

# TFG

---

## CATÁLOGO DIGITAL: DISEÑO DE TATUAJES ANIMADOS EN 2D

Presentado por **Marina Roselló Baldoví**

Tutor: **Miguel Vidal**

**Facultad de Bellas Artes de San Carlos**

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este Proyecto de Fin de Grado consiste en la elaboración de un moderno catálogo digital de diseños de tatuaje, con una animación 2D en cada diseño de dicho catálogo como presentación visual. El objetivo que pretendo alcanzar con esta propuesta es obtener y ofrecer un producto más original e innovador, de manera que cada diseño de tatuaje de dicho catálogo se presente visualmente de una forma llamativa y original, además de promover la animación 2D dentro de otra forma de expresión artística, que es el tatuaje. Dentro de este documento se recoge el proceso de diseño de cada tatuaje, la maquetación del catálogo, y tanto el diseño como producción de cada animación.

## PALABRAS CLAVE

Diseño, tatuaje, animación, 2D, catálogo.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project is the development of a modern catalog of tattoo designs with a 2D animation on each design in said catalog as a visual representation. The goal I intend to achieve with this proposal is to obtain and to offer a more original and innovative product, so that each tattoo design of the catalog is visually presented in a striking and original way, in addition to promoting 2D animation within another form of artistic expression. This document includes the design process for each tattoo, the layout of the catalog, and both the design and production of each animation.

## **KEYWORDS**

Design, tattoo, animation, 2D, catalogue.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado por la alumna Marina Roselló Baldoví en su totalidad. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2016/2021 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

Este documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo. Así mismo, todo el material tomado de fuentes anteriores ha sido citado correctamente.

**Firma:**

**Fecha:**

02-07-21

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marina', with a horizontal line underneath it.

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero de todo, he de dar las gracias a mi familia, por ser siempre mi mayor apoyo.

A mis amigos, por ser tan geniales y motivarme durante el largo proceso del proyecto.

A Miranda, por ofrecerme su ayuda en todo momento.

A Vicente, por contagiarme la inspiración cuando más lo necesitaba.

Muchas gracias a todos.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>1.1. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>1.2. OBJETIVOS.....</b>	<b>8</b>
<b>1.3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>8</b>
<b>2. DESARROLLO.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. BRIEFING.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2. REFERENTES PROFESIONALES.....</b>	<b>10</b>
2.2.1. Referentes de estilo de tatuajes.....	10
2.2.2. Referentes de animación 2D.....	12
<b>2.3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO.....</b>	<b>13</b>
2.3.1. El tatuaje.....	13
2.3.2. Definición del estilo.....	14
2.3.3. Diseño de tatuajes.....	15
2.3.4. Preproducción de animación.....	19
2.3.5. Creación de la página web.....	20
<b>2.4. PRODUCCIÓN.....</b>	<b>21</b>
2.4.1. Animación.....	21
2.4.2. Maquetación de la web.....	22
2.4.2.1. Estructura.....	22
2.4.2.2. Proceso de composición.....	23
2.4.2.3. Estética.....	24
2.4.3. Lanzamiento web.....	26
<b>2.5. RESULTADO.....</b>	<b>26</b>
<b>2.6. PREVISIÓN DE IMPACTO/DIFUSIÓN.....</b>	<b>27</b>
<b>2.7. PRESUPUESTO.....</b>	<b>27</b>
<b>3. CONCLUSIONES.....</b>	<b>28</b>
<b>4. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>30</b>
<b>5. ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>33</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

El tatuaje es una técnica que siempre se me ha hecho interesante por ser una de las técnicas más antiguas de nuestra existencia y por ser realizada en piel humana. Su constante evolución ligada a las diversas culturas de todo el mundo ha dado paso al surgimiento de una inmensidad de estilos distintos, métodos de grabar los tatuajes en la piel y grandes cargas simbólicas.

A lo largo de la historia, dicho simbolismo ha traído consigo opiniones encontradas, sobre todo una excesiva cantidad de prejuicios respecto a la reputación que conlleva hacerse un tatuaje. Esto es porque hubo una época en la que tribus, presos, delincuentes o gente de bandas peligrosas se sellaban con tatuajes como forma de hacerse reconocer. A día de hoy todavía sigue repercutiendo el estereotipo de “mala persona” o de dar “mala imagen” en ciertos sectores de la sociedad. Sin embargo, las nuevas generaciones están normalizando el hecho de llevar tatuajes y, con ello, la profesión de tatuador está ganando prestigio.

Por otro lado, y desde siempre, la animación ha sido la técnica de expresión artística que más me ha cautivado y causado curiosidad, sobre todo la animación 2D, por su capacidad para dar vida y movimiento a cualquier imagen o ilustración a partir de una secuencia de una forma tan versátil, y por las infinitas posibilidades visuales que ofrece. Además, es una técnica que está en constante evolución desde su aparición y ha conseguido adaptarse al mundo contemporáneo con éxito, ya que se ha podido digitalizar, mejorando así su calidad de producción.

Marina Tattoo es un catálogo digital que surge de la idea de fusionar ambas técnicas. Visto de cierta forma, las dos son destrezas muy complementarias ya que, por un lado, la primera es una técnica que pretende realizar obras que deben quedarse en la piel permanentemente y, como el resto de técnicas, es estático, mientras que la segunda conlleva un proceso dinámico y se necesita del paso del tiempo para poder apreciarla.

En conjunto, la elaboración del proyecto consta de la propia creación de una página web personal enfocada al ámbito profesional, con sus respectivas secciones de presentación, contacto y el catálogo. Esta última sección contendrá una colección de diseños de tatuajes con un estilo y temática establecidos, además de cortas animaciones 2D en cada diseño que funcionarán como presentación. Dichas animaciones serán preproducidas y producidas por mí, al igual que la realización de la colección de tatuajes.

El proyecto se compone de varias fases: investigación y documentación, diseño de tatuajes, diseño del catálogo, preproducción y producción de las animaciones y maquetación de la página web.

## 1.2. OBJETIVOS

Los objetivos principales que me propuse alcanzar con este Trabajo de Fin de Grado son:

- Obtener mi propia página web profesional con la cual poder presentar mi producto, y con él, mis aptitudes y capacidades artísticas de cara al mundo laboral.
- Ofrecer un producto viable, fresco y diferente a lo que ya existe actualmente en lo referido a la creación de catálogos de diseños de tatuaje.

En cuanto a los objetivos específicos, me propuse:

- Poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de mi paso en el grado, en particular el ámbito de la animación 2D.
- Abarcar el diseño y la maquetación de la página web.
- Crear mi propia colección de diseños de tatuaje.
- Englobar la preproducción y la producción de las animaciones de cada diseño.
- Explorar el estilo de tatuaje Blackwork, Black&Grey y a color.
- Promover e incentivar el uso de la animación 2D en otros campos artísticos.

## 1.3. METODOLOGÍA

Antes de establecer la metodología del trabajo, me aseguré de precisar bien la idea principal, ya que ésta variaba según el formato que utilizaría para plasmar las animaciones.

En un principio, el proyecto inicial iba a ser un prototipo de aplicación de móvil o tablet de un estudio de tatuajes, en la cual aparecería la galería de unos 10 o 15 diseños con sus respectivas animaciones. Sin embargo, descarté la idea porque crear una aplicación me suponía emplear demasiado tiempo en programación, y teniendo en cuenta que mi proyecto está enfocado hacia el ámbito de la animación, creí que era mejor ser realista y modificar la idea para obtener un proyecto individual más viable.

Para la metodología empleada en este proyecto establecí un total de cinco procesos a seguir dentro de un plazo establecido de tiempo que empezaba el mes de febrero de 2021 y terminaba a mediados del mes de julio. A cada

uno de estos procesos les estipulé un mes de tiempo para trabajarlos, y para asegurarme de ser constante o no incumplirlos me apliqué objetivos semanales correspondientes a la etapa en la que me encontraba.

