

# Diseño de una guía visual para la aplicación del tatuaje sobre el cuerpo humano como soporte

**Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de:**  
Licenciada en Diseño Gráfico

**Autora:**

Heidy Fabiana Ordóñez Abril

**Director:**

Dis. Cristian Fernando Alvarracín Espinoza, Mgt.

Cuenca, Ecuador 2026







## **Autora:**

Heidy Fabiana Ordóñez Abril

## **Director:**

Cristian Fernando Alvarracín Espinoza

## **Diseño y diagramación**

Autora

## **Fotografía e ilustración**

Todas las ilustraciones fueron realizadas por la autora, excepto las fotografías las cuales se encuentran con su respectiva cita.

*Cuenca - Ecuador  
2026*

# Dedicatoria:

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y por estar siempre a mi lado en cada paso de este camino. Gracias por creer en mí incluso en los momentos en los que yo dudaba.

A mi hermano, por su compañía, su cariño y por ser parte fundamental de mi vida.

A Isabella, mi mejor amiga, mi alma gemela y mi persona favorita. Gracias por aguantarme todas las crisis, por acompañarme en absolutamente todo en esta vida y por ponerme los pies en la tierra cuando ya me iba a volver loca. No sé qué habría hecho sin ti en todo este proceso; gracias por estar siempre.

A todas las personas que alguna vez me prestaron un pedazo de su piel. Gracias por su infinita confianza, por creer en mi arte desde el primer día y por dejarme plasmar mis primeros diseños en ustedes; cada trazo fue un impulso para llegar aquí.

A mis amigos más cercanos, quienes han estado presentes en cada etapa, brindándome su apoyo, sus risas y su cariño incondicional.

Y a mis compañeros de cuatro patas, BMO y Uva.

A BMO, mi compañero de vida y de carrera. Estuviste desde el primer día, cuidándome en cada madrugada, compartiendo cada noche larga de estudio y aguantando todo el proceso conmigo. Este título también lleva tus bigotes.

Y a Uva, que se unió en medio de todo este caos para traer amor y recordarme que siempre se puede con un poquito más.

Gracias por estar siempre conmigo y por ser mis compañeritos perfectos.

# Agradecimientos:

A los miembros del tribunal, Jhonn Alarcón y Cristian Alvarracín, por su guía, sus valiosos aportes y su disposición a lo largo de este proceso.

De manera especial, expreso mi más sincero agradecimiento a Cristian Alvarracín, director de esta investigación, por su acompañamiento cercano y su orientación constante, fundamentales para el desarrollo de este trabajo; así como a Jhonn Alarcón por sus observaciones y contribuciones durante la evaluación del mismo.

A Mao Reyes, por su apoyo, sus aportes en el proceso de reflexión y por inspirarme a retomar el tatuaje con mayor seguridad y compromiso.

A mis amigos del colegio y de la universidad, por su confianza, por creer en mi trabajo y por permitirme crecer a través de la práctica.

Y, de manera muy especial, a mis padres, por su apoyo incondicional y por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente.

# Índice de contenidos:

## Capítulo 1. Contextualización

1.1 Introducción al capítulo .....	18
1.2 Problemática.....	18
1.3 Antecedentes .....	19
1.4 Estado del arte .....	20
1.4.1 Piel como lienzos: el arte del tatuaje .....	21
1.4.2 Rasgando la piel: Tatuajes, cuerpos y significados .....	21
1.4.3 Anatomía, perspectiva y composición para el artista .....	22
1.4.4 Skin-Screen: A Computational Fabrication Framework for Color Tattoos .....	22
1.4.5 El tatuaje: arte del cuerpo como lienzo .....	23
1.5 Marco teórico .....	24
1.5.1 Cuerpo humano como soporte .....	24
1.5.2 Tatuaje como expresión visual y simbólica .....	25
1.5.3 Anatomía aplicada al diseño y al arte corporal.....	25
1.5.4 Color y contraste en la piel .....	26
1.5.5 Composición visual .....	26
1.5.6 Proporción y escala .....	27
1.5.7 Percepción visual .....	28
1.5.8 Diseño gráfico aplicado .....	28
1.6 Investigación de campo .....	29
1.7 Análisis de homólogos .....	31
1.8 Conclusiones del capítulo .....	35

## Capítulo 2. Programación

2.1 Definición de usuario.....	38
2.1.1 Segmentación de mercado.....	39
2.1.2 Persona design .....	40

2.1.3 Mapa de empatía .....	41
2.2 Brief del producto .....	42
2.3 Definición de contenidos .....	44
2.3.1 Contenidos introductorios .....	44
2.3.2 Color, piel y percepción visual .....	44
2.3.3 Estructura general de la guía .....	45
2.3.4 Contenidos anatómicos y gráficos por tomos .....	45
2.4 Proceso de diseño u hoja de ruta .....	46
2.5 Conclusiones del capítulo .....	47

### **Capítulo 3. Ideación**

3.1 Proceso de generación de ideas .....	50
3.1.1. Configuración de propuestas editoriales resultantes .....	51
3.2 Evaluación de las ideas .....	53
3.3 Selección de ideas/Idea final .....	54
3.3.1. Justificación de las variables editoriales elegidas .....	54

### **Capítulo 4. Diseño**

4.1. Planificación estructural y arquitectura de la información corporal .....	58
4.1.1. Criterio de zonificación y distribución editorial .....	58
4.2 Bocetación .....	60
4.3 Desarrollo del sistema gráfico .....	61
4.4 Desarrollo de aplicaciones gráficas .....	64
Conclusiones .....	68
Recomendaciones.....	69
Bibliografía.....	70

# Índice de imágenes y cuadros:

Imagen 1 .....	21
Imagen 2 .....	21
Imagen 3 .....	22
Imagen 4 .....	22
Imagen 5 .....	23
Imagen 6 .....	24
Imagen 7 .....	27
Imagen 8 .....	29
Imagen 9 .....	30
Imagen 10 .....	31
Imagen 11 y 12 .....	32
Imagen 13 .....	33
Imagen 14 .....	34
Imagen 15 .....	40
Imagen 16 .....	44
Imagen 17 .....	46
Imagen 18 .....	51
Imagen 19 .....	51
Imagen 20 .....	51
Imagen 21 .....	51
Imagen 22 .....	52
Imagen 23 .....	52
Imagen 24 .....	52
Imagen 25 .....	52
Imagen 26 .....	55
Imagen 27 .....	59
Imagen 28 .....	60
Imagen 29 .....	60
Imagen 30 .....	60
Imagen 31 .....	61
Imagen 32 .....	61
Imagen 33 .....	61
Imagen 34 .....	62
Imagen 35 .....	62
Imagen 36 .....	63
Imagen 37 .....	64
Imagen 38 .....	64
Imagen 39 .....	64
Imagen 40 .....	65
Imagen 41 .....	65
Imagen 42 .....	65
Imagen 43 .....	66
Imagen 44 .....	67
Imagen 45 .....	67
Tabla 1 .....	41
Tabla 2 .....	43
Tabla 3 .....	50
Tabla 4 .....	53



# Resumen

En el contexto del crecimiento del tatuaje como práctica profesional, se identificó una carencia de herramientas visuales que integren principios del diseño gráfico y anatomía aplicada, para la planificación del diseño sobre el cuerpo humano. Para dar solución a esta problemática, se partió desde un análisis de referentes teóricos, un estudio de homólogos y un trabajo de campo en formato de entrevistas a tatuadores en formación. El resultado fue el diseño de una guía visual editorial estructurada en tomo, donde se emplearon ilustraciones anatómicas en estilo sketch, un sistema gráfico direccional, códigos QR con contenido digital y recursos interactivos para la práctica del body mapping y placement. La solución final constituye una herramienta didáctica que orienta al tatuador sobre composición, proporción y adaptación del diseño a la superficie tridimensional y dinámica del cuerpo.

**Palabras clave:** guía visual, tatuaje, anatomía aplicada, diseño gráfico, body mapping, placement, composición corporal.

# Abstract

In the context of the growth of tattooing as a professional practice, a lack of visual tools that integrate principles of graphic design and applied anatomy for the planning of designs on the human body was identified. To address this issue, the study began with an analysis of theoretical references, a review of comparable materials, and field research in the form of interviews with tattoo artists in training. The outcome was the design of an editorial visual guide structured as a single volume, featuring anatomical illustrations in a sketch style, a directional graphic system, QR codes with digital content, and interactive resources for body mapping and placement practice. The final solution serves as a didactic tool that guides tattoo artists in composition, proportion, and the adaptation of designs to the three-dimensional and dynamic surface of the body.

**Keywords:** visual guide, tattoo, applied anatomy, graphic design, body mapping, placement, body composition.

# Objetivo general

El objetivo general es aportar al trabajo de los tatuadores mediante el diseño de una guía visual que sirva como herramienta práctica.

# Objetivos específicos

- Analizar los principios del diseño y su relación con la anatomía.
- Identificar las características del cuerpo que influyen en la aplicación del tatuaje.
- Diseñar una guía práctica que oriente el proceso de planificación visual del tatuaje.

# Introducción

El análisis del tatuaje como disciplina estética profesional requiere comprender la piel no como una superficie plana, sino como un soporte tridimensional, dinámico y con características anatómicas complejas. Históricamente relegado a la contracultura, el arte corporal demanda en la actualidad una fundamentación metodológica que integre los principios del diseño gráfico con la morfología humana, reduciendo la brecha formativa técnica que afecta a los profesionales del sector.

Bajo esta premisa, la investigación aborda la problemática de la deformación visual y la falta de guías compositivas adaptadas de forma específica a la anatomía del cuerpo. El estudio examina los antecedentes de la industria y estructura un marco teórico sólido que articula conceptos de percepción visual, leyes de escala, proporción y el comportamiento cromático de las tintas según los distintos fototipos de piel.

Finalmente, se procesan los datos obtenidos mediante la investigación de campo y el análisis analítico de proyectos homólogos en el mercado. Esta validación empírica fundamenta los criterios técnicos, funcionales y editoriales necesarios para el desarrollo de una herramienta práctica orientada a optimizar el proceso creativo del tatuaje y asegurar su correcta integración sobre el cuerpo humano.

Cap.

01

**Contextualización**

# 1.1 Introducción al capítulo

El tatuaje se ha consolidado como una de las formas de expresión visual más relevantes en la actualidad, vinculando arte, identidad y comunicación en un mismo soporte: el cuerpo humano. En las últimas décadas, la práctica del tatuaje ha evolucionado significativamente, pasando de ser un gesto marginal a convertirse en una expresión estética, simbólica y profesionalizada (Rosales, 2023). A la vez, el diseño gráfico ha ampliado su campo de acción hacia soportes no convencionales, entre ellos la piel, donde la composición, el color, la proporción y la adaptación visual adquieren un valor fundamental.

Sin embargo, la aplicación del diseño en el tatuaje presenta desafíos específicos debido a la naturaleza tridimensional y dinámica del cuerpo humano. El movimiento muscular, la curvatura, los volúmenes anatómicos y la tensión de la piel modifican la lectura del diseño, generando posibles distorsiones cuando no se consideran criterios anatómicos adecuados (Simblet, 2019). A pesar de ello, gran parte de los tatuadores carece de herramientas visuales que permitan planificar el diseño con base en principios técnicos del diseño gráfico aplicados a la anatomía.

Además, estudios recientes evidencian que factores como el tono de piel, la iluminación y la zona anatómica influyen en la percepción del tatuaje, afectando el contraste, la permanencia visual y la forma del diseño (Piovarči et al., 2023; Battistini, 2024). Esto demuestra la necesidad de integrar conocimientos gráficos y anatómicos para mejorar los procesos creativos y los resultados finales en la práctica del tatuaje.

En este contexto, se vuelve necesario desarrollar herramientas que unan el diseño gráfico con el estudio anatómico, proporcionando a los tatuadores recursos que faciliten la correcta planificación del diseño en relación con la estructura corporal. Este proyecto surge para responder a esa necesidad, proponiendo una guía visual que promueva una práctica más consciente, precisa y funcional del tatuaje, entendiendo al cuerpo como soporte visual activo y no como un lienzo plano.

# 1.2 Problemática

El tatuaje ha evolucionado de una práctica cultural a una forma de expresión estética y simbólica donde el cuerpo se convierte en un soporte visual activo. Según Rosales (2023), la piel actúa como un lienzo que comunica identidad, emociones y pertenencia, lo que transforma al tatuaje en una práctica artística que exige conciencia sobre su composición visual y su relación con el cuerpo humano.

Sin embargo, en el ámbito del diseño, aún existe poca sistematización sobre cómo aplicar principios gráficos y anatómicos en el proceso de creación de tatuajes. Muchos diseños carecen de planificación compositiva, generando problemas de lectura visual, desproporciones o distorsiones cuando el cuerpo se mueve o cambia de postura (Smith, 1999). Esta falta de guías metodológicas limita la integración entre diseño gráfico y tatuaje como disciplina visual aplicada.

Estudios recientes evidencian la necesidad de considerar la anatomía en el tatuaje. Keester (2015) demuestra que las malas posturas y decisiones de diseño aumentan el esfuerzo muscular en tatuadores y distorsionan el resultado final en la piel. Además, Piovarči et al. (2023) señalan que el color y el contraste varían según el tono de piel, lo que condiciona la percepción estética del tatuaje.

Por ello, abordar esta problemática resulta esencial para fortalecer el vínculo entre diseño gráfico, anatomía y arte corporal. Desarrollar una guía con el proceso enfocado en la anatomía permitirá mejorar la planificación visual, la legibilidad y la adaptación del tatuaje al cuerpo como soporte vivo, promoviendo una práctica más consciente, estética y funcional.

# 1.5 Antecedentes

El tatuaje ha acompañado a las sociedades humanas desde tiempos ancestrales como práctica ritual, identitaria y estética. Históricamente, diversas culturas han utilizado la piel como soporte simbólico para comunicar pertenencia, memoria o espiritualidad.

Sin embargo, con el paso del tiempo, el tatuaje ha experimentado un proceso de resignificación: de una práctica marginalizada pasó a consolidarse como una forma contemporánea de expresión visual y un elemento central en las industrias creativas (Cotto Gómez, 2014).

Este cambio ha impulsado una creciente profesionalización del oficio y un interés académico por comprender la relación entre cuerpo, arte y comunicación.

En las últimas décadas, el tatuaje ha evolucionado hacia un campo técnico especializado donde convergen arte, diseño y anatomía.

La expansión global de esta práctica se evidencia en el crecimiento sostenido de la industria y en el aumento significativo de personas tatuadas. Estudios reportan que más del 30% de adultos en países occidentales posee al menos un tatuaje, especialmente en generaciones jóvenes, reflejando un cambio cultural donde la piel se convierte en un medio para construir identidad visual.

Esta expansión ha incrementado la demanda de calidad técnica en el diseño y la aplicación del tatuaje. Paralelamente, el diseño gráfico ha ampliado su alcance hacia soportes no convencionales, entre ellos el cuerpo humano, lo cual plantea nuevos retos. A diferencia del soporte bidimensional tradicional, la piel es una superficie tridimensional, curva y en constante movimiento.

Investigaciones en anatomía aplicada al arte demuestran que la estructura corporal influye directamente en la forma, dirección y comportamiento de un diseño, afectando su legibilidad y armonía visual (Smith, 1999). Esto ha motivado un interés creciente por comprender cómo adaptar principios gráficos a superficies vivas.

En Ecuador, la práctica del tatuaje ha crecido notablemente en los últimos años, impulsada por la demanda juvenil, redes sociales y la apertura cultural

hacia el arte corporal. Sin embargo, diversos estudios muestran que muchos tatuadores carecen de formación formal en diseño y anatomía, lo que genera desafíos en la planificación visual del tatuaje y en su adaptación correcta al cuerpo humano (Villacrés, 2017).

A pesar de que se han producido investigaciones sobre simbolismo, cultura e industria del tatuaje, existe escasa producción teórica o práctica sobre cómo aplicar principios del diseño gráfico y conocimientos anatómicos a la planificación del tatuaje.

