



**E N A P**

**ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**POSGRADO EN ARTES VISUALES**

**Título**

“Creación y caracterización de Personajes para proyectos escénicos”

**Subtítulo**

“Diseño Gráfico y Creación de personajes de lo teórico a lo técnico”

**Tesis que para obtener el grado de**

Maestro en Artes Visuales

PRESENTA

**Lic. JOSE LUIS CEDILLO GRAJALES**

Tel: (55) 52434373

Celular: 55 13 89 59 77

Correo-eléctronico: shila05@gmail.com

Número de cuenta: 099600813

MÉXICO D.F. Mayo 2011



## **TÍTULO**

“Creación y caracterización de Personajes para proyectos escénicos”

## **SUBTÍTULO**

“Diseño Gráfico y Creación de personajes de lo teórico a lo técnico”

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PROPÓSITO DE ESTUDIO**

La necesidad de crear personajes dentro de la disciplina del Diseño y la Comunicación Visual tiene un amplio campo de práctica: se crean personajes para producciones audiovisuales, como representativos de marcas o productos, en ilustraciones o promocionales, etc. Todos estos personajes pueden ser resueltos a nivel ilustrativo, animación, promocional o pueden ser llevados a una solución dinámica-presente e interactiva con fines fílmicos, teatrales, publicitarios, etc., donde se requiere tener al personaje en vivo, lo cual puede ser apreciado como la conclusión del desarrollo del personaje en su totalidad. Hablo de creación y caracterización de personajes para proyectos escénicos, me refiero al proceso necesario para resolver un personaje desde lo teórico (ej. el perfil psicológico, características etno-culturales, ambiente etc.) hasta lo práctico (ilustraciones o prototipos tridimensionales) y lo técnico (solución de una caracterización en botarga, maquillaje, prótesis, marioneta etc.), en el sentido de poder utilizar el conocimiento de forma integral, para llegar a resolver personajes que se presenten en escenarios. Con referencia a lo anterior, observar y entender dichos conocimientos es de gran utilidad hoy en día, ya que dentro de la práctica del diseño y la comunicación visual en México se tiene un ejercicio constante en la creación de personajes. Sin embargo, en cuanto a la solución técnica de la caracterización de personajes, esta no cuenta con dicha cualidad (ya que se emplean conocimientos técnicos, los cuales se dejan de lado o se obtienen de forma somera por parte del diseñador), situación que no debe de ser, ya que si se requiere dirigir un proyecto de realización de personajes, el profesional debe estar empapado de todo el conocimiento para una realización concreta. Lo anterior limita la oportunidad de producir o reproducir estos personajes de forma diversa, reduciendo las formas de expresión y variedad de soluciones que podrían dar paso a una mayor solución en relación a la representación de personajes. Es por ello que es importante abordar la creación y la caracterización como un tema de integral (tanto lo teórico como lo técnico), ya que hoy en día la práctica de caracterización de personajes por diseñadores y comunicadores visuales en México es un campo de bajo desempeño, pero en su mayoría se realiza aplicando los métodos y técnicas adquiridos de forma lírica o empírica ya que son pocas

y muy costosas las fuentes de información prácticas o actualizadas de conocimiento suficiente y actual de material editado en México. Es cierto que se puede adquirir información técnica de forma gratuita al momento de adquirir materiales necesarios para una caracterización, sin embargo esta no se conjuga con la búsqueda de un resultado funcional que integre un conocimiento teórico con el objetivo de un resultado visual que responda a los fines del diseño y la comunicación visual. En relación a las necesidades actuales, desde hace algunos años dentro de las solicitudes en diseño y comunicación visual podemos encontrar aquellas que piden satisfacer o ser afines con la estrategia de Mercado BTL<sup>1</sup> (donde se exige la presentación de la información o el mensaje visual de manera presente, directa y dinámica). Con este fin se crean personajes y se realizan para su presentación en vivo, por lo cual se requiere un conocimiento completo del proceso de creación y caracterización de los mismos, desde lo teórico y conceptual hasta lo técnico. De igual manera que un diseñador editorial requiere conocer como se realiza un impreso desde la creación formal hasta su impresión.

