

EL PAPEL DE LA ESCOLARIZACIÓN EN EL OFICIO DEL TATUADOR

THE ROLE OF SCHOOLING IN THE TRADE OF THE TATTOO ARTIST

Othón Álvarez Moisés¹

Resumen:

El arte del tatuaje es ejercido desde una pluralidad de perspectivas. Una de ellas es la mirada del tatuador formado como profesional a través del dispositivo escolar. El objetivo de este artículo es rastrear las culturas juveniles en tatuadores que pasaron por carreras de arte. La reflexión es en torno a cuatro testimonios que se recolectaron mediante entrevistas y auto etnografía. Las influencias del Rock, el Pop o el arte urbano, conectan las interioridades que existen en la fuerza de socialidad juvenil con valores que confrontan o invierten la función otorgada por un modo de vida globalizado. El dispositivo escolar, se articula con las culturas juveniles desde la familia o las academias. La escolarización del arte excluye a unos y valida a los acreditados. Pero también dota de herramientas y posibilidades de evolución en los jóvenes interesados en el mundo simbólico y el orden visual. El cuerpo es resignificado desde el estudio artístico, pero la impresión de un tatuaje sobre la piel conlleva otros retos a contemplar.

Palabras clave: Tatuadores, juventud, escolarización, dispositivo escolar, cuerpo.

Abstract:

The art of tattooing is exercised from a plurality of perspectives. One of them is the look of the tattoo artist trained as a professional through the school device. The objective of this article is to trace youth cultures in tattoo artists who went through art careers. The reflection is around four testimonies that

¹ Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades "Alfonso Vélez Pliego", Benemérita Universidad Autónoma de Puebla <https://orcid.org/0000-0001-7815-4462>

were collected through interviews and self-ethnography. The influences of Rock, Pop or urban art, connect the interiorities that exist in the force of youth sociality with values that confront or invert the function granted by a globalized way of life. The school device is articulated with youth cultures from the family or academies. The schooling of art excludes some and validates the accredited. But it also provides tools and possibilities for evolution in young people interested in the symbolic world and visual order. The body is resignified from the artistic study, but the impression of a tattoo on the skin entails other challenges to contemplate.

Keywords: Tattooists, Youth, schooling, school device, body.

Dispositivo escolar, socialidad y culturas juveniles

En lo que se refiere a las herramientas teórico-conceptuales, comprendo el dispositivo a la manera de Michel Foucault. A grandes rasgos puede entenderse como: 1) un conjunto en red de elementos heterogéneos; 2) un espacio de Saber-Poder; 3) que produce subjetividad; y 4) responde a una urgencia (Foucault, 1977). En cuanto a la singularidad del dispositivo escolar, retomo la postura de Hugo César Moreno:

El dispositivo escolar implica la relación de diferentes funciones y operaciones que permiten el ejercicio de poderes en formas de saberes, sobre todo pedagógicos, articuladas para formar educar cívica y técnicamente a los sujetos. Funciones espaciales que operan en la distribución de los cuerpos, funciones corporales que operan en la conformación de los cuerpos, funciones disciplinarias que operan en la orientación del cuerpo, etcétera. El dispositivo escolar se alinea con dispositivos externos, pero coordinados con él. El más central es el dispositivo familiar, no la familia en sí, sino la forma en que debe funcionar para alinearse con el dispositivo escolar (Moreno, 2022, p. 2).

Esta definición permite comprender al dispositivo escolar como una red de elementos heterogéneos capaz de atrapar técnicas de formación con pedagogías no escolarizadas, como son las técnicas artísticas, no necesariamente el arte, sino las habilidades para hacer arte, y someterlas a las urgencias del sistema educativo (formación para el trabajo, por ejemplo). Además, permite aproximar la

interrelación entre experiencia juvenil y experiencia escolar (Moreno, 2016), mediante la observación sobre las implicaciones de los saberes devenidos de las culturas juveniles, sobre todo si se asume que:

Sin embargo, aunque en términos generales declaran que el dispositivo escolar funcionó cada vez mejor a medida que se fue perfeccionando y adecuando a los contextos y necesidades, los efectos no esperados o calculados permitieron la emergencia del sujeto juvenil. Un sujeto que, como subproducto, implicó ajustes y reajustes constantes al dispositivo (Moreno, 2022, p. 3).

De esta manera es que se articula la noción de socialidad, en cuanto supone la relación entre pares en horizontalidad que, en la mayoría de las ocasiones, aparece como resistencia informal que presentan los grupos humanos frente a la imposición vertical de los ejercicios del dispositivo para la producción de subjetividad; la homeopatización del mal, en palabras de Michel Maffesoli (2010, p. 15). La noción de socialidad (Moreno y Urteaga, 2022) permite comprender que, a pesar de la eficacia del dispositivo escolar, los sujetos también son creadores de discursos, prácticas, historias y culturas. Maffesoli (1990) explica que la socialidad no está relacionada a los grandes agrupamientos institucionales, sino a la horizontalidad del vivir juntos, que el dispositivo escolar amplifica al relacionar cotidianamente a sujetos pares. La “socialidad funciona como la argamasa afectiva de los grupos, de los movimientos, de las identidades y de las culturas juveniles” (Urteaga, 2011, p. 39).

