

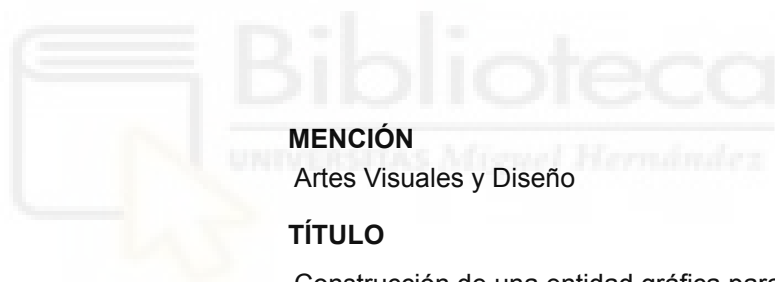




A mis enlaces, uniones y cadenas. Sin vosotros nada de este hubiera sido posible. Gracias por sacar lo mejor de mi, gracias por estar a mi lado.

TRABAJO FIN DE GRADO.

2025-2026



MENCIÓN

Artes Visuales y Diseño

TÍTULO

Construcción de una entidad gráfica para una tatuadora contemporánea.

El nacimiento de "PIELES".

ESTUDIANTE

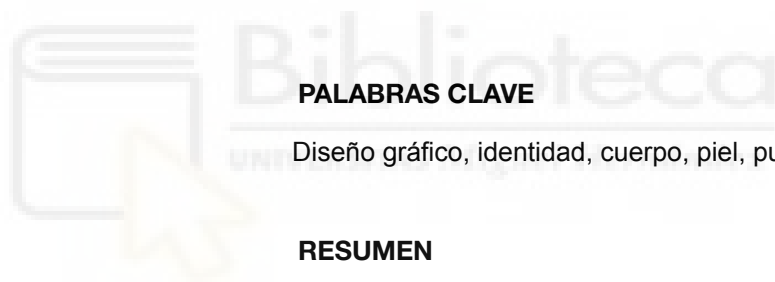
Andrada Natalia, Lazar.

TUTOR/A

José Miguel Maldonado Gomez.



TFG.



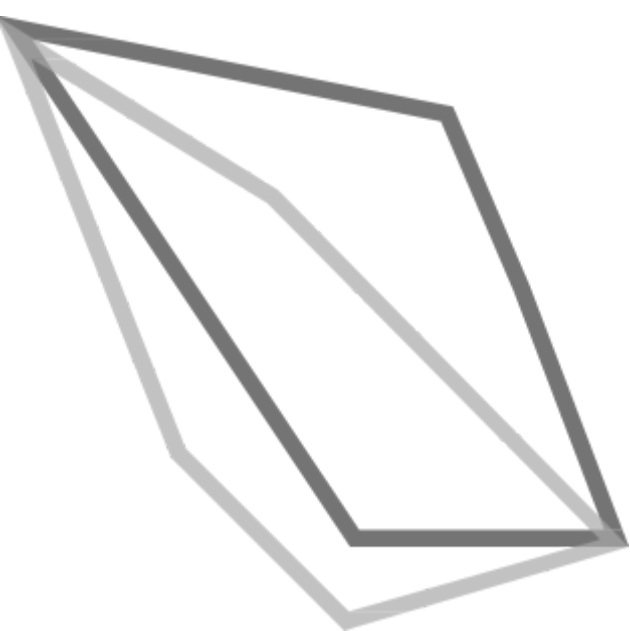
PALABRAS CLAVE

Diseño gráfico, identidad, cuerpo, piel, publicación.

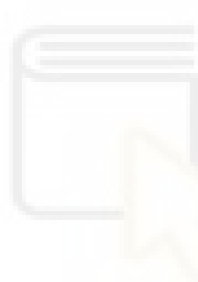
RESUMEN

Este proyecto de fin de grado se articula como una investigación práctica y conceptual en torno a la piel como soporte, archivo y territorio narrativo. A través del diseño gráfico se construye una identidad visual y material que dialoga con con el cuerpo.

La propuesta se materializa mediante la creación de una serie de piezas gráficas, materiales y fotográficas que exploran la relación entre tatuaje, imagen y segunda piel. Planteando así una reflexión sobre la identidad y el cuerpo desde una práctica contemporánea del diseño, entendiendo la publicación como dispositivo de relato, archivo y expresión personal.



INDICE



Biblioteca
Miguel Hernández

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	07
2. REFERENTES	08
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	11
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	13
5. RESULTADOS	21
6. BIBLIOGRAFÍA	23
7. ANEXOS	24

Índice.



*“Soy un lienzo de mis experiencias, mi historia
está grabada en líneas y sombras, y puedes leerla
en mis brazos, mis piernas, mis hombros y mi
estómago”.*

Kat Von D.