## **OBJETIVOS Y METAS**

### OBJETIVO GENERAL

Por medio de la investigación, generar un documento (Guía de referencia) que sirva para orientar al diseñador y comunicador visual que se interese o tenga la necesidad de resolver un personaje desde su creación hasta su presentación en vivo para proyectos escénicos, ofreciendo orientación mediante la propuesta de un método que integre la creación y caracterización de personajes proponiendo una gama de soluciones a sus necesidades en relación al personaje o personajes que desee realizar.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### *1.- De índole práctica*

- A. Recopilar información sobre el proceso teórico y conceptual para la creación de personajes para su solución visual.

---

<sup>1</sup> BTL- Below the line (traducido literalmente al castellano significa debajo de la línea) más conocido por su acrónimo BTL, es una técnica de marketing consistente en el empleo de formas de comunicación no masivas dirigidas a segmentos específicos. BTL es también conocido como marketing de guerrilla. La promoción de productos o servicios se lleva a cabo mediante acciones que se caracterizan por el empleo de altas dosis de creatividad, sorpresa y sentido de la oportunidad, creándose novedosos canales para comunicar mensajes publicitarios. Emplea medios tales como el merchandising, eventos, mecenazgo, medios de difusión no convencionales, promociones y marketing directo, entre otros.

Wikipedia La enciclopedia libre, [http://es.wikipedia.org/wiki/Below\\_the\\_line](http://es.wikipedia.org/wiki/Below_the_line), 19 de febrero 2011

- B. Establecer en base al análisis de diversas metodologías de diseño una propuesta práctica de método para el proceso de creación de personajes
- C. Investigar sobre diversas técnicas de caracterización de personajes factibles de aplicar para la solución de personajes que requieran presentarse en proyectos escénicos.
- D. Realización de entrevistas sobre la forma de ejercer la creación y caracterización de personajes en México.
- E. Selección de contenido del la Guía de Referencia, categorización de la información.
- F. Realización de la Guía de Referencia.

### *2.- De índole teórica*

- A. Identificar aspectos teóricos, técnicos y conceptuales que forman parte integral de la práctica de la “Creación y Caracterización de personajes” para proyectos escénicos, utilizando de plataforma la disciplina de Diseño y La Comunicación Visual.
- B. Analizar el impacto que provoca al receptor del mensaje visual resuelto en un personaje que se presenta en vivo.

### *3.- De índole Técnica*

- A. Identificar las técnicas y formas de resolver prototipos de personajes para presentaciones escénicas antes de llegar a la caracterización.
- B. Recaudar información sobre técnicas y materiales materiales útiles y adecuados para la realización de trabajos de caracterización de personajes para su aplicación en la solución de personajes que se presentan en escenarios.
- C. Identificar disciplinas complementarias con las cuales se pudiese interactuar al realizar la creación y caracterización de personajes que apoyen al diseñador para obtener resultados diversos en pro de la optimización de creación y caracterización de personajes
- D. Producción de varios personajes a manera ejemplar utilizando los algunos de los conocimientos encontrados y documentados mediante la investigación.
- E. Producción de la Guía de Referencia con la información recaudada mediante la investigación, para orientar al diseñador o profesional interesado en resolver un personaje desde el inicio hasta su presentación en vivo.

## ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La creación y caracterización de personajes son prácticas relacionadas con el diseño y la comunicación visual a partir del ejercicio de la disciplina llamada Dirección de Arte, que algunos de los diseñadores especializados en el área audiovisual y multimedia ejercen. La creación de personajes, en el medio del diseño no es una práctica exclusiva de los diseñadores especializados en multimedia, sino para aquellos que generan ilustraciones, identidades corporativas etc.. El diseñador especializado en el área audiovisual y multimedia se enfrenta a diferentes retos al ejercer su profesión, ya que puede participar dentro del área de preproducción, producción, posproducción, iluminación, dirección de arte y cada una requiere de especialización.

