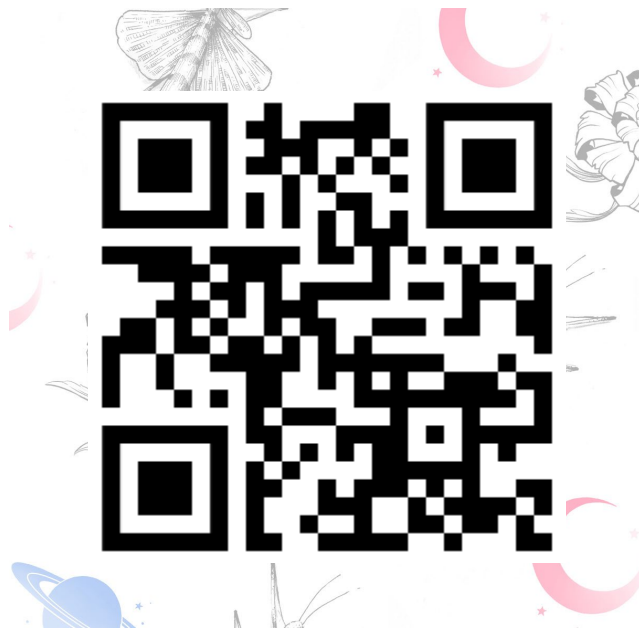




TATUAGEM COM AÇÕES COLABORATIVAS

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

Daniela Pereira Melo Benite

PERMANÊNCIAS NARRATIVAS:
TATUAGEM COM AÇÕES COLABORATIVAS

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais com Habilitação em Multimídia e Intermídia do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

Orientadora: Professora Doutora Silvia Regina Ferreira de Laurentiz

São Paulo 2019

BANCA EXAMINADORA

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Silvia, não somente pela sabedoria, mas pela paciência e toda confiança que me passou durante todo este processo.

Agradeço à Aurora, minha linda, por sempre me apoiar e por revisar meus textos.

Agradeço à minha família por me reconhecer e apoiar, mamãe, papai e pequeno grandão Fredinho.

Agradeço aos meus amigos por acreditarem, apoiarem e participarem dos meus projetos.

Agradeço a quem estiver lendo pela atenção e curiosidade.

RESUMO

Este trabalho procura pesquisar e explorar as narrativas atreladas à tatuagem e os papéis das partes envolvidas. O foco é no lugar que a pessoa tatuada pode habitar, sendo potencialmente sujeito de uma narrativa e ao mesmo tempo suporte e objeto de contemplação. Aqui também proponho um projeto colaborativo entre tatuadora e pessoa tatuada envolvendo realidade aumentada.

Palavras chave: Tatuagem. Narrativa. Realidade Aumentada. Corpo. Objeto.

ABSTRACT

This text aims to research and explore narratives linked to tattoos and the roles of the people involved in the process. The focus is on the different roles that the tattooed person can take, from subject of their own narrative to a canvas and a contemplation object. Here I also propose a collaborative project between tattooed and tattooer involving augmented reality.

Key Words: Tattoo. Narrative. Augmented Reality. Body. Object.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: “MATÉRIEL DE TATOUAGE” DE “MAS D’AZIL”, FRANÇA, POR PÉQUART & PÉQUART (1962). FONTE: GILBERT (2000, P.10)	2
FIGURA 2: FIGURAS DA CULTURA “CUCUTENI” DO QUINTO MILÊNIO ANTES DE CRISTO, ENCONTRADAS NA ROMÊNIA. FONTE: <i>ARCHAEOLOGICAL INSTITUTE OF AMERICA</i> (2013)	2
FIGURA 3: VASO GREGO RETRATANDO MULHER DO POVO TRÁCIO. FONTE: <i>ARCHAEOLOGICAL INSTITUTE OF AMERICA</i> (2013)	2
FIGURA 4: REPRESENTAÇÕES PICTÓRICAS DOS CLICHÉS DE LORETO. FONTE: BERI (1889)	2
FIGURA 5: IMAGEM DO DIÁRIO DE WILLIAM LITHGOW E ILUSTRAÇÃO DE SUA TATUAGEM. FONTE: FRIEDMAN (2016)	2
FIGURA 6: IMAGEM DE TATUAGENS FEITAS EM PEREGRINAÇÃO RELIGIOSA A JERUSALÉM EM 1669. FONTE: FRIEDMAN (2016)	2
FIGURA 7: ESTATUETA JAPONESA DE ROSTO MARCADO DATADA POR VOLTA DE 2000-1000 A.C. FONTE: <i>ARCHAEOLOGICAL INSTITUTE OF AMERICA</i> (2013)	2
FIGURA 8: GRAVURA UKIYOE DO ARTISTA EISHOSAI CHOKI (1790). FONTE: UKIYO-E.ORG	2
FIGURA 9: FOTOGRAFIA FEITA PELO FOTÓGRAFO JAPONÊS KUSAKABE KIMBEI, FIM DO SÉCULO XVIII. FONTE: GOOGLE ARTS& CULTURE	2
FIGURA 10: ILUSTRAÇÃO DE UM GUERREIRO DA NOVA ZELÂNDIA POR SYDNEY PARKINSON, 1770. FONTE: GILBERT (2000, P.35)	2
FIGURA 11: LIVRO ALEMÃO UTILIZADO NA POLINÉSIA PARA O RESGATE DA PRÁTICA ANCESTRAL DA TATUAGEM. “DIE MARQUESANER UND IHRE KUNST” POR KARL VON DEN STEINEN. FONTE: WWW.KLINEBOOKS.COM	2
FIGURA 12: FOTOS TIRADAS POR LARS KRUTAK DE JOVENS KAYABI QUE MANTÊM A PRÁTICA DA TATUAGEM NOS DIAS DE HOJE. FONTE: KRUTAK (2013)	2
FIGURA 13: ILUSTRAÇÃO DO INÍCIO DO SÉCULO XX MOSTRANDO AS REPRESENTAÇÕES DOS NOMES TATUADOS NOS KAYABI. FONTE: KRUTAK (2013)	2
FIGURA 14: XAMÃ KAYABI. FONTE: KRUTAK (2013)	2
FIGURA 15: “LADY VIOLA, THE MOST BEAUTIFUL TATTOED WOMAN IN THE WORLD” 1920. FONTE: <i>ELSAHOLLAND.COM</i> (2014)	2
FIGURA 16: CORPO DE TIM STEINER TATUADO POR WIM DELVOYE E EXPOSTO NO MUSEU DO LOUVRE, 2012. FONTE: HAMDAN (2015)	2
FIGURA 17: CORPO DE TIM STEINER TATUADO POR WIM DELVOYE E EXPOSTO NO MUSEU DO LOUVRE, 2012. FONTE: HAMDAN (2015)	2
FIGURA 18: LONDON TATTOO CONVENTION 2018. FONTE: WWW.INKEDMAG.COM	2
FIGURA 19: SINGAPORE INK SHOW 2017. FONTE: @JAVANNG (TWITTER, 2017)	2
FIGURA 20: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), NAGIKO CRIANÇA	2
FIGURA 21: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), NAGIKO SENDO PINTADA	2
FIGURA 22: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), JEROME COMO ‘LIVRO UM’	2
FIGURA 23: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), O LIVRO 9	2
FIGURA 24: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), NAGIKO NA CHUVA	2
FIGURA 25: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), LIVRO DESTRUÍDO PELA CHUVA	2
FIGURA 26: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), LIVRO DO CORPO DE JEROME	2
FIGURA 27: TATUAGEM QUE FIZ EM QUE O CLIENTE TROUXE UM DESENHO PRÓPRIO PARA SER TATUADO (2019). FONTE: ARQUIVO PESSOAL	2
FIGURA 28: PRIMEIRO AUTO TATUAGEM (2017). FONTE: ARQUIVO PESSOAL	2
FIGURA 29: AUTO TATUAGEM (2019). FONTE: ARQUIVO PESSOAL	2
FIGURA 30: SCREENSHOT CAMPANHA AME DE NOVO (PETZ, 2017)	2
FIGURA 31: SCREENSHOT CAMPANHA AME DE NOVO (PETZ, 2017)	2
FIGURA 32: SCREENSHOT CAMPANHA AME DE NOVO (PETZ, 2017)	2
FIGURA 33: EXEMPLO SOUNDWAVE TATTOO. FONTE: SIVERTIMES.COM (2017)	2
FIGURA 34: TATUAGENS TEMPORÁRIAS DE QR CODES (SCOTT BLAKE, 2014). FONTE: HAMDAN (2015)	2
FIGURA 35: SCREENSHOT DE VÍDEO DO YOUTUBE MOSTRANDO A TATUAGEM DE QR CODE DE UM PAI (URIEL SPINHARDI CIAMBELLI) EM HOMENAGEM A SEU FILHO	2
FIGURA 36: QR CODE. FONTE: ARQUIVO PESSOAL	2
FIGURA 37: STILL DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA (1996), NAGIKO PROJEÇÃO SOBRE PINTURA	2
FIGURA 38: PROJETO PRÁTICO NA EXPOSIÇÃO, 2019. FONTE: ARQUIVO PESSOAL	2

SUMÁRIO

Introdução.....	9
1-Panorama Histórico	11
2-Tatuagens: Narrativas e Corpo como Objeto.....	23
3-O livro de Cabeceira: A Questão do Sujeito e a Permanência ..	35
4-Proposta Prática: Ações Colaborativas e Realidade Aumentada	44
Considerações Finais	53
Referências.....	56

INTRODUÇÃO

Tatuagem, processo que envolve injetar pigmento na segunda camada da pele criando marcas permanentes.

Há aproximadamente três anos comprei meu primeiro livro sobre história da tatuagem, um ano depois iniciei o processo de me profissionalizar na área. A tatuagem sempre foi de grande interesse, principalmente quanto às informações que ela pode carregar e os papéis que o corpo pode performar.

No segundo semestre de 2017 fiz um curso na *Academia Tattoo* de seis meses. A Academia era em um estúdio de São Paulo, lá assisti o trabalho de alguns tatuadores como aprendiz e tive aulas teóricas, práticas e até algumas provas. A primeira pele que tatuei foi a minha, como uma primeira avaliação / prova do curso. Além de aprender as técnicas, ali comecei a entender os diferentes papéis e funções do corpo naquele contexto, variando de sujeito a objeto, mais comumente uma mistura de ambos.

Não é um problema o corpo tatuado ser tela ou algo a ser contemplado, seria aliás impossível marcá-lo sem o transformar também em objeto. A questão está no extremo dessa relação que pode chegar a uma negação do indivíduo. Além desse tópico, desejo explorar aqui as narrativas ao redor da tatuagem, os diferentes papéis do corpo, a permanência dessa imagem gravada e a possibilidade não somente do indivíduo tatuado como sujeito e objeto ao mesmo tempo, mas como colaborador do processo.

Outra questão é o potencial narrativo e estético que outras mídias podem ter se colocadas em relação à tatuagem em um processo de colaboração. Por isso, no desenvolvimento do trabalho prático utilizei recursos tecnológicos para alcançar os objetivos poéticos.

O desenvolvimento deste trabalho envolveu a criação não somente desta pesquisa e do projeto prático que envolveu diferentes mídias, mas também

a criação de um Diário de Bordo e um pequeno Guia para Iniciantes. O Diário é um registro de todo processo de criação e das relações construídas entre a tatuadora e os participantes. O Guia é para aqueles que como eu se interessam em tatuagem como profissão, mas não sabem por onde começar. Ambos se encontram em apêndice.

Aqui construí quatro capítulos. Primeiro um panorama histórico da tatuagem, contextualizando a prática e introduzindo um pouco dos diferentes contextos em torno das tatuagens. A partir desta introdução histórica coloco como assunto o potencial narrativo da tatuagem. Apresento textos e entrevistas que buscam explorar os motivos de se tatuar e o que a imagem gravada pode representar. Em seguida entram os diferentes papéis da pessoa, do corpo, nessas narrativas: quando ela é sujeito, objeto, suporte.

Trago como um dos pilares dessa discussão o filme *O Livro de Cabeceira* de Peter GREENAWAY (1996). Ele trata sobre vários dos tópicos que menciono como centrais para este trabalho, principalmente das narrativas e papéis da pessoa que recebe a pintura em seu corpo. Abrange do papel deste como sujeito até a total objetificação e subjugação de quem está servindo como suporte/tela, além de tanger em temas como a permanência e a relação de diferentes mídias com diferentes durabilidades no mesmo suporte.

No último capítulo apresento as contribuições possíveis da pessoa tatuada para o processo da tatuagem, tanto na criação da imagem a ser marcada quanto nas informações atreladas a ela. Com isso contextualizo meu projeto para a produção prática, que além de colaborativo, se utiliza de diferentes mídias para apresentar narrativas particulares de cada corpo envolvido. Essas diferentes mídias se comunicam no projeto exposto por meio de realidade aumentada. O leitor pode conhecer esta obra pelo link: <https://daydreamdb.myportfolio.com/>

1 - PANORAMA HISTÓRICO DA TATUAGEM

Tattoo history is anything but linear (FRIEDMAN, 2018¹)

Quando falamos sobre tatuagem é extremamente comum encontrarmos artigos que partam de um pressuposto de que era uma prática marginalizada que recentemente encontrou popularidade global (FRIEDMAN, 2018). Até sites intitulados *História do Mundo* ou *Mundo das Tatuagens* ², mostram esse tipo de explicação. A narrativa da tatuagem, contudo, não pode ser vista de maneira tão simplista e estática. Ela é extremamente complexa, dinâmica e diversa.

Apenas o céu sabe exatamente quando o primeiro homem e mulher adicionaram o primeiro ornamento em seu corpo. Não muito tempo depois, estou certo, foi feito pelo primitivo colocando uma decoração permanente, ou sinal de magia, sobre a pele (BURCHETT³, 1958, p.10).

Não é possível traçar a origem da tatuagem a partir de um criador, um povo ou uma única região. Ela é uma prática múltipla que se desenvolveu em maior ou menor grau em diversas sociedades pelo mundo. Por conta da

¹Anna Friedman, professora do Instituto de Arte de Chicago, é pesquisadora interdisciplinar e historiadora da tatuagem. Ela tem uma plataforma dedicada a compartilhar conhecimento histórico (tattoohistorian.com) e recentemente fundou the Center for Tattoo History and Culture.

² O site historiadomundo.com.br em seu artigo *História da Tatuagem* define a prática como rebelde e afirma que foi espalhada pelo mundo pelos navegadores ingleses que entraram em contato com tribos da Polinésia no século 18, apesar de reconhecer registros anteriores da prática. O site mundodastatuagens.com.br chega até a afirmar em seu texto *História da Tatuagem* que a prática em mulheres é algo estritamente recente.

³ George Burchett foi um tatuador inglês do início do século XX, conhecido por tatuar a realeza europeia da época.

efemeridade da vida e dos corpos humanos, os registros mais antigos encontrados da prática datam por volta do fim da pré-história e início da idade antiga.

Um exemplo disso é a múmia Ötzi encontrada nos alpes entre a Áustria e a Itália. Preservada no gelo há cerca de 5300 anos, apresenta cerca de 61 tatuagens pelo seu corpo e cientistas especulam que boa parte delas foram feitas com propósito medicinal. Outras múmias tatuadas foram encontradas no Egito, sendo uma das mais preservadas a Amunet da época de 2160 antes de cristo. Amunet é uma mulher que apresenta tatuagens nas suas coxas, braços e região inferior da barriga; tatuagens que são especuladas de significarem culto a deusas e à fertilidade (GILBERT, 2000).

Apesar de exemplos dos próprios corpos preservados serem mais limitados, há inúmeros registros indiretos que indicam a prática da tatuagem desde a época paleolítica. Eles variam de instrumentos (Fig. 1) que poderiam ter sido usados nessa prática a esculturas de figuras humanas (Fig. 2) gravadas com padrões na pele (GILBERT, 2000).

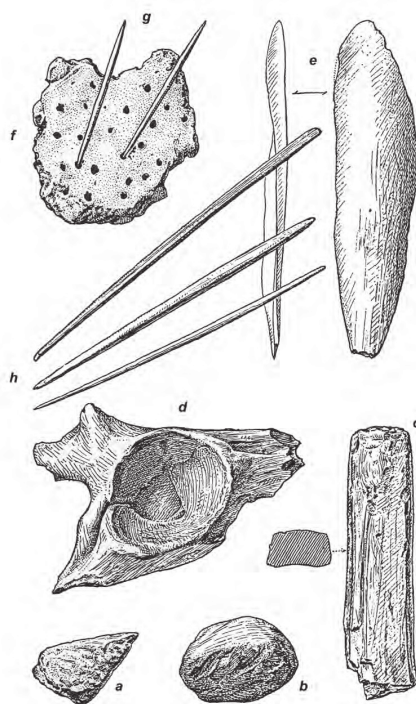


Figura 1: "Matériel de tatouage" de "Mas d'Azil", França, por Péquart & Péquart (1962)



Figura 2: Figuras da Cultura "Cucuteni" do quinto milênio antes de Cristo, encontradas na Romênia

Vários registros que, de certa forma, são indiretos se comparados com os corpos tatuados preservados, também trazem muitas informações não só da existência da prática, mas também de como ela era vista em distintas épocas e regiões. Além de contarem sobre como ela existia, com seus motivos, propósitos e suas narrativas.

Na Grécia antiga, cerca de 380 anos antes de Cristo, vários vasos eram decorados com imagens de pessoas da Trácia (região que hoje seria entre a Bulgária, Grécia e Turquia), principalmente mulheres, tatuadas no corpo todo. Os gregos tinham o costume de registrar esses povos tatuados (Fig. 3), mas não de se tatuarem.

Na época, tatuagem na Grécia era usada apenas como meio de punição em prisioneiros e escravos, o que influenciava a visão deles em relação a esses povos tatuados, considerados por eles como selvagens. Apesar disso, segundo FRIEDMAN (2018), evidências indicam que o povo Trácio utilizava a tatuagem como ornamento, forma de expressão e símbolo de status.



Figura 3: Vaso Grego retratando mulher do povo Trácio

Ainda na Europa também há registros de tatuagens relacionadas às peregrinações religiosas. O *Santuário da Santa Casa de Loreto* é um lugar de peregrinação católico situado no município italiano de Loreto. O livro *I Tatuaggi Sacri e Profani della Santa Casa di Loreto* explora diferentes imagens religiosas que eram tatuadas entre os séculos XIII e XVI nesta região. A autora conseguiu antigos clichés⁴(fig. 4) que eram usados no processo da época e teve contato com antigos corpos tatuados (BERI, 1889).



Figura 4: representações pictóricas dos clichés de Loreto

⁴ Carimbos feitos de ferro ou madeira. No contexto da tatuagem eram usados como decalque, a imagem era carimbada na pele antes de ser gravada com agulha.

Outros registros da prática na época das peregrinações são de viajantes que foram até Jerusalém para se marcarem. Um escocês chamado William Lithgow registrou por escrito suas aventuras e as imagens que gravou em seu corpo em 1612(fig.5). Suas tatuagens, além de representarem símbolos religiosos do cristianismo, serviam como memória de seu percurso e experiência; um 'diário de bordo' gravado na pele. Há também uma ilustração dos braços tatuados do peregrino alemão Ratge Stube (fig.6).