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

Antes de sumergirnos en "Pielés" conviene trazar un mapa de raíces y pulsiones: desde el "*Ancient ink: the Iceman Otzi who has the world's oldest tattoos*" 5 300 años atrás hasta los viajes de marineros conocidos por todos en el s. XVIII.

A lo largo de la historia, la práctica del tatuaje ha oscilado siempre entre "lo curativo, lo ritual y lo estético". Este trasfondo histórico remite a impulsos primigenios y a estéticas en tensión —la necesidad de aliviar dolores, de pertenecer y de narrar vivencias—.

Entendí que este proyecto es una pulsión, una necesidad de inscribir en piel las narrativas que nos configuran. Naciendo de una necesidad personal de explorar y consolidar mi identidad como tatuadora, "*Pielés*" se traduce en un manifiesto artístico y profesional.

Este proyecto no sólo busca reforzar mi presencia en el ámbito creativo, sino también establecer conexiones reales con marcas, colectivos e individuos que compartan una sensibilidad estética y conceptual afín. **Linda.Guinda** no es solo un nombre artístico, sino un contenedor de decisiones estéticas, éticas y gráficas. Esta entidad nace de la necesidad de articular mi imaginario visual a través de varios soportes —desde el tatuaje y el diseño textil hasta la autoedición— con el objetivo de crear una marca personal sensible y viva. El proyecto se centra en la experimentación con la piel como superficie expandida de la gráfica. Pielés es también un mapa sensorial de lo que me habita: el asfalto caliente, el cemento agrietado, la textura del polvo, las líneas que atraviesan una epidermis tatuada, los referentes visuales que me marcan (Todo ello converge en una serie de piezas gráficas y audiovisuales).

1.1 El concepto de segunda piel: más allá del tatuaje.

La idea de la segunda piel se manifiesta en tres niveles: el tatuaje como piel simbólica; las prendas como piel artificial y protectora; y los objetos gráficos como extensiones de mi universo estético. Este concepto me permite abordar la corporalidad desde una mirada crítica, poética y visualmente cargada, explorando los límites entre lo íntimo y lo compartido, lo orgánico y lo artificial.

1. 2 OBJETIVOS.

Entre mis **objetivos generales** se encuentra el darme a conocer como profesional creativa en distintos campos; como el del tatuaje, diseño y dirección artística.

Desarrollando una entidad visual sólida y personal.

También es importante el poder establecer colaboraciones con marcas, colectivos y profesionales afines, con el propósito de crear nuevos universos visuales y sobre todo, poder difundir el proyecto "*Pielés*" como un ejemplo de innovación artística y conceptual, destacando así mi habilidad para conectar con diversas disciplinas.

Los **objetivos específicos** son claros: El mayor de todos es crear una colección de diseños originales que respondan a la estética de la marca y presentar el proyecto en plataformas digitales para alcanzar un público afín, y difundir mi portfolio artístico a través de redes sociales.

2. REFERENTES.

El proyecto “Pielés” se articula a partir de una red de referentes que operan en tres dimensiones: metodológica, visual y contextual. Estos antecedentes no funcionan únicamente como influencias formales, sino como marcos de pensamiento que han orientado la experimentación material, la construcción identitaria y la relación entre cuerpo y superficie. A continuación, se presentan aquellos artistas y prácticas cuya investigación dialoga directamente con el desarrollo conceptual y técnico del proyecto.

2.1 METODOLÓGICOS.

En este apartado se recogen artistas cuya forma de trabajar —más que su estética— ha influido en los procesos de experimentación material, construcción de soporte y fusión entre cuerpo y objeto.

2. 1. 1 JAOKA JAOKHA

@jaokajaokha.

Su práctica resulta fundamental por la creación manual de superficies tratadas con látex líquido que posteriormente funcionan como soporte para tatuaje o prenda. Este proceso híbrido entre moda, piel y construcción material establece un precedente directo para la investigación desarrollada en “Pielés”, especialmente en la elaboración de una piel artificial como superficie expandida de la gráfica.

2. 1. 2 MALEZAS

@malezas777.

Artista multidisciplinar que interviene cuerpos y objetos mediante el uso de stencils y procesos de inscripción directa sobre superficies no convencionales. Su trabajo plantea una relación expandida entre piel, objeto y espacio, entendiendo el tatuaje como acción performativa y no únicamente decorativa. Esta aproximación influye en la dimensión experimental y procesual del proyecto.

Ha sido destacado en medios como *Dazed*, y uno de sus proyectos más notables es la colección “*NUKETOWN*” de Rage Tattoo Collection, que incluye piezas como el “*Silicon Pant*”.

2. 2 VISUALES Y GRÁFICOS.

Este bloque reúne prácticas que han influido en la construcción del lenguaje visual, la dirección artística y el tratamiento gráfico del proyecto.

2. 2. 1 ADRIÁN LE BANDIT

@adrianlebandit.

