que la narrativa transmedia no solo se comprende de redes sociales y la comunicación que existe entre ellas, Scolari nos habla sobre el término *Gesamtkunstwerk*, que se refiere a una “obra de arte total, un término atribuido a Richard Wagner, para lo cual se asocia a un universo transmedia cultural, incluyendo como recursos importantes e indispensables a una narrativa efectiva, la música, el teatro y las artes visuales, teniendo en cuenta que el relato sonoro tiende a distribuirse en diferentes medios y plataformas más allá del sonido.

En la construcción de la estrategia transmedia se requiere plantear distintas etapas en las que se desarrollará el hilo conductor del universo narrativo, teniendo en cuenta que la historia no llega a un punto final en el que se culmina la estrategia, debido a la interacción y participación activa que se tiene con el consumidor, ampliando cada vez más el recorrido del mensaje donde siempre el resultado final es el análisis de los impactos, contemplando el

alcance obtenido, replanteando de nuevo la estrategia transmedia e iniciando un nuevo hilo narrativo.

Antecedentes en la pintura corporal

El *performance* en la pintura corporal

El cuerpo tiene la capacidad de manifestarse de distintas maneras y el *performance* fue una forma de expresar varias tendencias artísticas en los años 60, y en el campo de la pintura corporal inició con las obras del artista francés Yves Klein, donde en 1960 presenta el evento de antropometría en la *Galerie Internationale d'Art Contemporaine*, realizando un *performance* de pintura corporal usando su conocido color azul IKB (*International Klein Blue*) en el cual consistía en realizar impresiones del cuerpo femenino sobre un lienzo blanco, a lo que Klein denomina como un pincel vivo, Elena Palumbo-Mosca² fue una de las mujeres que participó de este *performance* y su testimonio habla de la importancia de poder ser parte de la obra, en el que se resalta el valor del uso del cuerpo humano en el desarrollo del *body art*, logrando transformar la interpretación del cuerpo en el que deja de ser un soporte pictórico y pasa a ser parte de la obra misma.

Este tipo de *performance* abrieron la puerta a la creación de varios eventos culturales en los que el protagonista es la muestra de pintura corporal, en la que hace que se aumente la participación de una gran cantidad de artistas, generando una competencia en el diseño y

² Testimonio de Elena Palumbo-Mosca con respecto a su participación en el *performance* de antropometría realizado por Yves Klein. <https://www.youtube.com/watch?v=gj9nHa7FtQQ>

elaboración de sus pinturas, en las que se evalúan conceptos de color, composición y también la capacidad que tiene la pintura para narrar una historia. Dichas competencias en su mayoría se realizan en Europa donde actualmente la más importante es el *World Bodypaint Festival*³, desarrollado desde 1998 en Austria, inició con la intención de poder incrementar el turismo, y a la fecha este festival se ha convertido en uno de los eventos más importantes del país atrayendo a más de 30.000 espectadores de 50 nacionalidades, en el que sus participantes se han apropiado de la pintura corporal como un estilo de vida y su profesión. En África nació también la intención de poder usar el *bodypaint* para incrementar la participación del sector turístico, en Guinea Ecuatorial se desarrolló desde el 2019 el *Equatorial Guinea Bodypainting Festival*⁴, dirigido por el colombiano Miguel Guapacha en el que una de las propuestas de este evento es poder llevar la cultura del bodypaint al público infantil.

Aportes de la pintura corporal en el campo de la medicina

Existen otros campos diferentes al del entretenimiento en los que se ha implementado la pintura corporal y en lo que se han explorados nuevas funciones para el uso de la pintura en el cuerpo, es el caso de la Escuela de Anatomía y Biología Humana de la Universidad de Australia Occidental, Crawley (Perth), Australia, se implementó el uso de la pintura corporal como herramienta en la enseñanza de la anatomía clínica, usando el cuerpo humano para poder visualizar con pintura la anatomía del cuerpo logrando una interpretación de los

³ Sitio oficial del *World Bodypainting Festival*. <https://neu.bodypainting-festival.com/en/home-en>

⁴ Sitio oficial del *Equatorial Guinea Bodypainting Festival*. <https://www.egbodypaintingfestival.com/>

estudiantes sobre los conocimientos previos (McMenamin, 2008), un claro ejemplo de cómo la pintura corporal sigue cumpliendo etapas en su evolución.

Existen artistas que también han querido abordar la anatomía desde el aporte visual y natural que da un modelo vivo, Danny Quirk⁵ es un artista estadounidense que realiza pintura corporal con efectos visuales de realismo lo cual permite que sus pinturas sean de gran ayuda para muestras educativas en la anatomía humana, y este tipo de pinturas ayuda que los estudiantes a que puedan aprender de una manera más interactiva, Quirk usa la pintura corporal anatómica para también posteriormente realizar piezas infográficas que ayudan a la visualización de la composición interna del cuerpo.

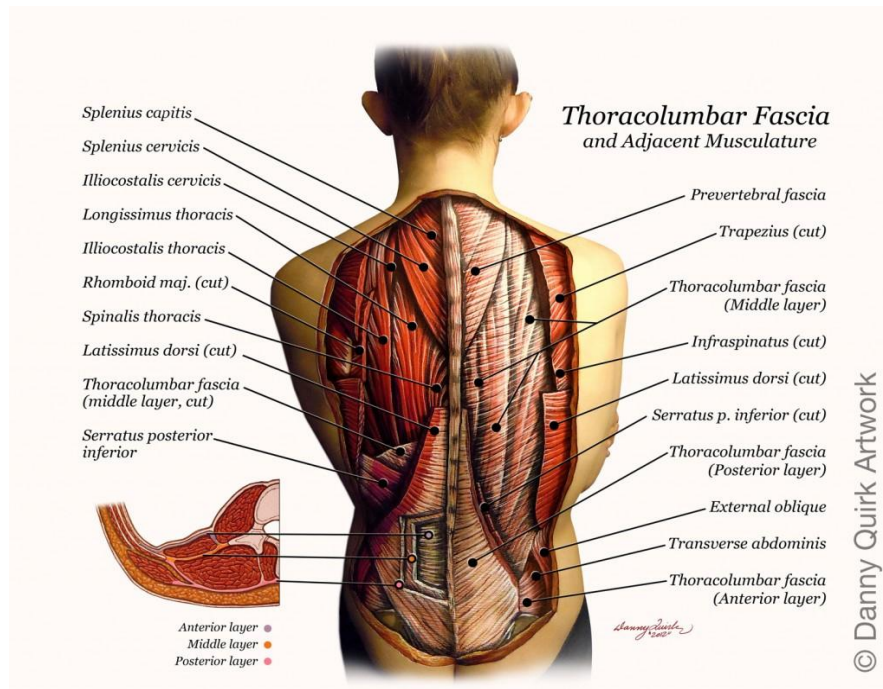


Figura 4. Pintura corporal e infografía de la fascia toracolumbar y la musculatura adyacente. Tomada de ©Danny Quirk

⁵ Portafolio del artista Danny Quirk <https://www.behance.net/dannyquirk>

La pintura corporal en la publicidad

El impacto visual que contiene la pintura corporal ha sido reconocido y usado en el campo comercial y publicitario. El uso del *bodypaint* para impulsar marcas se ha usado desde las publicaciones editoriales, la revista *Vanity Fair* en 1992, publicó en su portada a la modelo Demi Moore con una pintura corporal en la que la artista Joanne Gair realizó la representación de un traje formal (Ver Figura 5). Gair es una de las artistas más reconocidas en el mundo de la pintura corporal. Como estrategia comercial, otra de sus participaciones para el mundo publicitario fue en el lanzamiento de la nueva línea de vestidos de baño de *Sports Illustrated*, en el que en 2015 realizó la pintura corporal de dicha colección pintando a las deportistas Ronda Rousey, Caroline Wozniacki y Lindsey Vonn⁶.

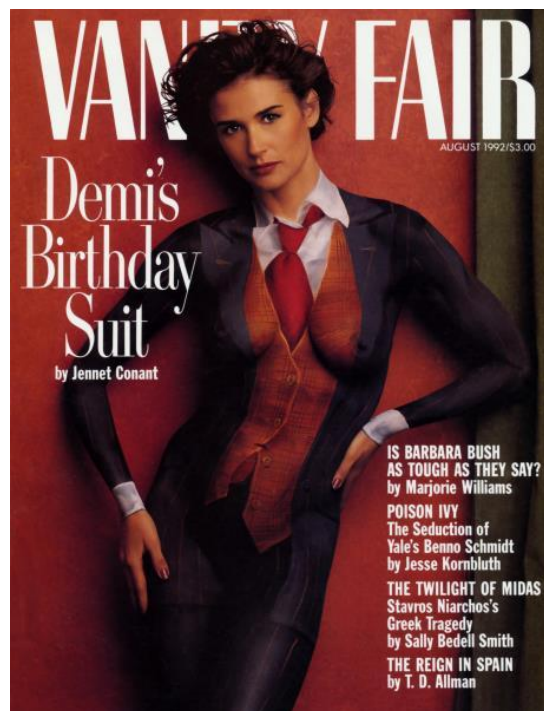


Figura 5. Portada *Vanity Fair* agosto 1992. Tomada de www.vanityfair.com

⁶ Artículo "Joanne Gair's 'Sports Illustrated' Adventures" publicado por la revista *Make-up Artist* <https://makeupmag.com/joanne-gairs-sports-illustrated-adventures/>

La moda no solo uso la pintura corporal en registros fotográficos y portadas de revistas, también quiso experimentar cuál era el impacto que tenía en la cotidianidad ya que en el año 1999 la revista *Marie Claire* decidió llevar el *bodypaint* a las calles de Nueva York con la idea de ver cuál era la reacción que tenían las personas con respecto al uso del cuerpo desnudo, esta actividad se hizo también con el objetivo de promocionar la marca Dolce & Gabbana donde Joanne Gair realizó una perfecta representación de uno de sus trajes. Y como resultado se obtuvo la atención de la comunidad, pero para sorpresa de las personas que participaron de este proyecto no se obtuvo ningún rechazo ya que ellos esperaban que sucediera debido al prejuicio existente hacia la desnudes (Martinez, 2008).

En el campo musical también se ha usado el *bodypaint* para la realización de material audiovisual, artistas como Mick Jagger en su canción Sweet Thing⁷ o también el cantante australiano Gotye para el video de su canción Somebody That I used to know⁸, entre otros en los que ven en la pintura corporal un recurso fuerte para transmitir un concepto en sus videos.

⁷ Video oficial de la canción “*Sweet Thing*” del cantante *Mick Jagger*, Con la participación de la artista *Joanne Gair*. <https://www.youtube.com/watch?v=nXZUr3v6gNo>

⁸ Video oficial de la canción “*Somebody that I used to know*” de Gotye en el que se usa pintura corporal. <https://www.youtube.com/watch?v=8UVNT4wvIGY>

Metodología de investigación

Metodología proyectual

La forma en la que se abordan los problemas debe regirse a una postura metodológica, la cual indicará el proceso y herramientas a usar para la intervención en una problemática, la selección de dichos procesos se debe a conocimientos y experiencia previa. Para el desarrollo del proyecto *Paint Your Body* se implementó la metodología proyectual propuesta por (Munari, 1983), donde consiste en desarrollar una serie de operaciones, las cuales proporcionarán un orden lógico de acuerdo a la experiencia, con el objetivo de obtener resultados eficaces con el mínimo esfuerzo. La implementación del método proyectual en este proyecto proporcionó las pautas e indicaciones necesarias para el desarrollo de cada una de las etapas creadas para la creación de la estrategia de comunicación transmedia con el objetivo de dar a conocer las distintas aplicaciones de la pintura corporal.

En el proceso metodológico de este proyecto se realizó el siguiente proceso operacional:

Definición del problema

El uso de la pintura corporal se puede llegar a relacionar con actividades impropias generando prejuicios incorrectos, los cuales hacen que no se comprenda la intencionalidad original de la pintura corporal teniendo en cuenta el espacio y el contexto en el que se está realizando.

Elementos del problema

Los prejuicios existentes con respecto al uso del cuerpo desnudo ocasionan que no se comprenda la intencionalidad que existe en ella, desconociendo los diferentes espacios e

implementaciones existentes en lo que se usa la pintura corporal. Generando que se afecte el libre desarrollo en la labor de los profesionales que participan en esta actividad.

Recopilación de datos

Para lograr generar una disrupción del pensamiento existente con respecto a la pintura corporal y el uso del cuerpo desnudo, se deben seleccionar los métodos de comunicación y la narrativa con respecto a los distintos grupos poblacionales, para lo cual en el desarrollo de este proyecto se tiene en cuenta el tipo de contenido y los canales de comunicación que más son usados por los públicos generacionales.

Análisis de datos

En este paso se tuvieron en cuenta las distintas características de consumo correspondiente a los diferentes públicos objetivos, con el fin de poder planificar la estrategia de comunicación y narrativa adecuada y con base a dicha selección la implementación de diferentes métodos de diseño.

Creatividad

En el proceso creativo se tuvieron en cuenta los elementos del problema propuestos anteriormente, ya que de acuerdo a los diferentes públicos objetivos y sus características se plantea una estrategia de comunicación transmedia.

Materiales Tecnológicos

Como materiales tecnológicos se refiere a las distintas herramientas tecnológicas y software utilizados en la elaboración de los diferentes procesos de diseño para la elaboración

de los productos en cada una de las etapas de la comunicación transmedia donde para estos procesos de diseño se usaron distintos tipos de software especificados a continuación.

Herramientas Tecnológicas		
SOFTWARE	USO	ETAPA TRANSMEDIA
Adobe Illustrator	Ilustración	Animación
		Revista
Adobe Photoshop	Edición fotográfica	Revista
		Web
Adobe Indesign	Diagramación	Revista
Wordpress	Programación	Web

Tabla 2. Herramientas tecnológicas usadas. Elaboración propia.

Experimentación

En el proceso de experimentación se tenían plenos conocimientos con respecto a las diferentes herramientas de diseño usadas para la elaboración de cada uno de los productos desarrollados en la estrategia transmedia.

Modelos

Cada uno de los procesos de diseño realizados en este proyecto, contaron con una etapa de bocetación y maqueado previa al resultado final con el objetivo de cumplir con las expectativas planteadas en cada uno de los procesos en la estrategia transmedia, teniendo en cuenta que para cada uno de los productos se realizaron procesos de bocetación diferentes.

Verificación

La implementación de cada una de las etapas desarrolladas se puso a prueba en las plataformas y medios de comunicación propuestos en la estrategia transmedia, para lo cual dio la posibilidad de obtener comentarios y respuestas de los usuarios.

Enfoque de investigación

Esta investigación es de tipo cualitativo, debido a que el análisis realizado sobre la pintura corporal se desarrolla sobre los elementos visuales y de intencionalidad. Para este proyecto se inicia con un análisis documental con el objetivo de identificar la intencionalidad existente en las diferentes implementaciones, luego categorizar por medio de los cuatro órdenes del diseño la implementación de la pintura corporal, para al final plantear una estrategia transmedia que permita dar a conocer la implementación de la pintura corporal desde el diseño gráfico.

Tipo de investigación

Se realiza una investigación de tipo proyectual debido a la implementación del método proyectual planteado por Bruno Munari, en la que se diseñan distintas etapas que permitan el objetivo de construir una estrategia de comunicación transmedia que de a conocer los usos de la pintura corporal.

Planteamiento de la estrategia transmedia

La creación del universo narrativo para el proyecto Paint Your Body está diseñado con el objetivo de dar a conocer las diferentes aplicaciones y espacios en los que se usa la pintura corporal. Para el cual se ha fragmentado la construcción del universo narrativo en diferentes públicos objetivos generacionales, en el que se tuvieron en cuenta las características de consumo de cada uno de ellos para la definición de las plataformas y canales de comunicación elegidos en el recorrido de la narrativa, este planteamiento está construido en diferentes etapas, las cuales se desarrollaron con respecto a la metodología proyectual planteada por Bruno Munari y el ciclo estratégico de acción participativo de Rojas (2020), siendo este un ciclo que estará en constante retroalimentación. Este ciclo estratégico se divide en los momentos de: maquetación, entrada, fidelización, accionar y evaluar.

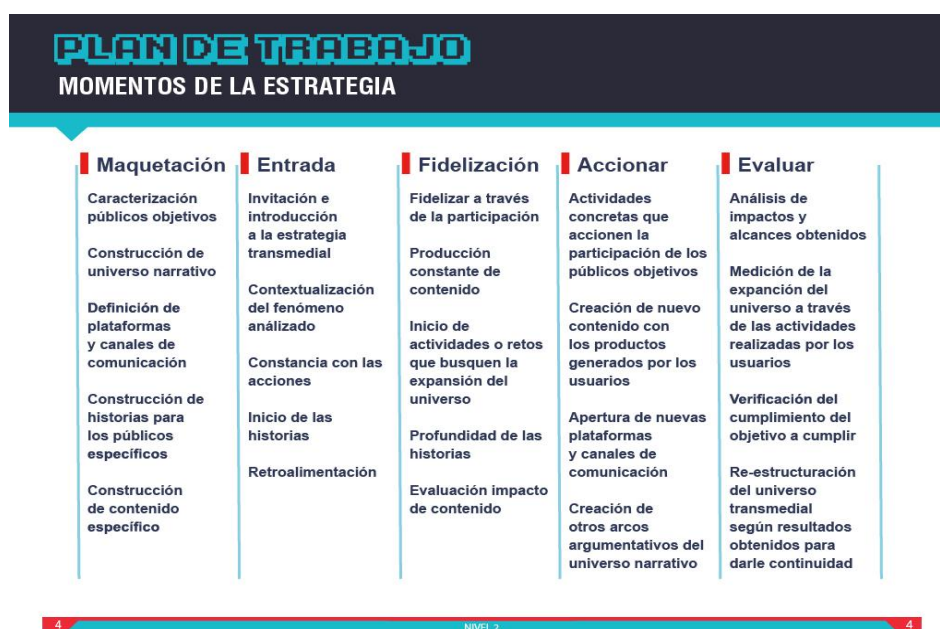


Figura 6. Ciclo estratégico de acción participativo. Tomado de Rojas (2020).