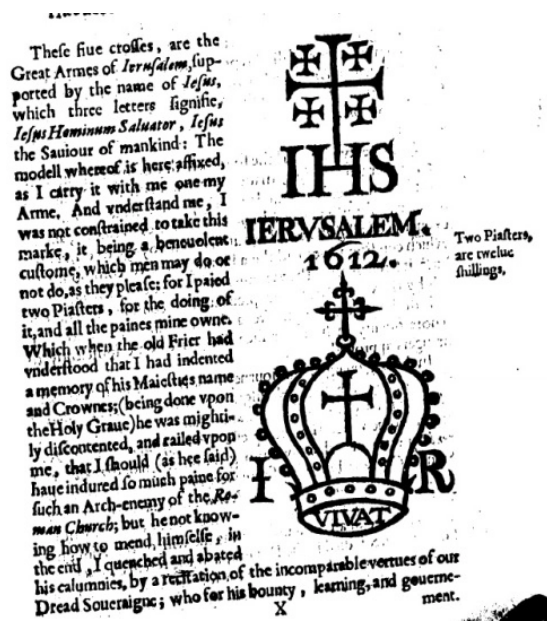


Figura 5: Imagem do diário de William Lithgow e ilustração de sua tatuagem

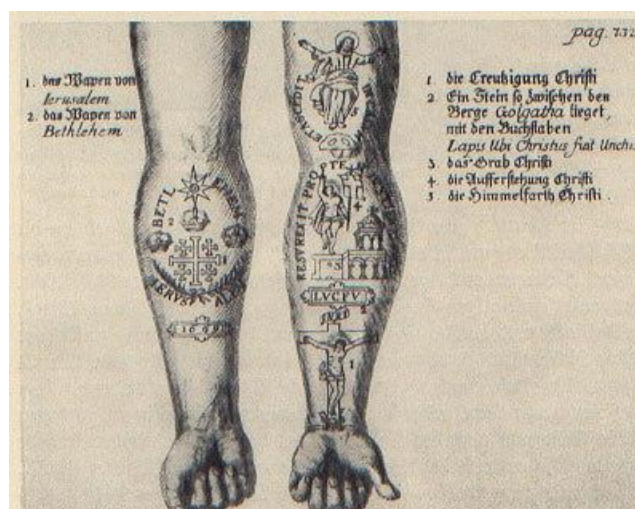


Figura 6: Imagem de tatuagens feitas em peregrinação religiosa a Jerusalém em 1669.

O Japão também teve uma rica, apesar de oscilante e conturbada, relação com a tatuagem (GILBERT,2000). Na pré-história, por exemplo, há registros que demonstram uso da tatuagem para rituais espirituais na região que hoje é conhecida como Japão. Esses registros são de pequenas figuras com os corpos gravados em cima de túmulos de 5 a 2 mil anos antes de Cristo (Fig. 7).



Figura 7: estatueta japonesa de rosto marcado datada por volta de 2000-1000 A.C.

Os primeiros registros escritos sobre a tatuagem no Japão são do século I, do ponto de vista de uma escritura chinesa, comentando como homens jovens japoneses decoravam seus rostos com tatuagens (GILBERT, 2000, p.77-78).

No século VII, sob influência das visões chinesas sobre a tatuagem, a prática passou a ser malvista e usada como método de punição. Eles passaram então por fases de proibição da tatuagem.

Apesar de atualmente as tatuagens continuarem sendo vistas com uma carga negativa no país, houve um pequeno renascimento da popularidade da prática no século XVIII. As tatuagens no Japão tiveram uma volta decorativa, simbólica e identitária; elas eram usadas para representações da espiritualidade, sentimentos e por membros de gangues como Yakusa. (GILBERT, 2000)

Acredita-se que isso se deu por conta dos artistas de ukiyoe⁵ (Fig. 8), que desenvolveram a técnica tebori de tatuagem e muitos dos designs clássicos atribuídos a tatuagem tradicional japonesa (Fig. 9) até hoje, como as carpas e figuras humanas icônicas. Tebori significa entalhar com a mão. É uma técnica que envolve conectar várias agulhas a uma longa vara de bambu. O instrumento é então utilizado para aplicar o pigmento na pele (DEMELLO, 2014). Esse estilo desenvolvido foi muito utilizado e de certa forma popularizado pelos membros da Yakusa.



Figura 8: Gravura Ukiyoe do artista Eishosai Choki (1790)

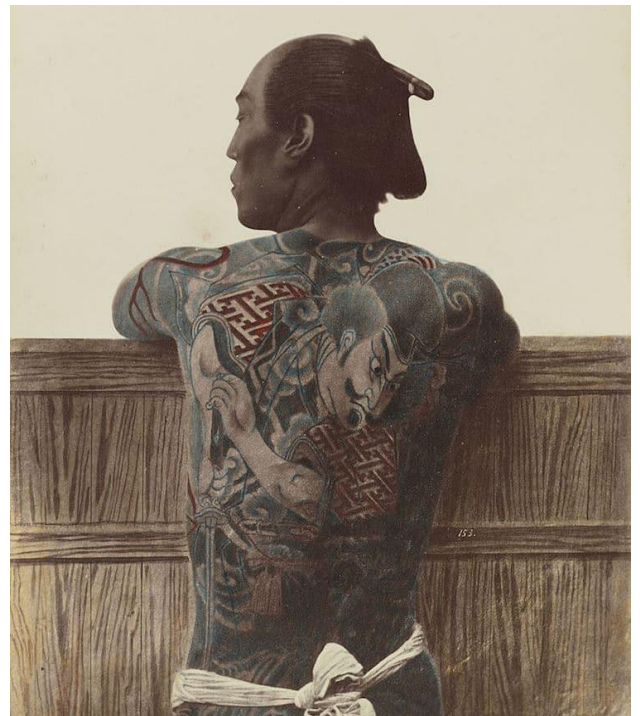


Figura 9: Fotografia feita pelo fotógrafo japonês Kusakabe Kimbei, fim do século XVIII

⁵ Ukiyoe é uma prática de gravura japonesa que se popularizou a partir do século XVII. (DEMELLO, 2014)

Seria quase impossível resumir a história da tatuagem inteira, de todas as épocas e regiões, mas seria também um desserviço deixar de mencionar a rica história dessa prática nas tribos da Polinésia e nas tribos sulamericanas.

Com as navegações e a colonização tanto da América Latina quanto das ilhas Polinésias muito se perdeu do rico processo de tatuagem desses povos e, infelizmente, a maior parte do registro que temos dessas práticas é do ponto de vista do colonizador, limitando nosso conhecimento dos motivos e narrativas por trás de cada símbolo gravado nas peles.

A tatuagem polinésia é considerada uma das mais complexas e desenvolvidas do mundo antigo. Muitos povos tinham o corpo completamente preenchido, dos rostos aos pés com inúmeros tipos de símbolos e padrões (Fig. 10). Além de serem tatuagens feitas em momentos ritualísticos que marcavam ritos de passagem e histórias de guerra, muito da cultura polinésia parecia se envolver em torno da beleza e decoração, da arquitetura, utensílios e canoas aos corpos.

Hoje em dia, há uma tentativa de resgate da cultura da tatuagem na Polinésia, pois na maioria das ilhas a prática foi proibida pelos colonizadores. Agora a tatuagem na região segue uma narrativa clara de resistência e resgate de identidade. Os novos tatuadores se utilizam principalmente de ilustrações de um livro alemão da época da colonização (Fig. 11). Como a maioria não entende a língua alemã, reproduzem símbolos antigos sem entenderem os significados que outrora carregavam.⁶

⁶ Informações retiradas de entrevista feita por Steve Gilbert da antropologista Tricia Allen da "University of Hawaii" em 21 de Junho de 1997.

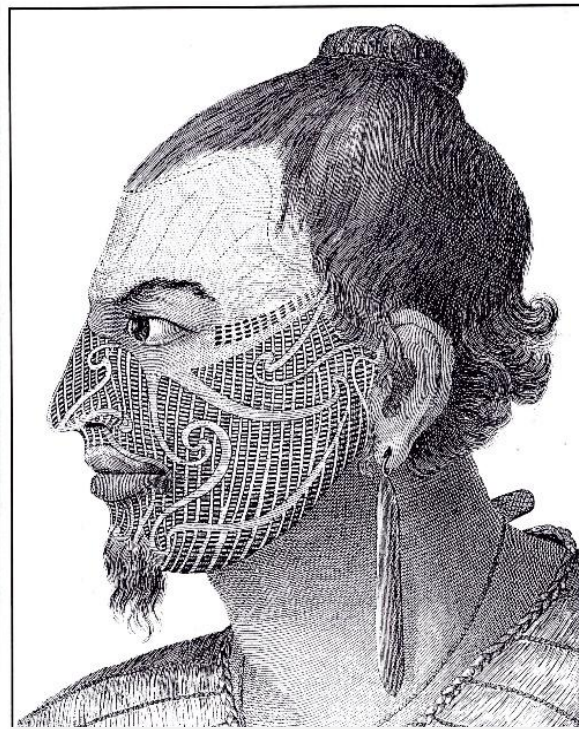


Figura 10:: Ilustração de um guerreiro da Nova Zelândia por Sydney Parkinson, 1770

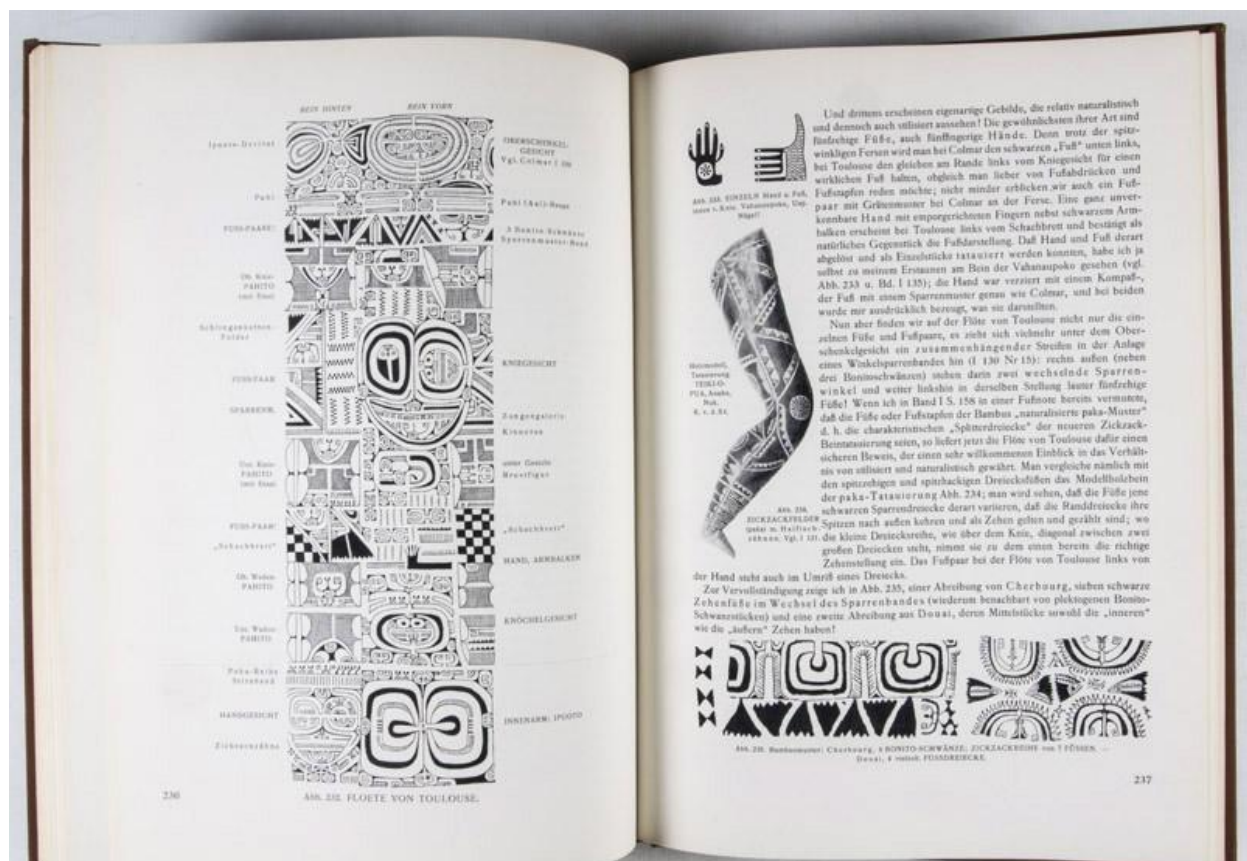


Figura 11: Livro alemão utilizado na Polinésia para o resgate da prática ancestral da tatuagem. "Die Marquesaner und ihre Kunst" por Karl von den Steinen

Na América do Sul, com a também brutal história de colonização, se tem ainda menos registros das tatuagens indígenas. O antropólogo americano Lars Krutak⁷ conseguiu resgatar um pouco da história de algumas tribos brasileiras. Segundo o autor, há cerca de 300 anos, é provável que havia mais tribos tatuadas habitando as florestas da América do Sul que em qualquer outro lugar do mundo, mas hoje restam menos de 10 tribos que praticam tatuagem.

Um dos povos indígenas brasileiros que continua suas antigas práticas até hoje (Fig. 12) é o Kayabi. Essa tribo que hoje, com o intuito de sobrevivência, habita o Parque Indígena do Xingu, tem a tatuagem como identificação e como parte de processos ritualísticos. Nesses rituais, a tatuagem pode representar um rito de passagem de meninos para homens, mas também representam a própria alma.



Figura 12: Fotos tiradas por Lars Krutak de jovens Kayabi que mantêm a prática da tatuagem nos dias de hoje

⁷ Lars Krutak é um antropologista, fotógrafo e escritor americano que produziu e apresentou o documentário “Tattoo Hunter” no Discovery Channel em 2009: <https://press.discovery.com/emea/dsc/programs/tattoo-hunter/>.

Nesta tribo, nomes são acrescentados por meio da tatuagem ao longo da vida de um indivíduo. Um exemplo antigo é quando um guerreiro da tribo tirava uma vida. Quando isso ocorria, era tatuado o nome do inimigo vencido em seu corpo, como se outra alma passasse a habitá-lo. Este ritual importante de iniciação de jovens guerreiros da tribo, que envolve esse acréscimo do nome da vítima por uma tatuagem, chama-se Jawosi (Fig. 13).

The Kayabi told me that in order to understand the Jawosi ritual, I not only needed to understand life, but I also needed to contemplate death and to think about how to get over periods of sadness experienced by the personal loss (KRUTAK, 2013).

O acréscimo de tatuagens espirituais e identitárias não ocorre só quando se é responsável por tirar uma vida. Nessa tribo se acredita que é necessária a mudança de nome do indivíduo ao longo de sua vida para representar as mudanças de personalidade e conhecimentos adquiridos. Cada mudança é tatuada no corpo da pessoa como um símbolo de sua narrativa pessoal, uma externalização de sua identidade em diferentes estágios da vida, de sua sabedoria adquirida. Os xamãs, sábios espirituais da tribo, costumam ter um número muito maior de nomes gravados em seus corpos (Fig. 14).

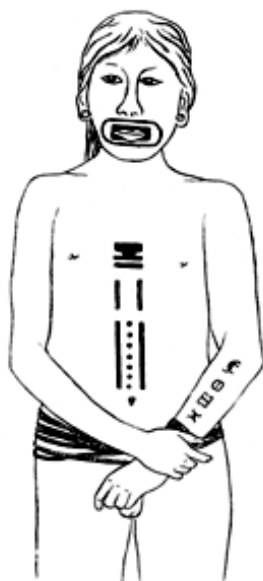


Figura 13: Ilustração do início do século XX mostrando as representações dos nomes tatuados nos Kayabi



Figura 14: Xamã Kayabi, foto retirada do site de Lars Krutak, 2013

Com esses exemplos históricos já podemos perceber algumas narrativas apresentadas na tatuagem.

2-TATUAGENS: NARRATIVAS E CORPO COMO OBJETO

O conceito de narrativa costuma ser atrelado à ideia de uma história que segue algum tipo de linearidade (FRIEDMAN, 2018). Este trabalho procura trazer a tatuagem com seu potencial narrativo, a imagem gravada em pele e seu processo.

Professora de ciências sociais e codiretora do Centro de pesquisa de Narrativa da *University of East London*, Corinne Squire (2011), traz uma definição mais ampla da palavra narrativa. Narrativa seria o conjunto de informações que se relacionam em um desencadear de ações, seja de maneira temporal, espacial ou causal, e que tenham sentidos particulares. Isso abre o conceito de narrativa e possibilita incluir a ideia de narrativas em materiais visuais e em procedimentos como a tatuagem.

Em muitas explicações de narrativa, privilegia-se a progressão temporal das histórias; eu, porém, não a estou priorizando na definição acima⁸. As vidas se desenvolvem no tempo, e assim o fazem ao ouvir ou ler histórias, e a capacidade das histórias de andar paralelamente ao curso da vida nesta dimensão muitas vezes é entendida como determinante do valor delas. Mas apenas porque elas acontecem no tempo, isso não significa que o tempo seja seu principal princípio organizador. Afinal, elas também acontecem no espaço, e os pesquisadores de narrativas muito mais raramente gastam tempo explorando os paralelos entre as dimensões espaciais de corpos e vidas (SQUIRE, 2014, p.273).

As narrativas em torno da tatuagem são então, no contexto desse trabalho, as histórias e as informações que a tatuagem traz sobre o corpo tatuado e seu contexto.

⁸ Quando a autora escreve “definição acima”, ela se refere a narrativa como conjunto de signos/informações.

Henk Schiffmacher (1996) é um tatuador dinamarquês e curador de exposições do museu de tatuagem de Amsterdam. Tanto ele quanto a já citada historiadora da tatuagem Anna Felicity Friedman trazem a questão das diferentes narrativas presentes nas tatuagens quando comentam sobre os motivos históricos e contemporâneos da prática. Friedman classifica a questão em quatro principais motivos: memorialização, identidade, ritos de passagem e terapêutico/cura. Já Schiffmacher não tenta estabelecer uma classificação precisa do que ele nomeia como motivos (SCHIFFMACHER, 1996).

Em seu texto *On the History and Practice of Tattooing*, SCHIFFMACHER (1996) apresenta os mais variados exemplos para a pergunta do porquê da tatuagem. Ele cita culturas que usam a tatuagem em rituais religiosos com propósito de espiritualidade e cura, tatuagens feitas no processo de luto como um ritual e expressão de dor, tatuagens de motoqueiros indicando pertencimento de grupo, até tatuagens de prisioneiros com sentido de protesto e rebelião, além de individualidade e identidade. Alguns exemplos em seu texto são:

“On Hawaii, people bear witness to their pain in special mourning tattoos consisting of a row of dots and dashes on the tongue” (SCHIFFMACHER, 1996, p.10). Após comentar sobre tatuagens de luto ele segue em seus exemplos para marcações de pertencimento de tribais: “The welts of the Yoruba people of Nigeria are just as much an expression of membership of a group as are the tattoos of the Hell’s Angels and the street gangs in large American cities” (idem, p.16). Ele também chega a comentar sobre tatuagens de cadeia e como elas podem ser uma forma de rebeldia e protesto: “The Tattoo becomes a form of protest against dehumanization, a rebellion to show that the prisoner has not given up, has not been conquered or broken, proven the spirit in an imprisoned body”(idem, p.18).

Ele assim mostra a complexidade e diversidade das narrativas em torno das tatuagens. Os porquês, os propósitos e significados são tão variados quanto são misturados.

Outros textos importantes para o assunto em questão são *A Life Told in Ink: Tattoo Narratives and the Problem of the Self in Late Modern Society* de Atte Oksanen e Jussi TURTIAINEN (2005) e *Tatuagem: cultura de massas e afirmação subjetiva incorporadas* por Josimey Costa da Silva e Maria Ângela PAVAN (2010).

A Life Told in Ink (TURTIAINEN, 2005) tem como base a análise de diferentes publicações da revista *Tattoo*, especificamente o segmento dessa revista dedicado a retratos de pessoas tatuadas seguidos de suas histórias.

Antes de nos iniciarmos nas contribuições que o artigo traz à pesquisa vigente, é preciso destacar alguns problemas nele presentes. A meu ver, *A Life Told in Ink* apresenta julgamentos que podem ser considerados precipitados. Os autores falharam em considerar um contexto mais amplo da história da tatuagem assim como os artigos mencionados no primeiro capítulo. Os autores mencionam a história como evolutiva e linear, vinda de um submundo de prostitutas e criminosos no mundo ocidental para depois virar moda na modernidade, o que vimos que não é uma afirmação historicamente correta. A tatuagem tem um percurso complexo e diverso, que mesmo no mundo ocidental foi presente em diversas culturas, povos, grupos sociais e com diversos sentidos e propósitos (FRIEDMAN, 2018).

Voltando à questão principal, o texto já inicia apresentando a ideia da tatuagem como uma história pessoal marcada na pele. O primeiro exemplo é de uma pessoa retratada na revista *Tattoo magazine*, uma mulher chamada Tsae Lee Dow: “Tsae Lee Dow refers to her tattoos as footnotes of herself and as a personal history in her skin” (TURTIAINEN, 2005, p.113). Ela perdeu o irmão de maneira traumática quando criança e tem essa experiência, dentre outras, registrada simbolicamente por meio de uma tatuagem em seu corpo. No caso, a experiência foi registrada por meio de uma tatuagem de árvore, pois seu irmão morreu caindo de uma. E assim ela vai construindo um diário em sua pele.