Tatuador y artista visual bilbaino residente en @dirtybusiness_crew, Madrid. Su enfoque estético se caracteriza por una presentación visual cuidada donde el tatuaje se integra en una narrativa fotográfica coherente. La importancia del encuadre, la limpieza compositiva y la identidad digital como extensión del trabajo artístico han influido directamente en la construcción del universo visual de “Pielés”.

2. 2. 2 DAVID ENTH

@davidenth.

Referente clave en el desarrollo del lettering. Su capacidad para trasladar el gesto caligráfico a distintos soportes —*tatuaje, diseño y moda*— inspira la construcción del lenguaje tipográfico del proyecto, especialmente en la integración de lo cursivo como marca identitaria.

2. 2. 3 MARK YAREHAM

@markyareham

Se incorpora como referente fotográfico desde una perspectiva de cercanía e intimidad. Su mirada construye imágenes que no fuerzan la exposición, sino que trabajan desde la confianza y el tiempo compartido. Esta aproximación influye directamente en la producción del fanzine, donde la piel se representa como territorio sensible y narrativo.

2. 3 HISTÓRICOS Y CONTEXTUALES.

Este apartado sitúa el proyecto dentro de una genealogía histórica del tatuaje y su dimensión política.

2. 3. 1 Acercamiento a la corriente feminista dentro del mundo del Tatuaje.

El tatuaje ha oscilado históricamente entre lo ritual, lo identitario y lo estigmatizado. La figura de *Maud Wagner*, considerada una de las primeras tatuadoras profesionales en Estados Unidos, simboliza la irrupción femenina en un territorio tradicionalmente masculinizado. Su presencia en el circuito circense y su posterior práctica profesional evidencian el tatuaje como herramienta de autonomía y autoinscripción corporal.

La aparición de las denominadas “*tattooed women*” en espectáculos victorianos revela cómo el cuerpo tatuado funcionó simultáneamente como objeto de exhibición y como estrategia de agencia económica. Esta dimensión histórica contextualiza el interés del proyecto por la piel como espacio de resistencia y construcción identitaria.

Aquellas mujeres que exhibían su piel asumían un control económico de sus cuerpos, usando su propia narrativa para subvertir estereotipos (*Tattoodo*, s. f.; *Tales & Ink*, s. f.).



Fig 1. COLLAGE REFERENTES.



Desire Me
Adore Me

1. 1 *Jaoka Jaokha*, London. // Skin 01 & 02, 2025. Brain Rot distressed latex top. Tattooed jeans.
1. 2 *Malezas*, Madrid // Rage Tatto Collection "NUKETOWN" Silicon Pant. Confección. 2024. 1.
- 3 *Adrián Le Bandit*, Medieval tattoo design. 2025.
1. 4 *Mark Yareham*, Light a fire under - número Netherlands, 2024 editorial.
1. 5 *David Enth*, *Desire me / Adore me*. 2023.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

“The tattooed body becomes a form of speech, a site where identity, memory, trauma, and resistance are inscribed and displayed.”

*Victoria Pitts-Taylor, socióloga y autora de In the Flesh:
The Cultural Politics of Body Modification.*

3.1 Motivación personal.

El origen del proyecto *“Pielés”* se encuentra en una inquietud sostenida en torno al cuerpo como espacio de inscripción simbólica y construcción identitaria. Desde una aproximación práctica vinculada al diseño y al tatuaje, surge la necesidad de comprender la piel no únicamente como superficie biológica, sino como territorio cultural atravesado por códigos sociales, políticos y estéticos.

Diversos estudios han abordado el cuerpo modificado como un espacio donde se negocian identidad, agencia y pertenencia. *Victoria Pitts-Taylor* (2003) analiza cómo las prácticas de modificación corporal se inscriben en dinámicas culturales complejas, alejándose de interpretaciones para situarlas dentro de discursos de autonomía y resistencia. Esta perspectiva resulta fundamental para el proyecto, ya que permite entender el tatuaje como acto de construcción identitaria y no únicamente como ornamentación.

La motivación personal se articula, por tanto, en la intersección entre práctica artística y reflexión crítica. La experiencia cercana al mundo del tatuaje y la gráfica corporal conduce a una pregunta central: ¿qué sucede cuando la piel deja de ser únicamente soporte vivo y se convierte en material diseñado? Esta cuestión impulsa la investigación hacia la creación de una segunda piel artificial, capaz de funcionar como objeto, prenda y soporte editorial.

3.2 La necesidad de expandir la piel como soporte.

Más allá del interés individual, el proyecto responde a una necesidad conceptual: ampliar la comprensión del tatuaje dentro del campo del diseño contemporáneo. Tradicionalmente asociado a la modificación corporal, el tatuaje ha sido interpretado desde perspectivas médicas y psiquiátricas, como señala *Armando Favazza* (1996) en su estudio sobre prácticas corporales extremas. No obstante, el desarrollo cultural reciente ha desplazado estas lecturas hacia una consideración más amplia del cuerpo como espacio de expresión simbólica.

