



(Propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje del tatuaje en la enseñanza media / El tatuaje como práctica artística desde las Artes Visuales)

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)
(Nombre completo)
Cristóbal Ignacio Zamorano Escalona

.....

Profesor (a) Guía
(Nombre completo)
Luis Claudio Cortés Picazo

.....

SANTIAGO, (año)

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 - Ñuñoa, Santiago

Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - www.umce.cl

Teléfono: 56-22322.9119 - 56-22322.9120 | Correo electrónico: artes@umce.cl

 www.umce.cl  [@umced](https://www.facebook.com/umced)  [@umced](https://www.instagram.com/umced)  [@umced](https://twitter.com/umced)  contacto@umce.cl

(Propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje del tatuaje en la enseñanza media / El tatuaje como práctica artística desde las Artes Visuales)

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)
(Nombre completo)
Cristóbal Ignacio Zamorano Escalona

.....

Profesor (a) Guía
(Nombre completo)
Luis Claudio Cortés Picazo

.....

SANTIAGO, (año)

Autorizado para



Sibumce Digital

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 - Ñuñoa, Santiago
Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - www.umce.cl
Teléfono: 56-22322.9119 - 56-22322.9120 | Correo electrónico: artes@umce.cl

www.umce.cl [f @umced](https://www.facebook.com/umced) [@umced](https://www.instagram.com/umced) [t @umced](https://www.tumblr.com/umced) [✉ contacto@umce.cl](mailto:contacto@umce.cl)

Propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje del tatuaje en la enseñanza media

El tatuaje como práctica artística desde las Artes Visuales

Profesor guía: Luis Claudio Cortés Picazo

Autor: Cristóbal Ignacio Zamorano Escalona

Año: 2022

Índice

Índice	3
Resumen	5
Preguntas de investigación	6
Objetivos	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	7
Problematización	7
Marco teórico	10
Tatuaje como práctica artística visual	10
Origen antropológico	10
Funciones del tatuaje	12
El cuerpo como símbolo de identidad	14
Performance y tatuaje	16
Propiedades del tatuaje	17
Estilos	18
Blackwork	18
Geométricos	18
Dotwork o puntillismo	19
Trash Polka	19
Realismo fotográfico o hiperrealismo	20
Acuarela o Watercolor	21
Old School o tradicional americano	21
Neotradicional	22
New School	22
Tradicional japonés	23
Celta y maorí/polinesios	24
Bosquejo	25
Biomecánicos	25
Surrealismo	26
Técnica	27
Agujas y elementos del lenguaje visual	27
Línea	27
Relleno	27
Sombra	27
Calco y transfer	28
Tatuaje con máquina eléctrica	28
Máquinas de tatuaje de bobina	28
Máquinas de tatuaje rotativas	28

Máquinas de tatuaje neumáticas	29
Handpoke	29
Tatuaje en los objetos	29
Sanitaria	31
Complicaciones del tatuaje	31
Asepsia	33
El tatuaje como recurso para la dermatología	33
La práctica del tatuaje en la escena social de los y las jóvenes	34
Tatuaje, tecnología y sociedad	34
Estigma en el discurso dominante	36
El tatuaje en los espacios educativos	38
Integración en el discurso educativo	38
Fortalecimiento de la educación sanitaria	40
Educación artística	40
Inicio y motivación	40
Evaluación	41
Metodología	42
Autoetnografía y a/r/tografía	42
Diseño de ficha	43
Curso	46
Unidad	46
Objetivo de aprendizajes	47
Actitudes	47
Contenido	48
Cultura visual	48
¿Qué es la cultura visual?	48
Influencia de referentes mediáticos en la cultura visual y su impacto en adolescentes	48
Referentes históricos	49
Relación con las prácticas ancestrales	49
Origen antropológico	52
Técnica	52
Instructivo para armar máquina de tatuajes casera	52
Producto	53
Materiales	53
Pasos	56
Material de apoyo	61
Sanitario	62
Antisepsia, desinfección y esterilización	62
Complicaciones por la aplicación de tatuajes	62
Fichas didácticas	63
Conclusiones	69
Bibliografía Utilizada	70

Resumen

La práctica del tatuaje implica asumir el cuerpo como dispositivo de inscripción y huella, la construcción de una identidad conformada al interior de un grupo cultural o de pares, así como la sanción y/o estigmatización de la cual es objeto la práctica del tatuaje en los y las jóvenes. Por lo tanto, el tatuaje sobre el cuerpo de los y las jóvenes, entendida como práctica social y cultural, se asume como una práctica artística, toda vez que el posicionamiento político del cuerpo suscita la construcción de sus identidades. Por lo anterior, a partir de una metodología cualitativa basada en la Art Topography, se documentará bajo diversas fuentes y recursos de recogida y recopilación de datos, la práctica artística del tatuaje sobre el cuerpo, para el diseño de una propuesta didáctica destinada a estudiantes de niveles de enseñanza media. Para ello, el investigador responsable de esta investigación propiciará un trabajo de análisis de fuentes bibliográficas, así como de materiales, recursos y procesos apropiados y pertinentes para el uso didáctico del tatuaje en contextos formales de enseñanza y aprendizaje de las artes visuales.

En síntesis se recopilarán datos de información sobre la práctica artística del tatuaje, los cuales serán analizados para así concebir una didáctica que permita enseñar el tatuaje con efectividad. Se realizará énfasis en él por qué se hace; él qué se hace; y el cómo se hace, por lo tanto, también se tomarán consideraciones sobre aquellos enfoques pedagógicos que podrían ser más apropiados para una enseñanza segura del tatuaje. Entre aquellos datos que resultan relevantes y que se desprenden de la práctica artística del tatuaje se encuentran: la percepción cultural e histórica del tatuaje (tatuar y ser tatuado/a); la construcción de la identidad, el habitar en la misma y sus transformaciones; performatividad del cuerpo; la etapa del desarrollo de los/las adolescentes y su capacidad psicomotriz; la construcción y el manejo de las herramientas necesarias para tatuar; las precauciones necesarias para cuidar la salud y prevenir riesgos.

Palabras clave:

tatuaje- cuerpo- identidad- jóvenes- propuesta didáctica- pedagogía artes visuales- postestructuralismo

Preguntas de investigación

1. ¿Por qué enseñar el tatuaje en la escuela?
2. ¿Por qué enseñar el tatuaje desde las artes visuales?
3. ¿Cómo el tatuaje puede ser abordado en teoría y práctica desde el ramo de las artes visuales?
4. ¿Cuál es el contenido a profundizar en la enseñanza y el aprendizaje de la práctica del tatuaje?
5. ¿De qué manera interactúan los espacios digitales y las redes sociales con la práctica actual del tatuaje en la escena social de los y las estudiantes?
6. ¿De qué manera el tatuaje contribuye a la conformación de identidad; conciencia corporal; psicomotricidad; competencias del tipo emocional?
7. ¿Por qué educar con respecto al tatuaje potencialmente podría contribuir a reducir y evitar el acoso escolar, el *bullying* y el *body shaming*?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica en torno a la práctica artística del tatuaje para el conocimiento propio, y la concientización social del cuerpo en estudiantes de enseñanza media a través del uso de recursos tecnológicos de bajo costo.

Objetivos específicos

1. Revisar desde una perspectiva histórica la práctica cultural del tatuaje por medio de distintas fuentes bibliográficas para posicionar la perspectiva sociocultural.
2. Definir las intersecciones entre tecnología, corporalidad y arte que se generan por medio del tatuaje, para delimitar las áreas involucradas al ejecutar esta práctica.
3. Identificar metodologías empleadas en la práctica del tatuaje a través de los medios masivos de comunicación
4. Describir un instructivo destinado a la construcción de una máquina para tatuar casera.
5. Proponer un dispositivo didáctico de aprendizaje del tatuaje a partir de su práctica artística destinada al contexto escolar.
6. Reflexionar un manual instructivo para prevenir y evitar los riesgos al enseñar y aprender la práctica del tatuaje.

Problematización

Actualmente la presencia del tatuaje ha ido en aumento (Appel, et al., 2015; Cossio et al., 2012; Valentí, 2009), lo que repercute en la cultura y se adscribe a la llamada *cultura visual* (Hernández, 2005) en las urbes citadinas por medio de los medios impresos; y también en los espacios digitales por medio de imágenes reproducidas en aparatos tecnológicos Walzer y Sanjurjo (2016). La expansión del tatuaje se ha estudiado en varios países, pero no ha sido abordada por un organismo educativo formal en el contexto chileno en un planteamiento didáctico y académico para la formación y el bienestar de los y las jóvenes. El problema es que los aspectos culturales, sanitarios y mediáticos del tatuaje (Carvajal, 2009; Cañastro, 2019; Cossio, et al., 2012; Ekinci, et al, 2012; Gutierrez, 2020; Méndez y Rico, 2018 Vaquero 2017) no convergen en las bases curriculares del contexto nacional, mientras que apunta a los propósitos formativos del ramo de las artes visuales (Mineduc, 2021). Por tanto es necesario diseñar una propuesta didáctica dirigida a potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo y estimulando habilidades. La práctica

artística del tatuaje desde la contextualización, el hacer y el ver, constituye en esencia un desafío a las habilidades desde el ramo de Artes Visuales.

Del tatuaje se puede afirmar a grandes rasgos que constituye una práctica milenaria y tribal con un resurgimiento contemporáneo (Walzer, 2015, 2019; Friedman, et al., 2018). La cual puede ser abordada desde una perspectiva teórica y práctica desde el ramo de las Artes Visuales. En esta asignatura se generan instancias educativas en las que es posible construir conocimientos relevantes con respecto a la práctica del tatuaje en los y en las estudiantes, por ejemplo; educación sanitaria para prevenir complicaciones, y para prevenir el acoso escolar (Carbajal. 2009; Vaquero, 2017). La construcción del tatuaje como una expresión artística legítima en el paradigma educativo y social, involucra a los y las estudiantes en el debate y en la reflexión sobre qué es arte, quién decide y porqué, es decir, serían involucrados e involucradas en el proceso conocido como *artificación* de una manifestación cultural (Patriota, 2016).

Como se ha mencionado, la práctica del tatuaje se encuentra en un proceso conocido como ``artificación. Además las regulaciones legales para llevar y realizar tatuajes se han modificado periódicamente a lo largo de la historia y de la cultura. Todo esto a su vez que el tatuaje se manifiesta en la sociedad cumpliendo con determinadas funciones en la vida de los individuos y de los grupos sociales (Walzer, 2015, Blanchard, 1994; Beltrán, 2019). Sin embargo, la manifestación del tatuaje no se limita a los espacios físicos sino que también goza de cierto prestigio en una comunidad consolidada por fanáticos, consumidores y artistas del tatuaje, dentro de las redes sociales o *social media*, espacios digitales que son habitados por los y las jóvenes, al igual que el espacio escolar (Ganter, 2006; Beltrán, 2019). En dichos espacios virtuales los y las estudiantes aprenden e interactúan de fenómenos socioculturales, constituyendo conocimientos y habilidades que resultan importantes en el ámbito educativo (Prieto, et al., 2013), complementando así a los espacios educativos formales. Es posible señalar entonces, que la práctica artística contemporánea del tatuaje llevada por los y las artistas a través en los medios masivos de comunicación, tiene una cierta relación y tensión respecto a cómo fluye la información entre los y las jóvenes a través de redes sociales, lo que se desconoce en las bases curriculares del Mineduc, pero que en otros países se lleva a cabo de manera informal.

Adicionalmente, la reciente popularidad del tatuaje ha llevado a nuevas maniobras para tatuar, las cuales hacen uso de diversos dispositivos. Estos aparatos son creados y empleados por tatuadores con distintos grados de experticia y de capacidad adquisitiva. Sobre esto último, los tatuadores y las tatuadoras ofrecen sus servicios para distintos

grupos socioeconómicos, lo que definen a través de tarifas monetarias, estas tarifas varían de artista a artista conforme a distintas circunstancias; como lo puede ser su experiencia, la cantidad de *followers* en redes sociales (la demanda por su obra), o por brindar servicios en barrios de determinado ingreso económico. Mientras que los consumidores con mayores recursos económicos frecuentan estudios con mejor equipamiento tecnológico y sanitario, aquellos con menores recursos buscarán formas más accesibles para adquirir tatuajes, aunque esto podría conllevar mayores riesgos a la salud a la par que mayor dolor físico. Entre las posibles consecuencias para la salud, ya sea por materiales o por un procedimiento inadecuado, se encuentra la infección con el virus hepatitis B (VHB), hepatitis C (VHC), VIH y sífilis (Pérez-Cotapos, et al., 2006). Es posible que los y las adolescentes desinformados no evalúen las circunstancias tecnológicas y sanitarias, lo que podría aumentar las posibilidades de encontrarse en una situación riesgosa al momento de adquirir o realizar un tatuaje. Debido a esto se vuelve necesario brindar educación sanitaria en las escuelas para prevenir complicaciones al momento de aplicar tatuajes (Carbajal, 2009).

Para diseñar una estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la práctica del tatuaje se vuelve necesario tener una serie de consideraciones con respecto a las condiciones de enseñanza. Entre estas condiciones que deben ser tomadas en cuenta destaca la psicomotricidad de los y las jóvenes, en el sentido de que para realizar tatuajes debe haber un control del cuerpo; del gesto y la acción corporal, a la vez que cierta habilidad manual y coordinación motriz. La coordinación motriz forma parte de la psicomotricidad, concepto abordado por Guasp (1986), y debe de ser suficientemente madura como para llevar a cabo una actividad que requiere precisión y pulso. Por lo tanto el desarrollo cognitivo de los y las adolescentes ha de dar cabida a un manejo operativo de las máquinas, mientras que la psicología de los y las jóvenes en su dimensión afectiva, emocional y relacional hacia los demás debe ser suficiente para comprender que no deben tatuar sus propios cuerpos o el de los demás en el transcurso de la actividad didáctica. También es necesario considerar cuál es la didáctica de las artes visuales con enfoque más adecuado para la enseñanza de la práctica artística del tatuaje (Raquimán y Zamorano, 2017).