En este marco, se identifica la necesidad de propuestas metodológicas y herramientas visuales que permitan integrar conocimientos de composición, proporción, color y anatomía en el proceso de diseño del tatuaje. Estos antecedentes revelan un vacío en la literatura y en la práctica profesional, justificando el desarrollo de una guía visual que une el diseño gráfico con la comprensión anatómica del cuerpo humano como soporte.

*1.4 Estado del arte*  
**NIVEL GLOBAL**

## 1.4.1 Pieles como lienzos: el arte del tatuaje (Rosales, 2023)

Rosales examina el tatuaje como una práctica visual y simbólica donde la piel funciona como un soporte activo que comunica identidad, emociones y significados culturales.

La autora sostiene que el cuerpo no es un contenedor pasivo, sino un espacio vivo que altera la lectura del diseño según su forma y movimiento. Este enfoque destaca la importancia del soporte corporal en la creación del tatuaje.

El estudio demuestra que el tatuaje debe diseñarse considerando la relación entre imagen y corporalidad, ya que la ubicación, proporción y dirección del diseño impactan directamente en su significado.

Para este proyecto, el aporte principal es la comprensión del cuerpo como soporte visual dinámico, fundamento clave para justificar una guía orientada a adaptar el diseño al cuerpo humano.



Imagen 1. Tatuador trabajando en un diseño detallado.  
Nota. Tomado de <https://www.pexels.com/es-es/foto/primer-plano-de-un-artista-del-tatuaje-creando-un-diseño-intrincado-33952929/>

## 1.4.2 Rasgando la piel: Tatuajes, cuerpos y significados (Soto, Santiago & Cotto, 2009)

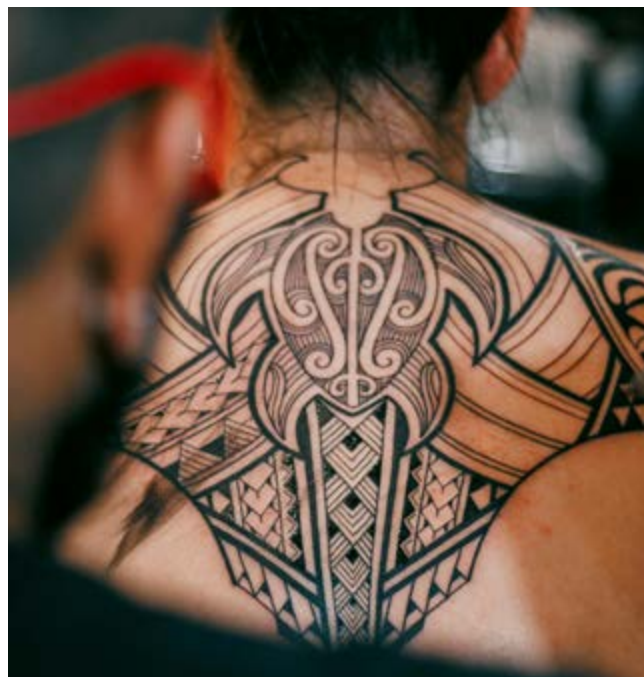


Imagen 2. Tatuaje tribal detallado en tinta negra es la espalda de una persona.  
Nota. Tomado de <https://www.pexels.com/es-es/foto/intrincado-tatuaje-tribal-negro-en-la-espalda-29211944/>

Este trabajo analiza el tatuaje como una práctica identitaria profundamente ligada al cuerpo y a la construcción de significados personales y colectivos.

La investigación muestra cómo las personas atribuyen valor emocional y simbólico a sus tatuajes, lo que convierte al cuerpo en un espacio narrativo. El tatuaje se entiende como parte de la historia corporal y emocional del individuo.

El estudio resalta que el soporte (la piel) influye en la percepción del tatuaje y que la ubicación del diseño participa de su lectura simbólica. Para este proyecto, aporta la idea de que el tatuador debe considerar no solo técnica y estética, sino también la intención comunicativa y emocional del tatuaje, reforzando la necesidad de una guía que acompañe decisiones visuales coherentes con el cuerpo.

### 1.4.3 Anatomía, perspectiva y composición para el artista (Smith, 1999)

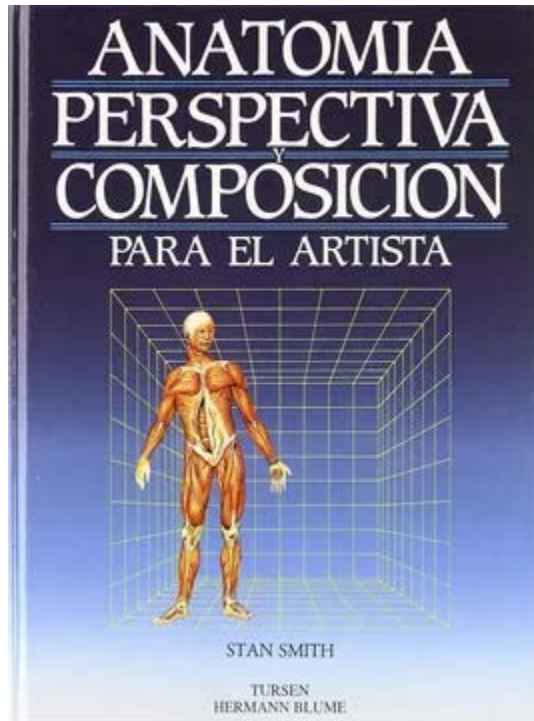


Imagen 3  
Nota. De anatomía, perspectiva y composición para el artista, por Smith, 1999. Copyright 1999 por el titular del derecho de autor

Smith desarrolla un manual de anatomía artística que explica cómo huesos, músculos y proporciones influyen en la forma y movimiento del cuerpo. La autora enfatiza que comprender la estructura interna del cuerpo permite anticipar deformaciones y comportamientos visuales en superficies curvas y móviles. Su enfoque combina dibujo, fotografía e interpretación anatómica.

Este trabajo demuestra que el diseño aplicado al cuerpo debe responder a criterios anatómicos para mantener armonía y legibilidad. Para este proyecto, aporta la base técnica necesaria para incluir mapas anatómicos, zonas de tensión y direcciones musculares, elementos clave para orientar a tatuadores en la planificación del diseño según el soporte corporal.

### 1.4.4 Skin-Screen: A Computational Fabrication Framework for Color Tattoos (Piovarči, Chapiro & Bickel, 2023)

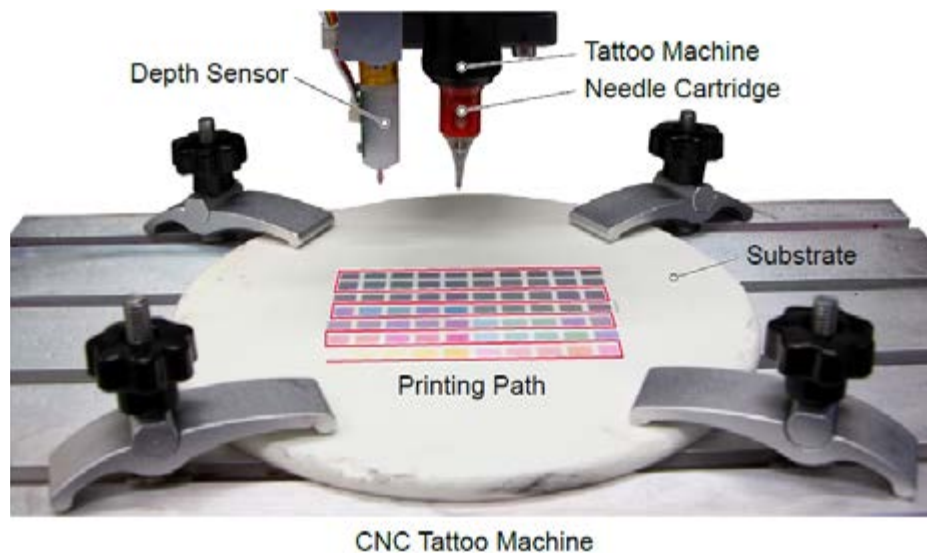


Imagen 4  
Nota De "Skin-Screen: A Computational Fabrication Framework for Color Tattoos" por M. Piovarči, A. Chapiro y B. Bickel, 2023, ACM Trans. on Graphics, 42(4), p. 1. Copyright 2023 por los autores.

El estudio desarrolla un sistema computacional que predice cómo se comportan los colores del tatuaje en diferentes tonos de piel, demostrando que el color no se percibe igual en todos los cuerpos. Se modelan comportamientos de tinta mediante simulaciones y pruebas sobre materiales sintéticos que imitan la piel. El enfoque combina tecnología, óptica y diseño.

Los resultados confirman que el tono de piel modifica significativamente contraste, saturación y legibilidad del tatuaje. Para este proyecto, este artículo es esencial porque evidencia que la piel afecta la composición visual. Refuerza la necesidad de incluir recomendaciones de color y contraste en la guía, considerando el cuerpo como medio cromático activo.

## 1.4.5 El tatuaje: arte del cuerpo como lienzo (Villacrés, 2017, UDLA Quito)

Villacrés analiza el tatuaje en el contexto ecuatoriano, destacando su expansión cultural y su reconocimiento como arte contemporáneo. El estudio recoge testimonios de tatuadores y personas tatuadas, evidenciando cómo el tatuaje interviene en la identidad y en la percepción del cuerpo. Explora también cómo el tatuaje se integra a la cultura urbana del país.

El análisis muestra que, aunque la práctica del tatuaje ha crecido, existe escasa formación técnica en diseño, anatomía y composición para tatuadores. Para este proyecto, esta carencia justifica la creación de una guía visual especializada que ayude a profesionalizar la planificación del tatuaje en Ecuador, articulando diseño gráfico y anatomía.



Imagen 5. Hombre de pie con un tatuaje en la espalda  
Nota. Tomado de <https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-en-pie-de-pie-gorra-19083762/>

# 1.5 Marco teórico

## 1.5.1 Cuerpo humano como soporte

### Autor y concepto

Rosales (2023) sostiene que el cuerpo humano es un soporte visual activo, en constante transformación, donde el tatuaje se inscribe no solo como imagen, sino como un diálogo entre identidad, memoria y forma. La autora plantea que la piel es un lienzo vivo que cambia según el movimiento, la postura y la estructura anatómica, lo que afecta directamente la percepción del tatuaje.

### Interpretación del concepto

Esto significa que el cuerpo nunca es un plano estático: tiene volumen, curvaturas, pliegues y tensiones que modifican cualquier diseño que se aplique sobre él. La forma del cuerpo determina cómo se ve una línea, cómo se distribuye el peso visual o cómo se distorsiona una figura al moverse. El tatuaje no se puede diseñar ignorando la tridimensionalidad y movilidad del cuerpo.

### Aplicación en el proyecto

Este proyecto utiliza este concepto para fundamentar la necesidad de una guía que considere el cuerpo como soporte dinámico. La propuesta integra mapas anatómicos, direcciones musculares y zonas de distorsión para orientar al tatuador en cómo ubicar, escalar y adaptar el diseño de manera coherente con la forma corporal.



Imagen 6. Mujer de pie con los brazos y espalda tatuados  
Nota. Tomado de <https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-mujer-cuerpo-espalda-3851370/>

## 1.5.2 Tatuaje como expresión visual y simbólica

### Autor y concepto

Soto, Santiago y Cotto (2009) señalan que el tatuaje es una práctica estética que transforma la piel en un medio de comunicación cargado de significados personales y sociales. Los autores explican que la imagen tatuada no existe aislada, sino que se relaciona íntimamente con la historia, identidad y corporalidad del individuo.

### Interpretación del concepto

Esto implica que el tatuaje no se reduce a una ilustración técnica: también es un acto simbólico. Su ubicación, escala y forma se conectan con la intención emocional de quien lo porta. Por ello, un diseño mal ubicado o distorsionado puede alterar el mensaje que el usuario quiere comunicar.

### Aplicación en el proyecto

Este concepto sustenta que la guía debe ayudar no solo a mejorar el diseño desde lo anatómico y gráfico, sino también a acompañar la intención simbólica del tatuaje. El proyecto propone herramientas que ayuden a mantener coherencia entre significado y ubicación sobre el cuerpo.

## 1.5.3 Anatomía aplicada al diseño y al arte corporal

### Autor y concepto

Smith (1999) plantea que conocer la estructura ósea, muscular y las proporciones del cuerpo es fundamental para representar o intervenir sobre él. Destaca que la anatomía determina cómo se comportan las formas, líneas y volúmenes en movimiento.

### Interpretación del concepto

Comprender la anatomía permite anticipar cómo un tatuaje se deformará al flexionar el brazo, al caminar o al girar el torso. El artista que desconoce estas relaciones corre el riesgo de que su diseño pierda simetría, proporción o claridad visual.

### Aplicación en el proyecto

Este proyecto se apoya en este concepto para diseñar una guía que muestre zonas estables del cuerpo, direcciones musculares, articulaciones críticas y recomendaciones prácticas sobre dónde y cómo colocar diseños complejos para evitar distorsiones.

## 1.5.4 Color y contraste en la piel

### Autor y concepto

Piovarči et al. (2023) demostraron que la piel modifica la percepción del color tatuado debido al tono de piel, absorción de luz y comportamiento del pigmento dentro del tejido. El estudio señala que el contraste y la fidelidad del color cambian según el fototipo.

### Interpretación del concepto

Esto significa que no todos los colores funcionan igual en todas las personas; algunos tonos se apagan, otros se mezclan ópticamente y otros pierden legibilidad con el tiempo. Para que un tatuaje sea visualmente efectivo, el artista debe considerar la piel como un medio cromático activo.

### Aplicación en el proyecto

La guía incluirá recomendaciones sobre contraste, lectura visual y selección cromática según diferentes tonos de piel, aportando criterios gráficos que mejoren la legibilidad del tatuaje.

## 1.5.5 Composición visual

### Autor y concepto

Wong (1993) define la composición como la organización de elementos visuales mediante principios como equilibrio, jerarquía, ritmo, proporción y contraste. Explica que la composición orienta la lectura y estabilidad visual de una imagen.

### Interpretación del concepto

Esto implica que un buen tatuaje no depende solo del dibujo, sino de cómo se distribuyen sus formas, pesos visuales y direcciones. La composición determina si un diseño "se siente" equilibrado sobre la piel o si genera ruido visual.

### Aplicación en el proyecto

Este proyecto incorpora esquemas de composición adaptados al cuerpo humano, enseñando a ubicar elementos principales, manejar vacíos, distribuir pesos visuales y crear flujos que acompañen la forma del cuerpo.