En este contexto, *“Pielés”* propone un desplazamiento metodológico: trasladar la lógica de la inscripción cutánea hacia la construcción de una superficie independiente del cuerpo biológico. La utilización de látex líquido natural permite generar una materialidad flexible, epidérmica y adaptable, que mantiene una relación formal con la piel humana sin depender exclusivamente de ella.

Referencias.

- Pitts-Taylor, V. (2003). *In the flesh: The cultural politics of body modification*. Palgrave Macmillan.
- Favazza, A. R. (1996). *Bodies under siege: Self-mutilation and body modification in culture and psychiatry* (2.ª ed.). The Johns Hopkins University Press.
- Campbell, S. (2024). *Ink and soul: Essays on the skin*. Brooklyn Art Press.

Esta expansión del soporte no busca sustituir el tatuaje tradicional, sino problematizar su estructura. Al convertir la piel en objeto confeccionado, el proyecto tensiona los límites entre moda, diseño gráfico y práctica tatuadora. La piel artificial se transforma en un dispositivo híbrido que conserva la carga simbólica de la inscripción corporal, pero la sitúa en un marco material controlado y experimental.

Asimismo, los ensayos contemporáneos sobre tatuaje y cultura visual, como los recogidos por *Campbell (2024)*, subrayan la dimensión espiritual y narrativa de la piel como archivo vivo. Esta idea de la piel como archivo inspira la construcción de superficies capaces de contener relato, texto e imagen, consolidando así la dimensión editorial del proyecto.

3.3 Sentido de la oportunidad.

El desarrollo de *“Pielés”* se inserta en un contexto sociocultural en el que el tatuaje ha experimentado una normalización progresiva dentro del ámbito artístico y profesional. La creciente presencia de mujeres tatuadoras y diseñadoras ha transformado un espacio históricamente masculinizado, ampliando sus códigos estéticos y discursivos. Esta coyuntura convierte la investigación en una propuesta pertinente y contextualizada.

El proyecto responde también a un momento en el que el diseño contemporáneo explora cada vez más la hibridación disciplinar. La convergencia entre gráfica, moda, objeto y edición abre un espacio de experimentación donde la piel puede ser entendida como interfaz entre cuerpo y diseño. En este marco, la confección de una segunda piel material no constituye una mera experimentación formal, sino una estrategia coherente con las dinámicas actuales de expansión del soporte.

Por otra parte, la producción del **fanzine** como primera materialización del universo *“Pielés”* se alinea con el resurgimiento de prácticas editoriales independientes que privilegian lo táctil, lo íntimo y lo limitado frente a la producción masiva. La edición limitada y vinculada a las prendas confeccionadas refuerza esta dimensión de exclusividad y coherencia conceptual.

En conjunto, el sentido de la oportunidad radica en la convergencia entre investigación material, reflexión cultural sobre el cuerpo y consolidación de una identidad gráfica propia. *“Pielés”* se presenta así como una propuesta situada, capaz de dialogar con debates contemporáneos sobre cuerpo, diseño e identidad, al tiempo que construye un lenguaje formal autónomo.

Referencias.

- Favazza, A. R. (1996). *Bodies under siege: Self-mutilation and body modification in culture and psychiatry* (2.ª ed.). The Johns Hopkins University Press.
- Campbell, S. (2024). *Ink and soul: Essays on the skin*. Brooklyn Art Press.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

Resumen ejecutivo.

"Pielés" se estructura a partir de una metodología orgánica y relacional, que parte de lo íntimo para expandirse hacia lo gráfico, lo corporal y lo editorial. El proceso combina momentos de introspección con dinámicas de pruebas y error. El eje común es la experimentación. Permitiendo que los productos se contaminen entre sí. Cada fase alimenta la siguiente.

La investigación no se planteó como una ejecución lineal, sino como un sistema de pruebas repetidas donde el error formó parte activa del aprendizaje material. Este enfoque permitió consolidar una segunda piel confeccionada que respondiera tanto a exigencias estructurales como a coherencia conceptual.

4.1 Investigación material: desarrollo de la piel confeccionada.

Esta primera fase estuvo centrada en la exploración del látex líquido natural como material principal. El objetivo fue determinar su comportamiento físico y su viabilidad como soporte gráfico y estructural.

Se realizaron múltiples aplicaciones variando:

- Herramientas (pincel, rodillo, espátula).
- Número de capas.
- Tiempo de secado.
- Grosor acumulado.
- Tipo de superficie base.