Recientemente y durante las últimas décadas el tatuaje ha abandonado significativamente la marginalidad y la discriminación, para disfrutar de la integración en la sociedad (Brenes, 2021; Patriota, 2016, Pereira, 2018). La educación artística en el contexto nacional ha de continuar abordando el tópico del tatuaje con una perspectiva lo más integral posible, y no limitarse en la transmisión de una mera técnica, sino más bien invitando a la reflexión del cuerpo, de la salud y de la cultura. Sin olvidar tampoco que la educación ha de rindar sus

esfuerzos para disminuir y prevenir la discriminación de los individuos que realizan y/o que llevan tatuajes (Uribe, 2015), a la vez que para prevenir el acoso escolar o *bullying*, el *body shaming*; y también para potenciar de esta manera a la inteligencia emocional y corporal (Jiménez, et al., 2013). Finalmente el problema es que el tatuaje no es abordado desde una perspectiva teórica, práctica, contemporánea, sanitaria y emocional en la formalidad del contexto chileno, lo que resulta en un quiebre entre la cotidianidad social y lo que ocurre en el aula, por lo que se vuelve necesario formular una propuesta didáctica para educar a los y las jóvenes con respecto a una práctica que se vuelve cada vez más común.

Marco teórico

Tatuaje como práctica artística visual

Origen antropológico

Históricamente la práctica del tatuaje se repetiría en distintas sociedades y culturas, las cuales no siempre estaban conectadas. Esto permitió a las diferentes culturas que la función y el valor social del tatuaje variara adquiriendo distintas connotaciones y significados dependiendo de la fuente y el contexto en donde emanaran (Walzer, 2019). El hallazgo de la momia Ötzi marca el antecedente más antiguo que se conoce sobre el tatuaje. La momia fue encontrada del lado italiano del cordón montañoso de Los Alpes, y en la actualidad marca el antecedente más antiguo que se haya documentado del sujeto tatuado, por lo que marca el principio de la historia del tatuaje. El cuerpo de Ötzi data del IV milenio a.C, y

posee 61 tatuajes con diseños principalmente geométricos (Forssman, 2020; Friedman et al., 2018). En aquella época la terminología “*tatuaje*” aún no existía y se desconoce cómo los grupos humanos de hace 6000 años llamaban a esta práctica. Acorde el diccionario de la Real Academia Española, la palabra *tatuaje* proviene de la palabra francesa *tatouage*. A su vez el término francés surgió como adaptación de la palabra inglesa *tattoo*, la cual surge en Europa a finales del siglo XVIII tras el regreso del capitán Cook de las islas de la Polinesia. Peres (2015) sostiene que el término *tattoo* proviene de una onomatopeya del sonido <*tatau*>, sonido que producían los golpes sobre la madera que contenía las agujas, y que el capitán inglés James Cook comenzó a llamar *tattoo*.



Nota. Dos mujeres de la etnia Apatani se sientan junto al fuego en su cocina en Ziro, Arunachal Pradesh, India. Adaptado de Apatani Tattoo, tatuaje estilo geométrico, por Discover Anthropology, 2008, Flickr (<https://flic.kr/p/dwzvtC>) . CC BY 2.0



Nota: Cristina, de la Tribu Embera de Bajo Chiquito, Darién, Panamá. Adaptado de Panamá, Darien Province, Bajo Chiquito, Woman Of The Native Indian Embera Tribe Combing Hair, tatuaje estilo geométrico, por Eric Lafforgue, 2015, Flickr (<https://flic.kr/p/raAxoJ>) . CC BY 2.0



Nota. Whang Od es considerada la última mambabatok (tatuadora tradicional de Kalinga) del pueblo But But en Buscalán, Filipinas, para el momento de la fotografía Whang Od ya había cumplido los 100 años. Adaptado DSC_0400, por Daniel Ciucci, 2017, Flickr (<https://flic.kr/p/V5sJtI>) . CC BY 2.0



Nota: Fotografía de E.G Stillman (hacia 1868 - 1897). En ella se ve un hombre presumiblemente japonés con el cuerpo tatuado.

Funciones del tatuaje

Cómo cada sociedad asigna sus propios significados y sentidos a las cosas, no es arriesgado afirmar que un tatuaje *en sí* no tiene significado. La interpretación de los tatuajes en funciones es una acción tradicional que tiene lugar por los individuos en distintas culturas. Geertz (1973) define a la cultura como:

Un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios con los cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida (p.88)

Walzer (2019) plantea que el fenómeno del tatuaje se refiere a una historia extensa, en la que durante siglos, culturas desconectadas entre sí han practicado diferentes técnicas de marcaje y adorno corporal de carácter ritual cuya existencia ha sido documentada por medio de la observación, evidencias escritas y artísticas y hallazgos arqueológicos. Para sintetizar las funciones del tatuaje, el autor Walzer (2015) recapitula cuatro funciones a partir de argumentos propuestos por Blanchard (1994):

- Un medio empleado para inscribir al individuo en una trama cultural más amplia, aporta cohesión y mutua identificación dentro del grupo.
- Ceremonial propia de los ritos de pasaje.
- Función apotropaica para alejar el mal o atraer el bien dotando al tatuaje de una cualidad protectora.
- Función decorativa y erótica.

Para continuar con la categorización del tatuaje de acuerdo a su función, Vásquez (et al., 2017) postula que el tatuaje puede catalogarse en:

- Traumáticos
- Cosméticos
- Médicos
- Decorativos
- Pseudo tatuajes (Henna), pseudo ya que el pigmento reposa en la epidermis.

Patriota (2016) define que el tatuaje se encuentra en un proceso conocido como “artificación”. La artificación es el proceso en el que se comienza a considerar como arte un objeto o una actividad que antes, no era percibida como tal. DeMello (1995) expuso lo sucedido durante la década de 1990 en la escena estadounidense del tatuaje, y documentó una serie de exhibiciones para *e/levar* el estatus de tatuar a una forma de arte legítima. Para continuar con la categorización del tatuaje por su función, Brenes (2021) plantea que se es posible entenderlo de la siguiente manera:

- Ritual Work (trabajo ritual)
- Folk art (arte popular)
- Fine art (arte fino)



Nota. Olive Oatman fue tomada prisionera por un pueblo nativo de los Estados Unidos, posteriormente fue tatuada con un tatuaje facial azul cuando fue adoptada por la tribu Mojave (Ortells, 2015). Adaptado de Olive Oatman 1837-1903, por Pat, 2015, Flickr (<https://flic.kr/p/y1nZDq>) . CC BY 2.0

El cuerpo como símbolo de identidad

La corporalidad constituye parte del formato comunicativo más antiguo que existe, constituye una parte de la comunicación no verbal, donde compartimos códigos con los animales, sin embargo los códigos humanos también dependen de la cultura, lo social, religioso y espiritual (González, 2019). Además del lenguaje corporal los humanos cuentan con la capacidad exclusiva de creación de imágenes con diversos propósitos expresivos. Los tatuajes al ser una forma de creación de imágenes que *va sobre* y *en* el cuerpo, posee uno o varios significados, funciones e interpretaciones, las cuales cambian y se transforman. No todos los lugares del cuerpo reaccionan igual al dolor en la realización de un tatuaje, y esto también influye en su significado. Uribe (2006) propone que el cuerpo crea, recrea y mantiene la cultura. Y que nada de lo que acontece en la historia pasa sin que pase en el cuerpo.

TATTOO PAIN MAP

¿Estás pensando hacerte un tatuaje? Estas son las zonas donde menos (y más) duele.

CÓDIGO DE DOLOR

- Bajo.** Nada que no puedas soportar.
- Medio.** Puede que se te escape una lagrimita.
- Alto.** Sufrimiento. Agonía. Dolor. Alfa.



Nota: Mapa de dolor para tatuajes, Vargas (2021). Las implicaciones del tatuaje en México. Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP, 6(26).

Camargo (et al., 2015) define que durante el proceso de cambios que ocurre en los sujetos adolescentes, el sentimiento de engrandecimiento se fortalece con la apropiación que el individuo tenga, y que sienta, sobre su propio cuerpo, al cual utiliza y transforma como símbolo de identidad. Camargo (et al., 2015) plantea que la identidad en sí se relaciona con la similaridad y la diferencia de un ser humano con respecto a otros. El tatuaje entonces es una forma de expresión con altísimo significado, ya que va en el cuerpo, y gracias a su contenido y ubicación es un símbolo de identidad.

Walzer y Sanjurjo (2016) desarrollan el argumento de que en la actualidad existe un interés ascendente del individuo por su propia imagen, y que, esta se modifica con la aparición, difusión y consolidación de productos, maniobras, prácticas, servicios y tratamientos cosméticos y quirúrgicos que el mercado ofrece mediante el uso de publicidades. Ganter (2006) expone que el tatuaje funciona como una prolongación de los sentimientos del sujeto

que lo lleva, siendo así un atributo de la personalidad del individuo, al igual que un sentimiento y rasgo de personalidad exteriorizado, expuesto y exhibido. Beltrán (2019) plantea que los tatuajes encierran en el cuerpo de los individuos formas relativas a la transmisión generacional, cumpliendo con diversas funciones relacionadas a la simbolización. También plantea que las intervenciones en el cuerpo permiten un trabajo psíquico de hilación personal y de anclaje en los procesos identificatorios presentes en el tiempo puberal adolescente/juvenil.

Performance y tatuaje

Taylor (2011) define que la palabra *performance* no tiene un equivalente exacto en el idioma español o portugués, pero las palabras que más se asemejan a su significado del inglés es “actuación” y “ejecución”. López (2014) plantea que la performance puede ser llevada a cabo entre la virtualidad, a la cual comprende como un ámbito que va más allá del espacio humano, y la co-presencia de lo orgánico, que en este caso es el cuerpo humano. Es posible entonces, referirnos a una *performance del tatuaje* en la que en primer lugar se realiza, se ejecuta el tatuaje, introduciendo al individuo en un circuito práctico, laboral o artístico del tatuaje, eventualmente es posible que el mismo individuo comparta su historia a través de las redes sociales apareciendo en los aparatos tecnológicos de su grupo cercanos e incluso ante desconocidos en internet. Taylor (2011) plantea que el performance es un acto de intervención efímero, que interrumpe circuitos de industrias culturales que crean productos de consumo. Estas industrias pueden ser entendidas como las corporaciones que han creado y mantienen los servidores para la social media.

Foucault (1988) entiende al tatuaje como una especie de máscara, que sitúa al cuerpo en otro espacio, en un lugar que no tiene lugar en el mundo, y se refiere que sitúa al cuerpo como un fragmento de espacio imaginario que entra en comunicación con el universo de los demás. Uribe (2006) plantea al cuerpo como un reflejo de la sociedad y la cultura. Ganter (2006) plantea que el cuerpo es una experiencia que circula más allá de las fronteras de lo anatómico y también define que la sociedad posmoderna se obsesionó con la información y la expresión, lo que impacta a nuestros cuerpos al introducirlos en una industria cultural. Ruiz (2010) plantea que ser *posmoderna* es una característica en distintas sociedades dentro de la época contemporánea., Del tatuaje se puede afirmar que formó parte de la exhibición para el entretenimiento a partir de mediados del siglo XIX en Europa y Estados Unidos, en donde se exhibía a los sujetos tatuados en los llamados *freaks shows* o shows

de fenómenos (Walsh, 2019), en estos circos los individuos tatuados realizaban performances en las que exhiben sus cuerpos tatuados frente a una audiencia.



Nota: En la imagen un hombre enseña sus tatuajes a niños y niñas. Adaptado de British UN Soldier showing kids tattoos, de William J., 2018, Flickr (<https://flic.kr/p/2eeE4ZH>) . CC BY 2.0

Propiedades del tatuaje

Al hacer referencia a las propiedades del tatuaje podemos identificar la propiedad artística, referente a los estilos, pertenecientes a la cultura visual, lo sanitario y la técnica. La primera propiedad entiende los elementos de lenguaje visual y los estilos. Los elementos del lenguaje visual son definidos por Gonzales (et al., 2021) como aquellos que permiten, por un lado, emitir mensajes por medio de imágenes, y por otro, comprenderlos junto con la composición. Vargas (2021) identifica 14 estilos de tatuaje a partir de sus características, técnicas y resultado visual/estético. La propiedad correspondiente a la práctica sanitaria del tatuaje es identificada por Carvajal (2009) como las complicaciones del tatuaje y cómo evitarlas, y por Vásquez (et al., 2017) como un recurso para la dermatología. La propiedad correspondiente a la técnica, tales como el soporte, el proceso de calco, la perforación de la piel, la inyección de la tinta, la remoción de la tinta sobrante, la realización de líneas, sombras y relleno (Gutiérrez, 2020; Gomezcoello, 2020; Kiilerich, 2021, Pérez y Cossio, 2006).

Estilos

Vargas (2021) identifica 14 estilos de tatuaje a partir de sus características, técnicas y resultado visual/estético.

Blackwork



Nota: Tatuaje compartido en Instagram por el usuario @jhwttt. Disponible en https://www.instagram.com/p/CYrKXHQsw5G/?utm_source=ig_web_copy_link

Estos tatuajes se caracterizan por hacer un uso notorio del color negro, aunque no es exclusivo que la pieza este realizada estrictamente solo con color negro, puede incluir tonos de blanco y espacios sin tinta.

Geométricos



Nota. Adaptado de Nando, tatuaje estilo geométrico, por Xavi Zuk, 2017, Flickr (<https://flic.kr/p/SSFQM3>). CC BY 2.0

Este estilo se realiza con líneas y formas geométricas simples o complejas, y puede tomar recursos de los otros estilos.

Dotwork o puntillismo



Nota: Adaptado de dotwork tattoo, de Roxo D'amico, 2011, Flickr (<https://flic.kr/p/an1oZM>) .
CC BY 2.0

En este estilo las imágenes se constituyen de una serie de puntos, muy similar a la técnica empleada por el artista Georges Seurat. Maury (2020) especifica que el puntillismo apareció a finales del siglo XIX y que la técnica consiste en utilizar puntos que al ser observados de cerca se muestran como tales, pero que aplicados en determinado orden, tono y colores al ser mirados desde mayor distancia recrean figuras completas.

Trash Polka



Nota: Adaptado de Trash Polka Woman Roses Skull Tattoo by Jackie Rabbit, de Jackie Rabbit, 2013, Flickr (<https://flic.kr/p/AN5Pxr>) . CC BY 2.0

Este estilo se caracteriza por realizar contrastes entre el negro y el rojo, además de mezclar elementos naturales, geométricos y abstractos, manchas de pintura, figuras, líneas y letras. Borkenhagen (et al., 2018) define que el *Trash Polka* es un estilo de tatuaje nuevo y en desarrollo que posee elementos gráficos con motivos realistas, a menudo complementados con escritura.

Realismo fotográfico o hiperrealismo



Nota: Adaptado de black and grey hyper realism family portrait tattoo, de modernink fremantle, 2012, Flickr (<https://flic.kr/p/BQ4WJp>) . CC BY 2.0

Borkenhagen (et al., 2018) define este estilo con el nombre de *realismo* y define que en este estilo se ejecutan retratos o motivos animales o vegetales, que deben parecer lo más realistas posible. Clavellino (2013) expone que el hiperrealismo como movimiento pictórico surge en los años sesenta, en Estados Unidos.