Oksanen e Turtiainen determinam como questão central a tatuagem representando uma narrativa da vida, tatuagem como símbolo, ponto de referência:

The key concept used in this article is tattoo narrative, which refers to the way that tattooed subjects plot their life through their tattoos. Tattoos function as points of reference or maps that enable life stories to be told (TURTIAINEN,2005, p.112).

Essa definição, contudo, parece tão restritiva quanto a definição de narrativa que depende de linearidade e temporalidade como elementos centrais.

A tatuagem pode ser uma imagem com referência direta a um acontecimento da vida como no caso de Tsae Lee Dow, mas não se restringe a esse único tipo de narrativa. As histórias e informações presentes nas tatuagens nem sempre têm e não precisam ter ligação a um acontecimento objetivo vivido pelo indivíduo.

O outro artigo mencionado, *Tatuagem: cultura de massas e afirmação subjetiva incorporadas* PAVAN (2010), apresenta uma coletânea de entrevistas de pessoas tatuadas e suas histórias. Estas entrevistas serão utilizadas como exemplos para as discussões a seguir.

2.1-Multiplicidades

No caso citado anteriormente, Lee Dow comenta que suas tatuagens são notas de rodapé de sua história pessoal, como uma espécie de hipertexto de seu corpo. Hipertexto é um termo apresentado pelo pioneiro de tecnologia da informação Theodor Holm Nelson⁹ e se refere a informações linkadas eletronicamente por uma multiplicidade de caminhos. Apesar do nome indicar um texto, muitos o utilizam como um termo que inclui informações como imagens, sons, vídeos etc.

No texto *Hypertext* de George Landow (1992), o autor tece um paralelo entre o hipertexto na área da tecnologia e discussões na área da literatura. Ele compara o hipertexto com as notas de rodapé de um livro e comenta sobre a presença de narrativas multilaterais e não lineares em ambos os campos. A meu ver é possível também tecer um paralelo com as narrativas presentes na tatuagem, imagens gravadas no espaço do corpo que têm o potencial de serem links de diferentes narrativas que não seguem necessariamente uma linearidade.

Hipertextos não precisam ter uma ligação por semelhança às informações a eles linkadas, nem se relacionar a histórias objetivas. Tatuagens também não precisam oferecer relações com histórias de vida de um indivíduo, nem toda tatuagem é imagem de um acontecimento concreto como no caso de Tsae Lee Down em que sua tatuagem de árvore conecta a uma história de um acidente em uma árvore.

⁹ Ted Nelson é filósofo, sociólogo, e pioneiro americano na tecnologia da informação.

Essa discussão acaba tangendo também definições dos elementos semióticos de Charles Sanders PEIRCE (1885) ¹⁰. Segundo esse segmento da semiótica, um ícone é um símbolo visual que pode ser classificado em três principais 'tipos': imagem, diagrama e metáfora. Imagem é a informação visual que representa por semelhança, como o desenho de um carro representando o carro. Diagrama é a representação por meio de estruturas como a representação de um local por um mapa. Metáfora é a representação por aproximação de informações distintas, não há relação óbvia, a similaridade é sugerida por paralelismo e analogia.

O intuito não é classificar tatuagens entre os tipos de ícone, o próprio Pierce também comenta que não existem ícones puros, muitos habitam um pouco de cada definição. "podemos dizer que, em termos estritos, um 'ícone puro' é apenas uma possibilidade lógica, e não algo existente" (FARIAS,2002). Pretendo apenas enfatizar a diversidade das informações que a tatuagem pode trazer e as diferentes relações entre as imagens marcadas e as narrativas a elas ligadas.

Em *Tatuagem: cultura de massas e afirmação subjetiva incorporadas* (PAVAN,2010), um grupo de pessoas tatuadas foi entrevistado com o intuito de buscar as experiências sensíveis por trás das imagens gravadas na pele desses indivíduos na contemporaneidade. As pessoas entrevistadas mostram as diversas narrativas de suas tatuagens e a maioria não se trata de uma imagem diretamente ligada por semelhança a acontecimentos concretos de suas vidas.

Quando O. T. muda algo em sua vida, sente que precisa marcar a sua pele, mudar a sua cor por meio de uma nova tatuagem. O verbo transformar está presente em toda a sua fala. Associando as tatuagens a sentimentos, ele busca sempre uma nova imagem para tatuar no corpo. Ao lidar com a tristeza, por exemplo, ele se sente renovado ao se tatuar (PAVAN,2010, p.73).

¹⁰ Charles Sanders Peirce foi um filósofo e matemático americano do século XIX considerado o pai do pragmatismo e um dos grandes precursores da semiótica.

Neste exemplo, as tatuagens do entrevistado trazem narrativas de sentimentos e sensações, não de acontecimentos concretos e as tatuagens não funcionam necessariamente por aproximação estética a narrativa que trazem. Esse mesmo entrevistado, O.T, tem uma tatuagem do Super Homem que ele diz ter uma relação com seu senso de identidade.

Outra pessoa entrevistada, D.S., tatuou o personagem Kenny da animação South Park. D.S. diz ter tatuado o personagem por ter desenvolvido empatia por ele e por ser um personagem que morre em todo episódio, ao tatuá-lo ela o mantém vivo em si. Não há dúvida de que essa tatuagem também está carregada de narrativas, mas assim como no caso de O.T., não é ligada à construção de um diário na pele como mencionado no texto *A Life Told in Ink*.

Os textos, ao utilizarem esses exemplos, discutem a tatuagem como construção e expressão de narrativas pessoais. Elas podem se dar por meio de imagens que servem como metáforas para acontecimentos da vida do indivíduo, representações de sentimentos e sensações, de senso de identidade etc.

Apesar dessa multiplicidade, é possível encontrar um sentido em comum em tudo isso. São externalizações de subjetividades coletivas ou individuais, narrativas gravadas de maneira não verbal na pele. "Tattoos function as a means of non-verbal communication" (SCHIFFMACHER, 1996, p.12).

2.2- Corpo Como Objeto

Até agora, ao longo dessa discussão das narrativas da tatuagem, temos como sujeito, como personagem principal, a pessoa tatuada. Desde o panorama histórico, das mais diversas narrativas, vimos o corpo tatuado como sujeito delas, que passa pelo processo de iniciação ou rito de passagem, que representa suas memórias na pele, que expressa sua identidade, entre outros.

Mas além do potencial de trazer partes da própria narrativa, o corpo tatuado também pode ser visto e tratado principalmente ou unicamente como objeto e isso não é um fenômeno atual. Em sua tese de doutorado a pesquisadora Camila Cavalheiro Hamdan¹¹ comenta sobre o corpo tatuado como objeto de espetáculo e consumo introduzindo pela história como os tatuados de circos dos séculos XIX e XX.

Do fim do século XIX até a primeira metade do século XX era comum se encontrar em espetáculos circenses o corpo tatuado como atração (Fig. 15).

“Como exemplo, mulheres marginalizadas são levadas ao interesse em realizar edições sobre a pele por meio da tatuagem, motivadas em ganhar a vida em exposições públicas nos teatros circenses” (HAMDAN, 2015, p. 220).

¹¹ Camila Cavalheiro Hamdan é artista e pesquisadora, além de doutora em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília. Hamdan foi orientada pela professora e criadora do grupo artístico “Corpos Informáticos”, Beatriz Medeiros.



Figura 15: "Lady Viola, the most beautiful tattooed woman in the world" 1920

Pessoas marginalizadas eram levadas a se tatuar com o intuito de virarem objeto de consumo, de entretenimento. A autora também comenta sobre indígenas que eram retirados de seus contextos, escravizados, e colocados em exposições e shows de circo para terem seus corpos tatuados também consumidos como objeto de contemplação e entretenimento.

Após esses exemplos históricos, Camila Hamdan comenta sobre a pessoa tatuada tratada como objeto de contemplação na contemporaneidade.

Os corpos tatuados, que inicialmente foram exibidos em circos e exposições públicas, se expandem a shows, concursos e se inserem às mostras em galerias e museus como performance artística. Este é o caso do recente trabalho do artista belga, Wim Delvoye, exposto em 2012 no Museu do Louvre em Paris (HAMDAN,2015, p.222).

Wim Devolye é artista belga e trabalha principalmente com o corpo. Antes de expor um corpo humano tatuado, ele tinha fama pela controvérsia de suas obras que envolvem porcos vivos tatuados¹².

Devolye estabeleceu um acordo com Tim Steiner, a pessoa tatuada, que envolveu não somente a exposição de Steiner (Fig. 16) como mero suporte de sua arte, mas também a venda do corpo tatuado de Steiner para um colecionador. O sujeito tatuado, 'comprado' pelo colecionador alemão Rik Reinking, é e será exposto (Fig.17) três vezes ao ano até sua morte, quando sua pele será retirada e passará a fazer parte da coleção pessoal do colecionador.

"The work of art is on my back, I'm just the guy carrying it around,¹³" (STEINER, 2017)

A frase acima, dita por Tim Steiner, a pele vendida, ilustra uma completa objetificação da pessoa tatuada. No caso ele não flutua entre sujeito e objeto, ele é puramente objeto. Steiner foi objeto de pintura, suporte para a narrativa cujo sujeito é o artista Devolye, depois virou objeto de contemplação e finalmente virou produto, objeto de consumo de um colecionador.

¹² Conjunto de obras iniciado em 1997 denominado "Art Farm".

¹³ Tim Steiner em entrevista com BBC News 2017.



Figura 16: Corpo de Tim Steiner tatuado por Wim Delvoye e exposto no Museu do Louvre, 2012



Figura 17: Corpo de Tim Steiner tatuado por Wim Delvoye e exposto no Museu do Louvre, 2012

Esse caso é mais extremo e isolado, mas pode ser comparado em alguns níveis com convenções de tatuagem. Nestas convenções não tem o extremo do corpo virando até objeto mercadológico, mas nelas as pessoas se oferecem como suportes. São tatuadas por desenhos definidos pelo tatuador e ao final da convenção são expostas em um palco para terem seus corpos tatuados avaliados e contemplados (Fig.18 e 19).



Figura 18: London Tattoo Convention 2018



Figura 19: Singapore Ink Show 2017

3-O LIVRO DE CABECEIRA: A QUESTÃO DO SUJEITO E A PERMANÊNCIA

The tattooed, or modified body, thus always exists on a shifting boundary between subject and object. Just like Nagiko in Greenaway's film; the body is constructing a personal history of experiences on the one hand, while on the other hand it is as an object that is subject to the gaze of others (TURTIAINEN, 2005, p.112).

Nesse trecho do texto já mencionado *A Life Told in Ink*, os autores trazem uma questão importante em relação ao corpo tatuado e seu papel na narrativa da tatuagem. Este estaria flutuando entre as fronteiras de sujeito e objeto; ele pode ser sujeito na construção de sua narrativa por meio da tatuagem e objeto de observação do outro.

Turtiainen e Oksanen citam aqui o filme *O Livro de Cabeceira* de Peter Greenaway como representativo dessa flutuação entre sujeito e objeto. Nesse filme, a meu ver, o corpo marcado não é apenas objeto do olhar, mas sim num sentido quase absoluto, ele muitas vezes nem chega a ser sujeito de narrativa alguma.

Peter Greenaway é um diretor e artista britânico conhecido como artista da área de multimídia por seu trabalho com diferentes suportes e meios que ele costuma incorporar em seus filmes, e por discutir as relações entre eles na arte e suas relações com o corpo (MARCONDI, 1999). Greenaway traz pintura, desenho, fotografia, caligrafia e, no caso de *O Livro de Cabeceira*, pintura corporal, para o cinema e faz uma relação e interpretação dessas mídias dentro do vídeo, e, por sua vez, uma relação de tudo isso com o corpo. Pintura no corpo, texto no corpo, foto do corpo etc.

3.1- O Filme e o Sujeito

Nagiko, personagem principal do filme, apresenta proximidade e desejo pela pintura corporal. Desde pequena tem a pintura na pele como tradição, por meio de seu pai que escreve nela todo ano em um ritual de comemoração de seu aniversário (Fig. 20). Na vida adulta, após perder seu pai e se separar de seu marido, Nagiko procura incessantemente amantes que possam pintar sua pele (Fig. 21), sendo ela nessas ocasiões objeto de desejo e objeto de pintar e observar, mas não deixa de ser também sujeito de seus próprios desejos, de sua narrativa com esses amantes. Ao longo do filme a personagem passa por transformações e desperta desejo em ser quem pinta o corpo dos outros.



Figura 20: Still do filme *O Livro de Cabeceira* (1996), Nagiko criança



Figura 21: Still do filme *O Livro de Cabeceira* (1996), Nagiko sendo pintada

Nessa subversão de papéis Nagiko mostra tratamentos distintos com os indivíduos que pinta. Quando pinta seu amante, Jerome (Fig. 22), apesar de ele virar objeto de contemplação, ainda retém características de sujeito. O processo de pintura que ela faz nele parece uma troca e a história que escreve em sua pele se relaciona com o sujeito Jerome.

Ao longo do filme, as transformações de Nagiko também envolvem inúmeras frustrações, isso influencia como ela trata seus suportes de pintura. Ela começa cada vez mais a lidar com as pessoas que pinta como puros objetos, sem considerar o sujeito que habita o suporte. Ela chega a pintar corpos de pessoas embriagadas e depois passa até a estabelecer uma relação mercadológica com seus modelos, apenas se importando com como sua narrativa será passada.

A protagonista cria com essas pinturas corporais, o que ela chama de 'livros'. Cada pessoa, cada pintura no corpo é um 'livro'. Na do corpo de Jerome, o 'Livro um' de sua série, Nagiko e seu amante se encontram em um momento extremamente íntimo e recíproco. Ele que a incentivou em seu processo criativo de passar a marcar os corpos dos outros. Os dois bolam um plano para que o 'livro' dela fosse publicado, um que envolve Jerome sendo objeto de desejo e contemplação do editor Yaji.



Figura 22: Still do filme *O Livro de Cabeceira* (1996), Jerome como 'Livro um'

Jerome acabou se envolvendo com Yaji por mais tempo do que Nagiko imaginava, causando ciúmes na protagonista. Por sua vez ela passou a pintar outros corpos, o que causou ciúmes em Jerome. Estes novos corpos passaram por um processo diferente de pintura, não era íntimo ou recíproco, mas de certa maneira ainda levava em conta os sujeitos que os habitavam. Um exemplo é o 'Livro Cinco: O livro do Exibicionista', processo de pintura corporal que ela faz em um americano expressivo e de certa maneira exibicionista enquanto ele está bêbado. Isso já envolve uma relação muito diferente entre ela e a pessoa a ser pintada, um distanciamento, maior objetificação, mas a pessoa pintada ainda transita entre suporte de pintura, sujeito e objeto da narrativa.

Triste com os conflitos entre ele e a protagonista, Jerome toma várias pílulas e morre de overdose. Antes de seu enterro Nagiko escreve em seu corpo por uma última vez, um ritual de despedida. Yaji, quando descobre sobre a morte do seu jovem amante, rouba o corpo dele e o transforma em livro, retirando sua pele. Nagiko fica desesperada para recuperar o que sobrou do corpo de seu ex-companheiro. Ela passa a pintar diversos homens e os manda para o editor como barganhas em troca do livro Jerome.

Aqui se estabelece um terceiro relacionamento entre a protagonista, a autora, e os corpos que ela pinta. Ela contrata desconhecidos para passar adiante sua narrativa; o que se marca nos corpos não tem relação alguma com as pessoas sendo marcadas e suas subjetividades.

Os homens que ela manda para Yaji são apenas suportes e transportes para sua arte e são tratados pelo editor, o receptor, também como objetos e por vezes com brutalidade. O livro 9, 'Livro dos Segredos' (Fig. 23), chega ao editor como um homem aparentemente sem marcações, Yaji bate no 'livro' e percebe que a escrita está escondida pelo corpo do indivíduo, o que faz com que ele comece a jogá-lo para os lados, derrubá-lo, despi-lo, tentando decifrar as marcações.



Figura 23: Still do filme *O Livro de Cabeceira* (1996), o Livro 9

Os corpos marcados não habitam mais neste ponto da história a fronteira entre sujeito e objeto, neles habita uma narrativa inteiramente de outra pessoa, de Nagiko. São corpos sacrificados: "My argument here is that, in the Pillow Book, the living body is literally, not simply metaphorically, sacrificed in the name of the written word" (MARICONDI, 1999).

A narrativa, contudo, ainda depende desses corpos. Senão por conta da individualidade de cada pessoa marcada, depende pela fisicalidade destes suportes. Como comentado por Corinne Squire, narrativas não seguem necessariamente uma lógica temporal, podem se desencadear de maneira causal ou espacial. No caso das de Nagiko, a relação do desencadear de informações é extremamente espacial e dependente do carnal. Depende do objeto-corpo.

Nesse momento temos a possibilidade de narrativas com outra lógica de orientação espaço temporal e que passam a ser não lineares.

3.2- A Questão da Permanência

A tatuagem nem sempre é permanente. Hoje em dia existem tecnologias que permitem a remoção à laser, um acidente que envolva perda da pele ou membro leva junto a tatuagem e ainda é possível cobrir uma tatuagem com outra. Isso, contudo, não tira o peso do potencial permanência da tatuagem.

A vida e o corpo podem ser efêmeros, mas essa gravação tem a potencialidade de acompanhar esse corpo até seu fim ou em raros casos até milênios depois, como vimos no primeiro capítulo com as múmias tatuadas de mais de cinco mil anos (GILBERT,2000, p.11).

No filme *O Livro de Cabeceira* há representada, além de toda a discussão dos corpos, a questão da permanência. Apesar das narrativas se darem principalmente pela espacialidade do corpo, o tempo e a durabilidade também são questões marcantes. Durante todo o filme, desde o início quando Nagiko pedia para os amantes a marcarem (Fig. 24), até as pinturas dela em Jerome e nos outros homens (Fig. 25), sempre era usada uma tinta efêmera aplicada por pincel na pele. O diretor Peter Greenaway enfatiza isso falando:

We have been at pains in the film, to insist on writing in non-abusive, non-penetrative way with brush and ink, infinitely washable, as is made evident several times in the plot of the film (MARICONDI,1999).



Figura 24: Still do filme O Livro de Cabeceira (1996), Nagiko na chuva



...that has destroyed the masterpiece

Figura 25: Still do filme O Livro de Cabeceira (1996), Livro destruído pela chuva

A efemeridade da pintura corporal no filme tem apenas duas exceções. A primeira sendo Jerome, apesar da tinta utilizada na pintura que Nagiko faz nele ser a mesma da utilizada em todos os outros momentos do filme, a pintura preservada no corpo morto do personagem ganha aspectos da permanência de uma tatuagem.

O corpo ao ser enterrado normalmente sofre um processo natural de decomposição, mas Jerome foi 'mumificado', transformado em livro (Fig. 24), sua pele retirada do seu corpo e preservada¹⁴ junto com as marcações nela presentes.

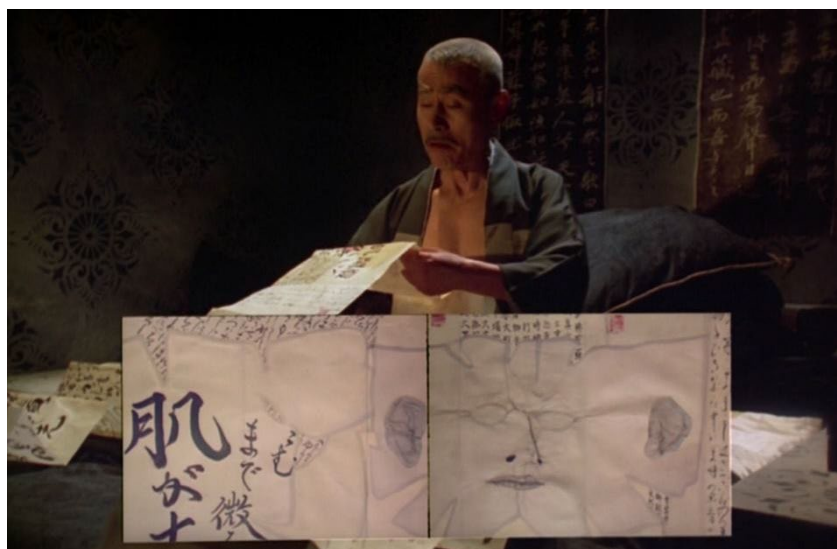


Figura 26: Still do filme *O Livro de Cabeceira* (1996), Livro do corpo de Jerome

¹⁴ A preservação da pele tatuada após a morte não é única a esse trabalho de ficção. Na cultura japonesa, que é retratada neste filme, a preservação da pele marcada após a morte já foi praticada. Alguns registros e peles tatuadas sobreviveram até hoje para contar essa história, peles pertencentes a antigos membros da Yakuza, notória gangue japonesa que tinha a tradição de tatuar o corpo. O maior registro e coleção de peles tatuadas da Yakuza que temos hoje em dia é do doutor Masaichi Fukushima. São mais de 105 peles e muitas estão expostas em um museu na universidade Imperial de Tokyo (LIFE, 1950).

