

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE ARTES

LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

Corpo-desenho:
notas sobre processo de
criação em arte-tatuagem

Por

Duda Oliveira

Recife
2022

Corpo-desenho:

notas sobre processo de
criação em arte-tatuagem

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado ao Curso
de Artes Visuais da
Universidade Federal de
Pernambuco, como requisito
parcial para obtenção do
título de Licenciatura em
Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa

Recife
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Oliveira, Duda .

Corpo-desenho: notas sobre processo de criação em arte-tatuagem / Duda Oliveira. - Recife, 2022.

102 : il., tab.

Orientador(a): Eduardo Romero Barbosa

Cooorientador(a): Gustavo Motta

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2022.

1. Tatuagem. 2. Maquinas de tatuar. 3. Desenho. 4. Fotografia. 5. Artes Visuais. I. Barbosa, Eduardo Romero. (Orientação). II. Motta, Gustavo. (Coorientação). III. Título.

760 CDD (22.ed.)

Duda Oliveira

Corpo-desenho:

notas sobre processo de criação em arte-tatuagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovado em: 21/10/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Gustavo de Moura Valença Motta (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Jamily Tuanny Alves da Silva
(Examinadora Externa - Especialista)

Dedicatória

Dedico este trabalho para meus pais, Vanda e Manoel, que me influenciaram e apoiaram a ingressar e terminar a faculdade. In memoriam à minha amiga Mariana Nascimento, tatuadora e artista de Recife.

Agradecimentos

Agradecimentos à minha tia Paula, minha companheira Camila Luz, ao professor Gustavo Motta, professor Eduardo Romero, Larissa Barros, Jamily Alves, Nando Zv, Fabiane Lopes, Camila Idalina, Hadassa Quirino, Antônio Monteiro, o pessoal da Casa Verde, à todos os amigos e clientes e o departamento de artes visuais, as nossas trocas ajudaram a construir este trabalho.

Resumo

A tatuagem é um campo artístico que me desperta profundo interesse e fascínio, pensei em como desenvolver um texto que fale sobre criatividade, inovação dos equipamentos de tatuar, nas semelhanças destes com ferramentas de desenho, mostrando um pouco dos caminhos que percorri para desenvolver o meu trabalho autoral. Desejo contribuir com uma visão da tatuagem como linguagem artística que abraça inúmeros subgrupos de estilos artísticos. Através da ilustração, fotografia e desenho podemos entender a tatuagem como um rico processo criativo.

Abstract

Tattooing is an artistic field that arouses deep interest and fascination, I thought about how to develop a text that talks about creativity, innovation of tattoo equipment, in the similarities of these with drawing tools, showing a little of the paths I took to develop my authorial work. I wish to contribute to a vision of tattooing as an artistic language that embraces numerous subgroups of artistic styles. Through illustration, photography and drawing we can understand the tattoo as a rich creative process.

Resumen

El tatuaje es un campo artístico que despierta profundo interés y fascinación, pensé en cómo desarrollar un texto que hablara sobre la creatividad, la innovación de los equipos de tatuaje, en las similitudes de estos con las herramientas de dibujo, mostrando un poco de los caminos que tomé para desarrollar mi obra autoral. Deseo contribuir a una visión del tatuaje como un lenguaje artístico que abarca numerosos subgrupos de estilos artísticos. A través de la ilustración, la fotografía y el dibujo podemos entender el tatuaje como un rico proceso creativo.

Sumário

Sumário

Sumário	7
Índice de Ilustrações	8
Dicionário técnico	10
1. Introdução	11
2. Metodologia	14
3. Investigação poética	18
4. Estúdio de tatuagem	26
05. Diálogo entre desenho, ilustração virtual e tattoo: Falando de materiais de desenho e citando referencias	35
5.1 Desenho	38
5.1.1. Materiais	42
5.2 <i>Neotradicional</i> como referência: falando sobre estilos de tatuagem.	47
5.3 A máquina de tatuar como uma ferramenta artística.	56
5.4 Fotografia e tatuagem.	57
5.5 O virtual como matriz para ilustração: Falando de desenho digital.	59
5.5.1. Testes com moldes 3D.	63
6. O desenho na prática da tattoo.	66
7. Dificuldades e contradições que tocaram essa narrativa.	76
8. Descrição da bancada.	79
8.1. Sobre Equipamentos.	82
9.0 Comentários Finais.	97
Referências.	101

Índice de Ilustrações

Figura 1 Máquina rotativa a esquerda (bala machine), máquina de bobina a direita (bulldog para traço).....	24
Figura 2 Máquinas rotativas do tipo direct (as duas prateadas e a laranja) e uma máquina de bobina híbrida (rosa).....	30
Figura 3 Máquinas rotativas, ambas do tipo direct. Esse tipo de tecnologia para tatuar ficou popular no início dos anos 2000.....	31
Figura 4 Máquina de bobina walker line (direita), máquina utilizada para tarços. Máquina rotativa chinesa do tipo direct (esquerda, utilizada para preenchimentos e sombreados).....	32
Figura 5 Máquinas rotativas com recuo. Ambas são nacionais.	34
Figura 6 Digitalização de desenho para tatuagem, feito sem linhas.....	38
Figura 7 Comparação dos materiais: pincéis e agulhas....	43
Figura 8 Material de desenho, lapieiras, grafite e lapis.44	
Figura 9 materiais de desenho: esfuminho, escova, pincéis chatos e longos.....	45
Figura 10 testes com lápis de desenho: hb, 2b, 3b 4b e 8b. Lápis grafite sob papel vegetal.....	46
Figura 11 Ilustração botânica - folha a4 com 4 ilustrações para tatuagem, rosas no estilo neotradicional. Desenho autoral.	48
Figura 12 FlashSheet feito à mão, folha a4. Lapis sob papel vegetal.....	49
Figura 13 Desenho digitalizado da loba, inspirado no estilo neotradicional: diferença de linhas grossas e finas, presença de sombra clara, média e escura formando contraste.....	50
Figura 14 Tatto de medusa por Emily Rose Murray. A primeira tatuadora que me chamou atenção para o estilo neotradicional, seus desenhos representam personagens femininas, elementais, ornamentos, que me lembram muito o estilo oriental.....	51
Figura 15 tattoo de Emily Rose Murray.....	52
Figura 16 Tatto de Sam Clark. Estilo semelhante ao de Murray.....	52
Figura 17 Tatto de 7cm no estilo neotradicional. Planta de junco. Feita com uma agulha de 7 RL.....	57
Figura 18 Fotografia de ilustração para tatuagem, castiçal e mariposas. Folha A3. Laís 2b, 4b sob papel.....	58
Figura 19 Ilustração da deusa Kali.....	60

Figura 20 O tablet é uma das ferramentas de ilustração virtual que uso. Essa é uma ilustração da deusa Kali, em dimensões de uma folha a3, feita virtualmente.....	62
Figura 21 Simulação de tattoo.....	64
Figura 22 Simulação de tattoo em pele negra, perna.....	63
Figura 23 Estêncil da tatuagem de loba, essa tatuagem vem como um cover-up de outra tattoo menor que se encontra no meio da coxa.....	68
Figura 24 Estêncil e desenho para tattoo no estilo neotradicional, uma loba e adaga. De minha autoria.....	69
Figura 25 Linhas da tatuagem. É preferível dividir em sessões por causa da dor durante o processo.....	70
Figura 26 Entre uma sessão e outra a tattoo vai se construindo aos poucos.....	71
Figura 27 Tattoo da loba depois de cicatrizada.....	72
Figura 28 visto mais de perto.....	73
Figura 29 Bancada de tatuar.....	81
Figura 30 Bancada para tatuar com máquina de bobina x rotativa.....	81
Figura 31 Relação das máquinas que citei neste trabalho.	85
Figura 32 na transparência, vemos a imagem anterior, sobreposta com desenhos que representam o excêntrico de cada máquina.....	92
Figura 33 Relação de operação da máquina x resultado pictórico, representado em ilustração.. Erro! Indicador não definido.	
Figura 34 ilustração para tatuar. Os temas botânicos são bem recorrentes dentro do estilo neotradicional.....	100

Dicionário técnico

Agulha = agulha específica para tatuagem.

Batoque = Potinho onde é depositado a tinta.

Biqueira = peça de plástico que serve de suporte para a agulha, é onde o tatuador segura, para riscar a pele. Como uma caneta ou pincel.

Cartucho = a agulha vai acoplada dentro, e a mesma possui 1/3 do seu tamanho original. É como se fosse uma biqueira compactada. Serve para os tipos de máquinas mais recentes lançadas de 2017 em diante.

Pigmento = a tinta de tatuagem.

RCA = cabo de energia que conecta a máquina à fonte.

RS = *Round Shader*, agulha de tatuar mais grossa, chamada de bucha.

MG ou FLAT = Magnum, agulha de tatuar para pintura. Possui um formato diferente da RL.

RMG = Round Magnum, é como a Magnum normal, só que curvada nas pontas. (Fotos na seção 9)

Pedal = Peça que serve para ligar/pausar a máquina de tatuar, ela é conectada à fonte.

Fonte = aparelho que serve para ligar e controlar a energia da máquina de tatuar.

Esfuminho = material de desenho que serve para borrar.

Tattoo Fresca = Tattoo que foi recém feita, que ainda não passou pelo processo de cicatrização.

1. Introdução

Esta é uma investigação sobre a relação entre tatuagem, tecnologia e poética artística. Pretendo expor o meu processo criativo na produção de imagens: tatuagens, ilustrações, projetos virtuais e fotos, a fim de buscar compreender a tatuagem como uma ferramenta artística, pretendo expor meu processo criativo através de prints, digitalizações e fotos.