## 1.5.6 Proporción y escala

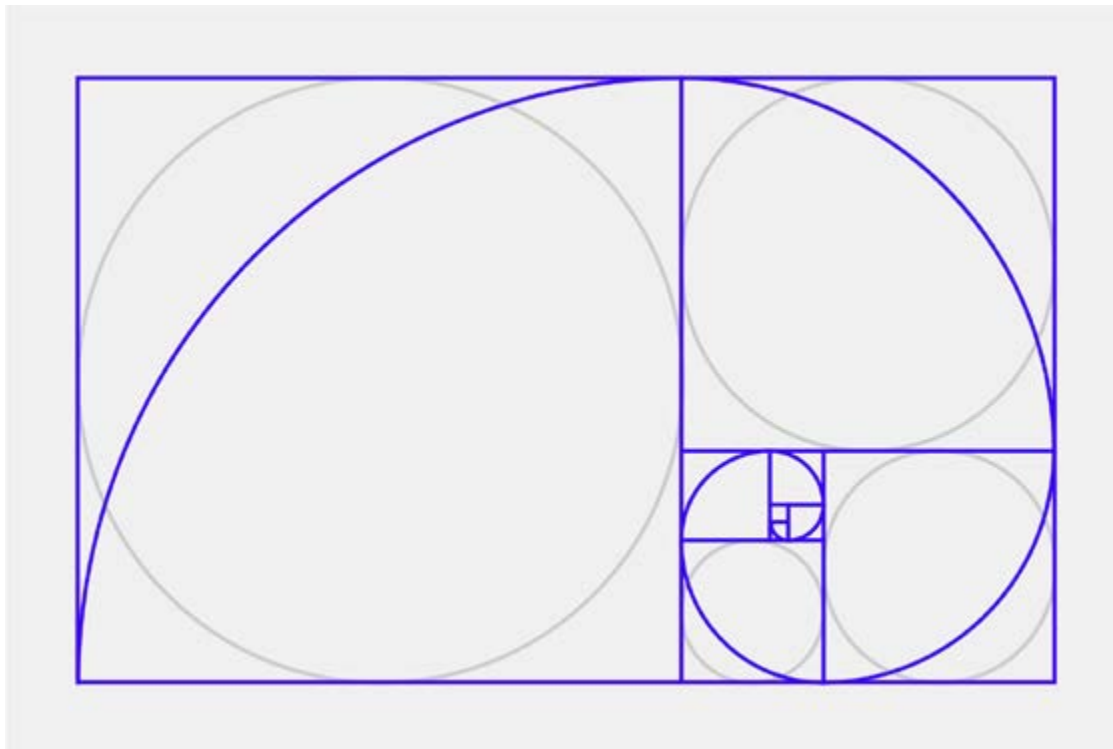


Imagen 7. Proporción aurea  
Nota. De Alexandre (2023)

### **Autor y concepto**

Lidwell, Holden & Butler (2010) explican que la proporción regula la relación entre tamaños dentro de un diseño, influenciando la armonía y coherencia visual. También señalan que la escala cambia la función y la interpretación de un elemento.

### **Interpretación del concepto**

En el tatuaje, un diseño que parece proporcionado en papel puede verse desbalanceado en el cuerpo si no se adapta al volumen muscular o al tamaño de la zona. La proporción afecta directamente la estética y la funcionalidad del tatuaje.

### **Aplicación en el proyecto**

La guía enseñará a ajustar la escala del diseño según zonas corporales específicas, proponiendo relaciones proporcionales que ayuden a tatuadores a evitar errores comunes como diseños demasiado pequeños o grandes para la zona.

## 1.5.7 Percepción visual

### **Autor y concepto**

Arnheim (2001) sostiene que la percepción visual depende de cómo el ser humano organiza, interpreta y da sentido a las formas, colores y patrones. Para él, la percepción es un proceso activo que influye en la forma en que entendemos una imagen.

### **Interpretación del concepto**

Esto significa que un tatuaje debe ser legible desde diferentes distancias, ángulos y movimientos. Si un diseño pierde claridad al moverse, su lectura visual se debilita y su impacto estético disminuye.

### **Aplicación en el proyecto**

El proyecto utilizará estos principios para incluir recomendaciones de legibilidad, contraste, ritmo y lectura secuencial en el diseño de tatuajes.

## 1.5.8 Diseño gráfico aplicado al cuerpo

### **Autor y concepto**

Costa (2016) afirma que el diseño gráfico no solo organiza elementos visuales: también construye mensajes que se adaptan a distintos soportes. En soportes no convencionales, el diseñador debe comprender las características del medio para garantizar una correcta comunicación.

### **Interpretación del concepto**

Aplicar diseño al cuerpo implica entender que el soporte no es plano, tiene movimiento y posee significados. El diseñador debe considerar cómo cambia el mensaje según la zona del cuerpo.

### **Aplicación en el proyecto**

Este proyecto integra el diseño gráfico directamente en la práctica del tatuaje, proponiendo estrategias para adaptar decisiones compositivas, cromáticas y proporcionales al cuerpo humano como soporte tridimensional.

# 1.6 Investigación de campo

## Entrevista 1 Mao Reyes



Imagen 8. Mao Reyes

Con casi cinco años de experiencia en el tatuaje y una base sólida en pintura y escultura, el entrevistado propone que el cuerpo no debe verse solo como un espacio para “rellenar”, sino como una estructura viva. Para él, la clave de un buen tatuaje es la adaptación anatómica, es decir, lograr que el diseño siga la forma de los músculos para que se vea armonioso y natural en lugar de parecer una calcomanía pegada sin sentido.

Uno de los aportes más importantes es su proceso de trabajo: prefiere diseñar junto al cliente el mismo día de la cita. Esto permite que la persona participe en la creación y, sobre todo, ayuda al tatuador a probar el tamaño y la ubicación exacta directamente sobre la piel. Menciona que el movimiento del cuerpo es un factor decisivo; por ejemplo, una figura geométrica perfecta puede deformarse en una articulación, por lo que el diseño debe planificarse pensando en cómo se verá cuando la persona se mueva.

Finalmente, destaca que en el mundo del tatuaje hace falta más formación en temas de diseño y anatomía. Muchos tatuadores son autodidactas y no siempre dominan conceptos como la composición o cómo influye el tono de piel en el resultado del color. Por ello, concluye que una guía visual enfocada en estos puntos sería una herramienta de gran valor para mejorar la calidad técnica y estética en esta profesión.

## Entrevista 2

### Victoria Carchipulla



Imagen 9. Victoria Carchipulla

Victoria es una tatuadora en la ciudad de Cuenca con 4 años de experiencia, su práctica se enfoca en la personalización y el análisis técnico de la zona a tatuar. Para ella, el proceso inicia con una fase de investigación donde estudia los gustos del cliente y sus referencias visuales. Su objetivo es crear piezas únicas que no parezcan elementos aislados, sino que se integren totalmente con la anatomía del usuario.

Uno de sus aportes más destacados es el uso de herramientas digitales y físicas para planificar el diseño. Victoria suele tomar fotografías de la zona del cuerpo para trabajar la composición sobre la imagen real, dividiendo el área en planos y cuadrantes. Esto le permite asegurar que el diseño mantenga su proporción y no se deforme con el movimiento muscular. Además, recalca la importancia de las “reglas no escritas” del tatuaje, como la orientación y dirección visual (por ejemplo, hacia dónde debe mirar un rostro), lo cual es fundamental para que la pieza sea estéticamente correcta y legible.

Al igual que en la primera entrevista, Victoria señala que el aprendizaje de la anatomía en el tatuaje es mayormente autodidacta y basado en la experiencia. Advierte sobre errores comunes, como el mal aprovechamiento del espacio o la ubicación de diseños que “miran” hacia el lado incorrecto, ocultando la pieza. Finalmente, enfatiza que tatuar sobre el cuerpo humano conlleva una gran responsabilidad, ya que se trabaja sobre una superficie tridimensional y curva que requiere un dominio avanzado del dibujo y el control del pulso.

# 1.7 Análisis de homólogos

## HOMÓLOGO 1

### Skin Not Paper: The Modern Tattoo Guide



Imagen 10.  
Nota. De Shcherbakov (2021)

**Autor:** Dmytro Shcherbakov

**Lugar y fecha:** Estados Unidos, 2021

**Tipo:** Guía visual y práctica para tatuadores

#### **Descripción del proyecto/producto:**

Skin Not Paper es una guía contemporánea dirigida a tatuadores que propone repensar el diseño del tatuaje considerando la piel como un soporte vivo y no como una superficie plana. El libro aborda la planificación del diseño, la ubicación corporal, la composición y la relación entre imagen y cuerpo.

#### **Análisis Conceptual:**

La idea principal es que un tatuaje no es un dibujo plano; hay que diseñarlo pensando en que el cuerpo tiene volumen y se mueve todo el tiempo. Este concepto es lo que guía todo el proceso: tanto la parte funcional como la parte visual, apoyándose en esquemas del cuerpo y ejemplos reales para que el diseño encaje perfecto.

#### **Análisis Formal:**

Presenta una estética editorial moderna, limpia y didáctica, con jerarquías visuales claras, ilustraciones simplificadas y fotografías aplicadas al cuerpo humano, facilitando la comprensión visual del contenido.

#### **Análisis Funcional (comunicacional):**

Funciona como una herramienta de consulta y aprendizaje que comunica de forma clara cómo adaptar el diseño al cuerpo, ayudando al tatuador a tomar decisiones visuales más acertadas

#### **Análisis Tecnológico:**

Disponible en formato impreso y digital, utiliza recursos editoriales contemporáneos, fotografía profesional e ilustración técnica aplicada al tatuaje.

## HOMÓLOGO 2

# Morpho: Anatomía Artística para Diseñadores / Artistas (Colección Morpho)

**Autor/es:** Michel Lauricella

**Lugar y fecha:** Francia, 2018

**Tipo:** Manual visual de anatomía aplicada

### Breve descripción del proyecto/ producto:

Es una obra visual que presenta la anatomía humana con un enfoque aplicado al diseño. Combina ilustraciones detalladas de estructuras óseas, musculares y movimiento humano con diagramas y ejemplos de superficie corporal. Está dirigido a diseñadores, artistas y creativos que necesitan comprender cómo la forma interna del cuerpo afecta la representación externa.

### Análisis Conceptual:

La idea principal es usar la anatomía como una base visual para construir diseños creíbles. En lugar de solo memorizar nombres, priorizamos entender cómo las estructuras internas afectan la superficie del cuerpo. Así, el lector aprende a reconocer patrones de huesos y músculos, lo que le permite aplicarlos de forma lógica en composiciones gráficas o piezas sobre la piel.

### Análisis Formal:

Formalmente, el libro utiliza una presentación editorial enfocada en la visualidad: abundantes ilustraciones, planos del cuerpo detallados, diagramas comparativos y códigos visuales que facilitan la lectura anatómica. La diagramación estratégica permite comparar estructuras internas con su efecto en el volumen y la forma externa, lo cual es un recurso valioso para proyectos que trabajan con superficie tridimensional.

### Análisis Funcional (Comunicacional):

Es una guía visual diseñada para facilitar el aprendizaje. Evita el lenguaje complicado para que los lectores capten rápido cómo influye la estructura ósea y muscular en el cuerpo. En resumen, se encarga de traducir la anatomía científica en recursos prácticos que cualquiera puede aplicar a sus composiciones.

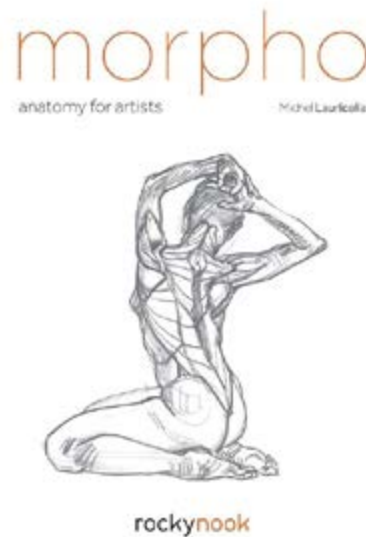


Imagen 11 y 12.  
Nota. De Morpho, por M. Lauricella, 2019

### Análisis Tecnológico

Aunque el enfoque del libro es principalmente impreso, su formato y diagramación editorial moderna lo hacen útil también en versión digital. Las ilustraciones y esquemas están diseñados para ser consultados como referencias rápidas, lo que representa un uso eficaz de tecnologías gráficas tradicionales (imagen + texto + esquema) para fines educativos.

## HOMÓLOGO 3

# Atlas Fotográfico de Anatomía del Cuerpo Humano

**Autor/es:** Chihiro Yokochi, Johannes W. Rohen y Eva Lurie Weinreb

**Lugar y fecha:** México, 1991

**Tipo:** Atlas anatómico visual en formato PDF

### Breve descripción del proyecto/ producto:

Este atlas es una obra de referencia gráfica donde se despliegan ilustraciones fotográficas detalladas de estructuras anatómicas del cuerpo humano: huesos, músculos, órganos y proporciones generales. Está diseñado para facilitar la comprensión de la forma y la disposición corporal a través de imágenes reales acompañadas de nomenclatura y descripciones precisas.

### Análisis Conceptual:

El concepto principal es ofrecer una referencia visual exacta de la anatomía mediante fotografía real, dejando de lado los esquemas simplificados. Mientras que los atlas tradicionales se apoyan mucho en el dibujo, aquí se prioriza la imagen real para mostrar la relación exacta entre los tejidos y la estructura ósea. Este enfoque convierte la anatomía en una experiencia visual genuina, ideal para profesionales que buscan entender la apariencia real del cuerpo en movimiento.

### Análisis Formal:

El atlas presenta una estructura visual detallada basada en fotografías anatómicas dispuestas sobre fondos neutros y acompañadas de etiquetas que identifican claramente las distintas partes del cuerpo. Su diagramación permite observar con claridad la forma real de los músculos, la articulación de los huesos y las proporciones corporales desde diversos ángulos, lo que facilita una comprensión tridimensional de la anatomía humana. Esta organización visual convierte al atlas en un recurso inmediato y altamente efectivo para la interpretación de la estructura corporal, sin depender de extensos textos explicativos.

### Análisis Funcional (comunicacional):

Funcionalmente, el atlas comunica de manera directa y eficiente cómo se compone el cuerpo humano

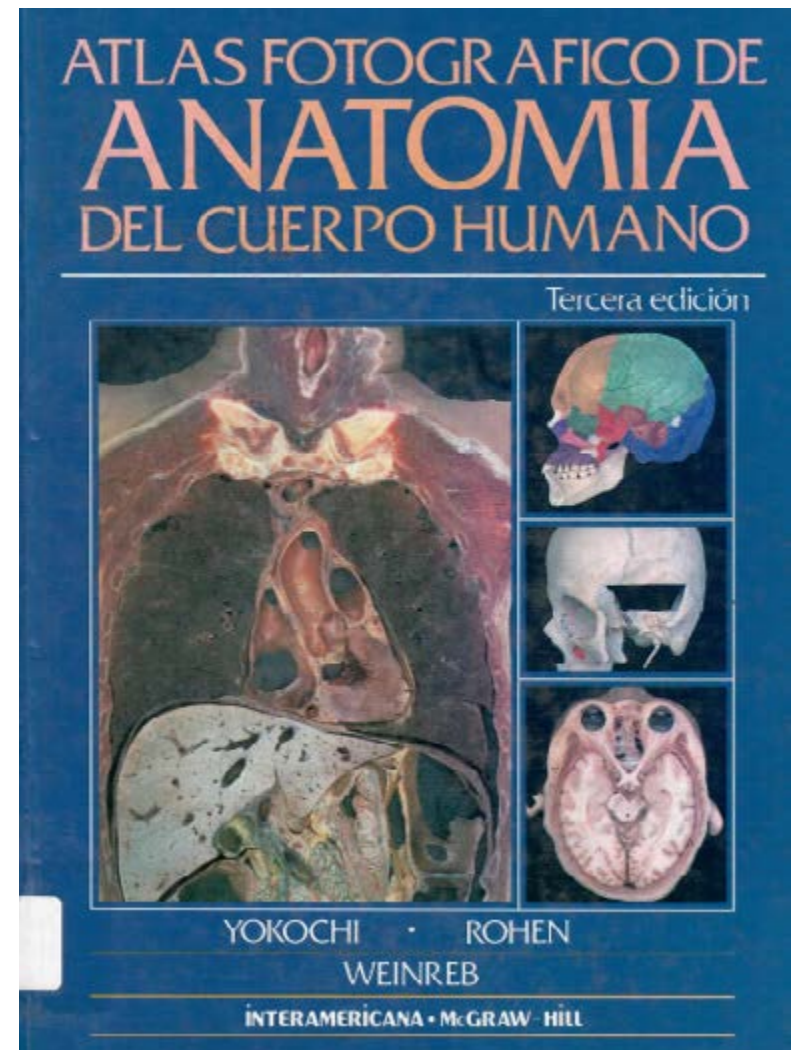


Imagen 13.  
Nota. De Yokochi, Rohen y Weinreb (1991).

desde una perspectiva fotográfica, lo cual facilita la comprensión de volúmenes, curvaturas y relaciones espaciales. No se trata de teoría abstracta sino de representación visual que ayuda a visualizar la forma humana tal como es.