Maquetación

La maquetación corresponde al primer momento de la estrategia, en el que se define el público al cual va dirigida la narrativa con la intención de poder dar a conocer las diferentes aplicaciones y espacios en los que se usa la pintura corporal, de acuerdo al público seleccionado se construyó el universo narrativo Paint Your Body donde se plantea el recorrido que tendrá el mensaje del uso de la pintura corporal, junto a los canales de comunicación por los cuales se publicó el contenido, para que el mensaje pueda llegar a los públicos seleccionados se construyeron distintas historias y contenidos que permitan generar una comunicación efectiva hacia ellos.

Entrada

El inicio de la implementación de la estrategia transmedia corresponde a la introducción de la narrativa planteada, donde esta es la encargada de poder dar la información inicial con respecto a la pintura corporal generando la primera interacción de los usuarios con el mensaje.

Fidelización

El valor fundamental de la estrategia transmedia corresponde a la constante participación e interacción que se tiene con el consumidor, esto hace que la producción de contenidos con respecto al uso de la pintura corporal genere fidelización del público a partir de su participación.

Accionar

La evaluación con respecto a la participación de los diferentes públicos objetivos genera la creación de nuevos contenidos y la apertura de nuevas plataformas y canales de comunicación los cuales contribuyen a la ampliación y masificación de la información que tendrá el usuario con respecto a las distintas implementaciones y espacios en los que se desarrolla la pintura corporal, generando mayor contenido e información que facilitara la comprensión de la intencionalidad que existe hacia el uso del cuerpo desnudo como superficie pictórica.

Evaluar

De acuerdo a la implementación de la narrativa y la respuesta obtenida por parte de los públicos seleccionados, se deberá analizar el impacto y alcance obtenido, realizando una medición de la expansión del universo a través de las actividades realizadas por los usuarios, con base en esta información se realizará una reestructuración del universo transmedia, con el objetivo de darle continuidad y ampliación al universo narrativo.

Caracterización públicos objetivos

El diseño de una estrategia transmedia permite que la narrativa logre viajar por distintos canales y plataformas de comunicación con el objetivo de que su mensaje pueda expandirse, para que el recorrido de esta narrativa pueda ser efectivo se deben tener en cuenta los diferentes públicos objetivos a los cuales se les desea entregar el mensaje, para esto la

construcción del universo narrativo se fragmentara en tres grupos generacionales⁹, ya que así se podrán crear productos de diseño que logren satisfacer las necesidades de cada uno de ellos y que permitan generar una constante interacción con los usuarios de estos productos. Teniendo en cuenta la intencionalidad existente en el uso de la pintura corporal y la importancia del conocimiento sobre esta, se dividió la estrategia de comunicación en los grupos generacionales, generación Z (nacidos después de 1997), generación Y o millennials (nacidos entre 1996 y 1981) y la generación X (de 1965 al año 1980), este rango generacional se tuvo en cuenta con respecto a las últimas denominaciones generacionales publicado en Pew Research Center en el 2020 por (Fry, 2020).

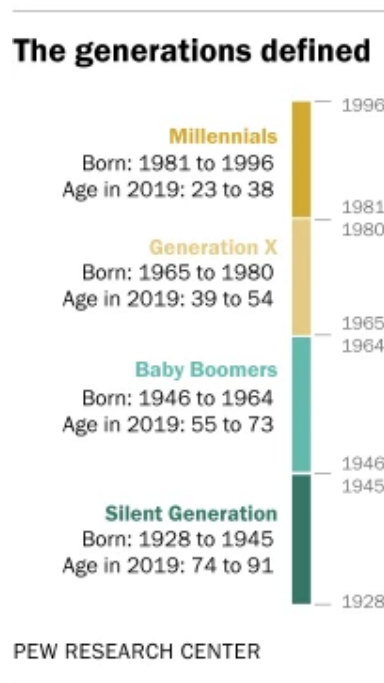


Figura 7. Rango generacional. Tomada de www.pewresearch.org Fry, (2020)

⁹ Definición de generación según la Real Academia Española RAE: “Conjunto de personas que, habiendo nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación” Para ampliar información. <https://www.rae.es/>

La creación de la estrategia transmedia está directamente influenciada con respecto al consumo tecnológico generacional existente, en el cual se tuvieron en cuenta los canales de comunicación más usados y la transición del mundo análogo a la digital para algunas de las generaciones.

Generación X

La población correspondiente a la generación X son los que se encuentran en este momento en el rango de edad de los 41 a 56 años, hijos de la generación Baby Boomer y padres de los millennials y centennials, la generación X es muy importante en el mundo de la pintura corporal, ya que pudieron vivir y hacer parte de situaciones referentes a los antecedentes anteriormente mencionados como, heredar la implementación del performance de Yves Klein y también vivieron las reacciones con respecto a la publicación de la portada de la revista *Vanity Fair* en 1992 con la pintura en el cuerpo de Demi Moore, donde para esta época esta generación tenía entre 12 y 27 años, de gran importancia para que en el mundo contemporáneo puedan entender y relacionar la intencionalidad de la pintura corporal.

Esta generación fue influenciada en gran parte por ser aquella en la que vivió el inicio de la tecnológica, donde se veían los primeros computadores personales y la expansión del internet (Díaz-Sarmiento et al., 2017). Teniendo en cuenta que fue una generación que estaba acostumbrada a los medios de comunicación análogos, como prensa y revistas impresas, no le ha costado adaptarse a la transición tecnológica, debido a la reciente investigación publicada por Vogels, (2019) en Pew Research Center, dice que el 91% de la generación X

utiliza internet, donde un 17% se conecta principalmente desde teléfonos inteligentes y el uso de redes sociales ha aumentado un poco más de 10% desde el 2012.

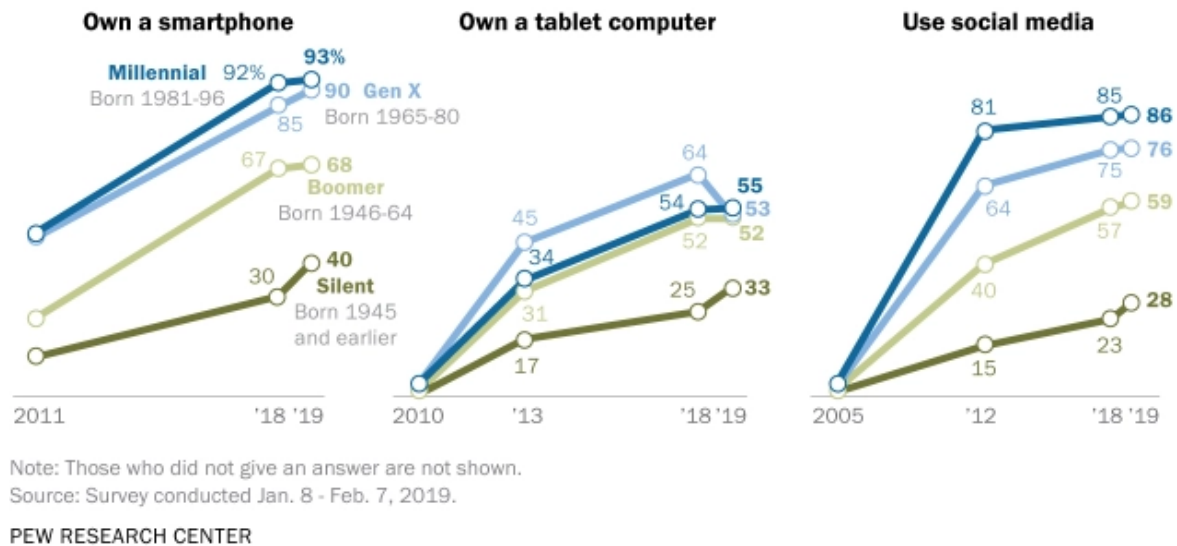


Figura 8. Variaciones del uso del internet en teléfonos inteligentes, tabletas, computadores y redes sociales en las generaciones. Tomada de www.pewresearch.org Vogels, (2019).

Los medios online son una de las principales formas de acceso a la información científica de la generación X, ya que un estudio realizado en España en 2017 muestra que aproximadamente el 65% de las personas que para dicho año estaban entre los 45 y 54 años, quienes pertenecen a este grupo generacional usan medios digitales generalistas para obtener acceso a información científica y aproximadamente el 38% busca en medios digitales especializados (FECYT, 2017). Teniendo en cuenta los datos anteriores se puede deducir que el acceso a sitios web, medios editoriales y redes sociales pertenece a los medios de comunicación y búsqueda de información especializada de la generación X.

Generación Y o Millennials

Esta es la generación que nació con la tecnología como un estilo de vida, actualmente tienen entre 40 y 25 años, los millennials crecieron con el internet y los teléfonos digitales, precursores en el uso de las redes sociales. Debido a su facilidad y familiaridad con la tecnología muestra un gran interés por mantenerse informado sobre ciencia y tecnología, según la FECYT en 2017 aproximadamente el 70% de esta generación le interesa estar informado.

Teniendo en cuenta la investigación "Perfiles generacionales en el consumo de información" realizado por Gema Revuelta y Cristina Corchero publicado por Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología - FECYT en 2017, mostró que el 60% de los millennials usa internet como el primer medio para obtener información científica, y aproximadamente un 59% usa la plataforma de contenido audiovisual como YouTube.

Para la evolución de la pintura corporal es de gran importancia la generación millennials, por su gran interés en conocer y tener experiencias multiculturales, el desapego a las instituciones como la iglesia (Díaz-Sarmiento et al., 2017), estas son características importantes en las que esta generación podría tener mayor acceso a información con respecto al uso del cuerpo desnudo como superficie pictórica sin tener como influencia conservadora la religión, y también debido a su multiculturalidad podrá conocer la intencionalidad de la pintura corporal en otras culturas.

De acuerdo a las características anteriormente mencionadas se concluye que como principales medios de comunicación para la generación millennials se consideran las redes sociales, plataformas audiovisuales, y el internet como medio de información sobre ciencia y tecnología.

Generación Z o Centennials

Los Centennials son aquella generación en la que consideran al teléfono inteligente como una extensión más de su cuerpo, nacidos después de 1997 con lo que viven en una constante evolución de la tecnología, el uso de la tecnología no es nuevo para ellos, tablets, teléfonos inteligentes y demás, es algo cotidiano. (Espiritusanto, 2016) dice que para la generación Z las tecnologías sociales de la información son su presente y su futuro, las conexiones personales son muy importantes, tienen mentalidad global y ven la diversidad como un valor. Siendo esto un punto fuerte a considerar, teniendo en cuenta la importancia de poder comprender la diversidad en la intencionalidad cultural existente en el uso del cuerpo desnudo en la pintura corporal.

El consumo y la construcción de información realizada por esta generación es muy amplia, John Savageau citado por (Espiritusanto, 2016) afirma que: “Los Z son una generación en la que las personas son las noticias, crean las noticias, consumen las noticias, y proporcionan las noticias”. Una generación en la que participan e interactúan constantemente con el contenido que consumen. Según la (FECYT, 2017) el 52% usa videojuegos y el 70% de los centennials tiene acceso a información tecnológica y científica de medios audiovisuales

como YouTube. Espiritusanto considera también a esta generación en la que lo más importante es la imagen, plenamente audiovisual y el 81% usa alguna red social. Para una generación prácticamente 100% tecnológica se concluye que los recursos audiovisuales, de entretenimiento y redes sociales son sus principales medios de comunicación.

Definición de plataformas y canales de comunicación

La selección de las plataformas y canales de comunicación usados se consideraron con respecto a las características de consumo y habilidades de interacción de cada grupo generacional seleccionado. Para esto se tuvo en cuenta dos aspectos principales de consumo:

- **Canales de comunicación de uso común en las tres generaciones:**
 - Donde el uso de redes sociales es el más usado tanto en las generaciones centennials y millennials, y debido al aumento significativo en el uso de estas plataformas por parte de la generación X, se considera una herramienta de comunicación apropiada para la construcción de la narrativa.
- **Canales de comunicación más fuertes en cada generación:**
 - Debido al alto porcentaje de uso de internet por parte de la generación x con un 91%, y el 38% en el uso de medios digitales en la búsqueda de información científica y tecnológica especializada. Se considera a la plataforma web como el medio más fuerte en comunicación digital para la generación X.
 - Los millennials muestran un alto porcentaje en el interés por estar informados en el que en un 60% usan internet como primer medio de información

científica y tecnológica, también en un porcentaje por cercano al anterior de 59% el consumo audiovisual en YouTube. Siendo el audiovisual y medios de comunicación científica los más usados por esta generación.

- Videojuegos y medios audiovisuales son los más usados por la generación centennials, con un 52% para el uso de videojuegos y un 70% en audiovisuales.

De acuerdo a las plataformas y canales de comunicación más usados por cada uno de los públicos generacionales seleccionados se desarrolló un esquema de comunicación, el cual muestra la interconexión de canales de comunicación que se usaron en la estrategia transmedia del proyecto Paint Your Body.

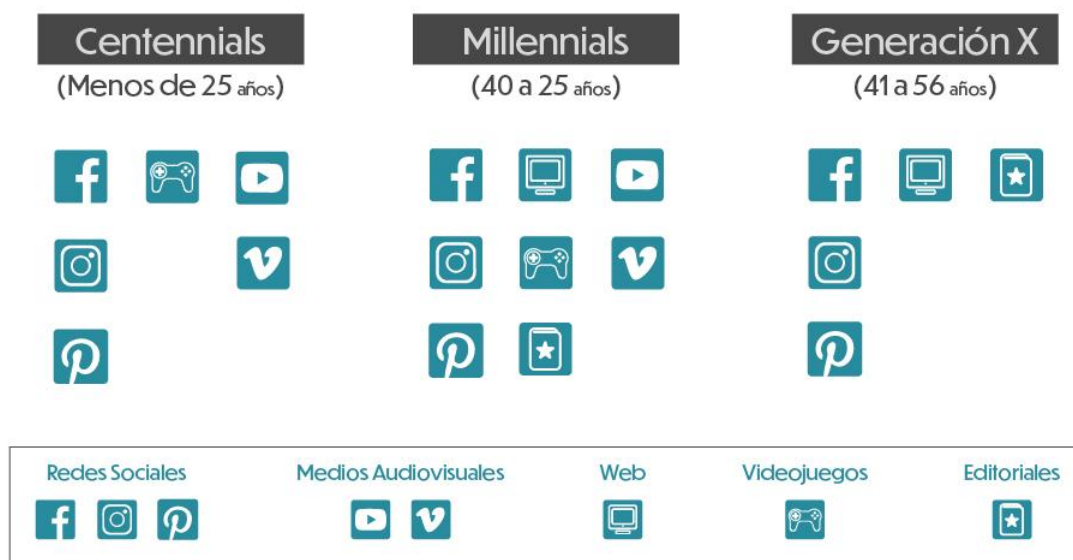


Figura 9. Planteamiento de canales de comunicación según la generación. Elaboración propia.

El recorrido del universo narrativo, se comprenderá de los siguientes canales y plataformas de comunicación:

- **Generación X:**

- Facebook
- Instagram
- Plataforma Web
- Producto editorial

- **Millennials:**

- Facebook
- Instagram
- Plataforma Web
- Audiovisual
- Producto editorial

- **Centennials:**

- Facebook
- Instagram
- Audiovisual
- Videojuego

Construcción del universo narrativo

Para poder lograr dar a conocer las diferentes aplicaciones e implementaciones de la pintura corporal se tuvieron en cuenta las características del público objetivo, el cual en este caso está dividido en tres grupos generacionales, generación X, millennials y centennials,

con el objetivo de poder plantear y desarrollar productos adecuados con respecto a las características de consumo, y las plataformas de comunicación más usados por ellos, con el fin de generar una comunicación efectiva en cada uno de los grupos generacionales y así poder entregar el mensaje de manera correcta.

Para poder tener una familiaridad en toda la narrativa transmedia se diseñó un identificador visual el cual hace referencia a la relación pintura, persona y cuerpo. Es por esto que este proyecto toma como nombre “Paint Your Body” se usa en el idioma inglés ya que el objetivo es poder llegar a diferentes partes del mundo, acompañado del lema “El mundo del cuerpo y la pintura” teniendo en cuenta que este proyecto se a desarrollado en conjunto con la UNESP en Brasil se plantean las variaciones del idioma correspondiente al lema, y éste será el que se permitirá cambiar según el idioma del país en el que se comunique, “Paint Your Body - O mundo do corpo e da pintura” para su comunicación en portugués.



Figura 10. Identificador visual proyecto Paint Your Body. Elaboración propia.

El concepto creativo del identificador visual hace referencia a la conexión que tiene la pintura con el cuerpo, es por esto que se realizó una conexión con la letra T de la palabra “Paint” y la letra B de “Body” donde en medio se encuentra el sujeto “Your” que relaciona al ser humano dentro del concepto de pintura y cuerpo.