A tatuagem constituiu um dos meus interesses fundamentais desde antes da graduação em Artes Visuais. Desde o início, meu aprendizado em desenho estava voltado à sua possível aplicação na tatuagem. Comecei de fato a tatuar pouco tempo após começar o segundo período, durante da minha estadia na faculdade pude notar muitas semelhanças entre o processo de criar tatuagens e o processo do fazer artístico.

Algumas vezes eu acreditei que ambos os processos não eram semelhantes devido ao comportamento inconstante que as cicatrizações das tatuagens demonstravam. Na medida em que fui desenvolvendo a técnica de tatuar, fui conhecendo mais a respeito de materiais de qualidade, assim, as cicatrizações das *tattoos* passaram a ser constantes. Diante do domínio do processo e tatuar, o meu olhar se volta para parte poética do trabalho.

Por meio do estudo técnico não somente aprendi a fazer *tattoo* mas também ampliei minha concepção do fazer artístico por meio da *tattoo*, já que usei de aprendizados sobre ilustração e história da arte para contemplar as inquietações que tive durante o desenvolver desse texto.

Diante disso, trago uma pesquisa sobre aprender desenho, fotografia e arte virtual aplicada à *tattoo* a fim de contribuir com o desenvolvimento de estudos na área da tatuagem. Também mostro as referências que inspiraram a construção da minha poética.

Busco, assim, reduzir os impactos negativos da falta de informação e contribuir para o desenvolvimento do trabalho de outros artistas interessados no tema.

2. Metodologia

Comecei a tatuar em 2016, 2 anos após ter começado os meus estudos em artes visuais. Dentro do espaço de tempo de 5 anos pude vivenciar a experiência profissional de ser tatuador, para isso, conheci artistas plásticos, ilustradores, advogados, designers, profissionais do ramo da estética, comunicólogos, treinadores pessoais, diversos profissionais que partem de suas áreas para também se dedicar ao mercado da tatuagem.

O que chamo de mercado da tatuagem é o conjunto de artistas, artesãos, microempresários, fotógrafos, designers, arquitetos, ilustradores que compõe a esfera artística de tatuagem num contexto geral. Existe um outro lado desse mercado que também é a indústria dos equipamentos de tatuagem, que possui uma história centenária e já passou por inúmeros avanços que valem a pena serem mencionados neste trabalho.

A metodologia adotada nesse texto é a **A/R/Tografia**, que se mostrou o método que mais me identifiquei para expor de modo coerente as informações levantadas: tecendo um fio sobre questões técnicas de equipamento, a minha trajetória pessoal como artista, a minha experiência enquanto aluno da licenciatura em artes visuais, que me promoveu a uma aproximação com a parte teórica de desenho, história da arte, cinema, fotografia e corpo.

Por gostar de viver a arte no cotidiano, entendo que a A/R/Tografia é a metodologia de pesquisa que pode me ajudar a melhor representar as ideias. Em paralelo a universidade, desenvolvi uma poética que se constitui em desenhar para tatuar. Nesse desejo de aprender a tatuar, descobri características do processo que me causou grande interesse para investigar.

Este trabalho além de ter um caráter investigativo, também constitui um caráter artístico. A/R/Tografia é uma

pesquisa educacional baseada em arte, ela não somente tem interesse em buscar a resposta da questão, mas sim, tem interesse no processo. Quando fazemos uma pesquisa, temos o objetivo de procurar uma determinada resposta. A pesquisa educacional em arte está mais voltada para questionamentos que podem surgir no decorrer da investigação, para o que pode desviar a pesquisa do seu objetivo final. Sendo assim, compreende-se que a A/R/Tografia está mais engajada no caminho do que na linha de chegada.

A A/R/Tografia surgiu inicialmente na UBC (*University British Columbia*), na faculdade de educação, com a professora Rita L. Irwin (2013) e demais artistas-professores-pesquisadores que colaboraram com a publicação do livro juntamente com Belidson Dias, orientando de Rita nesta pesquisa. No Brasil, a publicação ocorreu no ano de 2013 pela editora UFSM, que se chama **Pesquisa educacional baseada em arte: A/R/Tografia**.

Rita L. Irwin tem uma fala interessante a qual se traduz "Estar engajado na prática da *a/r/tografia* significa investigar no mundo através de um processo contínuo de arte, fazendo em qualquer forma de arte, escrevendo e ilustrando. Não separados uns dos outros, mas interligados e entrelaçados para criar significados adicionais e/ou aprimorados". A/R/Tografia significa Artist/Research/Teacher, ou seja: o Artista / Pesquisador / Professor. A arte se revela em texto, por isso o termo grafia.

Programas como a Abnt atualmente não consegue abarcar as possibilidades de escrita criativa que a A/R/Tografia oferece. Parte das informações levantadas nessa pesquisa foi oriundo de tatuagens que fiz ao longo da vida, tenho cerca de 60 tatuagens espalhadas pelo meu corpo, algumas tatuagens que eu mesmo fiz, e outras das quais colegas tatuadores

fizeram. Sem contar com as que fiz enquanto tatuador profissional. Essas informações estão documentadas em diário e prints virtuais. A A/R/Tografia me possibilita utilizar tal material como fonte de informação para o texto.

Outra parte das informações coletadas foi através de livros, diálogos, pesquisa do estado da arte e a observação das cicatrizações das *auto-tatuagens*. Me tatuar foi interessante na medida em que sempre que conhecia um novo tatuador, durante o procedimento, eu notava que cada um tinha suas técnicas distintas, como uma receita secreta, embora a maioria compartilhe de informações básicas que são comuns aos que se profissionalizam na área.

Não é difícil ter acesso hoje a bons equipamentos de tatuagem. Há, aliás, em especial nos últimos dez anos, um incentivo crescente por parte da indústria e do comércio de equipamentos de tatuagem para que o maior número de pessoas adquira esses equipamentos e se ponha imediatamente a tatuar. Existe um estímulo publicitário que é impulsionado pelas redes sociais, onde a profissão de tatuador parece ser uma oportunidade de ganhar dinheiro com arte.

Isso significa que não necessariamente o tatuador precisa de um curso técnico ou uma certificação na área para fazer o seu trabalho. Todo esse aquecimento do mercado de tatuagem faz as marcas produzirem equipamentos novos todos os anos. Temos assim uma variedade notável de equipamentos de tatuar, alguns históricos eu diria, com mais de 100 anos de existência da sua primeira patente, tópico este que irei abordar mais à frente neste trabalho.

3. Investigação poética

Para quem se interessa em tatuar como forma de fazer arte, no caso tornar-se um tatuador ou pelo menos conhecer a prática num ponto de vista técnico/artístico estudar tatuagem se faz extremamente necessário, para minimizar os problemas que surgem inevitavelmente. A tatuagem é uma ferramenta para a construção da identidade e manutenção da autoestima, assim, estudar seus aspectos também ajuda a garantir que as pessoas não tenham arrependimentos ou problemas de saúde oriundos da prática.

Estabelecer alguns paralelos entre as áreas de ilustração gráfica e tatuagem nos ajuda a formar um ponto de aproximação entre ambas. Mais à frente iremos tratar de alguns dos recursos tecnológicos disponíveis no mercado atualmente e quais são os efeitos estéticos que eles proporcionam na pele. Resumindo: A principal contribuição deste trabalho, todavia, diz respeito à apresentação e análise dos recursos tecnológicos disponíveis atualmente e quais os efeitos estéticos que eles proporcionam quando aplicados na pele: como as máquinas influenciam no resultado.

Outro questionamento é como a tecnologia transformou a tatuagem numa arte complexa e tão rica em detalhes imagéticos. Investigar sobre os aspectos artísticos, técnicos e tecnológico da tatuagem através da produção pode abrir oportunidades para que outros artistas comparem seus processos técnicos e experimentem os recursos que serão citados neste trabalho e também pode servir de referência para que outros acadêmicos também possam adicionar suas impressões acerca deste tema e assim enriquecer ainda mais a produção de conhecimento sobre a *tattoo*.

A tecnologia também traz problemas a serem resolvidos, como por exemplo sobre aspectos ambientais sobre o uso excessivo de plástico durante os procedimentos, as implicações sociais que existem na venda e compra de

equipamentos de baixa qualidade e como o resultado disso pode interferir no *portfolio* do tatuador e na sua produção artística, repercutindo inclusive na questão da preciosidade da matéria prima que se faz a obra tatuada: A pele.

Na tatuagem, a pele assume um caráter de suporte pictórico para o artista produzir, porém, a pele representa a vida, que movimenta, anda, cobre, a pele pode assumir diversos aspectos identitários então é muito mais complexo que desenhar num papel. Também devemos lembrar que cada pele é única em sua forma, textura, curvas, volumes, cavidades e tons.

Já se fala no potencial de obra de arte que a tatuagem tem, inclusive com alto valor de mercado, porém essa obra é inserida na pele do indivíduo e assim o ser humano passa a ser parte obra de arte e parte indivíduo, não podendo revender posteriormente diferentemente de como funciona com uma obra de arte física ou uma joia na qual seu valor com os anos só se valoriza). Mesmo assim, a tatuagem tem seu caráter de preciosidade e precisa ser cada vez mais investigada e discutida no âmbito acadêmico, uma vez que devemos reduzir o máximo possível a margem de erro durante o processo. Nesse caso, a arte se torna elemento que integra a autoestima do indivíduo.

Discutir sobre a tatuagem na academia além de nos ajudar a elucidar os problemas citados acima - que possuem certa urgência a serem resolvidos - ajuda a formar novos artistas da tatuagem, colabora com a formação de artistas tatuadores que já estão atuando no mercado, democratiza o acesso à informação sobre o que é o fazer artístico da tatuagem, minimiza os impactos negativos da falta de informação sobre o procedimento na pele, já sabemos que uma tatuagem mal executada pode acarretar diversos problemas que gostaríamos de evitar.