### Análisis Tecnológico:

Aunque el atlas es en su esencia un recurso tradicional de ilustración anatómica, su disponibilidad en formato PDF lo hace útil para trabajos digitales, permitiendo la inclusión de imágenes en tu guía sin perder resolución ni claridad. La edición actual puede exportarse a formatos digitales interactivos, integrarse en diagramas o usarse como referencia para generar tus propias visualizaciones anatómicas.

## HOMÓLOGO 4

# Ed Hardy – Identidad visual y estética gráfica basada en el tatuaje

**Autor / Fundador:** Don Ed Hardy

**Lugar y fecha:** Estados Unidos, década de 2000

**Tipo:** Marca de diseño gráfico y moda basada en la estética del tatuaje

### Breve descripción del proyecto/ producto:

Ed Hardy es una marca de moda y diseño gráfico que traslada el lenguaje visual del tatuaje tradicional al ámbito gráfico y comercial. Sus productos incorporan ilustraciones inspiradas en el tattoo old school, lettering manual y composiciones de alto impacto visual, aplicadas sobre el cuerpo como soporte. La marca se caracteriza por integrar imagen, tipografía y color en piezas gráficas que dialogan directamente con la cultura del tatuaje.

### Análisis Conceptual:

El concepto principal de Ed Hardy se basa en entender el cuerpo como un soporte expresivo donde el tatuaje funciona como identidad visual. La marca asume que el diseño no es neutro ni decorativo, sino una manifestación gráfica cargada de significado simbólico. Este enfoque conceptual afecta tanto al partido funcional al buscar máxima legibilidad y presencia visual sobre el cuerpo como al partido formal, que prioriza imágenes contundentes, contrastadas y de lectura inmediata.

### Análisis Formal:

Utiliza una estética gráfica derivada del tatuaje tradicional: ilustraciones figurativas de fuerte peso visual, contornos negros marcados, colores saturados y composiciones centrales o axiales. La tipografía se inspira en lettering tatuaje, con estilos manuscritos, góticos y script, reforzando el carácter artesanal y expresivo del diseño. Estas decisiones formales aseguran que las piezas mantengan impacto visual al adaptarse a superficies curvas y en movimiento.

### Análisis Funcional (Comunicacional):

Desde lo comunicacional, la marca logra transmitir identidad, rebeldía y expresión personal a través de un lenguaje gráfico directo. Las imágenes y tipografías están diseñadas para ser reconocibles y legibles sobre

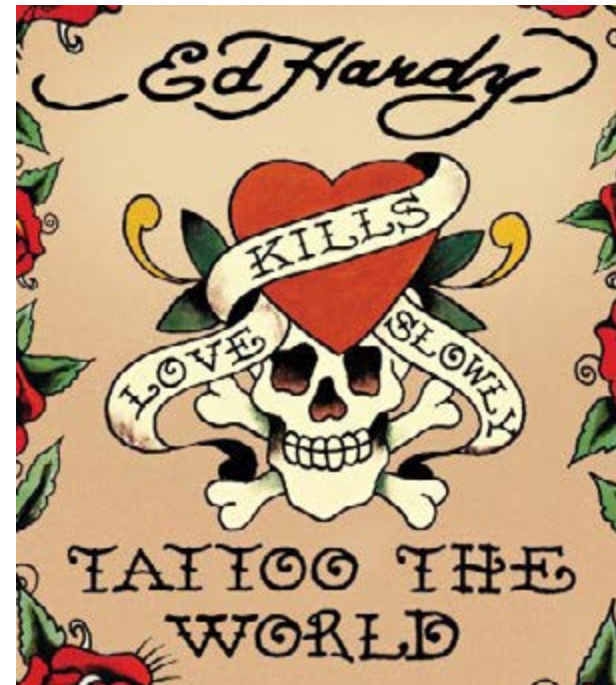


Imagen 14

Nota. Fotograma de Ed Hardy: Tattoo the World, de E. Omori (Directora), 2011.

el cuerpo, incluso a distancia. En este sentido, Ed Hardy demuestra cómo los principios del diseño gráfico aplicados al tatuaje permiten que el mensaje visual se mantenga claro y potente en un soporte corporal dinámico.

### Análisis Tecnológico:

Ed Hardy utiliza tecnologías gráficas tradicionales y contemporáneas: ilustración manual y digital, procesos de impresión textil de alta saturación cromática y adaptación de gráficos a distintos soportes corporales. Aunque no se trata de un producto editorial o educativo, su desarrollo visual evidencia un uso efectivo de recursos gráficos para trasladar el tatuaje del cuerpo a otros formatos sin perder identidad ni legibilidad.

### Aporte como homólogo para el proyecto:

Se utilizará como referente visual y gráfico dentro del proyecto, especialmente en lo relacionado con tipografía, color, ilustración y composición inspiradas en el tatuaje. Ed Hardy aporta criterios claros sobre cómo el lenguaje visual del tatuaje puede trasladarse al diseño gráfico manteniendo identidad, impacto y coherencia estética.

# 1.8 Conclusiones del capítulo

El desarrollo de este capítulo permitió comprender que el tatuaje, como práctica visual contemporánea, exige una planificación distinta a la del diseño en soportes tradicionales, ya que el cuerpo humano funciona como un soporte activo, tridimensional y en constante movimiento.

Desde los antecedentes y la contextualización se evidenció que la profesionalización del tatuaje ha crecido, pero persiste una brecha formativa en anatomía y principios del diseño gráfico aplicados al cuerpo, especialmente en el contexto nacional.

En el estado del arte, los aportes revisados consolidan ideas clave: el cuerpo influye en el significado del tatuaje, la anatomía determina posibles distorsiones, y variables como el tono de piel modifican la lectura del color y el contraste; estos hallazgos justifican la necesidad de una herramienta visual que apoye decisiones de diseño más precisas.

A nivel conceptual, el marco teórico estableció una base coherente para integrar composición, proporción, percepción y diseño aplicado al cuerpo como criterios prácticos, no solo teóricos.

Complementariamente, la investigación de campo confirmó que los tatuadores aplican intuiciones anatómicas y compositivas, pero reconocen la falta de recursos estructurados que guíen estos procesos de manera consistente.

Finalmente, el análisis de homólogos mostró referentes claros sobre cómo presentar información visual, diagramar contenidos y traducir conocimiento técnico en herramientas didácticas, lo cual orienta la futura propuesta de diseño.

En conjunto, este capítulo construye el fundamento conceptual, contextual y metodológico que permitirá, en los siguientes apartados, definir criterios, estructura y componentes visuales para el diseño de una guía dirigida a tatuadores, asegurando coherencia entre teoría, práctica y producto final.

Cap.

02

**Programación**

## 2.1 Definición de usuario

## 2.1.1 Segmentación de mercado

### Segmentación geográfica

**Ciudad:** Cuenca y principales ciudades intermedias del Ecuador.

**Contexto:** Estudios de tatuaje, espacios creativos, trabajo independiente.

### Segmentación demográfica

**Edad:** 18 – 32 años

**Género:** Todos

**Nivel educativo:** Bachillerato, estudiantes o egresados de carreras artísticas/diseño

**Nivel socioeconómico:** Medio

### Segmentación psicográfica

**Intereses:** tatuaje, ilustración, arte, cultura visual, diseño

**Valores:** identidad, autenticidad, crecimiento profesional, responsabilidad sobre la piel humana

**Estilo de vida:** creativo, autodidacta, uso intensivo de redes sociales visuales (Instagram, Pinterest, TikTok)

### Segmentación conductual

- Uso de referencias digitales para diseñar
- Búsqueda constante de mejora técnica
- Dificultad para adaptar diseños al cuerpo tridimensional
- Uso de plantillas genéricas sin criterios anatómicos claros

### Perfil del segmento

**Tribu:** Tatuadores en formación e intermedios

**Perfil general:** Tatuadores que están consolidando su práctica profesional y que presentan dificultades al planificar el tatuaje según la anatomía, el movimiento y la composición visual del cuerpo humano. Trabajan con referencias digitales, pero carecen de herramientas visuales especializadas que traduzcan principios de diseño gráfico y anatomía aplicada al tatuaje.

#### Necesidades principales:

- Aprender a ubicar, orientar y escalar diseños en el cuerpo
- Mejorar composición, proporción y legibilidad
- Evitar distorsiones por movimiento muscular
- Tomar decisiones seguras sobre color y contraste según la piel

#### Problemas:

- Diseños que se deforman
- Dudas al elegir zonas del cuerpo
- Falta de criterios visuales claros
- Errores de placement

## 2.1.2 Persona design



Imagen 15. Artista del tatuaje  
Nota. Tomado de <https://www.pexels.com/es-es/foto/35426256/>

**Nombre:** Christian Molina

**Edad:** 23 años

**Ocupación:** Aprendiz de tatuador e ilustrador digital

**Ciudad:** Cuenca

**Intereses:** Ilustración, tatuaje, diseño digital, redes visuales

**Valores:** Autenticidad, responsabilidad con la piel, crecimiento artístico

**Motivación:** Convertirse en tatuador profesional reconocido

### Descripción

**Rutina:** Christian divide su día entre dibujar en su iPad, atender pequeños clientes y aprender técnicas de tatuaje en un estudio local. Usa Instagram y Pinterest como principales fuentes de referencia y suele preparar diseños en papel o digital antes de llevarlos a la piel. La mayor parte de su tiempo creativo se centra en ilustrar y practicar con piel sintética.

**Desafíos:** Christian se frustra cuando un diseño que se veía bien en pantalla pierde forma en el cuerpo real. Le cuesta decidir tamaños, orientación y ubicación, y siente inseguridad al trabajar zonas complejas como brazos o costillas. No cuenta con formación formal en anatomía aplicada al tatuaje ni con guías visuales especializadas que le ayuden a tomar decisiones seguras.

**Metas:** Quiere mejorar la calidad visual de sus tatuajes, lograr que se integren con el cuerpo y evitar errores que afecten la experiencia del cliente. Busca una herramienta visual clara que le enseñe cómo adaptar sus diseños a la anatomía real.

**Cita representativa:** "Quiero que mis tatuajes fluyan con el cuerpo, no que se vean como stickers pegados."

## 2.1.3 Mapa de empatía



Tabla 1

## 2.2 Brief del producto

**Fecha:** 2026

**Cliente:** Tatuadores en formación e intermedios

**Producto:** Guía visual de planificación anatómica para tatuadores

**Objetivo:** Diseñar una guía visual que permita a los tatuadores planificar y aplicar tatuajes considerando la anatomía, composición, proporción y legibilidad del cuerpo humano como soporte visual activo.

### Breve descripción del producto gráfico

El producto consiste en una guía visual impresa y digital dirigida a tatuadores, enfocada en la planificación correcta del tatuaje sobre el cuerpo humano. El producto presenta mapas anatómicos, esquemas de composición, criterios de proporción, ejemplos de placement y recomendaciones de color y contraste según la piel.

### Ventajas competitivas del producto

- Especializada en tatuaje (no genérica de anatomía artística)
- Enfocada en planificación y placement real
- Lenguaje visual didáctico y fácil de aplicar
- Integra anatomía + diseño gráfico + percepción visual

### Ciclo de vida del producto

El producto se encuentra en la etapa de introducción, ya que es una propuesta nueva que no existe formalmente en el mercado local. No es rediseño, es un producto inédito que responde a una necesidad no cubierta: planificación anatómica aplicada al tatuaje.

### Particularidades del sector

El sector del tatuaje se encuentra en expansión dentro de las industrias creativas. Predomina el aprendizaje empírico, la autoformación y el consumo de contenido digital. Existe alta demanda de recursos educativos prácticos, pero escasa oferta especializada en diseño anatómico aplicado al tatuaje.

### Tendencias del mercado

**Global:** aumento del consumo de guías digitales, body mapping, recursos educativos online y cursos de tatuaje.

**Nacional:** crecimiento de estudios independientes, aprendizaje autodidacta, formación informal.

**Local (Cuenca):** aumento de tatuadores jóvenes, mayor interés por profesionalización visual y técnica.

## Competencia: directa e indirecta

Tipo	Competidor	Fortalezas	Debilidades
Directa	Skin not paper	Buen enfoque corporal	No incluye enfoque gráfico-anatómico profundo
Indirecta	Morpho/Atlas anatómico	Gran contenido anatómico	No enfocados en el tatuaje
Indirecta	Cursos online	Accesibilidad	No dejan herramientas visuales físicas

Tabla 2

### Análisis del consumidor

#### ¿Quién es?

Tatuador joven, creativo, autodidacta, que busca mejorar su nivel profesional.

#### ¿Qué le gusta?

Referencias visuales, herramientas prácticas, aprender haciendo.

#### ¿Qué actitud tiene ante el producto?

Alta disposición al aprendizaje y apertura a nuevas herramientas.

### Análisis de proceso de compra

1. Identificación de la necesidad (errores de placement, distorsión)
2. Búsqueda de soluciones (libros, redes, cursos)
3. Evaluación de alternativas
4. Decisión de compra
5. Uso del producto
6. Recompra o recomendación

### Análisis del proceso de uso

1. Consulta de mapas anatómicos
2. Elección de zona corporal
3. Aplicación de reglas de composición y proporción
4. Pruebas de placement
5. Ajustes
6. Ejecución del tatuaje

## 2.5 Definición de contenidos

El producto a desarrollar corresponde a una guía visual de carácter editorial, dirigida a tatuadores en formación, cuyo objetivo es apoyar la planificación y aplicación del tatuaje desde el diseño gráfico, considerando al cuerpo humano como un soporte visual activo, tridimensional y dinámico. Los contenidos se organizan de manera modular y progresiva, priorizando la comprensión visual, la aplicación práctica y la interacción del usuario con el material.

### 2.3.1 Contenidos introductorios

Esta sección introduce al usuario en el enfoque conceptual de la guía, estableciendo las bases necesarias para comprender la relación entre tatuaje, diseño gráfico y cuerpo humano.

Incluye la presentación del producto y su propósito, así como una aproximación al tatuaje entendido como una práctica visual y simbólica.

Se abordan conceptos como el cuerpo como soporte tridimensional y dinámico, y la relación entre imagen y anatomía, mediante textos breves acompañados de esquemas e infografías.

Estos contenidos permiten contextualizar el uso de la guía sin saturar de información, facilitando una entrada clara y directa al contenido principal.

### 2.3.2 Color, piel y percepción visual

En esta sección se desarrollan contenidos relacionados con la influencia del tono de piel en la percepción del tatuaje, abordando aspectos como el contraste, la saturación y la legibilidad del color.

Se presentan comparaciones visuales y esquemas cromáticos que permiten comprender cómo se comportan los pigmentos sobre distintos fototipos de piel.

Asimismo, se incluyen recomendaciones gráficas orientadas a mejorar la lectura visual del tatuaje, facilitando la toma de decisiones en la selección de color y estilo.



Imagen 16.  
Nota. De "Skin tone & tattoo reference", por Zirrextattoo, 2026

### 2.3.3 Estructura general de la guía

Esta sección explica la organización del producto editorial, introduciendo el sistema modular por tomos y el modo de uso de la guía. Se presenta un esquema general del cuerpo humano dividido por zonas anatómicas, acompañado de ilustraciones que permiten ubicar cada región de manera clara. Además, se incluye una guía breve de navegación que orienta al usuario sobre cómo utilizar el material como herramienta de consulta y aplicación práctica.

### 2.3.4 Contenidos anatómicos y gráficos por tomos

La guía se estructura en tres tomos que abordan el cuerpo humano por zonas, permitiendo una comprensión progresiva y aplicada del tatuaje como intervención sobre un soporte anatómico.