El planteamiento de la narrativa transmedia está dividido en cinco momentos; maquetación, entrada, fidelización, accionar y evaluar. correspondientes al ciclo estratégico de acción participativa planteado por Rojas (2020). Este planteamiento se desarrollo cumpliendo un hilo conductor el cual ayude a la difusión del mensaje de manera correcta según los grupos generacionales y los canales de comunicación, la construcción de la narrativa se diseñó de la siguiente manera:

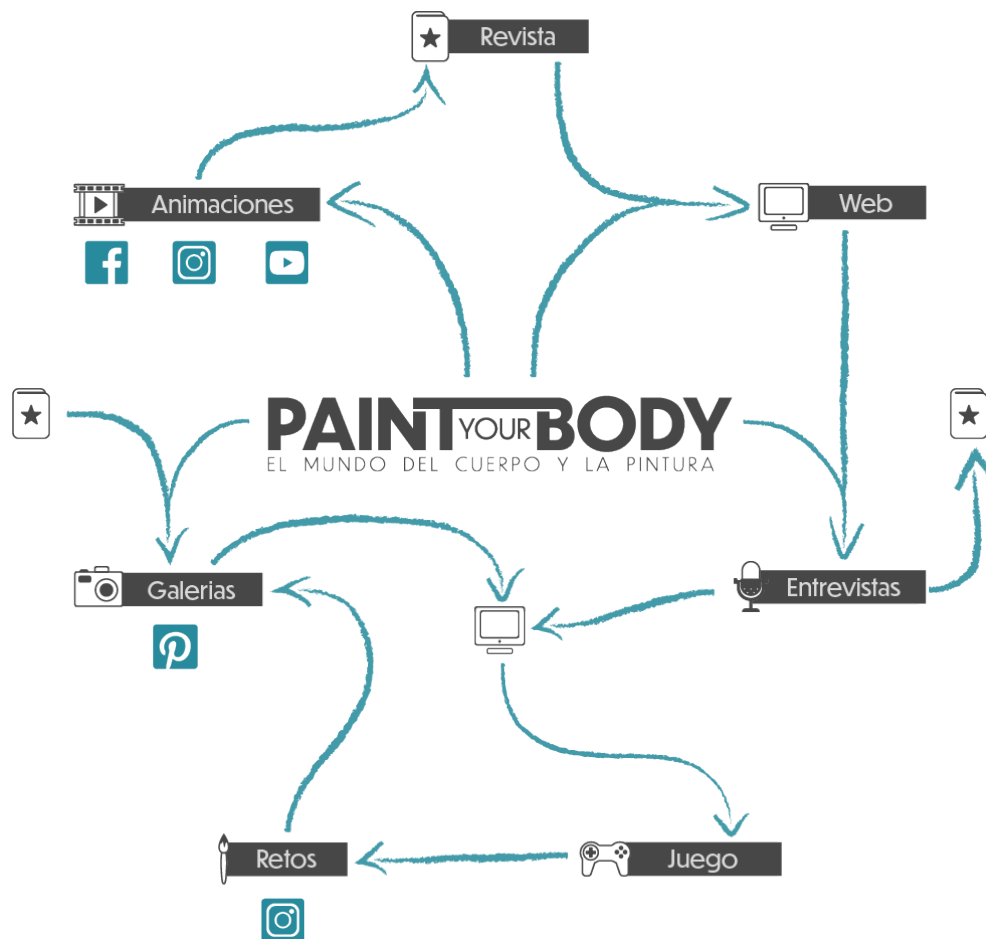


Figura 11. Planteamiento universo narrativo Paint Your Body. Elaboración propia.

- Construcción de una historia animada dirigida a las generaciones millennials y Centennials publicado en las plataformas audiovisuales como YouTube y Vimeo, en la que se comunica de una forma fantástica el proceso que existe en la elaboración de una pintura corporal, para lo cual se tomó el trabajo de pintura corporal de lujuria.
- Para la generación X se desarrolló un sitio Web en el que se muestran diferentes tipos de información con respecto a la pintura corporal, como libros relacionados con el mundo del cuerpo y la pintura, investigaciones científicas en la que se usa la pintura corporal como herramienta de aprendizaje, y mucho más contenido que de a conocer las diferentes aplicaciones e implementaciones de la pintura corporal.
- La elaboración de una revista digital la cual tendrá contenido científico, eventos en los cuales la pintura corporal es el protagonista, y divulgación de artistas destacados en el mundo del *body paint*. Este producto editorial está dirigido a las generaciones que muestran un alto porcentaje en el interés de estar informados, como la generación X y millennials.
- Se plantea la construcción de un videojuego, el cual permita tener la experiencia de poder planear una pintura corporal, desde desarrollar un concepto narrativo y generar una composición visual. Ya que el 52% de la generación centennials usa videojuegos y un 13% los usa todos los días, el desarrollo de este producto es adecuado para que esta generación pueda interactuar con la pintura corporal.
- El planteamiento de eventos digitales los cuales permitan la interacción de los tres grupos generacionales por medio de la intervención de espacios o figuras de acción, mostrando diferentes conceptos de la pintura corporal, que se divulgará por medio de imágenes en redes sociales como Facebook, Instagram y Pinterest.

- Poder conocer el trabajo de otros artistas, investigadores o diferentes profesiones que usan la pintura corporal por medio de entrevistas, en el que se desarrollaran diferentes contenidos de audio o escritos. Con el fin de crear una comunidad en torno a la pintura corporal.

Historias animadas

Existen diversos recursos para poder contar historias y la animación es uno de ellos, está se vale de una riqueza gráfica complementada con pistas de audio y musicalización que la hacen atractiva en el campo audiovisual, (Millan S, 2013) afirma que la animación permite incentivar la fantasía del espectador recibiendo mensajes creíbles y fabulosos, ya que como herramienta publicitaria logra crear mundos fantásticos comunicando atributos de las marcas donde con el uso de actores reales es más complejo de solucionar. Las historias animadas pueden darle una gran fuerza a las historias que se cuentan con la pintura corporal, ya que con la implementación de esta herramienta audiovisual se puede lograr que estas historias puedan comunicar al asistente en el caso del proyecto Paint Your Body las diferentes aplicaciones e implementaciones de la pintura corporal.

Para dar inicio al mundo narrativo se realizó una pequeña historia animada, la cual tiene como objetivo mostrar el proceso que existe en la elaboración de una pintura corporal, para el desarrollo de esta animación se realizó con respecto a la metodología proyectual.

Tema

Para poder comprender el mundo de la pintura corporal se debe conocer el proceso que se realiza en su desarrollo desde la idea, bocetación, definición de técnica, y elaboración. Dicho proceso que plasmó como tema de la animación que dio inicio al mundo narrativo del proyecto Paint Your Body, como tema de pintura corporal se tomó el proyecto referente a los pecados capitales “El cuerpo no es pecado” realizado por estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Este proyecto consiste en ilustrar por medio de la pintura corporal poemas relacionados con los siete pecados capitales escritos por el poeta Alfonso Paredes, con el trabajo fotográfico de Nicolas Muñoz, realización de la pintura a manos de Juan Sebastián Díaz y como modelo la estudiante Stephanny Pinzón. Se seleccionó la pintura relacionada con el tema de “Lujuria” ya que el tema de lujuria genera asociaciones al erotismo o la sexualidad, y por medio de la construcción de la narrativa para esta historia se pretende generar una asociación distinta, donde la intención es poder mostrar el proceso de elaboración de la pintura corporal. En la construcción de esta historia se realizaron distintas etapas.



Figura 12. Boceto pintura corporal "Lujuria". Elaboración propia

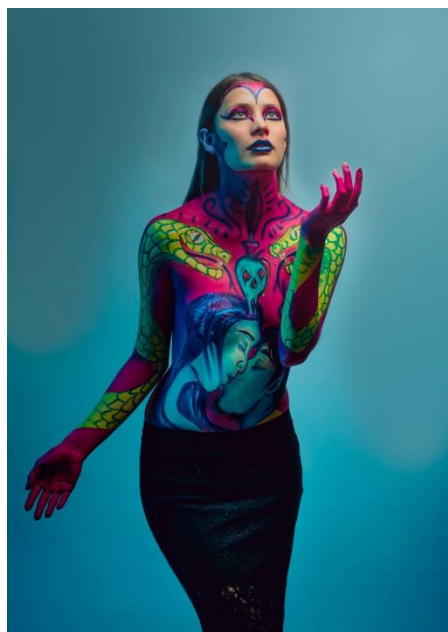


Figura 13. Pintura corporal "Lujuria". Modelo: Stephanny Pinzón, Bodypaint: Juan Díaz, Fotografía: Nicolás Muñoz

Guion

Para la primera etapa se desarrolla un guion el cual da las pautas para la construcción de la historia animada, el cual contiene parámetros específicos de su contenido tanto visual como conceptual:

- Profesionales que participan en la elaboración
- Tipo de ilustración
- Tipo de animación
- Descripción detallada de la acción de los personajes
- Diálogos de los personajes
- Plano
- Ángulo de la cámara
- Tipos de transiciones

Esta historia tiene como nombre “La chispa inicial” una historia que muestra cómo nace la creación de una pintura corporal desde la idea principal del artista, el proceso creativo de bocetación y al final como se construye en una obra viva. (Ver Anexo # 1 Guion Animación).

Storyboard

Luego de la elaboración conceptual y narrativa de la historia que se desea contar, donde en este caso es “La chispa inicial” se realiza el proceso de *storyboarding* o guion gráfico, el cual se realizó bajo los parámetros específicos descritos en el guion inicial, este recurso visualiza de una forma rápida el contenido de cada una de las escenas planteadas, y así poder

tener una primera visualización de la historia, en este proceso de *Storyboard* se describen los tiempos correspondientes a cada una de las escenas y sus transiciones (Ver Anexo # 2 Storyboard). Para (Simon, 1964) los guiones gráficos resuelve problemas de producción, ahorra tiempo y dinero y puede servir para probar una idea desde el principio.

Cada cuadro refleja de una forma rápida con respecto a la elección de los planos y da la posibilidad de realizar cambios en el guion con respecto a las transiciones y planos, con el objetivo de que el mensaje y la narrativa principal sea efectiva.

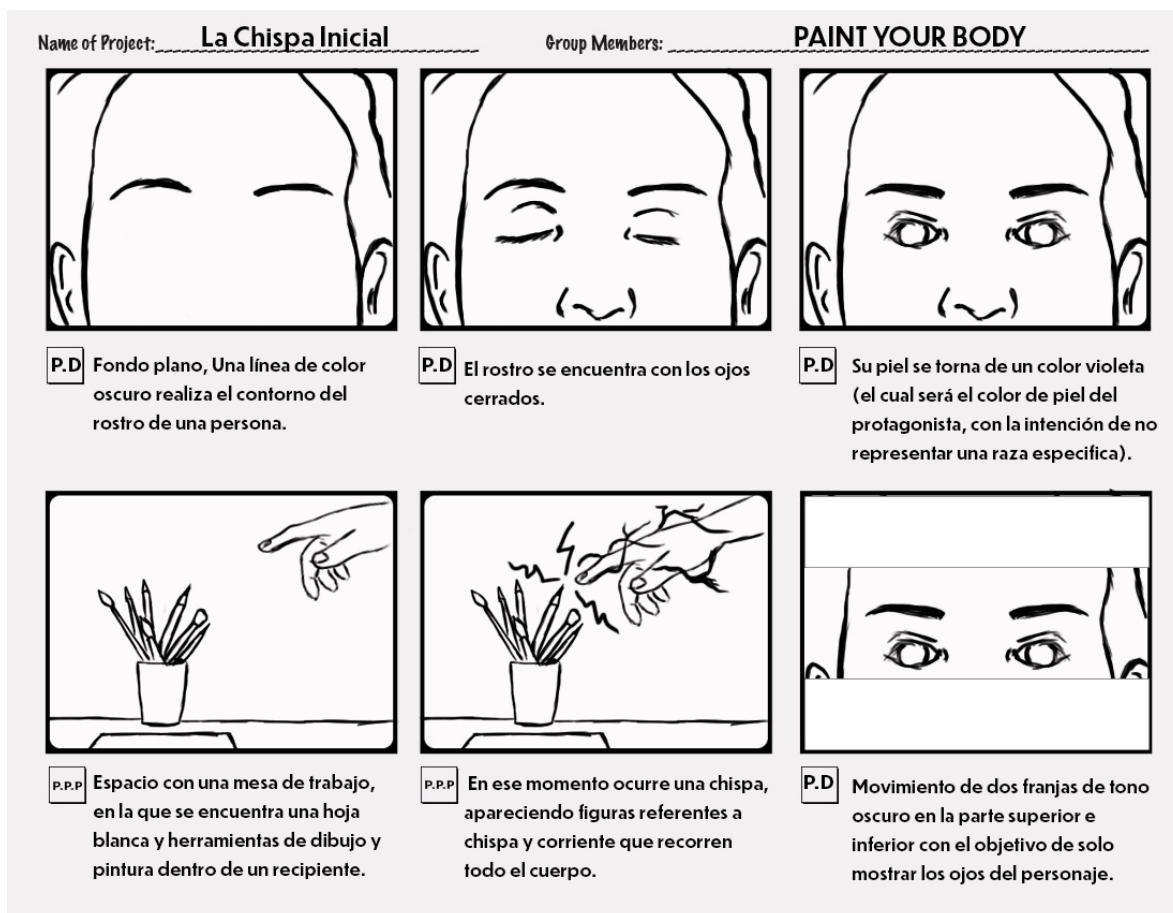


Figura 14. Storyboard de escena 1 y 2 de la historia "La chispa inicial". Elaboración propia

Animatic

Este es el método que permite ver el primer acercamiento con respecto a los tiempos reales de duración de cada escena y sus transiciones, para (Simon, 1964) “Los *animatics*, en una palabra, son *Storyboards* de video. Son una forma de ver el proyecto final en movimiento antes de afrontar los gastos de rodaje o animación.” la elaboración de un *animatic* permite organizar una secuencia de imágenes en las que se percibe el movimiento que debe existir en las escenas animadas, con la previsualización de un *animatic* se pueden ver los aspectos reales de la animación no solo el resultado final, también la comprensión del concepto y el mensaje.

El guion gráfico realizado para la historia “La chispa inicial” consiste en tomar los bocetos conceptuales realizados en la etapa de *Storyboard* anterior y realizar una secuencia cuadro a cuadro de la historia. Para la elaboración del *animatic*, se realizó la bocetación de cada una de las escenas en el software Adobe Photoshop, y la secuencia de imágenes en Adobe After Effects, ya que permite realizar una composición de video por medio de la secuencia de imágenes, dando la posibilidad de modificar los tiempos de transición de cada cuadro.

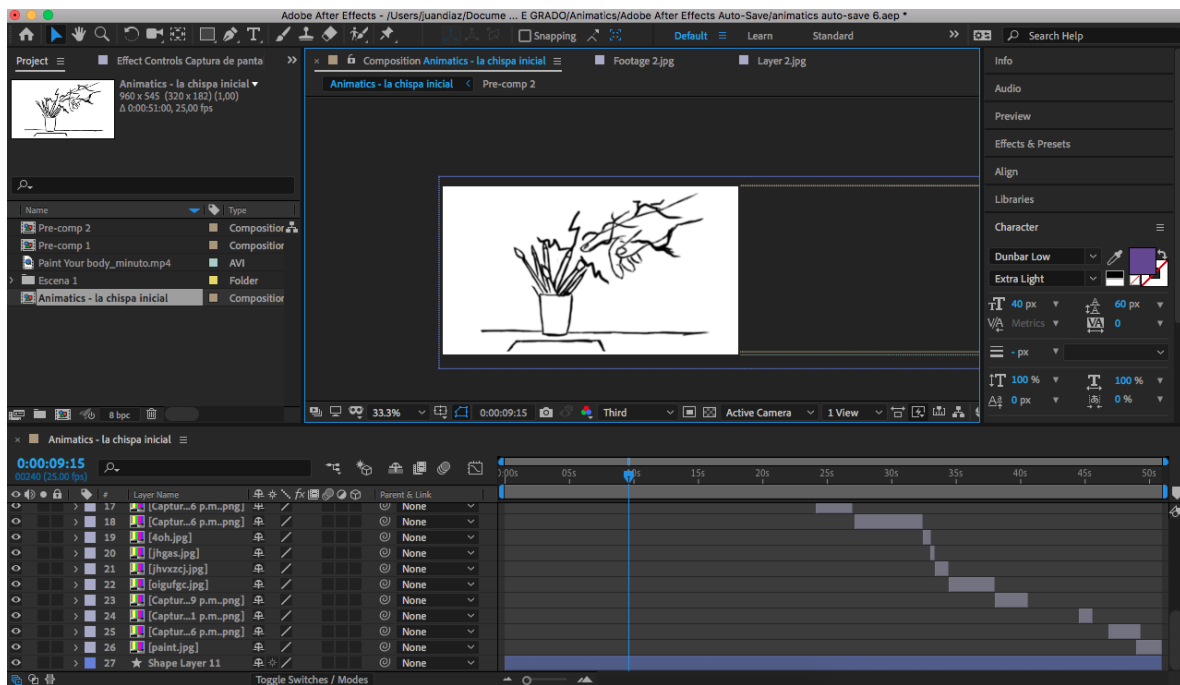


Figura 15. Interfaz de diseño Adobe After Effects CC 2019, construcción animatic. Elaboración propia.

Ilustración

El proceso de ilustración corresponde a la elaboración final en la imagen de cada personaje y escena planteada, para la elaboración de la ilustración en las escenas de la historia “La chispa inicial” se usó la siguiente paleta de color la cual pertenece a la usada en el trabajo “El cuerpo no es pecado” de la pintura corporal “Lujuria”, ya que esta será la representada en esta historia animada.

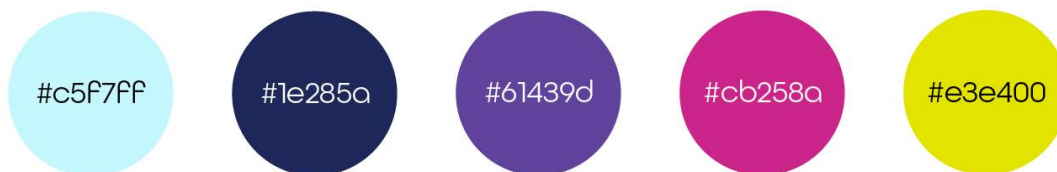


Figura 16. Selección de color para historia “La chispa inicial”. Elaboración propia.