A princípio eu tinha o interesse único de experimentar a tatuagem como uma prática artística, uma vez que no momento em que comecei a tatuar essa atividade era vista com mais tabu, aproximar a arte do processo de tatuar foi uma forma de aprender sobre pesquisa e conseqüentemente fez esta pesquisa amadurecer. De um modo geral, tatuagem foi mudando de status de acordo como o tempo passava, sofreu grande marginalização nos primórdios do seu desenvolvimento na sociedade colonial, embora ela tenha uma origem tribal em diversos continentes do mundo. A tatuagem sofreu grandes transformações a partir do século 19, mudanças essas que a direcionaram para a forma como a conhecemos atualmente.

Essas transformações que levaram a tatuagem para um status de bem de consumo, muito diferente de seu primórdio. No decorrer dos 5 anos de graduação passei a sentir a necessidade de destrinchar os aspectos mecânicos das máquinas de tatuar. À medida que fui conhecendo os equipamentos disponíveis no mercado percebi que houve um crescimento muito grande da indústria de suprimentos, crescimento mais marcante que se percebeu entre meados do século vinte e início da nossa era atual.

A iniciativa privada investe muito para produzir equipamentos ainda mais leves, ergonômicos e funcionais para os artistas tatuadores, assim, atualmente temos uma grande gama de maquinário com diferentes resultados e valores de mercado. Geralmente o profissional da área adota um único tipo de equipamento para alcançar um padrão de tatuagem semelhante entre as peles tatuadas, isso denota o estilo autoral de cada tatuador.

Uma vez que a lógica é que equipamentos mais atualizados sejam os mais ideais para se tatuar, ainda é possível utilizar patentes de 200 anos atrás, na forma de equipamentos novos, é claro, porém, com o mesmo funcionamento daqueles

que foram inventados logo no início do desenvolvimento da *tattoo*. A boa performance do equipamento de tatuar na verdade tem a ver com a conservação do equipamento, da constância em que aquele motor funciona, de qual material são feitas as peças.

Coincidentemente, quando entrei na universidade, a prática da tatuagem já estava sendo discutida dentro de sala de aula. Tive a oportunidade de estudar a tatuagem como processo artístico dentro da disciplina de tópicos em arte, ministrada pelo departamento de artes da UFPE. O Professor desta disciplina havia convidado um tatuador da cidade do Recife, o qual já havia se graduado no curso de artes.

A oportunidade de frequentar estas aulas me fez conhecer de perto os processos técnicos e empresariais do estúdio do tatuador que ministrou a disciplina juntamente com o professor, junto com o tatuador-convidado experimentei pela primeira vez uma máquina de tatuar importada, experiência que foi muito feliz uma vez que eu já tinha a prática de tatuar.

Essa experiência de utilizar um material de qualidade, que fosse alternativo aos materiais nacionais, foi muito importante, uma vez que a Anvisa tem uma regulamentação rígida sobre as marcas que podem ser vendidas aqui no país. Aqui temos uma boa variedade de equipamentos de tatuar, principalmente máquinas, mas não temos fácil acesso a equipamentos importados.

Alguns tipos de máquinas de tatuar só existem no exterior, não havendo ainda uma versão brasileira que passe pela regulamentação da vigilância sanitária, então, poder experimentar um equipamento de qualidade diferente dos que eu já estava acostumado a ver me fez ampliar essa inquietação no que se refere as diferenças entre cada máquina e qual seria sua aplicação na prática.

A necessidade de ter equipamentos diferentes do padrão de máquinas híbridas que existem no mercado, uma vez que já existe um tipo de máquina que consegue executar a maior parte técnicas, me fez explorar ainda mais as ferramentas disponíveis para descobrir suas vantagens, diferenças e se aquele equipamento de fato é adequado ao uso na atualidade, como é o caso das máquinas de bobina, que foram criadas há mais de 200 anos e ainda assim mantem o padrão de montagem original e muitos tatuadores contemporâneos ainda as utilizam.

As máquinas são como as canetas são para o desenhista, ter diversas máquinas à disposição dá ao tatuador a possibilidade de ampliar as informações da tatuagem, como diversificar as linhas, padrões de sombra e preenchimento. As máquinas de bobina, por mais obsoletas que sejam, oferecem resultados pictóricos que esse tipo de máquina pode propor, então por isso elas ainda são usadas nos dias atuais, a depender do perfil do artista.

A tatuagem também é encarada como um modelo de negócio, então é comum que encontramos estúdios de tatuagem com profissionais realizando procedimentos semelhantes uns aos outros. Partindo de uma visão artística, os estúdios representam a produção artística/artesanal de um grupo de artistas tatuadores. Por muito tempo pensei que para ser tatuador era necessário ser empresário do ramo, felizmente mudei de ideia dado o tanto de informação que podemos encontrar gratuitamente.

A princípio, estudar recursos tecnológicos do mercado parecia ser uma mera pesquisa de equipamento, para ver qual melhor se adequava à minha produção. Até que à medida que fui adquirindo novos equipamentos, percebi que existiam diferenças estruturais e motoras que fazem cada máquina de tatuar ser única na sua fundação. Ao mesmo tempo que tem

tatuador que utiliza somente um tipo de máquina, a fim de padronizar o resultado dos seus trabalhos, existem tatuadores que utilizam mais de um tipo de máquina, a fim de tornar mais complexa a execução do seu trabalho, para dar um caráter único de arte autoral.

É de suma importância pensar sobre como os avanços tecnológicos dentro da tatuagem propiciam ao artista explorar recursos técnicos mais avançados do desenho na pele humana. Os equipamentos de tatuagem estão profundamente ligados aos movimentos artísticos dentro da tatuagem, já que cada equipamento novo que chega no mercado representa uma revolução na forma de pigmentar e assim abre novas possibilidades de técnicas para o artista desenvolver.



Figura 1 Máquina rotativa a esquerda (bala machine), máquina de bobina a direita (bulldog para traço).

Ao longo deste texto citarei algumas marcas de máquinas de tatuar nacionais e importadas, por exemplo, na imagem anterior estão as minhas máquinas mais atuais (2022), a esquerda trata-se de uma *bala bentz 2*, uma máquina que possui mola de plástico, talvez seja o recuo mais leve disponível no mundo atualmente, do lado direito é a *bulldog* da *electrink*, é uma máquina de bobina com mola de aço.

O funcionamento das máquinas é distintos, embora elas sejam parecidas, por terem componentes de densidades diferentes elas demonstram resultados diferentes na prática. A máquina de aço (a da direita) por ser mais pesada, machuca um pouco mais a pele causando uma vermelhidão que é próprio do funcionamento dela, enquanto a máquina da esquerda, por ter componentes de plástico e alumínio na sua mecânica, machuca menos, reduzindo a vermelhidão da pele durante o processo.

Não é que uma máquina seja melhor que a outra, porém determinadas máquinas funcionam melhor para certas situações. Como por exemplo, a máquina mais pesada, citada anteriormente, pode ser usada para aplicar pigmento de grande quantidade, por conseguir ter mais força na hora de aplicar, sendo indicada para usar em trabalhos de traços, preenchimento sólido.

Já a máquina mais leve pode ser usada para trabalhos mais delicados, que precisam de agulhas muito finas, ou então para sombras de meio tom. Também é possível usá-la para pigmentos de tons claros.

4. Estúdio de tatuagem

O objeto desta pesquisa é falar sobre as máquinas de tatuar, e o *objetivo principal* é a relação da mesma com os avanços da tecnologia dentro da indústria de tatuagem e como isso interfere nos resultados. Por isso farei alguns comentários sobre as minhas impressões a respeito da experiência de utilizar variados tipos de máquinas de tatuar, estabelecendo uma ponte entre o desenho técnico e a tatuagem artística.

Os tatuadores buscam seus aprendizados na área com outros tatuadores, estudam através de cursos online, presenciais, congresso de tatuagem, convenções na área, para se atualizarem e saber como se opera novos equipamentos. Durante a minha pesquisa sobre o estado da arte pude notar que já se descreve os processos de atendimento ao público, produção pictórica, questões identitárias, sociológicas, históricas e até médicas sobre tatuagem.

Antes de seguir com o texto, vou comentar um pouco sobre o que encontrei pesquisando a respeito da tatuagem nos meios acadêmicos. Alguns trabalhos que me deparei contribuíram para o desenvolvimento desse texto, gostaria de citar pelo menos 3 que agregam informações para melhor interpretar a tatuagem em seus diversos aspectos.

Um é A tatuagem como processo, particularmente gostei muito dessa, do autor Breno Sad. Uma comparação da tatuagem contemporânea e o processo técnico do designer, descrição da tatuagem não só como um formador de identidade, mas como uma prática artística que vem se aperfeiçoando. A pesquisa é focada em como podemos comparar tatuagem e o fazer criativo.

Outra que chamou bastante a minha atenção é "Ser uma obra de arte ou usar uma obra de arte - Comoditização como Processo e Tatuagem." da Renata Couto de Azevedo de Oliveira, explica sobre como a tatuagem se tornou um bem de consumo durável para pessoas que querem realizar seus desejos através

da ideia de consumo de marca. Os aspectos sociais e financeiros de ser tatuado e tatuar, o que se espera de um tatuador de grife, como se dá a separação do corpo e da obra de arte no momento em que o dinheiro determina o resultado da tatuagem que o cliente paga.