#### **TOMO I: Cabeza y conexiones**

##### **Introducción al tomo**

- El cuerpo como soporte vivo y tridimensional
- Observación analítica y adaptación del diseño
- Del análisis a la práctica: body mapping

##### **El soporte vivo: teoría y color**

- La piel como filtro óptico
- Contraste y legibilidad según el tono de piel

##### **Metodología de trabajo**

- Observación y análisis de la zona
- Lectura de flujo y dirección
- Guía de aplicación

##### **Cabeza**

- Descripción de la zona
- Superficies planas y curvas
- Flujo y dirección del diseño
- Composición en la zona
- Indicaciones para intervenir la superficie
- Body mapping + papel calco

##### **Rostro**

**Cuello  
Claviculas  
Hombros**

##### **Conclusión del Tomo I**

#### **TOMO 2: Extremidades superiores**

##### **Introducción al tomo II**

- Presentación del tomo

**Pecho  
Brazo  
Antebrazo  
Mano y dedos**

##### **Conclusión del Tomo II**

#### **TOMO 3: Tronco inferior y extremidades inferiores**

##### **Introducción al tomo III**

- Presentación del tomo

**Abdomen  
Glúteos  
Pierna  
Rodillas  
Tobillo y pie**

##### **Conclusión del Tomo III**

## 2.4 Proceso de diseño u hoja de ruta

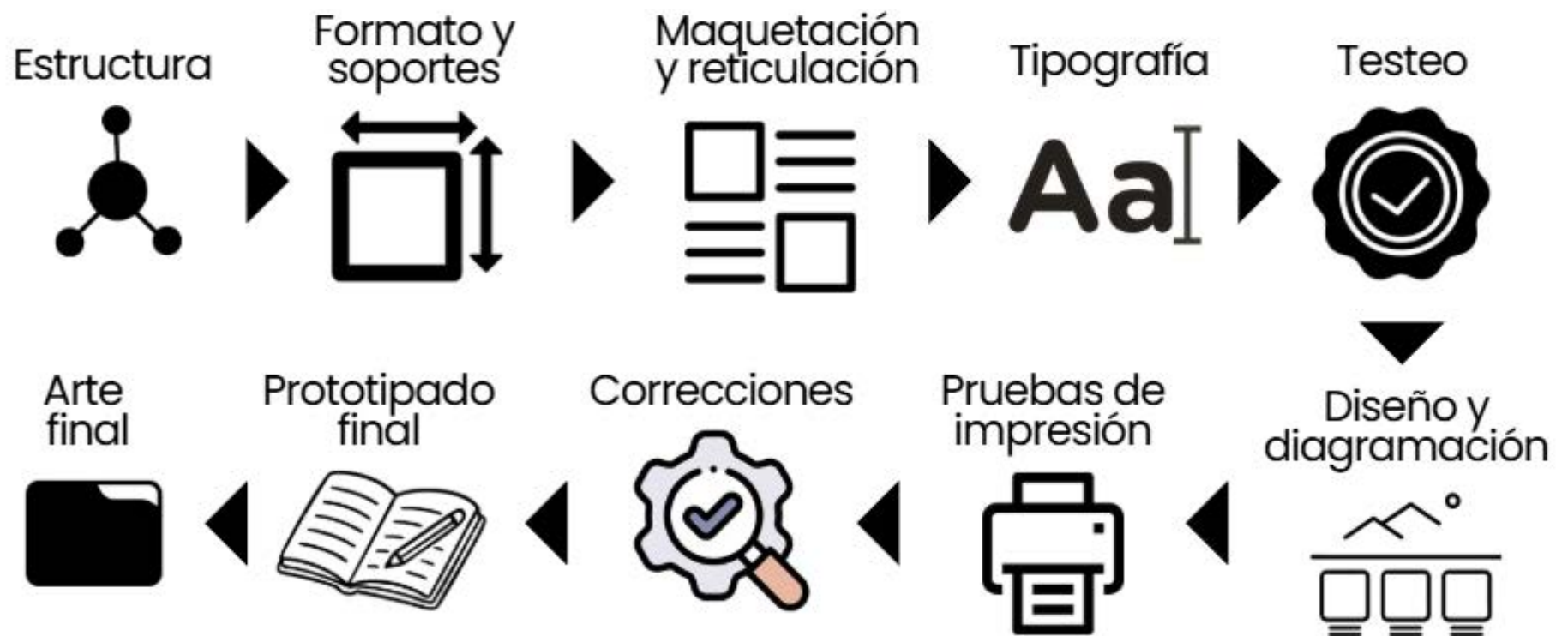


Imagen 17. Elaboración propia

El proceso de diseño del proyecto se estructura a partir de una hoja de ruta editorial, pensada para el desarrollo de una guía visual dirigida a tatuadores. Al tratarse de un producto gráfico de carácter informativo y visual, el flujo de trabajo prioriza la organización de contenidos, la claridad compositiva y la coherencia visual del sistema editorial.

La primera etapa corresponde a la estructura, donde se define la organización general del contenido, la jerarquía de capítulos y la división temática de la guía según las zonas del cuerpo humano. Esta fase permite establecer el orden lógico de lectura y el recorrido visual del producto.

Posteriormente, se trabaja el formato y los soportes, sus dimensiones, orientación y posibles versiones de uso. A partir de esto, se desarrolla la maquetación y reticulación, en la que se construye el sistema de grillas, márgenes y columnas que sostendrán la composición de texto e imagen.

La etapa de tipografía define los criterios de legibilidad, jerarquía y tono visual, seleccionando familias tipográficas acordes al carácter técnico y didáctico del producto. Luego, se realiza el diseño y diagramación, integrando ilustraciones anatómicas, fotografías, esquemas gráficos y textos breves dentro del sistema editorial establecido.

Una vez desarrollado el diseño, se procede al testeo, mediante revisiones visuales y funcionales del contenido, seguido de pruebas de impresión para evaluar color, contraste y legibilidad en soporte físico. Estas pruebas permiten realizar correcciones finales antes de pasar al prototipado final, donde se construye una versión completa de la guía.

Finalmente, se obtiene el arte final, listo para su presentación y posible producción, asegurando coherencia visual, claridad informativa y correcta adaptación del contenido al cuerpo humano como soporte del diseño del tatuaje.

## 2.5 Conclusiones del capítulo

El desarrollo del Capítulo 2 permitió establecer una base sólida para la toma de decisiones sobre el producto gráfico propuesto. A partir de la definición del usuario, se identificó a los tatuadores en formación e intermedios como un grupo con alta motivación creativa, pero con carencias específicas en la planificación anatómica, compositiva y visual del tatuaje. Este análisis evidenció necesidades claras relacionadas con el placement, la proporción, la legibilidad y la adaptación del diseño al cuerpo humano como soporte tridimensional y dinámico.

La construcción del brief permitió traducir estas necesidades en un objetivo de diseño concreto, delimitando el producto como una guía visual especializada, inédita en el contexto local, que integra anatomía aplicada, principios del diseño gráfico y percepción visual. Asimismo, el análisis del sector, las tendencias y la competencia confirmó la pertinencia del proyecto, al evidenciar una escasa oferta de herramientas visuales enfocadas específicamente en la planificación anatómica del tatuaje.

La definición de contenidos consolidó la estructura editorial del producto, organizándolo de manera modular por zonas del cuerpo y distribuido en tomos, lo que responde directamente a los problemas detectados en el usuario. Esta organización no solo facilita la consulta segmentada, sino que incorpora un enfoque práctico basado en recursos visuales aplicables, como el análisis de flujo corporal, la identificación de superficies y el uso de herramientas como el body mapping y el papel calco, reforzando el carácter interactivo y funcional de la guía.

Finalmente, la hoja de ruta de diseño estableció un proceso claro y coherente para el desarrollo del producto editorial, alineando estructura, formato, diagramación y testeo con los objetivos del proyecto. En conjunto, este capítulo articula al usuario, el contenido y el proceso de diseño, permitiendo avanzar con coherencia hacia la fase de desarrollo formal y visual del producto, manteniendo como eje central la aplicación real del diseño sobre el cuerpo humano.

Cap.

03

**Ideación**

# 5.1 Proceso de generación de ideas

De acuerdo con los lineamientos metodológicos establecidos para el desarrollo de proyectos en el área de Diseño Editorial, la etapa de ideación y conceptualización no se aborda como un acto intuitivo, sino como un proceso estructurado y sistémico. Para romper la linealidad del pensamiento y expandir las posibilidades formales y funcionales del producto, se configuró una matriz morfológica combinatoria de co-creación.

Esta herramienta metodológica opera bajo la analogía de una "receta de cocina" o un sistema

de piezas intercambiables, donde se establecen ciertos parámetros de diseño fijos (constantes) y se despliegan múltiples alternativas (variables) organizadas por columnas técnicas. El ejercicio creativo consiste en trazar hilos conductores o enlaces visuales entre los elementos de cada columna para originar configuraciones completamente diferenciadas entre sí.

A continuación, se detalla formalmente la composición de la matriz empleada con cada una de sus constantes y variables de diseño:

**FUNCIÓN:** Guía visual que sirve como una herramienta de apoyo para tatuadores en formación

CONCEPTOS	SOPORTE	ESTÉTICA	RECURSOS
Metáfora visual	Formato A4 vertical	Minimalista	Ilustración lineal anatómica
Recorrido o viaje	Formato A4 horizontal	Tattoo clásica	Papel calco para intervención directa
Catálogo explicativo	Colección por tomos	Blackwork	Plantilla corporales imprimibles (body mapping)
El tatuaje como flujo (seguir dirección muscular)	Formato A5	Grabado anatómico	Códigos QR con ejemplos
La interacción física con el objeto editorial	Formato cuadrado	Modern editorial	Capas superpuestas (músculo + diseño)
Comparación (mal vs buen placement)	Libro A4 + Plantillas desplegadas	Alto contraste	
Sistema de mapas corporales		Sketch	
Manual técnica ilustrado			

Tabla 3

### 3.1.1. Configuración de propuestas editoriales resultantes

A partir de las conexiones, cruces y combinaciones morfológicas entre las variables de la matriz, se estructuraron ocho propuestas editoriales concretas. Cada una de ellas fue sometida a un proceso de pre-bocetación analógica para determinar su viabilidad formal:

**Propuesta 1:** Metáfora visual + Formato cuadrado + Estética minimalista + Ilustración lineal anatómica.

**Descripción:** Se plantea un producto donde el cuerpo se aborda desde abstracciones conceptuales. Su diseño limpio reduce los elementos visuales a su mínima expresión, priorizando la línea pura para entender el lienzo corporal.



Imagen 18. Elaboración propia

**Propuesta 2:** Recorrido o viaje + Formato A4 + Estética blackwork + Códigos QR.

**Descripción:** Concibe el aprendizaje como una ruta de exploración sobre la piel. Utiliza contrastes altos inspirados en el estilo blackwork y expande la información analógica hacia recursos multimedia mediante códigos QR de apoyo.

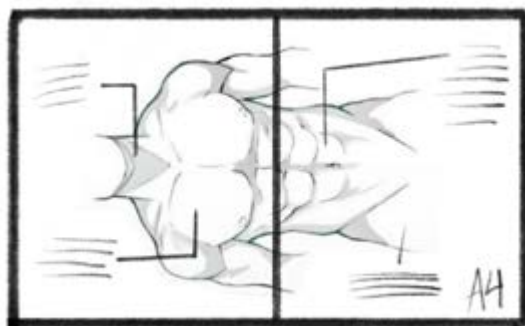


Imagen 19. Elaboración propia

**Propuesta 3:** Interacción física + Formato A4 con plantillas desplegadas + Estética old school + Ilustración lineal.

**Descripción:** Un producto lúdico basado en la gráfica tradicional del tatuaje. Utiliza desplegables físicos para simular cómo los diseños envuelven las extremidades, fomentando la manipulación constante.

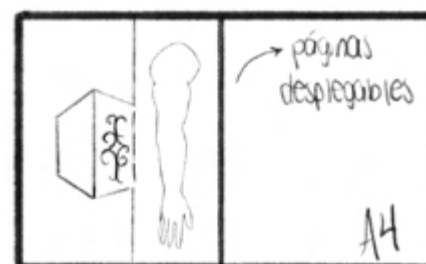


Imagen 20. Elaboración propia

**Propuesta 4:** Catálogo explicativo + Formato horizontal + Estética modern editorial + Capas superpuestas.

**Descripción:** Organización indexada de información por zonas corporales con un estilo editorial contemporáneo (amplios espacios en blanco, tipografías sans-serif dramáticas). Emplea filminas transparentes para superponer capas de estarcidos sobre fotos de la piel.

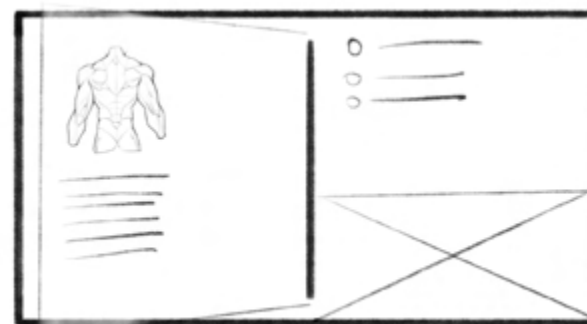


Imagen 21. Elaboración propia

**Propuesta 5:** Manual técnico ilustrado + Formato A5 + Estética de alto contraste + Capas superpuestas.

**Descripción:** Una propuesta estrictamente normativa que prioriza reglas de simetría y contraposición sobre el cuerpo. Visualmente se apoya en bloques de color negro y tramas técnicas densas.

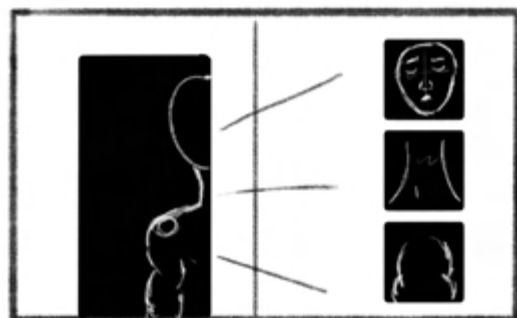


Imagen 22. Elaboración propia

**Propuesta 6:** El tatuaje como flujo + Sistema por tomos (24x21cm) + Estética sketch + Papel calco.

**Descripción:** Centrado en la premisa de que el tatuaje debe seguir las directrices y movimientos musculares. Se divide en tomos anatómicos independientes y utiliza papel calco intercalado para que el estudiante dibuje y rectifique las líneas de flujo de manera directa sobre los bocetos de los músculos.



Imagen 23. Elaboración propia

**Propuesta 7:** Comparación (errores vs. aciertos) + Formato cuadrado + Estética de grabado anatómico + Códigos QR.

**Descripción:** Un enfoque pedagógico basado en el contraejemplo. Muestra visualmente las deformaciones comunes de un mal placement contrastado con soluciones correctas, usando una gráfica clásica inspirada en los grabados médicos del siglo XIX.

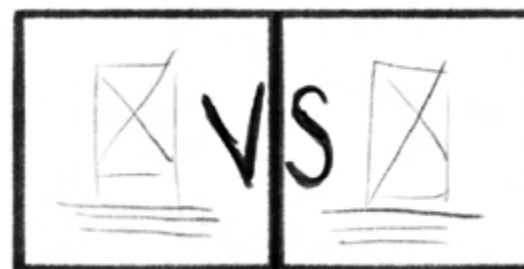


Imagen 24. Elaboración propia

**Propuesta 8:** Sistema de mapas corporales + Formato A4 con plantillas desplegadas + Estética sketch + Códigos QR.

**Descripción:** Transforma el soporte en un mapa físico extensible (póster/mapa) que fragmenta el cuerpo en coordenadas de diseño, facilitando una visión macro de la superficie corporal a intervenir.

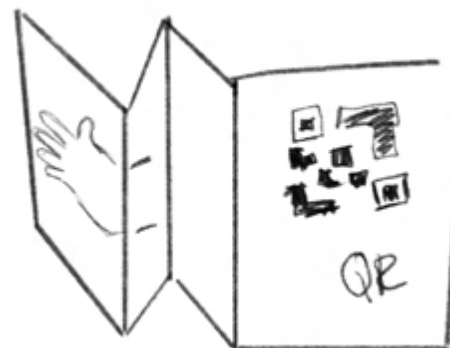


Imagen 25. Elaboración propia

## 3.2 Evaluación de las ideas

Para elegir la solución de diseño más adecuada de entre todas las ideas iniciales, se aplicó una matriz de valoración. El propósito de esta herramienta fue restar subjetividad al proceso de selección, evaluando cada propuesta con una puntuación basada en criterios técnicos.