La técnica usada en este proceso de ilustración, es la vectorial ya que esta técnica permite generar gran calidad en la imagen y tener una perfecta incorporación de color en la animación, el software usado en el desarrollo de la ilustración fue Adobe Illustrator. debido a la facilidad que tiene en la exportación de los archivos con el software Adobe After Effects en cuál será desarrollado el proceso de animación. para el proceso de ilustración se debe tener en cuenta cada uno de los movimientos o acciones de los personajes y elementos que componen cada escena realizando una composición por capas para poder realizar los movimientos de manera correcta en el software de animación.

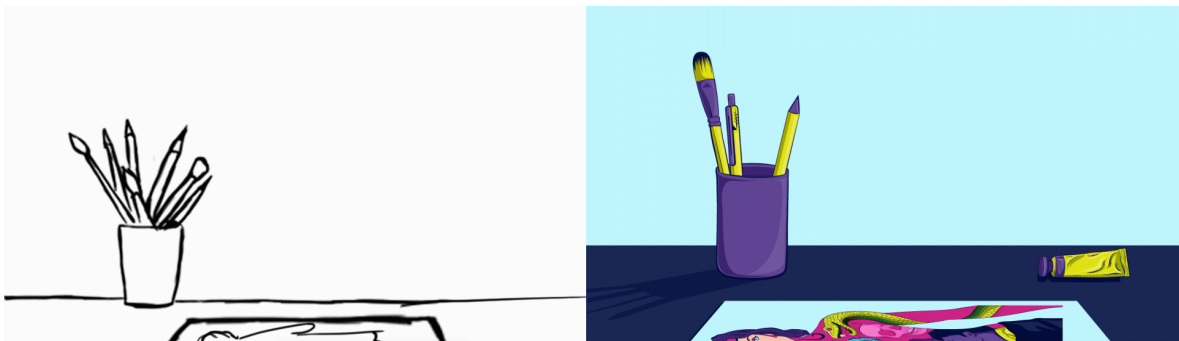


Figura 17. Comparación Animatic (Izquierda) con Ilustración final (derecha). Elaboración propia.

Animación

La animación permite realizar proyectos audiovisuales fantásticos, donde se pueden contar historias sin limitantes de grabación reales, la construcción de mundos fantásticos puede plasmarse y convertirse en una realidad por medio de la técnica de animación. El concepto diseñado para esta historia “La chispa inicial” se compone de muchas escenas de fantasía, ya que en una de sus escenas los elementos que componen la pintura corporal cobran

vida cada uno, generando movimientos que sin el uso de la animación son prácticamente imposibles de contar. El proceso de animación se realizó en el software Adobe After Effects, el cual contiene una interfaz amplia la cual cuenta con todas las herramientas necesarias para poder desarrollar animaciones en 2D y en 3D.

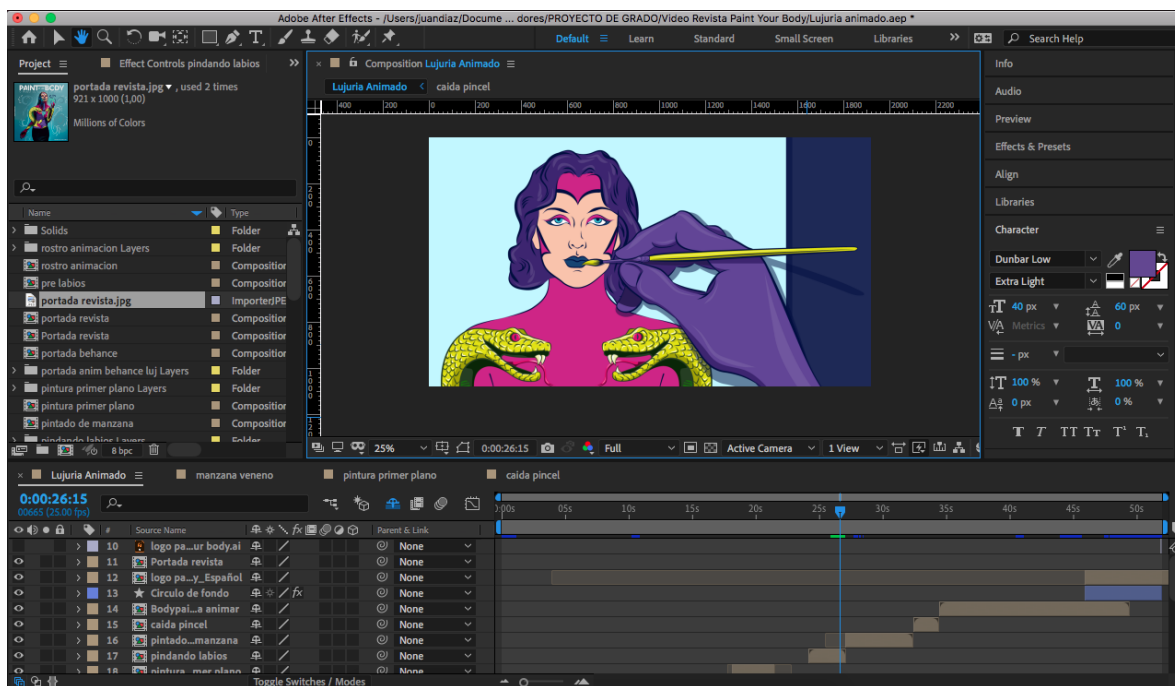


Figura 18. Interfaz de diseño Adobe After Effects CC 2019.

La producción de este producto audiovisual está dirigida a las generaciones millennials y centennials en el que el objetivo del mensaje consiste en mostrar el proceso de creación de la pintura corporal por medio de un lenguaje de fantasía. Teniendo en cuenta las características de consumo se divulga esta producción en plataformas audiovisuales como Vimeo y YouTube.

Musicalización

La narrativa en la animación no se comprende únicamente de la imagen, el acompañamiento musical genera una conexión mayor de los sentidos, la musicalización se convierte en una parte de la historia que se quiere contar, para “La chispa inicial” se eligió la música del artista Nexmark del álbum You Now, para lo cual se tuvo en cuenta la intensidad de la canción, las variaciones y mezclas de sonido las cuales se acoplan de buena forma a los momentos y transiciones de la animación. El resultado de esta historia animada se puede ver en el siguiente enlace <https://vimeo.com/503909241>

Revista

El desarrollo de un producto editorial brinda al público objetivo de mayor edad la facilidad de obtener información de forma precisa, debido a que el 38% de la generación X busca información tecnológica y científica en medios digitales especializados, debido a esto se diseñó un producto editorial tipo revista el cual contiene información específica respecto a diferentes tipos de implementaciones en la pintura corporal. Las revistas culturales constituyen un documento histórico de gran interés en la construcción de la historia cultural, ya que han sido el camino para la profesionalización de la literatura (Beigel, 2003).

La revista Paint Your Body es una revista que se enfocará en resaltar la importancia de la pintura corporal no solo en el ámbito artístico sino también desde los aportes científicos, sociales y culturales de la pintura en la piel, esto con la intención de que su contenido pueda brindar mayor información al lector generando una disrupción con respecto al uso del cuerpo desnudo, y así poder mostrar la variedad de aportes que desarrolla la pintura corporal en

múltiples espacios. Teniendo en cuenta esto, la pintura corporal da la posibilidad de obtener e implementar una gran variedad de contenido cultural, social y científico, Este contenido se dividirá en diferentes secciones las cuales ayudarán a que el lector pueda tener un recorrido informativo amplio (Ver Anexo #4 Revista), este contenido se divide en diferentes secciones las cuales cada una de ellas toman el nombre relacionado con la pintura:

- **La chispa inicial:** la primera sección habla con respecto a las historias animadas creadas en la etapa inicial de la estrategia transmedia, esto con la intención de poder relacionar los productos editoriales y audiovisuales generando un recorrido por ambos canales.
- **Una gota de tinta:** Se publican proyectos independientes, tanto audiovisuales, como de fotografía u otros proyectos que logren juntar otro tipo de disciplinas con la pintura corporal. En este caso se habla sobre el trabajo “El cuerpo no es un pecado” un proyecto que mezcla la poesía con la pintura en la piel. Realizado por estudiantes de la facultad de ciencias de la comunicación de la Fundación Universitaria Los Libertadores.
- **Para saber:** Será la sección científica y académica en la cual se muestran los aportes e investigaciones en los cuales la pintura corporal ha participado. Y para esta primera edición se presenta la investigación realizada por el Dr. Paul G. McMenamin de la School of Anatomy and Human Biology, Faculty of Medicine de Australia, también las pinturas anatómicas realistas del artista Danny Quirk.
- **Prepare sus pinturas:** La elaboración de la pintura corporal no es solo una profesión, también es un estilo de vida, y es de gran importancia poder conocer cada uno de los

eventos, competencias y actividades a nivel mundial en las que participan los artistas, modelos, fotógrafos y demás personas que hacen parte del mundo de la pintura corporal. El *Equatorial Guinea Bodypainting Festival* es uno de los festivales más reconocidos a los que se puede asistir y será este el que ingresa a la sección “Prepare sus pinturas” de esta primera edición de la revista Paint Your body.

- **¿Cómo lo hacen?:** Es una sección en la cual se habla sobre artistas destacados a nivel mundial, los cuales han podido crear una influencia artística en la pintura corporal convirtiéndose en referentes para los nuevos artistas. En esta primera edición se publicó el trabajo de Johannes Strötter el maestro de las ilusiones.
- **Destakes de pintura:** Mostrar nuevos contenidos y referentes literarios son el objetivo de esta sección, no solo se centra en el mundo de la pintura corporal, en esta parte se busca expandir los conocimientos del lector, integrando recomendaciones literarias relacionadas con la pintura, el cuerpo, arte y diseño. Como lo puede hacer la recomendación publicada en la primera edición de la revista Paint Your Body con el libro Historia de la belleza de Umberto Eco.
- **Nuevas pinturas:** Para finalizar el contenido, la revista Paint Your Body pretende dar visibilidad a nuevos artistas de la pintura corporal, se realizaron pequeñas reseñas de cada uno de ellos contando su estilo de pintura y llevando al lector a que pueda ver sus trabajos por distintas plataformas

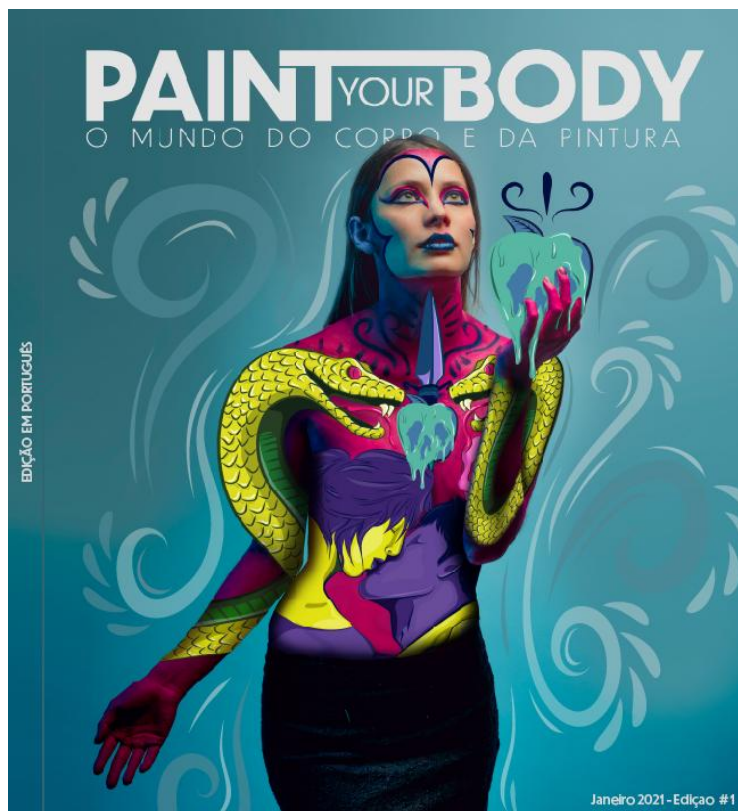


Figura 19. Portada revista PAINT YOUR BODY, Primera edición, edición en portugués. Elaboración propia.

Todo el contenido publicado en la primera edición de la revista Paint Your Body está citado en cada uno de los artículos, donde se obtiene la información de las plataformas y las fuentes de las que se tomó dicha información.

Diagramación

Teniendo en cuenta el contenido que se desea publicar se realizó la etapa de maquetación donde para la producción de productos editoriales se inicia con la construcción de un derrotero, el cual brinda los parámetros de diagramación de la información a publicar, siendo este un requisito fundamental en la construcción de una revista ya que se podrá visualizar la jerarquía del contenido (Ver Anexo #3 Derrotero Revista). En la construcción y diagramación

de la revista Paint Your Body se usó en software Adobe Indesign específico para la producción editorial.



Figura 20. Revista Paint Your Body, páginas 18 y 19. Elaboración propia

Diseño Web

La construcción de un sitio web nace con la intención de poder tener un espacio digital en el cual sea fácil la interacción con el público que hace parte de la generación X, el uso de internet de esta generación registró un 91% según la Pew Research Center de acuerdo a una investigación publicada en 2019, y también se consideró la información dada por FECYT (2017) la cual asegura que aproximadamente el 38% de personas ubicadas en este rango generacional buscan contenido tecnológico y científico en medios digitales especializados. Debido a estos datos se consideró pertinente la creación de un sitio Web que permita acceso

a los productos anteriormente realizados, y contenidos adicionales que permitan una interacción con el usuario para lo cual se realizó un mapa de navegación de la información publicada en el sitio Web.

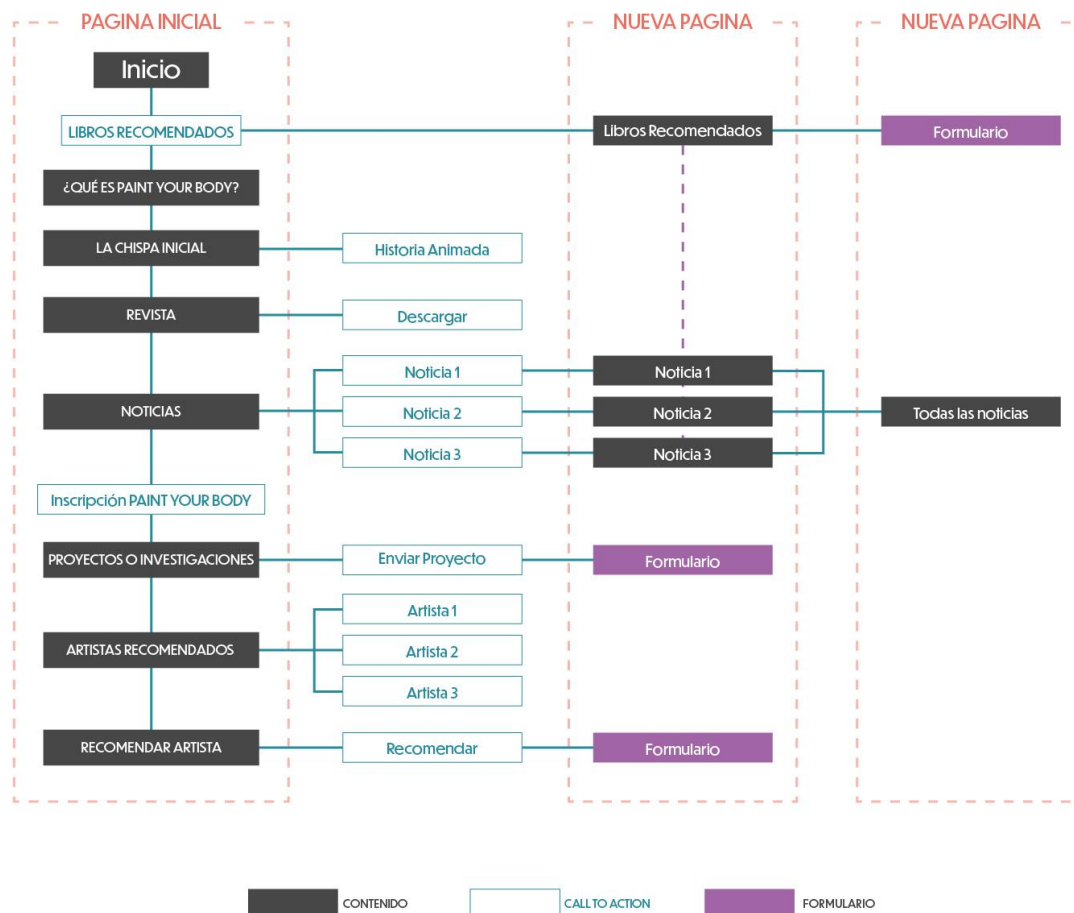


Figura 21. Esquema de navegación sitio Web PAINT YOUR BODY. Elaboración propia..

El esquema de construcción planteado muestra la composición del sitio Web del proyecto Paint Your Body, donde el usuario podrá tener diferentes Call to action con el objetivo de tener varias posibilidades de interacción con el usuario y generando una ruta de navegación. Este sitio Web se encuentra bajo el dominio www.paintyourbodymagazine.com

- **Inicio:** Introducción por medio de una frase relevante a la pintura, en este caso se tiene una frase del artista Leonardo Da Vinci.
- **Libros recomendados (Call to action):** Este llamado a la acción corresponde a una página nueva en la que se encontrarán recomendaciones de textos literarios relacionados con la pintura corporal, arte, cuerpo y diseño. También se tiene un pequeño formato de dos espacios en que el usuario podrá recomendar libros y así se ampliará gradualmente el contenido recomendado.
- **¿Qué es Paint Your Body?:** En este espacio de bienvenida el usuario encontrará una breve descripción con respecto al objetivo del proyecto.
- **La Chispa Inicial:** El usuario encontrará las historias animadas realizadas con el objetivo de poder tener la misma línea narrativa que se encuentra en las redes sociales.
- **Revista Paint Your Body:** La visualización y descarga de la primera edición de la revista será gratuita, el usuario tendrá una previsualización de la portada de la primera edición de la revista, teniendo en cuenta que según la portada que estará publicada será la edición que se podrá descargar.
- **Noticias:** En esta sección se publicarán dos tipos de noticias.
 - Una breve descripción correspondiente a un tema publicado en la revista, con la intención que el usuario desee ampliar mas dicha información descargando la revista.
 - Variedad de noticias en las que el usuario podrá estar informado sobre diferentes temas relacionados al mundo del cuerpo y la pintura.