En el caso del diseñador dedicado a la producción audiovisual y multimedia que ejerce la dirección de arte para el desarrollo de personajes con la intención de presentarlos en vivo, en una producción escénica ya sea teatral, circense, publicitaria, multimedia, etc. requiere de un conocimiento tanto teórico como técnico para llegar a buenos resultados al mostrar el producto de su actividad creativa. En México, existen profesionales en la práctica de la caracterización de personajes pero el gremio es reducido, existen escuelas y se brindan cursos inmediatos sumamente enfocados a la práctica del maquillaje y técnicas básicas. Por otro lado el material de consulta con el que se cuenta para su estudio proviene del extranjero, es difícil de encontrar y es además costoso. En México se cuenta con muy poco o casi nada de material editado al respecto. Al observar cómo se aborda en otros países el tema como una práctica y disciplina integral que se ocupa del proceso creativo enfocando a las necesidades de los clientes a nivel gráfico, hasta el resolutivo físico en caracterización, como en E.E.U.U.<sup>2</sup> se evidencia la necesidad de atender la situación en nuestro país ya que esto genera en otros países resultados funcionales y fuentes de trabajo. El esfuerzo que se pretende realizar en esta investigación no es el de dotar con el conocimiento total que se imparte en otros países, sino el de realizar una investigación, por medio de la observación y un entendimiento intentando dotar al diseñador practicante en México de los conocimientos para la creación de personajes y proponer una gama de alternativas y procesos para la solución de personajes con fines escénicos de acuerdo al contexto nacional y ofrecer una visión que aliente dichas prácticas a futuro con mayores recursos.

<sup>2</sup> Una de las escuelas dedicadas a este esfuerzo es "Stan Winston- School of Characters Art" otra "Gnomon School of Visual Arts" dedicadas al diseño y creación de personajes.

## **PROPOSICIÓN O HIPÓTESIS**

Por medio de una Guía de Referencia que aborde los temas de Creación y Caracterización de personajes como un conocimiento teórico-práctico se puede ayudar al Diseñador y Comunicador Visual que requiera solucionar personajes para su uso en proyectos escénicos.

## **ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN Y PERSPECTIVA TEÓRICA-METODOLÓGICA**

El enfoque metodológico que se empleará para seguir la presente investigación será cualitativo debido a que los planteamientos son abiertos a los resultados que se vayan obteniendo, expansivos, en el sentido que se irán enfocando en conceptos relevantes de acuerdo con la evolución del estudio. Los resultados se fundamentarán de igual forma a la experimentación de acuerdo a la información y la aplicación de técnicas y materiales de la disciplina propuesta en relación a la información y técnicas utilizadas por los procesos de diseño y comunicación visual, la creación y caracterización de personajes.

Las estrategias de producción estarán basadas en la información teórica y técnica recaudada sobre la creación y caracterización de personajes. Se utilizarán dos bitácoras una con el conocimiento recaudado sobre la caracterización de personajes y otra que llevará registro de las entrevistas e investigación sobre creación de personajes en relación al diseño y la comunicación visual. La investigación que se realizará es de tipo analítico, en el sentido que comprende los aspectos generales del objeto de estudio, explicativa, porque determina causas y relaciones existentes, proyectiva, porque pretende servir al comunicador visual de guía para un manejo eficiente de la práctica del diseño y la comunicación visual referente al proceso de creación y caracterización de personajes que se presentan en vivo. Se jerarquizará y se discriminara la información en relación a los fines del proyecto para general la guía referencial y alcanzar el objetivo.

## **ESTRUCTURA CONCEPTUAL**

Las actividades desarrolladas por los comunicadores visuales encuentran limite por lo general en la disposición al aprendizaje del ejecutante, creatividad, forma de expresión y las diferentes exigencias del público que solicita de sus servicios. Como diseñador y comunicador visual he tenido la necesidad de crear y caracterizar personajes como un medio alternativo para resolver proyectos escénicos donde se requiere