Las pautas que definí en el proyecto son:

- Documentación y búsqueda de referentes.
- Diseño de tatuajes y aprendizaje del uso de WordPress.
- Preproducción y producción de animación de los diseños.
- Creación de la página web.
- Elaboración de la memoria.

El mes de febrero de 2021 comenzó el desarrollo del proyecto por la parte más importante sobre la que se respalda todo el trabajo: la realización de la búsqueda de documentación sobre la historia de los tatuajes, los estilos que existen y el mercado actual del mundo del tatuaje, concretamente las tendencias. También se hizo la búsqueda de referentes de estilos de animación, tatuadores y estilos de tatuaje.

En marzo se abarcó toda la fase de diseño de tatuajes, empezando por la selección de imágenes de referencia y primeros bocetos, seguido del pulimiento del estilo de tatuaje y acabados de los diseños. Durante este mes se empezó con el aprendizaje del uso de la aplicación *software*<sup>1</sup> llamada WordPress, la cual permitiría la creación de la página web.

El mes de abril consistió en la preproducción y el comienzo de la producción de las animaciones de un total de cinco diseños preseleccionados, realizando los primeros bocetos y primeras pruebas. A lo largo del mes de mayo se completando todas las animaciones a la par que se diseñó y creó la página web con WordPress, utilizando una extensión de la aplicación llamada Elementor Pro. En ella se recopilaron todos los diseños en la sección del catálogo.

Durante el mes de junio y julio se redactó la memoria, así como se pulieron algunos detalles de las animaciones y de la maquetación de la página web, además de realizar todos los pasos para lanzarla públicamente.

Los recursos y medios utilizados a lo largo del desarrollo del proyecto han sido tanto digitales como manuales, ya que algunos bocetos rápidos o confeccionamiento de ideas se han plasmado sobre papel y el resto de archivos se han confeccionado a ordenador.

---

<sup>1</sup>*Software es el conjunto de programas y rutinas que permiten al ordenador la realización de tareas específicas.*

Los medios digitales que han hecho posible el desarrollo del proyecto han sido el programa de Adobe Photoshop<sup>2</sup>, tanto para hacer los diseños sus respectivas animaciones, y la utilización de mi tableta gráfica Wacom Art Medium.

## 2. DESARROLLO

### 2.1. BRIEFING

El briefing de este proyecto se resume en un autoencargo, concretamente en la realización de un primer prototipo de una página web de carácter personal que contenga un moderno catálogo digital dirigido a la venta individual de mi propia colección de diseños de tatuaje. Dichos diseños irán acompañados de animaciones 2D que se activarán al seleccionar cada diseño. El público al cual irá dirigido será la gente mayor de 18 años interesada obtener un diseño ajustado a mi propio estilo de tatuajes.

### 2.2. REFERENTES PROFESIONALES

#### 2.2.1. Referentes de estilo de tatuajes

##### *Kerby Rosanes*

Kerby Rosanes es uno de los artistas que más me ha entusiasmado a la hora de encontrar inspiración dentro el mundo de la ilustración. Es un dibujante filipino que estudió informática y empezó su recorrido profesional como diseñador gráfico, pero el enorme reconocimiento de su talento y sus obras por parte de la comunidad artística y de diseño le permitió centrarse en su propio desarrollo personal como ilustrador y realizar de forma independiente sus encargos. Tanto es así, que ya tiene publicados 11 libros ilustrados, incluyendo un bestseller, ha hecho colaboraciones con grandes marcas globales y ha sido entrevistado por importantes cadenas de televisión como la BBC World News o ABC.

Trabaja utilizando principalmente rotuladores o bolígrafos negros de línea fina sobre papel y libretas, donde compone dibujos y garabatos de animales surrealistas, bestias fantásticas, patrones o composiciones saturadas de elementos repletos de pequeños y minuciosos detalles, los cuales le aportan una personalidad única y original.



Figura 1. "Start with love". Pieza de comisión de Kerby Rosanes.

Fuente: <https://www.deviantart.com/kerbyrosanes/art/Start-with-love-1000000000>

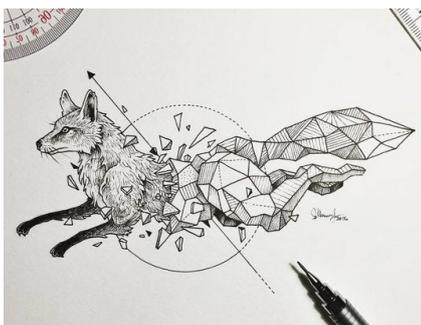


Figura 2. Zorro, de la colección Geometric Beasts, de Kerby Rosanes.

Fuente: <https://www.pinterest.es/kerbyrosanes/>

<sup>2</sup>Adobe Photosop es un programa de edición de imagen y creación de ilustraciones.



Figura 3. Tatuaje estilo cyberpunk de Damian Orawiec.

Fuente: <https://www.pinterest.es/>



Figura 4. Tatuaje estilo blackwork de Elie Rodrigue.

Fuente: <https://www.instagram.com/p/>



Figura 5. Tatuaje estilo blackwork de Elie Rodrigue.

Fuente: <https://www.instagram.com/p/>

Me parece importante destacar su colección de ilustraciones llamada Geometric Beasts, que es un conjunto de diseños que vende como stickers de tatuajes temporales o como targetas. Se compone de animales fusionados con formas geométricas. El simbolismo que hay detrás de mezclar formas orgánicas y formas geométricas en animales salvajes lo hizo con la intención de alentarnos hacia la reivindicación contra las normas de la sociedad que nos impiden ser quienes realmente somos o perseguir nuestros sueños, animándonos a sacar nuestro lado rebelde y aventurero.

### **Damian Orawiec**

Damian Orawiec es un tatuador polaco que trabaja en su propio estudio llamado Damissimo Tattoo, ubicado en Krakow, Polonia. Su estilo es principalmente Blackwork<sup>3</sup> y Black&Grey<sup>4</sup>, pero de su colección destacan sobre todo los diseños a los que aplica el efecto *glitch*<sup>5</sup>, el cual lo consigue añadiendo bandas de color rojo y azul junto a las líneas negras de la figura. Respecto a su forma de sombreado, me gusta bastante su forma de aplicar un único tono sin degradados y con efecto de ruido. Sus diseños son de tamaño mediano y, además, los motivos que suele tatuar son calaveras (no necesariamente humanas), animales, flores o personajes ficticios.

Aquí podemos ver más tatuajes suyos:

<https://www.instagram.com/damissimo.tattoo/?hl=es>

### **Élie-Anne Rodrigue**

Élie-Anne Rodrigue es una joven tatuadora canadiense que trabaja en un estudio privado llamado Bad Vibrations, situado en Quebec, Canadá.

Sus tatuajes se basan principalmente en el estilo Blackwork, pero lo que más me ha influenciado y más admiro de sus obras es el estilo de dibujo, llamado *etching*, “aguafuerte” en español. Éste tiene su origen en una modalidad de grabado de la era medieval que se remonta al siglo XV y que también se llama así. En el ámbito del tatuaje, los diseños se componen de líneas negras, sólidas y gruesas que componen la silueta del motivo, con líneas algo más finas que se usan para los pocos detalles secundarios y algunas manchas negras, si el diseño lo exige. Lo que le da el toque característico a este estilo es el sombreado, ya que se constituye de finas y pequeñas líneas paralelas que cubren y representan las zonas de sombra.

<sup>3</sup>Blackwork es un estilo de tatuaje de uso exclusivo de tinta negra.

<sup>4</sup>Black&Grey es un estilo de tatuaje de tinta negra y aplicación de tonos grisáceos.

<sup>5</sup>El efecto *glitch* imita fallos del software, distorsión de imagen o ruido estático.