- **Inscripción a Paint Your Body (Call to action):** El usuario tendrá la opción de suministrar sus datos, con el objetivo de obtener notificaciones de noticias en su correo y también podrá tener de manera anticipada las nuevas ediciones de la revista.
- **Enviar proyectos o investigaciones (Call to action):** Para poder ampliar la información con respecto a la pintura corporal, se dispone de un espacio para que las personas que estén interesadas en mostrar sus proyectos o investigaciones relacionadas con arte, pintura corporal, cuerpo y diseño, tengan la opción de enviar sus trabajos y así según su contenido podrán ser publicados en ediciones futuras de la revista.
- **Artistas recomendados:** Se publicarán periódicamente nuevos artistas o profesionales los cuales tengan contenido con respecto a la pintura corporal, este es un espacio abierto en el que se publican perfiles de personas que han implementado de alguna manera la pintura corporal. No importa si son artistas nuevos o que ya tienen un recorrido amplio en el campo.
- **Recomendar un artista:** Con la intención de poder generar contenido diferente con respecto a la publicación de los artistas recomendados se tiene este espacio en el que cualquier usuario que visite el sitio Web tiene la oportunidad de recomendar artistas o personas que han usado la pintura corporal, para que así puedan aparecer sus perfiles en artistas recomendados.
- **Aliados:** Este es un espacio para las universidades UNESP y FULL, también los laboratorios de investigación Hitec y Lab design ya que este proyecto se realizó en colaboración con estos laboratorios de Colombia y Brasil.

El desarrollo de este sitio Web fue realizado en el gestor de contenidos WordPress, un gestor enfocado a la creación de páginas web. El diseño de esta plataforma se realizó bajo los conceptos básicos de la experiencia de usuario UX (User Experience) planteados por (Hassan Montero, 2015).

- **Usabilidad:** Busca que el usuario pueda acceder a la información que está buscando de una manera simple. Que el recorrido realizado por el usuario sea útil.
- **Accesibilidad:** Debe ser de una manera intuitiva donde cualquier usuario pueda tener control de la misma, sin importar la diversidad que existe entre ellos.
- **Arquitectura de información:** Es de gran importancia realizar una buena arquitectura de información la cual permita que el usuario tenga una experiencia satisfactoria.
- **Diseño centrado en el usuario:** Se compone de una planificación, prototipo, evaluación, implementación y monitorización. Desarrollando un enfoque de diseño participativo.
- **Interacción:** Es la comunicación que existe entre el usuario y el producto.

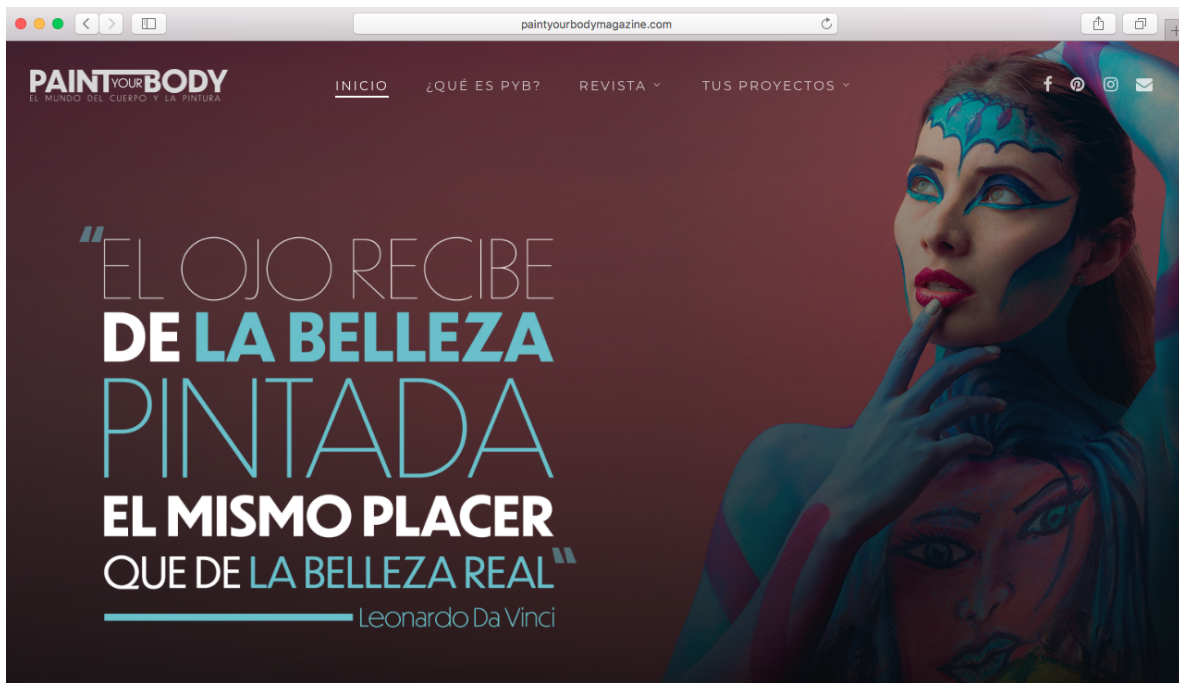


Figura 22. Inicio, sitio Web PAINT YOUR BODY. Elaboración propia. www.paintyourbodymagazine.com

Entrevistas

Entender el mundo de la pintura y el cuerpo depende en gran parte del tipo de contenido al cual las personas tienen acceso, y también cuales son las experiencias con respecto al uso del cuerpo desnudo, para poder adquirir este conocimiento experimental sin haberlo vivido se requiere de conocer casos externos, los cuales ayudarán a los diferentes grupos generacionales entender desde la experiencia el mundo de la pintura corporal. Para esto se plantea desarrollar contenidos de audio tipo podcast en el que se pueda tener acceso a historias, experiencias y percepciones de las personas que participan directa o indirectamente de esta actividad.

Donde para la implementación de esta etapa se realizó una entrevista a la profesora Kazuyo Yamada, de la FAAP - Fundação Armando Alvares Penteado. La cual se desarrolla en forma de conversación donde la profesora Yamada cuenta de que manera implementa la pintura corporal como recurso en la enseñanza de la anatomía del cuerpo, en la que realizaba la ilustración de las referencias presentadas por el profesor, y debía representarlo en el cuerpo vivo, en el que dependiendo del requerimiento de la clase se hacía la selección del soporte pictórico, sea masculino o femenino, con el objetivo de facilitar la lectura de la imagen para los alumnos. El tiempo destinado para cada una de estas pinturas se estableció de una manera autónoma por parte de la profesora entre 40 y 50 minutos debido al tiempo disponible, en el que en el proceso de la elaboración se realiza en conjunto con las indicaciones del profesor de la clase, determinando las dimensiones y posición de la pintura, en la que también el modelo vivo realiza los movimientos requeridos para mostrar las acciones como respiración y movimiento de los músculos a los alumnos.

También en esta entrevista la profesora Yamada cuenta las distintas experiencias relacionadas con la elaboración de pinturas comparativas con respecto a las diferencias de edad entre modelos, donde tuvo la oportunidad de representar la pintura de los pulmones de una mujer joven y otra mayor. Una de las reflexiones que realiza es mostrar la diferencia que existe entre la pintura corporal artística, en la que la función del artista consiste en resaltar la belleza del cuerpo en el que se está trabajando, y la función de la pintura corporal para la enseñanza en la medicina consiste en reproducir la imagen de acuerdo a las indicaciones planteadas por el profesor de la clase. Y los elementos a considerar para poder realizar su labor de la mejor manera en la que se tiene en cuenta la luminosidad del espacio, la selección

de los modelos y los materiales a implementar, todo esto con relación al trabajo final de representación de la imagen, en el que Kazuyo define al modelo como “un papel blanco de buena calidad, en el que acepta la pintura, acepta borrar y corregir en el proceso” (Yamada, 2021).

Uno de los desafíos obtenidos que la elaboración de pintura corporal le ha brindado con respecto a la propuesta de enseñar pintura corporal a los profesionales de la salud, para que ellos pudieran replicar ese trabajo en cadáveres.



Figura 23. Pintura corporal de dorso realizado por Kazuyo Yamada, clase de medicina de la UAM, Tomado de @kazuyo.oficial

Todo el contenido de esta entrevista será publicado en el sitio Web www.paintyourbodymagazine.com en formato de audio, con el objetivo que las personas que desean conocer y entender el proceso realizado por la profesora Kazuyo Yamada logren adquirirlo directamente de su testimonio.

Implementación

De acuerdo al planteamiento realizado con respecto al universo narrativo en el que se plantean diferentes etapas, se puede decir que el recorrido realizado es el siguiente, se han desarrollado los productos animados, revista, Web y entrevistas. Todo este contenido fue publicado por medio de los canales planteados anteriormente teniendo en cuenta el público generacional para el que fue creado.

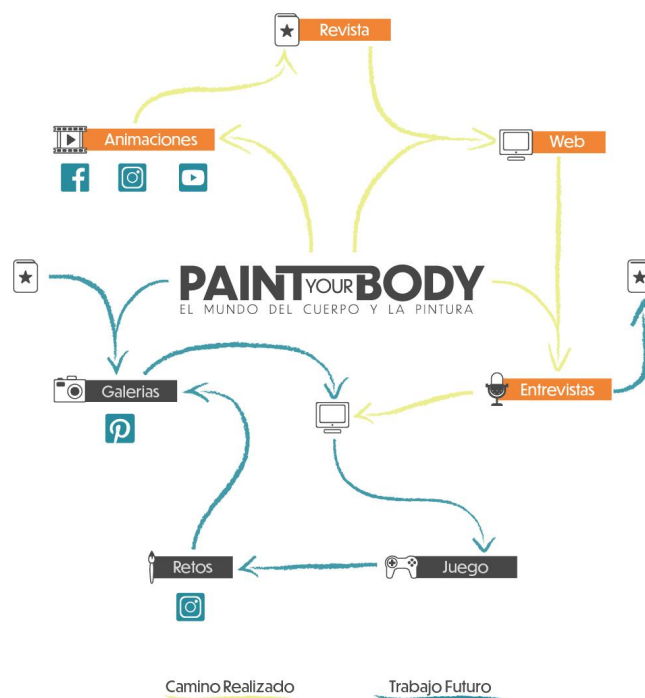


Figura 24. Implementación de la estrategia transmedia. Elaboración propia

Trabajo a futuro

Eventos digitales

Los espacios de entretenimiento presenciales son a los que puede acceder un participante que realice la actividad de pintura corporal. Debido al confinamiento obligatorio por causa de la pandemia desatada en el 2020, se vio afectada la ejecución de actividades y festivales que requieren de la presencialidad. Para poder generar una participación activa de la pintura corporal se plantea la creación de un evento virtual el cual podrá ser divulgado en las diferentes redes sociales.

Teniendo en cuenta que la elaboración de una pintura corporal requiere de la interacción personal entre un mínimo de dos personas, y el distanciamiento social no permite realizar esta actividad, se plantea la implementación de un evento de pintura corporal en figuras de acción, donde se tendrá como resultado final una pintura corporal a escala cambiando el cuerpo humano por una figura de acción, para esto la divulgación de este evento se realizará por los diferentes canales de comunicación anteriormente usados, teniendo en cuenta que será una convocatoria de participación abierta, en la que se dividirá la participación en dos categorías, profesionales y principiantes, con el objetivo de dar las mismas oportunidades a los participantes

Para que las personas puedan participar deberán realizar el siguiente proceso:

1. Publicar en la red social Instagram una fotografía de la pieza final la cual deberá contener a la figura de acción representando el cuerpo humano con una pintura corporal.
2. Etiquetar a @paintyourbody.magazine en Instagram, para que se pueda tener acceso a la imagen.
3. Inscribirse al evento por medio de un formulario que se publicará en el sitio web de Paint Your Body, en el que el participante suministra sus datos personales, y enviará la fotografía del proceso y una en la que muestra el resultado final.

El ganador de este evento será publicado en la siguiente edición de la revista Paint Your Body. Como fecha tentativa para la realización de este evento es mayo del 2021, debido a que la siguiente publicación de la revista será en julio del 2021.

Videojuego

De acuerdo al alto consumo de videojuegos en la generación más joven con un 52% aproximado según la FECYT (2017), se plantea la creación de un videojuego que permita tener la experiencia de poder planear el proceso en la elaboración de una pintura corporal. Con el objetivo que la generación más joven pueda tener la experiencia de este proceso. Para poder plantear la construcción de este videojuego se deben tener en cuenta los conceptos de la metodología proyectual para la construcción de una pintura corporal.

La divulgación de este video juego se realizará por medio de la página Web del proyecto Paint Your Body, en la que podrá jugar automáticamente o también tendrá la posibilidad de descargarla.

Conclusiones

El desarrollo de este proyecto demostró la importancia con la que se puede abordar la pintura corporal desde la disciplina del diseño gráfico, en este caso se abordó desde los fundamentos de diseño bidimensional planteados por Wucius Wong y también la caracterización del uso de la pintura corporal por medio de los cuatro órdenes del diseño de Richard Buchanan, ya que con base a estos conceptos se puede identificar la intencionalidad de la pintura corporal, brindando la posibilidad a que las personas que realizan este tipo de actividades tengan más herramientas para poder comunicar de una manera efectiva el objetivo de su trabajo. Y en el caso de los diseñadores gráficos tener una herramienta adicional para la comunicación de mensajes.

De acuerdo al reconocimiento del uso de la pintura corporal en el mundo contemporáneo, se concluye que su intencionalidad puede ser tan diversa con respecto a los espacios en los que se desarrolla, y es por esto que su implementación puede llegar a ser relevante en espacios académicos correspondientes a la enseñanza del diseño gráfico, teniendo en cuenta que permite el uso de recursos visuales asociados a la construcción de la imagen para usarse como método de comunicación, y a los antecedentes existentes en el aprendizaje de la anatomía humana gracias a la experiencia generada por el uso del cuerpo desnudo.

La construcción de un universo transmedia con respecto a la divulgación de los usos en la pintura corporal permitió llegar a espacios académicos importantes como lo son la incorporación de este proyecto en el Laboratorio de Diseño Contemporáneo de la UNESP en Brasil, y las relaciones internacionales con artistas y profesionales en el campo académico como la profesora Kazuyo Yamada de la FAAP. Es por esto que la implementación de una estrategia transmedia permite ampliar los conocimientos y espacios correspondientes al uso de la pintura corporal, y así poder llegar a comunicar de una manera más amplia la intencionalidad que existe en su uso, generando mayor participación de las personas que realizan esta actividad. Teniendo en cuenta las etapas desarrolladas del universo transmedia planteado, se pudo realizar un acercamiento con las personas que desconocían la pintura corporal para que pudieran obtener mas información con respecto a los diferentes usos y aplicaciones.

Bibliografía

- Beigel, F. (2003). Las revistas culturales como documentos de la historia latinoamericana
Cultural Journals as Historic Documents in Latin America. *Revista Internacional de
Filosofía Iberoamericana y Teoría Social*, 20, 105–115.
- Buchanan, R. (2001). *and the New Learning*. 17(4), 3–24.
- Carrasco, R. P. (2012). *La ciencia en un cuerpo pintado*. 6(1), 7–9.
<https://doi.org/10.4206/bosque.1997.v18n1-01>
- Conselho Regional de Psicologia da 6a. Região CRP 06. (2016). *Povos Indígenas E
Psicologia a Procura*.
- Díaz-Sarmiento, C., López-Lambrano, M., & Roncallo-Lafont, L. (2017). Entendiendo las
generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los
Baby Boomers, X Y Millennials. *Clío América*, 11(22), 188–204.
<https://doi.org/10.21676/23897848.2440>
- Espiritusanto, N. (2016). Generación Z: móviles, redes y contenido generado por el usuario.
Revista de Estudios de Juventud, 114(9), 111–126.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=6118380>
- FECYT. (2017). La imagen de la ciencia en España a través de la lente del modelo PICA. *La
Percepción Social de La Ciencia y La Tecnología 2016*, 151–177.
- Fiore, D. (2005). *Una Introducción Al Arte Visual Selk ' Nam Y Yamana Body Paintings
From the End of the World . an Introduction*. 1033, 109–128.
- Fry, R., 2020. *Millennials overtake Baby Boomers as America's largest generation*.
[online] Pew Research Center. Available at: <<https://www.pewresearch.org/fact->

tank/2020/04/28/millennials-overtake-baby-boomers-as-americas-largest-generation/> [Accessed 15 February 2021].

- GRANDO, B. S. (2005). *cuerpo y cultura: educación del cuerpo en las relaciones de las fronteras étnicas y culturales y la constitución de la identidad boro en meruri-mt*. 163–179. <https://doi.org/10.1094/AACCIIntM>
- Hassan Montero, Y. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. *Yusef.Es*, 139.
- Manzini, L. (2011). El significado cultural del patrimonio. *Estudios Del Patrimonio Cultural*, 6, 27–42. <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3737646.pdf>
- Martinez, S. (2008). *La Piel Como Superficie Simbólica Procesos de transculturación en el arte contemporáneo*. Universidad de Granada - Facultad de bellas artes.
- McMenamin, P. G. (2008). Body painting as a tool in clinical anatomy teaching. *Anatomical Sciences Education*, 1(4), 139–144. <https://doi.org/10.1002/ase.32>
- Millan S, C. A. (2013). Aproximación a la animación en la publicidad televisiva en el mundo. *Cuaderno de Investigacion y Divulgacion*, 1–54. <http://red.uao.edu.co/handle/10614/10192>
- Munari, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. *GG Diseño*, 8^a, 385. http://frq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/3723/mod_resource/content/0/como_nacen_los_objetos_bruno_munari.pdf
- Pérez-Brignoli, H. (2017). Aculturación, transculturación, mestizaje: Metáforas y espejos en la historiografía latinoamericana. *Cuadernos de Literatura*, 21(41), 96–113. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-41.atmm>

Rojas, C., 2020. La vida como un videojuego. In: *Encontros en Design Contemporâneo*.