Acuarela o Watercolor



Nota: Adaptado de And sometimes I get to do awesome little tattoos like this., de Russell Van Schaick, 2014, Flickr (<https://flic.kr/p/pe5pWe>) . CC BY 2.0

Lopera (2003) define que la pintura acuarela era utilizada por los artistas desde el Renacimiento y que la técnica previa a la acuarela, era la aguada. Almanza y Wright (2015) expone que existe un fenómeno visual conocido como el “efecto acuarela”, y es una ilusión óptica que se produce cuando se yuxtaponen los bordes o contornos, uno externo de cromaticidad relativamente oscura y uno interno, con una cromaticidad más clara.

Old School o tradicional americano



Nota: Adaptado de Swallow Old School Tattoo, de Dario La Marca, 2013, Flickr (<https://flic.kr/p/eVMQUX>) . CC BY 2.0

El tradicional americano es un estilo caracterizado por su línea detallada, colores primarios. Sus símbolos recuerdan a motivos portuarios, como gaviotas, gorriones, aves, animales, forma humana y deportes.

Neotradicional



Nota: Adaptado de Neo Traditional, de Justin Harris Tattoo, 2012, Flickr (<https://flic.kr/p/dc3kJ6>) . CC BY 2.0

El tatuaje neo tradicional proviene del tatuaje tradicional, por lo tanto es posible entenderlo como su evolución, progreso y transformación en el tiempo. Hace uso de recursos que son prácticamente inexistentes en la práctica del tatuaje tradicional, como por ejemplo; los colores se degradan, se grafican luces y sombras. Y los diseños

New School



Nota: Adaptado de full arm new school, de Isuf Costi, 2008, Flickr (<https://flic.kr/p/5KqwL5>) .
CC BY 2.0

Vargas (2021) identifica que este estilo hace uso de colores brillantes, efectos de volumen, sombras y degradados. Además, es posible afirmar sobre el estilo *New School* que supera la simbología del tatuaje tradicional y neo tradicional, ya que puede incluir símbolos que no necesariamente se asocian a aspectos de la vida en los puertos occidentales, como es el tatuaje de estilo tradicional que son representaciones de golondrinas, anclas, mujeres, alcohol. Sin embargo, la línea que separa al tatuaje new school del neo tradicional puede ser difícil de percibir.

Tradicional japonés



Nota: Adaptado de Irezumi 1937, de Blue Ruin 1, 2010, Flickr (<https://flic.kr/p/8n83C9>) . CC BY 2.0

Paredes (2020) postula “para referirnos al tatuaje tradicional japonés, hemos de usar el término *horimono*.” Y aclara que en japonés también se puede llamar a los tatuajes como *irezumi*, pero este término es global, ya sea para tatuajes autóctonos o extranjeros, es por eso que *horimono* es más preciso.

Celta y maorí/polinesios



Te Morenga, Un facsímil del Amoco o tatuajes en la cara de un jefe de Nueva Zelanda como dibujado por él mismo a bordo del Buque Active, 1815, National Library of New Zealand. (Muñoz, 2016)



Nota: Adaptado de Polynesian Tribal Leg Tattoo by Jon Poulson, de Jon Poulson, 2007, Flickr (<https://flic.kr/p/2AvFqs>) . CC BY 2.0

Vargas (2021) define en esta categoría a los tatuajes de aspecto tribal, pero la visualidad tribal no es necesariamente exclusiva de los pueblos celtas o polinesios. Como se ha registrado en el encabezado *Origen antropológico* la visualidad de los tatuajes tribales también se ha documentado en otros grupos humanos aborígenes, que no pertenecen a estos pueblos.

Bosquejo



Nota: Adaptado de derek hess drawing, de Speck Osterhout, 2010, Flickr (<https://flic.kr/p/7LMS7b>) . CC BY 2.0

Vargas (2021) define que este estilo de tatuaje busca imitar la visualidad de un libro de artista. El libro de artista también puede ser entendido como un *sketchbook*.

Biomecánicos



Nota: Adaptado de biomechanical tattoo by Mirek vel Stotker, de stotker, 2014, Flickr (<https://flic.kr/p/k4o4id>) . CC BY 2.0

Los tatuajes biomecánicos buscan transformar la apariencia del individuo en un ciborg, es decir, un humano con partes anatómicas que son electrónicas, mecánicas, propias de las máquinas.

Surrealismo



Nota: Adaptado de Dark Angel w/ MC Escher eye Tattoo, de Miguel Angel, 2009, Flickr (<https://flic.kr/p/7tCevD>) . CC BY 2.0

Estas imágenes representan un escenario onírico, con personajes o edificaciones desconcertantes, con situaciones o personajes no adecuados a la realidad. Desde allí se catalogan en un escenario surrealista.

Técnica

Agujas y elementos del lenguaje visual

Línea

Para hacer líneas tradicionalmente se utilizan las agujas de punta redonda, conocidas como *round liner* (RL), es una aguja básica, pensada para crear líneas y contornos definidos.

Relleno

El relleno es cuando se utiliza uno varios colores en el interior o el exterior del trabajo de líneas. Se puede realizar con agujas como la *round shader* y *magnum*, aunque si el espacio que se desea rellenar es muy pequeño y requiere precisión se puede utilizar la misma aguja que se utiliza para hacer las líneas, y se hace con movimientos semicirculares. Con la aguja para relleno *round shader* el movimiento es el mismo, se introduce la aguja unos milímetros (1,6 - 1,8 milímetros) y se hacen pequeños semicírculos, o formas ovaladas. La aguja *magnum* las hay de dos tipos: *mangum flat* y *magnum común*; la diferencia es que en la primera las agujas están soldadas en línea, mientras que en la segunda las agujas están soldadas de manera que forman una "v". Es importante destacar que al hacer rellenos siempre se debe usar primero el color más oscuro, porque de lo contrario puede manchar los demás colores.

Sombra

Las agujas clásicas para hacer la sombra (en máquina de tatuajes) es la *magnum flat*, *round magnum* (conocida también como lengua de gato); con este tipo de agujas se puede obtener un sombreado difuminado. Para realizar los sombreados se parte desde un tono con un valor o luminosidad baja (oscuros), y lo degradamos en distintas proporciones

mezclando la tinta con agua destilada (en distintos *cups* o contenedores). La sombra se trabaja habitualmente difuminando el color de los valores más oscuros a lo más claro.

Calco y transfer

Uno de los pasos importantes es la preparación del diseño, se realiza habitualmente en un papel hectografico. El diseño se puede realizar de manera manual, o se puede realizar mediante un programa virtual para luego ser imprimido a través de una impresora hectografica, tradicionalmente lo común es realizar el calco de manera manual, sin embargo las tecnologías han ayudado a facilitar esto mediante la impresión. Para hacer el calco los papeles hectograficos llevan una protección que hay que retirar, luego lo posicionamos sobre una hoja de papel que sirve para suavizar la superficie. El tercer paso es colocar el papel con el diseño sobre el papel hectografico y repasar las líneas, entonces la tinta del papel hectografico se adherirá al papel con el diseño. Para hacer el *transfer* del calco a la piel (sintética) se necesita limpiar y humedecer la zona donde se va a fijar el calco con un limpiador desinfectante y antiséptico. La opción más económica es utilizar un desodorante en barra o directamente un stencil específico (como *stencil stuff*) que es más profesional y asegura la durabilidad del calco en aquello que se va a tatuar.

Tatuaje con máquina eléctrica

Rodríguez (2022) recapitula sobre la historia de la máquina de tatuaje y expone que comenzó como una adaptación realizada por Samuel O'Reilly en 1891 a partir de la pluma electrónica inventada por Thomas Alva Edison, patentada como Stencil-Pens, en 1876. Eventualmente la primera máquina moderna para tatuajes fue fabricada por Percy Waters en 1920. Además de lo anterior, Rodríguez (2022) define los siguientes tres tipos de máquinas para tatuajes:

Máquinas de tatuaje de bobina

Emplean un circuito electromagnético para mover la aguja. Existen desde las máquinas de bobina simple hasta máquinas de triple bobina, sin embargo la más usual y estándar es la máquina de doble bobina.

Máquinas de tatuaje rotativas

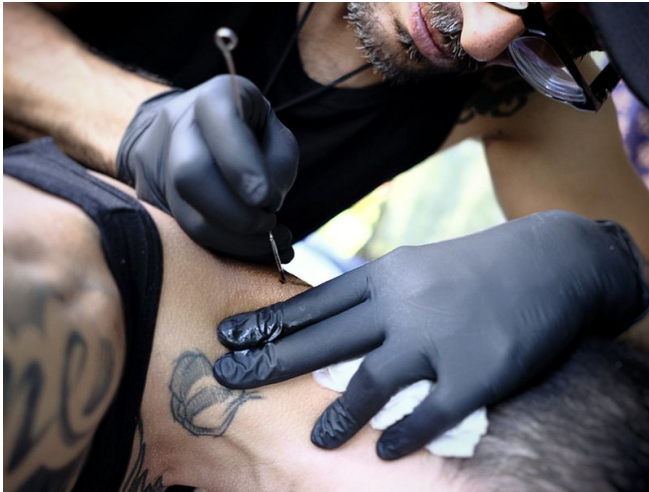
Las máquinas rotativas usan un motor eléctrico para mover las agujas. La primera fue inventada por Samuel O'Reilly.

Máquinas de tatuaje neumáticas

Estas máquinas funcionan mediante un compresor de aire y son bastante ligeras en comparación a las mencionadas anteriormente. El aire a presión mueve una turbina que permite el movimiento de las agujas.

Handpoke

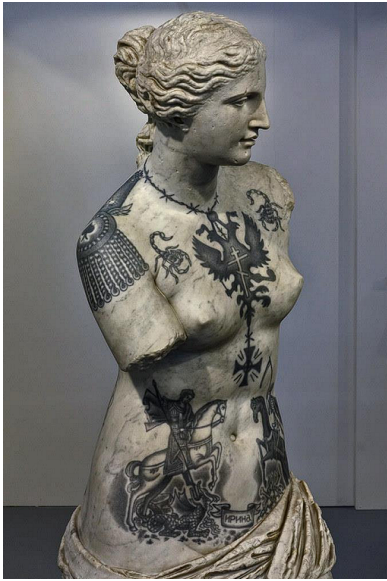
Clausi (2019) identifica que la técnica conocida como *handpoke* surge en las corrientes que se oponen a los parámetros impuestos por la cultura hegemónica, y que se adscribe a el tatuaje realizado en cárceles, al DIY (*do it yourself*) y al estilo, ideología y forma de ser *indie* (relacionado a lo independiente).



Nota: Adaptado de Pain-lfie, de Nicolas, 2017, Flickr (<https://flic.kr/p/VFkSYc>) . CC BY 2.0

Tatuaje en los objetos

Rocca (2013), señala que en el arte conceptual la idea o concepto prima sobre la realización material de la obra y el mismo proceso. El tatuaje es, en esencia, un diseño permanente en un cuerpo y puede cumplir con ciertas funciones. La técnica del tatuaje consiste en la inserción de un pigmento insoluble dentro o debajo de la piel, mediante inyección directa del pigmento con aguja (Pérez y Cossio, 2006). Sin embargo, es posible continuar refiriéndose al tatuaje aún cuando se sustituye la piel humana por otras superficies. Kiilerich (2021) comentaría sobre las esculturas de Fabio Viale “al permitir que el color penetre en las pieles de mármol, hace que las esculturas parezcan cubiertas de tatuajes”.



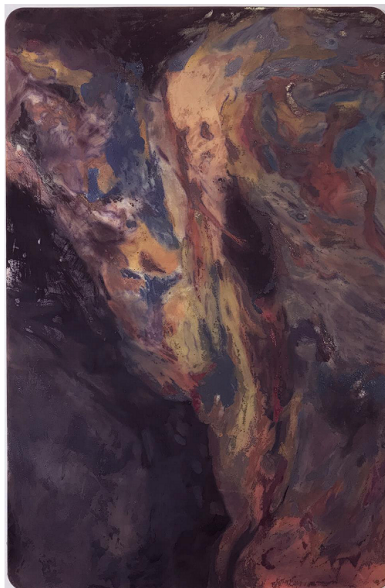
Fabio Viale. Venus, 2017, mármol, tinta. Fotografía: Luigi Tiriticco, 'Arte Fiera 18070', flickr.com, licensed under CC BY 2.0. Kiilerich (2021)

Gutiérrez (2020) propone entender el cuerpo como un “lienzo viviente”, siendo posible replantear al cuerpo como un soporte. Acorde a lo comentado por Kiilerich (2021), el efecto visual del tatuaje no necesita imprescindiblemente la intervención de un cuerpo humano. Conceptualmente en sobre lo que es el tatuaje y cómo se ha de enseñar, Gutiérrez (2020) propone considerar el cuerpo como un material inerte que es sujeto a ser intervenido, de la misma manera en que un lienzo de algodón es pigmentado en su superficie. Kiilerich (2021) propone pensar al objeto como piel, mientras que Gutiérrez propone pensar la piel como objeto. Ambos planteamientos parecen indicar que el tatuaje puede ser realizado sobre *objetos*.

Gomezcoello (2020) vinculó la pintura de caballete con el tatuaje realizando una serie de reinterpretaciones de pinturas populares de la historia del arte, aplicándolas sobre piel sintética de caucho de silicona mediante la técnica del tatuaje.



Nota: Apropiación en caucho de silicona del segmento del cuadro Castillo de Dunstanburgh de Turner, realizada por Gomezcoello (2020).



Nota: Apropiación en caucho de silicona del segmento del cuadro Buey desollado de Soutine, realizada por Gomezcoello (2020).

Sanitaria

Complicaciones del tatuaje

El tatuaje puede incluir una serie de complicaciones vinculadas con la salud física.

Carbajal (2009) propone aumentar la educación sanitaria para evitar las complicaciones relacionadas con el tatuaje. Estas enfermedades son definidas por Vásquez (et al., 2017) como reacciones inflamatorias, enfermedades infecciosas y tumores. Cossio (et al., 2012) identifica que la práctica del tatuaje puede estar asociada a conductas de riesgo en adolescentes, tales como, mayor frecuencia de abuso de alcohol y drogas ilícitas, inicio precoz de actividad sexual, mayor número de parejas sexuales, nivel socioeconómico bajo.

Vásquez (et al., 2017) expone que las reacciones inflamatorias han resultado particularmente difíciles de clasificar e individualizar, en ellas están las dermatitis por contacto alérgico, y se manifiestan por la aparición de lesiones eczematosas y piel enrojecida alrededor del tatuaje. Entre las reacciones inflamatorias se encuentran también las reacciones liquenoides, las reacciones granulomatosas, las reacciones pseudo linfomatosas, la hiperplasia pseudoepiteliomatosa y las reacciones esclerodermiformes.