En la actualidad, el *etching* es uno de los estilos más demandados por su simplicidad, elegancia y un nivel de detalle pensado para que el tatuaje no se emborrone excesivamente con el tiempo.

Élie consigue aportar frescura y una sencillez muy bien adornada con sus diseños, ya que se centra en los motivos que más están en tendencia entre la gente joven.

En su Instagram profesional encontramos sus trabajos más recientes:

<https://www.instagram.com/erod.tattoo/?hl=es>

### 2.2.2. Referentes de animación 2D

#### **Anthony Francisco Schepperd**

Anthony Francisco Schepperd es un animador residente de Filadelfia, reconocido notablemente por sus llamativos proyectos para videoclips de canciones. Su distinguido estilo se caracteriza por la intensidad y el surrealismo de sus animaciones, creando efectos visuales fluidos e incluso hipnotizantes. Para conseguir tal efecto hace que las figuras se descompongan y se transformen constantemente como si de alguna manera todos los elementos que aparecen y desaparecen estuviesen conectados y fluyeran entre si. También aplica muchos cambios de composición y perspectivas, así como gamas cromáticas que intensifican el contraste entre luz y sombra.

En su perfil de Vimeo podemos visualizar todas sus obras, las cuales nos permiten ver la evolución de su trayectoria y experiencia:

<https://vimeo.com/anthonyschepperd>



Figura 6. Captura del videoclip de “The music scene”. Fuente: <https://vimeo.com/anthonyschepperd>

### ***Dimitri Stankowicz***

Dimitri Stankowicz es un director cineasta y animador francés. Sus animaciones me parecen muy atractivas, ya que parten de elementos simples que ganan complejidad según transcurre la animación, consiguiendo efectos vibrantes y enérgicos. Suelen ser pequeñas animaciones que, una vez se transforman, se repiten una y otra vez hasta que cambia la escena, y así sucesivamente.

De entre todos sus clips me parece adecuado destacar el que dirigió para la canción *Bye Bye Macadam*, de Rone, un artista francés de música electrónica. En él observamos una especie de ritual místico en el que participan varias mujeres, pero solo una tiene más protagonismo. Todo sucede al ritmo de la música, y el ritual se reproduce y gira en torno al nacimiento de una estrella hasta su muerte. Durante el transcurso del videoclip la mayoría de las animaciones son repetitivas y rítmicas, y los colores que utiliza se limita al uso del blanco y el negro, con lo que consigue un efecto mucho más simple pero muy cautivador para el espectador.



Figura 7. Captura del videoclip de “Bye bye Macadam”. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=jxpl7M28aW8>

## **2.3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO**

### ***2.3.1. El tatuaje***

El tatuaje es una de las técnicas artísticas más antigua de la historia de la humanidad que consiste en marcar la piel permanentemente con la ayuda de una aguja y tinta elaborada específicamente para ello, formando dibujos, textos o patrones en cualquier parte del cuerpo. Es una práctica que se ha

llevado a cabo en una gran cantidad de culturas de todo el mundo, cada una con sus respectivos motivos, ya sean religiosos, simbólicos, o simplemente por estética.

A lo largo de la historia, el mundo del tatuaje ha sido tan honrado en algunos lugares como perseguido y castigado en otros. Esto es debido a que en ciertas culturas las personas se hacían tatuajes por razones que les beneficiaban en su sociedad, para acercarse a Dios o por demostrar que pertenecían a grupos sociales privilegiados, mientras que en otras partes del mundo las personas con tatuajes correspondían a grupos marginales, peligrosos o directamente la religión que les gobernaba consideraba que eran motivo de repudio.

Hoy en día, y a pesar de los prejuicios con los que siguen cargando a causa de los mensajes o significados que han podido transmitir antiguamente, los tatuajes son cada vez más comunes, sobre todo entre la gente joven. Gracias a ello, la profesión de tatuador está ganando mucho prestigio y han surgido una multitud de estilos a raíz de la fusión de algunos de ellos, la experimentación, el surgimiento de nuevas corrientes artísticas y la mejora de los materiales.

### 2.3.2. Definición del estilo

Teniendo en cuenta la gran cantidad de estilos de tatuaje que existen, tuve que investigar un poco sobre cada uno y averiguar cuál o cuáles eran los que más se ajustaban a mi estética y mis necesidades de cara al proyecto. Mi prioridad principal era crear una colección de diseños coherente, en la que se viera plasmada una armonía bien consolidada del estilo elegido.

En un principio pensé en escoger tres estilos de tatuaje: el Blackwork, el Black&Grey y el Trash Polka<sup>6</sup>. Son los que más se ajustan a mi estilo de dibujo y aportan mucha libertad de creatividad. No obstante, tras tener en cuenta el plazo de tiempo que tenía establecido para realizar los diseños, el tener que elaborar animaciones a partir de ellos y la magnitud de todo el proyecto, pensé que era mejor centrarme en un único estilo, el cual me permitiera seguir teniendo cierto rango de libertad creativa.

Elegí el estilo Blackwork, que es bastante actual, ofrece muchas posibilidades y es de los más solicitados dentro del mundo del tatuaje a día de hoy. Consiste en el uso único y exclusivo de tinta negra, con mucho contraste entre las zonas pigmentadas y las zonas libres de tinta.



Figura 8. Autorretrato grabado por Wenceslaus Hollar. Fuente: <https://en.wikipedia.org/wiki/Engraving>

<sup>6</sup>Trash Polka es un estilo de tatuaje de origen alemán, que se caracteriza por el uso de tinta negra y roja y el gran contraste entre formas abstractas y orgánicas, líneas y técnicas de dibujo.

Tampoco se utilizan sombras, ya que entonces estaríamos trabajando dentro del estilo Black&Grey. Además, abarca una gran cantidad de subestilos, ya que cualquier tatuaje, sin importar el tipo de dibujo o de diseño, pertenece a éste.

Profundizando e investigando, uno de los subestilos que creí poder dominar mejor y evitar demasiadas complicaciones era el Etching, o también llamado Woodcut. Éste toma nombre y surge de la imitación de los grabados que se empezaron a realizar con aguafuerte sobre artículos o planchas de metal o de cobre a partir del siglo XV. Dichos grabados se realizaban con fines decorativos para armas, armaduras o para elaborar retratos e ilustraciones sobre las planchas. Con esta técnica de grabado se conseguían resultados con mucho detalle y texturas formadas por una multitud de líneas finas y conjuntas para rellenar los espacios.

Dentro del tatuaje, el estilo Etching acoge la característica más representativa del grabado con aguafuerte, que son las líneas finas, con las que simulan sombras y rellenan espacios.

Otro de los subestilos que me pareció interesante fusionar con el anteriormente comentado es el geométrico. Tiene su origen en la antigüedad y sigue siendo de los estilos más concurridos entre los amantes de los tatuajes por el equilibrio que transmiten visualmente.

Ya que dentro del estilo geométrico también es posible realizar estas figuras mediante la geometría, para colección de diseños de mi página web preferí decantarme por involucrar en algunos de ellos figuras geométricas que acompañaran a la figura orgánica, aportando simetría y proporción.

### **2.3.3. Diseño de tatuajes**

Una vez se precisaron los estilos, el siguiente paso era decidir una temática de motivos figurativos que diseñar. Este era uno de los pasos más primordiales a la hora de garantizar y lograr una colección de diseños coherente, sin importar el significado general que pudieran tener las figuras.

Al principio pensé en abarcar temáticas como partes humanas del cuerpo, objetos varios a los que se les suelen atribuir significados simbólicos, animales y motivos florales.

Empecé buscando referencias de imagen en Internet de animales y, al ver que esta temática ya era bastante amplia y tenía potencial, descarté las de partes del cuerpo y objetos. De esta manera simplifiqué la temática a la mencionada primeramente y la floral, así que los motivos estarían

directamente relacionados con la naturaleza.