**Objetivos:** Capacidad de la idea para resolver el problema de la desorientación en el placement sobre ciertas partes del cuerpo y cumplir los objetivos planteados.

**Grado de innovación:** Nivel de originalidad y diferenciación de la propuesta frente a los manuales técnicos existentes en el mercado del tatuaje.

**Tiempo:** Viabilidad real de diseño, ilustración, y diagramación de la propuesta dentro del cronograma establecido.

**Factibilidad de diseño:** Viabilidad económica y técnica en términos de costos de impresión, adquisición de soportes especiales, encuadernación y acceso a materiales de producción editorial.

**Afinidad:** Grado de concordancia con las destrezas ilustrativas y técnicas del creador del proyecto.

**Trascendencia:** Impacto potencial del producto como un aporte teórico-práctico al campo del diseño gráfico y a la profesionalización del sector del tatuaje.

**Coherencia con el Público:** Grado de adaptabilidad del lenguaje visual, formato y portabilidad según las dinámicas de uso de los tatuadores aprendices dentro de un estudio de tatuajes.

A continuación, se detalla la matriz cuantitativa resultante del proceso de evaluación:

Idea	Objetivos	Innovación	Tiempo	Factibilidad	Afinidad	Trascendencia	Coherencia con el público	Total
1	4	3	5	5	3	1	3	24
2	3	3	4	5	4	2	4	25
3	5	4	2	3	5	3	5	27
4	3	1	5	5	1	1	3	19
5	3	2	5	5	1	1	2	19
6	5	5	4	4	5	4	5	32
7	4	3	4	4	5	3	4	27
8	5	4	3	4	5	4	5	30

Tabla 4

## 3.3 Selección de ideas/Idea final

El análisis de los resultados cuantitativos permitió identificar patrones claros respecto a las limitaciones y ventajas de las diferentes configuraciones conceptuales:

### **Bloque de Descarte por Abstracción o Rigidez (Ideas 1, 4, 5 y 7):**

Las propuestas basadas puramente en la metáfora visual (Idea 1) o los catálogos/manuales tradicionales de carácter estático (Ideas 4 y 5) obtuvieron las puntuaciones más bajas (puntuando 19 y 24 puntos). Aunque su factibilidad en tiempo y costes de producción era óptima (puntuaciones de 5), carecían de un componente de interactividad real. El tatuaje es una disciplina práctica; un libro meramente contemplativo o estrictamente rígido no logra transferir de manera efectiva el entendimiento del volumen muscular. Por su parte, la Idea 7 (grabado anatómico) aportaba valor histórico, pero su complejidad estética no conectaba de manera orgánica con las tendencias actuales del público joven en formación.

### **Bloque de Alta Complejidad Estructural (Ideas 3, 2 y 8):**

Las propuestas orientadas a formatos dinámicos como los mapas corporales desplegados (Idea 8 - 30 puntos) o el artefacto interactivo old school (Idea 3 - 27 puntos) evidenciaron un excelente puntaje en innovación y coherencia con el público. No obstante, penalizaron críticamente en la variable tiempo (valores de 2 y 3). La confección de un sistema editorial hiper-desplegable o de tipologías extensas comprometía la entrega final del proyecto de grado debido a los complejos procesos artesanales de troquelado y plegado manual que demandaban.

Como conclusión inequívoca del proceso analítico, la Propuesta 6 obtuvo la calificación más alta del sistema matricial con un total de 32 puntos, consolidándose de forma objetiva como la solución idónea para el proyecto de investigación.

La propuesta final se define formalmente como: Una guía visual educativa de aprendizaje progresivo paso a paso, estructurada bajo un sistema modular por tomos en formato de 24 x 21 cm, desarrollada bajo una línea estética de sketch anatómico y articulada mediante el uso de papel calco como recurso medular de interacción física.

La integración y justificación técnico-editorial de las variables que componen esta idea final se detallan a continuación:

### **3.3.1. Justificación de las variables editoriales elegidas**

#### **Enfoque Conceptual (Paso a Paso y Flujo Muscular):**

Rompe la estructura pasiva de la anatomía médica tradicional. Esta estrategia modela el contenido en un proceso de aprendizaje secuencial que acompaña al tatuador desde la preparación de la zona corporal hasta la colocación final del diseño. Al centrarse en el "flujo", el contenido enseña cómo el dibujo se transforma, se estira o se deforma según el movimiento y los ejes de los haces musculares.

#### **Soporte Editorial (Sistema Modular por Tomos - Formato 24 x 21 cm):**

La anatomía humana es demasiado extensa para un solo volumen compacto. Dividir la guía en tomos específicos por zonas corporales (ej. extremidades superiores, torso, extremidades inferiores) segmenta la carga informativa y optimiza la usabilidad física en el espacio real de trabajo del tatuador (la mesa de apoyo del estudio). El formato semi-cuadrado de 24 x 21 cm proporciona una proporción ergonómica ideal: ofrece un campo visual lo suficientemente amplio para albergar ilustraciones anatómicas detalladas sin

perder portabilidad ni comodidad al momento de abrir el ejemplar en plano plano sobre la mesa.

### **Línea Estética (Tendencia Sketch / Boceto):**

La elección del estilo sketch responde a una necesidad estrictamente funcional y comunicativa. A diferencia de las ilustraciones médicas hiperrealistas o fotográficas que saturan la página y distraen la atención con detalles cromáticos o de texturas de piel, el sketch simplifica el cuerpo humano a volúmenes, líneas de estructura, luces y sombras básicas. Este lenguaje visual ligero e inacabado genera una atmósfera de taller de dibujo, invitando inconscientemente al estudiante a intervenir la página y haciendo que la comprensión anatómica sea accesible e intuitiva.

### **Recurso de Innovación (Papel Calco Intercalado y Body Mapping):**

Es la variable de mayor valor diferencial del proyecto. Al introducir hojas de papel calco texturizado e intercalado sobre las ilustraciones fijas de los tomos, la guía transmuta de un objeto de lectura pasiva a una herramienta de simulación en tiempo real. El estudiante puede colocar el papel calco encima del mapa muscular (body mapping), abocetar su propio diseño de tatuaje y evaluar visualmente de forma inmediata si las directrices de su dibujo respetan la dirección, curvas y proporciones anatómicas del cuerpo subyacente.

En conjunto, la propuesta final responde de manera integral a la problemática planteada, consolidándose como un producto editorial que no solo informa, sino que guía, acompaña y permite la aplicación directa del diseño sobre el cuerpo humano.

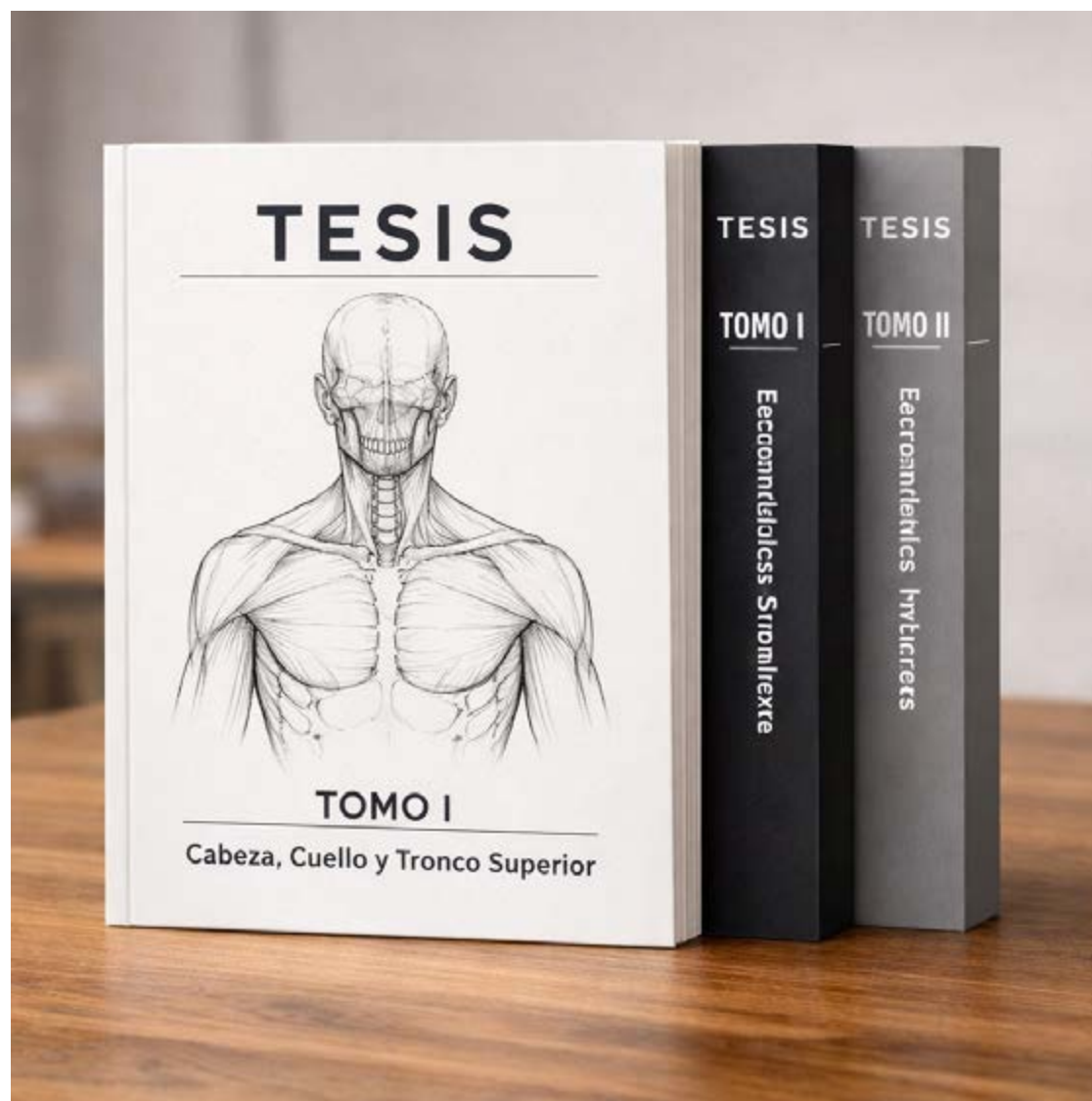


Imagen 26 - ChatGPT. (2026). Mockup de colección editorial de tres tomos sobre anatomía y tatuaje [Imagen generada por IA]. OpenAI.

Cap.

04

**Diseño**

# 4.1. Planificación estructural y arquitectura de la información corporal

Antes de iniciar el proceso gráfico de bocetación y estilización visual, el desarrollo del proyecto exigió una delimitación estructural de carácter taxonómico sobre el objeto de estudio: el cuerpo humano. Diseñar una guía de placement para tatuadores requiere, en primera instancia, fragmentar la superficie anatómica de manera lógica para transformar el cuerpo en un mapa de contenidos indexados y consultables.

Por tanto, la primera decisión de diseño consistió en inventariar las zonas corporales críticas que presentan mayor complejidad al momento de adaptar un diseño, ya sea por sus curvaturas, ejes de movimiento o alteraciones musculares.

A continuación, se presenta la cartografía de contenidos que rige el proyecto, organizada mediante un mapa analítico de las extremidades y regiones corporales seleccionadas para el desarrollo didáctico:

## 4.1.1. Criterio de zonificación y distribución editorial

Una de las decisiones de diseño más relevantes del proyecto fue la fragmentación del compendio informativo en un sistema modular de tres (3) tomos independientes. Metodológicamente, se descartó la idea de un libro único y masivo debido a razones de usabilidad ergonómica en el entorno real de un estudio de tatuajes: un formato enciclopédico dificulta la manipulación física en la mesa de apoyo del operario y satura la consulta inmediata.

La división por tomos se justifica bajo un criterio de progresividad anatómica y proximidad regional, permitiendo al tatuador en formación adquirir un volumen específico según la zona exacta de la anatomía que va a intervenir en su práctica diaria.

La distribución técnica de los contenidos y la estructura de la obra se consolida bajo el siguiente desglose de asignación:

### **TOMO I:**

Cabeza, Cuello y Tronco Superior

**Enfoque pedagógico:** Análisis de zonas de alta visibilidad, superficies convexas reducidas y áreas con presencia de cartílago y terminaciones nerviosas complejas que alteran la simetría del diseño.

### **Listado de zonas:**

Cabeza  
Rostro  
Cuello  
Clavículas  
Hombros

**TOMO II:**

Tronco Central y Extremidades Superiores

**Enfoque pedagógico:** Estudio de grandes lienzos corporales sujetos a expansión y contracción por la respiración, combinados con cilindros anatómicos móviles (brazos) que tuercen el eje del diseño (stencil).

**Listado de zonas:**

Pecho  
Espalda  
Brazo  
Antebrazo  
Manos y dedos

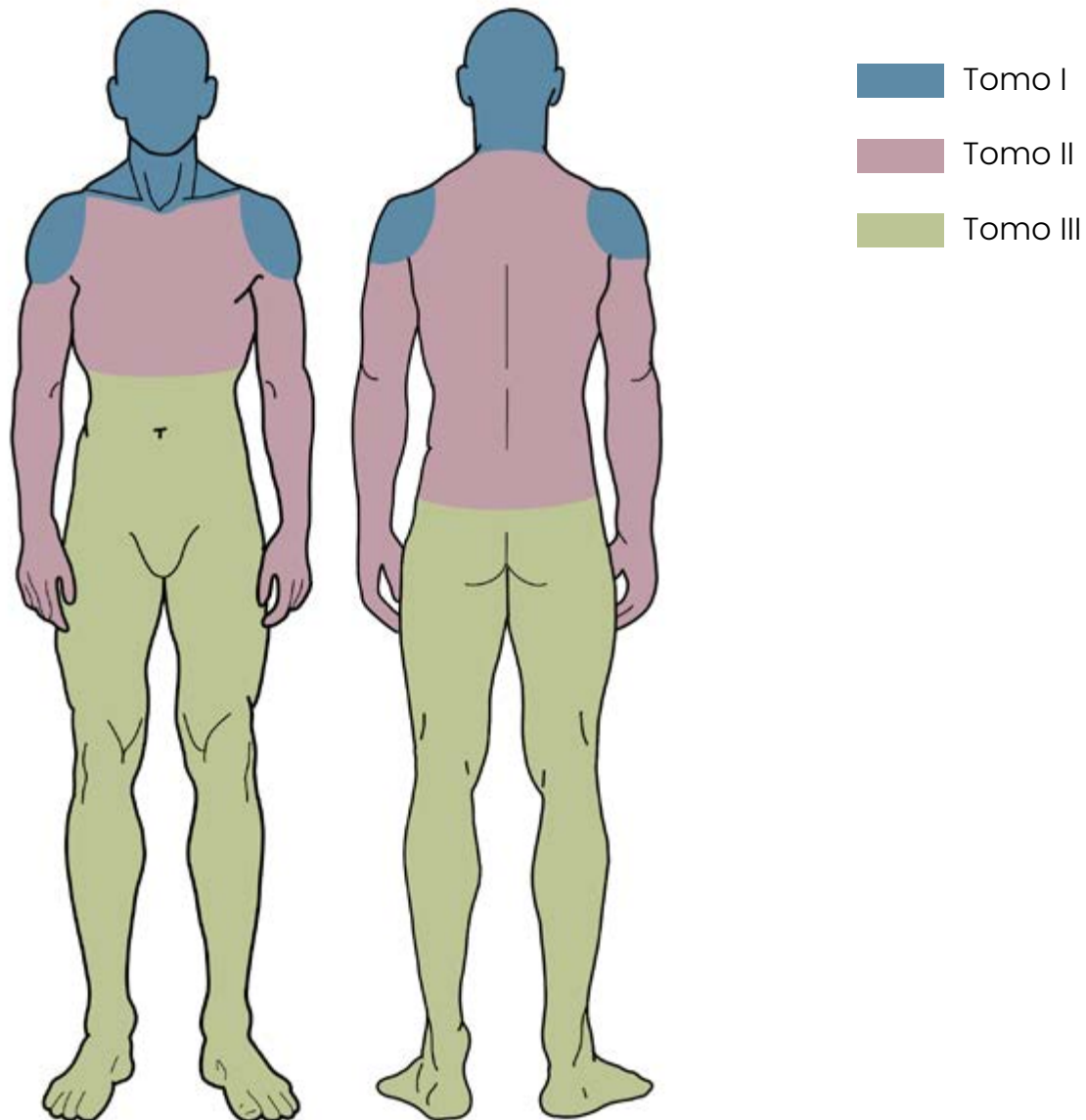
**TOMO III:**

Extremidades Inferiores y Extremidades Distales

**Enfoque pedagógico:** Comprensión de volúmenes musculares alargados y zonas de alta flexión y soporte de carga, analizando cómo el peso corporal altera la proporción de los diseños en posición vertical u horizontal.