Las pruebas se llevaron a cabo sobre pieles sintéticas con relieve —incluyendo aquellas que imitaban textura epidérmica y patrones animal print— así como sobre soportes lisos como plástico y metacrilato. Esta diversidad permitió analizar la adherencia, elasticidad y resistencia del material en contextos distintos.

El proceso fue reiterativo y prolongado. Muchas pruebas no alcanzaron el grosor óptimo o presentaron irregularidades estructurales, lo que obligó a repetir el procedimiento hasta obtener una piel estable, flexible y visualmente coherente con el discurso del proyecto.



Fig 2. Linda.Guinda. *Proceso de aplicación del látex sobre soporte sintético.* 2025.



Fig 3. Linda.Guinda, *pruebas de grosor y secado de la piel creada*. 2025.

4. 2 Ensayos de inscripción y formalización gráfica.

Una vez consolidada la superficie material, se procedió a evaluar su comportamiento como soporte de inscripción. Esta fase fue determinante para comprobar si la piel confeccionada podía funcionar como extensión del lenguaje tatuador. Se realizaron pruebas de entintado mediante maquillaje profesional, evaluando:

- Absorción del pigmento.
- Definición del trazo.
- Permanencia.
- Posibles reacciones del material.

Estas pruebas permitieron identificar la presión adecuada, el tipo de pigmento más compatible y las limitaciones del soporte. La superficie resultante no pretendía replicar exactamente la piel humana, sino generar una materialidad propia que mantuviera una relación simbólica con ella.



Fig 4. Linda.Guinda. *Ensayos y pruebas de entintado sobre látex con maquillaje* , 2025.

4.3.1 Especificaciones de diseño.

Este sub apartado recoge las decisiones formales adoptadas para la confección de las piezas definitivas, así como la documentación gráfica del proceso.

Las imágenes incluidas muestran:

El patrón base desarrollado inicialmente en tela vaquera para facilitar ajustes estructurales. Las pruebas de adaptación del patrón a la piel confeccionada. Los sistemas de unión y refuerzo utilizados para garantizar estabilidad.

Los ajustes finales de proporción y tensión en corset y cinturón.

La elección de comenzar el patronaje en tejido convencional respondió a la necesidad de controlar medidas y ergonomía antes de trasladar el diseño al látex. El paso de un material textil a uno sintético implicó reconfigurar tensiones y sistemas de sujeción, dado que el comportamiento mecánico del látex difiere considerablemente del de la tela. Estas especificaciones garantizan que la pieza final no sea únicamente un experimento material, sino una prenda estructuralmente viable.



Fig 5. Linda.Guinda, *patrón extendido primeramente elaborado con tela vaquera.* 2025.

Desde el punto de vista de identidad visual, se estableció un sistema gráfico coherente que articula la entidad. La elección cromática responde a una voluntad de contraste entre neutralidad (gama de colores piel) y acento. El blanco y negro funcionan como base estructural, permitiendo resaltar la materialidad de la piel y la textura del látex, mientras que el azul stencil se incorpora como color de acento, vinculado visualmente al universo del marcaje industrial y la señalización técnica. Este color refuerza la dimensión procesual y casi quirúrgica del proyecto.

- *Carta de color definitiva (colores PANTONE).*

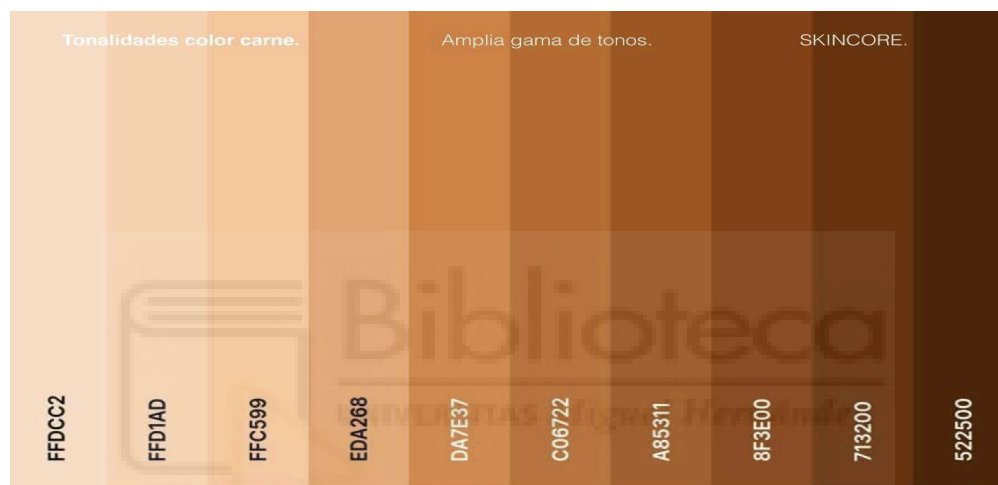


Fig 6. *Listado de tonalidades PANTONE, colores carne definitivos y incluyentes.*

En cuanto al sistema tipográfico, se seleccionaron tres familias con funciones diferenciadas:

- Helvetica, utilizada como tipografía base por su neutralidad y legibilidad, aportando estructura editorial.
- Greater Theory, empleada como tipografía de bloque con carácter contundente, reforzando el peso visual de la marca.
- Billa Mount, incorporada como recurso expresivo y gestual, conectando con la dimensión más orgánica y tatuadora del proyecto.