En lo que respecta a enfermedades infecciosas, Vásquez (et al., 2017) identifica que las piodermitis estafilocócicas y estreptocócicas son comunes debido a la falta de cuidados al momento de realizar el tatuaje como en los cuidados posteriores. También expone que entre las infecciones virales que se pueden contagiar son la hepatitis B, papiloma humano, micobacteriosis. Pérez (et al., 2006) asocia el tatuaje con la infección de hepatitis C, VIH, sífilis y la enfermedad de Chagas, por lo tanto establece relación entre los tatuajes y las ETS.

Vásquez (et al., 2017) expone sobre los tumores cutáneos el hecho de que pueden ser provocados por la introducción de compuestos externos al cuerpo de manera intradérmica y potencialmente tóxicos, la exposición a la radiación ultravioleta y posiblemente una predisposición genética. Además identifica algunos tipos de tumores cutáneos como complicación del tatuaje:

Hasta el momento se han publicado casos de melanoma maligno, carcinomas basocelulares, carcinomas espinocelulares, queratoacantomas y dermatofibrosarcoma protuberans (p. 14).



Nota: Pápulas eritematosas, una forma de dermatitis, sobre un tatuaje. Vásquez (et al., 2017, p. 13)

Asepsia

La palabra *asepsia* etimológicamente significa *ausencia* o *falta* de *infección* o *contaminación*, y es definida por los autores Hrdalo (et al., 2020) como el conjunto de maniobras y procesos destinados a eliminar gérmenes. También separa la asepsia en tres procedimientos, los cuales son: la esterilización, la antisepsia y la desinfección. La esterilización se realiza sobre el instrumental, la antisepsia se realiza sobre el tejido vivo, y la desinfección se realiza sobre el mobiliario. Al establecer relación entre el proceso de asepsia con la práctica del tatuaje se comprende que los insumos son comprados ya esterilizados, las agujas vienen en paquetes sellados para su almacenamiento y cuentan con una fecha de caducidad, al igual que las tintas y pigmentos.

El tatuaje como recurso para la dermatología

Vásquez (et al., 2017) desarrolla el argumento en el que el tatuaje se utiliza por medio de lo que se conoce como dermógrafo, qué es un instrumento empleado para la realización de tratamientos de micropigmentación o maquillaje permanente, muy similar a una máquina de tatuajes. Con el dermógrafo se puede camuflar el vitiligo o la alopecia areata. Se pueden diseñar, por lo tanto, distintas adaptaciones dermatológicas de la máquina de tatuar, dependiendo del objetivo. Se construyeron máquinas que pueden ser utilizadas en el

tratamiento de queloides y cicatrices hipertróficas, de la enfermedad de Leishmaniasis Cutánea, y en la aplicación de los tatuaje microencapsulado, que son unos tatuajes en los que se utiliza una especie de tinta distinta que permite que la tinta sea removida con más eficacia por una máquina láser que elimina tatuajes.

La práctica del tatuaje en la escena social de los y las jóvenes

Tatuaje, tecnología y sociedad

Walzer (2015) define sobre las transformaciones corporales:

En la actualidad, las técnicas, métodos, productos y prácticas orientadas a modelar el cuerpo se multiplican, al tiempo que el discurso mediático, sanitario y social torna habitual la idea de que el cuerpo constituye una materia modificable, modelable, tratable, y que ello es, además, deseable (p. 199).

Camargo (et al., 2015) contextualiza que son los medios de comunicación a través de las TIC, al igual que las amistades del sujeto en cuestión, las que afectan e influyen en la toma de decisiones sobre ejercer cambios en sus cuerpos. El consumismo promovido a través de los medios de comunicación estimula a los/las jóvenes a adquirir productos, bienes y servicios, para así obtener la aceptación del grupo social al que deseen pertenecer. Caballero (2008) plantea que la identidad propia frente a las demás personas se construye mediante el diálogo entre la auto-evaluación de cada persona sobre sí misma y también, por la evaluación externa que recibe de todos los demás, y cabe la posibilidad de que las identidades cambien y se transformen. Camargo (et al., 2015) expone, que en cierta medida para los y las estudiantes adolescentes, el tatuaje es un arte que se puso de moda que a la vez funciona como un medio de expresión frente a sentimientos profundos.



Nota: Acercamiento a los tatuajes del personaje Harley Quinn interpretada por Margot Robbie en la película *Suicide Squad* del año 2016. Vasileva (2018)

Walzer y Sanjuro (2016) plantean que al proliferar los medios de comunicación, a la vez que los soportes en los que proyectar, ver y compartir imágenes de lo individual y de lo social, se amplifica la pantallización, la visibilización y promoción de determinados estilos, conductas, prácticas e informaciones. A esta idea añaden que la escenificación del cuerpo bello, deseable y seductor, abunda en las ofertas del mercado por lo que surge una contraoferta a través de modelos menos masificados y más sectoriales, los cuales exhiben estéticas alternativas, que históricamente han sido menos explotadas por el discurso mercantil. Méndez y Rico (2018) definen que la fotografía es un dispositivo por el cual se jerarquiza y se segmenta a la sociedad en estratos de distinta índole, y que la fotografía se ha convertido en un mecanismo comunicativo que de alguna manera invade e intercepta a las personas, educacandolas de manera informal con respecto a la estética, salud e interpretación identitaria del cuerpo.

De Casas (et, al., 2018) postula que en las redes sociales las personas son, en menor o mayor medida, propensas a crear y consumir contenido digital, particularmente narrativas audiovisuales que se basan en el *storytelling*, entiéndase el contar historias. Las personas sienten esta necesidad de narrar historias desde los inicios de su historia. Las personas buscan transmitir y presentarse frente al resto, aunque no sea a todos y a todas, de una

manera cercana, transparente y conectar con la audiencia de la misma manera, y en este flujo comunicacional las personas narran sus historias y relatos personales.



Nota: Obra visual artística retrato de LeBron James realizado por el artista Greg Vlosich y que promociona su red social en *Myspace*. Adaptado de LeBron original ink and pencil drawing, de LeBron original ink and pencil drawing Flickr (<https://flic.kr/p/4ACnPy>) . CC BY 2.0

Estigma en el discurso dominante

Brenes (2021) define: “la palabra *estigma* se origina en la Antigua Grecia para referirse a la marca dejada en la piel de criminales y esclavos (castigo y posesión)”. Para Sanjuan (2011) a partir de las investigaciones de Dovidio (et al., 2000) desde el punto de vista de la Psicología Social, un estigma se podría definir cómo la posesión de algún atributo o característica que devalúa a la persona que lo tiene en un contexto social determinado. Además, el estigma puede ser la primera etapa o fase, en un proceso cuyo punto

culminante es el acto discriminatorio. De manera similar que para los habitantes de la Antigua Grecia el estigma se realizaba por medio de una marca (posiblemente tatuaje), para los habitantes en la época contemporánea el tatuaje puede continuar significando un estigma al ser percibida como un rasgo, atributo o característica por el que posiblemente los sujetos tatuados sean devaluados como individuos, incluso discriminados y/o manipulados por medio de la vergüenza y la culpa (Uribe, 2015).

Verónica y Alfonso (2004, p. 90) dan cuenta de lo que posiblemente es la primera vez en la que el tatuaje en sí constituye un acto o una situación ilegal. Esto fue cuando se prohibió en Roma por el emperador Constantino I (272 - 337 d.C), quien lo hizo por motivos religiosos. Walzer (2015), expone en sus investigaciones que el tatuaje se limitó en mundo occidental por el avance del cristianismo, mientras que en las regiones de oriente, la limitación se daría principalmente por el avance del islam. Eventualmente, luego del periodo de decaimiento y prohibición, gracias a los viajes del capitán James Cook, el tatuaje revivirá en Europa. Berner (2021) señala que los samoanos mostraron una resistencia tal a los intentos de evangelización que, actualmente, es la población que ha logrado mantener la continuidad de su práctica ancestral del tatuaje.

En la actualidad hay países que generan leyes de integración para que el tatuaje sea considerado como una legítima práctica artística, a la vez que en otros países se prohíbe y se criminaliza. En Turquía durante 2014 entró en vigor una ley que prohíbe los tatuajes y las perforaciones en las escuelas, la ley fue comunicada en la gaceta oficial de Turquía (Resmi, 2014). En el mismo país en el 2012 se publicó un artículo investigativo que asociaba los tatuajes y la psicopatología en adolescentes. El estudio se basó en la comunidad de Estambul y concluyó que:

Los tatuajes y las perforaciones corporales pueden servir como marcadores visuales fácilmente detectables para los adolescentes que están en riesgo de consumo de alcohol, consumo de drogas, tabaquismo y problemas de externalización (Ekinci, et al., 2012).

Eventualmente en el año 2015 se publicó un estudio que estudiaba la mentalidad de las juventudes en Alemania (Appel, et al., 2015), dicho artículo comenta una investigación anterior realizada durante el año 2009 en Alemania por medio de estudio representativo y qué tuvo como resultado que el 22 % de los jóvenes de 14 a 24 años tiene un tatuaje. Una de las conclusiones de dicho artículo dicta:

La auto objetivación asociada con los tatuajes y piercings debe ser cuidadosamente observada por los psicoterapeutas, ya que puede ser una indicación de una experiencia corporal profunda y un trastorno de identidad (Appel, et al., 2015).

La conclusión de los estudios anteriores relacionan el tatuaje con el consumo de drogas, conductas de riesgo y los trastornos mentales. El tatuaje es vinculado a atributos que podrían devaluar al individuo en determinadas circunstancias y los transforma en poseedores de un estigma, físico y mental (Sanjuan, 2011). Es posible inferir que los resultados de los estudios expuestos anteriormente puedan inspirar prejuicios hacia la práctica del tatuaje. Uribe (2015) evidencia que un cuerpo sin alterar constituye una de las bases fundamentales del discurso dominante en la sociedad, lo que llama discurso anti tatuajes. Los discursos anti tatuajes están presentes en la religión, en la medicina, en el auge de clínicas de remoción de tatuajes y en la misma técnica de eliminación de tatuajes en sí. Uribe (2015) formula lo siguiente:

El discurso dominante sirve también como una forma de control y manipulación social en la que se logra hacer una clasificación de los individuos por su identidad o condición social. De este modo, se destacan características físicas o ideológicas convirtiéndolas en blancos de discriminación. (p. 41)

El tatuaje en los espacios educativos

Integración en el discurso educativo

Pérez y Cossio (2006) realizaron un estudio en el que se tomó como sujetos de investigación a estudiantes de 1° a 4° medio. El objetivo era construir un esquema con las características psicosociales de los adolescentes que se realizan tatuajes y perforaciones. Las conclusiones establecieron que los/las estudiantes que asisten a establecimientos en las zonas de menor ingreso económico, poseen más tatuajes y son más abiertos a este tipo de modificaciones corporales, además de que confirmaba la asociación entre patología psiquiátrica, antecedentes penales, consumo de alcohol, tabaco y drogas ilícitas, e inicio de

actividad sexual con la mayor prevalencia de tatuajes en adolescentes de Enseñanza Media. El tatuaje ha sido estudiado por su asociación con las conductas de riesgo en adolescentes en Chile y por su vinculación con los estratos sociales que pertenecen a los sectores con menores ingresos económicos de Santiago (Cossio et al., 2012), sin embargo estos resultados no sugieren que la práctica del tatuaje constituye en esencia un factor de riesgo.

Cañestro (2019) fórmula que la educación para ser efectiva ha de responder y ser coherente a la realidad social utilizando el arte como lenguaje, como recurso performativo y transformador, dotando al proceso de aprendizaje de la dimensión de acontecimiento único del que no debe desvincularse. El tatuaje es un arte (Patriota, 2016; DeMello, 1995; Brenes; 2021). De lo anterior se infiere que para que se comprenda a la práctica del tatuaje como un arte hecho lenguaje, como un recurso performativo y transformador, es necesario que los espacios educativos difundan los tópicos relacionados con el tatuaje, haciendo posible el debate y la construcción de opiniones personales por parte de estudiantes y docentes. Y la educación puede ir aún más lejos, contribuyendo a la legitimación del tatuaje como arte y a la integración del individuo tatuado en la sociedad, deshaciéndose de los estigmas a los que ha sido sometido. Para los autores Martínez y Gómez (2019) la educación es como un lugar de diversidades, y se tiene que construir en base a la capacidad del amor y el respeto hacia quien no se logra comprender, con la persona diferente de la cultura ajena. Camargo (et al., 2015) plantea que el compromiso con la educación es aceptar el hecho de que todo lo que alguna vez fue o es una concepción tradicional, está inmerso en una cultura cambiante, en la que hay que afrontar con una actitud positiva las implicaciones del uso de prácticas incomprendidas.

Vaquero (2017) realizó en la Universidad de Málaga, España, un proyecto que tenía la finalidad de modificar la idea preconcebida con la que el alumnado afronta la docencia de la educación plástica y visual. Para el proyecto realizó innovaciones en el ámbito educativo al considerar al aula como un dispositivo de narración capaz de generar significados. Al redimensionar la educación artística como marco referencial para la inclusión de micronarrativas que involucran la conversación del cuerpo, propio de los demás, las emociones, sensaciones e ideas frente a la temática del acoso. El proyecto taller fue abordado a través del tatuaje; recurso al que Vaquero (2017) plantea como recurso para desarrollar la empatía y el respeto como eje de actuación en los contextos educativos.

Fortalecimiento de la educación sanitaria

Carbajal (2009) tras llevar a cabo estudios en Zapallal, Perú, concluye y recomienda que es necesario brindar educación sanitaria a los y a las adolescentes, y así evitar posibles complicaciones que pueden derivar de la práctica insalubre del tatuaje. Identificó tres niveles de educación sanitaria. El primer nivel se caracteriza por enfocarse en evitar cualquier problema que pueda derivar del proceso, mediante la transformación del ambiente y del individuo. El segundo nivel es aquel que se enfoca en el diagnóstico y los primeros tratamientos de una enfermedad. El tercer nivel tiene como objetivo reconfigurar íntegramente al individuo cuando la enfermedad ya ha tenido consecuencias irreversibles (Carbajal, 2009; p. 29 -30). Por lo tanto se refiere a una educación preventiva, educación sanadora y educación rehabilitadora.