De esto se desprende la noción de “culturas juveniles”, que ya no debe entenderse sólo como una cultura emergente desde las relaciones interjuveniles, pero tampoco debe dejarse de lado esa cualidad de novedad, tomando siempre en cuenta cómo se relaciona la emergencia con la presencia, y su capacidad de orientación política; aunque no sea en términos comunes a la política convencional. La relación entre las culturas juveniles y los consumos, es la veta de este continuo entre lo emergente y lo, digamos, consolidado, como observa Carles Feixa:

El sociólogo francés Michel Maffesoli hablará del “tiempo de las tribus” para referirse a esta proliferación de microculturas juveniles, nacidas de la cultura de consumo o de los márgenes contraculturales, que ocupan nichos diferentes en el territorio urbano. Se trata de una

metáfora perfectamente aplicable a las culturas juveniles del fin del siglo XX, fruto de la confluencia de comunidades hermenéuticas donde fluyen los afectos y se actualiza lo “divino social”, caracterizadas por reafirmar las fronteras estilísticas, las jerarquías internas y las oposiciones frente al exterior (2018, p. 92).

A finales del siglo XX se pueden percibir ya una consolidación de culturas juveniles, dígase punk, hip hop, dark, etcétera, pero también la aparición de otakus y otros grupos articulados por el disfrute de alguna producción cultural. Pero en la observación de las ciencias sociales, la adopción del término “tribus urbanas”, por parte de sectores amplios de la sociedad, revuelve el sentido de lo que significa: tanto nuevas tribus, en sentido maffesoliano; y culturas juveniles. Por ello, es preciso diferenciar “tribu urbana” de cultura juvenil, comprendiendo por la última un tramado de saberes que logran especificidad en las prácticas cotidianas de los jóvenes, donde los consumos son importantes, pero no centrales, a pesar de constituirse, muchas veces, en ejes de producción cultural, social, política y económica.

El tatuaje es un ejemplo claro de esto, pues en sí mismo no constituye una cultura juvenil, y tampoco permite la identificación artificial de una “tribu urbana”, pero está presente en muchas de ellas tomando sus propias formas y valores. El tatuaje se ha convertido en un artículo de consumo y los tatuadores en oferentes de un servicio, pero esto es más complejo si se es consciente que el consumo no es una acción pasiva, sino un vector de participación y creación en términos de socialidad y resistencia a la potencia de los dispositivos.

Proceso metodológico

Este trabajo busca profundizar el rastreo de las conexiones genealógicas de tatuadores en la ciudad de Puebla. Se busca analizar los vínculos entre las prácticas simbólicas, el tatuaje y las relaciones sociales que se ven atravesadas, desde la teoría social.

México es un territorio influenciado por el modo de vida de otras culturas, como la norteamericana y la europea, juegan un papel fundamental en la configuración de valores culturales. En un análisis general, se pueden nombrar puntos de viraje en la última década, donde el esquema establecido en México ante

el tatuaje se ha resignificado. Por mencionar algunos ejemplos: en el año 2000 el gobierno de Vicente Fox flexibilizó la figura civil, aceptando tatuajes en los funcionarios públicos y miembros del ejército. Durante la primera década de los 2000, se comercializaron juguetes y golosinas que estimularían el imaginario colectivo a favor del tatuaje. Como ejemplo, se puede mencionar a la Barbie tatuajes, baneada en 2006 pero publicada en el 2011. También dulces como el chocolate Carlos V, que contenía un tatuaje autoadherible dentro del empaque. Estos ejemplos dejan ver la resignificación cultural, política y económica del tatuaje en México.

Puebla, siendo uno de los estados más productivos y emblemáticos del país, tiene una población de 6 millones de habitantes. La capital es un espacio universitario donde acuden estudiantes de los estados aledaños. La región es conocida tanto por su inclinación progresista como conservadora; contraste que configura el panorama social. En México, tatuar se ha tornado en un espacio de producción cultural rentable para todo nivel socioeconómico, como una forma de trabajo legítima. La Ciudad de Puebla está en proceso de consolidar una escena de reconocimiento internacional, motivo que ha impulsado la institucionalización y profesionalización de la práctica del tatuaje.

Los artistas del tatuaje han recibido, de diversas formas, los saberes de las técnicas y el imaginario que materializa la práctica. La *Old School* mexicana, formada en la década de los setenta impulsó y estableció códigos sobre el tatuaje. En la década de los noventa, se abrió un camino que inauguró los primeros estudios profesionalizados. Para los años 2000, entró una nueva generación, bajo un clima cultural que amplió el público y el mercado. En los primeros quince años del siglo XXI, se condensaron una serie de puntos de viraje políticos, sociales, económicos y culturales, que continúan transformando la aceptación social de la antigua gráfica.