El único filtro que se tuvo en consideración para elegir los animales es que fueran salvajes y exóticos, y sin importar que fueran aves, terrestres o marinos. Con las flores fue más fácil elegir las especies por ser motivos que ya de por sí reflejan elegancia.

La sencillez de los diseños partía de dos razones fundamentales. El primero era debían pasar por un proceso de animación posteriormente, y al ser la primera vez que me enfrentaba a un proyecto así, lo mejor era evitar ponerme más obstáculos y dificultades de los que ya podían surgir. El segundo motivo era la estética de los diseños. Se buscaban composiciones simplificadas, una estética con mucho contraste entre espacios negros, texturas lineales y espacios en blanco.

Se hicieron varias experimentaciones durante el proceso, añadiendo diferentes formas geométricas en algunos diseños, probando diferentes estilos de dibujo y añadiendo más o menos detalles.

Algunos bocetos rápidos de las primeras ideas se elaboraron en papel y lápiz. Los bocetos que sirvieron para hacer el enfoque del diseño final se realizaron digitalmente en Adobe Photoshop, con un pinceles secos y finos o con pinceles generales sensibles a la presión del lápiz de la tableta gráfica. Se perfilaron con líneas negras y medianamente firmes, sin aplicar mucho detalle.

Figura 9. Boceto de diseño de medusa.  
Fuente: elaboración propia.

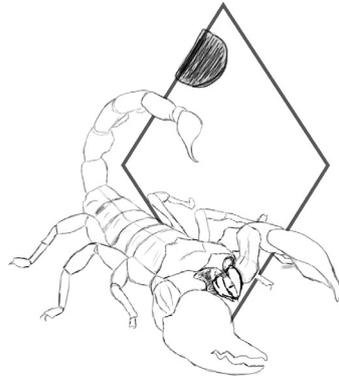


Figura 10. Boceto de diseño de leopardo. Fuente: elaboración propia.

Figura 11. Boceto de diseño de rosas. Fuente: elaboración propia.



Figura 12. Boceto de diseño de escorpión. Fuente: elaboración propia.



Los diseños finales se confeccionaron mediante pinceles generales sensibles a la presión, y se aplicaron tres grosores según las zonas a dibujar. Las siluetas se delinearon con un considerable grosor que contrastara con las líneas internas, de grosor medio, y las texturas lineales para los detalles y las sombras son más finas. Para añadir más contraste, algunas zonas carecen de detalle, mientras que en otros espacios se aplicaron manchas negras uniformes para representar las sombras más oscuras. Además, se empleó la herramienta de simetría de dibujo para los diseños que la necesitaban, como el del leopardo o las mariposas.

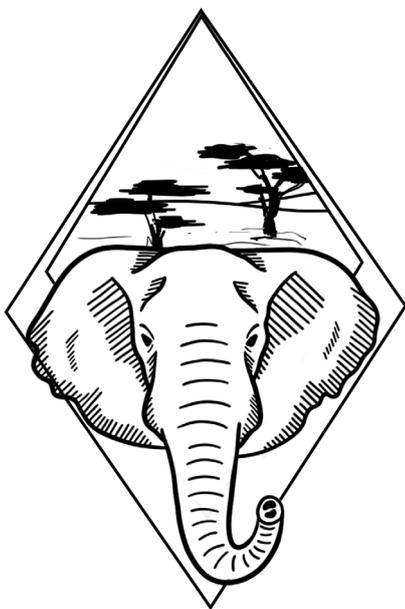


Figura 13. Primera prueba de diseño de elefante. Fuente: elaboración propia.



Figura 14. Boceto de diseño de libre. Fuente: elaboración propia.



Figura 15. Boceto de diseño de lirio y abeja. Fuente: elaboración propia.

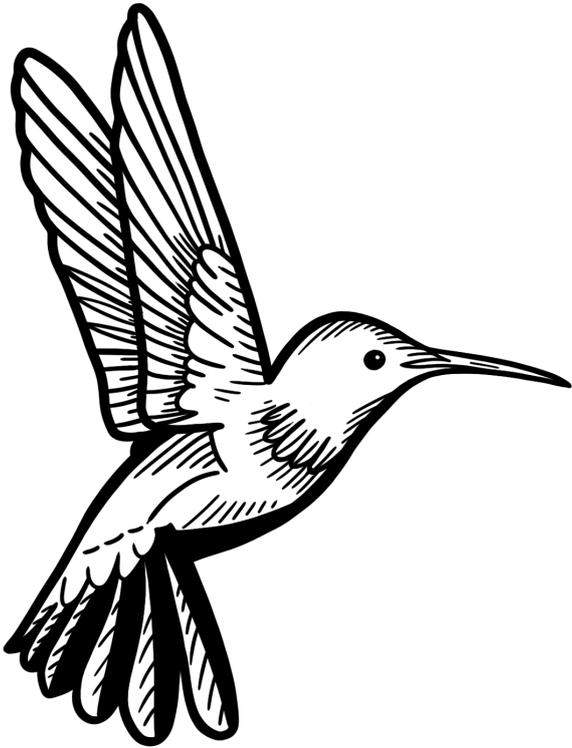


Figura 16. Diseño de colibrí. Fuente: elaboración propia.

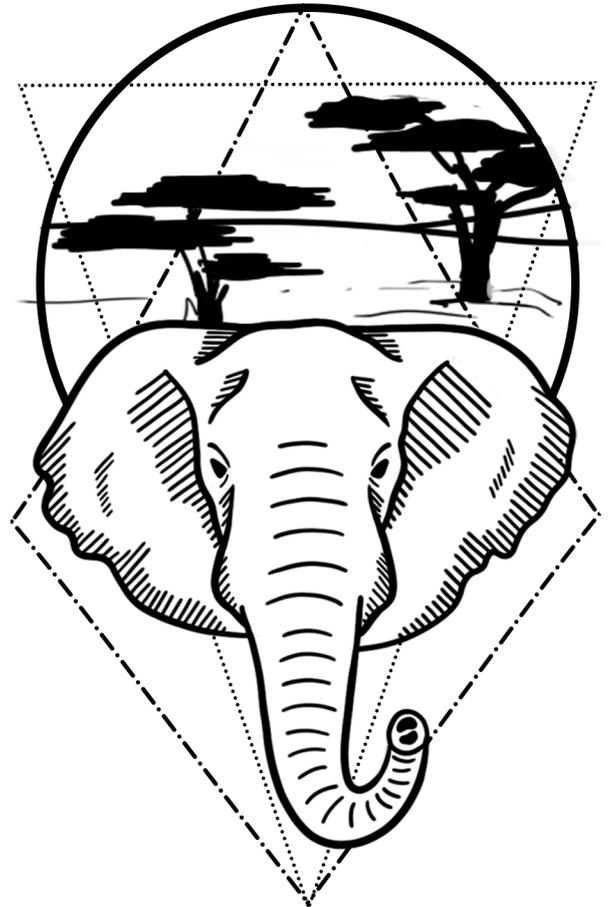


Figura 17. Diseño de elefante. Fuente: elaboración propia.



Figura 18. Diseño de medusa. Fuente: elaboración propia.

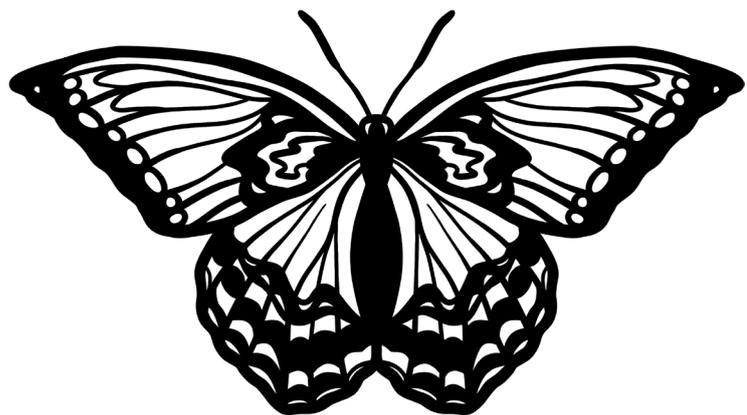


Figura 19. Diseño de mariposa. Fuente: elaboración propia.