Por fim, esta não é bem uma pesquisa, trata-se de uma resenha, o texto traz uma definição sobre o corpo sob vários aspectos, sobre o entendimento de corpo atualmente e como conseguimos chegar até esse entender. O texto "O corpo como lugar de lazer" de Rogério Bianchi de Araújo, oferece uma sequência história de como as pessoas foram descobrindo o corpo e suas potências biológicas e artísticas.

Todavia, mesmo me deparando com tamanha produção de conhecimento na área, pude notar que existe um lapso na produção acadêmica a respeito de experiências mais detalhadas sobre equipamentos de tatuagem existentes e como o avanço tecnológico dos mesmos possibilitou evoluções no processo de fazer tatuagem.

Já fora da academia a tatuagem representa uma forma de emprego autônomo, sendo uma alternativa para quem precisa ganhar dinheiro na informalidade, seja por necessidade ou por vocação. Como em toda profissão, existe o fator socioeconômico, que muitas vezes determina o nível técnico do profissional da tatuagem. Podemos ver assim um mercado com diversos valores, padrões de atendimento e também técnicas de execução. São variados os estilos artísticos que os tatuadores praticam nos dias de hoje.

Contudo, é perceptível que existe uma fragmentação dos saberes sobre a técnica de tatuar, porque basicamente não existe um jeito universal de fazer tatuagem. Cada artista desenvolve sua técnica pessoal (geralmente baseada na técnica de um profissional experiente). Nota-se que a partilha de saberes sobre as técnicas de tatuagem se

restringe aos *workshops* e convenções. De modo geral, irei falar da tatuagem aqui tanto como modelo de negócio quanto também irei utilizar o termo para nomear um conjunto de técnicas artísticas utilizadas para produzir imagens a partir do suporte cutâneo.

Desde quando a primeira máquina rotativa foi criada, na década de 1970 até o início dos anos 2000, houve um avanço nas representações pictóricas das tatuagens. Quando se utilizava apenas a máquina de bobina, havia um determinado resultado técnico das *tattoos*, que geralmente, apresentavam uma saturação (tom da superfície da pele) muito avermelhada, devido a força de impacto desse material, que machuca muito em comparação as máquinas mais modernas.

Com a consolidação das máquinas rotativas no mercado, apresentando ergonomia mais vantajosa devido ao seu peso menor, ruído reduzido e intensidade da dor atenuada durante o processo de tatuar, outro fator a observar é que essas máquinas a motor rotativo machucam bem menos que as máquinas de bobina tradicionais, oferecendo um resultado característico do equipamento.



Figura 2 Máquinas rotativas do tipo direct (as duas prateadas e a laranja) e uma máquina de bobina híbrida (rosa).

Devo salientar que o design das máquinas também faz diferença no manuseio do equipamento. Duas vantagens que fizeram as máquinas rotativas se consolidarem como uma ferramenta alternativa à máquina de bobina foi o seu peso leve e a redução no ruído emitido durante o processo, o que gera uma melhor qualidade de trabalho para as pessoas que tatuam, reduzindo problemas de saúde ligados à prática constante da atividade, tais como enfermidades na coluna e tendinite.



Figura 3 Máquinas rotativas, ambas do tipo direct. Esse tipo de tecnologia para tatuar ficou popular no início dos anos 2000.

Essa nova gama de materiais atualizados acabou dando início a tendências artísticas dentro do mercado de tatuagem. Diversificando os estilos, para além do *tribal*, *oldschool* e *oriental*. Quando comecei a tatuar, tive interesse de ir estudando a tatuagem tradicional, a que utiliza máquina de bobina.

Esse tipo de máquina já existe desde o século 19, largamente utilizada entre tatuadores do estilo tradicional. Porém, com o uso constante da máquina de bobina, comecei a desenvolver calos nas mãos e uma espécie de cansaço durante o procedimento da tatuagem, o que me causou inquietação e me fez optar em experimentar as primeiras máquinas rotativas.



Figura 4 Máquina de bobina walker line (direita), máquina utilizada para traços. Máquina rotativa chinesa do tipo direct (esquerda) utilizada para preenchimentos e sombreados.

A princípio eu não tinha compreensão sobre como se utilizavam máquinas do tipo rotativa, mas à medida que o tempo foi passando fui pesquisando na internet e conversando com alguns artistas tatuadores da minha cidade e descobrindo particularidades entre as máquinas. Pouco tempo depois percebi que as máquinas rotativas não somente iam me livrar dos problemas de saúde oriundos da prática como também abriram um mundo de possibilidades técnicas com desenho na pele.

O que me preocupava é que eu já havia tido muito custo de tempo e investimento para aprender a manusear os 3 tipos de máquinas de bobina (pintura, linha e híbrida). Eu já tatuava havia algum tempo e tinha levado muito tempo para chegar na constância técnica que eu já aparentava no momento,

porém, ao utilizar uma máquina rotativa, percebi que meu aprendizado até então iria servir para me ajudar a manusear aquele material que até então era novo.

O momento que me senti realizei artisticamente foi quando consegui perceber e trabalhar essas diferenças de tipos de equipamentos e materiais descritos na seção anterior. Fazer uma ponte entre os equipamentos de desenho como lápis, pincel, esfuminho e as diferentes máquinas de tatuar foi o que me deu a completa segurança de executar o procedimento sem a erosão total da pele, apenas a incisão necessária para se colocar a tinta no local correto, sem maiores complicações.

Por fim, pretendo esmiuçar os seguintes pontos, que me fizeram chegar a esse raciocínio sobre máquinas, tatuagens e materiais de desenho:

A) Relatar o meu processo artístico, narrar sobre o caminho que a imagem percorre até chegar na pele, explicando cada etapa, passando por ideia, rascunho, desenho, tatuagem e fotografia.

B) Buscar compreender como a evolução dos equipamentos de tatuagem proporciona técnicas inovadoras próprias do século 21, relatar experiência com 6 máquinas de tatuagem distintas.

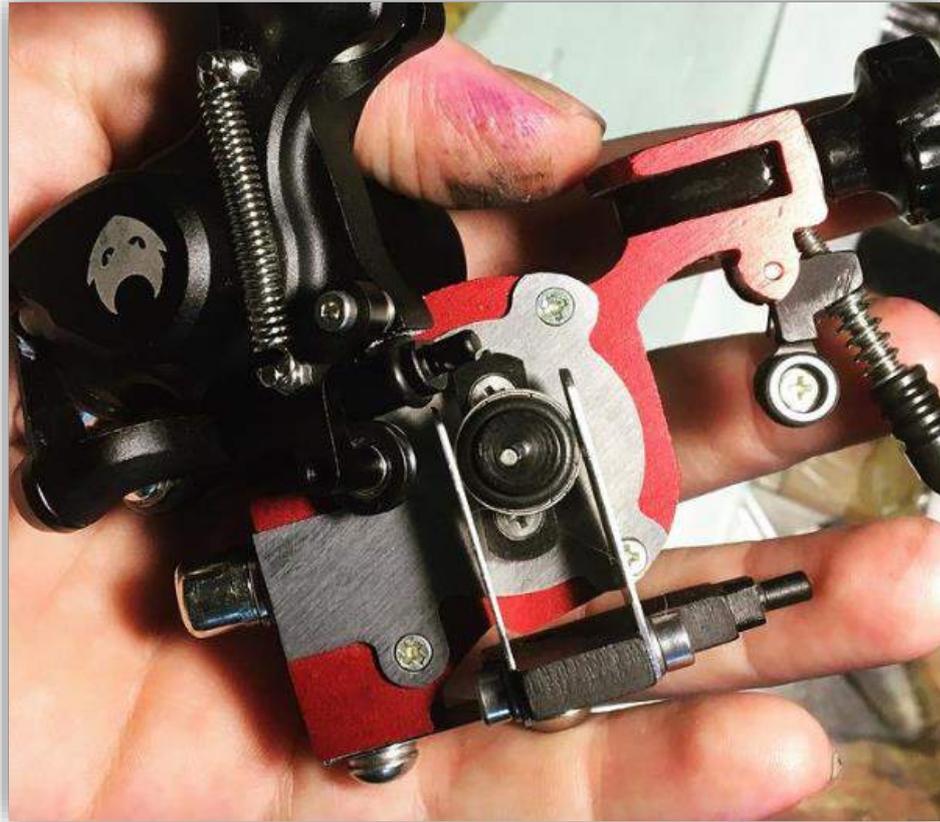


Figura 5 Máquinas rotativas com recuo. Ambas são nacionais.

C) Com isso, entender quais são as diferenças funcionais entre cada máquina de tatuar e registrar seus resultados.

D) Expor do que se trata o estilo de tatuagem *neotradicional*, que serviu de referência artística para desenvolver *portfolio*.

E) Além de citar o trabalho de 2 artistas dentro desse movimento artístico da tatuagem que influenciaram minha pesquisa.

05. Diálogo entre desenho, ilustração virtual e tattoo: Falando de materiais de desenho e citando referencias

A tecnologia é a ponte que liga o desenho à tatuagem. Quando trabalhamos com materiais para reproduzir traços e formatos, por mais espontâneos que pareçam, as ações que trabalham esses signos no papel podem nos gerar emoções e até refletir questões da nossa identidade e referências visuais. A minha prática com desenho começou desde a infância, optei por materiais de baixo custo como os lápis e papel, percebi também que muitos artistas da minha geração também utilizavam lápis para produzir seus desenhos tatuáveis, por causa de alguns pontos semelhantes.

A hipótese deste trabalho é de que para compreender como ocorre o processo da tatuagem e como operam-se as máquinas, é preciso ter um conhecimento prévio sobre desenho, pois é esse seguimento que nos faz entender o sentido da mecânica das máquinas de tatuar. Afinal, todas as máquinas de tatuar foram criações de tatuadores para tatuadores e o resultado visual da tatuagem está intimamente ligado aos materiais utilizados na prática (SAD, p. 30).