La combinación de estas tipografías no responde únicamente a criterios estéticos, sino a la construcción de una tensión controlada entre lo institucional y lo corporal. Esta dualidad formal consolida la identidad gráfica de la entidad y establece coherencia entre prenda, soporte y publicación. Las imágenes correspondientes muestran tanto la aplicación del sistema gráfico en pruebas de marca como la adaptación del logotipo a retícula base, evidenciando un proceso de formalización riguroso.

- Selección tipográfica (principales y secundarias).

Helvetica.

1957.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Light **Regular**
Bold

Aa

Greather Theory.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Billa Mount.



Fig 7. Tipografías principales seleccionadas. **Helvetica y Greather Theory** y **abecedario Billa Mount**, tipografía secundaria.

En relación con la construcción de la identidad visual, el *logotipo* fue concebido desde el inicio con una imagen de referencia clara: **las guindas como elemento simbólico y nominal de la entidad**. La elección no responde a un recurso decorativo, sino a la voluntad de asociar la marca a un símbolo reconocible que condensa dualidad: delicadeza y carácter, organicidad y contundencia formal. El diseño del logotipo fue desarrollado íntegramente en Adobe Illustrator, permitiendo un control vectorial preciso de curvas, proporciones y simetrías. Desde las primeras fases se trabajó sobre una retícula base que garantizara equilibrio estructural y coherencia geométrica. La construcción mediante retícula no solo facilitó la correcta proporción entre los elementos (frutos, tallos y tipografía asociada), sino que aseguró reproducibilidad y consistencia en futuras aplicaciones.

De este modo, el logotipo no se plantea como un elemento ilustrativo aislado, sino como resultado de un proceso técnico consciente que articula concepto, símbolo y sistema gráfico.

- Creación de un logotipo e isotipo con retícula base.

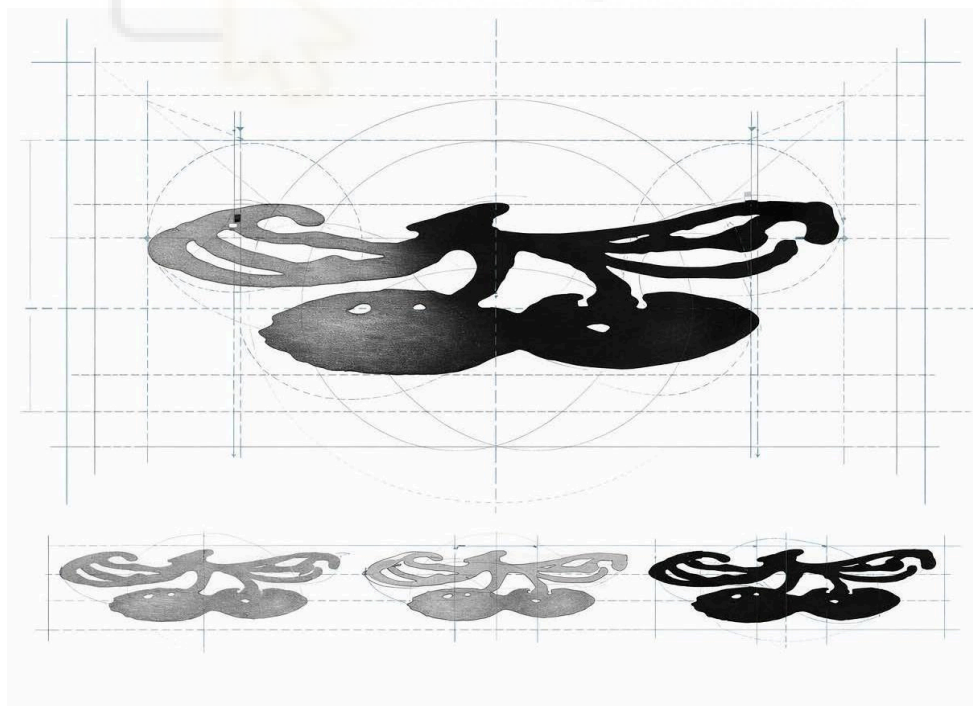


Fig 8. Construcción del logotipo, estructura y retícula base.

4. 4 Producción editorial y registro visual

La fase final del proceso consistió en la documentación fotográfica y la producción del fanzine como primera materialización editorial del proyecto.