Este artículo toma forma, situándose desde una perspectiva sociológica; la mirada, es la del tatuador. Se busca entender, de manera particular, la ocupación como tatuador y como profesionales formados en universidades, en contraste con sus antecesores, para indagar sobre los efectos infundidos por el dispositivo escolar a un arte, antes más cercano al oficio, que a la profesión. La unidad de observación se enfoca en los profesionistas de la imagen; diseñadores gráficos y artistas plásticos, que se ocupan como tatuadores y construyen una

visión propia del oficio, enriquecida por la formación universitaria. En ellos encontramos una percepción interesante para pensar el cuerpo, la técnica, la creatividad, la estetización y demás interioridades del tatuaje. Los entrevistados, a través de sus experiencias profesionales, permiten relacionar al dispositivo escolar con el proceso de institucionalización y de producción visual contemporánea.

En ese sentido, se observaron dos profesiones universitarias vinculadas con el oficio del tatuador: 1) los licenciados en artes plásticas: muralistas, pintores de caballete y grabadores, quienes encuentran en el tatuaje un canal de expresión y producción, que tiene su propia complejidad técnica. En las piezas de estos artistas, se encuentra una aproximación con fondo; un uso de claro oscuro académico; composición con sistemas clásicos y la mezcla de colores. Las piezas de artistas plásticos suelen ser retos en cuanto a técnica de dibujo y pintura. En estos casos se observa que traducen su propia retórica visual a otras disciplinas artísticas. 2) licenciados en diseño gráfico, quienes se nutren de las bases del dibujo y artes clásicas, pero comprendiendo que, el diseño gráfico se enfoca en una experiencia de estetización de la imagen. Se tiende a utilizar paletas predefinidas; la composición y narrativa son más evidentes. Se enfocan en hacer del producto una mercancía agradable a la vista, ornamental y original.

Para este artículo, se diseñó un instrumento basado en el enfoque de juventud. El trabajo de campo se llevó a cabo en la ciudad de Puebla, México. Se buscaron los puntos de inflexión en las historias de vida de los entrevistados, con relación a 1) su participación en culturas juveniles; 2) influencia para estudiar arte; y 3) la decisión para dedicarse al tatuaje. Se llevaron a cabo dos entrevistas de relato de vida y se retomaron dos testimonios, en los cuales los artistas comparten su trayectoria. Se buscaron marcadores que relacionaran el avance y aprendizaje técnico; así como a las relaciones entre diversos grupos, para develar procesos de cambio o conflictos.

En lo que refiere al primer y segundo punto de inflexión, se rastrearon culturas de la socialidad juvenil en los tatuadores profesionistas. Se preguntó por preferencias de consumo de imágenes; admiración de cierta narrativa o estética; orden visual en etapas previas a la adolescencia; impacto de medios de comunicación o espacios culturales que los acercaron al tema del tatuaje. Se observó la influencia de las culturas juveniles en los tatuadores, pues se asume que las

interioridades de la juventud potencializan la distinción de valores contrahegemónicos, que emergen como subjetividades de artista. La fuerza de la socialidad juvenil se articula con la formación académica en la universidad (Moreno y Urteaga, 2022, Hernández de la Rosa y Moreno, 2021). Las líneas en el tiempo, llenas de valores de juventud, se filtran con el dispositivo escolar y el centro de valores institucionales (Moreno, 2022), lo que permitió explorar sobre el tercer punto de inflexión para percibir cómo los primeros artistas influyeron en la ocupación de tatuador, configurada hoy, como un trabajo moderno.

La primera entrevista se realizó a Huereck, artista urbano de grafiti y actualmente residente en Francia. La segunda entrevista fue aplicada a Hilagrio, licenciado en diseño gráfico y tatuador con estilo tradicional en el centro de Puebla. La tercera entrevista es a Walda la Bruja, egresada de diseño en Bellas Artes, y tatuadora en Puebla desde el 2020. Como cuarto caso se expone mi propia experiencia, como una perspectiva más hacia el tema, ya que mi formación es como licenciado en artes plásticas y me dedico al trabajo de tatuaje desde el 2018.

Primer punto de inflexión: participación en culturas juveniles

En la primera entrevista, realizada a Huereck, se puede observar que el grafiti lo ha impulsado a formarse como artista. Uno de los saberes de la cultura juvenil, que se experimenta en la calle, es la práctica del *Tag*. La acción se trata de dejar una firma prediseñada por el autor, con un aerosol, sobre un lugar del espacio público. Es una manera de apropiarse de la calle, propia de varias culturas juveniles, como la del hip-hop. Huereck ha sido parte, desde los 11 años, de salidas a hacer pintas en la ciudad y el *crew* (en el ámbito de la cultura juvenil del *hip hop*, se refiere al grupo que participa en alguna actividad como el rap, el grafiti, etcétera). con la que lo ha realizado la mayoría del tiempo, sigue activa.

Por su parte, Hilario manifestó interés por dibujar y por el orden visual desde pequeño; de tal manera que su habitación la diseñaba con sus propios dibujos enmarcados en la pared. Es en la cultura del rock, donde observa iconos como Mötley Crüe o Red Hot Chili Peppers, y ubica un imaginario en torno a la música heavy rock y al tatuaje. Interesado por la figura del Rockstar, Hilario frecuenta los principales foros de rock de la ciudad de Puebla desde su temprana juventud: la Ciricua, Rockutla, Estudio 803. Espacios en donde se reúne y presenta la escena local. En el panorama actual, los restaurantes/bar

McCarthy's y Azulito, son escenarios importantes que han continuado la oferta de rock en la ciudad.