À medida em que eu fui tornando as minhas ilustrações mais complexas no tamanho, dimensão, no intuito de interagir com o papel sem causar rasuras, fui adotando novas ferramentas para facilitar o desenho no papel e assim aproximar o máximo possível da reprodução por meio da tatuagem. Pude notar que existe um padrão de movimentos e pressão que fazemos no papel para reproduzir formas ou texturas que podem se assemelhar a pressão que as máquinas de tatuagem exercem na pele.

Um recurso muito utilizado no desenho é o *esfumato*, técnica desenvolvida por Leonardo Da Vinci, que significa evaporar, esfumar. Que é uma técnica com a desenvolvi grande afinidade durante o desenvolvimento da pesquisa. Para conseguir por em prática, me encontrei na necessidade de

pesquisar mais sobre as mecânicas das máquinas para aprender a criar as manchas.

Acredito que com a necessidade de renovação por parte da indústria de materiais de tattoo, foram produzidas muitas máquinas de diferentes potências (devido a sua estrutura). Tal informação me levou a concluir que posso utilizar diferentes máquinas para diferentes resultados. Assim, associando a técnica de *esfumato* é possível desenvolver uma imagem sobre a pele. Fazendo manchas, pontos e traçando planos, conseguimos definir um desenho.

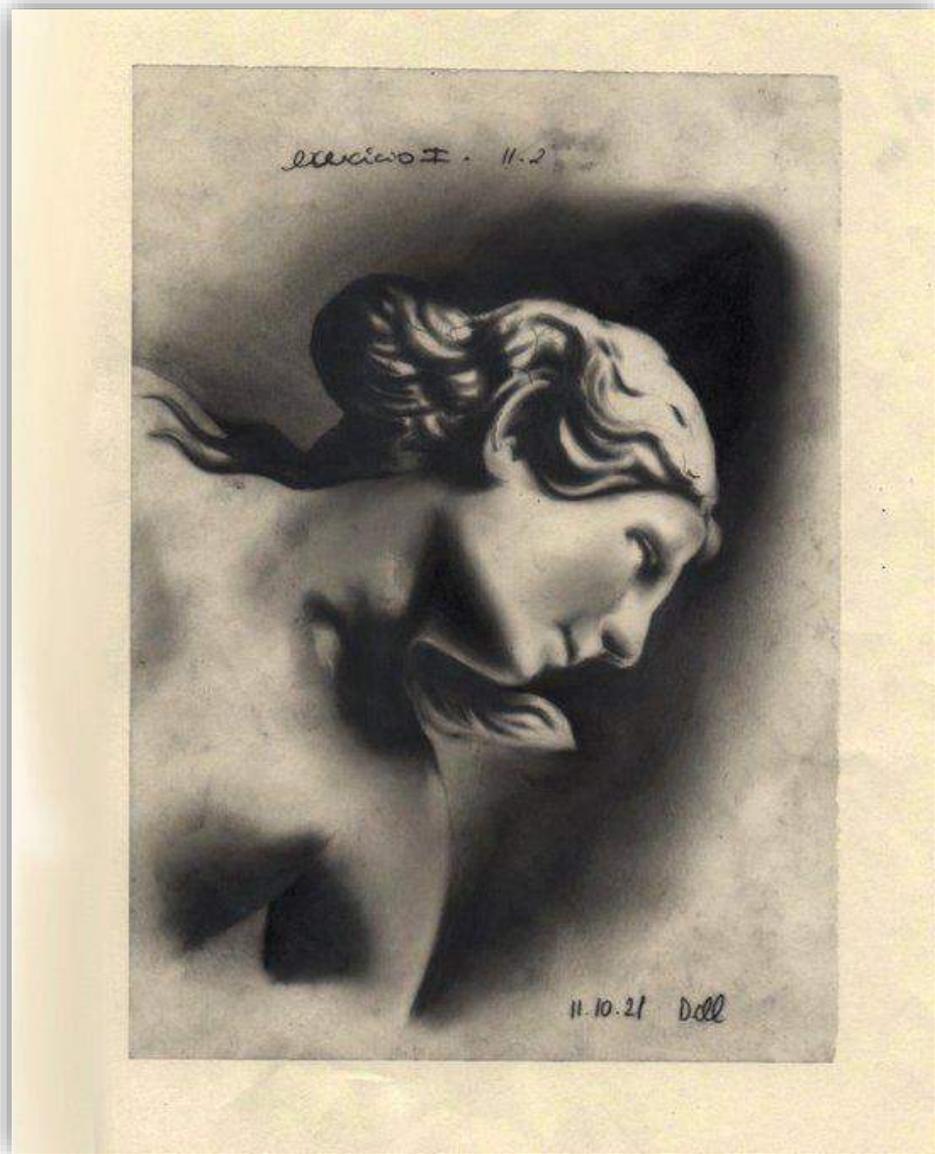


Figura 6 Digitalização de desenho para tatuagem, feito sem linhas.

5.1 Desenho

Para conseguir fazer arte, comecei a procurar entender todo o processo em partes, tudo começa no corpo, através da resistência. Quando estamos em bom estado físico conseguimos ampliar a nossa capacidade de produzir arte e também suportar a dor de tatuar. Tattoo é um processo que dói para quem está

sendo tatuado, mas também dói de outra forma para quem tatua, então, cuidar do condicionamento físico é algo positivo para essa questão.

Durante a realização *tattoo* existem respostas fisiológicas que o corpo produz e com as quais o artista tem de aprender a lidar, remediar, para que assim não comprometa o resultado estético da tatuagem. Diferente do desenho que há uma relação mais direta entre o artista e o papel. Tatuar e desenhar são atividades que demandam muito esforço dependendo da quantidade de horas que terá de ser investida para tal, podendo exigir até um tipo de alimentação específica para o corpo de quem pratica a atividade. Tatuagem faz o indivíduo (tanto quem se tatua quanto o tatuador) beirar a exaustão completa, dependendo da extensão da seção.

O desenho talvez seja a etapa mais longa do processo de aprendizado da tatuagem, aprender desenho requer muito tempo de prática, envolve tentativa e erro, devido à questão da memória muscular e do desenvolvimento da percepção do ilustrador. A repetição acaba levando o entendimento de como o papel reage a pressão da mão, o corpo também acaba assimilando os movimentos específicos de ilustrar. É preciso desenvolver formas de trabalhar com o papel, além de definir também qual tipo de papel mais agrada o artista. Utilizar-se dos lápis para desenhar também é necessário devido à semelhança da forma de aplicação do pigmento no papel a pele.

Ao entrar em contato com o estudo das cores, pude descobrir aspectos fisiológicos e físico que me auxiliaram a entender o comportamento das cores em relação a não só seus significados culturais e psicológicos (para o desenho), mas também a questão da temperatura e transparência. Associando a *tattoo* ao estudo da teoria da cor, pude entender o porquê de existir uma diferença entre o resultado da tatuagem feita na hora e após cicatrizada.

O que ocorre é que a tatuagem recém cicatrizada perde um pouco de seu pigmento, devido a uma camada de 2mm de pele que cresce por cima do desenho durante a cicatrização. Tal ocorrência é a cicatrização natural do corpo, que não consegue expulsar o pigmento da superfície da ferida devido ao tamanho da molécula da tinta, que é pesada demais para sair, uma vez que inserida. Tal fenômeno confere a tatuagem um aspecto único. Me lembra à fotografia analógica e o processo de revelação, onde uma combinação de químicos, condições ambientais e manipulação do fotógrafo faz a imagem se revelar.

Em outras palavras a imagem que você tatua não cicatriza exatamente da mesma forma, devido a camada de pele que nasce após passar o período de cicatrização. Então quando formos tatuar, é importante ajustar um tom do desenho, para, se somado à transparência da pele, não regrida mais que dois tons.

Acostumar o olhar para esse aspecto da tatuagem requer prática e observação dos processos de cicatrização das *tattoos*. Porém, já podemos saber de antemão mão que se queremos uma tatuagem em um determinado tom, não devemos tatuar literalmente do mesmo jeito que estamos vendo no desenho de referência, senão, após a cicatrização a tatuagem irá apresentar um aspecto mais claro. A *tattoo* após a cicatrização não é tão brilhante quanto a *tattoo* recém feita.



Figura 7 Tattoo cicatrizada no lado direito, tattoo fresca do lado esquerdo. A tattoo recém feita aparenta mais intensidade no preto.

As tatuagens que funcionam melhor na região nordeste brasileira são as feitas com tinta preta, as coloridas possuem uma durabilidade menor devido a alguns fatores, como por exemplo, a incidência de sol. É sabido que o sol em excesso faz a tatuagem desbotar com mais rapidez durante os anos, nos locais do globo onde o sol é menos intenso a popularidade das tattoos coloridas é maior. Diante de tal ocorrência, o mercado de tatuagem recifense é bastante movimentado pelo consumo de tatuagem com tinta preta.

Partindo deste princípio, preferindo estudar preto e cinza e suas possibilidades, percebi que poderia obter essa técnica de **3** modos distintos. O **I** consiste em diluir tinta preta em algum diluente, a fim de tornar o preto menos intenso até o tom mais claro. O **II** modo consiste na mistura entre preto, branco e diluente, mexendo na quantidade de cada um dos componentes dessa mistura, obtemos um determinado tom de cinza. E o **III** modo, que é o meu favorito, é obtido a partir da mistura dos pigmentos de cores primárias + o pigmento preto, que resulta no cinza neutro. Mexendo na ordem

da mistura do cinza neutro, podemos obter cinzas de vários tons.