A segunda presença da permanência, como também o último exemplo da pintura corporal do filme, é uma tatuagem. Após recuperar o corpo de Jerome, Nagiko é mostrada amamentando sua filha e, ao retirar parte de sua roupa, podemos ver uma tatuagem cobrindo seus ombros e peitos (Fig. 25). Algo interessante é que ao longo do filme o processo no corpo se deu unicamente por caligrafia/texto, mas a tatuagem de Nagiko é, principalmente, imagem/desenho.

A permanência também só aparece na pele da protagonista após os fechamentos dos conflitos, no fim, quando ela parece ter encontrado certa estabilidade.

Apesar da tatuagem ter o potencial de ser removida, coberta, ou simplesmente mudar ao longo do tempo em conjunto com as mudanças da pele, ela com certeza não é efêmera como as pinturas em nanquim nos corpos que Nagiko produziu em sua trajetória, é inegável que é durável e tem o potencial da permanência que, apesar de não ser absoluta, se estabelece em relação com estes elementos mais efêmeros. E mesmo a tatuagem não sendo absolutamente estática ou eterna, sua durabilidade ou permanência relativa pode trazer uma sensação de estabilidade.

É também interessante caracterizar a tatuagem como durável dentro da visão de Henri Bergson¹⁵, filósofo francês, que traz a ideia de duração não como uma imagem fixa, mas como algo móvel, múltiplo e que se ressignifica (BERGSON, 1946).

¹⁵ Henri Bergson foi um filósofo francês do século XVII. Ficou famoso por suas teorias relacionadas as concepções de tempo e duração.

4-PROPOSTA PRÁTICA: AÇÕES COLABORATIVAS E REALIDADE AUMENTADA

4.1-Ações Colaborativas

Ao falarmos sobre as narrativas presentes nas tatuagens foi possível tecer uma análise do papel da pessoa tatuada, quando ela é sujeito da própria narrativa e habita os papéis de objeto de contemplação ou entretenimento e suporte de determinada arte, até quando ela é apenas suporte e objeto. Contudo, no processo da tatuagem existe também a possibilidade de a pessoa tatuada ser agente, colaborador.

A autoria do desenho e da tatuagem costumam ser do tatuador. Há casos, entretanto, em que tatuadores tatuam desenhos feitos pela própria pessoa a ser tatuada (Fig. 27) ou em que o tatuador e a pessoa tatuada são a mesma pessoa (Fig. 28, 29).



Figura 27:: Tatuagem que fiz em que o cliente trouxe um desenho próprio para ser tatuado (2019)



Figura 28: Primeira auto tatuagem (2017)



Figura 29: Auto tatuagem (2019)

A participação não precisa se dar de maneira direta, marcando uma criação própria na pele. Também é possível se ter uma colaboração da narrativa da tatuagem. Existem três principais tipos de tatuagem no contexto comercial, o *flash*, a por encomenda e como citado acima a do desenho criado pela própria pessoa a ser tatuada. O *flash* é um desenho criado pelo tatuador e disponibilizado para o público. A por encomenda é um desenho criado a partir das ideias de determinado cliente para ser tatuado nessa pessoa específica.

É possível que ao ver um *flash* o cliente determine significados e narrativas não pensadas antes pelo tatuador, mas a autoria foi exclusivamente do profissional. Já com o processo por encomenda a criação do desenho é guiada e influenciada pelas narrativas da pessoa a ser tatuada. O tatuador cria a imagem e o cliente as narrativas que a moldam e se atrelam.

A tatuagem é, contudo, a única parte necessariamente permanente. Já as narrativas atreladas a ela têm o potencial de se transformarem ao longo da vida da pessoa. Isso pode tender a não acontecer em casos como o citado no segundo capítulo de Tsae Lee Dow, em que a tatuagem tem uma relação de semelhança com um acontecimento concreto de sua vida (TURTIAINEN, 2005). Mas como comentado antes, nem toda tatuagem estabelece esse tipo de relação imagética-narrativa, algumas são metáforas de sentimentos como no caso de O.T. (PAVAN, 2012).

Um exemplo de resignificação de tatuagens e do potencial de efemeridade é o de uma peça publicitária de incentivo à adoção da empresa Petz¹⁶ de 2017 chamada *Ame de Novo*. Nessa peça, a empresa reuniu um grupo de pessoas que tinham tatuagens de nomes de ex-parceiros (Fig. 30), que por conta do término do relacionamento sentiam que a tatuagem incomodava, que havia perdido significado. A empresa então gravou um encontro dessas pessoas com cachorros (Fig. 31) e na coleira desses cachorros havia os nomes que cada um tinha tatuado (Fig. 32). Foi uma campanha de adoção de cachorros que resignificou os nomes tatuados e ofereceu uma nova narrativa para a tatuagem (Exame, 2017).

¹⁶ Petz é uma rede de pet shops brasileira. Nesta campanha ela fez uma parceria com o estúdio de tatuagem *Tattoo You*.



Figura 30: Screenshot campanha Ame de Novo (Petz, 2017)

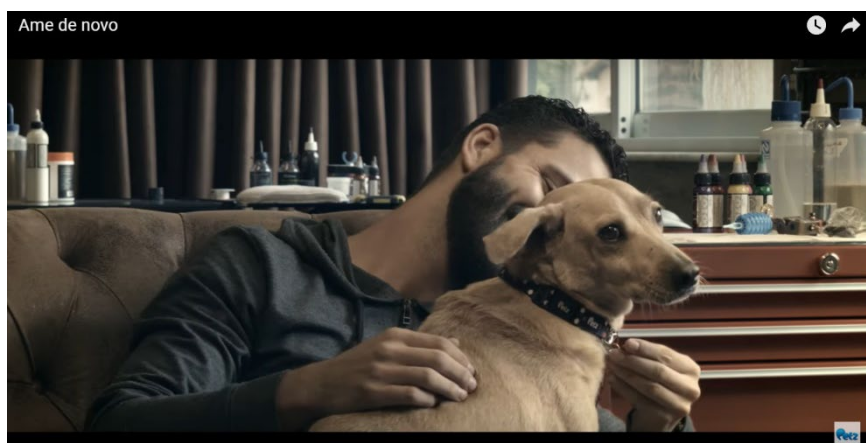


Figura 31: Screenshot campanha Ame de Novo (Petz, 2017)

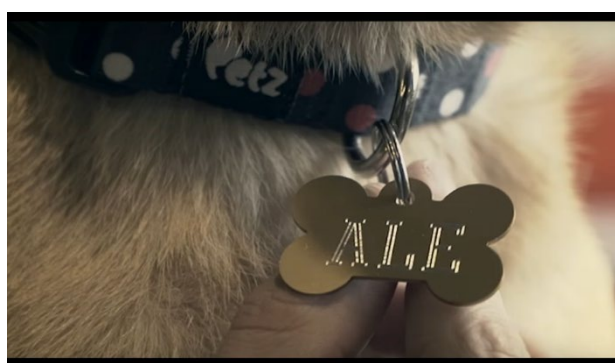


Figura 32: Screenshot campanha Ame de Novo (Petz, 2017)

4.2- Realidade Aumentada na tatuagem

A realidade aumentada é um conjunto de tecnologias que pode ser utilizado como recurso participativo entre pessoa e tatuagem, uma forma de expandir as relações entre tatuador e tatuado e os limites dos papéis de cada um. Já existem vários trabalhos que envolvem as possibilidades da realidade aumentada em relação à tatuagem. Abaixo estão exemplos relevantes no contexto da proposta do trabalho prático a ser desenvolvido.

O primeiro trabalho envolvendo tatuagem e realidade aumentada com o qual me deparei foi *Soundwave Tattoo*. São tatuagens de ondas sonoras que, por meio de um aplicativo em dispositivos móveis, têm a experiência aumentada de tocarem o áudio desejado pelo indivíduo tatuado (Fig. 33), de batimentos cardíacos a voz da pessoa amada falando “Eu te amo”. As *Soundwave tattoos* foram criadas pelo artista e tatuador Nate Siggard¹⁷ em abril de 2017 e funcionam em uma plataforma paga chamada *Skin Motion*.



Figura 33: Exemplo Soundwave Tattoo

Essas tatuagens ganharam grande popularidade e se encontram dentro de um contexto altamente comercial, no qual apenas tatuadores vinculados com a *Skin Motion* podem executar essas tatuagens e, além de pagar pela

¹⁷ Nate Siggard é CEO da empresa *Skin Motion*, responsável pela plataforma das *Soundwave Tattoos*. Também é artista multimeios com outros trabalhos na área de realidade aumentada e tatuador.

tatuagem, quem deseja essa experiência no corpo precisa pagar um valor inicial para a empresa dona da plataforma e uma anuidade.

Apesar disso, essa plataforma possibilita ação direta do indivíduo a ser tatuado no resultado da experiência. Ele pode gravar, escolher o áudio que irá tocar a partir da imagem tatuada, além do áudio determinar o formato da tatuagem. Além disso, essa tecnologia possibilita expansão da experiência narrativa da tatuagem, um acontecimento ou sentimento pode ser registrado na pele permanentemente por meio da tatuagem e por meio de sons, ruídos, palavras, timbres de voz por meio da tecnologia (o site da empresa menciona, porém, o risco de a tecnologia desaparecer, não há mesma garantia de permanência).

No texto de Camila HAMDAN (2015), a autora explora a ideia de realidade aumentada e tatuagem como uma potencialização da comunicação do corpo. Um dos exemplos de trabalho artístico envolvendo tatuagem e realidade aumentada que ela traz é o trabalho de Scott Blake¹⁸.

As tatuagens nesse caso são temporárias. O artista costuma utilizar as tecnologias do QRCode e código de barras para guardar informações pessoais do participante no meio digital, como nome, data de aniversário etc. (Fig.34).

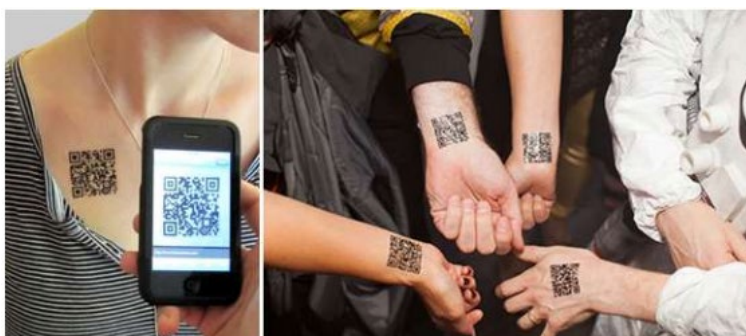


Figura 34: tatuagens temporárias de QR Codes (Scott Blake, 2014)

¹⁸ Scott Blake é um artista americano formado em arte computacional na Savannah College of Art and Design.

Existem outros exemplos de tatuagens que se utilizam do QRCode para trazer informações, narrativas do corpo tatuado. Muitos dos exemplos que achamos online não são de experiências coordenadas de um projeto com pretensões artísticas, mas iniciativas individuais de pessoas que desejam ampliar as possibilidades de expressão pessoal e afetiva da tatuagem.

Temos aqui também um exemplo não só de uma tatuagem que tem uma experiência narrativa expandida pela realidade aumentada, mas também da pessoa tatuada participando ativamente da autoria da narrativa dessa tatuagem; a pessoa tatuada que fez, editou e postou o vídeo que faz parte da experiência final (Fig.35).

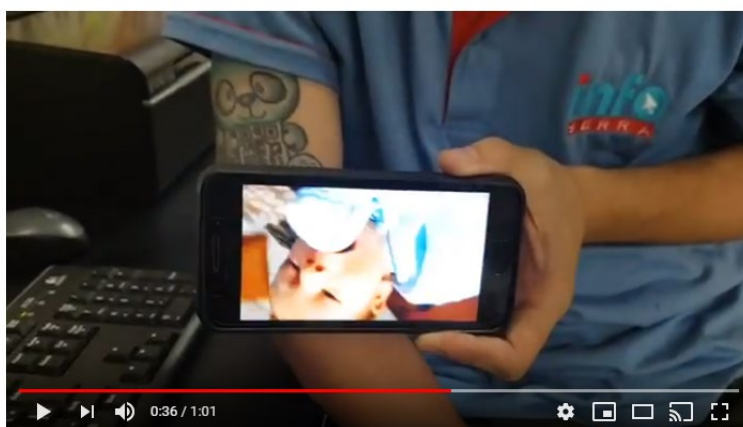


Figura 35: Screenshot de vídeo do youtube mostrando a tatuagem de QR code de um pai (Uriel Spinhardi Ciambelli) em homenagem a seu filho

Para meu trabalho prático não foi usado, contudo, o QRCode de maneira permanente. Ele esteve no corpo do indivíduo, por meio de uma tatuagem temporária, para relacionar a imagem de um desenho tatuado à informação digital da narrativa pessoal de cada corpo.

4.3 - Proposta do Trabalho Prático



Figura 36: QRCode

Me interesse pela questão do sujeito da narrativa da tatuagem, do lugar intermediário habitado pelo corpo tatuado que é sujeito de sua narrativa, suporte de uma imagem e objeto de contemplação simultaneamente. Quis desenvolver um projeto para envolver tanto meu trabalho plástico como tatuadora, como a narrativa individual dos participantes da minha proposta.

Na tatuagem, quando o desenho é desenvolvido por encomenda, como comentado anteriormente, muitas vezes a pessoa tem participação na concepção da obra. Ela é sujeito de sua narrativa, detém os motivos e intenções por trás da tatuagem, propõe a ideia inicial e tem certa influência no resultado da imagem.

A realidade aumentada neste projeto possibilita não só uma maior colaboração dos participantes, mas também uma maneira coerente de expor ao público todas as camadas da obra. A ideia foi desenvolver as imagens a serem eternizadas com os indivíduos, documentar o processo de conversa e criação e expor retratos dos indivíduos com suas tatuagens interagindo com um QRCode (Flg.36). Assim foi possível justapor digitalmente elementos de autoria dos participantes que se relacionam com a tatuagem.

Esses elementos foram variados, houve desde um poema e GIFs¹⁹, até uma história interativa que mergulhava na simbologia pessoal da imagem tatuada.

Para estabelecer e registrar um processo de criação e diálogo que considera o indivíduo tatuado como sujeito de sua narrativa, conversei com os participantes diversas vezes, pessoalmente, por e-mail e por mídias sociais. Utilizei diferentes processos para tentar atingir a real comunicação, seguindo *Nova teoria da Comunicação* de Ciro Marcondes Filho²⁰ (TV UNESP, 2015).

Marcondes estabelece um processo de pesquisa que não é focado na objetividade e sim nas possibilidades subjetivas do outro. Segundo ele vivemos em uma sociedade com muitas pessoas falando e poucas querendo ouvir, uma superoferta de imagens, onde não conseguimos mais perceber e prestar atenção no outro. A real comunicação é algo raro, que envolve entrelaçamento de ideias que causam algum impacto, resultam em alguma descoberta ou uma nova maneira de ver o mundo ou o outro (TV UNESP, 2015).

Acredito que sem essa comunicação, sem esse entrelaçamento de ideias, meu trabalho não teria como existir, foi extremamente colaborativo, a exposição é o resultado de diferentes fusões e influências, de diferentes mídias e pessoas, dos participantes e da tatuadora. Nestes diálogos também cheguei a repensar meu papel tanto no projeto quanto como tatuadora. As descrições, registros e reflexões se encontram em apêndice no Diário de Bordo.

¹⁹ GIF- Graphics Interchange Format

²⁰ Ciro Marcondes Filho é professor titular da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. É pesquisador e criador da “Nova teoria da Comunicação”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar desse texto não se tratar única ou principalmente de uma análise do filme *O Livro de Cabeceira* de Peter Greenaway, creio que se trata de um filme que representa extremamente bem meus pontos de discussão e intenções em relação ao trabalho prático. Do começo ao fim, dos papéis do corpo marcado em narrativas até as diferentes maneiras de se lidar com o corpo.

Outra questão comentada, quando introduzi o filme na discussão, é a mistura de mídias na obra de Greenaway que entram em relação com o corpo. Escrita com o corpo, a foto do corpo, tudo dentro de outra mídia, o filme.

Abaixo uma Still do filme mostra exatamente uma dessas misturas de mídias (Fig.37). Além de se tratar de uma discussão de multimídia por conta da colagem presente no próprio filme, mostra uma cena em que Nagiko está com marcações em sua pele feitas por pintura com nanquim enquanto também ocorre uma interferência de outra mídia não física em sua pele, a projeção. Nessa cena há um diálogo entre essas duas diferentes mídias no corpo. Mídias que trazem um diálogo de diferentes temporalidades e espacialidades. A pintura em nanquim tem uma presença e duração na pele de Nagiko diferente da projeção.



Figura 37: Still do filme *O Livro de Cabeceira* (1996), Nagiko projeção sobre pintura

No meu caso, as possibilidades tecnológicas da realidade aumentada abriram um caminho não só para expansão das alternativas de colaboração, mas também para viabilizar uma experiência visual e narrativa intermediática composta de elementos aparentemente distantes e com durabilidades tão distintas. Então, apesar de se tratar de uma proposta com objetivos poéticos, este filme me ajudou a construir e perceber todas essas relações intermediáticas, temporais e espaciais presentes em meu projeto.

Toda a criação e desenvolvimento também se encontra em apêndice no Diário de Bordo, assim como uma análise de dessa experiência. Deixo aqui então algumas reflexões do processo expositivo do trabalho desenvolvido. Abaixo uma foto da obra exposta (Fig.38) no evento dos formandos chamado *Amarradona* no EDA em dezembro de 2019.



Figura 38: Projeto prático na exposição, 2019

Cada tatuagem feita para o trabalho foi diferente uma da outra, tanto quanto cada participante é diferente. Contudo, as fotografias foram feitas com enquadramento, cores, iluminação e formato de impressão similares. Além do QRCode temporário em comum em cada corpo, elementos que conseguiram dar uma unidade visual ao projeto.

Achei interessante as reações das pessoas às imagens expostas, comentando por vezes com surpresa “olha, tatuagem”. Mas logo percebi um pequeno erro: No dia da exposição não pensei em deixar um aviso para lerem os QRCodes das próprias imagens. Achava que seria automático alguém diante de um QRCode tentar acessá-lo.

Acabei percebendo que para muitas pessoas, principalmente dependendo da faixa etária, não era óbvio o elemento interativo das imagens. O código parecia para alguns só mais uma parte estática e estética da tatuagem e da fotografia.

No dia seguinte da abertura já resolvi o problema, colocando uma etiqueta com instruções logo abaixo do título da obra (algo que notei que a maioria parava para ler). Mas no primeiro dia da exposição também houveram algumas interações, aconteciam em ondas, uma pessoa tirava o celular para tentar ler o código e quem estava próximo copiava esse comportamento ou tentava espiar o celular do outro.

Algo que me animou foi que muitas pessoas salvaram o link do site, já começaram a usufruir dos diferentes atributos das mídias utilizadas, guardando digitalmente partes do trabalho para irem consumindo em seus próprios tempos.

ANÁLISE DO PROJETO:

Durante o desenvolvimento deste projeto fui percebendo a quantidade de elementos e processos diferentes que se envolviam e comunicavam, acabei por construir uma relação intermídia entre a tatuagem, as fotografias, o Qr Code, a produção de cada participante e a plataforma online. Cada mídia, cada elemento, performa sua função, tem durabilidade e alcances diferentes e contém diferentes fragmentos do projeto. As partes envolvidas, pessoa tatuada e tatuadora, também tiveram diferentes funções neste trabalho e acredito que tive um papel que vai além da parte colaborativa.