Educación artística

Cabrera (2017) desarrolla la idea de que en educación artística es necesario hacer hablar a las imágenes visuales, y que es hacer hablar significa que dichas imágenes transitan por todo el cuerpo. Presenta como una falla en las metodologías de enseñanza-aprendizaje al hecho de convertir los diálogos vivos e irrepetibles, en un conjunto preestablecido de pasos que ordenan continuar con un procedimiento detallado. Es por eso que abarca un tema que ha sido desarrollado por Ana Mae Barbosa, en lo que identifica como la propuesta o el abordaje triangular. El abordaje triangular considera tres acciones fundamentales en lo mental y en lo sensorial: creación (hacer artístico), lectura de la obra de arte (ver) y contextualización. Gutiérrez (2020) desarrolla la idea de que al abordar el componente histórico, es posible sumarle el uso de la pedagogía como vehículo necesario para que el tatuaje gocé de un proceso de enseñanza-aprendizaje para así lograr una transferencia positiva de la técnica milenaria que es parte de la práctica.

Inicio y motivación

Ospina (2006) fórmula una serie de consideraciones que deben existir para dar a paso una buena motivación con la que los y las docentes puedan desarrollar las clases junto con los y las estudiantes. La primera consideración es que haya coherencia entre los motivos del o la

docente con los motivos de los y las estudiantes, esto significa en el caso del tatuaje que es necesario que la motivación haya sido demostrada por ambas partes, y no solo por una. La segunda consideración es que el y la docente han de ser conscientes de que existe una motivación intrínseca y extrínseca.

- Motivación intrínseca: proviene del sujeto en sí.
- Motivación extrínseca: proviene de objetos y/o eventos.

La tercera consideración a partir de Ospina (2006) es que es necesario para el y la docente prestar atención en que los mensajes que emiten a los y las estudiantes se encuentren bien estructurados, para que de esta manera se perciba una buena organización de la actividad, ya que esto aumenta la motivación en los y las estudiantes. La cuarta consideración es que el objetivo de aprendizaje sea percibido por los/las estudiantes como algo interesante y que se sientan capaces de abordarlo. La quinta consideración es que el ambiente de aprendizaje para ser verdaderamente motivador, debe incentivar la cooperación y la comunicación en lugar de la competición. Shepard (2006) aclara que el aprendizaje debe ser significativo para que sea motivante. El aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre conocimientos previos y conocimientos nuevos y que esa interacción es no literal (no al pie de la letra) y no arbitraria (conocimiento específico) (Moreira, 2012). El aprendizaje es significativo siempre que los y las estudiantes manifiestan motivación en el motivo, en el tema y en el proceso.

Evaluación

Para la evaluación se pueden desarrollar tres procesos de evaluación, los cuales son evaluación inicial de diagnóstico, evaluación formativa, y evaluación sumativa. Shepard (2006) formula que las estrategias de enseñanza eficaces se basan en el conocimiento previo de los estudiantes como recurso. Además señala sobre el proceso evaluativo formativo completo las siguientes características:

- La claridad del objetivo de aprendizaje, es decir, que sea comprendido y asimilado por estudiantes y maestros/maestras.
- La identificación de los medios para alcanzar dicho objetivo, y que tanto los/las estudiantes como los/las docentes puedan supervisar su propio mejoramiento, esto se adscribe a la idea del *andamiaje*.
- Consolidar las habilidades de los/las estudiantes para que se brinden retroalimentación entre sí, enfatizando la importancia de la interacción grupal.

López (2017) plantea que en todo proceso de enseñanza-aprendizaje, se produce de manera natural, una regulación, control y retroalimentación, una rectificación y corrección de lo que se hace o se aprende. Argumenta que la evaluación formativa, de progreso o para aprender, es una evaluación llevada a cabo por docentes y estudiantes, y que la práctica de la autoevaluación y coevaluación entre estudiantes resalta el aspecto formador de la evaluación.

Metodología

Autoetnografía y a/r/tografía

Crowley (2022) recapitula a partir de las ideas planteadas por Holman Jones, cuatro características que diferencian la autoetnografía:

- Primero, realiza críticas a propósito sobre la cultura y las prácticas culturales.
- Segundo, contribuye a la investigación existente.
- Tercero, acepta la vulnerabilidad con propósito.
- Cuarto, crea una relación recíproca con las audiencias para así obtener una respuesta.

Aravena y Quiroga (2018) define la autoetnografía como un método cualitativo, es decir, relacionado a las cualidades, que ha emergido dentro del posmodernismo filosófico. También exponen sobre la etnografía, el hecho de que es una escritura altamente personal, una narración autogenerada que permite generar un aprendizaje basado en las experiencias y descubrimientos. La etnografía tiende a interactuar con el medio a través de actores sociales, en la autoetnografía es el/la investigador/a quien queda situado en un espacio histórico subjetivo, personal y emocional.

Irwin y Sierra (2013) definen que la *a/r/tografía* es una forma de indagación que hace parte de las denominadas *practice-based research* (PBR), las cuales se encuentran en estrecha relación con la investigación educativa basada en las artes. La *a/r/tografía* incluye las prácticas de artistas, educadores e investigadores. En la definición de Irwin y Sierra (2003) sobre la *a/r/tografía* o *art topography* se plantea que la investigación ya no es percibida desde una perspectiva científica tradicional, sino que la investigación es una práctica de vida ligada íntimamente a las artes y a la educación. La *Art Topography* entonces, es una metodología basada en la concepción de que existe una conexión inseparable de ser artista, investigador y docente, y que la *a/r/tografía* tratada con una intención académica, puede ampliar el horizonte de posibilidades para los y las artistas, educadores y educadoras interesadas en la investigación de vida, de manera que la *a/r/tografía* puede llenar un vacío pedagógico en las comunidades locales.

Diseño de ficha

La construcción de la propuesta didáctica se llevará a cabo a partir de fichas didácticas. Dichas fichas didácticas abordan el tatuaje desde diferentes ámbitos dando como resultado una aproximación lo más completa posible, para la producción artística.

La ficha de cultura *Cultura visual* corresponde a aquella relacionada con la historia del arte, la relación con las prácticas ancestrales y los estilos; *Referentes históricos* corresponde los conocimientos relevantes; *Técnica* que involucra recomendaciones sanitarias para evitar complicaciones en la práctica del tatuaje, al igual que el desarrollo tecnológico de la máquina y la experimentación en piel sintética, concluyendo finalmente en una exposición.

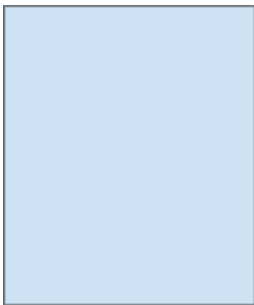
Las fichas están compuestas de la siguiente manera:

Cada ficha cuenta con dos páginas



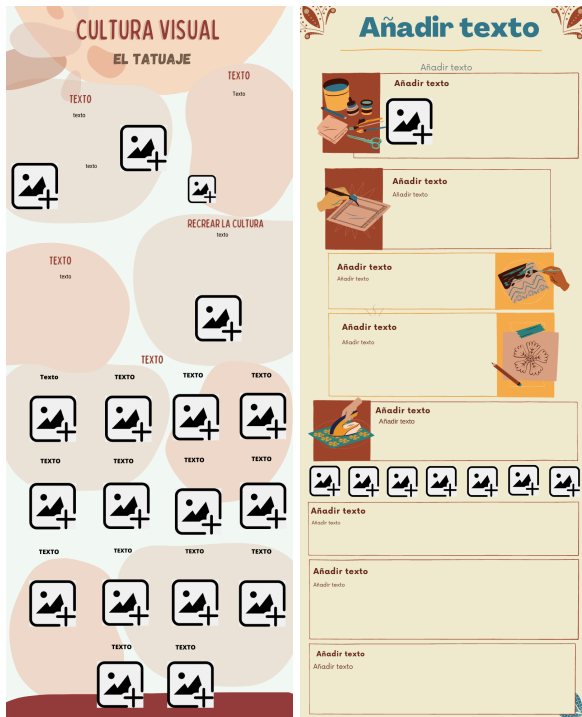
La primera página es de:

- Contenido
- Resumen
- Mapa conceptual
- Imágenes
- Texto
- Videos
- Línea de tiempo



La segunda página es de:

- Información general de la planificación
- Curso
- Número de sesiones
- Nombre de la actividad
- Objetivo de aprendizaje
- Pre requisitos
- Materiales
- Inicio/Motivación
- Desarrollo
- Cierre



Curso

La siguiente propuesta didáctica está dirigida para los cursos de 3° y 4° medio en la asignatura de artes visuales

Unidad

La siguientes unidad y objetivos de aprendizaje son brindados por el programa de estudio de 3° y 4° medio en las Artes Visuales (Mineduc, 2021)

Unidad 1: Experimentando y decidiendo para crear

En esta unidad, los estudiantes buscarán ampliar sus repertorios para expresar artísticamente sensaciones, emociones e ideas de manera innovadora, experimentando con soportes, procedimientos y materiales propios de la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales. A partir de sus experimentaciones, tomarán decisiones acerca del uso de soportes, procedimientos, materiales, elementos y conceptos de los lenguajes artísticos para concretar sus propósitos expresivos. Algunas preguntas que pueden orientar este propósito son: ¿Por qué la experimentación es uno de los pilares en la creación artística?

¿Cómo influye la utilización de los medios, soportes, procedimientos, materiales y los lenguajes artísticos en el significado de las obras? ¿Cómo modifican los artistas las características de los soportes, procedimientos y materiales en función de sus propósitos expresivos?

Objetivo de aprendizajes

OA 1

Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.

OA 2

Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos.

OA 3

Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales.

Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- Pensar con conciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.
- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Pensar con reflexión propia y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Pensar con apertura hacia otros para valorar la comunicación como una forma de relacionarse con diversas personas y culturas, compartiendo ideas que favorezcan el desarrollo de la vida en sociedad.

Contenido

Cultura visual

¿Qué es la cultura visual?

Hernandez (2005) desarrolla que el campo de la cultura visual está formado por la visión de los artefactos y su percepción. Los artefactos son históricos, sociales y políticamente determinados. También señala que gran parte del campo de la cultura visual involucra a la creación y reproducción de imágenes pixeladas y digitales, compartidas por los nuevos medios de comunicación y producción, fotografías que habitualmente carecen de un lugar de almacenaje. Hernández (2005) plantea además que los artefactos, son diseñados para ampliar nuestra visión natural, por lo tanto tales artefactos pueden ser desde la pintura al óleo. Es posible inferir que el tatuaje amplía la visión natural del cuerpo al reflejar la identidad del individuo y de la sociedad en que se encuentra, por lo tanto, mediante el tatuaje el cuerpo se adscribe a la cultura visual.

Influencia de referentes mediáticos en la cultura visual y su impacto en adolescentes

Los y las adolescentes reaccionan de diferentes maneras frente a los estímulos de la sociedad. Los estímulos pueden influenciar el comportamiento, la personalidad, la cosmovisión y la filosofía de los y las jóvenes. La amplificación de la tecnología de un aparato que permite la reproducción y difusión de imágenes a través de medios digitales en los nuevos medios masivos de comunicación, ha permitido que se edifique una amplia comunidad que gira con respecto al tatuaje.

En los medios digitales se levantan figuras de personajes idolatrados por masas, una imagen mediatizada de una persona o grupos de personas que llegan a grandes cantidades humanas, consumidoras de medios digitales. Estas figuras se conocen como *influencers*.

Hay cierta cantidad de influencias mediáticas en el entorno cercano del/la joven, lo que podría llevar a que se intensifique el interés del/la estudiante por los tatuajes.



Nota: Adaptado de Arturo Vidal Body Tattoos, de Stylish HD Wallpapers, 2015, Flickr (<https://flic.kr/p/tYtutS>) . CC BY 2.0



Nota: Rostro maorí tatuado en medio de graffiti en Melbourne Laneway. Adaptado de Maori influence, de Louis Allen, 2012, Flickr (<https://flic.kr/p/dtGkvP>) . CC BY 2.0

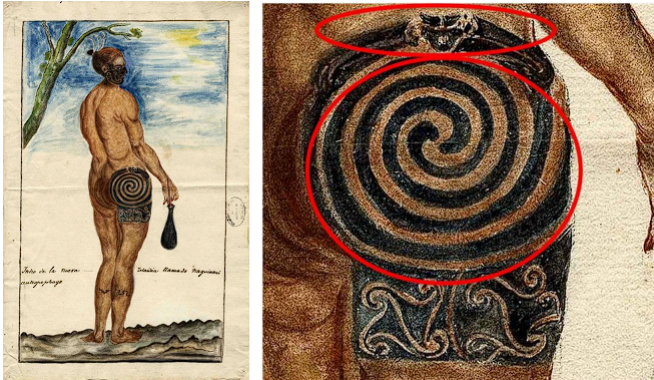


Nota: Tatuaje de mantarraya del personaje Tala en la película animada de Walt Disney Animation Studios, *Moana* (2016).

Referentes históricos

Relación con las prácticas ancestrales

La práctica del tatuaje se masifica por consecuencia de la *globalización* a partir del siglo XX. Muchas culturas han sido parte de un sincretismo en el que se mezclan las distintas características de muchas otras culturas. Para los aborígenes polinesios el tatuaje constituía parte de un acto ritual ceremonial, hoy el diseño original se transformó incluyendo formas que no necesariamente son de la cultura polinesica, y su uso tampoco es exclusivo de una tradición ritual ceremonial. Las siguientes imágenes ilustran la evolución del diseño tribal en distintos contextos históricos espaciales:



Nota: Ilustración de un aborigen antropófago de Nueva Zelanda, llamado Naguinouy [dibujo], 1769, Archivo General de Indias de Sevilla. (Muñoz Gómez, 2016, p. 72).



Nota: En la imagen un tatuaje con estilo tribal que utiliza contornos marcados y el recurso de la sombra para generar espacio y profundidad, lo que es una técnica pictórica de la cultura europea. Adaptado de tribal, de k powerl, 2009, Flickr (<https://flic.kr/p/5TfNpy>) . CC BY 2.0

Para los individuos de la sociedad occidental que habían heredado la cultura romana los tatuajes no se volverían una práctica común hasta no entrados en el siglo XXI. Sin embargo, para los pueblos que no habían heredado la cultura europea, los tatuajes eran parte de un rito ceremonial y/o religioso reservado para los integrantes de la tribu. Por ejemplo, para el pueblo nativo Mojave de los Estados Unidos.