Hilario también toca la batería y, por varios años, formó parte de un proyecto de rock con amigos y primos. Es también desde la institución familiar, en quienes ve plasmado por primera vez un tatuaje, que emerge su interés. Aquí surge una especie de relación de poder y complicidad con sus primos mayores. Decide involucrarse con Psycatris, un estudio cercano en donde se tatuaría por primera vez a los 18 años, pero sin autorización de los padres, como sucedió en varios casos de la generación.

El testimonio de Liliana es un acercamiento desde el arte Pop. Es una fan del Nintendo clásico: *Mario Bros*, *Kirby*, *Yoshi Island*. Así como caricaturas que se transmitían por televisión como *Sailor Moon*, *Ranma1/2* y los *Simpsons*, estas producciones culturales son una potente influencia visual. Tanto papá como hermanos jugaron un papel importante para darle criterio e involucrarla en el consumo de música, diseño y grafiti. En la secundaria, artistas de rock como: *Marlyn Manson*, *Radiohead*, *System of a Down*, incluso la música de *Jeans*, fueron elementos para participar en los espacios de socialidad juvenil. Posteriormente se acercaría a una amiga, Bere, con quien, en palabras de Liliana, formaría tribu. El dibujo siempre ha sido para Liliana una actividad que hace por gusto. Con el tiempo, amigos suyos fueron impulsándola para expandir su creatividad y participar en competencias de arte.

El cuarto caso que se observa en este texto es particular, ya que es la experiencia propia. Desde pequeño estuve en contacto con músicos por parte de ambas familias. Además de aprender a interpretar instrumentos, formé un criterio estético con base al rock de *Queen*, *Yes*, *Led Zeppelin*, *Pink Floyd*. Esto me llevaría a formar parte de ensambles de música, hasta el día de hoy. Además de la música blues y latina, el metal es lo que he encontrado como pertenencia propia a las tribus de músicos. El *numetal*, el *trash*, el *power*, el *death* y el *black* significan etapas en las que he participado de grupos con distintos artistas, escenario, ensayos y fiestas.

Segundo punto de inflexión: en el dispositivo escolar

Para Huereck, involucrase en la cultura del aerosol, lo encamina a decidir formarse como un artista profesional; estudia la licenciatura de artes visuales. Durante la universidad aprende el oficio de artista plástico clásico: caballete, grafito, óleo y demás técnicas con las cuales expresar un imaginario y lenguaje que ya había comenzado a tejer en el mundo del grafiti. Una serie de pintas en estilo 3D, demuestran cómo su nivel técnico progresaba en los años de universidad. Comenzó a aportar conocimiento institucionalizado en el dispositivo escolar, a los saberes y valores propios de la cultura juvenil con la que creció: el grafiti.

A Hilario, el dispositivo familiar lo encamina a la profesionalización; entra a la ingeniería en informática y computación. Sin embargo, no tarda en darse cuenta que su vocación está dirigida en específico al tatuaje. Decide sugerir a sus padres estudiar la carrera en artes visuales, pero la idea de estudiar arte es concebida en el sistema familiar como estudiar nada. Diseño gráfico representa una opción que involucra la profesionalización de la producción de imágenes y, a su vez, está en un ámbito de desarrollo comercial. Durante la formación académica, aprendería la manera de hacer algo agradable al ojo; para el diseño gráfico el impacto visual tiene gran importancia para los clientes y públicos en general. En la universidad, clases teóricas y talleres le brindaron herramientas de dibujo, de grafica digital y de sintaxis visual para profesionalizar su trabajo.

Desde la mirada de Liliana -o Walda, como se le conoce entre tatuadores-, es durante la preparatoria que conoce a un amigo español, que trabaja en la academia como historiador del arte. Él le platica su propia experiencia, donde observa en el arte un modo de vida. Walda trabajaba en un café al mismo tiempo que comenzó la licenciatura de artes plásticas; en el 2010 ingresa a UNARTE. Sin embargo, los costos de la colegiatura y las contradicciones de la formación profesional en un oficio que requiere práctica de taller, la conducen a dejar la academia, salir del país y explorar otras opciones.

En su entrevista, Liliana expresó una crítica sobre el clasismo que domina el medio del arte profesional. Los proyectos, las becas, se vuelven privadas o poco accesibles. El arte como una carrera profesional, se vuelve exclusiva para un perfil específico y especializado en el que hay que competir seguido, por reconocimiento y estímulos que son escasos. Walda se considera escéptica del arte académico y gira hacia una profesionalización práctica. En la formación como

diseñadora encontró un espectro de elementos para construir imágenes y herramientas que implementa a la representación visual. Discurre que desarrollar el talento, es trabajar y practicar. Unificar herramientas y teorías para enfocarse y seguir aprendiendo. Entra al Instituto de Bellas Artes, donde estudió diseño gráfico con un alto nivel de rendimiento.