Escolher o pigmento da tatuagem e também saber como "quebrar" esse pigmento em alguns tons distintos torna mais fácil de relacionar com o desenho da tatuagem no papel. No desenho, utilizamos lápis com diversos calibres de grafite, a fim de termos resultados variados. Por exemplo, o lápis hb pode ser utilizado para desenhar sombras claras, enquanto o lápis 6b pode ser usado para traçar linhas mais grossas, enquanto o lápis 3b consegue fazer linhas mais suaves.

5.1.1. Materiais

Uma ferramenta de desenho que se faz muito presente na minha ilustração é o pincel. Descobri que diferentes formatos de pincel garantem resultados pictóricos específicos semelhantes as máquinas de tatuagem. Tal comparação proporcionou uma experiência melhor ao trabalhar com manchas no papel. A relação é que o pincel está para o papel assim como agulha está para a pele, a superfície do pincel até se assemelha com a agulha de tatuar, de certa forma e até o movimento que é necessário fazer na pele pra aplicar a tinta também se parece com o movimento de "canoa" que fazemos no papel na hora de passar o pincel.



Figura 8 Comparação dos materiais: pincéis e agulhas.

Os pincéis de diferentes formatos servem para manchar o papel com diferentes pressões. Quanto mais curto for a cerda do pincel, mais intensa será a mancha, quanto mais longa for a cerda do pincel, mais suave será a mancha de grafite.

Algo semelhante ocorre na tattoo, pois uma agulha de 15MG tem um resultado de aplicação diferente de uma agulha de 7MG, uma agulha menor exerce mais pressão na hora de aplicar. Muitos tatuadores usam agulhas pequenas para fazer preenchimentos devido à força de entrada do pigmento, enquanto as agulhas maiores são usadas para aplicações mais suaves. Estabelecer essas relações entre agulha x pincel facilita na hora de pensar desenhos adaptados para a pele e até para escolher os materiais da tattoo.

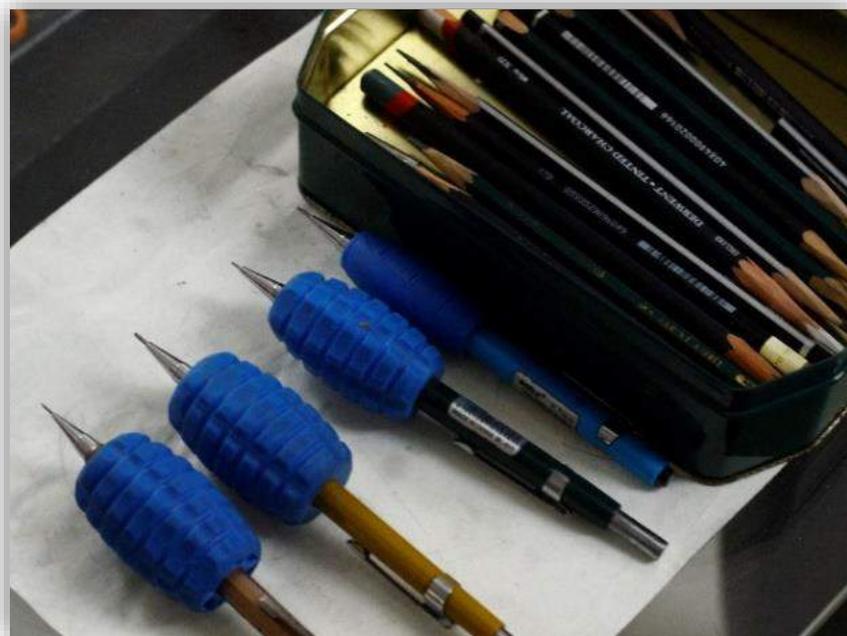


Figura 9 Material de desenho, lapieiras, grafite e lapis.

Outro meio de fazer mancha no papel é com os esfuminhos, que podem ser feitos com papel sulfite amassado e enrolado num lápis, com a ponta protuberante, podendo fazer com formatos variados no tamanho e na sua ponta, servem para acrescentar mais detalhes de textura, como rugas, frestas, pelos.



Figura 10 materiais de desenho: esfuminho, escova, pincéis chatos e longos.

É possível montar um gradiente de manchas com grafite utilizando lápis 8b, 4b, 3b, 2b e hb, (outras numerações de lápis não se fazem tão necessárias, uma vez que estamos produzindo desenhos para tatuagem e quanto mais simples for a disposição da paleta melhor o resultado). O pincel serve para tirar textura do lápis, além de também servir para aplicar grafite. Também é possível produzir valores de sombra somente com o lápis. De acordo com a numeração citada anteriormente, podemos dividir as aplicações de cada lápis nos seguintes grupos:

I. Tom claro	Hb, 2b
II. Tom médio	2b, 3b
III. Tom escuro	4b
IV. preto	8b+

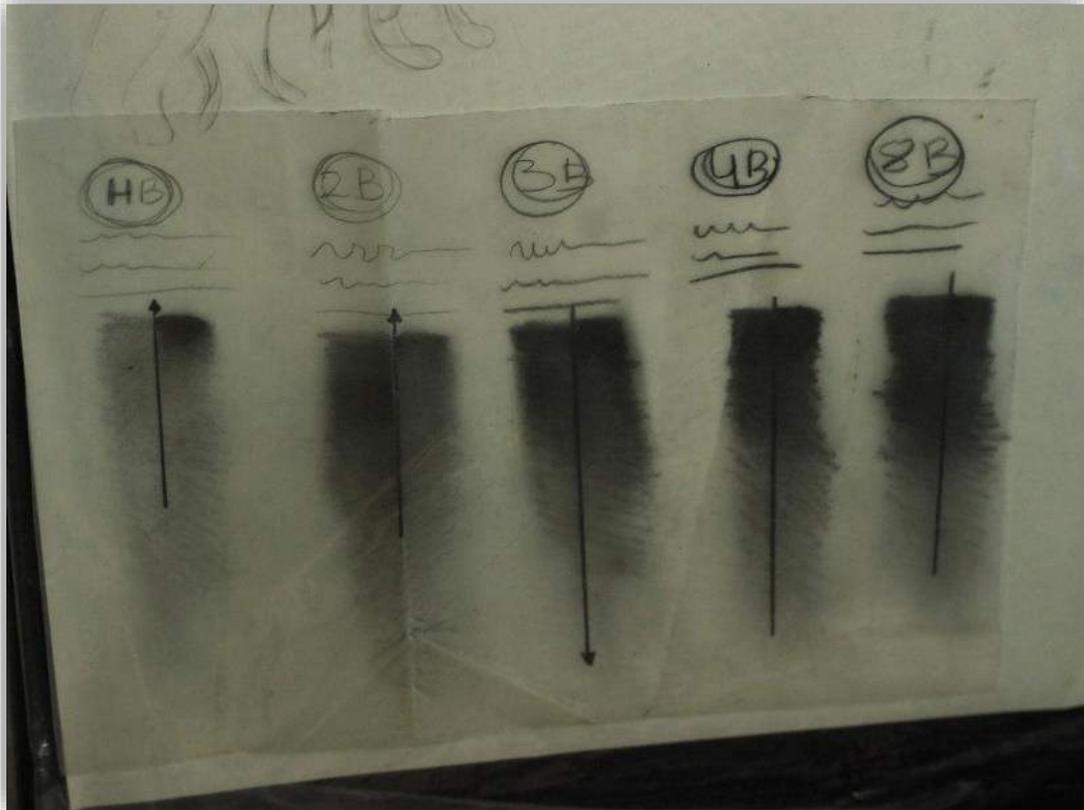


Figura 11 testes com lápis de desenho: hb, 2b, 3b 4b e 8b. Lápis grafite sobre papel vegetal.

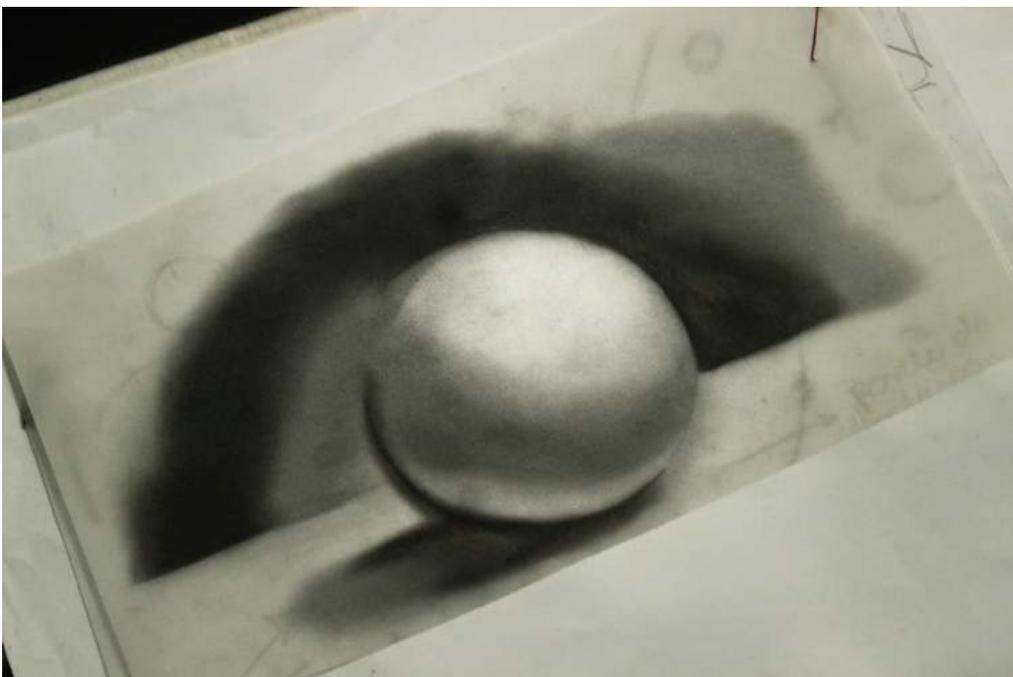


Figura 12 Esfera luminosa representada de uma forma simples, onde podemos ver as disposições dos tons descritos anteriormente.