Como conjunto para exposição, cada elemento e cada mídia trabalham juntos para conter e exibir o projeto como um todo. A plataforma online foi necessária para que o QR Code direcionasse para um ambiente que pudesse conter os trabalhos de forma organizada, dar acesso prático ao espectador e dar uma sensação de unidade funcional e estética a um trabalho tão heterogêneo. Por sua vez, o Qr Code impresso como tatuagem temporária teve a função de possibilitar com que o trabalho pessoal dos participantes pudessem habitar seus corpos e estar em discussão direta com a tatuagem. Já as fotografias têm o papel quase estritamente expositivo, capturam o momento em que a tatuagem permanente e a temporária (Qr code) se encontram em discussão no mesmo corpo e possibilitam que este projeto experimental seja visto, experienciado por outras pessoas.

Apesar de funcionarem assim como conjunto, cada elemento tem diferentes durabilidades e potenciais de alcance. A tatuagem temporária dura apenas por volta de uma semana, mas o Qr Code nela impresso tem o potencial de durar eternamente. Este Qr Code praticamente eterno por sua vez tem a função de direcionar o expectador a plataforma online, esta tem uma durabilidade sem dúvida maior que a tatuagem temporária, mas não existirá para sempre, provavelmente continuará por alguns meses ou poucos anos. Isso faria com que o Qr Code, apesar de ainda existente, perdesse sua funcionalidade. As fotos podem não ser eternas, mas se bem

cuidadas tem um potencial de durar várias décadas, ultrapassando a existência da plataforma online e passando a conter nelas um código que já não exerce mais sua função.

Em relação ao alcance, a tatuagem temporária, a plataforma online e as fotografias também apresentam contrastes. A tatuagem temporária habita um corpo por uma semana, um corpo que percorre vários locais e se relaciona com outras pessoas, durante pelo menos os primeiros dias (enquanto ela não começa a desaparecer) ela tem o potencial de ser vista e seu código acessado por qualquer um que entre em contato com o corpo que habita. As fotografias têm um alcance diferente, costumam ter mais restrições em relação ao local em que habitam, ficarão expostas durante meses no mesmo espaço, mas por habitarem um espaço público de exposição por um maior período, tem um alcance relativamente maior que a tatuagem temporária.

Já a plataforma online tem o maior potencial de alcance. Ela tem uma durabilidade maior que a tatuagem temporária e não possui nenhuma restrição física, podendo ser acessada a qualquer momento, em qualquer local com acesso à internet, possibilitando acesso quase ilimitado ao projeto. A pesquisa e o diário de bordo também se encontram publicados nesta plataforma, facilitando o acesso à informação além do acesso a experiência.

Por último gostaria de comentar sobre o que percebi em relação a função das partes envolvidas. O projeto se tratou de uma colaboração, cada participante trabalhou e produziu, foram agentes, sujeitos e autores de suas próprias narrativas. Percebi que minha função como tatuadora não foi simplesmente criar um desenho e tatuá-lo com base no que me era dito, tive envolvimento e de certa maneira ajudei a desenvolver parte de cada narrativa. Normalmente a profissão como tatuadora já costuma envolver muito mais que a execução prática da tatuagem, mas senti que isso foi ampliado no processo proposto neste projeto experimental.

No dia a dia profissional algumas das funções mais importantes fora a execução técnica da tattoo são a comunicação e tradução. Lido com pessoas em todas as suas complexidades e mesmo que por vezes seja por curtos períodos, acabo lidando com a vulnerabilidade de muitos por cumprir um papel de marcar a pele. A comunicação, desde as mídias sociais até o encontro pessoal com o cliente é essencial, mas a tradução também, cada pessoa tem sua linguagem, repertório visual, jeito de falar sobre seus desejos, suas histórias, preciso traduzir isso para uma tatuagem. Como a proposta do projeto era justamente explorar essa complexidade, as narrativas pessoais de cada um, essas funções foram potencializadas, foram semanas de conversas e mensagens trocadas onde trocamos ideias não só sobre o que seria tatuado, mas também sobre a colaboração de cada participante.

E isso foi em relação apenas a minha função como tatuadora, talvez tangendo um pouco na função de organizadora do projeto nas conversas sobre as colaborações. No dia a dia da profissão também tenho que mexer com outras mídias como fotografia e as mídias sociais, mas costumo tirar foto do meu próprio celular, não se compara a minha breve função como fotógrafa nem com o desafio de organizar a plataforma online.

No fim, apesar dos desafios, acredito que este projeto conseguiu atingir seu propósito.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS:

BERGSON, Henri. **The Creative Mind**:: An Introduction to Metaphysics. Estados Unidos: Citadel Press, 1946.

DEMELLO, Margo. **Encyclopedia of Body Adornment**. Estados Unidos: Greenwood, 2007. Disponível em: www.questia.com. Acesso em: jul. 2019.

FARIAS, Priscila. **Imagens, Diagramas e Metáforas: uma contribuição da semiótica para o design da informação**, 2002.

FRIEDMAN, Anna. **Custom Tattoo Work: Historical Improvisation During William Lithgow's 1612 Pilgrimage**. 2016. Disponível em: tattoohistorian.com. Acesso em: Maio 2019.

GILBERT, Steve. **Tattoo History: A Source Book**. Estados Unidos: Juno Books, 2000.

HAMDAN, Camila Cavaleiro. **Corpos Tatuados: Experiências Sensíveis em Realidade Aumentada Móvel**. Orientador: Beatriz Medeiros. 2015. Tese (Doutorado em Arte) - Universidade de Brasília, Brasil, 2015.

KRUTAK, Lars. **The Kayabi: Tattooers of the Brazilian Amazon**. 25 de Maio de 2013. Disponível em: larskrutak.com. Acesso em: Jun. 2019.

LANDOW, George. **Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Estados Unidos: Johns Hopkins University Press, 1992.

LOBELL, Jarret; POWELL, Eric. **Ancient Tattoos. Archaeology**, Estados Unidos, nov./dez. 2013. Disponível em: <https://www.archaeology.org/>. Acesso em: jul. 2019.

MARICONDI, Paula. "Fleshing the Text: Greenaway's Pillow Book and the Erasure of the Body". 1999. Disponível em: www.pomoculture.org. Acesso em: Jun 2019.

OKSANEN, A.; TURTIAINEN, J. **A Life Told in Ink: Tattoo Narratives and the Problem of the Self in Late Modern Society**. 2005.

PAVAN, Maria Ângela; SILVA, Josimey Costa. **TATUAGEM: CULTURA DE MASSAS E AFIRMAÇÃO SUBJETIVA INCORPORADAS. REVISTA SIGNOS DO CONSUMO**, São Paulo, Brasil, v. 2, ed. 1, p. 67-81, 3 jun. 2010.

PIERCE, Charles Sanders. **A Syllabus of Certain Topics of Logic**. Boston: Alfred Mudge & Son, 1903.

Revista EXAME, AÇÃO da Petz dá novo sentido para tatuagens de ex. 2 jul. 2017, São Paulo: Editora Abril. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/>. Acesso em: 6 jul. 2019.

Revista LIFE, SPEAKING of Pictures: Japanese skin specialist collects human tattoos for Tokyo museum. **LIFE**, Canada: Clair Maxwell, v. 28, n. 14, p. 12-13, 3 abr. 1950.

SCHIFFMACHER, Henk. **1000 Tattoos**. Alemanha: Taschen, 1996.

SQUIRE, Corinne. O que é narrativa? **Dossiê: Narrativas**: Teorias e Métodos, Brasil, v. 14, ed. 2, 2014. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/>. Acesso em: 30 abr. 2019.

VIDEOGRÁFICAS:

AME de Novo. **Petz**. 2017. (2m4s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=l2mKRcD8BRQ>>. Acesso em: Jul. 2019.

CIAMBELLII, Uriel. **QR Code Tattoo**. 2018. (1m1s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=mWo7CGhFuP8>>. Acesso em: Jul. 2019.

FRIEDMAN, Anna. “Tattoo History” (palestra), Chicago Humanities Festival, Chicago, 27 de outubro de 2018. (52min35s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=bRXJF17pLFQ>>. Acesso em: Abril, 2019.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Diálogos: Nova Teoria da Comunicação**. 2015. (24m44s).
Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=4OUdGtc5Aik> >. Acesso em: Outubro, 2019

O LIVRO de Cabeceira. Direção Peter Greenaway. Inglaterra: Lions Gate Films, 1996 (126 min).

The background of the entire page is a repeating pattern of stylized, light gray illustrations. These include flowers with many petals, planets with rings (resembling Saturn), and crescent moons, interspersed with small stars. The pattern is dense and covers the entire surface.

DIÁRIO DE BORDO

PROPOSTA:

Projeto experimental de colaboração entre tatuadora e pessoas tatuadas que procura explorar uma narrativa pela relação entre tatuagem criada e a contribuição de cada participante, fotos e plataforma online . Gostaria de deixar ressaltado, como dito na pesquisa, que quando digo narrativa não me refiro a algo necessariamente linear, não precisa se referir a um acontecimento concreto da vida do participante, pode se tratar de um sentimento, uma reflexão, uma questão estética etc.

ELEMENTOS EXPLORADOS:

Qr Code
Plataforma
Tatuagem e ações colaborativas
Fotos

Para a execução do projeto esses elementos são considerados necessários pois a colaboração será demonstrada por um Qr code impresso em suporte temporário. A ideia é tirar uma foto de cada participante que mostrasse as tatuagens executadas por mim ao lado de um Qr code que direcionasse para a criação de cada um deles. Também seria necessária uma plataforma online que apresentasse a discussão do processo, um diário de bordo, e que contivesse os links para as mencionadas colaborações dos participantes.

QR CODE:

O primeiro desafio desse processo foi desenvolver o Qr code. Ele seria impresso como uma tatuagem temporária, e para escolher o material a ser utilizado precisei levar em consideração não somente questões estéticas e de durabilidade, como também de legibilidade do código.

As duas principais opções que pensei foram decalque por meio de papel hectográfico e a tatuagem temporária popular que é aplicada com água (como nas antigas tatuagens de chiclete etc.). Essas duas opções permitem que o Qr seja reproduzido por uma impressora, garantindo precisão e em teoria a legibilidade, e portanto o bom funcionamento do código.

Papel hectográfico: Este material é usado no meio da tatuagem, é puro pigmento para transformar o desenho a ser tatuado em um “carimbo” antes do processo da perfuração.



Assim que aplicado já percebi que não funcionava com os leitores de Qr code por falta de contraste, além disso quase se apaga completamente após um ou dois dias. A questão estética será apenas abordada quando resolvidos os problemas de durabilidade e legibilidade.

Tatuagem temporária: Para esse tipo de material achava inicialmente que a única opção era mandar imprimir em uma gráfica. O problema é que achei poucas gráficas que imprimem tatuagens temporárias e era tudo por encomendas online com quantidades e tamanhos mínimos limita

dos á preços altos. Esse tipo de restrição não daria espaço e tempo para testes e erros, além de comprometer o cronograma do projeto por passar a depender dos prazos de envio. O número de Qr codes necessários, o tempo de execução e restrição de tamanho mínimo acabaram justificando o descarte dessa possibilidade.



Como a opção do papel hectográfico já tinha se mostrado inviável, pesquisei as possibilidades de replicar esse tipo de tatuagem em casa. Consegui reproduzi-la usando papel hidro transfer e uma camada fina de cola permanente.

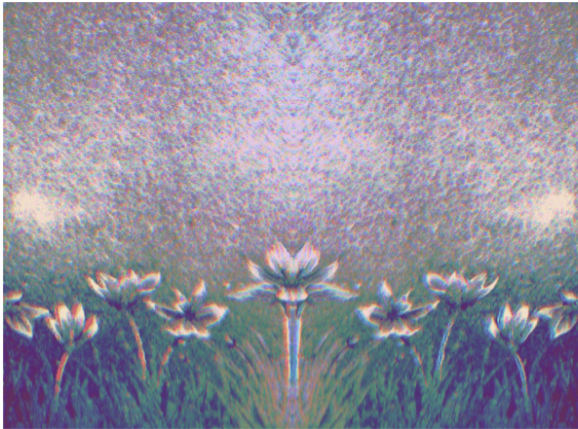
Esse processo se mostrou funcional, era possível ler o código, e tinha uma durabilidade de aproximadamente uma semana. Só foi necessário tomar cuidado com o tamanho da impressão pois a curvatura do corpo distorce o código, impossibilitando sua leitura. O tamanho também acabou por interferir na estética do projeto, foi necessário tomar cuidado para que o Qr code não competisse com a tatuagem, já que estariam habitando um mesmo espaço, mesmo corpo.

PLATAFORMA:

Antes de iniciar o processo com os participantes tinha a questão de para onde os códigos direcionariam, onde ficaria o trabalho de cada um. Simplesmente encaminhar para qualquer link que me mandassem poderia deixar tudo muito confuso e desorganizado.

Inicialmente pensei em criar um site utilizando um modelo básico de html e css e ir editando o código. Acabei até baixando o dreamweaver e iniciando a estruturadosite, mas percebi que teria problemas ao pesquisar plataformas para publicação. As plataformas que encontrei só publicam com registro pago de domínio, as gratuitas têm ferramentas de edição mais limitadas, o próprio Wordpress só dá acesso a edição de Css com a assinatura de um dos planos básicos.

Teoricamente não seria um problema pagar pelos primeiros meses do site, mas senti que isso colocaria um prazo mais curto e definido para a existência dele. Além disso eu já tinha a assinatura do Adobe Photoshop e quem paga por algum aplicativo da Adobe tem acesso ao Adobe Portfolio, um aplicativo de criação de sites. Esta plataforma ainda não dá acesso a edição do código, mas já apresenta mais opções de edição que as outras gratuitas que havia cogitado.



TY JUREIDINI



PARTICIPANTES:

Após resolver as principais questões técnicas passei para as interações com os participantes. No início achei que seria ideal fazer as tatuagens apenas quando cada pessoa terminasse sua parte, mas acabou sendo um processo bem fluido onde cada participante precisou de um prazo diferente.

Escolhi como participantes pessoas relativamente próximas e que estariam dispostas a ceder tempo extra para as conversas, fotografias etc.

As interações se trataram de alguns encontros e trocas de e-mails ao longo dos meses de setembro a outubro (em anexo). Como a ideia era explorar e expor narrativas, universos pessoais de cada participante, cada um teve diferentes níveis de influência no processo de criação do desenho a ser tatuado, além de determinar o tema e os seus elementos. Nessas conversas também trocamos ideias sobre o que iriam criar para dialogar com a tatuagem, assim como os participantes interferiram com o processo de criação da tatuagem, também cheguei a ter certa influência em suas criações, de maneira mais sutil.

Ty Jureidini:

Ty esteve comigo desde o início do ano, acompanhou todo o processo de pesquisa e todas as ideias até chegar nesta proposta de trabalho. Não houve a necessidade de encontros específicos para explicar esse projeto, fomos discutindo sobre isso de maneira fluida durante o ano e desde o primeiro semestre já sabíamos o que explorar na tatuagem. A narrativa explorada foi de sentimentos conflitantes no meio de um período de vida difícil, cheio de mudanças e incertezas.

A seguir apresento alguns fragmentos das mensagens que trocamos:

01:50 4G 24 %



Daniela Benite 18. Sep.
an thaisjureidini



Oi Migue, tudo bem? Aqui vou deixar algumas ideias que tive pra tattoo, mas antes queria tirar umas dúvidas:

- O sentimento principal que você tem em relação a tattoo e o objeto a ser tatuado, lembro que se trata de um objeto deixado de um relacionamento antigo, pensar no sentimento pode dar uma ajudada no desenvolvimento do desenho :3

- O que pretende colocar como sua parte no Qr Code. Lembro que antes era uma música, não sei se agora trocou de ideia ou só a expandiu, sei que comentou sobre uma gravura. Teria como me mandar a imagem da gravura?

O que pensei até agora depois de ver a foto que me mandou:

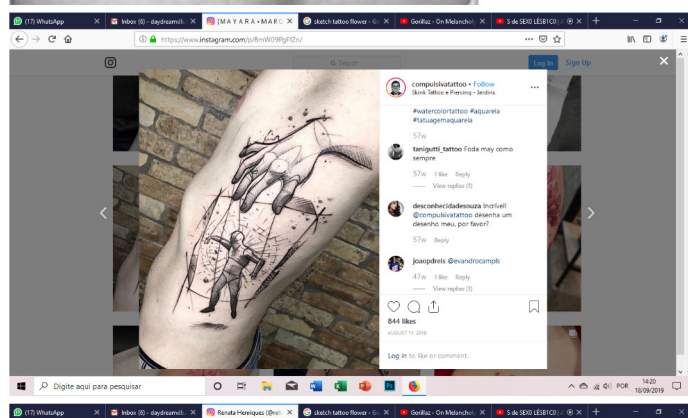


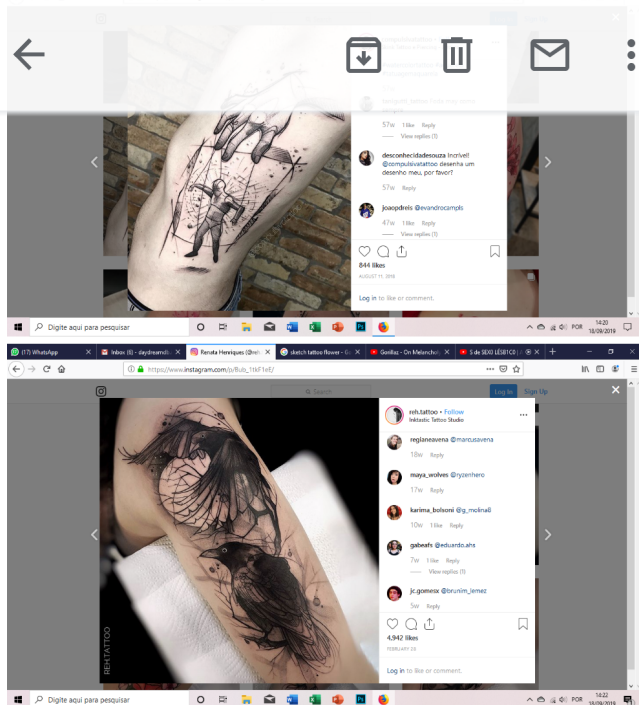
01:50 4G 24 %



(foto)

Acabei pensando em algo como o estilo sketch de tatuagem, que usa bastante hachuras e texturas, pra dar um pouco da sensação desse objeto. Aí as hachuras iriam diminuir ao longo do caule até desaparecer.



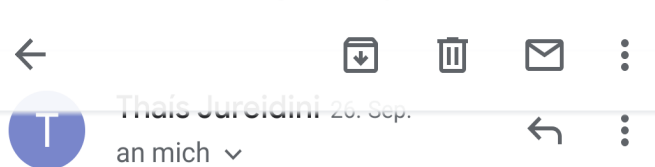


Além disso, percebi que a música Melancholy Hill me lembrou muito a sua história e o objeto que você me mandou, tanto a letra quanto a palheta de cores do clipe, então vou deixar o link da música abaixo. Não sei se você concorda, mas tinha pensado de colocar alguma cor que começa forte e vai desaparecendo, pensei em cores mais frias como nas cenas do mar do clipe, mas pode ser outra cor e claro, você pode querer sem cor.

<https://www.youtube.com/watch?v=04mfKJWDSzI>

Att,

Day



Oi dani, tudo bem?

A flor foi um presente de um amor antigo, com quem não falo mais.

A ideia de tatuar ela me veio com um modo de representação, que tem relação com a história mas que me remete a algumas metáforas que gosto. É flor mas não é. Ela foi feita por um artista de rua, que juntou e emaranhou várias folhas para formar essa composição.

As folhas começaram a secar e a flor foi ganhando essa cor seca, e foi aplicado verniz para durar.

A metáfora que ela me trouxe foi a de lembrança, desgaste, conserto, incerteza e expectativa.

Ela me lembra que as coisas morrem, mas que a morte abre caminho para se reinventar de novo.

E como é difícil apreciar o agridoce do passado, sem me perder em amargura.

Esse ano tenho pensado em muitas coisas, e cresci muito com a perda.

Parece que tristezas e felicidades andam juntas. Assim como medos e desejos.

E essa flor carrega em sua própria estrutura essas contradições que, por mais que queiramos separá-las, na maioria das vezes andam juntas.

Ela continua viva, com o verniz, apesar de estar morta. A flor que na verdade não é, mas que pode ser. Acho que como o artista metaforizou as folhas, dando novo significado, faço o mesmo com as dores e alegrias, memórias e incertezas; de coisas que poderiam ter sido, mas não foram.