Las formas geométricas se aplicaron en dos diseños. Éstas van acompañadas de un paisaje simplificado en el interior del hábitat en el que viven esos animales. Otras figuras geométricas estaban formadas por líneas discontinuas y puntos, lo cual aportó un toque más fresco y diferente que si fuesen líneas continuas.

La colección contiene un total de 13 diseños, y el estilo se ajusta a cada motivo. Por ejemplo, algunos no contienen líneas finas de detalle, otros están hechos con líneas mucho más gruesas que otros, o contienen manchas negras, haciendo que cada diseño sea único y distinto al resto, sin dejar de pertenecer al estilo Etching.

### 2.3.4. Preproducción animación

En este apartado se explicarán las pautas y los pasos previos a la producción de las animaciones. Éstas son el toque principal que diferencia este catálogo de los ya existentes de otros estudios o webs de tatuadores, pues no hay ninguno que tenga diseños de tatuaje animados.

Cualquier persona en busca un diseño de tatuajes, al navegar por esta galería, se sorprendería al seleccionar un diseño que le ha llamado la atención para verlo en gran tamaño y que el dibujo empiece a moverse repentinamente. Se vuelve más divertido e interesante que ver simples fotografías.

Sin embargo, no hay que olvidar que el cliente está en nuestra web por los diseños, así que la animación no puede volverse tediosa o durar demasiado tiempo. Este es el principal motivo por el que determiné una duración máxima de 7 segundos. Otro motivo es que la animación no es una técnica que destaca por su velocidad de producción, y mucho menos si es elaborada individualmente y hay una considerable cantidad de diseños. La mejor opción para ser flexible y ágil con el tiempo que tenía a disposición, trabajando animaciones cortas y medianamente sencillas de producir.

Durante el planteamiento me pareció conveniente que las animaciones se reprodujeran en bucle, empezando y terminando con la imagen estática del diseño de tatuaje durante un momento para poder apreciarla bien en gran tamaño y que al mismo tiempo la animación no se reprodujera una sola vez, sino que dichos diseños aparecieran o se movieran cada ciertos segundos.

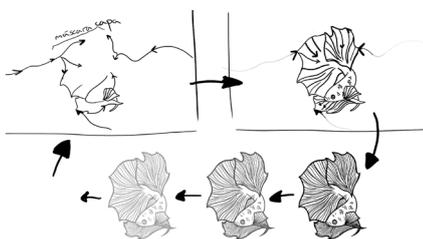


Figura 20. Boceto de animación del pez. Fuente: elaboración propia.

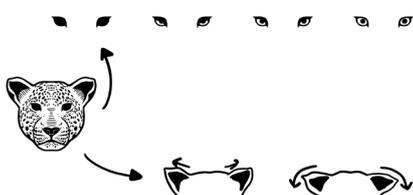


Figura 21. Boceto de animación del leopardo. Fuente: elaboración propia.

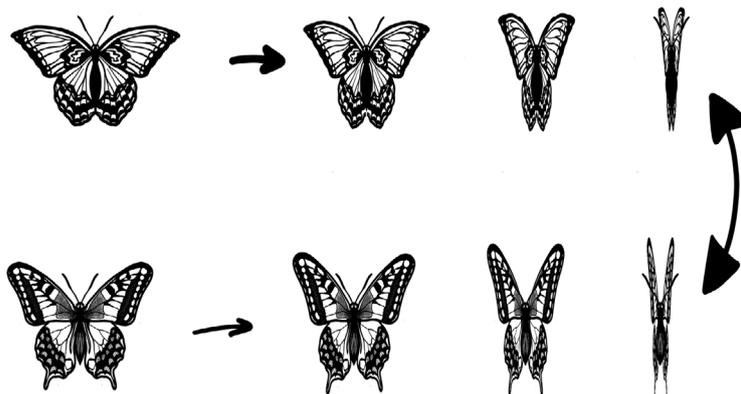


Figura 22. Boceto de animación de mariposas. Fuente: elaboración propia.

Los esbozos previos sirvieron como referencias básicas de movimiento, sin planificar con gran precisión el timing ni poses clave, ya que la simplicidad de la animación carecía de estas necesidades.

### **2.3.5. Creación de la página web**

La creación de una página web personal me pareció el mejor planteamiento a la hora de plasmar la colección de tatuajes elaborada específicamente para este proyecto, además de tener una plataforma atractiva donde poder seguir actualizándola con más diseños futuros, darme a conocer al mundo como artista y tener la ocasión de ofrecer mi servicio de confección de diseños de tatuaje.

WordPress es un software de código abierto que ofrece todas las herramientas necesarias para crear y gestionar páginas web, blogs o aplicaciones de forma gratuita. Además, la Universitat Politècnica de Valencia brinda a los alumnos dominios<sup>7</sup> con los que poder publicar nuestra página de forma gratuita, y fue la primera opción que exploré. Sin embargo, la galería que yo pretendía confeccionar tenía ciertas necesidades respecto a la manera de mostrar los diseños con sus respectivas animaciones, las cuales no se me permitían con los plugins ofrecidos por la universidad, así que decidí instalar en mi ordenador la aplicación de Wordpress, crear una cuenta personal y encontrar un plugin que se adaptara a los requisitos de mi proyecto. Con el registro y dicha instalación creé un dominio provisional.

Para ello utilicé el paquete de software Bitnami<sup>8</sup>, el cual nos facilita la instalación de WordPress y nos permite crear un host en el servidor local de mi ordenador. De este modo tenemos la comodidad de visualizar y navegar a través de nuestra página web sin tener la obligación de publicarla por el momento.

Tras aprender el funcionamiento del software con la ayuda de algunos videotutoriales e indagar a través de los distintos plugins<sup>9</sup>, me incliné por instalar uno muy popular llamado Elementor. Dicha popularidad se debe a su fácil funcionamiento, es verdaderamente visual e intuitivo y ofrece una gran variedad de herramientas útiles con las que crear, editar y desarrollar la web. Simplemente hay que crear secciones y arrastrar hacia ellas los widgets<sup>10</sup> que queramos que aparezcan en la página. Una vez hecho esto, se pueden editar de una forma muy específica y al gusto del creador.

---

<sup>7</sup> Dominio en Internet es el nombre exclusivo y único que se le da a un sitio web

<sup>8</sup> Bitname es un instalador multiplataforma de aplicaciones web de software libre.

<sup>9</sup> Plugin es un complemento de software que agrega una función nueva y específica.

<sup>10</sup> Widget es una pequeña herramienta diseñada para facilitar el acceso a una aplicación.

El plugin de Elementor Free me permitía acceder a únicamente a las herramientas más básicas, así que instalé un Elementor Pro que no contenía actualizaciones constantes, pero con el cual podía acceder a todas sus funciones sin problemas.

Apliqué un tema desde WordPress compatible con el plugin, llamado Hello Elementor. Éste era el último paso con el cual terminaríamos la creación de la web y podríamos empezar a diseñarla.

## 2.4. PRODUCCIÓN

### 2.4.1. Animación 2D

El proceso de la animación fue muy sencillo y no se recurrieron a ningún tipo de referencias. A pesar de no ser un programa específico para ello, el programa empleado fue Photoshop y no se tuvieron que considerar otras opciones algún otro, ya que éste brinda una gran cantidad de herramientas que se pueden aprovechar de muchas formas y además es con el que aprendí la técnica.

El único inconveniente es que este programa es muy pesado y necesita mucha memoria para poder soportar la técnica, haciendo que mi ordenador a veces funcionara con lentitud y la producción se volviese tediosa.