São Paulo: Lab Design Contemporâneo.

Rolande, J. F. (2012). *Pinta pra ficar bonito*. 50–65.

Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital.

Anuario AC/E de Cultura Digital, 71–81.

Simon, M. (1964). *Storyboards, Motion in Art*.

Val Cubero, A. (2001). *La recepción social del desnudo femenino en el arte (siglos XVI-*

XIX). Pintura, mujer y sociedad.

Vogels, E., 2019. *Millennials stand out for their technology use, but older generations also*

embrace digital life. [online] Pew Research Center. Available at:

<<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/09/09/us-generations-technology-use/>>

[Accessed 15 February 2021].

Wong, W. (1982). *Fundamentos del Diseno Bidimensional y tridimensional, Wucius Wong*

(pp.3–203).

https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos del

Diseno Bidimensional y tridimensional, Wucius Wong.pdf

Yamada, K., 2021. *Pintura corporal en la enseñanza de la anatomía humana*.

ANEXOS

Anexo #1 Guion Animación

PROYECTO - PAINT YOUR BODY

LA CHISPA INICIAL

Escrito y dirigido por: Juan Sebastián Díaz Holguín

Tipo de animación: Vectorial

1.Construcción del personaje.

1.1 - En un fondo plano de color azul claro, Una línea de color oscuro realiza el contorno del rostro de una persona (este rostro no debe reflejar un genero), el cual se encuentra con los ojos cerrados.

(PD)> cámara inicial a ángulo normal.

1.2 - El rostro del personaje creado por las líneas abre los ojos de color azul, en ese comento su piel se torna de un color violeta (el cual será el color de piel del protagonista, con la intención de no representar una raza específica).

(PD) > ángulo inicial de la cámara normal, Transición jump cut.

2. Conexión del personaje con herramientas de pintura.

2.1 - Se encuentra un espacio que representa una mesa de trabajo, en la que se encuentra una hoja blanca y herramientas de dibujo y pintura dentro de un recipiente.

(PPP) > Cámara en ángulo normal.

2.2 - Aparece la mano del personaje de derecha a izquierda en posición al tocar los implementos de pintura, se acerca lentamente hasta tocar con el dedo índice el pincel, en ese momento ocurre una chispa, apareciendo figuras referentes a chispa y corriente que recorren todo el cuerpo.

(PPP) > Cámara en ángulo normal. Transición jump cut.

3. Reacción del personaje a la chispa

3.1 - Aparece el personaje inicial (mismo rostro de la escena 1.2) y se hace un movimiento de dos franjas de tono oscuro en la parte superior e inferior con el objetivo de solo mostrar los ojos del personaje.

(PD) > Cámara en ángulo normal. Transición jump cut.

4. Construcción del cuerpo 1

4.1 - La mano del personaje comienza a dibujar el contorno de un cuerpo.

(PPP) > Cámara en ángulo cenital. Transición jump cut.

5. Construcción del cuerpo 2

5.1 - Acercamiento en detalle de la mano pintando un cuerpo en la hoja.

(PD) > Cámara en ángulo normal, Transición jump cut.

6. Construcción del cuerpo 3

6.1 - Replica de la escena 4.1 con el contorno del cuerpo terminado.

(PPP) > Cámara en ángulo cenital. Transición jump cut.

7. Boceto con color

7.1 - El personaje realizó la pintura de una mujer, en esta escena le esta pintando los labios a la mujer del boceto.

(PD) > Cámara en ángulo cenital. Transición jump cut.

8. Boceto de una pintura corporal

8.1 - El personaje esta pintando el boceto de una pintura corporal la cual tiene figuras de serpientes y esta pintando una manzana envenenada en medio del pecho del boceto, el personaje retira la mano hacia la derecha.

(PPP) > Cámara en ángulo cenital. Transición jump cut.

9. Culminación del boceto

9.1 - Se replica la construcción de la escena 2.1, cae el pincel dentro del recipiente que contiene elementos de pintura, y en la hoja que esta en la mesa aparece el boceto terminado.

(PPP) > Cámara en ángulo normal. Transición jump cut.

10. La pintura corporal cobra vida

10.1 - Aparece la modelo pintada en la misma posición del boceto, las serpientes se mueven y sale una daga que atraviesa de abajo hacia arriba a la manzana la cual derrama un liquido dejando construyendo la forma de una calavera en la manzana. Hay con calaveras en el pecho de la modelo, una pareja se da un beso y se les mueve el cabello. Cae una gota del liquido que derrama la manzana pasando por el rostro del hombre que esta dando el beso hasta el suelo.

(PM) > Movimiento de la cámara de forma descendente, Cámara en ángulo normal. Transición recorrida de agua.

11. Imagen PAINT YOUR BODY

11.1 - Se cubre toda la imagen de un liquido de forma ascendente.

(PP) > Cámara en ángulo normal.

12.2 - Aparición de la imagen del proyecto PAINT YOUR BODY, iniciando con una opacidad en cero a 100%.

(PP) > Cámara en ángulo normal.

Anexo # 2 Storyboard

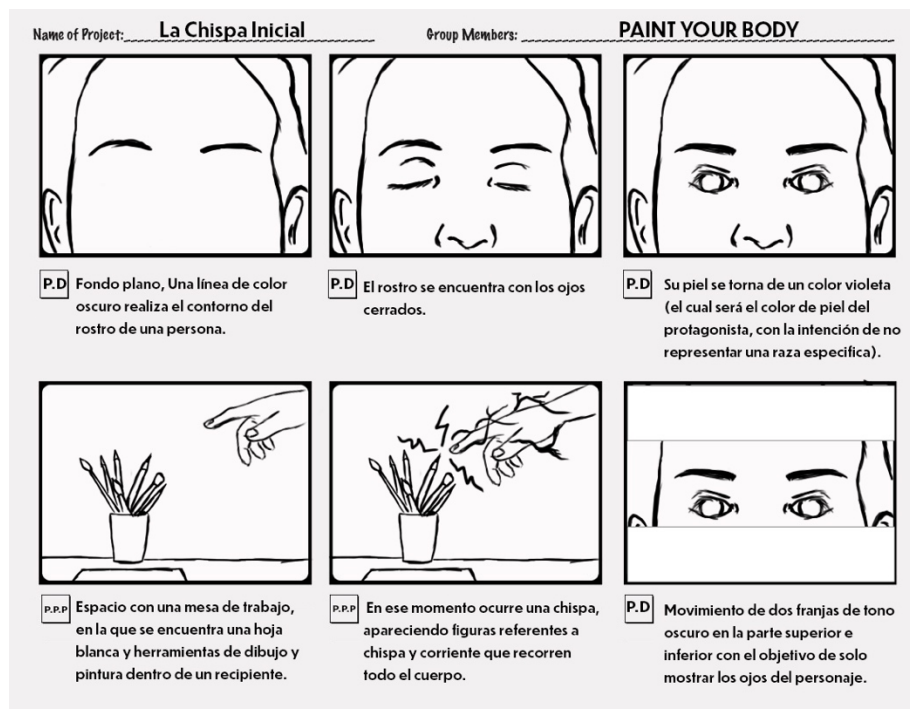


Figura 25. Storyboard escenas 1, 2 y 3 "La chispa inicial"

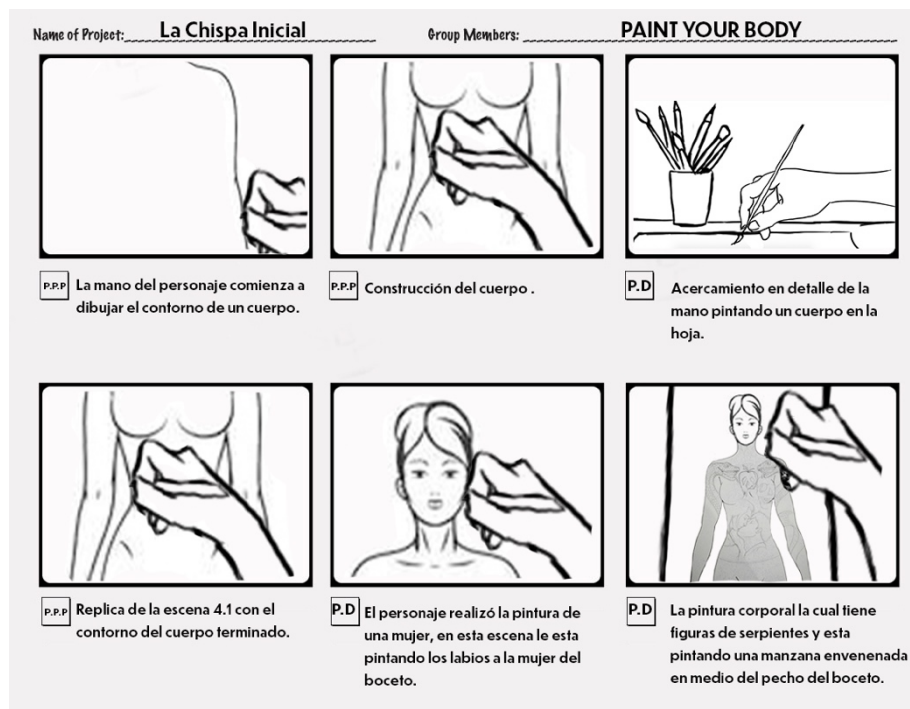


Figura 26. Storyboard escenas 4, 5, 6 y 7 "La chispa inicial"

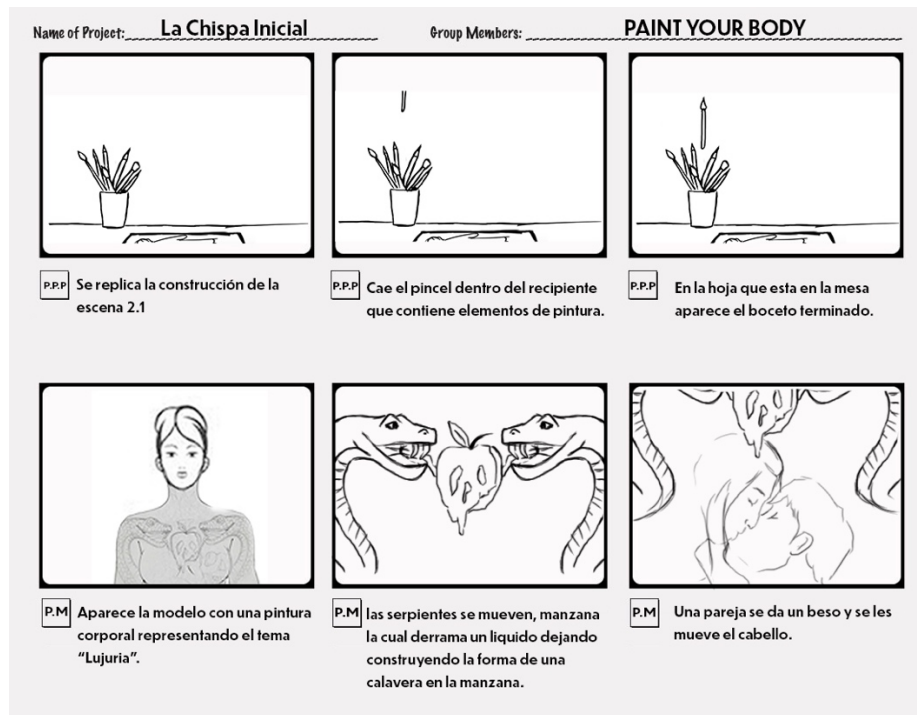


Figura 27. Storyboard escenas 8, 9 y 10 "La chispa inicial"

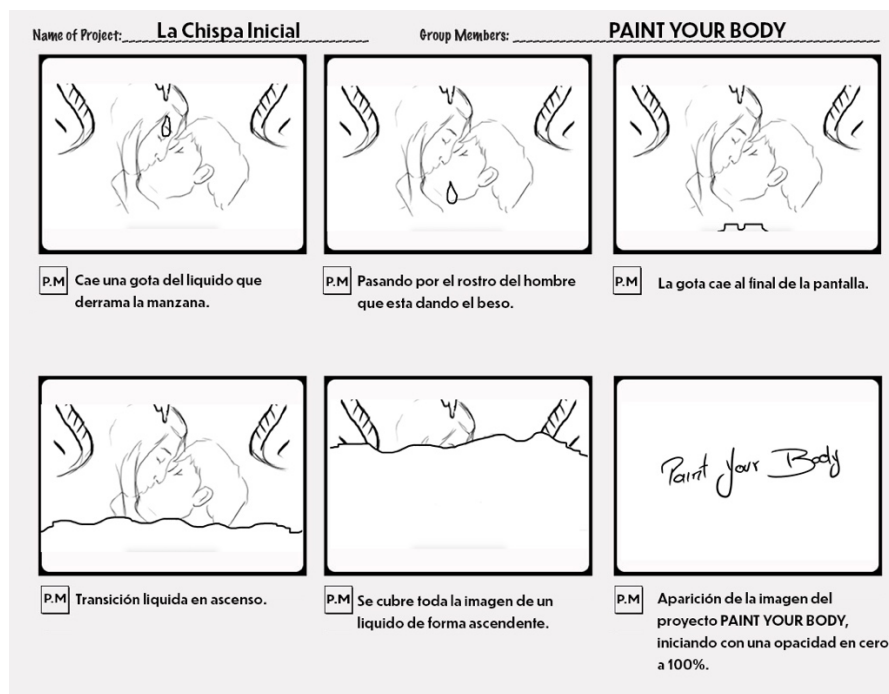


Figura 28. Storyboard escena 11 "La chispa inicial"

Anexo #1 Ilustración de la animación



Figura 29. Escena #1 “La chispa inicial”

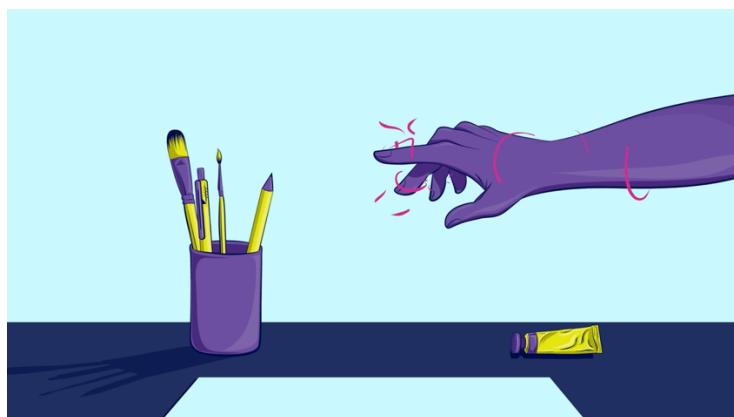


Figura 30. Escena #2 “La chispa inicial”

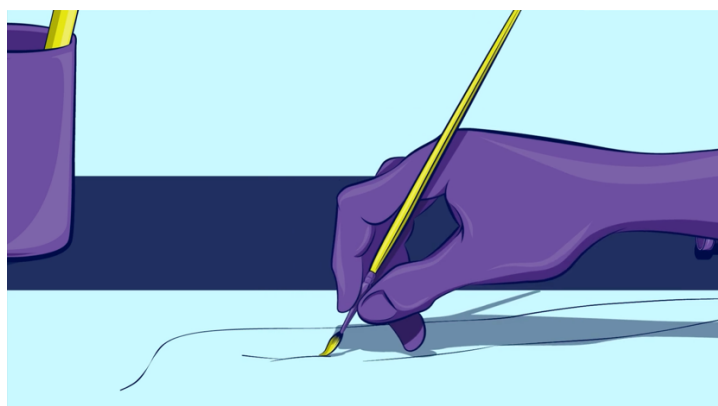


Figura 31. Escena #5 “La chispa inicial”

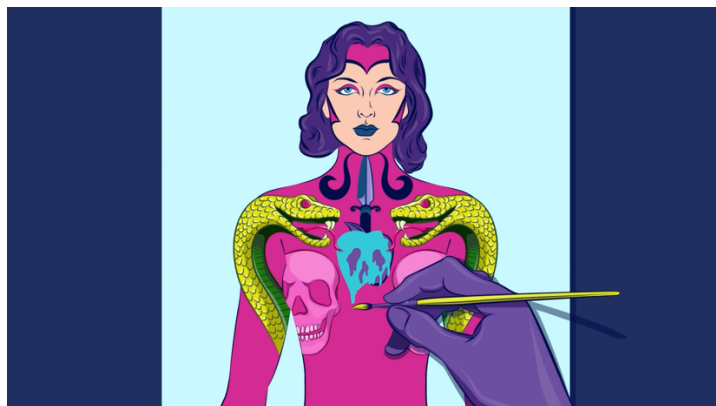


Figura 32. Escena #8 “La chispa inicial”

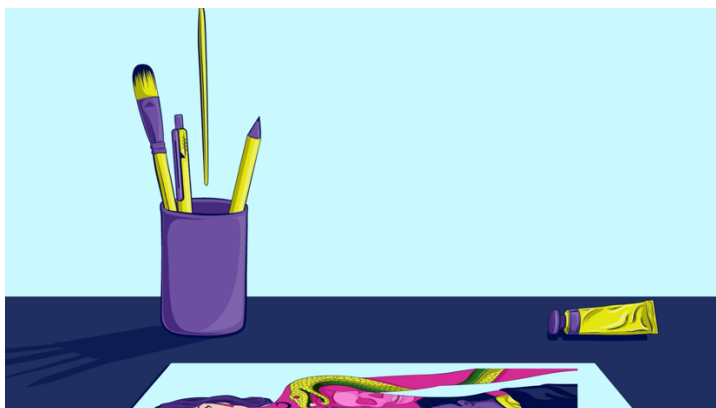


Figura 33. Escena #9 “La chispa inicial”

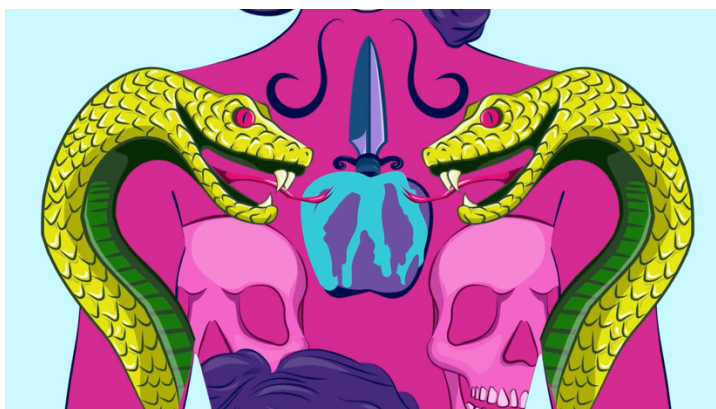


Figura 34. Escena #10 “La chispa inicial”



Figura 35. Escena #10 “La chispa inicial”



Figura 36. Escena #10 “La chispa inicial”



Figura 37. Escena #11 “La chispa inicial”

Anexo # 3 Derrotero revista



Figura 38. Derrotero revista PAINT YPUR BODY, Edición #1. Elaboración propia

Anexo # 4 Revista PAINT YOUR BODY



Figura 39. Portada Revista Paint Your Body.