La sesión fotográfica fue concebida como un espacio de experimentación controlado donde se integraron las piezas confeccionadas, los stencils y la dirección artística definida previamente. El entorno doméstico fue transformado en plató, permitiendo generar una atmósfera íntima coherente con el discurso conceptual del proyecto.

Las imágenes obtenidas no funcionan únicamente como registro, sino como extensión narrativa del objeto. A través de la edición y maquetación, la piel confeccionada se integra en un dispositivo gráfico que consolida la identidad visual de “Pieles”.



Fig 9. FACECARD. Retratos implementados en el Fanzine. 2026.
Colaboración Linda.Guinda x Raquel Carretero.

El desarrollo descrito no constituye únicamente una secuencia técnica, sino la construcción progresiva de un sistema coherente entre material, cuerpo e identidad visual. A partir de este proceso es posible evaluar los resultados alcanzados y su alcance dentro del contexto del diseño contemporáneo.

5. RESULTADOS.

El desarrollo del proyecto “*Pieles*” ha permitido consolidar una propuesta coherente en la que investigación material, diseño gráfico e identidad visual convergen en un sistema articulado.

Los resultados obtenidos pueden analizarse desde tres dimensiones principales: material, formal y editorial.

En primer lugar, la experimentación con látex líquido natural ha demostrado la viabilidad de construir una segunda piel con propiedades estructurales estables. Tras múltiples iteraciones, se alcanzó un grosor óptimo que garantiza flexibilidad sin comprometer resistencia, permitiendo su manipulación como prenda y como soporte gráfico. Este resultado confirma la posibilidad de expandir la noción de piel más allá del cuerpo biológico, trasladándola a un ámbito objetual controlado.

Desde el punto de vista formal, la adaptación de los patrones al material confeccionado resolvió con éxito las tensiones derivadas de su comportamiento elástico. Las piezas finales —**corset y cinturón**— mantienen coherencia estructural y estabilidad funcional, evidenciando que la experimentación no quedó en el plano conceptual, sino que se materializó en objetos viables. La relación entre ergonomía, ajuste y materialidad se resolvió mediante un proceso de prueba y corrección que permitió optimizar proporciones y sistemas de sujeción.

En cuanto a la identidad visual, el proyecto logra consolidar un lenguaje gráfico propio. La combinación tipográfica y el sistema cromático establecido generan una tensión controlada entre neutralidad editorial y expresividad corporal. El logotipo, construido mediante retícula base y desarrollado en entorno vectorial, asegura consistencia formal y reproducibilidad en distintos soportes. Esta solidez estructural refuerza la entidad “*Pieles*” como proyecto escalable y no únicamente como ejercicio académico.

Finalmente, la producción del **fanzine** como primera materialización editorial confirma la capacidad del proyecto para trasladar la investigación material a un dispositivo narrativo. La sesión fotográfica y su posterior edición integran cuerpo, superficie e identidad en un formato tangible que sintetiza el conjunto del proceso. La publicación no funciona únicamente como documentación, sino como producto autónomo que inaugura la dimensión comercial y expandible de la entidad.

En conjunto, los resultados evidencian que “*Pieles*” trasciende la experimentación inicial para consolidarse como una propuesta situada en el cruce entre diseño, cuerpo y edición. La coherencia entre concepto, proceso y materialización confirma la viabilidad del proyecto tanto en su dimensión artística como en su posible proyección profesional.