**Listado de zonas:**

Abdomen  
Glúteos  
Pierna  
Tobillo  
Pie



## 4.2 Bocetación

En esta fase de bocetación nos enfocamos en explorar cómo simplificar el cuerpo humano. La idea principal era quitar los detalles complejos de la anatomía para convertirlos en dibujos e ilustraciones sencillas que sirvieran como una guía práctica de aprendizaje.

### **Simplificación geométrica y anatomía básica:**

El primer reto fue dejar de lado el dibujo realista del cuerpo para transformarlo en figuras geométricas fáciles de entender. A través de varias pruebas de dibujo, se redujo la parte superior del cuerpo a formas puras. Por ejemplo, la cabeza se trabajó como una esfera, el cuello como un cilindro que se mueve y los hombros como medias esferas. Estos primeros bocetos se hicieron con la menor cantidad de líneas posible para mostrar el volumen del cuerpo sin llenar la página de información innecesaria.

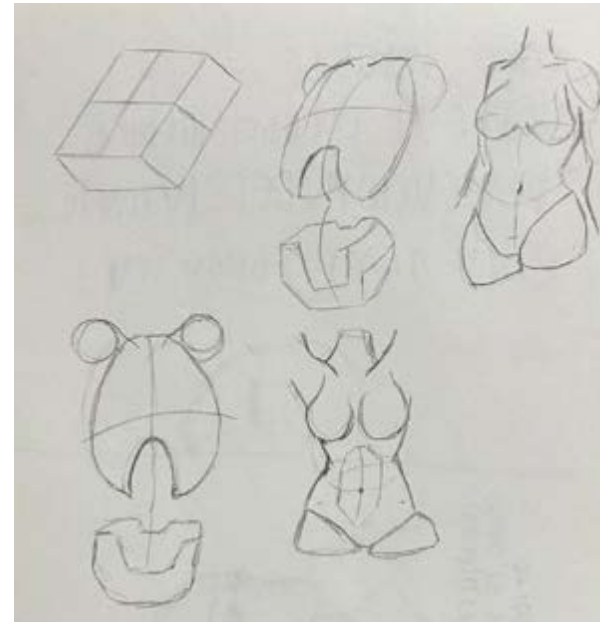


Imagen 28. Elaboración propia

### **Dibujo de flujos y direcciones del cuerpo:**

Una vez que se tuvieron listas las formas del cuerpo en una posición fija, se empezó a bocetar el movimiento. Se dibujaron a mano alzada diferentes elementos visuales, como flechas y líneas guía, para probar cómo marcar los "caminos" de los músculos y ver cómo se estira la piel. Se puso el foco en las zonas que más se mueven o cambian de forma, como los músculos del cuello o las líneas de expresión del rostro, que son clave al momento de encajar un tatuaje.

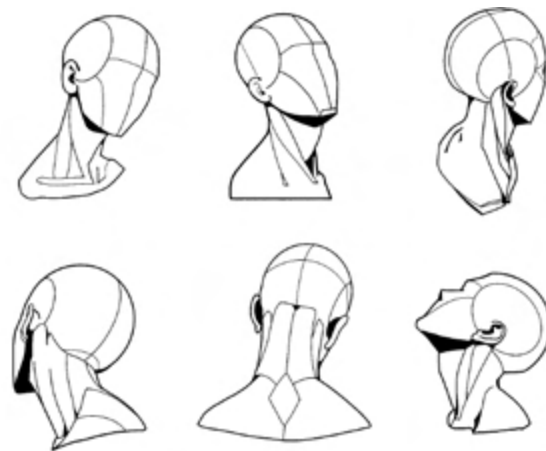


Imagen 29. Elaboración propia

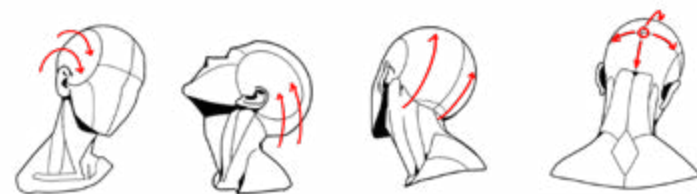


Imagen 30. Elaboración propia

# 4.5 Desarrollo del sistema gráfico

## Desarrollo de las ilustraciones:

Después de terminar los bocetos, se pasaron las estructuras definitivas del cuerpo a digital usando el programa Procreate. Para lograr un acabado limpio y definido, se decidió usar el pincel digital "Jaegar", el cual es bastante parecido al pincel monolínea clásico de Procreate. Con este pincel se dibujaron líneas de contorno de un grosor uniforme y sombreados precisos por medio de líneas delgadas. Esto funcionó muy bien para mostrar el volumen de los huesos y los músculos de forma clara, sin manchar el dibujo ni tapar la información importante de las imágenes.



Imagen 31  
Nota. Captura de pantalla propia de Procreate

## Establecimiento de las guías visuales:

Sobre las ilustraciones del cuerpo se colocó un sistema de flechas de movimiento. Estas flechas se utilizaron específicamente para indicar hacia dónde debe verse o dirigirse el diseño en cada parte del cuerpo, ayudando a que el tatuaje acompañe la forma natural de la zona trabajada.

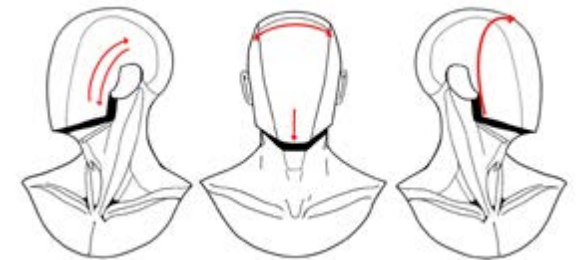
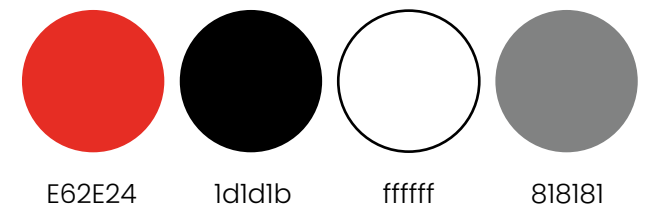


Imagen 32. Elaboración propia

## Cromática:

**Negro puro y Escala de Grises:** Se utilizaron específicamente para las ilustraciones, los textos largos y las imágenes de la guía.

**Rojo de Acento:** Se usó únicamente para resaltar las flechas de movimiento y los títulos importantes dentro del texto. Esto ayudó a que el lector diferencie rápido qué es la base de la imagen y cuáles son las instrucciones o partes clave de la guía.



E62E24

1d1d1b

ffffff

818181

Imagen 33. Elaboración propia

## Tipografía:

### Tipografía Expresiva (Por Siempre Gótica):

Esta letra tiene rasgos llamativos y artísticos que se asocian con la cultura clásica y la gráfica del tatuaje. Se utilizó únicamente en los títulos principales y en las portadas de cada módulo para darle personalidad al libro.

### Tipografía Sencilla (Poppins):

Es una letra de tipo sans-serif (sin adornos), muy limpia y fácil de leer en papel. Se usó en diferentes grosores (light, normal y bold) para los subtítulos, los textos con explicaciones y las guías paso a paso, evitando así que se canse la vista del usuario.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU VWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU VWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz

## Producción fotográfica:

Con el objetivo de otorgar originalidad y propiedad intelectual al proyecto, se realizó una sesión de fotos a un colaborador para generar un banco de imágenes real y propio de la parte superior del cuerpo (cabeza, rostro, cuello, clavículas y hombros). Estas fotografías sirvieron como la base real de todo el manual.

**Foto Normal:** Se utilizó como la plantilla anatómica limpia sobre la cual el estudiante puede estudiar el cuerpo y realizar sus prácticas con el papel calco.

**Foto Editada:** Se usaron estas mismas fotos para realizar fotomontajes digitales (mockups) superponiendo diseños de tatuajes reales sobre la piel del modelo. Esto se hizo para que el usuario pueda visualizar de forma exacta cómo se adapta, deforma y encaja un diseño bien posicionado en comparación con la anatomía real de una persona.



Imagen 34.  
Nota. Fotografía del autor



Imagen 35.  
Nota. Fotografía del autor

## Diagramación y formato del libro:

Para la maquetación y la distribución visual de las páginas del manual, se definieron los siguientes parámetros técnicos y de diseño:

### Formato del Libro (24 x 21 cm):

Se seleccionó un tamaño personalizado de 24 cm de ancho por 21 cm de alto. Este formato horizontal o apaisado se eligió específicamente para ofrecer un espacio de trabajo cómodo, amplio y cuadrado en las páginas prácticas, facilitando la visualización completa de las imágenes del cuerpo humano y permitiendo que el usuario calque cómodamente sobre el papel transparente sin obstrucciones.

### Estructura de Diagramación (Retícula de 5x6):

Se organizó el contenido de las páginas utilizando una estructura fija de 5 columnas y 6 filas. Esta retícula ayudó a ordenar de forma limpia todos los elementos, distribuyendo de manera exacta los bloques de texto explicativo, las imágenes del cuerpo y los espacios vacíos. El uso de esta cuadrícula garantizó que las páginas mantuvieran un "aire visual" uniforme, evitando que el manual se viera saturado o confuso y guiando el ojo del usuario directamente hacia los puntos clave y las flechas de movimiento.

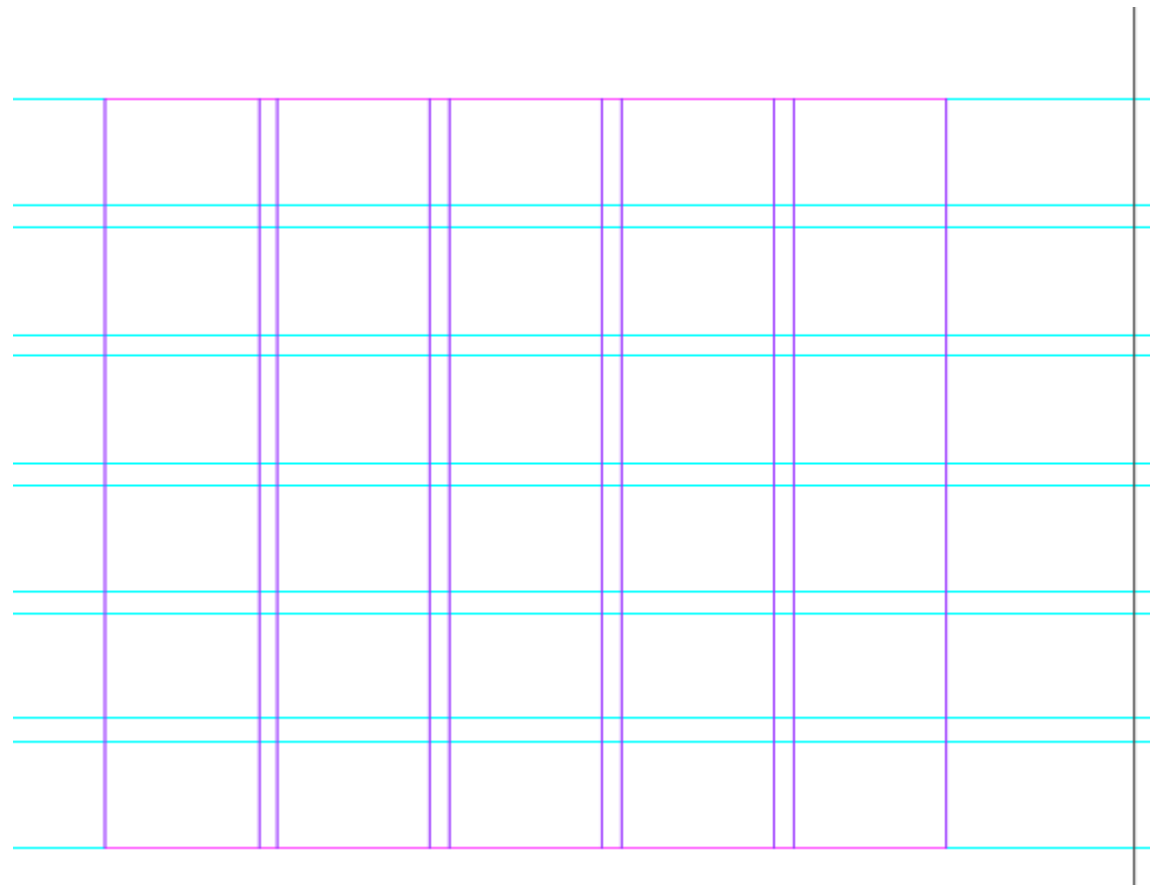


Imagen 36.  
Nota. Captura de pantalla propia de InDesign

# 4.4 Desarrollo de aplicaciones gráficas

En este apartado se describió cómo se transformó todo el sistema conceptual y gráfico en un producto físico real: el Tomo I de la Guía Práctica de Body Mapping y Placement, el cual se enfocó en la parte superior del cuerpo humano (Cabeza, Rostro, Cuello, Clavículas y Hombros).

## Organización y estructura por capítulos:

La aplicación del sistema gráfico dio como resultado un libro modular dividido en secciones de análisis para cada zona del cuerpo. Cada capítulo del Tomo I se organizó siempre de la misma manera:

### Descripción de la zona:

Se identificó la estructura de los huesos y las características de la parte del cuerpo a trabajar.

### Superficies planas y curvas:

Se clasificó la forma geométrica del área, detallando de manera visual cuáles partes eran hundidas (concauidades), cuáles salidas (convexidades) y cuáles tenían forma de cilindro.

### Flujo y dirección del diseño:

Se colocaron las flechas de movimiento en color rojo para indicar hacia dónde se dirigen las líneas de fuerza de los músculos.

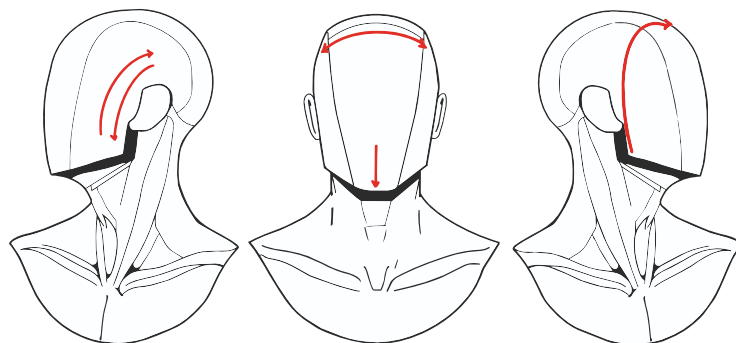


Imagen 37. Elaboración propia

## Composición en la zona:

En este apartado se adjuntaron ejemplos visuales para analizar qué tipo de composiciones y diseños se adaptan de mejor manera a la anatomía de cada parte del cuerpo.