Figura 40. Pag 2 y 3 Revista Paint Your Body.

PAINT YOUR BODY EL MUNDO DEL CUERPO Y LA PINTURA DATOS TÉCNICOS PAINT YOUR BODY Edición # 1 - Enero 2021 Edición en Español Publicación Semestral (Enero - Julio) Diagramación - Producción Editorial Producción Gráfica Juan Sebastián Díaz Holguín Revisión y Orientación Mónica Moura - José Carlos Magro Junior Portada Foto: Nicolas Muñoz Modelo: Stephanny Pinzon Bodypaint y Ilustración: Juan Sebastián Díaz Proyecto Gráfico: Juan Sebastián Díaz Tipo de Edición: Digital Formato: 23cm x 25cm 45 páginas    	Índice <table> <tr> <td>06.</td><td>LA CHISPA INICIAL</td></tr> <tr> <td>08.</td><td>UNA GOTA DE TINTA</td></tr> <tr> <td>16.</td><td>PARA SABER</td></tr> <tr> <td>26.</td><td>PREPARE SUS PINTURAS</td></tr> <tr> <td>32.</td><td>¿CÓMO LO HACEN?</td></tr> <tr> <td>38.</td><td>DESTAQUES DE PINTURA</td></tr> <tr> <td>42.</td><td>NUEVAS PINTURAS</td></tr> </table>	06.	LA CHISPA INICIAL	08.	UNA GOTA DE TINTA	16.	PARA SABER	26.	PREPARE SUS PINTURAS	32.	¿CÓMO LO HACEN?	38.	DESTAQUES DE PINTURA	42.	NUEVAS PINTURAS
06.	LA CHISPA INICIAL														
08.	UNA GOTA DE TINTA														
16.	PARA SABER														
26.	PREPARE SUS PINTURAS														
32.	¿CÓMO LO HACEN?														
38.	DESTAQUES DE PINTURA														
42.	NUEVAS PINTURAS														

Figura 41. Pag 4 y 5 Revista Paint Your Body.



Figura 42. Pag 6 y 7 Revista Paint Your Body.

LOS SIETE PECADOS CAPITALES NARRADOS CON LA PINTURA CORPORAL

Los siete pecados capitales han servido de inspiración para películas, canciones y literatura. La pintura corporal se suma a la amplia forma de narración relacionada con los siete pecados capitales, una narración que a través de la pintura corporal puede dar vida a esos pecados que nos persiguen cada día, y que sin duda forman parte de la personalidad del ser humano.

Cuando hablamos de pecados, los relacionamos con lo que está prohibido, lo que está mal, y esto es algo que en algunos casos está relacionado con el uso del cuerpo desnudo en actividades artísticas. Por esta razón tres artistas colombianos, enfocados en el body painting, la fotografía y el modelaje, se unieron al desarrollar el proyecto "EL CUERPO NO ES PECADO". Este proyecto busca ilustrar los pecados capitales a través del cuerpo humano desnudo, donde cada uno de sus habilidades dan vida a los poemas escritos por Alfonso J. Paredes, escritor, novelista y poeta reconocido por grandes obras literarias como "Trilogía, agua, aire, vida y otros relatos" donde con este recibió el premio al mejor poema del 2016 en la comunidad del rincón del escritor.

Estos artistas colombianos son: Stephanny Pinzón, comunicadora social y modelo donde se ha destacado por sus investigaciones sobre la población indígena en Colombia, resaltando la importancia y el cuidado de esta población, su participación en el proyecto "El cuerpo no es pecado" es servir de lienzo para el artista Juan Sebastián Díaz, donde a través del body painting ilustrará las diferentes historias sobre los siete pecados capitales. Juan es un reconocido artista en el mundo de la pintura corporal con participación en diferentes festivales en Colombia y Panamá, y con la ayuda del lente del fotógrafo Nicolás Muñoz, retratando estas pinturas, haciendo un espectacular trabajo fotográfico, como en sus proyectos premiados en "Cinestesia Fest 2019".

LUJURIA

*Miré por el callejón de tus pechos
y quería mantenerlos cerca,
Te miré a los ojos con un mensaje claro
y quería tenerlo cerca.*

*Me miraste con la cabeza baja
con cómplices ocultos de ojo de gato,
me dijiste que viniera, sin decir una palabra
sólo con los ojos muy abiertos y la boca estrecha.*

*He oído tu macabra idea
y nos entregamos a la imaginación,
que se nos erizó la piel
y en nuestro cuerpo corría una sensación
de frío que esconde nuestra alma
y quería tenerlo cerca.*

*Todavía recuerdo esos ojos hujerosos,
que con mi mirada tenían una respuesta,
Todavía recuerdo esos gestos sinuosos
que te hizo desear estar cerca.*



Foto: Nicolás Muñoz / Modelo: Stephanny Pinzón / Bodypaint: Juan Sebastián Díaz (JANZ) - Rincón del escritor - Bogotá

08

09

Figura 43. Pag 8 y 9 Revista Paint Your Body.



Fotógrafo
Nicolás Muñoz

Modelo
Stephanny Pinzón

Bodypaint
Juan Díaz (JANZ)

10

11

Figura 44. Pag 10 y 11 Revista Paint Your Body.

AVARICIA

*Pero no me interesa leerle
aunque sea un artículo barato
que me pusiste,
ese dinero no lo soltaré,
aunque me cueste la vida,
para mí cualquier cosa que tomes sería deseada.*

*No me pidas una limosna,
Te digo que no tomo
dinero en mi bolsillo, e incluso si tuviera dinero
No te daría lo que en el bolso por viejo y nuevo,
aunque te arrastres por el suelo
y tu vida costará.*

*Quiero todas esas marcas de aceitunas
para tener muchas más bolitas y donas
hasta que sus costuras estén apretadas
y de apretados son
a través de sus poros sufriendo fluidos.*

*Quiero tener y tener y tener
más que cualquier otra persona en este mundo
mis arcas con tesoros
y dinero para refugiarse
y ni siquiera dar un poeta errante.*

Stephanny Pinzon
Modelo y comunicadora social, ha trabajado por el reconocimiento de las culturas indígenas de Colombia, participando en diferentes plataformas mostrando su trabajo de investigación. Su pasión por el modelaje le ha permitido explorar la postura artística desde la pintura corporal.

Nicolas Muñoz
Es un fotógrafo apasionado por los retratos. Entre sus trabajos destaca su participación en el festival "Cinestesia Fest" de Colombia, donde dirigió el cortometraje "Maldita Herencia", que le valió el tercer puesto en este certamen. Su necesidad de contar historias le llevó a participar en la dirección fotográfica del proyecto "El cuerpo no es un pecado".

Juan Díaz (JANZ)
Artista colombiano más conocido como JANZ. Su admiración por la belleza del cuerpo humano le llevó a explorar el body painting, participando en diferentes festivales internacionales como en Colombia y Panamá, apasionado por el diseño gráfico y la ilustración, tomando estas habilidades para contar historias a través del cuerpo humano desnudo.

Figura 45. Pag 12 y 13 Revista Paint Your Body.

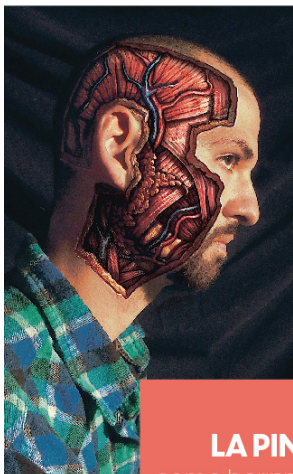
EL CUERPO NO ES PECADO

El 1 de mayo de 2021 se publicará una serie de los siete pecados capitales ilustrados a través de la pintura corporal, con el nombre de "El cuerpo no es pecado", en la que se podrán ver todas las piezas artísticas realizadas por este grupo de profesionales.



Figura 46. Pag 14 y 15 Revista Paint Your Body.

PARA SABER



"Al ilustrar los músculos, el modelo realiza determinados movimientos y acciones, creando la ilusión de acortar y alargar los músculos"

LA PINTURA CORPORAL como herramienta en la enseñanza de Anatomía Clínica

© 2016 Benjamin Applegate/PAINT YOUR BODY

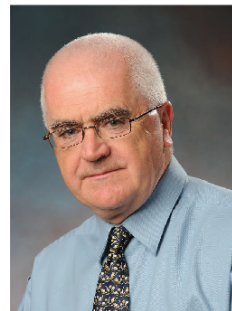
16

Paul G. McMenamin

School of Anatomy and Human Biology, Faculty of Medicine
Dentistry and Health Sciences, The University of Western Australia

La enseñanza de la anatomía humana ha tenido que responder a cambios significativos en los planes de estudio de medicina, y corresponde a los anatomistas idear estrategias alternativas para facilitar eficazmente el aprendizaje de la disciplina por parte de los estudiantes de medicina en un marco integrado, aplicado, pertinente y contextual. En muchas facultades de medicina, la falta de disección de cadáveres como método principal de aprendizaje está impulsando cambios hacia metodologías de aprendizaje y enseñanza más variadas e innovadoras.

Este artículo describe la introducción y evaluación de una serie de ejercicios de pintura corporal en un plan de estudios de medicina. La pintura corporal se introdujo en sesiones de enseñanza de habilidades clínicas integrada que



Paul ha participado en la enseñanza de la ciencia anatómica a estudiantes de ciencias y una serie de especialistas quirúrgicos y médicos de postgrado durante unos 35 años.

incluían aspectos clínicamente importantes del sistema respiratorio, el sistema musculoesquelético y temas de anatomía regional, incluyendo la cabeza y el cuello. Se proporcionaron pinturas corporales no tóxicas, un caballete, una mezcla de tamaños de pinceles e imágenes anatómicas. Los estudiantes disponían de entre 20 y 40 minutos para realizar tareas de pintura corporal en las que se les animaba a alternar entre la pintura y la actuación de modelos. Se animó a los alumnos a utilizar la representación del natural y el coloreado cuando fuera necesario. La evaluación de estas sesiones se realizó al final del semestre como parte de un proceso de evaluación más amplio. La naturaleza kinestésica y la participación activa para conseguir con las poderosas imágenes visuales de la anatomía subyacente parecen contribuir al valor de la pintura corporal como ejercicio de enseñanza. Además, puede tener la ventaja añadida de ayudar a romper la aprensión en relación con el examen de los compañeros.

17

Figura 47. Pag 16 y 17 Revista Paint Your Body.

PARA SABER

MÉTODOS

Estructura de las sesiones de pintura corporal en el plan de estudios de medicina

En la Universidad de Australia Occidental se imparte un plan de estudios de medicina basado en sistemas en los años uno y dos del plan de estudios de medicina de seis años.

En el segundo semestre, segundo año, se estudian el sistema musculoesquelético, el sistema nervioso periférico y el sistema nervioso central después de haber completado todos los demás sistemas corporales. La anatomía se imparte durante este semestre mediante una mezcla de conferencias, tutorías y clases prácticas. Las clases prácticas consisten en una serie de actividades de aprendizaje que incluyen anatomía de superficie, radiología, osteología, histología y anatomía topográfica, por las que los estudiantes rotan aproximadamente cada 20 minutos. En algunas clases, la pintura corporal era una actividad de aprendizaje. Más recientemente, se ha introducido la pintura corporal en las sesiones de enseñanza de habilidades clínicas integradas.

Hasta la fecha, estas sesiones han incluido el sistema respiratorio, el sistema musculoesquelético (incluyendo la pintura de manos y pies) y temas de anatomía regional, incluyendo la cabeza y el cuello.

Organización práctica

Los alumnos disponían de 30-40 minutos para realizar las tareas de pintura corporal. Se proporcionaron pinturas corporales no tóxicas, un caballete, una mezcla de tamaños de pinceles e imágenes anatómicas. Se pidió a los alumnos que seleccionaran, de entre una serie de diagramas anatómicos, un concepto o estructura de su elección y que lo pintaran sobre su compañero. Los estudiantes abordaron la mezcla de conceptos anatómicos.

Se animó a los estudiantes a alternar entre la pintura y la actuación de modelos. En algunas sesiones de habilidades clínicas integradas, no se proporcionaron diagramas y se pidió a los estudiantes que utilizaran los conocimientos de las sesiones de anatomía anteriores para pintar las características anatómicas clave de importancia clínica. Al pintar rasgos anatómicos, en contraposición a los conceptos (por ejemplo, los dermatomas), se animó a los alumnos a utilizar la representación real y la tinción.

En estas sesiones, los estudiantes tienen la opción de trabajar en grupos de uno o varios géneros.

Se animó a todos los grupos culturales, pero no se les obligó a participar.

El autor no trató el tema del género y la cultura como algo importante, y nunca pareció ser un problema para los estudiantes. El consejo del autor sería no insistir demasiado en esta cuestión en la mente de los

Descripción de conceptos anatómicos, anatomía topográfica y proyecciones de superficie que pueden enseñarse con la ayuda de la pintura corporal

La gama de conceptos anatómicos en los que se utilizó la pintura corporal para complementar la enseñanza fue: músculos, articulaciones, dermatomas y más. Además, hacer que los alumnos pinten con precisión el tamaño, las posiciones y las relaciones específicas de los principales nervios, vasos, huesos, músculos y tendones refuerza el aprendizaje de estas características anatómicas, pero también les permite correlacionarlas con la anatomía de superficie y practicar la palpación.

Resultados

La pintura corporal es un medio muy poderoso para ilustrar las proyecciones de los órganos del cuerpo, que tradicionalmente se enseña con bolígrafos o lápices de colores. Se pueden utilizar modelos pre pintados o alumnos pintados por parejas para reforzar habilidades clínicas como la auscultación y la toma de pulso y la medición de la presión arterial.

En general, los hombres y las mujeres se mezclan con facilidad durante las sesiones de aprendizaje y suelen estar muy entusiasmados con estas sesiones de enseñanza. La participación del profesorado de habilidades clínicas, los médicos generales preexistentes, en estos programas y la enseñanza del material en un entorno clínico junto con el profesorado de anatomía se considera fundamental para el éxito del programa.

"El uso de la pintura corporal para ayudar a los estudiantes a aprender anatomía clínicamente relevante ha demostrado ser una experiencia educativa positiva para los estudiantes de medicina. Su utilidad como complemento de otros métodos de aprendizaje de la anatomía humana topográfica y clínicamente relevante no se limita a los estudiantes de medicina y podría trasladarse fácilmente a la enseñanza de la ciencia anatómica a otros profesionales de la salud y estudiantes de ciencias afines" [...].

19

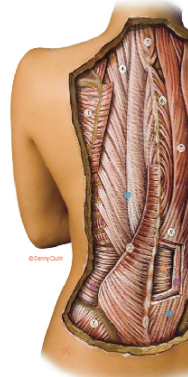
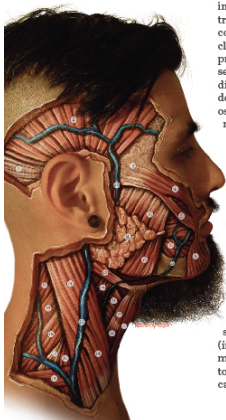


Figura 48. Pag 18 y 19 Revista Paint Your Body.

PARA SABER

PAINT BODY

[...]“Tras la introducción de la pintura corporal en la enseñanza de la medicina, ésta demostró ser un método visual muy poderoso para enseñar anatomía a los dibujantes del natural interesados en la forma humana y también resultó útil en ilustración de la anatomía humana al público en las jornadas de puertas abiertas de las universidades”.



©DannyQuirk

20

21

Figura 49. Pag 20 y 21 Revista Paint Your Body.

PARA SABER

PAINT BODY

Danny Quirk

Danny Quirk es un joven artista estadounidense que está llevando la ciencia a un nivel completamente nuevo. Utilizando látex líquido, pintura acrílica y Sharpies, Quirk crea pinturas realistas directamente sobre el cuerpo humano para revelar su increíble funcionamiento interno.

Su interés por la anatomía humana lleva a Quirk a fascinantes obras de arte de aspecto tan intrincado que casi da miedo. “Mis obras anatómicas combinan las poses clásicas, con una dramática iluminación en claroscuro, con un toque muy contemporáneo ilustrando lo que hay debajo de la piel, y la figura representada disecciona una región de su cuerpo para mostrar las estructuras que hay debajo”, afirma el artista en su perfil de Behance.