presentar personajes en vivo. Al percatarme de la ventajas que se tienen al tener un conocimiento previo de la construcción de un personaje mediante el aprendizaje de ciertos conocimientos referentes a la Dirección de Arte y al investigar sobre sistemas de creación, producción y caracterización de personajes en otros países, se hace evidente la necesidad de tratar dicho tema de a manera formal y conjuntar estas prácticas. Con el fin de obtener resultados formales, eficientes, sustentados por medio de la investigación lo que involucra actividad cognoscitiva de análisis y reflexión. Se utiliza el conocimiento del Diseño en su carácter analítico el cual tiene como objeto de estudio los componentes que disciplinan los elementos del lenguaje visual como la armonía, el ritmo, la simetría, la asimetría, acento, contraste, movimiento, profusión, reticencia etc., permitiendo la interpretación por medio de su reflexión en componentes formales, como morfología, cromatismo, etc. los cuales se integran para su estudio en lo semántico, lo sintáctico, la hermenéutica, estudiando también la relación o relaciones que se presentan entre diseñadores, receptores, soportes y medios de comunicación. Utilizando lo anterior en relación a la creación y caracterización de personajes para proyectos que requieran personajes con una presentación escénica. La necesidad de englobar el ejercicio de la creación y la caracterización de personajes evoca al sentido de profesionalizar y sostener mediante conocimiento tanto teórico como técnico de todo el proceso que conlleva el tratar con personajes, desde su creación hasta sus fines últimos en sentido visual o plástico, con el fin de fortalecer y dotar de más herramientas al practicante del diseño y comunicación visual en México. El presente proyecto también apunta a la revalorización de la ejecución de la caracterización de personajes y su valor comunicativo actual, como por su trascendencia a lo largo de la historia de la humanidad, ya que la caracterización de personajes propician una exaltación visual, generando un impacto proponiendo la visualización de una trascendencia, algo distinto, ya sea místico, festivo o bajo una dirección comunicativa específica (un ente comunicativo). Es necesario poder apoyar la investigación en diversos planteamientos de metodología del Diseño estudiando varios autores como Bruno Munari, Morris Asimow, Luz del Carmen Vilchis, John Christopher Jones, Gui Bonsiepe, Victor Papanek etc. y hacer una comparación analítica con los procesos de artistas y profesionales de la caracterización de personajes como Joanne Gair, Rick Backer, Stan Winston, Craig Tracy, Richard Emerson Smith(Dick Smith) etc, además de compilar información por medio de las entrevistas a los practicantes nacionales a los cuales se pueda tener acceso para entender sus motivos creativos, conceptuales y funcionales.

## **ESQUEMA DE TRABAJO O ÍNDICE TENTATIVO**

### ***INTRODUCCIÓN***

***CAPÍTULO 1.-*** Creación y Caracterización de personajes para proyectos escénicos y su relación con El Diseño y Comunicación Visual

1.1.-Definición de Creación y Caracterización de personajes

1.2.- Información y elementos que conforman los personajes

1.3.- La Representación Escénica

1.4.- El personaje diseñado para presentaciones escénicas

***CAPÍTULO 2.-*** Procesos Conceptuales y Técnicos para la Creación y Caracterización de personajes para proyectos escénicos

2.1.- Diseño de personajes en México

2.2.- Diseño, propuesta de método para la generación de personajes

2.3.- Realización de prototipo, visualización de personajes

2.4.- Necesidades del personaje para su presentación en escena

2.5.- Técnicas y materiales Para Caracterización de personajes

2.6.- Elección de la técnica de caracterización más adecuada para la realización de diversos personajes de acuerdo a las necesidades escénicas

2.7.- Práctica de Creación y Caracterización de Personajes

***CAPÍTULO 3.-*** Realización de Una Guía para la Creación y Caracterización de personajes para proyectos escénicos

3.1 .- Análisis y selección de la información teórica obtenida mediante la investigación

3.2.- Generación de reporte conforme a la información teórica a utilizar

3.3.- Análisis y selección de la información sobre recursos técnicos empleados en una caracterización



- 3.4.- Generación de reporte conforme a la información técnica a utilizar
- 3.5.- Estructuración de la Guía para la Creación y Caracterización de personajes para proyectos escénicos
- 3.6.- Producción y reproducción