En mi experiencia, la socialidad en los escenarios de música, influyó en querer profundizar, entender y construir un concepto de artista. En mi trayectoria, al momento de elegir estudios universitarios, me convencí de querer desarrollar un modo de vida fuera del *establishment*. Esta toma de posición iniciaba al optar por estudios de estética, ya que la mayoría de los compañeros generacionales se inclinaron por ingenierías, ciencias utilitarias y exactas. El programa de artes plásticas se actualizó a nivel nacional en 2007 y se integró, a la escolarización del arte, una carga académica intelectual. En la carrera de plásticas se estudian diversas teorías de arte contemporáneo y producción cultural; historia que abarca desde lo clásico hasta las neovanguardias; así como estética, semiótica y filosofía del arte. Ya que tengo familiares que legitiman las ciencias sociales, fue el complemento teórico lo que me convenció a incursionar en la licenciatura de artes como una formación profesional y el camino para confrontar mis dudas.

Tercer punto de inflexión: tatuar

Es interesante observar que Huereck, no se identifica con el tatuaje hasta después de la formación académica, a pesar de que, desde la cultura del grafiti, a temprana edad, ya había sido invitado por parte de tatuadores a aprender. Huereck comienza a hacer tatuaje cuando lo concibe y asimila como una técnica más en las disciplinas del arte. Durante su entrevista lo expresó como una rama con su complejidad y sus retos, tal como los tiene la acuarela, aguafuerte, la impresión 3D o el grafiti. Surge una ambición por hacer de las piezas del tatuaje algo contemporáneo y vanguardista; traducir su propio lenguaje a las exigencias de la técnica, y lograr un impacto visual desde la piel, así como en un bastidor o un muro.

Se reconoce en Hilario un caso peculiar, por involucrarse tan temprano al tatuaje y definir su interés en este arte, en consecuencia, termina envuelto como parte de la *Old School*. Él se formó en diseño, justo para ser tatuador, lo que significa que ya estaba dentro del mundo del tatuaje. El dispositivo escolar le

brindó herramientas, así como pertenencia a formas institucionalizadas del conocimiento. A diferencia del él, encontramos otros artistas que salen de la formación de arte sin saber que sus habilidades y conocimiento las enfocarán a tatuar. La customización de automóviles o Hot Rod americano, es parte de la cultura del Hard rock. Ilustradores como Rat Fink, son para Hilagrio una referencia para su propio trabajo de ilustración y la creación de diseños originales al tatuar. En la actualidad, es dueño del estudio de tatuaje Ragnarök en el centro de la ciudad de Puebla.

La idea de tatuar surge en Walda a través de su hermano, quien consigue una máquina de tatuar en internet y empieza a practicar. Él impulsa a Walda hacerlo también, ambos se involucran. Liliana piensa que el tatuaje es un arte útil, lo considera como algo práctico y de directa aplicación; que circula de manera inmediata en la distribución de valores visuales y económicos. Al terminar la universidad, se dio cuenta que para continuar en el tatuaje le faltaba involucrarse más en el tema. Preguntó por un espacio de aprendiz en un estudio y entró a trabajar en “Electric Ink” donde comenzaría su aproximación al oficio de tatuadora.

Desde mi experiencia, cuatro años después de terminar la universidad, tenía ya bastantes tatuajes, mas no surgía aun la iniciativa de tatuar. Aunque me lo habían sugerido amigos, fue la impresión que me causaron unas fotos del trabajo de un tatuador japonés, lo que me hizo acercarme al lenguaje geométrico y gráfico que había desarrollado en la formación de artes plásticas. El tipo de tatuaje neotribal, *body suits* geométricos y líneas extensas en el cuerpo, me incitaron a aplicar mis conocimientos de la universidad y mi experiencia como artista al oficio de tatuador. Mis posibilidades económicas de ese momento me permitieron conseguir una máquina, dedicarme a estudiar de forma autodidacta y en seminarios. Me acerqué a Hilario para orientación, ya que existe confianza de una amistad que tenemos desde preescolar y me recomendó al estudio *Skin Gallery*, donde estuve como aprendiz en 2018. Actualmente trabajo por citas en el estudio Ragnarök.

El saber y el hacer: el taller como escuela

El proceso de profesionistas que se dedican al tatuaje deja entrever que escolarizar el arte es un tema que parece tomar dos vías. Por un lado, en los elementos

de formación de un productor visual. La producción plástica involucra necesariamente un espacio con el material y las herramientas adecuadas. La importancia del espacio de taller para un artista es fundamental para la práctica de dibujo, pintura, grabado, animación, escultura, tatuaje. En este espacio se ensaya y ejercita el control muscular y mental, la incorporación de las técnicas. El taller es de suma importancia para el progreso en los acabados de un artista. En las universidades se cuenta con asesoría, tiempo y dedicación para perfeccionar habilidades centrales. La contradicción aquí suele ser cuando los programas de educación sólo acreditan una capacidad técnica y la falta de formación civil y laboral arroja a un productor visual a la incertidumbre.

El lado intelectual del artista se incluye en varios programas de nivel superior desde el 2008. La dimensión conceptual en el arte ha sido explorada por creadores plásticos desde las vanguardias del siglo XX. Sin embargo, también la historia; las teorías contemporáneas, la interdisciplina, la inserción en el mercado y las instituciones, son parte del contenido que, durante la licenciatura, profesionaliza a los artistas.