5.2 Neotradicional como referência: falando sobre estilos de tatuagem.

Dentro da tatuagem existem diversos, cada um possui sua identidade particular. A princípio o meu interesse era apenas entender os elementos que tornam esses estilos únicos, para saber como os diferenciar. A fim de elaborar as minhas próprias versões dentro de um determinado estilo estético que eu posso vir a escolher. No presente trabalho o estilo escolhido para estudo foi o *neotradicional*. A princípio o que parecia uma curiosidade estética passou a se tornar parte do objeto de pesquisa.

O estilo neotradicional se caracteriza pelo uso de linhas de diferentes espessuras, sombras de pelo menos 4 tons diferentes. As referências para desenho podem ser do real, pessoas, plantas, objetos, ou até desenhos ilustrativos, com temas afetivos. A intenção é fazer uma ilustração um pouco mais elaborada mas que não perca as suas características de ilustração, podendo ter ou não um compromisso com o real.

A princípio, a construção de uma tatuagem *neotradicional* se dá por uma junção de fotografia com ilustração. A fotografia está presente na hora de servir de referência para a construção dos desenhos. Também a fotografia serve como ferramenta, para além da imagem, assumindo nesse segundo caso a função de ferramenta de trabalho, podendo ser a forma em que o artista manipula aquela imagem (seja ela para criar uma imagem pra tatuar) ou produzir uma foto da tatuagem

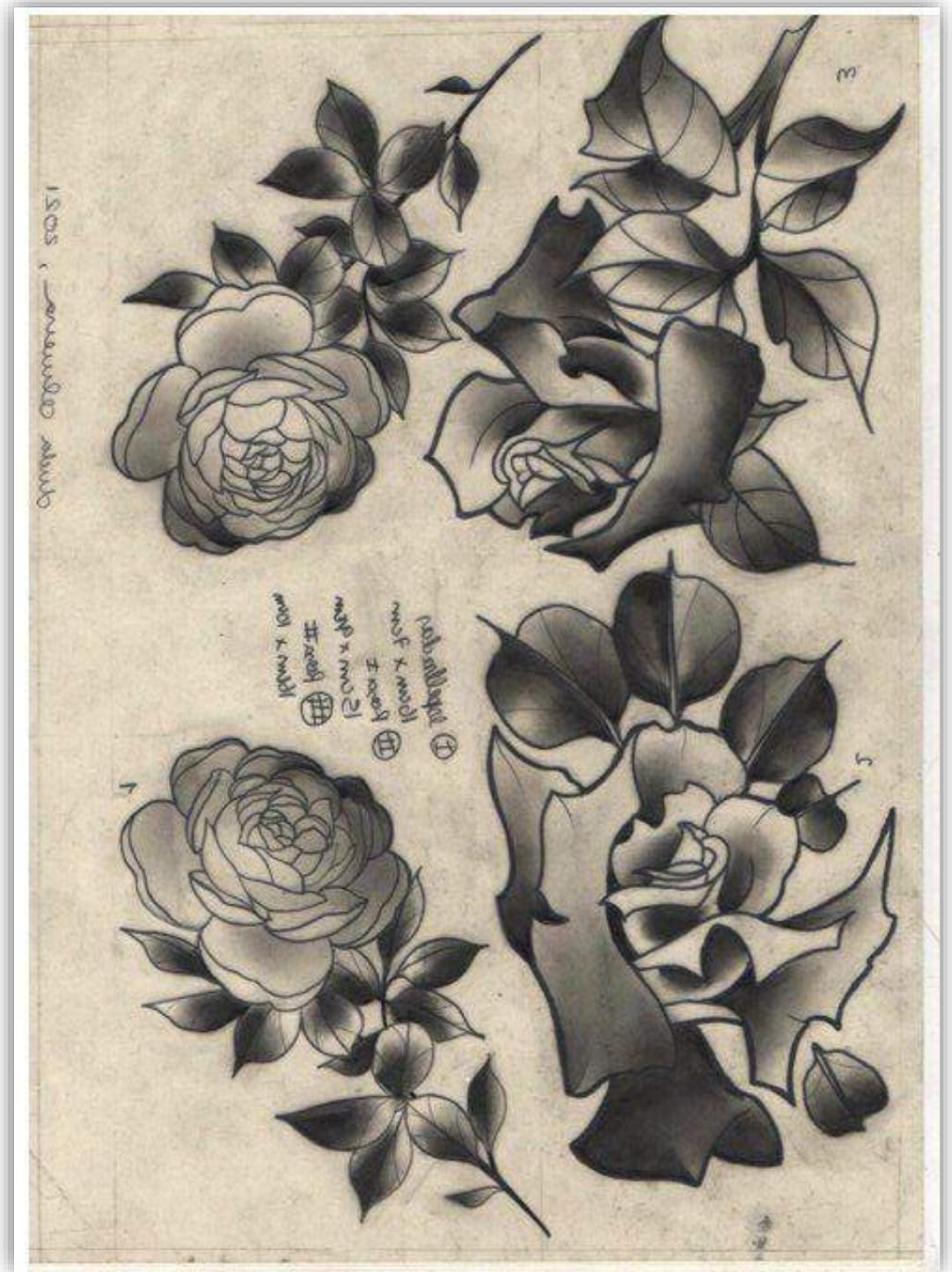


Figura 13 Ilustração botânica de minha autoria.



Figura 14 FlashSheet feito à mão, folha a4. Lapis sob papel vegetal. De minha autoria.



Figura 15 Desenho digitalizado da loba, inspirado no estilo neotradicional: diferença de linhas grossas e finas, presença de sombra clara, média e escura formando contraste. De minha autoria.

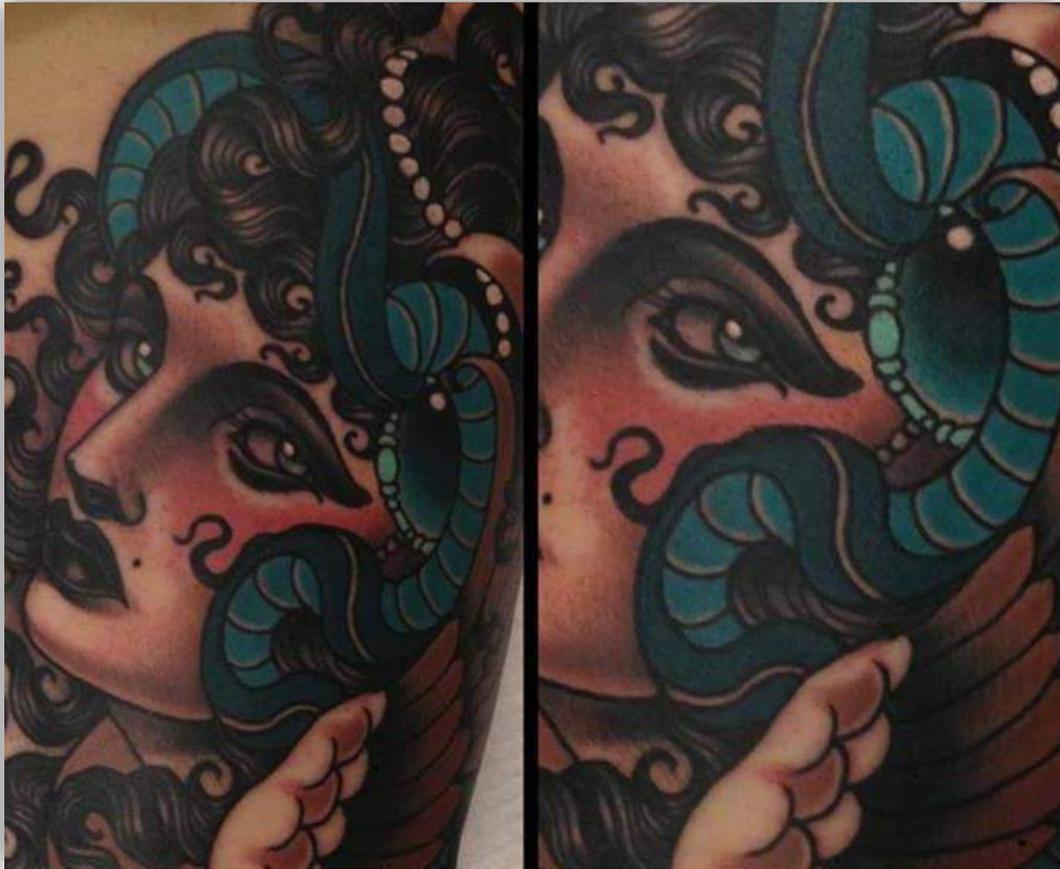


Figura 16 Tattoo de medusa por Emily Rose Murray. A primeira tatuadora que me chamou atenção para o estilo neotradicional, Seus desenhos representam personagens femininas, elementais, ornamentos, que lembram muito o estilo oriental.

Dois artistas que inspiraram esta pesquisa foram Emily Rose Murray e Sam Clark, ambos da Austrália. O trabalho deles tem uma forte influência do estilo oriental de tattoo, mas o que mais chama minha atenção é a complexidade de cores, linhas, formas e contrastes das ilustrações. Ver que é possível executar artes tão complexas sobre a pele me estimulou a pesquisar pra saber como os estudos de desenho avançaram tanto a ponto da tecnologia e do trabalho artístico conseguirem criar imagens dessa natureza na pele.