Sin embargo, busqué soluciones que disminuyeran este problema y agilizaran el proceso, como la elección de trabajar a 12 fotogramas por segundo. De esta forma pude previsualizar las animaciones de forma fluida dentro del mismo programa, pues trabajando a 24 frames por segundo la pantalla se congelaba y era imposible saber si las animaciones eran viables.

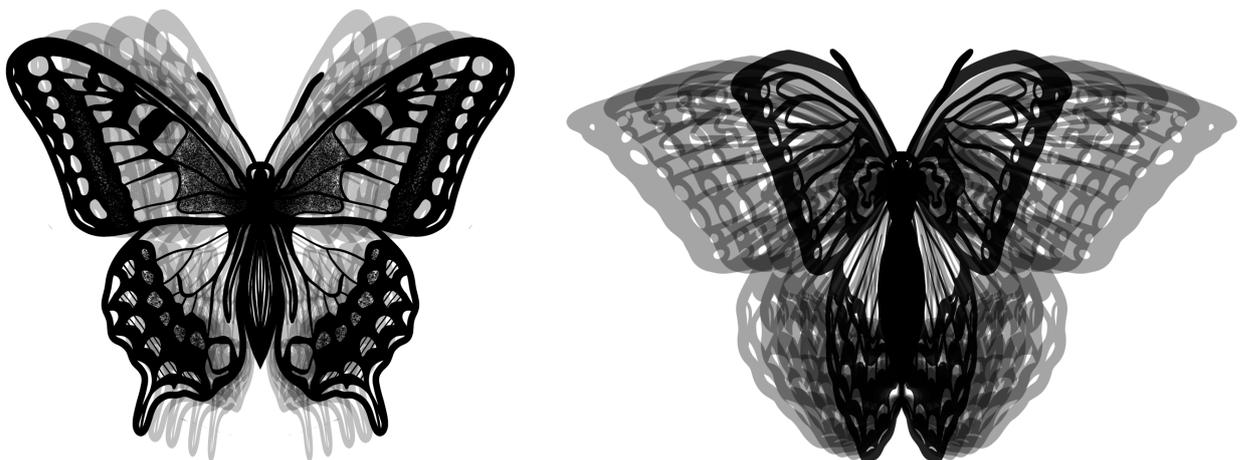


Figura 23. Secuencia de frames de animación de mariposas. Fuente: elaboración propia.



Figura 24. Secuencia de frames de animación de pez. Fuente: elaboración propia.

Cada animación está ideada y elaborada de una forma distinta. Algunas aparecen y desaparecen, otras realizan una pequeña interacción o se transforman.

Por ejemplo, los diseños de las mariposas los aproveché para una misma animación, en la que una de ellas bate un poco las alas, las cierra, y al volver a abrirlas se aprecia rápidamente que se ha convertido en la otra, y así constantemente.

Con el resto de diseños se jugó con máscaras de recorte con las cuales crear efectos de aparición o transformación, o con herramientas de transformación de posición libre, haciendo constantes pruebas para asegurar que la velocidad de la animación fuese ligera y se ajustara al tiempo máximo fijado de 7 segundos.

Para la exportación se eligió el formato de vídeo en H264 y no de GIF por el soporte de Elementor, que no los admitía. No obstante, había la opción de reproducir los vídeos en bucle, por lo que esto no supuso ningún cambio que afectara a la calidad del trabajo ni su procedimiento.

## **2.4.2. Maquetación de la web**

### **2.4.2.1. Estructura**

Para poder comenzar con la elaboración de la página, primer hay que seleccionar un tema. La temática Hello Elementor proporciona un lienzo en blanco, listo para confeccionar la web completamente a nuestro gusto. Las secciones que iba a tener mi página web y su distribución lo tuve claro desde un primer momento, pues realmente no eran muchas, así que solo

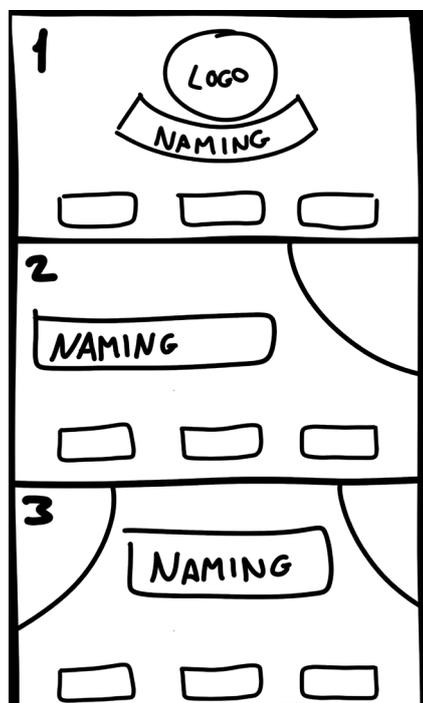


Figura 24. Bocetos del header de la web.  
Fuente: elaboración propia.

me faltaba orientar el diseño y la estética. El tiempo que tardaría en realizar y terminar la página era crucial, por lo que tenía que ser muy selectiva y ser rápida con las decisiones.

Para ello, empecé realizando algunos bocetos previos de la página de inicio. Al principio sopesé la idea de crear un diseño que acompañara al naming en el logo, que aparecería tanto en el header<sup>11</sup> como en el footer<sup>12</sup>, pero eso era añadir todavía más trabajo al que ya tenía y me pareció mejor crear un fondo del header vistoso que acompañara al logo. Este encabezado ocuparía la pantalla completa en todos los bocetos, y elegí la distribución del segundo de la figura 20.

La siguiente sección que aparecería más abajo era el perfil, el cual sería bastante sencillo. Constaría de una presentación personal, empezando por mis inicios, mis pasiones y mi trayecto como artista, culminando con una breve descripción de mis objetivos y aspiraciones como diseñadora de tatuajes y animadora 2D.

En la tercera sección de la página principal proporcionaré mis datos de contacto, como el e-mail o mi teléfono, además de un formulario en el que poder dar la oportunidad a los clientes de solicitar un diseño de tatuajes o obtener información sobre mi servicio.

Por último, en la parte inferior colocaré un footer sencillo, que contendrá el naming de la web en el centro, junto con las posibles redes sociales que crearé para la gestión y distribución del contenido de la galería y otra información de interés.

#### 2.4.2.2. Proceso de composición

El plugin de Elementor hizo muy llevadera la elaboración de la estructura, al ser tan conciso y simple. Para añadir el contenido deseado a cada sección, era tan fácil como darle al botón de crear, y arrastrar el widget deseado hasta ella.

El header de la página de inicio, ajustado al tamaño completo de la pantalla, contiene una imagen de fondo. Sobre ella puse el logo en formato de imagen y a la derecha el diseño del pez. Debajo de ellas creé tres columnas del mismo tamaño que contienen los botones de acceso al perfil, la galería y el contacto.

<sup>11</sup> Header es la parte superior del sitio web, la cabecera.

<sup>12</sup> Footer es la parte inferior de la estructura web.

Más abajo se encuentran la sección de perfil y contacto, ambas con una imagen de fondo, un título y una columna de texto. La de contacto contiene además otra columna a la derecha que contiene un formulario, editada para que podamos insertar hasta tres imágenes en ella.

En la parte inferior de la web hay un footer sencillo, con el logo sobre un espaciador lineal y cuatro logos de redes sociales debajo de éste. En el inferior hay un cuadro de texto con información relativamente importante sobre mi ubicación o de contacto.

La galería contiene un header mucho más sencillo que el anteriormente explicado. Su tamaño es mucho más reducido, ya que solo ocupa la franja superior de la pantalla, y en él hay un botón de inicio en el centro para regresar a la página principal y una imagen el logo a la parte izquierda.