Sin embargo, la otra vía es la función de legitimación que hacen las instituciones artísticas al fomentar los espacios de educación, estímulos y exposición sólo para iniciados. En México, al centro del país, se concentra la mayor influencia de poder. En la capital, existen bachilleratos en donde se perfilan a los jóvenes hacia la gama de posibilidades de estudios superiores como: la UNAM, el Politécnico, Bellas Artes, la UAM. En estos bachilleratos, los que piensan entrar a un estudio de nivel superior en artes, aprenden a formar un portafolio que les será requerido a su ingreso. Sin embargo, fuera del centro del país no existen este tipo de bachilleratos, lo que marca una desventaja en el sentido de que las instituciones más reconocidas tienen filtros para iniciados. Esta función de centralidad se engrana con las necesidades de los museos y galerías que comercian la producción cultural.

La situación se ha agudizado en los últimos cinco años. Los programas académicos se han tornado cada vez más exclusivos o bien, más técnicos. La creatividad, es ahora también un valor técnico, en el que con base a ciertos algoritmos o esquemas se puede decir que se producen creativos. Es decir, que la formación intelectual y práctica de los artistas hoy, es para formar creativos que puedan incluirse en grupos de trabajo de cualquier disciplina.

Otra discusión para plantear es el entendimiento profesional del cuerpo. En primera instancia, podríamos abordar el uso biopolítico y el poder disciplinario desde la medicina, la estética y la ciencia. La anatomopolítica, incorpora funciones y hábitos en los sujetos. Los esquemas corporales y de percepción, el eros, está establecido en un canon de orden normativo que regula los procesos de salud, de muerte, de nacimiento y de imagen corporal; y se someten al desarrollo de dispositivos de control.

El cuerpo es el cáliz del sistema, y desde el arte más clásico, es el más puro elemento de contemplación. La representación del cuerpo humano, un retrato, un busto, son significaciones de subjetividades que tienen una posición material en el mundo. Son formas con las que las culturas juveniles se identifican o cuestionan. Las imágenes corporales son referencia, interacción e identidad de un canon o de contraculturas que oponen valores, o crean estilos.

El dibujo es la base de todas las bellas artes; el punto y la línea. Los artistas académicos hacen un exhaustivo estudio de anatomía muscular para hacer una representación técnica, sin embargo, es plasmado en un plano: dibujo, pintura, gráfica; o muchos planos: escultura. El tatuaje es una combinación de ambas perspectivas. La piel es como el lienzo en blanco donde se plasma el dibujo del tatuaje; al mismo tiempo, el cuerpo es consecución tridimensional de planos. Para no caer en una especie de rotulación al tatuar, hay que componer con base a la forma que toma la piel al envolver el cuerpo humano en sus tres dimensiones; sintaxis de la imagen corporal.

Otro factor que está al interior de los artistas que hacen tatuaje, es la conexión del tatuador y el tatuado. El cuerpo, el lienzo vivo, encarna una subjetividad que además de poner su interés y medios para adquirir un tatuaje; funge de soporte para la realización de la pieza; acto que conlleva dolor. Es remarcable que en algunos pintores que tatúan, se les complica ganar la confianza o entablar una conversación con su cliente, ya que el hábito de producir obras plásticas es una actividad personal y privada entre el artista y su bastidor.

A manera de conclusión: tatuadores artistas y profesionales

Las culturas juveniles condensan valores propios que se forman en las juventudes, y en el espacio de socialidad escolar y grupal. Estos valores son fragmentos que posibilitan la creación de narrativas visuales y conceptuales. Los elementos que se conjugan existen subsumidos en los valores hegemónicos, o se oponen a

lo establecido. La teoría social y los estudios de juventud son herramientas para excavar, analizar y acercarse a las experiencias de los tatuadores.

El paradigma tribal, que Maffesoli propone, funciona para hacer una inversión del sistema individualista. La tribu, resuena en las culturas juveniles que tejen lazos sociales de apoyo durante el crecimiento y comparten su enfoque de modo de vida. La pertenencia de las tribus refuerza la apertura a la formación de subjetividades que entren en desacuerdo con el orden establecido. En el testimonio de Walda, se observa cómo la pertenencia con un grupo de amigos involucrados al modo de vida de artista: sus hermanos en la música y el diseño; su amigo historiador de arte y su amiga que porta un cabello teñido de azul eléctrico forma una tribu en la que se pueden nutrir entre ellos al estar juntos y compartir cultura. La tribu rompe con la forma homogénea de existencia, que se basa en los valores centrales del proyecto liberal.

La familia juega un papel importante en el desarrollo de las juventudes. Por un lado, la familia es un dispositivo de poder, que transmite conocimientos institucionalizados, normalizantes y en su mayoría edipizantes. Madre y padre marcan un discurso establecido de valores y hábitos. No obstante, la institución familiar impulsa la trayectoria de los artistas entrevistados. En el caso de Hilario y mi experiencia propia, el padre es una figura que no impone una profesión en específico, pero sí exige cursar la educación superior y profesionalizarse. Igualmente, la figura de la madre significó para mí un acercamiento temprano a la literatura, el cine y el conocimiento desde una mirada de investigación; lo que influyó y validó la inquietud por encaminarse hacia la estética y ciencias sociales.