Nota. Adaptado de Olive Oatman 1837-1903, por Pat, 2015, Flickr (<https://flic.kr/p/y1nZDq>) . CC BY 2.0

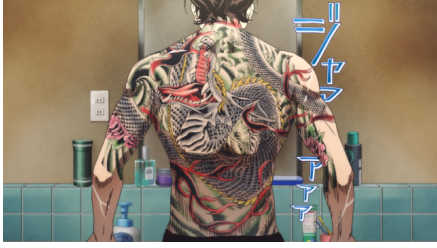


Nota. Transeúnte fotografiada por parte del proyecto artístico del usuario Terry Lok. Adaptado de Stranger 79: Laura, por Terry Lok, 2015, Flickr (<https://flic.kr/p/rB7YDo>) . CC BY 2.0

Los tatuajes constituyen una parte importante de la identidad de las sociedades, los pueblos y las culturas. El cuerpo es un conductor de cultura, crea, recrea y transforma cultura (Uribe, 2006). No es extraño que exista documentación de la práctica del tatuaje en fotografías, y que se hagan nuevas aproximaciones contemporáneas al tatuaje.



Nota: Fotografía de E.G Stillman (hacia 1868 - 1897). En ella se ve un hombre presumiblemente japonés con el cuerpo tatuado.



Nota: Tatuajes en el anime *Gokushufudou: De yakuza a amo de casa*. (Kousuke, 2021).

Origen antropológico

El tatuaje ha surgido a lo largo de la historia en distintas culturas en todos los extremos del planeta, sin embargo no en todas las culturas se manifestó de la misma manera. Entre culturas puede existir cierto grado de semejanza y diferencia en respecto a la visualidad del tatuaje y a sus funciones. El caso del sujeto tatuado más antiguo documentado es de aproximadamente 6000 años de antigüedad (Forssman, 2020; Friedman et al., 2018).



Nota. Reconstrucción de la momia Ötzi. Adaptado de 6_05_6295BolzanoÖtziCulotteTatouagesDos, de Claude Valette, 2019, Flickr (<https://flic.kr/p/2gaG5bz>) . CC BY 2.0

Técnica

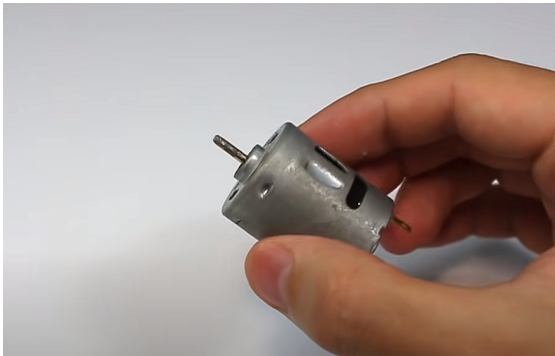
Instructivo para armar máquina de tatuajes casera

Producto

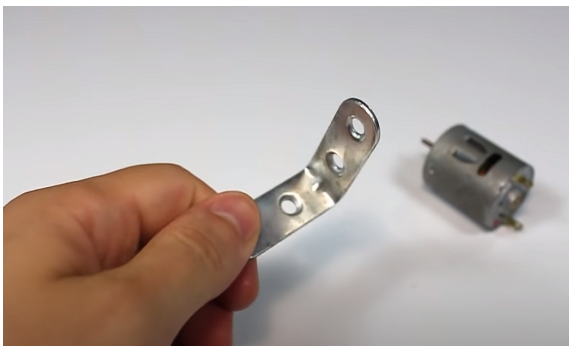


Materiales

1. Motor de unos 4-6 voltios

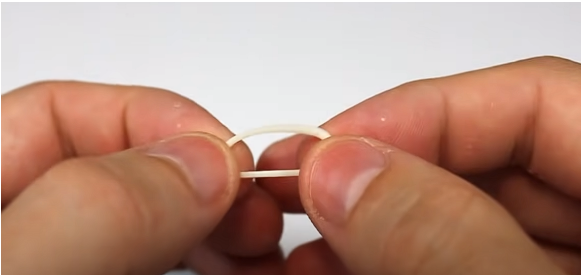


2. Escuadra de metal pequeña



3. Pistola de silicona caliente con cartuchos de silicona

4. Banda elástica



5. Listón de madera



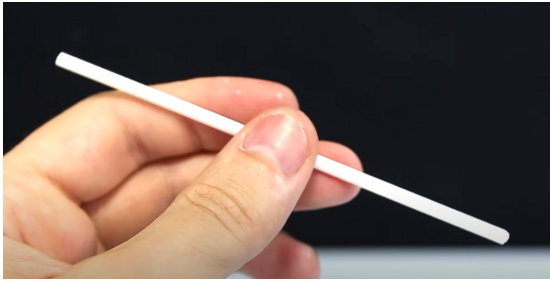
6. Pegamento de contacto



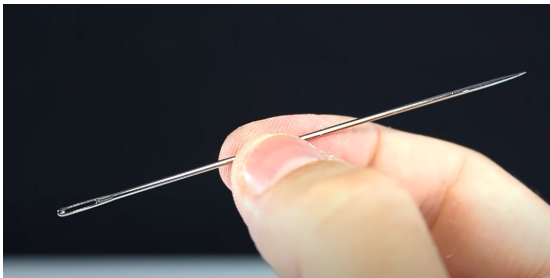
7. Un bolígrafo



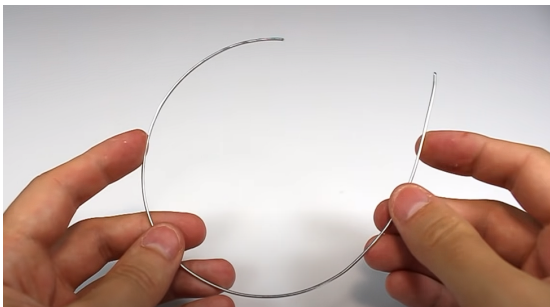
8. Palito de piruleta plástico



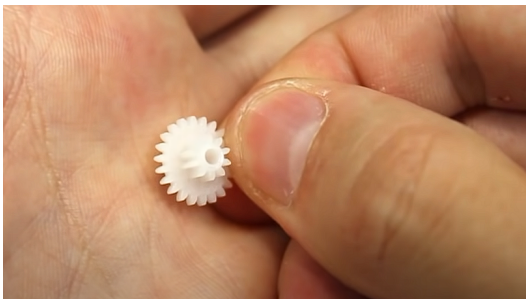
9. Aguja de costura (2)



10. Un trozo de alambre



11. Pequeña rueda dentada



12. Un cargador de 4, 5 o 6 voltios



13. Tinta

14. Piel sintética (1 lámina)

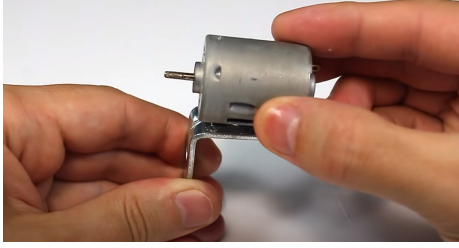


Pasos

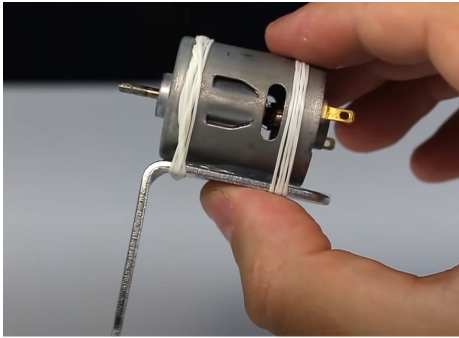
1. Poner silicona caliente en un lado de la escuadra



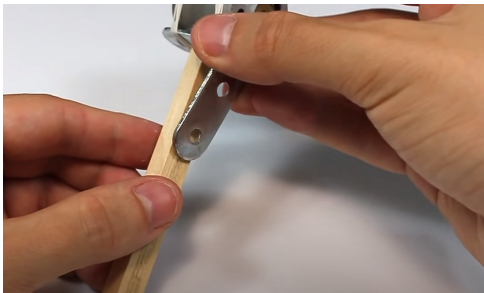
2. Pegar el motor en la superficie con silicona caliente



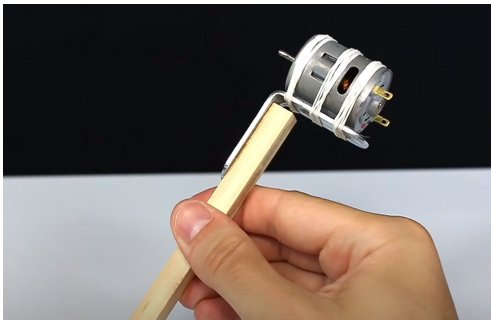
3. Usar las gomas elásticas para reforzar la posición del motor



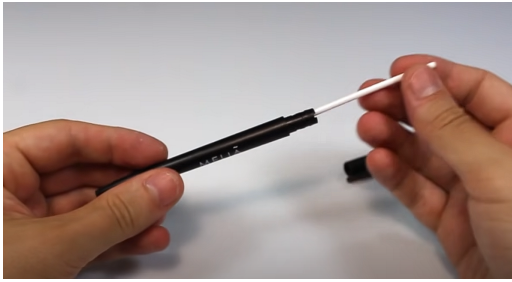
4. Con el pegamento de contacto pegar la pieza al listón de madera.



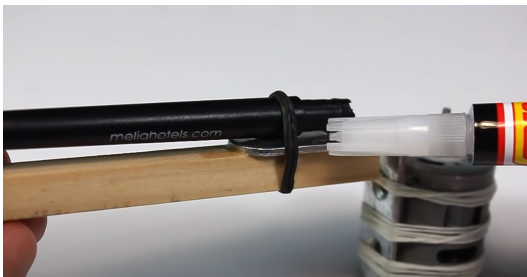
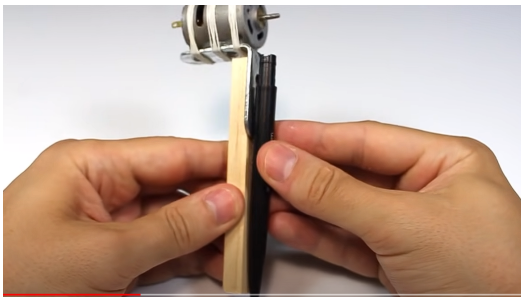
El resultado debe ser algo así:



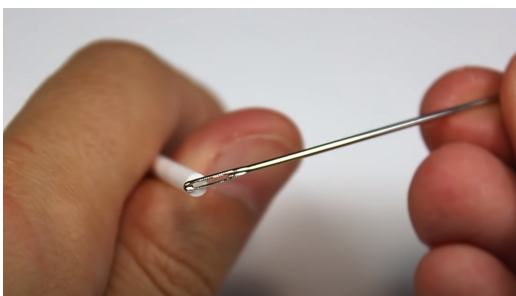
5. Desmontar un bolígrafo, retirar la parte de arriba y la carga de tinta del interior.

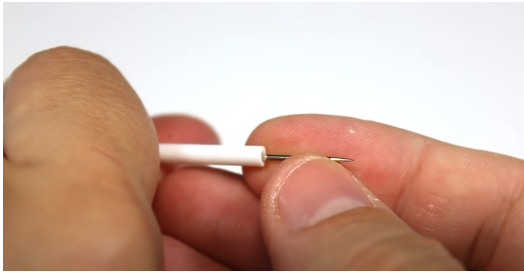


6. La pieza que queda hay que pegarla al listón de la siguiente manera, utilizando pegamento de contacto y una pequeña goma elástica para fijarla

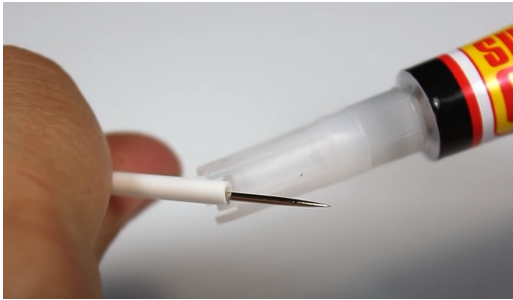


7. Introducir la aguja por uno de los extremos del palito de piruleta, dejando que sobresalga aproximadamente 1 centímetro y medio.

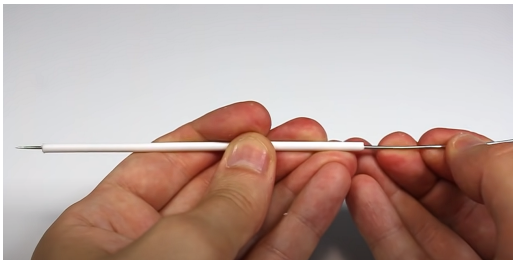
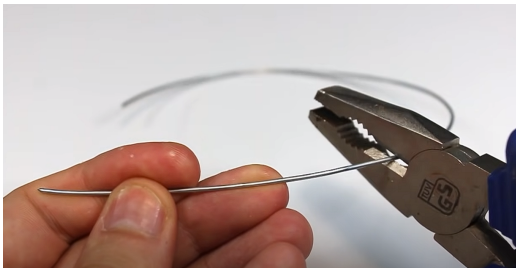




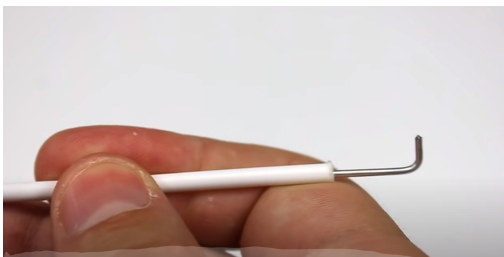
8. Utilizaremos pegamento de contacto o silicona caliente para fijarla.



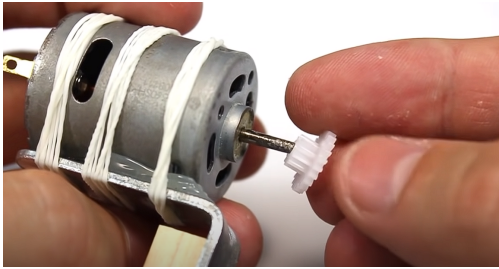
9. Para completar la parte de la aguja, cortaremos un pedazo del alambre y lo introduciremos al otro extremo del palito de piruleta



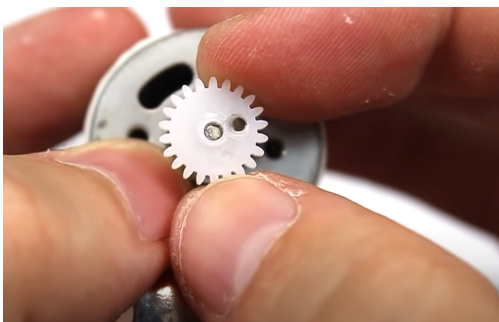
10. Haremos una dobles de 45 grados en el extremo del alambre



11. Para fijar la aguja al motor utilizaremos la rueda, la cuál debemos colocar al eje del motor



12. Con una aguja caliente realizaremos un agujero a la pieza redonda, para luego introducir el alambre

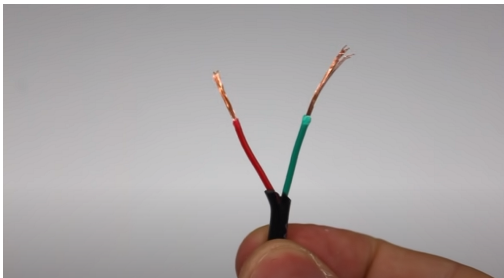


13. Introducimos la aguja en el interior del cuerpo del bolígrafo y anclamos el extremo superior a la rueda del motor.





14. Pelar los cables en el extremo del cargador y conectarlos al motor.



15. Conectar la máquina a una fuente de alimentación.



Material de apoyo

Video explicativo: [\[link\]](#)

Video demostrativo: [\[link\]](#)

Sanitario

La educación sanitaria puede ser entendida en tres niveles como se mencionó anteriormente en el marco teórico, estos tres niveles son: el primero el nivel preventivo, el segundo el nivel de curación y tratamiento, y el tercero el nivel de rehabilitación. Para las intenciones de esta planificación es suficiente con desarrollar el contenido del primer nivel, es decir, el nivel preventivo.