## *CONCLUSIONES*

## *NOTAS*

## *FUENTES DE CONSULTA*

## *ÍNDICE DE IMÁGENES*

## *GLOSARIO*

## *ANEXOS*

## **IMPACTO O CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Una de las principales contribuciones del proyecto es establecer una relación entre la práctica de crear personajes y la caracterización de los mismos, sustentada en el conocimiento que se obtenga de la investigación, amalgamando una estructura integral para la realización de dichos elementos visuales. Se pretende proponer una guía sobre los conocimientos de las prácticas anteriormente mencionadas con el propósito de llegar a resultados funcionales para el profesional del Diseño y Comunicación Visual. Se creará un documento (cuadernillo guía) para orientar y proponer formas de uso adecuadas para la creación y caracterización de personajes de proyectos escénicos. Esta investigación también tiene el propósito de ser una ventana al ejercicio de medios poco utilizados por Diseñadores y Comunicadores Visuales para los cuales estos tienen cualidades de desempeño.

## CALENDARIO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD Y PRODUCTO	PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE	TERCER SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE
Definición de Creación y Caracterización de personajes CAP I y CAP II	x x			
Recopilación de información práctica sobre creación de personajes	x x			
Recopilación de información práctica sobre las necesidades escénicas	x x			
Estudio de métodos y propuesta de un para la realización de personajes CAP II		x		
Recopilación de información sobre técnicas de caracterización CAP II		x x		
Análisis y estudio de las necesidades para lograr peronajes dispuestos para proyectos escénicos CAP I y CAP II			x	
Análisis y estudio de las técnicas y formas de solución de perosnajes CAP I y CAP II			x	
Análisis y estudio de las técnicas y formas de caracterización de perosnajes CAP I y CAP II			x	
Práctica e involucración en proyectos de caracterizacion de personajes CAP II			x x x	
Elección de las tecnicas de caracterización útiles de de forma ejemplar CAP II			x x	
Realización de entrvistas CAP II			x x x x x	
Análisis y selección de la información teórica obtenida mediante la investigación CAP III				x
Generación de reporte conforme a la información teórica a utilizar CAP III				x
Análisis y selección de la información sobre recursos técnicos empleados en una caracterización CAP III				x
Generación de reporte conforme a la información técnica a utilizar CAP III				x
Estructuración de la Guía para la Creación y Caracterización de personajes para proyectos escénicos CAP III				x
Producción de la guía				x x x
Reproducción de el documento				x
Revisión de Armado del Documento de Tesis				x x
Conclusiones				x x
Revisión, observaciones finales				x x
Impresión del documento de Tesis y preparacion para ponencia de grado				x x

## **RECURSOS MATERIALES Y TÉCNICOS DISPONIBLES**

*Para la investigación documental:* Computadora, internet, cámara de video, scanner, proyector, libros y revistas sobre técnica y materiales de la pintura corporal y caracterización de personajes.

*Recursos Disciplinarios:* Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Esp. Audiovisual y Multimedia.

*Recursos técnicos:* Conocimiento en el área audiovisual y multimedia, Conocimiento en la realización de pintura corporal, Conocimiento en la realización de caracterizaciones, Conocimiento en el área de diseño editorial y publicitario, Proximidad a grupos de desarrollo de pintura corporal, Proximidad a profesionales caracterizadores. Técnicas de representación: Dibujo, Pintura, Grabado, Caracterización, Gráfica digital, Edición de Video, Gráfica 3D

## **FUENTES DE INVESTIGACIÓN**

### **Bibliografía:**

1. Ambrose, Gavin- Paul Harris, Fundamentos del Diseño Creativo, Ed. Parramón, 2006
2. Cabello Iturbe, Constantino, Tesis-El género Fantasy Art :análisis y sus estrategias de creación, UNAM, 2008
3. Cedillo Grajales, Jose Luis- “Diseño Gráfico integración de la Pintura Corporal (body Painting)”, tesina, Universidad Nacional Autónoma de México, México, Escuela Nacional de Artes Plásticas,2009
4. Chavez Guerreo, Julio, Sánchez Ventura Noé, Zamora Águila, Fernando- Arte y diseño, Experiencia, creación y método, Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad Universitaria, México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Primera Edición 2010
5. Dempsey, Amy- Estilos, Escuelas y movimientos, Guía enciclopédica de Arte moderno, Ed. Blume, 2002, Barcelona
6. Duncan, Jody -The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio, Titan books. 2011