Asimismo, en la familia hay espacios de socialidad juvenil, donde se crean lazos entre contemporáneos -primos y hermanos-, que fortalecen un vínculo tribal. Para Walda, sus hermanos le enseñan una selección de artistas musicales que le formarían un criterio estético desde temprana edad. También, su hermano, es quien la convence de conseguir una máquina y aprender a tatuar juntos. En la historia de Hilario, la convivencia con sus primos, tatuados, que lo invitan a tocar batería en una banda, permearía junto con otras sensibilidades de la cultura del rock hacia el modelado de la subjetividad de un artista.

El rock es una cultura juvenil creativa. El heavy rock es un subgénero que expresa un tono agresivo, con batería, voces, guitarras distorsionadas; genera un fuerte impacto en el espectador. Hilario se sumó a la cultura del rock, esto

conlleva algunas particularidades estéticas que asimiló, como el importante uso del diseño gráfico e industrial en los Hot Rod y el tatuaje tradicional que portaban músicos del género. El imaginario del rock le permitió desarrollar su propia ilustración tradicional combinándola con técnicas digitales. Desde la adhesión al rock, Hilario construye su propio lenguaje; una interpretación del estilo americano tradicional con elementos mesoamericanos.

Por otro lado, los videojuegos son una importante influencia en las culturas juveniles de artistas. Estos entretenimientos suponen estar frente a la televisión, mientras una configuración de colores y dibujos son animados. La profesionalización brinda las herramientas para producir estos dibujos y ponerlos en movimiento; definir paletas propias; gestionar clientes o establecerse en el mercado del arte. El tiempo de formación del dispositivo escolar, es un impulso para desarrollar el talento; para percibir y producir los detalles que llevan los videojuegos o las representaciones populares que son divertidas y atractivas. Estudiar en el Instituto Nacional de Bellas Artes, facilita excelentes talleres de computación y diseño, para poder experimentar una formación profesional y aprender de manera rigurosa a construir imágenes.

El grafiti es una cultura juvenil que antecede a la profesionalización de un artista. El grafiti es para Huereck, la primera forma de expresión artística que aprende; que ha desarrollado; y en la que es bastante reconocido de manera internacional. Para llegar a esta etapa, decidió tomar la decisión de profesionalizarse en la universidad para mejorar su calidad de artista, destacar y hacer una producción de obra original y de calidad. La experiencia juvenil de hacer grafiti es una fuerza contracultural que tiende a fundirse con la adrenalina de un cuerpo adolescente. Sin embargo, la trayectoria de Huereck devela que comprometerse con el modo de vida de un artista profesional y tener un periodo de formación superior le ha posibilitado materializar acontecimientos y procesos de su producción como: pulir técnicas en talleres acondicionados y con expertos; elaborar un lenguaje de sintaxis visual; y desarrollar sus habilidades para gestionar espacios de exposición. Por ende, el proceso de formación es importante, ya que esto representa un desarrollo de herramientas que son de utilidad para el trabajo como artista y para la profesionalización del tatuador.

En el caso de Liliana e Hilario, que estudiaron Diseño gráfico, adquirieron herramientas para generar una sintaxis visual que impacte, lo que posibilita la construcción de una imagen atrayente. Al mismo tiempo, el diseño gráfico

como profesión, es una experiencia de negociación constante con clientes, que buscan comunicar identidades, conceptos o productos; así como el tatuador usa su experiencia para dialogar con sus lienzos sobre los proyectos de tatuaje.

En el caso de Huereck y el mío, la formación como artistas plásticos detonó un espectro de posibilidades técnicas y criterios de la producción de autor que funcionan como estructuras en la ocupación del tatuador. La formación profesional de artistas permite explorar un lenguaje de elementos que se van develando en la producción visual. La dedicación al trabajo riguroso permite traducirlos a las posibilidades de la imaginación y del tatuaje.

Como resultado, vemos que entrar a estudiar, para dedicarse a tatuar o estudiar, y después internarse en tatuar, desemboca también en la necesidad de iniciarse en el mundo específico del tatuaje. En el caso de los entrevistados, todos se involucraron como aprendices de un estudio establecido. Esta experiencia de aprendiz es para un artista previamente formado, un proceso de traducción de elementos y conceptos de dibujo, pintura, escultura y diseño. También es un periodo para iniciarse en el dominio de la técnica, los estudios de tatuaje son entornos parecidos a talleres, en donde se almacenan todos los materiales y el espacio necesario para practicar la disciplina. Así como todas las actividades que involucran el dominio corporal de una técnica, en el tatuaje, la práctica hace al maestro también. Sin embargo, esta forma taller del tatuaje, fomenta un aprendizaje de oficio. Es por esta razón que es importante reforzarse con el saber institucionalizado en el dispositivo escolar.

Es significativo reflexionar sobre las posibilidades de que los saberes del tatuaje se institucionalicen. En cada localidad, existen Expo-tatuaje, convenciones en donde se compiten por categorías y en las que se gana reconocimiento del gremio. Dichas dinámicas cobran cada vez más fuerza en la escena de tatuadores. Los museos y galerías han comenzado a promover el tatuaje como parte de las exposiciones que son montadas, legitimando su igualdad a disciplinas clásicas y contemporáneas. Incluso proyectos académicos de educación superior han impulsado la apertura de las líneas de investigación para problematizar el tema. En el futuro próximo, cabe la posibilidad de que el dispositivo escolar engulla al tatuaje y lo presente como una carrera de tatuador en las universidades.