Antisepsia, desinfección y esterilización

La palabra *asepsia* etimológicamente significa *ausencia* o *falta* de *infección* o *contaminación*, y es definida por los autores Hrdalo (et al., 2020) como el conjunto de maniobras y procesos destinados a eliminar gérmenes. También separa la asepsia en tres procedimientos, los cuales son: la esterilización, la antisepsia y la desinfección. La esterilización se realiza sobre el instrumental, la antisepsia se realiza sobre el tejido vivo, y la desinfección se realiza sobre el mobiliario. Al establecer relación entre el proceso de asepsia con la práctica del tatuaje se comprende que los insumos son comprados ya esterilizados, las agujas vienen en paquetes sellados para su almacenamiento y cuentan con una fecha de caducidad, al igual que las tintas y pigmentos.

Complicaciones por la aplicación de tatuajes

Las reacciones inflamatorias han resultado particularmente difíciles de clasificar e individualizar, en ellas están las dermatitis por contacto alérgicas, que se manifiestan por la aparición de lesiones eczematosas y por el que la piel alrededor del tatuaje se torna de color rojo. En las reacciones inflamatorias se encuentran también las reacciones liquenoides, las reacciones granulomatosas, las reacciones pseudo linfomatosas, la hiperplasia pseudoepiteliomatosa y las reacciones esclerodermiformes.

En lo que respecta a enfermedades infecciosas, las piodermitis estafilocócicas y estreptocócicas son comunes debido a la falta de cuidados al momento de realizar el tatuaje como en los cuidados posteriores. También entre las infecciones virales que se pueden contagiar se encuentra la hepatitis B, papiloma humano, micobacteriosis. El tatuaje se relaciona con la infección de hepatitis C, VIH, sífilis y la enfermedad de Chagas.

Los tumores cutáneos pueden ser provocados por el hecho de hacer el tatuaje, la introducción de compuestos externos al cuerpo de manera intradérmica y potencialmente tóxicos, la exposición a la radiación ultravioleta y posiblemente una predisposición genética. Además identifica algunos tipos de tumores cutáneos como complicación del tatuaje.

Fichas didácticas

CULTURA VISUAL

EL TATUAJE

ORIGEN ANTROPOLÓGICO

Los tatuajes son una práctica milenaria con distintas funciones. Muchos autores y autoras han estudiado la relación entre el cuerpo y la cultura, estableciendo vínculos entre el cuerpo y el contexto social e histórico.

Sin embargo, gracias a las fotografías, al cine y al video, hoy los tatuajes hoy gozan de un lugar en los espacios digitales



CULTURA VISUAL

La cultura visual esta formada en parte, por aquellos mensajes que utilizan un aparato tecnológico para reproducir imágenes, estos aparatos tecnológicos pueden abarcar desde el pigmento, la hoja de papel, la pintura al oleo, el internet y las redes sociales.



LA CULTURA

La cultura es entendida por el autor Clifford Geertz como:
"Un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios con los cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida."

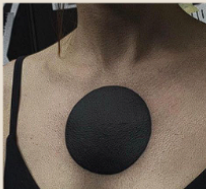
RECREAR LA CULTURA

Culturalmente en occidente se había transmitido la idea de que portar tatuajes era algo para determinado grupo de la sociedad con características indeseables. Sin embargo hoy gracias a la difusión de distintos conocimientos, la práctica del tatuaje se sitúa como una práctica cada vez más reconocida y aceptada socialmente.

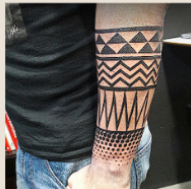


ESTILOS DE TATUAJE

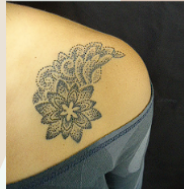
Blackwork



GEOMÉTRICOS



DOTWORK



TRASH POLKA



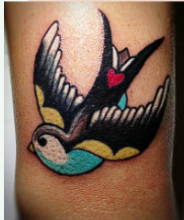
REALISMO



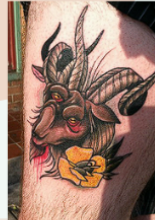
ACUARELAS



TRADICIONAL



NEO TRADICIONAL



NEW SCHOOL



TRADICIONAL JAPONES



CELTA/MAORI/TRIBAL



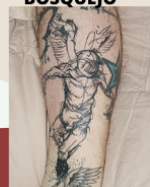
BIOMECAÑICOS



SURREALISMO



BOSQUEJO



Planificación

Información general

Número de sesiones



Objetivos de aprendizaje

OA 1

Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.



Pre requisitos

- Definir antropología social y física.
- Discutir el procedimiento y a verbalizar las emociones, sensaciones, pensamientos e ideas.
- Breve educación sanitaria de nivel preventivo a las complicaciones del tatuaje



Nombre de la actividad

Análisis de distintos estéticas visuales de los tatuajes contemporáneos a través de los elementos del lenguaje visual y su composición.



Materiales

Hojas Lápices Smartphone Galería de fotos Block de notas Smartphone Computador Tableta Notebook Crayones Lápices Scripto (Lo que tengas)



Inicio/Motivación

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

- ¿HAS TENIDO LA OPORTUNIDAD DE OBSERVAR UN TATUAJE ANTES?
- ¿CUANDO APRENDISTE A QUE SE REFERIA LA PALABRA TATUAJE?
- ¿QUE ERAN PARA TI LOS TATUAJES ANTES DE QUE SE LLAMARAN TATUAJES?
- ¿QUÉ FUNCIÓN CUMPLÍAN?
- ¿CUALES SON LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL QUE CONOCES QUE E

Desarrollo

Responde de manera visual a las siguientes preguntas. Anota las respuestas en tu cuaderno, comparte tus ideas con la clase.

- ¿En que formato encuentro que los tatuajes se ven mas interesantes? ¿De gran o menor tamaño?
 - ¿En una pierna o en la espalda? ¿Dónde?
 - ¿Si tuviera que llevar un tatuaje como sería? ¿Sería en una de los estilos vistos anteriormente? ¿Por qué?
- Diseña un tatuaje. Eventualmente una vez ya tengas listo el diseño listo, tómale una foto y cárgalo a una aplicación para teléfono de cámara lúcida, entonces pon el diseño en un lugar de tu piel como tus brazos o las manos. Los resultados compártelos con tus compañeros y compañeras utilizando TIC, como redes sociales o la plataforma educativa.

Cierre

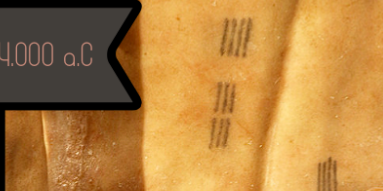
Eventualmente una vez ya tengas listo el diseño listo, tómale una foto y cárgalo a una aplicación para teléfono de cámara lúcida, entonces pon el diseño en un lugar de tu piel como tus brazos o las manos. Los resultados compártelos con tus compañeros y compañeras utilizando TIC, como redes sociales o la plataforma educativa. Guarda registros sobre esta interacción. Recuerda siempre actuar con respeto y responsabilidad hacia los demás.

REFERENTES HISTÓRICOS

Historia del tatuaje

La momia nombrada como Ötzi es el cuerpo momificado por causas naturales de un hombre que vivió hace aproximadamente 6000 años atrás. En su cuerpo se encontró el registro de los tatuajes más antiguos conocidos por el ser humano actual.

4.000 a.C



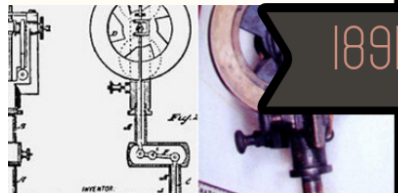
Siglo IV d.C



La práctica del tatuaje fue prohibida en Roma por el emperador Constantino I, iniciando lo que eventualmente se convertiría en parte fundamental del discurso dominante sobre el tatuaje en la cultura occidental.

El capitán James Cook incursiona hacia las islas de la Polinesia y hace intercambio cultural con los aborígenes de estas islas. Documenta sus costumbres y la práctica de marcar sus cuerpos. A partir de este encuentro se generaría la palabra *tatuaje*.

Siglo XVIII d.C



1891

El 8 de Diciembre de 1891 Samuel O'Reilly patenta lo que se conocería eventualmente como la máquina de tatuar moderna, dando inicio a una revolución en la práctica del tatuaje

El tatuaje es estudiado por las funciones que tuvo en las práctica tribal. Sin embargo también es llevado como elemento decorativo y generalmente aceptado por las personas. Y no solo eso, sino que además a avances en la educación sanitaria y sanidad, gracias a la asepsia, es posible evitar complicaciones..

Siglo XXI



La capacidad de las personas que se desempeñan en antropología, periodismo, turismo, o incluso que poseen el hobby de viajar y que cuentan a su vez, con una cámara fotográfica. Han hecho posible la documentación en imágenes de ciertas poblaciones en el mundo donde el tatuaje aún se vincula con la magia del ritual tribal



Hombre posa con un tatuaje tradicional japonés



Mujer de la tribu Emberá en Panamá posa mostrando tatuajes tribales



Mujer del pueblo But But en Filipinas realizando un tatuaje con una técnica ancestral

TÉCNICA



ES IMPORTANTE QUE A LA HORA DE REALIZAR CUALQUIER TATUAJE REAL SOBRE UN CUERPO HUMANO, QUE SE REALIZE LA ASEPSIA ADECUADA.

Es decir, que el instrumental haya sido esterilizado, que la antisepsia se realice sobre la piel y que el mobiliario este desinfectado.

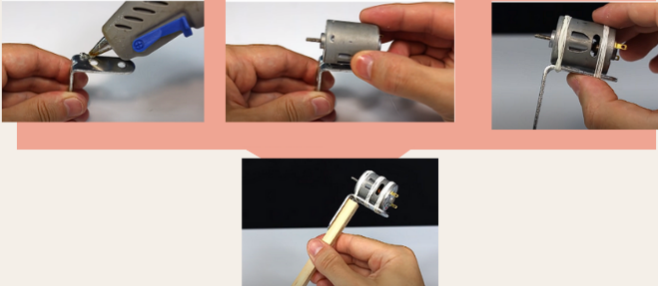
SIGUE LA INFOGRAFÍA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA MÁQUINA PARA TATUAR

PRODUCTO FINAL

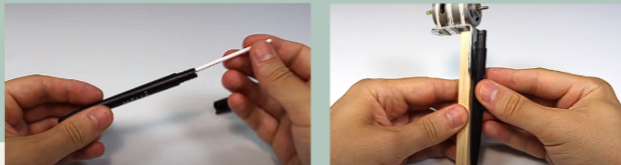
El producto acabado te quedara mas o menos así.



UNE LOS COMPONENTES



DESPEJA EL BOLIGRAFO



MONTA LA AGUJA EN EL LA PIRULETA, LUEGO AL BOLIGRAFO Y AL MOTOR



CONECTA EL MOTOR Y LA MÁQUINA



LINKS CON MATERIAL AUDIOVISUAL

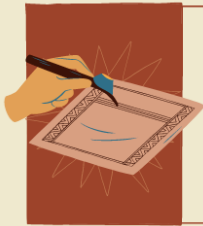
- <https://youtu.be/2YsVoZxirfY>
- <https://youtu.be/tCJLiIrd70>

Planificación

Información general



Número de sesiones



Objetivos de aprendizaje

OA 1
Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.

Pre requisitos

- Capacidad de manipulación de tijeras, alicates, pistola de silicona caliente.
- Haber realizado un diseño de tatuaje



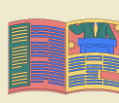
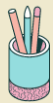
Nombre de la actividad

- Construcción de la máquina de tatuaje
- Intervención sobre piel sintética
- Exposición y compartir los trabajos en TIC.



Materiales

Hojas Lápices Smartphone Galería de fotos Block de notas
Smartphone Computador Tableta Notebook Crayones Lápices
Scripto (Lo que tengas) Cajas plásticas 20 x 20 cm Piel
Sintética de 10x15 cm.



Inicio/Motivación

Responde las siguientes preguntas a modo de conversatorio y toma apuntes en tu cuaderno
¿Has usado una máquina de tatuajes antes? ¿Quieres usar una máquina para tatuar? ¿Cómo se ve una máquina de tatuajes?
¿Has intervenido una piel sintética o una fruta anteriormente con un tatuaje? Si la respuesta fue que sí ¿Fue con una máquina? ¿Cómo te salió?

Desarrollo

Activa la creatividad y responde de visual y responde las siguientes preguntas. Anota las respuestas en tu cuaderno, comparte tus ideas con la clase..
¿Quisiera tatuar la piel sintética de manera plana, o sobre un soporte que le otorgue determinada forma?
¿Por que parte es más fácil comenzar y terminar el tatuaje?
Eventualmente una vez ya tengas listo el diseño listo, tómale una foto y cárgalo a una aplicación para teléfono de cámara lúcida. Los resultados compártelos con tus compañeros utilizando TIC, como redes sociales o la plataforma educativa.

Cierre

Realiza una exposición dentro de la sala. Juntamos las sillas en un rincón del aula y pongamos sobre las mesas los exhibidores preparados. Pon tu obra artística dentro del exhibidor y prepara una ficha técnica que incluya título, año, fecha, autor.
Responde, reacciona o interactúa con un compañero o compañera sobre las características visuales del diseño, sobre lo que es y lo que puede significar. Guarda registros sobre esta interacción. Recuerda siempre actuar con respeto y responsabilidad hacia los demás.