E acho que por ela não ter raízes e não florescer, fica

meio estagnada no tempo, sem ter o dever. Me remete a algo que aconteceu, as memórias e ao passado, mas me lembra que não sou preso por



juntas. Assim como medos e desejos.
E essa flor carrega em sua própria estrutura essas contradições que, por mais que queiramos separá-las, na maioria das vezes andam juntas.
Ela continua viva, com o verniz, apesar de estar morta. A flor que na verdade não é, mas que pode ser. Acho que como o artista metaforizou as folhas, dando novo significado, faço o mesmo com as dores e alegrias, memórias e incertezas; de coisas que poderiam ter sido, mas não foram.

E acho que por ela não ter raízes e não florescer, fica meio estagnada no tempo, sem ter o dever.
Me remete a algo que acabou, as memórias e ao passado, mas me lembra que não sou preso por raízes, e que o tempo passa a gente querendo ou não. Além disso, me lembra que as memórias sempre vão estar lá, talvez não do mesmo modo que antes, mas ainda dá pra revisitar.

Vai surgindo sempre novos significados, e esse turbilhão pra mim é representado nessa imagem. A melancolia me acompanha bastante, desde sempre, e adoro essa musica do Gorillaz. tem algumas musicas do Cicero que gosto bastante e que tem a ver com a proposta, vou separar e te encaminho num outro e-mail. e também tem aquela musica de adventure time "Everything Stays"
as gravuras que te mandei, tem uma que mostra o processo, com 3 fases.

Gostei da ideia das texturas!

[Zitierten Text anzeigen](#)

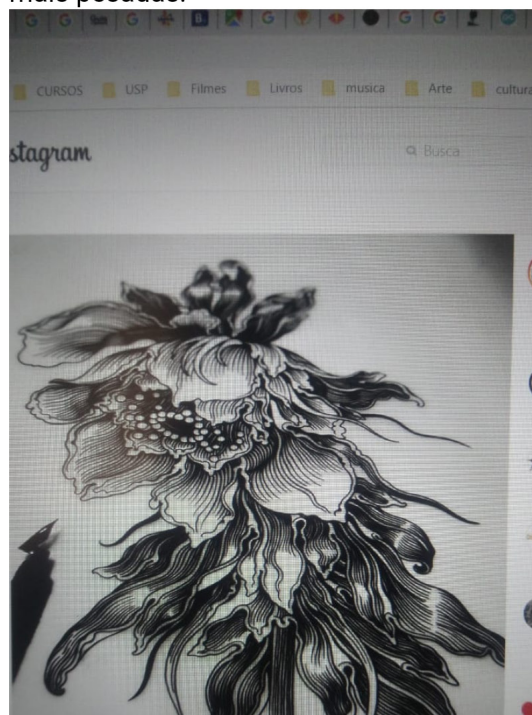


Daniela Benite 22. Sep.

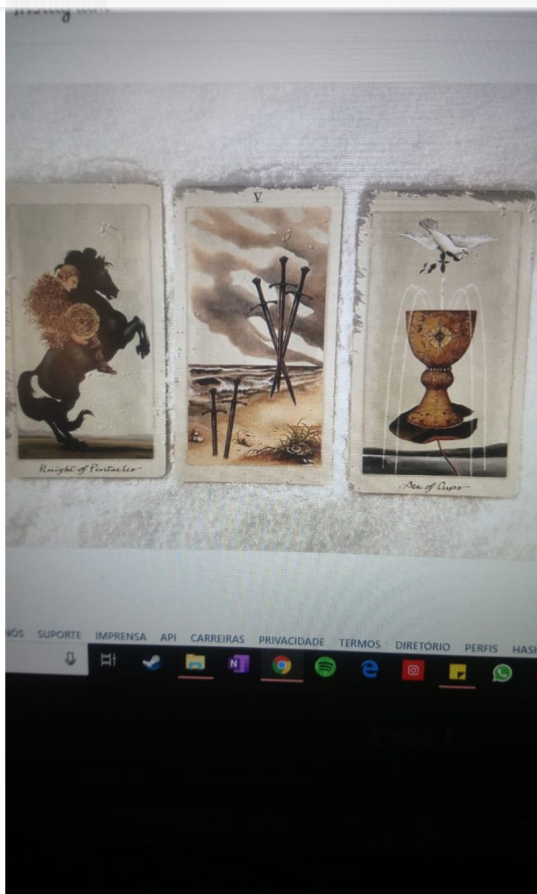
an Thaís ▾



Oi, muito obrigada mesmo pelo email, por compartilhar tudo isso. Amei as gravuras também! Não sei sobre colocar todas, mas algo sobre colocar a intitulada jardim, talvez junto com a música que pretendia fazer antes, me pareceu muito "certo", algo dela se comunica muito bem com o que falamos até agora sobre o desenho a ser tatuado. Gostei muito destas outras duas referencias que me mandou e do que me falou sobre a estética e linhas mais pesadas.



13:39 76 %



Desenho que criei pra tatuagem

Me inspirei bastante nelas pra criar o desenho que foi escolhido como final, ele só não está com todas as texturas e a cor que acrescentaríamos no dia da tattoo.





Tatuagem no dia que foi feita



latuagem cicatrizada

Gabrielle Saunitti:

A Gabi foi a segunda pessoa que contatei em relação a esse projeto. Como ela não acompanhou todo desenvolvimento como Ty, houve uma dificuldade de entendimento nas primeiras mensagens trocadas em relação ao papel dela no projeto e até onde ia sua agência, ela chegou a perguntar se podia escolher o tema de sua tatuagem. Após conversarmos pessoalmente tudo ficou mais claro e ela escolheu tratar na tatuagem sua relação com um de seus filmes favoritos.

A seguir alguns emails que trocamos:



Gabi Saunitti 17. Sep.

an mich ▾



Oi Dani!! tudo bem!?

Como conversamos ao vivo, ficou decidido que de minha parte a arte que vai para o seu tcc vai ser uma animação, não tenho definido ainda a duração, mas conversamos de ser um GIF com alguns segundos. Fiquei te de mandar as referências que eu mais gostei e que acho que tem a ver com o nosso tema, ainda estou em dúvida em relação a estética final, mas já pensei mais ou menos no que quero, então seguem algumas das referências!

Ps: Uma coisa da qual tenho mais certeza, é de que eu quero fazer parecer que a animação está se passando em um livro, ou algo do tipo!

https://www.behance.net/gallery/3414115/Taotaomona-Motion-Sketching?tracking_source=search%7Cfairy

https://www.behance.net/gallery/74700629/2017-Sleepy?tracking_source=search%7Cfairy%20tale

https://www.behance.net/gallery/9411913/Animation-in-After-Effects-Fairy-Forest?tracking_source=search%7Cfairy%20tale

[tracking_source=search%/Cfairy](#)

https://www.behance.net/gallery/74700629/2017-Sleepy?tracking_source=search%7Cfairy%20tale

https://www.behance.net/gallery/9411913/Animation-in-After-Effects-Fairy-Forest?tracking_source=search%7Cfairy%20tale
(esse aqui eu achei MUITO CREEPY porem a ideia inicial me chamou atenção)

https://www.behance.net/gallery/62886675/Title-Sequence-The-Handmaids-Tale?tracking_source=search%7Cfairy%20tale

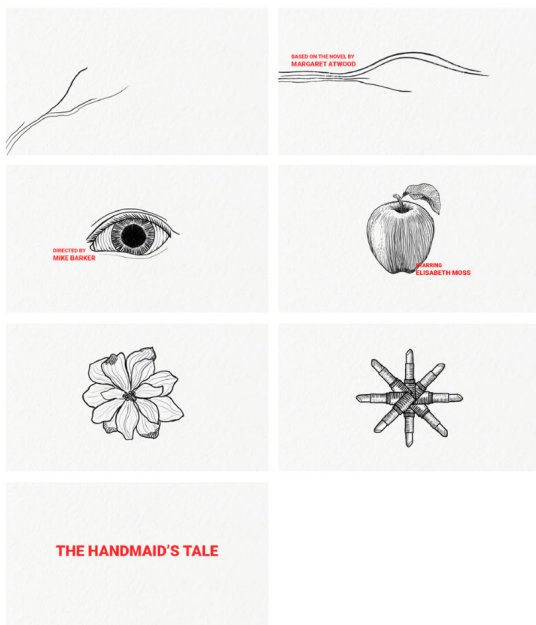
Gossto dessa estética mais sombria e do fato desse vídeo ser narrado, pensei em narrar umas frases no meu também





Gosto muito da estética desse vídeo e da animação ser feita em transformações, acho que é algo que eu posso seguir porém é muito trabalhoso, preciso calcular se da tempo!

STYLE FRAMES



Tendo atualizações eu te aviso!
Preciso montar um storyboard ainda e definir direitinho a ideia rs

Abraços!!!



Abraços!!!



Daniela Benite 17. Sep.

an Gabi ▾



Oi, muito obrigada!!

Neste email vou te mandar algumas referências pra tattoo também, mas antes só tinha umas coisinhas:3
- Se der, me falar um pouco da sua relação com o filme ou imagem a ser tatuada, assim posso pensar melhor na relação da imagem com o tema central e o conteúdo que você vai produzir
-Se você gostaria da tatuagem em cores (talvez até a palheta do filme) ou em preto.

A ideia seria a fada em formato de inseto como nessa cena né?



O que acha de aproveitarmos essa comparação entre fada do livro e fada inseto e deixar o inseto na tatuagem com uma sombra em formato de fada?

Att,



13:59



13:59



13:59



13:59



Gabi Saunitti 18. Sep.

an mich ▾



Sobre a minha relação com o filme:

É um filme que desde a primeira vez que assisti, me marcou muito, ele foi lançado em 2006 mas eu provavelmente o assisti em 2008/2009 ele nunca foi muito divulgado (pelo menos não que eu saiba, até o diretor ficar mais famoso) não se tinha tantos meios assim de assistir um filme estrangeiro, que não fosse muito famoso, e eu lembro que na época um amigo do meu irmão o Daniel Barros, emprestou alguns dvd's com vários filmes e séries de forma bem despretensiosa, ninguém de casa deu muita bola pra maioria das coisas que estavam lá gravadas, mas quando eu vi esse filme eu sei que foi uma mistura de sentimentos, era pavor, com ansiedade, era curiosidade e o mais marcante era a esperança, o filme no final das contas é bem forte, e triste mas pra mim era e é até hoje uma mensagem de esperança .

Sobre a tatuagem em si:

Eu prefiro tatuagens em preto e tons de preto, porque pensando mais "futuramente" se eu ainda existir daqui uns anos, eu quero estar toda tatuada, e acho que as tatuagens vão conversar entre si e formarem uma composição mais agradável se forem em sua maioria nesse estilo em preto mesmo. E a ideia de usar a paleta do filme eu acho legal porém esse filme especificamente a paleta de cores não é uma coisa que me agrada muito hahahaha, apesar de entender o porque e achar que ela cabe muito bem no tom do filme, eu acho muito sombrio.

Sobre a tatuagem em si:

Eu prefiro tatuagens em preto e tons de preto, porque pensando mais "futuramente" se eu ainda existir daqui uns anos, eu quero estar toda tatuada, e acho que as tatuagens vão conversar entre si e formarem uma composição mais agradável se forem em sua maioria nesse estilo em preto mesmo. E a ideia de usar a paleta do filme eu acho legal porém esse filme especificamente a paleta de cores não é uma coisa que me agrada muito hahahaha, apesar de entender o porque e achar que ela cabe muito bem no tom do filme, eu acho muito sombrio.

A ideia de usar a sombra eu acho legal mas vai contra a minha ideia, é que essa tatuagem teria um sentido pra mim, que tem muito a ver com a frase final do filme, que é "visível apenas para aqueles que sabem para onde olhar"

Achei outro frame bom de referência vou deixar aqui!

Bjos!



[Zitierten Text anzeigen](#)

A ideia de usar a sombra eu acho legal mas vai contra a minha ideia, é que essa tatuagem teria um sentido pra mim, que tem muito a ver com a frase final do filme, que é "visível apenas para aqueles que sabem para onde olhar"



Daniela Benite 22. Sep.

14:00 4G 74 %



Daniela Benite 22. Sep.

an Gabi ▾



"

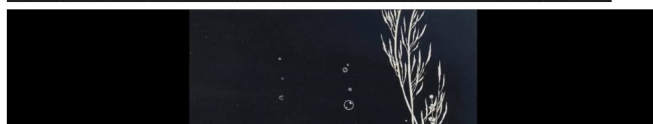
A ideia de usar a sombra eu acho legal mas vai contra a minha ideia, é que essa tatuagem teria um sentido pra mim, que tem muito a ver com a frase final do filme, que é "visível apenas para aqueles que sabem para onde olhar"

"

Menine que tiro foi esse, absolutamente amei. isso até deu umas ideias de acrescentar algo escondido ou de ilusão de ótica na tattoo (ainda vou elaborar pra ver se isso seria possível e esteticamente compatível com a proposta)

Desculpe a demora pra responder aliás e muito obrigada pelos esclarecimentos :3

Pensando na temática do filme e de fadas, lembrei de uma ilustradora que admiro muito, Ida Rentoul Outhwaite, ela ilustrava livros infantis com temáticas de fadas, elfos, fantasia, e acho que seria interessante usar como base pra criar o desenho do inseto quanto a estilo de traço etc. O que acha?



14:00 4G 74 %



Gabi Saunitti 23. Sep.

an mich ▾



EU ACHO QUE ESTOU APAIXONADA PELO QUE VOCÊ
MANDOU
hahahahaha VAI QUE É TUA

Sério, eu amei todas essas coisas que você mandou
anexado, pode fazer sua ideia em cima disso do jeito
que bem entender,
eu até achei que tinha sido muito restritiva no email
anterior hahahahaa. Eu gostei demais dessas ref,
pode criar o que vc bem entender a partir disso!!!

Sobre a minha animação, estou fazendo o storyboard
e te mando em breve!

[Zitierten Text anzeigen](#)



Gabi Saunitti 31. Okt.

an mich ▾



Bom dia Dani

Segue o link do render da animação que fiz!

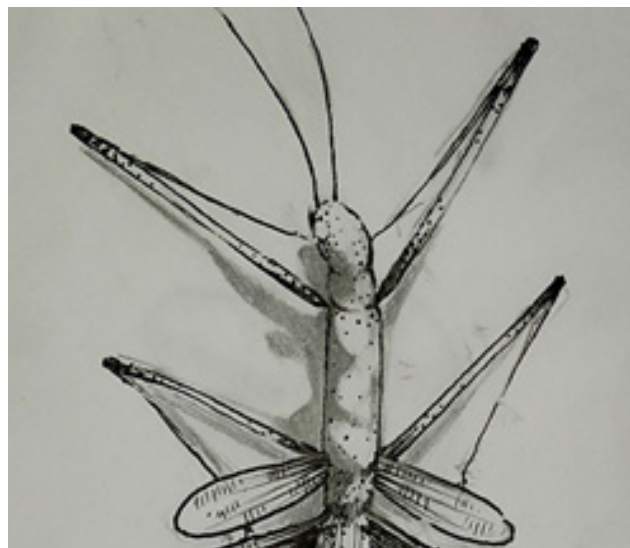
<https://drive.google.com/open?id=148XT08ET0n55l0n8lihlWcwJ4d5QnUQ>

Abs!

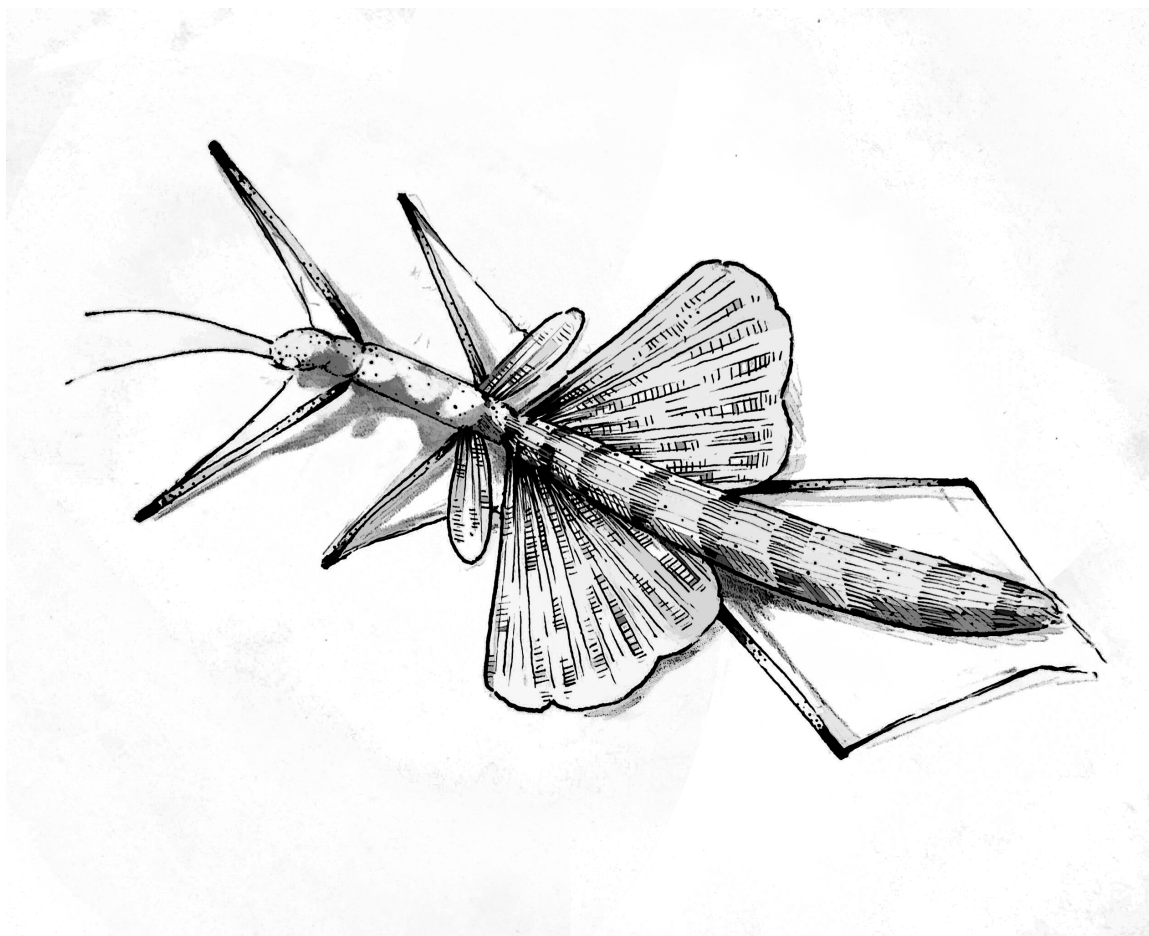


[Zitierten Text anzeigen](#)

No processo de criação do desenho
consegui acrescentar minha ideia
inicial da sombra de fada, mas de
maneira quase “invisível”. Tanto que
quando mandei para a Gabi ela não
percebeu, só conseguiu ver quando
mostrei pessoalmente contornando a
forma da fada.



sombra em formato de fada aproximada



Desenho que criei pra tatuagem



tatuagem no dia que foi feita



latuagem cicatrizada

Raissa Costa:

Antes mesmo de falar com a Raissa eu já tinha a impressão que a temática seria o universo, galáxias etc. Ela estuda comigo e desde o início do curso sempre explorou a temática e estética do céu estrelado, planetas e galáxias e acabou escolhendo esse tema que já tanto se aproximava de sua produção estética e poética para ser explorado também em sua tatuagem.