7. Foster, Kenneth J. - La Programación de las Artes Escénicas, De la teoría a la práctica, Consejo Nacional para la Cultura y Las Artes, Dirección General de Publicaciones, Centro Nacional de Las Artes, 2088
8. González Suárez, Liliana Marcela, Tesis- Incorporación de humanos virtuales con acciones predefinidas para ambientes de realidad virtual ,UNAM, 2008
9. Jariego Gallego, Fernando, Lopez G, Abraham-Vida digital :creacion profesional de personajes 3D, 2002
10. Koenigsmarck, Arndt von, Creación y modelado de personajes 3D, 2008
11. Kehoe, Vincent J-R. - La técnica del Artista del Maquillaje Profesional para cine, Televisión y el teatro, Instituto Oficial de Radio y televisión, RTVE Madrid, 1988, España.
12. Mejia Ivan- El Cuerpo Post-Humano en el Arte y la Cultura Contemporanea, Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad Universitaria, México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Primera Edición 2005
13. Meggs, Philip B., Purvis, Alston W.- Historia del diseño gráfico, Ed. RM S.A. de C.V., Edición en Español, 2009
14. Munari, Bruno- Diseño y Comunicación Visual, Contribución a una metodología didáctica, Ed. Gustavo Gili SA, 2005, 15ª tirada.
15. Sánchez Gutiérrez, Beatriz, Tesis-La discrecionalidad en la protección de los personajes ficticios y simbólicos y humanos de caracterización de la ley Federal del Derecho de Autor y su reglamento, UNAM, 2009
16. Wong, Wuicius- Principios del diseño en color, Ed. Gustavo Gili S.A., 2007, 2ª edición, 5ª tirada

#### **Materiales Audiovisuales:**

1. Creature FX Training Videos, Stan Winston School of Character Arts, 2011
2. The gnomon studios Workshops, gnomos Workshops, DVD lessons, 2011

## **Páginas WEB:**

- Aboriginal Art On Line - <http://www.aboriginalartonline.com/art/body.php>
- “Australian Aboriginal Kinship” - [http://en.wikipedia.org/wiki/Skin\\_group](http://en.wikipedia.org/wiki/Skin_group)
- Ancient\_Cosmetic - [http://www.carefair.com/skincare/Ancient\\_Cosmetics\\_1097.html](http://www.carefair.com/skincare/Ancient_Cosmetics_1097.html)
- Anthro Notes Body - Art - <http://anthropology.si.edu/outreach/anthnote/Winter01/anthnote.html> [www.amnh.org/science/divisions/anthro/](http://www.amnh.org/science/divisions/anthro/)
- Body Art - <http://bodyartpaintingadvertising.blogspot.com/>
- Body Art Definition <http://bodyartdefinition.blogspot.com>
- Craig Tracy- <http://www.paintedalive.com>
- Fred Hatt -body Paintings - [http://www.eroplay.com/feature/fredhatt/bodypaintings/fh\\_bodypaint.html](http://www.eroplay.com/feature/fredhatt/bodypaintings/fh_bodypaint.html)
- American Museum of Natural History-Body Art Marks of Identity - [http:// www.amnh.org/exhibitions/ bodyart/glossary.html](http://www.amnh.org/exhibitions/bodyart/glossary.html)
- HISTORIAMAQUILLAJE- [http://perso.wanadoo.es/maquillajeprofesional/HISTORIA\\_MAQUILLAJE.HTML](http://perso.wanadoo.es/maquillajeprofesional/HISTORIA_MAQUILLAJE.HTML)
- Maya Decipherment - <http://decipherment.wordpress.com/2007/12/11/an-early-classic-cave-ritual/“TINGARI”> - <http://en.wikipedia.org/wiki/tingari>
- Nahuatl Culture - <http://www.mexica.net/nahuatl/index.shtml>
- Pintura Corporal - [http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura\\_corporal](http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_corporal)
- Satn Winston -<http://www.stanwinston.com/>
- Tadoo History - [http://tattoojoy.com/tattoo\\_history/maya.htm](http://tattoojoy.com/tattoo_history/maya.htm)
- Youri Messen Jaschin - <http://yourimessenjaschinbodyart.blogspot.com/>