Conclusiones

Al revisar desde una perspectiva histórica y cultural la práctica del tatuaje se logra evidenciar el avance del tatuaje como manifestación ritual a una práctica relacionada estrechamente con las artes visuales. El tatuaje es una manifestación cultural artística que involucra tecnología, corporalidad y arte en distintos niveles, y con distintas connotaciones sociales, económicas e incluso políticas. Los medios masivos de comunicación han contribuido notablemente a que las técnicas y metodologías del tatuaje se expandan en el mundo, dando origen a nuevos contextos para que el tatuaje desempeñe un papel determinado en la vida de los individuos. La descripción de un manual instructivo para fabricar una máquina de tatuaje casera puede acercar el tatuaje a los y las jóvenes como una actividad entretenida, en la que se expanden sus habilidades y conocimientos previos. Es importante que el tatuaje sea abordado desde su práctica artística dentro de los contextos escolares.

Bibliografía Utilizada

Almanza Juárez, A., & Wright-Carr, D. C. (2015). El arte en la mente encarnada: el efecto acuarela y sus posibilidades plásticas. *Inducción a la ciencia, la tecnología y la innovación en la Región Centro. Verano de la Ciencia de la Región Centro*, 1649-1653.

Appel, A., Hofmeister, D., Brähler, E., & Borkenhagen, A. (2015). Körperbild und Körperschmuck. *Psychotherapeut*, 60(6), 505-510.

Aravena Castillo, F., & Quiroga Lobos, M. (2018). Autoetnografía y directivos docentes: una aproximación experiencial a las reformas educativas en Chile. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(2), 113-125.

Beltrán, Mariana (2019). Procesos de transmisión generacional en escrituras corporales de adolescentes y jóvenes en la escuela secundaria. XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. I Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Blanchard, M (1994). Post-bourgeois tattoo: reflections on skin writing in late capitalist societies: En: Taylor Lucien (ed.) *Visualizing theory. Selected essays from V.A.R 1990-1994*. New York: Routledge.

Borkenhagen, A., Stirn, A., & Brähler, E. (2018). *Body modification*. MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Brenes, T. M. (2021). Reflexiones sobre la historia, legitimación e inserción del tatuaje en el arte contemporáneo. *Arte, cultura y sociedad: Revista de investigación a través de la práctica artística.*, 1(1).

Caballero, E. G. (2008). Identidades, autoidentificaciones territoriales y redes sociales de adolescentes y jóvenes inmigrantes. *Portularia*, 8(1), 111-129.

Cabrera Salort, R. (2017). Abordaje triangular desde un episteme decolonial. *Revista GEARTE*, 4(2), 181-191.

Camargo Arias, B., Álvarez Robayo, D. Y., & Velasco Acosta, D. J. (2015). El cuerpo como símbolo e identidad en los adolescentes: creencias sobre la estética del cuerpo. *Actualidades pedagógicas*, 1(65), 69-87.

Cañestro, C. V. (2019). EL TATUAJE COMO CATARSIS. AFRONTANDO EL ACOSO DESDE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA. In *Arte, educación y patrimonio del siglo XXI* (pp. 741-751). Fundación Caja Badajoz.

Carbajal Rivas, G. J. (2009). Eficacia de la Educación Sanitaria en el Nivel de Conocimientos Para la Prevención de Complicaciones por la Aplicación de Tatuajes y Piercing en Adolescentes del AAHH Zapallal 2008, a través de dos Estrategias Metodológicas.

Clausi, B. (2019). Handpoke, obrar sobre la sociedad (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata).

Clavellino, G. R. (2013). Hiperrealismo pictórico y su evolución ligada al avance fotográfico. *Estudios sobre Arte Actual*, (1), 11.

Clifford Geerts (1973) *La interpretación de las culturas*. Editorial Gedisa. Septiembre, 2003, Barcelona, España

Cossio, M. L., Giesen, L., Araya, G., & Pérez-Cotapos, M. L. (2012). Asociación entre tatuajes, perforaciones y conductas de riesgo en adolescentes. *Revista médica de Chile*, 140(2), 198-206.

Crowley, S. (2022). Making Visible the Invisible: How Combining Autoethnography with Visual Arts Practice Unearthed More Than I Imagined. *Art/Research International: A Transdisciplinary Journal*, 7(1), 156-185.

González, J. F. (2019). *La práctica del lenguaje corporal: La gramática emocional del cuerpo*. Editorial Autores.

De-Casas-Moreno, P., Tejedor-Calvo, S., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Micronarrativas en Instagram: Análisis del storytelling autobiográfico y de la proyección de identidades de los universitarios del ámbito de la comunicación.

DeMello, Margo (1995) "Not Just for Bikers Anymore': Popular Representations of American Tattooing". *Journal of Popular Culture* 29, n.º 3 : 37-52.

Dovidio, John; Major, Brenda & Crocker, Jennifer (2000). Stigma: Introduction and overview. En T.F. Heatherton, R.E. Kleck, M.R. Hebl & J.G. Hull(Eds.), *The Social Psychology of stigma*(pp. 1-28). New York: Guilford Press.

E.G. Stillman Japanese Collection. *Nippon fūbutsu eishū*. 1868-ca. 1897. (EGS34). Harvard-Yenching Library, Harvard University, Cambridge, Mass. (seq. 28)

Ekinci, O., Topcuoglu, V., Sabuncuoglu, O., Berkem, M., Akin, E., & Gumustas, F. O. (2012). The association of tattooing/body piercing and psychopathology in adolescents: a community based study from Istanbul. *Community mental health journal*, 48(6), 798-803.

Friedman, R., Antoine, D., Talamo, S., Reimer, P. J., Taylor, J. H., Wills, B., & Mannino, M. A. (2018). Natural mummies from Predynastic Egypt reveal the world's earliest figural tattoos. *Journal of Archaeological Science*, 92, 116-125.

FOUCAULT, M. (1988). El cuerpo utópico", en "Topologías. Dos conferencias radiofónicas", *Fractal. Revista Trimestral*, (48), 48-54.

Ganter, R. (2006). De cuerpos, tatuajes y culturas juveniles. *Espacio abierto*, 15(1y2), 427-453.

Guasp, J. J. M. (1986). La educación psicomotriz: concepto y concepciones de la psicomotricidad. *Educación i Cultura: revista mallorquina de Pedagogía*, 209-230.

Gutiérrez Muñoz, J. A. (2020). Todo proceso de enseñanza-aprendizaje, implica un acto pedagógico: el tatuaje

Gomezcoello Olmedo, A. A. (2020). La influencia de la pintura de caballete en el tatuaje contemporáneo (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Gonzales, A., Rossi, M. & Rusch, G. (2021) *Lengua visual. La composición. Análisis de obra*. Profesorado de Artes Visuales Escuela Secundaria y Superior N°7 "José Manuel Estrada"

Hernández, F. (2005). ¿ De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?. *Educação & Realidade*, 30(2).

Hrdalo, J., Fiorentin, J., Schiaffi, A., Portillo Olivera, B., Santos, C., Serrano, M., ... & Zamora, E. (2020). *Asepsia*.

Irwin, R. L., & Sierra, D. G. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista educación y pedagogía*, 25(65-66), 106-113.

Jiménez, R. M. R., López, M. D. M. C., Gracia, P., Quintana, P. J. V., & López, M. J. T. (2013). Inteligencia Emocional y Comunicación: la conciencia corporal como recurso. *REDU: Revista de docencia Universitaria*, 11(1), 213.

Kiilerich, B. (2021). *Material Transformations of Antique Sculpture in Contemporary Art*

Kousuke Oono (2021) *Gokushufudou: De yakuza a amo de casa*. Netflix.

Lopera Calle, M. P. (2003). *Conozcamos sobre la técnica de la acuarela* (Bachelor's thesis, Universidad de la Sabana).

López, L. B. (2014). *Cuerpo presente/cuerpo mediado: dis-tensiones en la performance contemporánea*.

Maury Alarcón, G. L. (2020). *El punto a través del soporte* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Martínez, A. C., & Gómez, P. R. (2019). Arte, cuerpo e identidad para una investigación-acción participante con estudiantes afrodescendientes. *Arteterapia*, 14, 113..

Méndez Moreno, J. P., & Rico Bovio, A. (2018). Educación, cultura, estereotipos, cuerpo, género y diferencias sociales en la fotografía de moda. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17), 165-178.

Mineduc (2021) *Programa de Estudio de 3° y 4° medio Artes Visuales*. Ministerio de Educación Gobierno de Chile. Unidad de Currículum y Evaluación (UCE)

Moreira, M. A. (2012). ¿ Al final, qué es aprendizaje significativo?.

- Muñoz Gómez, P. (2016). Representación del tatuaje tradicional de Nueva Zelanda.
- Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud*, 4(2), 158-160.
- Ortells Montón, E. (2015). Hybrid Subjects and Fluid Identities in Women's Indian Captivity Narratives: the Stories of Frances Slocum and Olive Oatman. *Revista de Estudios Norteamericanos*, 19, 133-150.
- Paredes Lázaro, N. (2020). La piel como lienzo: el tatuaje tradicional japonés a través de los grabados ukiyo-e.
- Patriota, B. (2016) SER TATUADOR, SER ARTISTA: ARTIFICACIÓN DEL TATUAJE. Universidade Federal de São Carlos, Brazil.
- Pereira, B. P. (2018, June). Ser tatuador, ser artista: legitimación del tatuaje como arte. In IV CONGRESO INTERNACIONAL ARTES EN CRUCE: CONSTELACIONES DE SENTIDO.
- Peres, R. L. P. (2015). Etimologia e semântica da palavra tatuagem. *Ruta: revista universitària de treballs acadèmics*, (6), 0001-8.
- Pérez-Cotapos, M. L., & Cossio, M. L. (2006). Tatuajes y perforaciones en adolescentes. *Revista médica de Chile*, 134(10), 1322-1329.
- Prieto, M. D. M. M., Barreiro, M. S. F., & Manso, M. J. A. (2013). La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, (16), 91-104.
- Raquimán Ortega, P., & Zamorano Sanhueza, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43(1), 439-456.
- Resmi Gazete (2014) Resmi Gazete. Gaceta Oficial de 27 de septiembre de 2014 y numerada 29132. Número de Decisiones: 2014/6813. Reglamento de Modificación del Reglamento de Vestimenta y Vestimenta de los Escolares adscritos al Ministerio de Educación Nacional.

Ruiz Román, C. (2010). La Educación en la sociedad postmoderna: Desafíos y oportunidades. *Revista Complutense de Educación*.

Rocca, A. V. (2013). Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 37(1)

Rodríguez Valenzuela, A. (2022). Implementación de un sistema de entintado en una máquina de tatuar (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).

Sanjuan, A. M. (2011). El estigma de los trastornos mentales: discriminación y exclusión social. *Quaderns de psicologia. International journal of psychology*, 13(2), 7-17.

Shepard, L. (2006). La evaluación en el aula. *Educational Measurement*, 4, 623-646.

Uribe González, K. (2015). Poder, cuerpo y discriminación; la vergüenza como dispositivo de control sobre las personas tatuadas de la Ciudad de México (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de la Ciudad de México: Colegio de Humanidades y Ciencias Sociales: Licenciatura en Comunicación y Cultura).

Taylor, D. (2011). Introducción. Performance, teoría y práctica. *Estudios avanzados de performance*, 7-30.

Uribe Ochoa, B. (2006). La objetivación del cuerpo, un dispositivo de poder en las organizaciones. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Valentí, X. S. (2009). Tatuajes. Un estudio antropológico y social. *Piel*, 24(6), 314-324.

Vaquero-Cañestro, M. D. C. (2017). El tatuaje como catarsis. *Afrontando el acoso desde la Educación Artística*.

Vasileva Timeva, P. (2018). El tatuaje en el cine: un medio universal de identificación y autotransformación (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Vásquez-Chirinos, M., Sánchez, M., Brizuela, A., & Rivera, I. (2017). Tatuajes: de la tinta a la dermatología. *Dermatología Venezolana*, 55(1)

Vargas, E. A. G. (2021). Las implicaciones del tatuaje en México. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 6(26).

Verónica, A.; Alfonso, P. (2004). Manifestaciones corporales, rituales y artísticas. Pintura y arte corporal como espejo del entorno. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación Facultad de Artes y Educación Física Departamento de Artes. Santiago de Chile.

Walsh, J. (2019). Tattoos and Circuses: How James O'Connell Contributed to the Imperial Gaze During the Age of Imperialism (Doctoral dissertation, California State University San Marcos).

Walzer, A. (2015). Tatuaje y significado: en torno al tatuaje contemporáneo. *Revista de humanidades*, (24), 8.

Walzer-Moskovic, A. (2019). Tatuaje:¿ Entre el arcaísmo y la moda?. *Aisthesis*, (65), 95-114.

Walzer, A., & Sanjurjo, P. (2016). Los medios de comunicación y el tatuaje contemporáneo.

White, T. E., & Umbers, K. D. (2021). Meta-analytic evidence for quantitative honesty in aposomatic signals. *Proceedings of the Royal Society B*, 288(1949), 20210679.

Anexo 1: AUTORIZACIÓN PARA USO DE MATERIALES EN SIBUMCE

La presente autorización faculta al Sistema de Bibliotecas UMCE para alojar y publicar el trabajo de investigación identificado más abajo, en las plataformas electrónicas que estime conveniente, a fin de permitir el libre acceso a los materiales producidos por la institución y su comunidad, entre ellos tesis, memorias, seminarios y otros. Contribuyendo de esta forma a la preservación digital, difusión y visibilidad nacional e internacional de las investigaciones, siempre patrocinando el respeto de los derechos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual vigente.



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – DIRECCION DE INVESTIGACION



IDENTIFICACION DE TESIS/INVESTIGACION

Título de obra : Propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje del tatuaje en la enseñanza media

Fecha de publicación : 2022

Facultad : artes visuales

Departamento : artes visuales

Carrera : artes visuales

Título y/o grado : Licenciatura en Educación y Pedagogía en Artes Visuales

Profesor guía/patrocinante : Luis Claudio Cortés Picaso

AUTORIZACIÓN

A través de este documento autorizo la reproducción total de este trabajo de investigación para fines académicos, su alojamiento y publicación en las plataformas electrónicas que estime conveniente el Sistema de Bibliotecas UMCE para su difusión.

Cristóbal Zamorano

Santiago de Chile, 12 de enero, 20 23

Se sugiere realizar el licenciamiento de su trabajo bajo licencia creative commons, más información en: <https://www.umce.cl/index.php/dir-biblioteca-recursos-tecnologicos/dir-formulario-de-autorizacion-2>

Imprima más de una autorización en caso de que los autores excedan la cantidad de firmas para este documento

* Este documento quedará en los archivos internos de Biblioteca.