Imagen 38. Elaboración propia

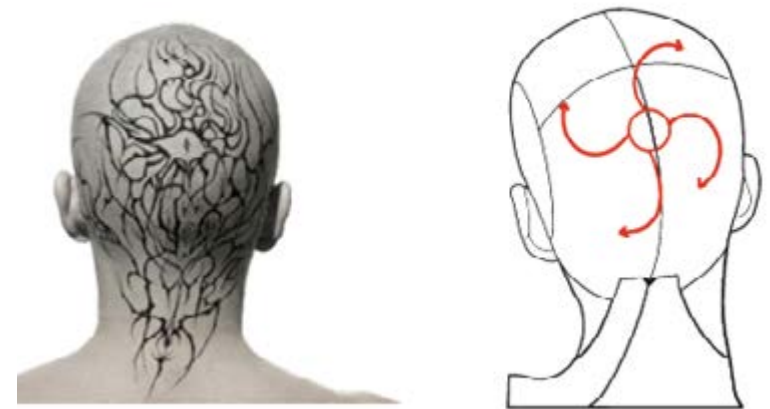


Imagen 39. Elaboración propia

### Indicaciones para intervenir la superficie:

Se explicaron instrucciones específicas para trabajar (como el uso de la técnica a mano alzada freehand o el pegado del stencil o transfer).

En el caso del rostro, es importante tener en cuenta que, por lo general, no se recomienda tatuarlo, ya que la piel de la cara es más delicada y sensible. Sin embargo, desde el punto de vista del diseño, esta zona resulta un poco más fácil de trabajar, porque sus superficies son algo más planas en comparación con el cráneo. Aquí puedes utilizar tanto la técnica del papel transfer como el free hand.



Imagen 40. Elaboración propia

### Uso de códigos QR y contenido digital:

Para complementar el libro impreso sin saturar las páginas con demasiado texto, se agregaron códigos QR de color rojo al final de las secciones de práctica. Cuando el usuario escanea estos códigos con su teléfono, el libro se conecta con una plataforma digital que muestra videos paso a paso de cómo tatuarse a mano alzada, fotos de referencia de tatuajes reales en esa misma zona, e información extra sobre cómo reaccionan las tintas según los diferentes tonos y tipos de piel.



Imagen 42.  
Nota. Código QR que dirige a una carpeta de Google Drive

### Práctica con el papel calco:

Al final de cada sección se incluyó el ejercicio práctico donde se usa la hoja transparente.



Imagen 41. Gemini. (2026). Papel calco como elemento interactivo para diseñar tatuajes sobre el cuerpo humano [Imagen generada por IA]

## Portada del Tomo 1

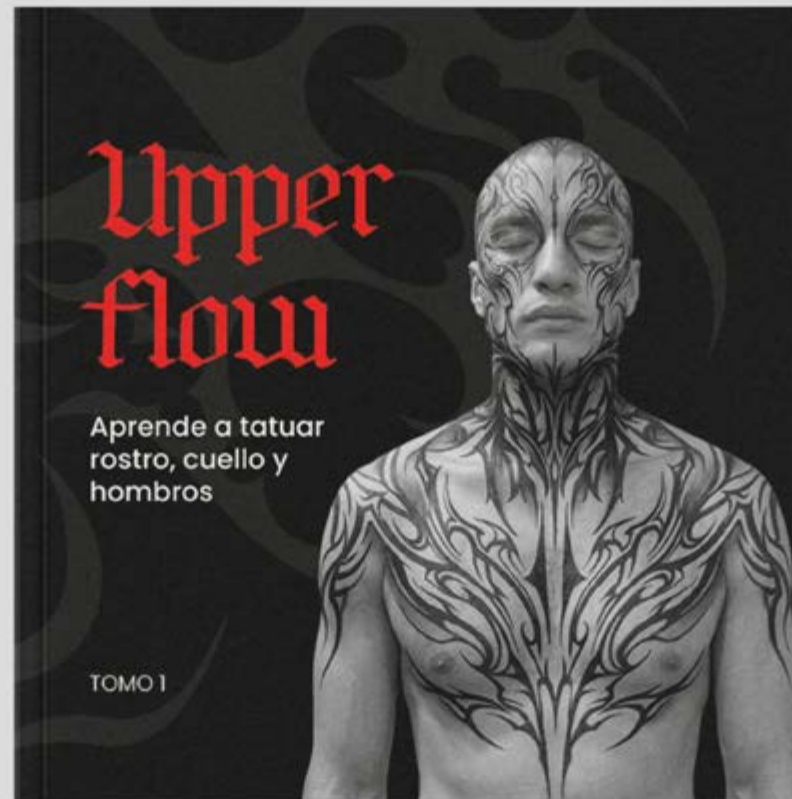


Imagen 43. Elaboración propia

# Contenidos



Imagen 44. Elaboración propia

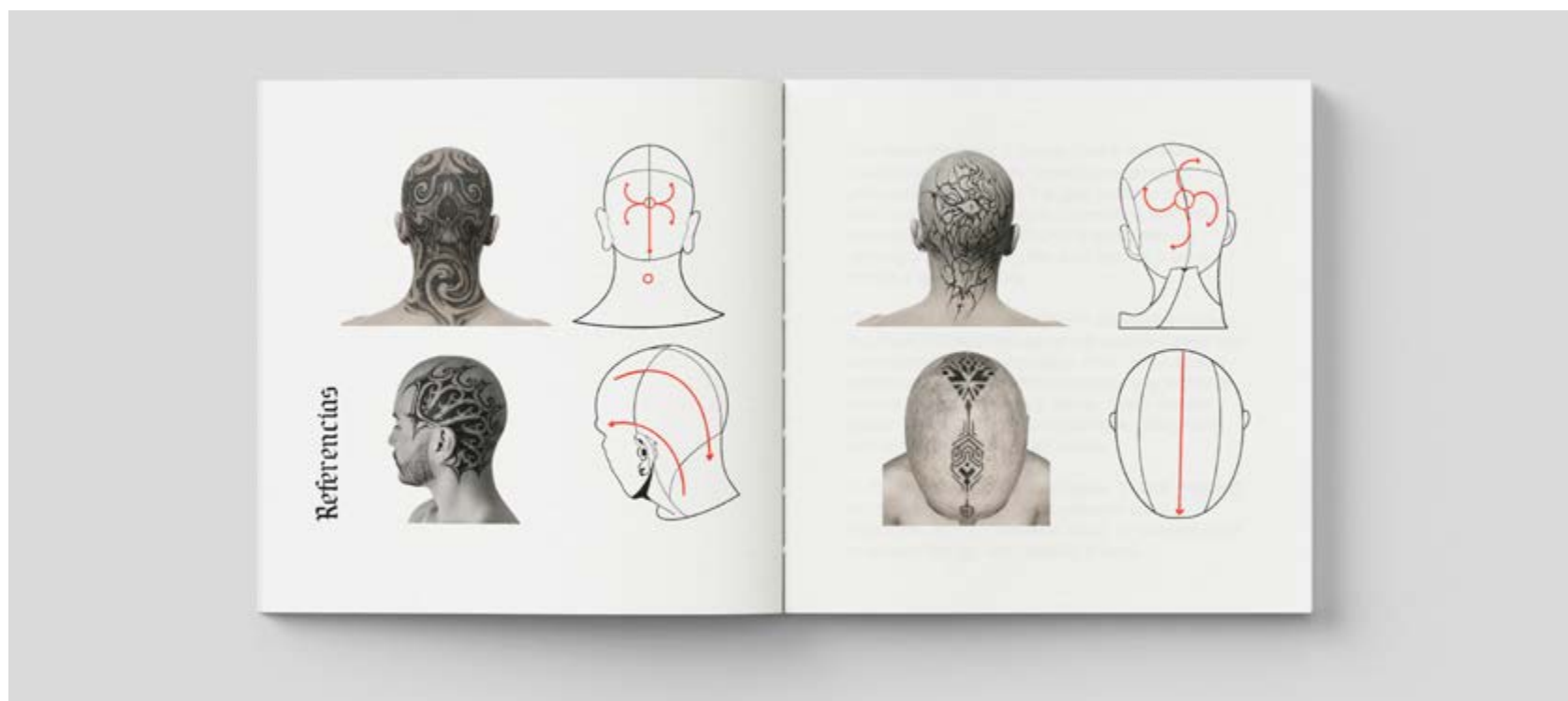


Imagen 45. Elaboración propia

# Conclusiones

La decisión de dividir el contenido del cuerpo humano en una colección de tres tomos independientes resultó muy acertada para el proyecto. En lugar de hacer un solo libro grande y pesado que incomode al tatuador en su mesa de trabajo, separar las zonas por tomos hace que la guía sea mucho más práctica, fácil de manejar y cómoda de consultar mientras se está trabajando en el estudio.

Por otro lado, la incorporación de hojas de papel calco entre las páginas fijas cambió por completo la forma de usar el libro, convirtiéndolo en una herramienta interactiva. Este recurso permite que el aprendiz de tatuaje ponga el papel transparente encima de los dibujos de los músculos y dibuje directamente sus propias ideas. Así, puede ver en tiempo real cómo su diseño se adapta a las curvas y movimientos reales del cuerpo, facilitando un aprendizaje práctico y directo que no se logra con un libro común.

En cuanto a la parte gráfica, elegir un estilo de dibujo tipo sketch o boceto funcionó muy bien para los fines educativos de la guía. Al evitar los dibujos anatómicos demasiado realistas o las fotos llenas de detalles de la piel, las ilustraciones simplificadas en líneas y sombras sencillas permiten que el estudiante entienda los volúmenes del cuerpo rápidamente sin distraerse. Además, este estilo visual invita de manera natural al usuario a perder el miedo y empezar a dibujar encima.

También fue clave el uso de una matriz combinatoria para armar las propuestas de diseño de forma manual antes de pasar a la computadora. Este proceso analógico ayudó a conectar la función del libro con diferentes tamaños, estéticas y materiales de manera ordenada. Trabajar con las manos y hacer estas conexiones en papel permitió explorar mejor las ideas y ayudó a elegir la combinación más útil y viable para el proyecto de manera objetiva.

Finalmente, el uso de códigos QR para conectar el libro impreso con una plataforma digital demostró ser una gran solución para no saturar las páginas con demasiado texto. Al escanearlos con el teléfono, los estudiantes pueden ver videos explicativos de técnicas a mano alzada, fotos de tatuajes reales y datos sobre cómo reaccionan las tintas en distintos tonos de piel. Esto hace que la guía sea mucho más completa y moderna sin perder su formato limpio y fácil de leer.

# Recomendaciones

Para el futuro, se recomienda ampliar esta investigación agregando secciones o tomos especiales que expliquen cómo trabajar sobre problemas comunes de la piel, tales como cicatrices, estrías o coberturas de tatuajes viejos (cover-ups). Estas marcas cambian la forma y textura de la piel, por lo que incluir estos temas le daría un valor técnico mucho más alto al proyecto y ayudaría todavía más a los tatuadores en formación.

Al momento de imprimir y armar físicamente los libros, se aconseja utilizar un tipo de encuadernación como el anillado o el lomo expuesto. Esto es muy importante para que los tomos se puedan abrir por completo sobre la mesa sin cerrarse solos. De esta manera, el tatuador puede usar las dos manos para calcar o diseñar cómodamente, garantizando que el libro sea cómodo, limpio y verdaderamente útil dentro del espacio de trabajo.

También es importante llevar la guía a escuelas de arte y estudios de tatuaje locales para que los aprendices la utilicen en su día a día. Probar el material en entornos reales ayudará a comprobar qué tan resistentes son las hojas de papel calco con el uso constante y permitirá recibir comentarios directos de los usuarios para seguir mejorando el diseño del producto.

Por último, se recomienda revisar y actualizar constantemente los videos y la información que está guardada dentro de los códigos QR. Como las técnicas de tatuaje, las máquinas y los materiales cambian y mejoran muy rápido, mantener los enlaces de internet actualizados asegurará que la guía nunca se quede antigua y siga ofreciendo contenido moderno y de calidad a los estudiantes.

# Bibliografía

- Arnheim, R. (2001). Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador. Alianza Editorial.  
[https://www.academia.edu/23681120/Arte\\_y\\_Percepcion\\_Visual\\_ARNHEIM](https://www.academia.edu/23681120/Arte_y_Percepcion_Visual_ARNHEIM)
- Cotto Gómez, Z. (2014). Rasgando la piel: Tatuajes, cuerpos y significados (Tesis de maestría, Universidad de Puerto Rico).  
[https://www.academia.edu/9156544/Rasgando\\_la\\_Piel\\_Tatuajes\\_Cuerpos\\_y\\_Significados\\_Zuellem\\_Cotto\\_G%C3%B3mez](https://www.academia.edu/9156544/Rasgando_la_Piel_Tatuajes_Cuerpos_y_Significados_Zuellem_Cotto_G%C3%B3mez)
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal principles of design. Rockport Publishers.  
[https://www.academia.edu/34494159/Universal\\_Principles\\_Of\\_Design](https://www.academia.edu/34494159/Universal_Principles_Of_Design)
- Piovarči, M., Chapiro, A., & Bickel, B. (2023). Skin-Screen: A computational fabrication framework for color tattoos. Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies.  
<https://achapiro.github.io/pio23/pio23.pdf>
- Rosales, M. F. (2023). Piel como lienzos: El arte del tatuaje (Tesis de grado, Universidad Nacional de Cuyo).  
[https://feminismo.bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/18918/rosales-maria-fatima-tesis-historia-del-arte.-2023.pdf](https://feminismo.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/18918/rosales-maria-fatima-tesis-historia-del-arte.-2023.pdf)
- Smith, S. (1996). Anatomía para artistas: Perspectiva, composición y movimiento. Blume Editorial.  
<https://books.google.com.ec/books?id=c9uTW16VffMC>
- Villacrés, M. (2017). El tatuaje: Arte del cuerpo como lienzo (Tesis de grado, Universidad de las Américas, Quito).  
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/5094>
- Wong, W. (1993). Principios del diseño en color. Gustavo Gili.  
[https://eacvcae.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/l-principios-del-disec3blo-en-color\\_wong.pdf](https://eacvcae.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/l-principios-del-disec3blo-en-color_wong.pdf)
- Yokochi, C., Rohen, J. W., & Weinreb, E. L. (1991). Atlas fotográfico de anatomía del cuerpo humano (3.ª ed.). McGraw-Hill.  
<https://clasesparticularescbq.com/wp-content/uploads/2016/10/atlas-fotografico-de-anatomia-del-cuerpo-humano-3era-edicion.pdf>
- ReelVerse Productions. (2025). [Fotografía de un artista del tatuaje creando un diseño intrincado] [Fotografía]. Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/primer-plano-de-un-artista-del-tatuaje-creando-un-diseno-intrincado-33952929/>
- Diniz, V. (2024). [Fotografía de un intrincado tatuaje tribal negro en la espalda] [Fotografía]. Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/intrincado-tatuaje-tribal-negro-en-la-espalda-29211944/>
- Smith, S. (1999). Anatomía, perspectiva y composición para el artista. [Editorial].
- Piovarči, M., Chapiro, A., & Bickel, B. (2023). Skin-Screen: A computational fabrication framework for color tattoos. ACM Transactions on Graphics, 42(4), 1-13.  
<https://doi.org/10.1145/3592432>
- Velez, F. (2023). [Fotografía de un hombre de pie usando una gorra] [Fotografía]. Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-en-pie-de-pie-gorra-19083762/>
- Alexandre. (2023, 26 de mayo). Número Áureo o número de oro ¿Qué es?. Superprof. <https://www.superprof.cl/blog/definicion-proporcion-aurea/>
- Shcherbakov, D. (2025). Skin Not Paper: The Modern Tattoo Guide. [ASIN: B0FPFTH8VQ].
- Lauricella, M. (2019). Morpho: Anatomy for artists. Rocky Nook.
- Lauricella, M. (2019). Morpho: Joint forms and muscular functions. Rocky Nook.
- Yokochi, C., Rohen, J. W., & Weinreb, E. L. (1991). Atlas Fotográfico de Anatomía del Cuerpo Humano.
- Omori, E. (Directora). (2011). Ed Hardy: Tattoo the World [Película; DVD]. New Video Group.
- Zirrextattoo. (2026, 29 de mayo). Skin tone & tattoo reference [Imagen]. Facebook. <https://www.facebook.com/zirrextattoo/posts/1275537864738694/>