A ideia foi tatuar um saturno e uma lua, um em cada braço, coloridos em degradê. As cores escolhidas remetem a um videogame chamado Mass effect que tem uma significância pessoal grande para ela, além de também se relacionar com o tema espacial. A maioria de nossas interações foi pessoalmente, mas abaixo apresento alguns fragmentos das poucas mensagens que trocamos:

13:02

71 %

Tattoo TCC

Posteingang

←

📄

🗑️

✉️

⋮



Daniela Benite

26. Sep.

↩️

⋮

an raissacosta13

▼

Oii, tudo bem? Desculpa a demora de mandar o email, fiquei doente e a vida tá uma loucura hue. Bom, sobre a tatuagem, exploramos bastante a estética das tatuagens em tons pasteis e degradê nas mensagens, enviei algumas referências como essas:

10:35

2/2

←

Beiträge



saeegeemtattoo

⋮



📄

💬

📌

⋮



Gefällt: jaquelinemoribe und weitere

13:17

69 %

saeegeemtattoo

mehr

←

86 Kommentare ansehen

📄

🗑️

✉️

⋮











10:35

Beiträge



saeegeemtattoo

⋮





Gefällt: jaquelinemoribe und weitere

saeegeemtattoo

🌟🌟

... mehr

Alle 25 Kommentare ansehen

22. Oktober 2018 · Übersetzung anzeigen



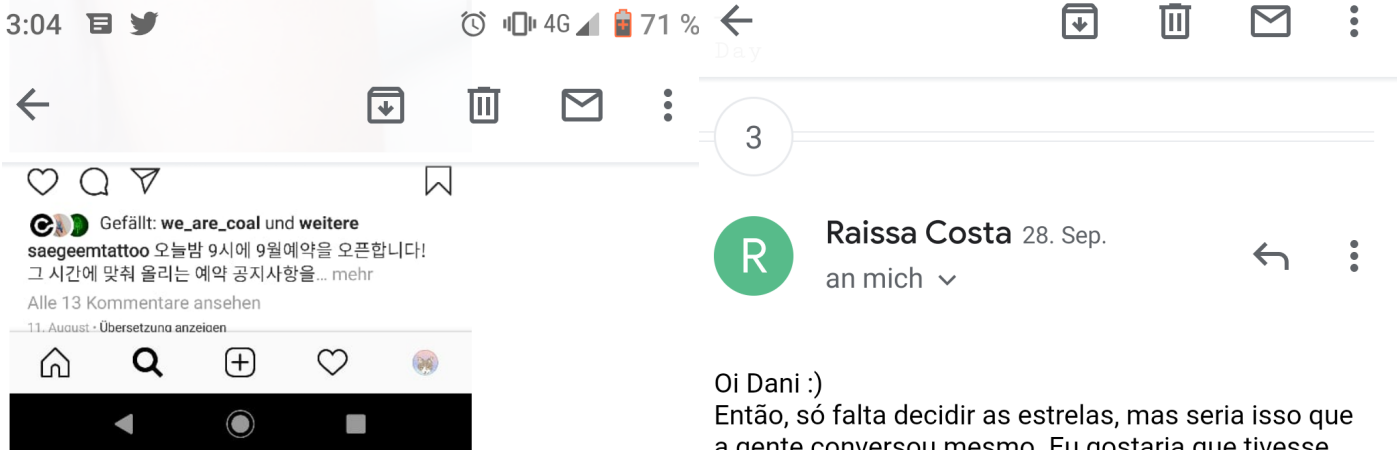








20:32



Alias, a sylvia adorou a ideia das estrelinhas na clavícula, ela acha que você deveria fazer elas com a lua no ombro hahah.

De qualquer maneira, falta definir só se teriam estrelas em torno da lua e do saturno ou não, né? Isso daria pra definir no dia da tatuagem, no dia que vamos decidir a tonalidade exata também, sempre costumo criar a cor na frente da pessoa :3

Gostaria de já deixar marcado o dia ou ao menos semana de execução da tattoo, você conseguiria na semana do dia 16 de outubro?

Quanto a sua parte:

Você acabou pensando em algo? pode ser um vídeo, um quadrinho, até um jogo ou história com múltipla escolha, o que quiser, só precisa ter essa comunicação com a narrativa principal, com o que estamos criando pra tatuagem.

Oi Dani :)

Então, só falta decidir as estrelas, mas seria isso que a gente conversou mesmo. Eu gostaria que tivesse estrelas, e na verdade eu gostei muito dessa ideia da Sylvia de fazer os planetas no ombro também, acho que vou sinceramente pensar nessa ideia porque parece uma boa solução mesmo haha você acha que rola?

Eu posso sim na semana do dia 16, eu estou livre de fins de semana e de segundas-feiras, então é só você me falar que dia encaixa melhor pra você (pode ser em outras semanas também se for melhor).

Quanto ao trabalho, eu ainda não defini muito bem o formato, mas já tenho uma ideia e seria ou um quadrinho ou talvez alguma narrativa interativa (vou pesquisar um pouco mais pra ter certeza, porque nunca fiz nada com interação assim), mas de qualquer forma seria uma pequena narrativa sobre o tema de espaço também!

[Zitierten Text anzeigen](#)



Desenho que criei pra tatuagem



Desenho que criei pra tatuagem



Tatuagem no dia que foi feita



Tatuagem no dia que foi feita



Tatuagem cicatrizada

ANÁLISE DO PROJETO:

Durante o desenvolvimento deste projeto fui percebendo a quantidade de elementos e processos diferentes que se envolviam e comunicavam, acabei por construir uma relação intermídia entre a tatuagem, as fotografias, o Qr Code, a produção de cada participante e a plataforma online. Cada mídia, cada elemento, performa sua função, tem durabilidade e alcances diferentes e contém diferentes fragmentos do projeto. As partes envolvidas, pessoa tatuada e tatuadora, também tiveram diferentes funções neste trabalho e acredito que tive um papel que vai além da parte colaborativa.

Como conjunto para exposição, cada elemento e cada mídia trabalham juntos para conter e exibir o projeto como um todo. A plataforma online foi necessária para que o QR Code direcionasse para um ambiente que pudesse conter os trabalhos de forma organizada, dar acesso prático ao espectador e dar uma sensação de unidade funcional e estética a um trabalho tão heterogêneo. Por sua vez, o Qr Code impresso como tatuagem temporária teve a função de possibilitar com que o trabalho pessoal dos participantes pudessem habitar seus corpos e estar em discussão direta com a tatuagem. Já as fotografias têm o papel quase estritamente expositivo, capturam o momento em que a tatuagem permanente e a temporária (Qr code) se encontram em discussão no mesmo corpo e possibilitam que este projeto experimental seja visto, experienciado por outras pessoas.

Apesar de funcionarem assim como conjunto, cada elemento tem diferentes durabilidades e potenciais de alcance. A tatuagem temporária dura apenas por volta de uma semana, mas o Qr Code nela impresso tem o potencial de durar eternamente. Este Qr Code praticamente eterno por sua vez tem a função de direcionar o expectador a plataforma online, esta tem uma durabilidade sem dúvida maior que a tatuagem temporária, mas não existirá para sempre, provavelmente continuará por alguns meses ou poucos

anos. Isso faria com que o Qr Code, apesar de ainda existente, perdesse sua funcionalidade. As fotos podem não ser eternas, mas se bem cuidadas tem um potencial de durar várias décadas, ultrapassando a existência da plataforma online e passando a conter nelas um código que já não exerce mais sua função.

Em relação ao alcance, a tatuagem temporária, a plataforma online e as fotografias também apresentam contrastes. A tatuagem temporária habita um corpo por uma semana, um corpo que percorre vários locais e se relaciona com outras pessoas, durante pelo menos os primeiros dias (enquanto ela não começa a desaparecer) ela tem o potencial de ser vista e seu código acessado por qualquer um que entre em contato com o corpo que habita. As fotografias têm um alcance diferente, costumam ter mais restrições em relação ao local em que habitam, ficarão expostas durante meses no mesmo espaço, mas por habitarem um espaço público de exposição por um maior período, tem um alcance relativamente maior que a tatuagem temporária.

Já a plataforma online tem o maior potencial de alcance. A mesma tem uma durabilidade maior que a tatuagem temporária e não possui nenhuma restrição física, podendo ser acessada a qualquer momento, em qualquer local com acesso a internet, possibilitando acesso quase ilimitado ao projeto. A pesquisa e o diário de bordo também se encontram publicados nesta plataforma, facilitando o acesso a informação além do acesso a experiência.

Por último gostaria de comentar sobre o que percebi em relação a função das partes envolvidas. O projeto se tratou de uma colaboração, cada participante trabalhou e produziu, foram agentes, sujeitos e autores de suas próprias narrativas. Percebi que minha função como tatuadora não foi simplesmente criar um desenho e tatuá-lo com base no que me era dito, tive envolvimento e de certa maneira ajudei a desenvolver parte de cada narrativa. Normalmente a profissão como tatuadora já costuma envolver muito mais que a execução prática da tatuagem, mas senti que isso foi

ampliado no processo proposto neste projeto experimental.

No dia a dia profissional algumas das funções mais importantes fora a execução técnica da tattoo são a comunicação e tradução. Lido com pessoas em todas as suas complexidades e mesmo que por vezes seja por curtos períodos, acabo lidando com a vulnerabilidade de muitos por cumprir um papel de marcar a pele. A comunicação, desde as mídias sociais até o encontro pessoal com o cliente é essencial, mas a tradução também, cada pessoa tem sua linguagem, repertório visual, jeito de falar sobre seus desejos, suas histórias, preciso traduzir isso para uma tatuagem. Como a proposta do projeto era justamente explorar essa complexidade, as narrativas pessoais de cada um, essas funções foram potencializadas, foram semanas de conversas e mensagens trocadas onde trocamos ideias não só sobre o que seria tatuado, mas também sobre a colaboração de cada participante.

E isso foi em relação apenas a minha função como tatuadora, talvez tangendo um pouco na função de organizadora do projeto nas conversas sobre as colaborações. No dia a dia da profissão também tenho que mexer com outras mídias como fotografia e as mídias sociais, mas costumo tirar foto do meu próprio celular, não se compara a minha breve função como fotógrafa nem com o desafio de organizar a plataforma online.

No fim, apesar dos desafios, acredito que este projeto conseguiu atingir seu propósito.

PEQUENO
GUIA
PARA
INICIANTE

PRIMEIROS PASSOS

O melhor jeito de começar a tatuar costuma ser por meio de um curso ou aprendizado em algum estúdio. Infelizmente estas nem sempre são opções, tatuagem ainda é uma profissão pouco regularizada e de difícil entrada. É bem difícil encontrar um estúdio para ser aprendiz, alguns estúdios oferecem vagas pro público geral só pedindo portfólio de desenhos, mas na maioria das vezes conseguir uma vaga é mais uma questão de contatos e persistência. Além disso são poucos os cursos de tatuagem existentes mesmo em capitais como São Paulo e Rio de Janeiro, em boa parte dos lugares um curso presencial não chega a ser uma opção.

Existem, contudo, duas alternativas quando ser aprendiz de um estúdio ou fazer um curso presencial não são opções. A melhor é **assistir tatuadores trabalhando**, você não precisa ser formalmente aprendiz de algum estúdio pra ter uma experiência similar, é extremamente importante conversar com profissionais da área antes de começar a tatuar. Pesquise sobre os tatuadores locais, não tenha medo de mandar mensagens, tirar dúvidas, assista ao processo da tatuagem do começo ao fim, desde a montagem da bancada até a desmontagem. Tome notas, assistir esse processo com a intenção de aprender a tatuar é extremamente diferente da experiência de ser tatuado@.

A outra opção seria um curso online, mas se optar por esse caminho ainda acho de extrema importância que assista o processo da tatuagem presencialmente pelo menos algumas vezes, assistindo a tatuagem de amigos etc. Também não são muitas as opções de cursos online para iniciantes, uma boa alternativa é fazer um curso online de biossegurança e assistir o trabalho e tirar dúvidas com profissionais da sua área.

EQUIPAMENTOS E MATERIAIS

Algo que vem se popularizando é o “kit para iniciantes”, muitos sites e lojas online oferecem um pacote com o que dizem ser tudo que alguém precisaria para começar a tatuar. Eu aprendi a tatuar em um curso presencial de tatuagem, mas antes disso cai nesse tipo de propaganda e comprei um desses kits, eles costumam ser mais baratos do que uma única máquina de tattoo, mesmo contendo muitos outros elementos. Apesar de aparentemente serem baratos, são puro desperdício de dinheiro, a máquina que vem não tem marca definida ou garantia e costuma ser feita de material extremamente frágil, a minha quebrou antes mesmo de ser usada, a fonte oscila e os cabos quebram em poucos usos.

Não é necessário comprar um kit pronto pra começar a tatuar, abaixo farei uma lista dos equipamentos e materiais para este processo com algumas dicas e explicações.

EQUIPAMENTOS:

-Fonte (fonte de energia para conectar sua máquina de tatuagem)

Existem fontes analógicas e digitais, as analógicas costumam ter um preço mais acessível. A Plug P 10 é um modelo de fonte analógica bem comum e costuma ser bom pra quem está começando e não quer fazer um grande investimento logo de cara. Existem fontes desse modelo digitais, com um pequeno leitor de voltagem. Se por outro lado já for possível um investimento maior as fontes digitais da marca Critical costumam ser as mais recomendadas.

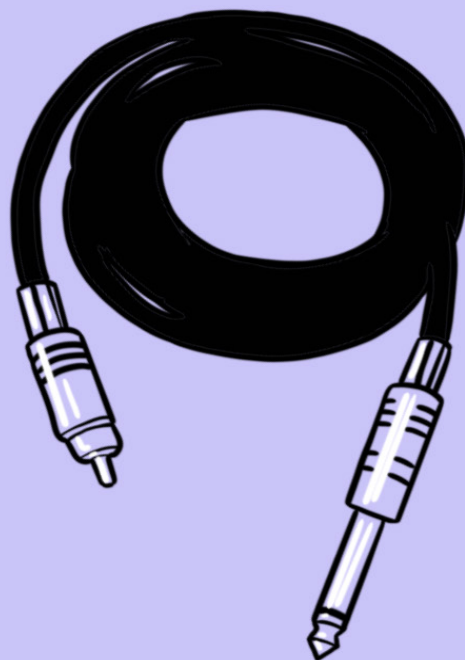
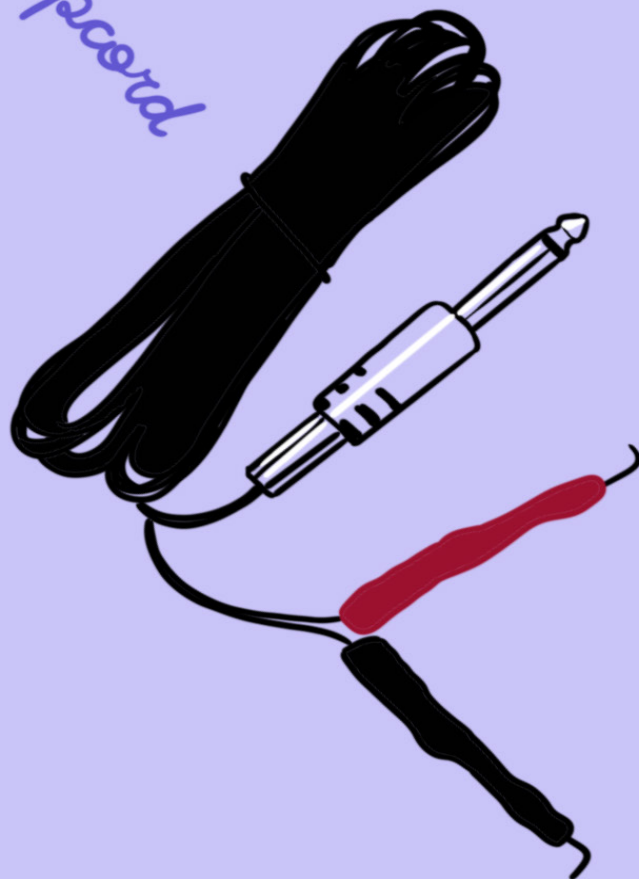
-Clipcord ou Cabo RCA

Esses são os fios que conectam sua máquina a fonte de energia, clipcords servem para máquinas de bobina e algumas rotativas, enquanto cabos RCA servem apenas para certos tipos de máquinas rotativas.

-Pedal

Algumas fontes mais caras já vêm com um botão que liga sua máquina, mas na maioria dos casos é necessário um pedal para ligá-la.

clipcord



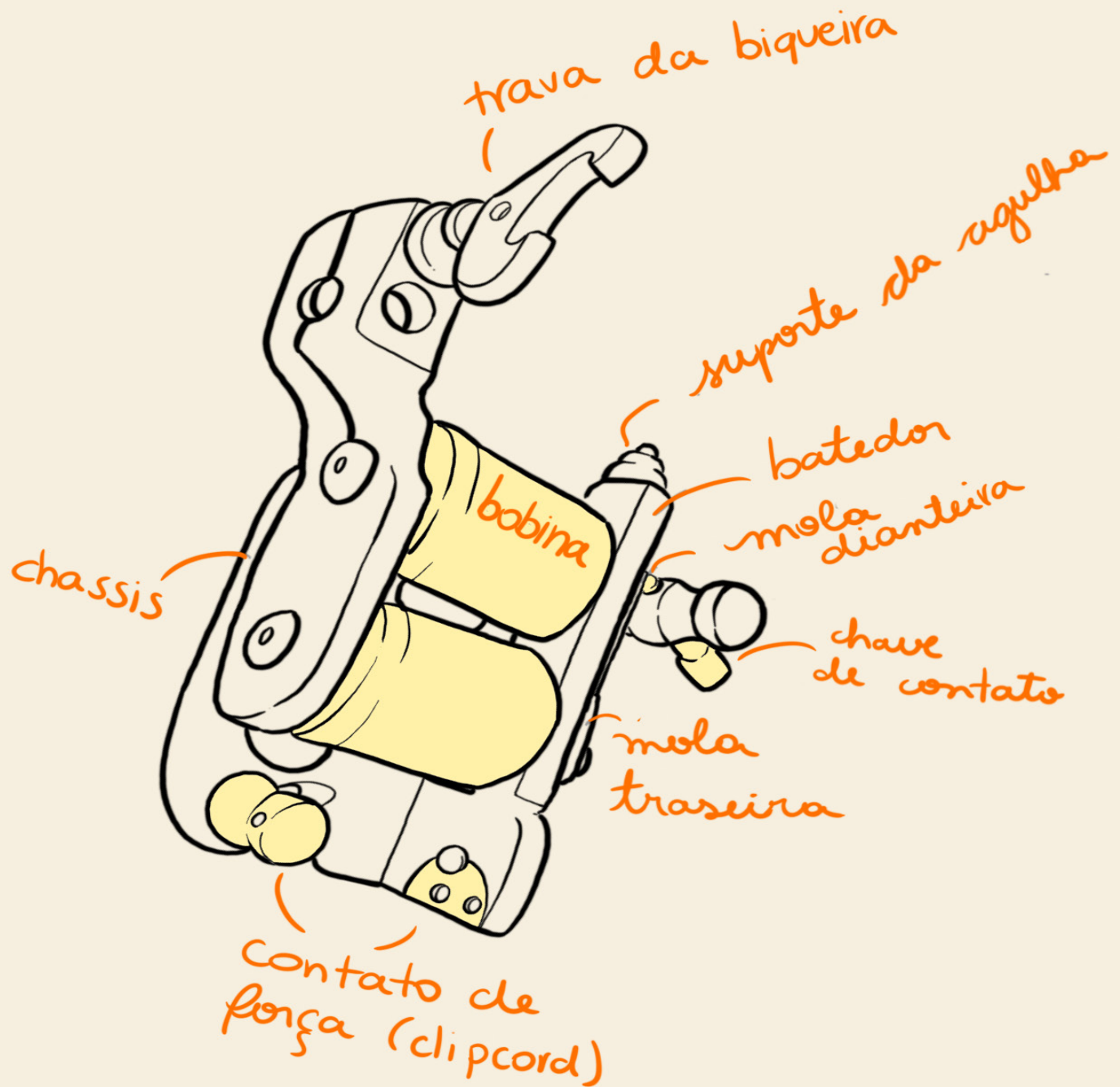
RCA

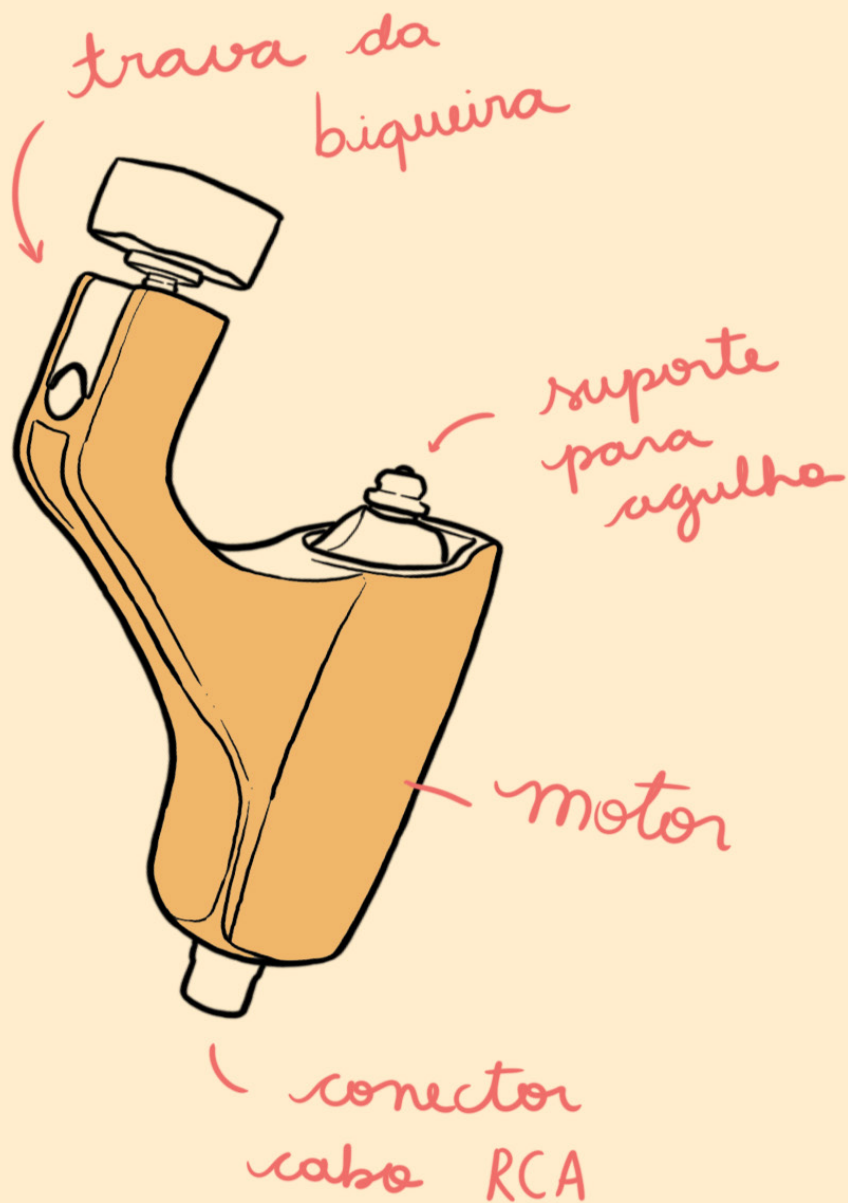
-Máquinas

Existem dois principais tipos de máquina, de bobina e rotativa. Ambas tem suas vantagens e desvantagens e performam suas funções, mas o conselho comum é que iniciantes comecem com uma de bobina. Normamemente achar uma boa máquina de bobina costuma ser mais barato que uma rotativa e é muito mais fácil aprender a regular uma máquina de bobina, a única contra indicação para se iniciar com uma delas seria uma tendinite preexistente, já que elas costumam ser mais pesadas.