La colección de diseños se presenta con el título de la galería, sobre el cual hay añadido un espaciador blanco que evita que se aproxime demasiado al header. Dichos diseños están situados dentro de widgets de imagen o vídeo, según estén animados o no, y en cuatro filas de dos, tres o cuatro columnas, según la composición de los diseños. Esto es para asegurar una maquetación coherente y alineada. Además, los que están en formato de vídeo tienen la imagen del diseño como portada, así que el vídeo solo se reproduce si pulsamos sobre él.

Un elemento extra que facilita la navegación desde el ordenador es un botón fijo que se puede ver en la parte derecha inferior de la pantalla, que nos lleva a la parte superior de la página al pinchar sobre él.

Es importante mencionar que secciones como las de los headers, el perfil, contacto, la galería, y los botones e imágenes del header principal aparecen con efectos de movimiento al refrescar la web, por lo que el acceso y la navegación por ella es mucho más vistosa y dinámica.

### **2.4.2.3. Estética**

Si la estructura de la página web era importante para conseguir que fuese intuitiva y de fácil funcionamiento, la estética también lo era porque tenía que ser llamativa e ir acorde con el estilo de mis diseños de tatuaje. Buscaba cierta modernidad y minimalismo, cargarla de pocos elementos y pocos colores.

La gama cromática se confeccionó de forma rápida. Elegí el negro y el gris oscuro para los fondos de todas las secciones, y el blanco para los espaciadores que apliqué para separar dichas secciones y las tipografías.



Figura 25. Primeras pruebas de fondos.  
Fuente: elaboración propia.



Figura 26. Fondos de perfil y contacto. Fuente: elaboración propia.

Éstos evitan la sensación de carga y aglomeración de todo el contenido textual o figurativo. También quise añadir otro color o colores para aplicar pequeños contrastes y que la página no se viese tan apagada.

Hice algunas pruebas con los fondos que creé, aplicando tonos de color azul y el morado en distintos fondos, pero no me convencieron. Entonces probé a añadir el color rojo en ellos y en otros pocos elementos, y obtuve el resultado que buscaba, ya que sin abusar de él, el resultado conjunto queda poco cargado, limpio e innovador. Cambié su tonalidad según la necesidad del elemento al que se lo apliqué.

Los fondos se diseñaron con Photoshop, con degradados verticales negros y grises oscuros. Como detalle contrastable incorporé en las esquinas diseños de tatuaje de la colección de color rojo y con muy poca opacidad para no quitar protagonismo a los contenidos de las secciones.

El header es el único fondo sin ningún tipo de detalle, solo el degradado negro y gris. Solo contiene la imagen del diseño del pez de color blanco con la mínima opacidad puesta sobre él, además del naming, del mismo color.

El fondo del footer no fue necesario diseñarlo. Cambié el color de la sección a un gris medio con Elementor, y la línea de separación del naming y las redes sociales la cambié a color rojo, para que, en conjunto, fuese en armonía con el resto de la estética de la web. Todo su contenido de texto o símbolos de redes sociales contrastan por ser

Para el logo escogí la tipografía Roadway, descargada gratuitamente en Internet. Es un tipo de letra contundente a la vez que moderna, ya que al ser alargada se ve estilizada y no queda tan pesada visualmente a pesar de verse en gran tamaño en el header.

El resto de tipografías las obtuve de WordPress. Tanto los botones que redireccionan a las distintas secciones como los textos de éstas llevan la tipografía Comfortaa, que se caracteriza por ser fina y con los bordes mínimamente redondeados. Además, es fácil de leer y es coherente con el estilo general. Los títulos de la sección de perfil y contacto tienen la tipografía Cambay, la cual tiene un grosor mediano es perfecto para aplicarse en la cabecera.

Cabe mencionar que absolutamente todos los títulos y textos son de color blanco, debido a que están sobre fondos muy oscuros. Con ello se consigue una constante alternación de la gama cromática conforme navegamos por la web.

### **2.4.3. Lanzamiento web**

Una vez terminada la página web en el servidor local de mi ordenador, el siguiente paso era migrarla a un hosting<sup>13</sup> y asignarle un dominio. Para ello investigué varias alternativas de páginas con el servicio de venta de éstos y finalmente me decanté por la web CDmon.

Esta compañía posee multitud de planes muy asequibles y profesionales, que incluyen la asignación de varias cuentas de correo electrónico profesionales y el acceso a la transferencia de archivos por FTP.

Registré mi dominio, compré un hosting e hice una copia de seguridad de los archivos del servidor local que transferí al WordPress de mi servidor de CDMON. De esta manera mi página web tiene acceso a través de la red.

---

<sup>13</sup>Servicio de información a través de una web.

## 2.5. RESULTADO

La página web Marina Tattoo y la galería de tatuajes está publicada y disponible en el siguiente link de acceso:

Link: [marinatattoo.es](http://marinatattoo.es)

## 2.6. PREVISIÓN DE IMPACTO Y DIFUSIÓN

El catálogo se ha ideado y llevado a cabo con el propósito de seguir adelante con él fuera el ámbito académico. A día de hoy no existen catálogos con diseños de tatuaje que vayan acompañados de animaciones, ya que realmente no existe una propuesta así en el mercado y tiene viabilidad.

Mi intención es sacar el máximo potencial a este proyecto personal, ya que con el desarrollo de los diseños del catálogo han surgido nuevas ideas respecto a los servicios que podría ofrecer al público. Dichas ideas, a pesar de no ser principales, hacen que el proyecto gane mayor visión de alcance por ser un producto original.

Para seguir adelante con él, me resultaría beneficioso crear en un futuro nuevos diseños para añadirlos a la colección, de manera que tendría más ejemplares con los que captar la atención de los posibles clientes. Además, me encargaría de realizar animaciones para todos ellos, las cuales irían acompañadas de animaciones cada vez más elaboradas y llamativas gracias al progreso de aprendizaje que ganaría con el tiempo.

Respecto a la página web, creo que me sería muy útil promoverla a través de mis redes sociales personales y también crearía una cuenta de Instagram y de Twitter para actualizar y gestionar la promoción y la visibilidad del nuevo contenido. Con ello aumentaría la capacidad de ofrecer tanto los diseños animados actuales como los próximos que se me encarguen.

## 2.7. PRESUPUESTO

El presupuesto calculado parte de la hipotética situación en la que el proyecto completo, incluidos mis diseños de tatuaje, se encargaran para un cliente externo. Sin embargo, y puesto que mi cliente soy yo misma y todo el material realizado está pensado para mi propio mantenimiento y distribución, no sería necesario calcular estos precios.

En él se reflejan todos los costes generales, asumiendo que tanto la creación de la plataforma como los productos a vender se realicen siempre de forma independiente.

Hosting	40€
Dominio	12€
Diseño y desarrollo web	1440€
Diseños de tatuaje	448€
Preproducción animación	400€
Producción animación	900€

Figura 27. Table de presupuesto. Fuente: elaboración propia.

Total: 3240€

Para calcular dichos precios se han tenido en cuenta los sueldos establecidos en la actualidad en España como diseñador plástico, gráfico y como animador.

### 3. CONCLUSIONES

En este apartado me gustaría transmitir mi absoluta satisfacción a nivel personal respecto al proyecto obtenido tras todos estos meses de trabajo, ya que además de haber conseguido alcanzar todos los objetivos que me propuse al inicio, tanto generales como específicos, creo que en un futuro me será posible seguir con él fuera del terreno académico porque el resultado es bastante competente y completo.

En primer lugar, este trabajo me ha servido como una forma de aprender a afrontar yo sola todos los plazos que me propuse para cada etapa de desarrollo y mantener esa tensión hasta el final, de manera que en un futuro seré capaz de mejorar la organización de tiempo para proyectos futuros y cumplir con los plazos de forma exitosa.