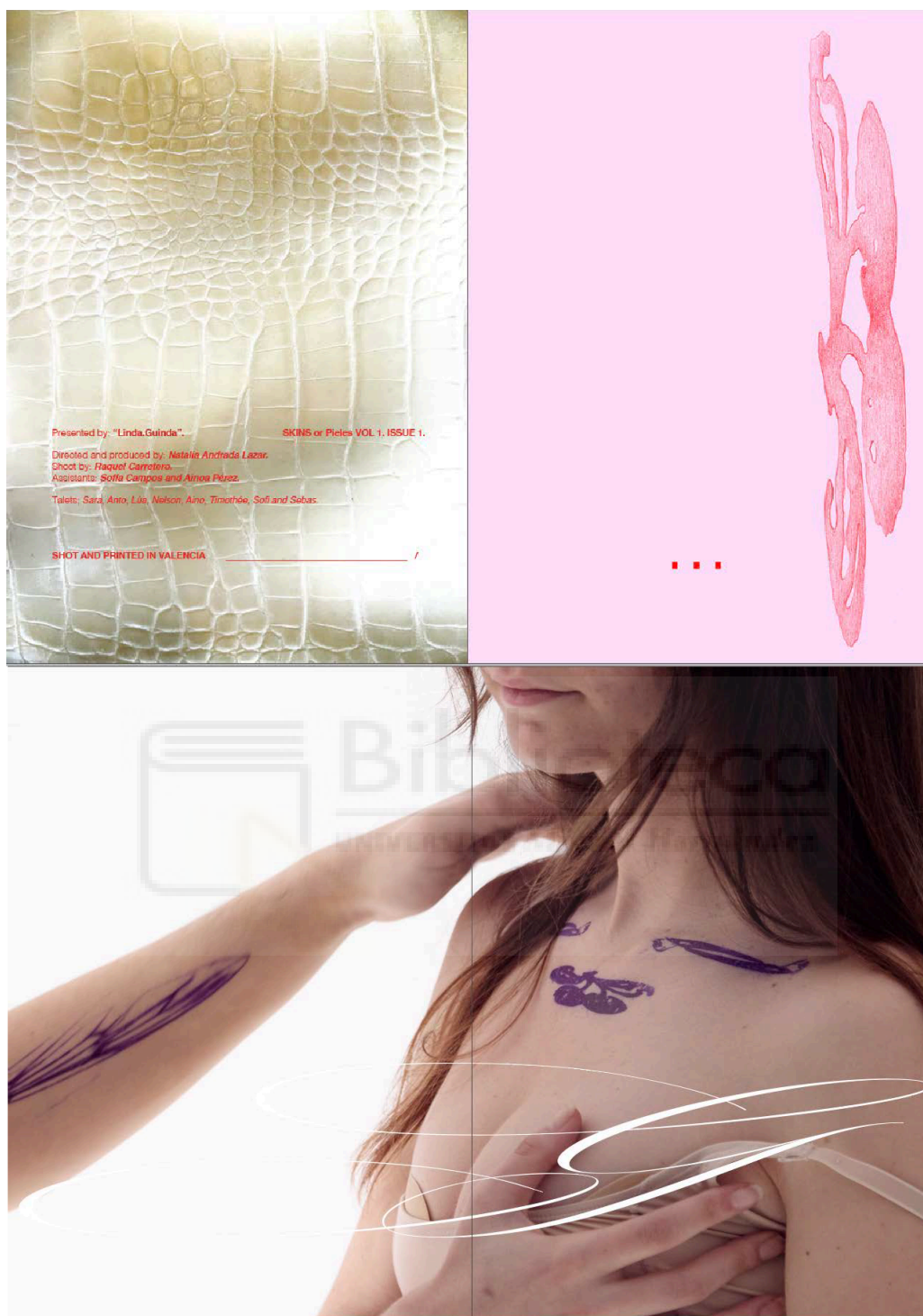


Fig 10.

Extracción de páginas del Fanzine "SKINS". 2026.

6. BIBLIOGRAFÍA.

6. 1 Libros y artículos sobre la piel como concepto (historia, filosofía, raza).

- Csordas, T. J. (1990). *Embodiment and experience: The existential ground of culture and self*. Cambridge University Press.
- Leder, D. (1990). *The absent body*. University of Chicago Press.
- Labarta, R. (2017). "La piel como narración: corporalidades y relatos en el arte contemporáneo". *Revista de Estudios Culturales*, 12(3), 45-62.

6. 2 Tesis e investigaciones sobre látex, piel artificial y modificación corporal.

- Favazza, A. R. (1996). *Bodies under siege: Self-mutilation and body modification in culture and psychiatry* (2nd ed.). The Johns Hopkins.
- Pérez, L. & Sánchez, M. (2018). "Influencia del grosor de látex en la resistencia mecánica de pieles sintéticas". *Revista Iberoamericana de Ingeniería Biomédica*, 9(1), 23-30.
- Sheehan, J. K. (2014). *Special effects makeup syllabus: A photographic manual of techniques through eight projects*. Focal Press.
- Martínez, A. (2020). *Creación de superficies hipoalergénicas mediante látex líquido: elaboración y aplicaciones* (Tesis de Máster). Universidad Politécnica de Valencia.

6. 3 Fuentes sobre diseño gráfico y branding identitario.

- Olins, W. (2008). *The brand handbook*. Thames & Hudson.
- Bierut, M. (2015). *How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world*. HarperCollins.
- García, F. (2019). "Estrategias de naming en la era digital: el caso de estudios independientes". *Comunicación y Diseño*, 5(2), 15-28.

6. 4 Ensayos sobre moda, cuerpos disidentes y autoedición.

- Steele, V. (1998). *The corset: A cultural history*. Yale University.
- Pitts-Taylor, V. (2003). *In the flesh: The cultural politics of body modification*. Palgrave Macmillan.

6. 5 Bibliografía visual y audiovisual: documentales, entrevistas, reels y fanzines.

- Weschler, L. (2013). *Tattoo Nation [Documental]*. Go East Productions.
- Clark, D. (2015). *Taboo: Tattooing the world [Documental]*. National Geographic Documentary Films.

ANEXO.

https://drive.google.com/drive/folders/1_VE13zYL_xtUCtNRjnI0pPolr-ppuR8M?usp=share_link