22



Foto: Getty Images / Photo: Getty Images / Photo: Getty Images



©DannyQuirk

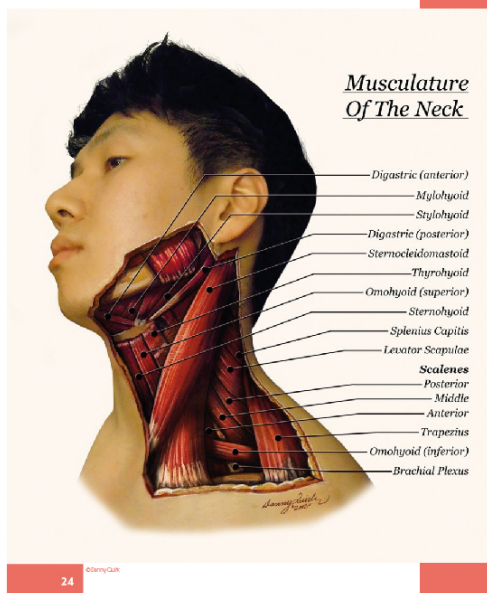
La misión de Quirk es dar vida a los libros de texto de medicina, y creemos que lo ha conseguido! Desplácese hacia abajo para explorar por sí mismo las maravillas humanas del interior.

23

Figura 50. Pag 22 y 23 Revista Paint Your Body.

PARA SABER

PAINT BODY



24

©DannyQuirk



©DannyQuirk

"Soy un artista, recién graduado, especializado en acuarlas fotorealistas, pintando lo que la cámara no puede captar. Mi trabajo se percibe en el lado oscuro, pero en realidad se trata de la exploración."

Mis obras anatómicas combinan las poses clásicas, con una dramática iluminación en claroscuro, con un giro muy contemporáneo, ilustrando lo que hay debajo de la piel, y la figura representada diseña una región de su cuerpo para mostrar las estructuras que hay debajo."

Danny Quirk - 2013

25

Figura 51. Pag 24 y 25 Revista Paint Your Body.

PREPARE SUS PINTURAS

PAINT BODY



https://www.instagram.com/dannyquirk/

26

De la ingeniería civil al arte

El contraste de dos mundos unidos por el amor

Mientras Ehud desarrollaba proyectos de ingeniería civil en Guinea Ecuatorial, Lora le acompañó en sus viajes; siguió explorando sus talentos, creando arte y poco a poco sus mundos se conectaron. Influenciado por su gran amor por Lora, Ehud comenzó a conocer diferentes formas de arte, desde la música hasta el body painting, participando en diferentes eventos a nivel mundial y haciendo nuevos amigos que compartían la misma pasión, y entre ellos, Miguel Ángel un artista colombiano que además de ser uno de los instructores de pintura de Lora, también tendría un lugar en la historia de este festival.

Tras unos años entre pinceles y acuarelas, Ehud y Lora decidieron invitar a algunos de sus amigos artistas a compartir talentos en Guinea Ecuatorial. Allí tuvieron la oportunidad de exponer su arte para sorprender a la comunidad de Malabo, y plantar la semilla de la curiosidad sobre lo que podría llegar a ser en el futuro.

27

Figura 52. Pag 26 y 27 Revista Paint Your Body.

PREPARE SUS PINTURAS

PAINT BODY



EQUATORIAL GUINEA BODYPAINT FESTIVAL

EL FESTIVAL
MÁS SORPRENDENTE
DE ÁFRICA

Y así, en enero de 2019, se puso en marcha el primer Festival de Body Painting de Guinea Ecuatorial, para mostrar cómo una pequeña semilla nacida de la pasión, acaba convirtiéndose en un movimiento que inspira a las personas a descubrir sus talentos. En menos de 2 meses desde su lanzamiento, este festival ya ha llegado a más de 60.000 personas en todo el mundo, siendo el centro de atención de reporteros y blogueros que se sintieron identificados con la causa.

28



Foto: Juan Carlos Rodríguez / Getty Images - 2019

El Parque Nacional de Malabo

Es un parque temático y de ocio construido por el Gobierno de Guinea Ecuatorial (Ministerio de Turismo y Cultura) en la isla de Bioko. El parque tiene una superficie de 501100 m² y en su interior albergará zonas culturales, museos, áreas infantiles, restaurantes, miradores y muchas otras atracciones. Actualmente es la sede del Festival de Pintura Corporal de Guinea Ecuatorial.

29

Figura 53. Pag 28 y 29 Revista Paint Your Body.

PREPARE SEUS PINTURAS

PAINT BODY

ARTISTAS

BENEFICIOS DE LA PARTICIPACIÓN

Los artistas expositores tendrán sus créditos en todo el material publicitario del festival en todo el mundo, con un registro fotográfico profesional. Tendrán acceso a material audiovisual que les ayudará a crear contenidos en sus redes sociales. También tendrán prioridad en la inscripción de los talleres.

Y vivir una experiencia artística y profesional única en Guinea Ecuatorial.

La inscripción es gratuita para asistir a este festival, y hay muchas formas de participar, como: artista, modelo, fotógrafo o como turista para vivir toda esta experiencia en África. Los artistas que deseen exponer su obra en el programa oficial de actividades y presentaciones del festival, pueden hacerlo inscribiéndose en:

www.egbodypaintfestival.com

30



Foto: Juan Carlos Rodríguez / Getty Images - 2019

31

Figura 54. Pag 30 y 31 Revista Paint Your Body.

¿CÓMO LO HACEN?

PAINT^{YOUR}BODY

© Johannes Strötter

JOHANNES STRÖTTER

EL MAESTRO DE LAS ILUSIONES

32

El artista profesional Johannes Strötter es conocido por su trabajo pionero en el campo del body painting y el arte corporal. Su creación en 2013 de una rana tropical utilizando 5 modelos se hizo viral, impulsando su carrera a otra estratosfera. Como fenómeno mundialmente reconocido, Johannes Strötter ha ganado numerosos premios, ha logrado varios hitos y ha recibido numerosos elogios de la prensa de renombre. Residente en el norte de Italia, vive en un pequeño pueblo de los Alpes, mantiene una profunda conexión con la naturaleza en la que se inspira en gran medida. Guiado por su filosofía de vida y motivado por la vida cotidiana, su fascinación por las personas de diversas culturas permite que florezca su ingenio.



© Johannes Strötter

33

Figura 55. Pag 32 y 33 Revista Paint Your Body.

¿CÓMO LO HACEN?

PAINT^{YOUR}BODY

© Johannes Strötter

34

En lugar de un lienzo estético, Johannes transfiere su arte a modelos vivos, lo que aumenta la conectividad entre el artista, la persona y la forma de arte. Dando vida a su arte con cada pincelada y creando efectos detallados con sus manos, fusiona lo que se ve y lo que no se ve en uno solo. A menudo, mezclando su arte con el telón de fondo de los paisajes naturales o la decoración de interiores, crea obras maestras ilusorias, retratando la belleza de las formas de vida dentro de su propia existencia y vulnerabilidad.

Impresionante, sorprendente e inspirador, su habilidad para seleccionar los tonos perfectos de color es tan precisa como una "herramienta de cuentagotas". Haciendo que parezca sin esfuerzo, su técnica distintiva

complementa su personalidad extravagante, pero impulsada y apasionada; mientras pinta brillantemente su visión, transformando cada modelo pieza por pieza. Nacido en un estilo de vida que gira en torno a elementos entrelazados de creatividad, espiritualidad y vida alternativa, la música es también una parte integral de su expresión artística.

Con mucho ánimo y un poderoso sentido creativo, imparte talleres de pintura corporal y expone sus obras por todo el mundo. Su capacidad para llegar al corazón de los demás y despertar la positividad a través de su arte es, con mucho, uno de los mayores éxitos de Johannes.

35

Figura 56. Pag 34 y 35 Revista Paint Your Body.



Figura 57. Pag 36 y 37 Revista Paint Your Body.

DESTAQUES EN PINTURA

PAINT---BODY

La mirada de la belleza

Historia de la belleza

de Umberto Eco

Nuestra bibliografía recomendada, en esta primera edición es a cuenta del libro "Historia de la belleza de Umberto Eco". A través del tiempo la historia y la sociedad han creado cánones de belleza, tanto del cuerpo humano como del arte, las cosas, la arquitectura y muchas otras formas de interpretar lo bello. Este libro nos da una amplia muestra a través de la historia de cómo se representa el cuerpo humano según su contexto, tiempo y lugar, desde la belleza del cuerpo humano y sus bellas proporciones, como el concepto de belleza de lo feo, donde nos

da una retrospectiva en la que lo feo tiene una belleza apasionante.

La belleza no está sólo en lo que se puede ver con los ojos, la belleza se encuentra en milos de formas que son imposibles de tocar. Para dar una idea de su contenido, centrámonos en el capítulo X, titulado "La razón y la belleza".



Umberto

Eco

Umberto Eco nació en Alessandria, Piemonte, Italia, el 5 de enero de 1932 y murió el 19 de febrero de 2016 en Milán, Italia. Estudió Filosofía y Letras en la Universidad de Turín. Fue profesor de semiótica en la Universidad de Bolonia.

Sus ensayos están dedicados a temas como la estética, la semiótica, la filosofía del lenguaje, la sociología de la cultura y la teoría de la literatura y el arte. Entre ellos: "Obras abiertas" (1962), "Apocalípticos e integrados" (1964), "La estructura ausente" (1968), "Las fuerzas del contenido" (1971), entre otros.

www.pensamiento.com/textos/umberto_eco/biografia/



38

Figura 58. Pag 38 y 39 Revista Paint Your Body.

Belleza en acción

Jean-jacques Rousseau

A nova Eloise, 1761

[...] que uno está íntimamente relacionado con el otro y que ambos tienen una fuente común en la naturaleza bien ordenada.

De esta idea se deduce que el gusto se perfecciona por los mismos medios que la sabiduría, y que un alma abierta a las seducciones de la virtud debe ser sensible en la misma medida a todas las demás clases de belleza. Estamos entrenados para ver y sentir, o mejor dicho, una vista exquisita no es más que un sentimiento delicado y fino. Así, un pintor ante un bello paisaje o ante un bello cuadro entra en éxtasis por cosas que un espectador ordinario ni siquiera percibe. ¡Cuántas cosas sólo se perciben gracias al sentimiento y no es posible darles una explicación! ¡Cuántos "no sé qué" se representan a menudo que sólo el gusto puede juzgar! El gusto es en cierto modo el microscopio del juicio, porque muestra las cosas pequeñas, y sus operaciones comienzan donde terminan las del juicio. ¿Qué hay que hacer entonces para cultivarla? Ejercicio de ver y sentir, de juzgar la belleza como inspección y la bondad como sentimiento. No, sostengo que no todos los corazones fueron conversados a primera vista por Giulia.

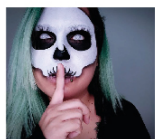
41

"SIEMPRE HE CREÍDO QUE LA BONDAD NO ES MÁS QUE LA BELLEZA EN ACCIÓN" [...]



Figura 59. Pag 40 y 41 Revista Paint Your Body.

Ana Noel



Artista panameña, amante de la pintura, realiza intervenciones artísticas en la ropa, y su pasión por la pintura la ha llevado a participar en festivales de body painting en Panamá como en varias ediciones de Expo Tattoo Panamá.

@ananoelart
Ana Noel Art



Alex es considerado un artista urbano en la ciudad de Puebla - México, se dedica a la caracterización, efectos especiales y pintura corporal.

Su pasión por crear personajes la llevó a explorar diferentes técnicas, como el dibujo y la pintura.

@alex_huga
AlexHuga.ArtesFX

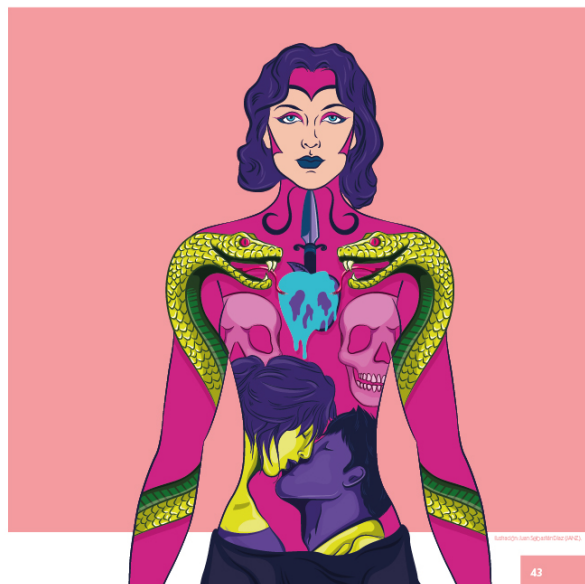
Alex Huga

Janz

Juan Díaz, conocido como JANZ en el mundo del body painting, es un diseñador gráfico apasionado por contar historias a través del cuerpo humano. Encontró en la pintura corporal y la ilustración una forma de visualizar sus ideas. Creador de la revista Paint Your Body, donde consigue mezclar sus dos grandes pasiones, el diseño gráfico y la pintura, buscando dar un mayor reconocimiento a los artistas del body painting.

@janz.art

@jazartfx



43

Figura 60. Pag 42 y 43 Revista Paint Your Body.



Figura 61. Pag 44 y 45 Revista Paint Your Body.

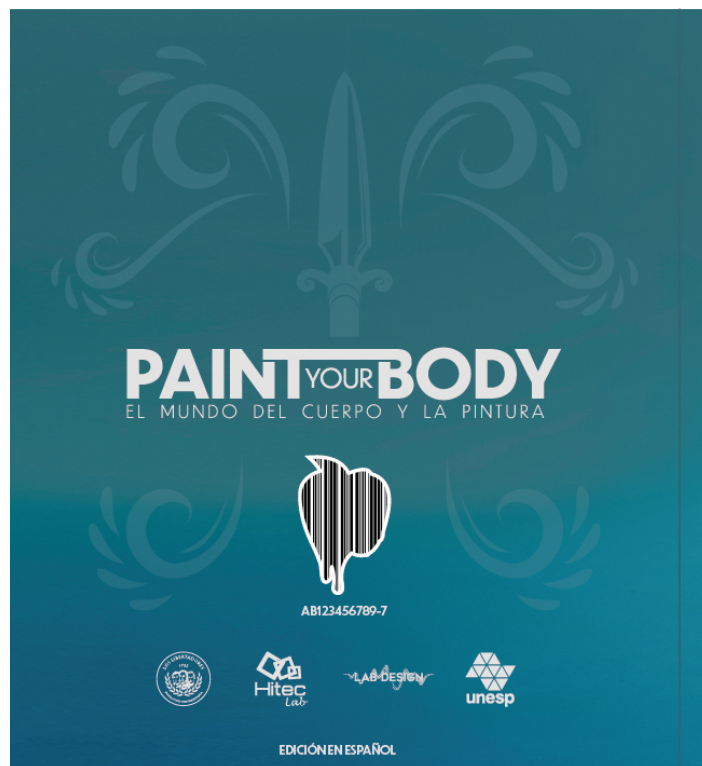


Figura 62. Contra portada Revista Paint Your Body.

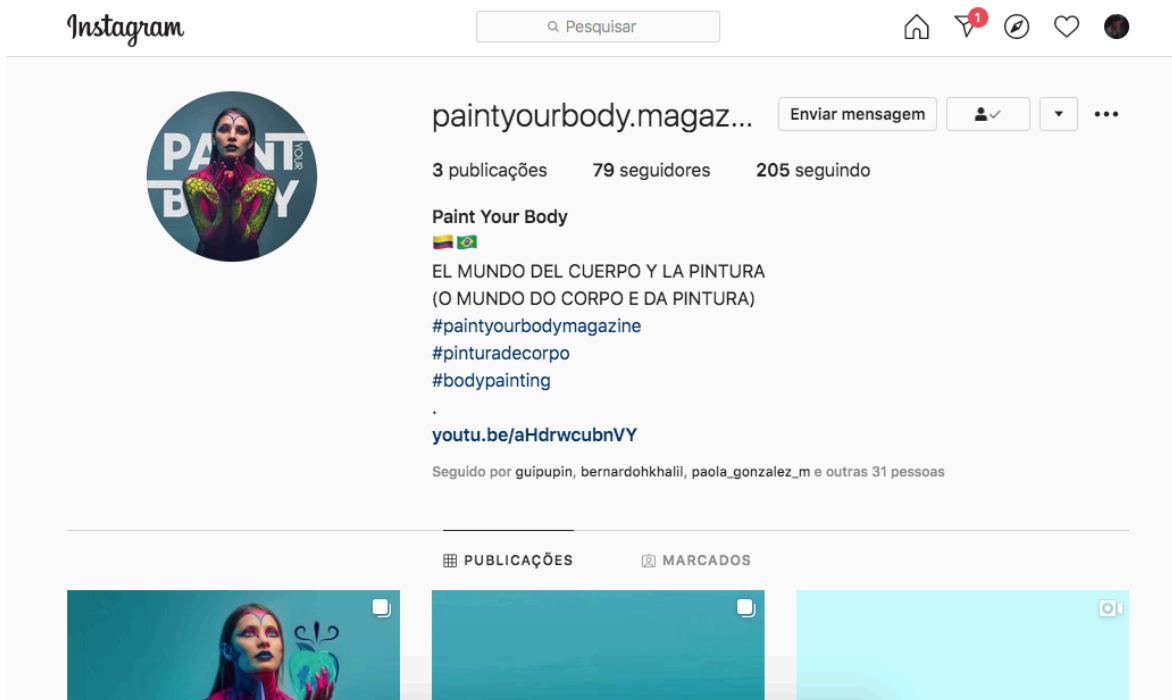


Figura 63. Página de facebook Paint Your Body



Figura 64. Instagram Paint Your Body