Se ha identificado una generación en México que se le denomina como *Old School*, estos tatuadores se generaron en los ochenta y establecieron los códigos

básicos para el oficio. Los tatuadores de esta generación pertenecieron a colonias populares y se vieron influenciados por punks, expresidarios y “anormales” que entintaban su piel con las maneras más improvisadas. En la década de los noventa, se establecen los primeros estudios públicos. Es en la década del 2000, cuando la apertura social pone en escena a la generación nacida en la década de los ochenta. Identificados como *Tatuadores de oficio*, son quienes perfeccionan el modo de trabajo y la técnica. Implementan mejor tecnología y ganarán reputación. A esta generación le toca una apertura social inmensa, lo que se ve reflejada en un mercado con mucha demanda y, en algunos casos, ganancias de dinero importantes. Esta situación ventajosa, dista mucho de la vida de los pioneros, quienes tatuaron en tianguis, banquetas o espacios improvisados. Pero es evidente que, los *Tatuadores de oficio*, se forman a partir de los cimientos que establece la *Old School*, generación que abrió los primeros caminos.

Los artistas profesionalizados mediante el dispositivo escolar son parte del proceso de transformación del tatuaje moderno y su devenir como trabajo de producción artística y cultural. En México, se abren cada vez más espacios que ofrecen seminarios de diversos estilos y técnicas de tatuaje, fomentando la preparación en las nuevas generaciones. Aunque esta generación no se forma directamente de la generación previa, sí entra en conflicto con la distribución de la demanda del mercado. Los tatuadores de oficio pierden cada vez más terreno contra los tatuadores con formación artística, ya que el oficio exigió por mucho tiempo ser un gran copista. Ahora, sin embargo, se prioriza la producción original y especializada de imágenes.

Es claro que, en la actualidad, hay una heterogeneidad de tatuadores, que siguen buscando y encontrando sus posiciones. El tatuaje comparte elementos formales y conceptuales con el arte. Una característica en común es también la diversidad de perspectivas con las que se pueden abordar y que buscan configurar una forma definida para resignificar esta práctica ancestral y darle una forma contemporánea.

Fuentes de información

- Acha, J. (1999). *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. México: Fontamara.
- Adorno, T. W. (1970). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. W. (1987). *Minima Moralia*. Madrid: Taurus.

- Álvarez, J. (2003). *Como hacer investigación cualitativa*. México: Paidós.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los pasajes*. Madrid: Editora Nacional.
- Benjamin, W. (2002). *Ensayos (Tomo IV)*. Madrid: Editora Nacional.
- Benjamin, W. (2000). *La obra de arte en la época de reproducción técnica*. París: Gallimard.
- Benjamin, W. (2002). *Calle de dirección única*. Madrid: Editora Nacional.
- Benjamin, W. (1973). *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Echeverría, B. (1998). *Valor de Uso y Utopía*. Ciudad de México, México: Grupo editorial siglo XXI.
- Feixa, C. (2018). Culturas juveniles como perspectiva para analizar juventudes (1993-2018). *Ultima década*, 26(50).
- Feixa, Carles (2014). *De la Generación @ a la Generación #*. España: NED.
- Feixa, Carles (1998). *De jóvenes, bandas y tribus*. España, Ariel
- Han, B.-C. (2000). *Psicopolítica*. México: Herder.
- Han, B.-. (2017). *La agonía de Eros*. Barcelona: Herder.
- Náteras, A. y Morín, E. (2009). *Tinta y Sangre*. México: Contracultura.
- Maffesoli, M. (2010). *La tajada del diablo. Compendio de subversión posmoderna*. México: Siglo XXI.
- Maffesoli, Michel (2004). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México: Siglo XXI.
- Maffesoli, M. (1990). La socialidad postmoderna. *Revista NEXOS*.
- Marcuse, H. (1953). *Eros y civilización*. Madrid: Sarpe.
- Moreno, H. (2016). *Quieto, atento y obediente*. México: UNAM
- Moreno, H. (2022). Dispositivo escolar: experiencias y territorialidades. *En Diálogos sobre educación, temas actuales sobre investigación educativa*, 24 (13), 1-20. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-21712022000100026&script=sci_abstract
- Hernández de la Rosa, E. y Moreno, H. (2021). Juventud universitaria: una socialidad cyborg. *En Revista Argentina De Estudios De Juventud*, (15) <http://se-dici.unlp.edu.ar/handle/10915/139455>
- Moreno, H. y Urteaga, M. (2022). Resistencias juveniles: tácticas creativas. *En Bajo el Volcán. Revista del Posgrado de Sociología*, 7 (4), 9-26. <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/bevol/article/view/2554/1983>
- Ons, S. (2018). *El cuerpo pronografico. Marcas y adicciones*. Barcelona: Paidós.
- Rancière, J. (2008). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: La Fabrique.
- Urteaga, M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*. México: UAM/Juan Pablos Editor.
- Weber, M. (1922). *Economía y Sociedad*. Tübingen, Deutschland: J. C. B Mohr.