Con la elaboración de los diseños de tatuaje y las animaciones he conseguido perfilar y pulir todavía más mi propio estilo, que ha ido variando y mejorando con el tiempo, hasta conseguir una cantidad razonable de diseños con los que llenar el catálogo y mostrar al público. Me hubiera gustado hacer unos cuantos más, pero esa ambición la aprovecharé fuera del ámbito académico con el mismo entusiasmo con el que hice los que son para este trabajo.

Para la producción de las animaciones me faltó tiempo al final para hacer la cantidad total de animaciones que tenía prevista, pero he sido capaz de aprender a utilizar nuevas herramientas de Photoshop, con las que han

aumentado muchísimo mis posibilidades de ser más creativa y original. Estoy segura de que con ello podré mejorar la calidad de mis producciones próximamente, así como de hacer las animaciones a los diseños de tatuaje que todavía no lo tienen.

En cuanto a la página web, fue un verdadero reto para mí, ya que nunca había utilizado WordPress y además mi punto fuerte no es el diseño gráfico de webs. El plugin de Elementor me facilitó todo el proceso a la hora de editarla, así que pude obtener exactamente el resultado que quería y obtuve muchos conocimientos al respecto.

En total, este Trabajo de Fin de Grado ha significado un gran avance personal y ha sido una experiencia que me beneficiará para futuros proyectos, pues he adquirido muchos más conocimientos de los que esperaba y supone una próxima para mejorar la calidad de mi trabajo, ser más ambiciosa y exigente con los métodos de trabajo y ser más organizada con los tiempos que se me impongan.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### *Libros*

SCHIFFMACHER, HENK. (1996) *1000 Tattoos: True Love*. Amsterdam. Taschen.

GESTALTEN (2017) *Forever more: The new tattoo*. Berlin. Gestalten.

FELICITY FIERDMAN, ANNA (2015): *The World Atlas of Tattoo*. Estados Unidos. Thames and Hudson.

AITKEN-SMITH, T., TYSON, A. (2016): *The Tattoo Dictionary*. London. Orion.

### *Webgrafía*

BERTHELOT KLECK, PIERRE (2012, diciembre 19). *El más reciente video musical de Rone, "Bye Bye Macadam", es un ritual chamánico a las estrellas [Première exclusiva]*. <https://www.vice.com/es/article/jm3334/el-mas-reciente-video-musical-de-rone-bye-bye-macadam-es-un-ritual-chamanico-a-las-estrellas-premiere-exclusiva>

Off The Air. Recuperado el 30 de marzo 2021 de Tumblr. *Entrevista a Anthony Schepperd*. <https://offtheairas.tumblr.com/anthonyschepperd>

Benjamin Samudio (2012, mayo 20). *Historia del tatuaje*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tgJD8j0hwfA>

Vincent Rocco (2012, octubre 1). *Trippy Animation courtesy of Anthony Francisco Schepperd*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=w6K0iDsu0TM&t=127s>

Rone (2012, diciembre 18). *Rone - Bye Bye Macadam (Official Video)*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kfoJUeyMsOE>

Rone (2012, marzo 1). *Rone - Origami (Official Video)*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hVv331iLMXM>

Yoney Gallardo (2019, septiembre 11). *TUTORIAL ELEMENTOR PARA WORDPRESS*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7yoLXxRWb5Y>

Fran Salas (2020, abril 9). *BOTONES FIJOS DE DESPLAZAMIENTO DE PÁGINA CON ELEMENTOR FREE*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=y-zeNq49Jlk&t=217s>

Fran Salas (2020, julio 7). *ENLACE ANCLA | DE UNA SECCIÓN A OTRA [DIFERENTE PÁGINA] ELEMENTOR (GRATIS)*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7F2kBTpCCdA>

Sofia Web (2019, diciembre 16). *Tutorial WORDPRESS 2021 desde Cero - Completo PRINCIPIANTES*. [Video] Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_5e55KOiDCc&t=1197s](https://www.youtube.com/watch?v=_5e55KOiDCc&t=1197s)

Positive Fox (2018, septiembre 23). *Etching Tattoo (Linework) – Highly Addictive and Endless Level of Details*. <https://positivefox.com/tattoo-ideas/etching-tattoo-linework/>

Positive Fox (2018, septiembre 22). *Blackwork Tattoo – The Oldest Style of Tattooing – Love it or Hate it*. <https://positivefox.com/tattoo-ideas/blackwork-tattoo/>

Positive Fox (2018, noviembre 16). *Geometric Tattoos – Tattoo Designs with Deeper Hidden Meanings*. <https://positivefox.com/tattoo-ideas/geometric-tattoo-designs/>

NEIRA, Francisca (2019, enero 16). *Tatuaje blackwork: el audaz protagonismo de la tinta negra*. <http://picti.cl/blog/2019/01/16/tatuaje-blackwork-el-audaz-protagonismo-de-la-tinta-negra/>

EDSIP (2020, julio 22). *¿Cuales son los estilos de tatuajes más demandados?*. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/cuales-son-los-estilos-de-tatuajes-mas-demandados/>

GONZÁLEZ SANZ, María (sin fecha). Recuperado el 22 de marzo de 2021. Los 14 tipos de tatuajes que puedes hacerte (según su estilo). <https://estilonext.com/estilo-de-vida/tipos-tatuajes>

ObsessionTattoo (sin fecha). Guinea. Recuperado el 20 de marzo de 2020 de ObsessionTattoo. <https://obsessiontattoo.com/estilos-de-tatuajes/>

Wikipedia (sin fecha). *Historia del tatuaje*. Recuperado el 21 de marzo de 2021 de Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_tatuaje](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_tatuaje)

Wikipedia (sin fecha). *Tatuaje*. Recuperado el 21 de marzo de 2021 de

Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Tatuaje>

Wikipedia (sin fecha). *Etching*. Recuperado el 21 de marzo de 2021 de Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Etching>

GRAU MEDIO, V., (2018). *Tatuaje y Graffiti: la simbiosis*. Trabajo final de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València [Consulta 27 de marzo de 2021]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/107851>

Robles Soriano, A., (2018). *Ornamentación en la piel*. Trabajo final de grado. Valencia: Universitat Politècnica de València [Consulta 27 de marzo de 2021] <http://hdl.handle.net/10251/111897>

## 5. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. “Start with love”. Pieza de comisión de Kerby Rosanes.....	10
Figura 2. Zorro, de la colección Geometric Beasts, de Kerby Rosanes. ....	10
Figura 3. Tatuaje estilo cyberpunk de Damian Orawiec. ....	11
Figura 4. Tatuaje estilo blackwork de Elie Rodrigue. ....	11
Figura 5. Tatuaje estilo blackwork de Elie Rodrigue. ....	11
Figura 6. Captura del videoclip de “The music scene” .....	12
Figura 7. Captura del videoclip de “Bye bye Macadam” .....	13
Figura 8. Autorretrato grabado por Wenceslaus Hollar.....	14
Figura 9. Boceto de diseño de medusa.....	16
Figura 11. Boceto de diseño de rosas.....	16
Figura 12. Boceto de diseño de escorpión. ....	16
Figura 10. Boceto de diseño de leopardo.....	16
Figura 13. Primera prueba de diseño de elefante. ....	17
Figura 14. Boceto de diseño de libre. ....	17
Figura 15. Boceto de diseño de lirio y abeja.....	17
Figura 16. Diseño de colibrí. ....	18
Figura 18. Diseño de medusa. ....	18
Figura 19. Diseño de mariposa. ....	18
Figura 17. Diseño de elefante. ....	18
Figura 20. Boceto de animación del pez.....	19
Figura 21. Boceto de animación del leopardo. ....	19
Figura 22. Boceto de animación de mariposas.....	19
Figura 23. Secuencia de frames de animación de mariposas. ....	21
Figura 24. Secuencia de frames de animación de pez.....	22
Figura 24. Bocetos del header de la web.....	23
Figura 25. Primeras pruebas de fondos.....	25
Figura 26. Fondos de perfil y contacto .....	25
Figura 27. Table de presupuesto.....	28