Um investimento grande em máquinas no começo não é uma boa , a escolha da máquina é muito mais subjetiva do que dos outros materiais, cada tatuador tem preferência para estilos e traços diferentes e até se desenvolver um pouco melhor na tattoo é importante ter uma ou duas máquinas simples e boas. (uma híbrida ou uma para traço e outra para vpintura)

Marcas como Lauro Paulini ou Paulo Fernando possuem boas opções de máquinas de bobina para iniciantes. Já para máquina rotativa tem a Electra Pop da marca Electric Ink. Estes são apenas alguns bons exemplos, cada tatuador se adapta com um tipo de máquina e é sempre bom observar e perguntar para os tatuadores da sua região.

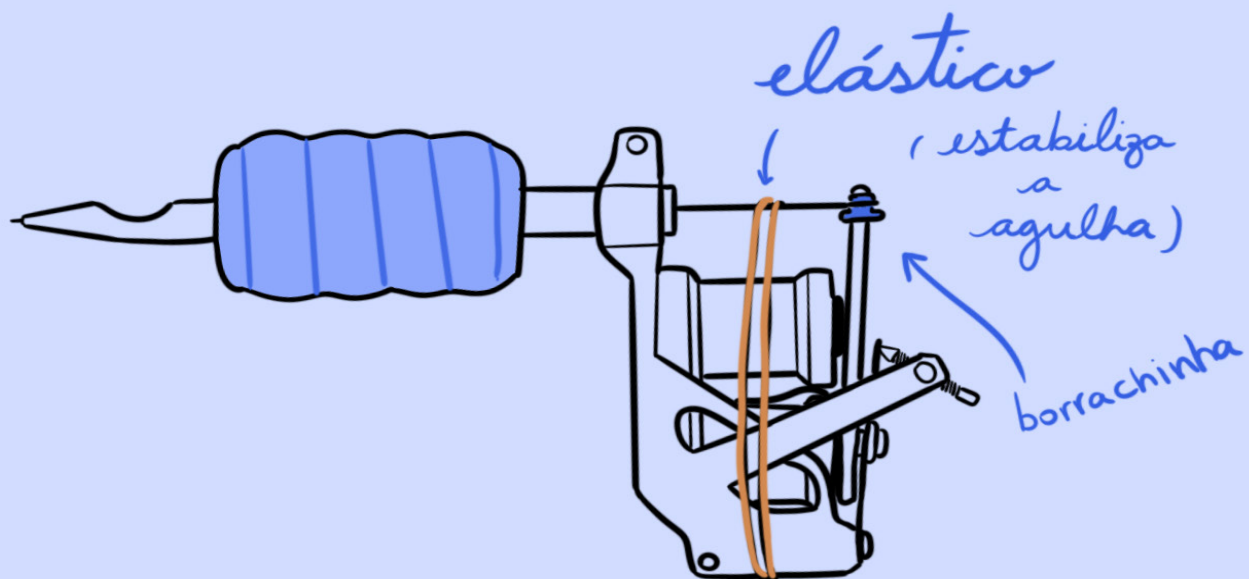
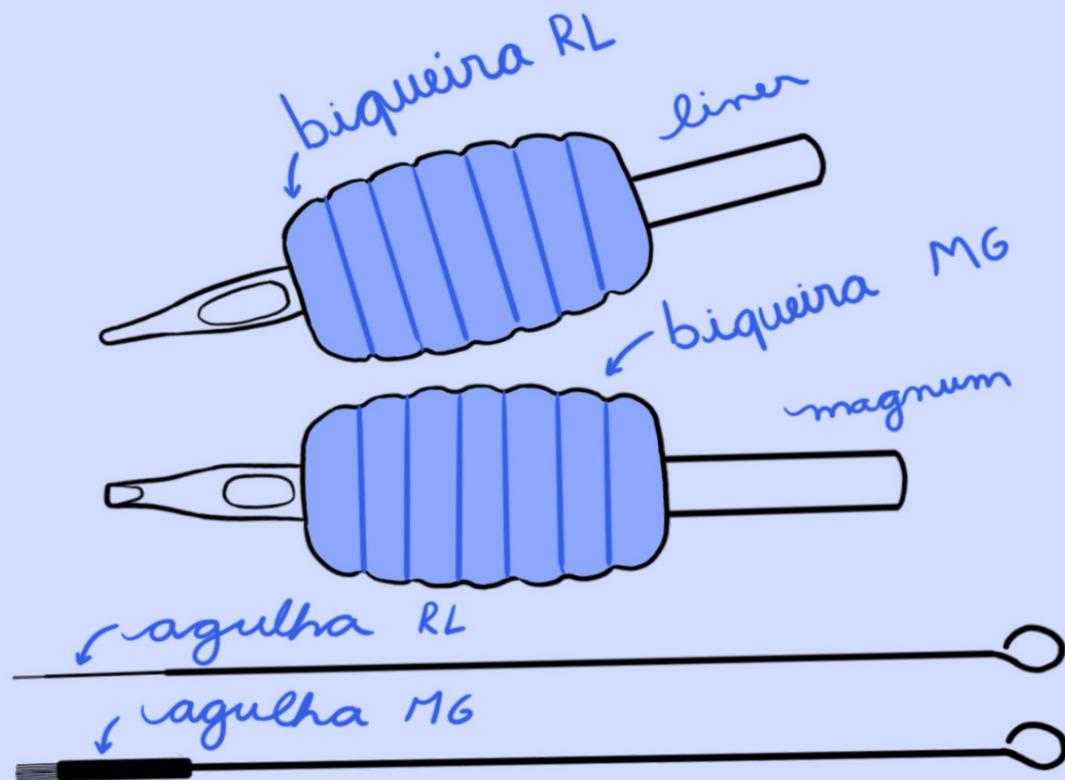


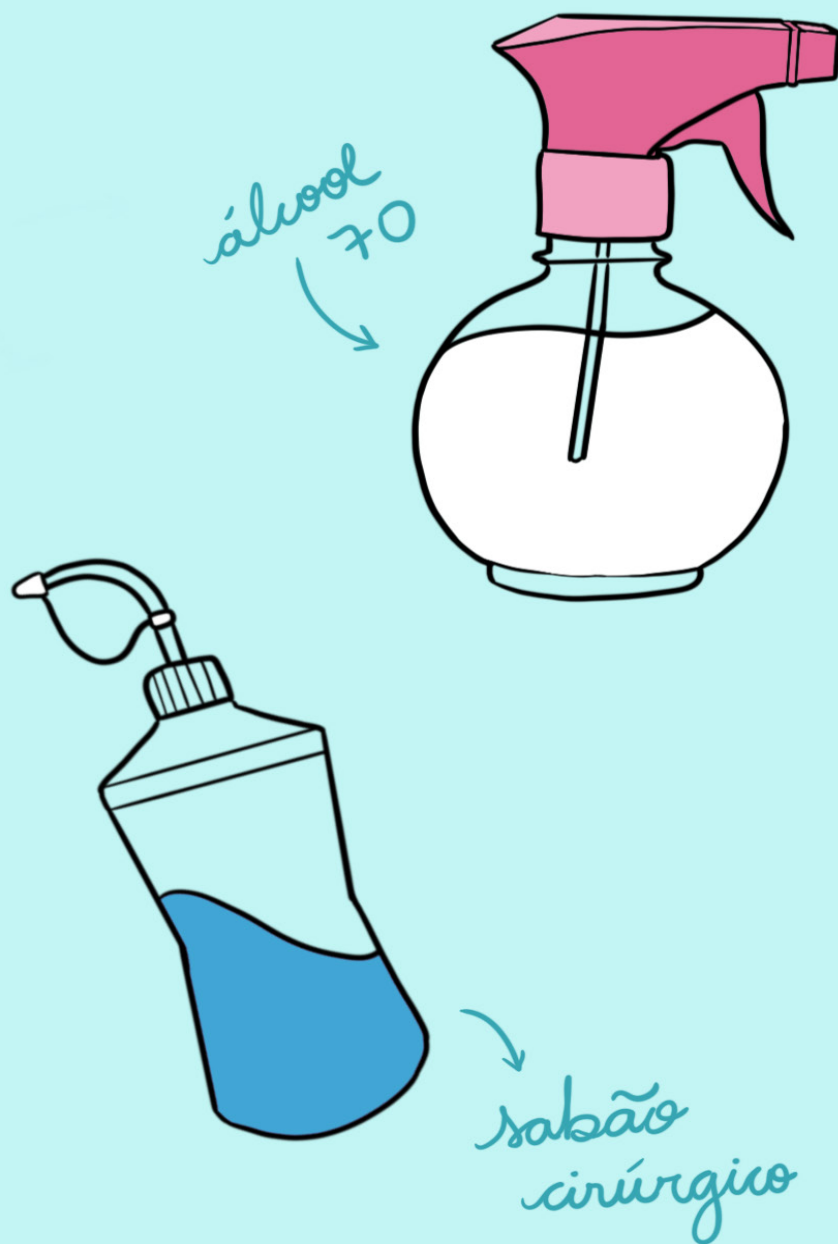


MATERIAIS:

- biqueiras rl ou mg (rl- para linhas, mg-para pinturas)
- agulhas rl ou mg
- papel hectográfico
- transfer para decalque
- protetor de máquina
- protetor de clipcord
- vaselina
- batoques
- tintas
- elásticos e borrachinhas
- plástico filme
- papel toalha
- borrifadores e almotolia
- sabonete de tattoo ou cirúrgico
- álcool 70%
- luvas descartáveis (látex ou nitrílica)
- máscara

Observação: Agulhas são sempre descartáveis! As biqueiras também são na maioria das vezes, a única exceção é se estiver em um estúdio que ainda usa biqueiras de metal e tem estrutura para esterilizá-las.





TREINO

Antes de pensar em marcar uma pele (mesmo que seja a sua), é importante treinar bastante em outros materiais. As opções mais comuns são treino em EVA, pele falsa e frutas. Por experiência acredito que a melhor e mais acessível opção seja as frutas, mas sinta-se livre para testar tudo que puder. Tatuei bastante em laranjas e limões (deixam ainda o ambiente todo cheirosinho :3), mas melões também são ótimos para serem tatuados.

Obviamente é uma experiência muito diferente de tatuar em pele, mas é incrível pra criar estabilidade e controle com a máquina de tatuar, além de começar a criar uma noção da profundidade que a agulha pode ir. Da pra perceber na fruta por exemplo quando a perfuramos mais profundo que o necessário (a tinta vaza por baixo da casquinha dela).

A agulha só pode perfurar a primeira camada da pele e injetar tinta na segunda (perfura a epiderme e deposita pigmento na derme, não pode passar da derme para a hipoderme). Apesar de parecer uma informação extremamente objetiva, só se aprende na prática. Cada pele tem uma grossura, textura e densidade diferente e @ tatuad@r precisa ter o preparo para lidar com isso.

BIOSSEGURANÇA

Antes de pensar em começar a tatuar é fundamental uma boa noção de biossegurança. Se não for aprendiz e um curso de tatuagem não for opção, existem cursos online especificamente de biossegurança de graça ou por preços acessíveis:

-A **ABRAFORDES** (Associação Brasileira de Formação e Desenvolvimento Social) oferece um curso online gratuito chamado **“Protocolo de Biossegurança”**

-A plataforma **Educa Mundo** oferece um curso online chamado “Biossegurança: Fundamentos Essenciais”

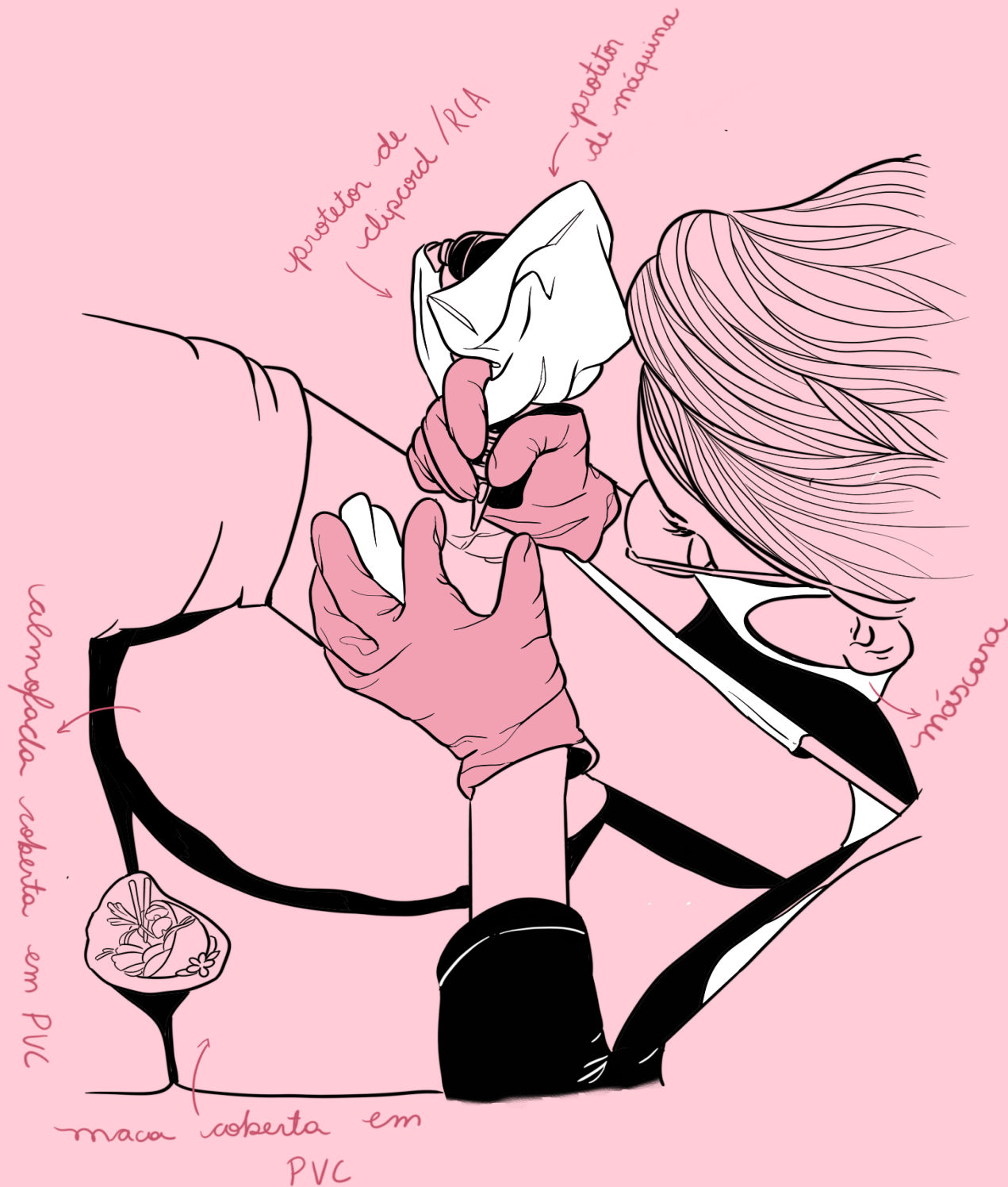
-A plataforma **Curso de Biossegurança** (<https://cursodebiosseguranca.com.br/>) oferece um curso online específico para tatuadores

No dia a dia da profissão os processos da biossegurança viram só mais uma parte natural do trabalho, mas lembro que no começo eu chegava a demorar quase meia hora pra montar uma bancada. Vou listar abaixo alguns dos procedimentos mais básicos, mas não deixe de estudar e pesquisar. Como tatuador@s temos uma responsabilidade imensa com a saúde do próximo, precisamos evitar contaminação cruzada entre clientes e nos proteger também.

Procedimento básico:

- 1) Lavar muito bem as mãos e braços até a altura do cotovelo
- 2) Coloque luvas e uma máscara
- 3) Passar álcool 70% em toda área de trabalho, maca e bancada
- 4) Colocar o sabão cirúrgico ou de tattoo em um borrifador/almotolia (Isso será usado para limpar a tattoo ao longo do processo, alguns sabonetes cirúrgicos precisam ser diluídos com soro ou água destilada)
- 5) Passar plástico filme na maca e bancada
- 6) Passar plástico filme nos borrifadores e/ou almotolia (álcool e sabão)
- 7) Colocar um pouco de vaselina na bancada (para prender os batoques)
- 8) Colocar batoques, tintas, tiras de papel toalha, máquinas, agulhas e biqueiras na bancada
- 9) Aplique o decalque* no cliente
- 10) Agora é só montar as máquinas :3

*- Decalque é como um carimbo, você traça o desenho a ser tatuado no papel hectográfico e carimba no cliente. Pro pigmento pegar primeiro se passa um líquido chamado transfer na pele da pessoa :3



LEGISLAÇÃO

Ainda não existe no Brasil um reconhecimento legal da profissão de tatuador, existem apenas exigências legais para os locais onde a prática ocorre. Os estúdios de tatuagem estão sujeitos a vistoria pela autoridade sanitária, mas as exigências variam de estado para estado. Em São Paulo existe apenas um documento em vigor, a **Portaria CVS-12 de 30-07-99**

Bem resumidamente o local do procedimento precisa ser dotado de lavatório com papel toalha e lixeira com tampa e pedal, armários exclusivos para materiais esterilizados, piso impermeável, descartable para materiais perfurantes, coleta de lixo contaminado etc. Outros requisitos incluem registro de todos os clientes e preenchimento por eles de uma ficha de anamnese (histórico de saúde),

BOA SORTE!

E não se esqueça de trabalhar em um bom portfólio de ilustrações! Isso serve tanto para conseguir um estúdio para ser aprendiz quanto para futuros clientes terem uma noção do seu trabalho :3