Figura 17 tattoo de Emily Rose Murray no estilo Neotradicional.

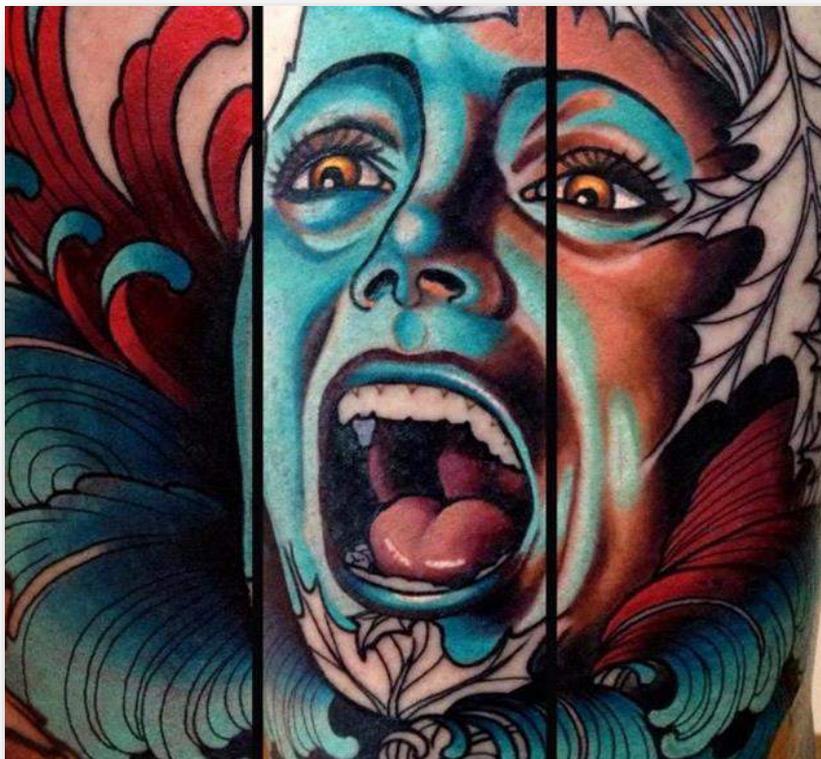


Figura 18 Tattoo de Sam Clark. Estilo Neotradicional.

A tatuagem *oldschool* por exemplo, não possui as mesmas características do *neotrad* devido à natureza técnica das máquinas de tatuar da época, que eram fortes demais, entregando tatuagens mais sólidas (com a superfície da pele visivelmente preenchida de tinta). As tatuagens *oldschool* dão a impressão de que a superfície da pele está mais intensamente preenchida e sem muita complexidade de detalhes, se forem comparadas ao *neotrad*, que parecem ser mais sutis.



Figura 19 Tattuo no estilo oldschool, feita pela tatuadora Larissa Barros. Tattoos nesse estilo costumam ter traços mais grossos e sombreado simples em relação ao neotrad.

As tendências artísticas são importantes para conseguirmos diferenciar os tipos de imagens que já foram produzidas durante o tempo e assim identificar o padrão de uma cultura ou grupo social. As características que define um estilo de tatuagem como *oldschool* são as seguintes: traços grossos, sombra feita com preto puro, uso de agulhas *Magnum* (são agulhas que se assemelham a pincéis) e o uso de cores básicas como azul e vermelho. Na época em que o estilo se popularizou, não existiam as agulhas *Magnum* curvadas, que servem para fazer aplicações mais suaves. O *neotradicional* vem como uma atualização desse estilo que já existia anteriormente.

O *neotrad* tem como característica principal o uso de preto diluído para obter sombras mais suaves. Também se utiliza das misturas de pigmentos primários para obter um número ainda mais variável de cores. O uso de paletas alternativas à clássica também é bem comum nesse estilo, como a paleta de cor pastel. *Oldschool* tradicional e contemporâneo, *neotradicional*, *newschool* e *blackwork* são os estilos de tatuagens mais populares no mundo atualmente. *Blackwork* trata-se de todo e qualquer tipo de tatuagem realizada apenas com tinta preta, *newschool* é uma vertente da tatuagem contemporânea que se baseia em traços caricaturais, muita cor e complexidade de composições.

Olhando a história da tatuagem, por milênios o estilo estético que predominava era o estilo *tribal*, uma vertente contemporânea que se inspira nesse estilo é o *HandPoke*, que é o estilo de tatuagem onde o artista não utiliza máquina, apenas agulhas. No século 19, quando foi lançada a máquina de bobina, as possibilidades pictóricas mudaram bastante.

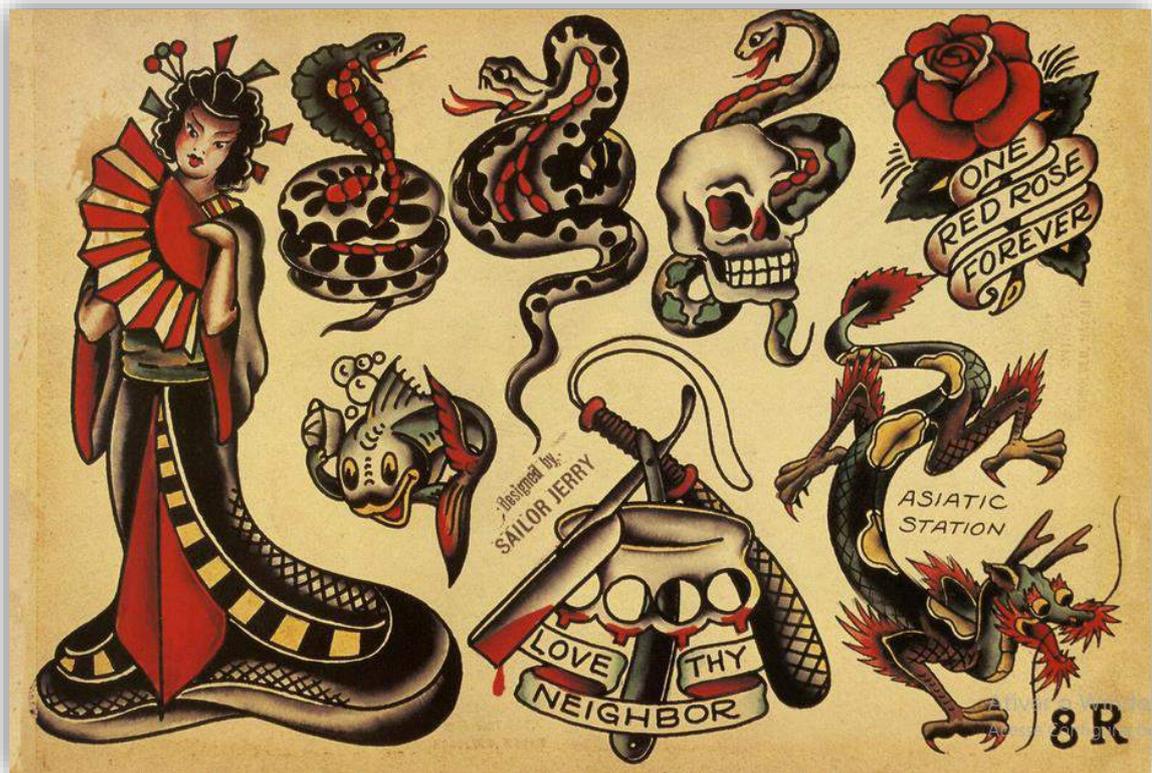


Figura 20 Trabalho do Sailor Jerry, tatuador que influencia muitos artistas no estilo oldschool.

Vale ressaltar que a diferença entre o estilo oldschool tradicional e o contemporâneo é que atualmente os tatuadores continuam a reproduzir trabalhos baseados na estética *oldschool* (o artista *Sailor Jerry* é um ícone dentro do estilo). Porém, ao invés de utilizar materiais mais simples, os tatuadores usam das novas tecnologias para reproduzirem os temas clássicos.

5.3 A máquina de tatuar como uma ferramenta artística.

Já depois de começar a tatuar, praticando com diferentes tipos de equipamentos, fui percebendo que o mecanismo de algumas máquinas são ideais para tipos distintos de técnicas. No caso do que estamos discutindo nesse tópico, algumas máquinas são ideais para reproduzir manchas na pele. Entendendo sobre valor tonal podemos manipular alguns tipos de máquinas de tatuar específicas para reprodução de manchas. Todas as máquinas de tatuar reproduzem manchas, o que acontece é que dependendo da estrutura da máquina, a mancha pode sair num formato arenoso, rastelado ou na forma de borrão.

A textura de fumaça pode ser representada de várias maneiras na arte, por exemplo, pode surgir por meio de um esfumaço de carvão no papel, na forma de desenho, mas também pode ser representada através de um determinado tipo de lente, que faz a foto borrar, nos mostrando que aquele vapor, através da fotografia, assim como as máquinas de tatuar reproduzem manchas, manipulando essas manchas, podemos formar imagens na pele.

Na tatuagem, qualquer aplicação incorreta ou saturação exagerada pode promover bolhas tal qual uma queimadura, assim prejudicando o resultado estético. Devido a esse fator, o processo fica mais técnico do que criativo em si, na hora de tatuar, onde o artista deve se restringir somente em executar um processo previamente programado.

5.4 Fotografia e tatuagem.

A fotografia da tatuagem deve levar em conta questões técnicas como as citadas e detalhes sobre como posicionar o corpo e o que vai aparecer, qual cor de fundo fica melhor com o tom da pele que recebeu a tatuagem, do cuidado com os objetos que aparecem no fundo da imagem para não gerar distrações. É como se a fotografia também assumisse um caráter de arte pós finalização.

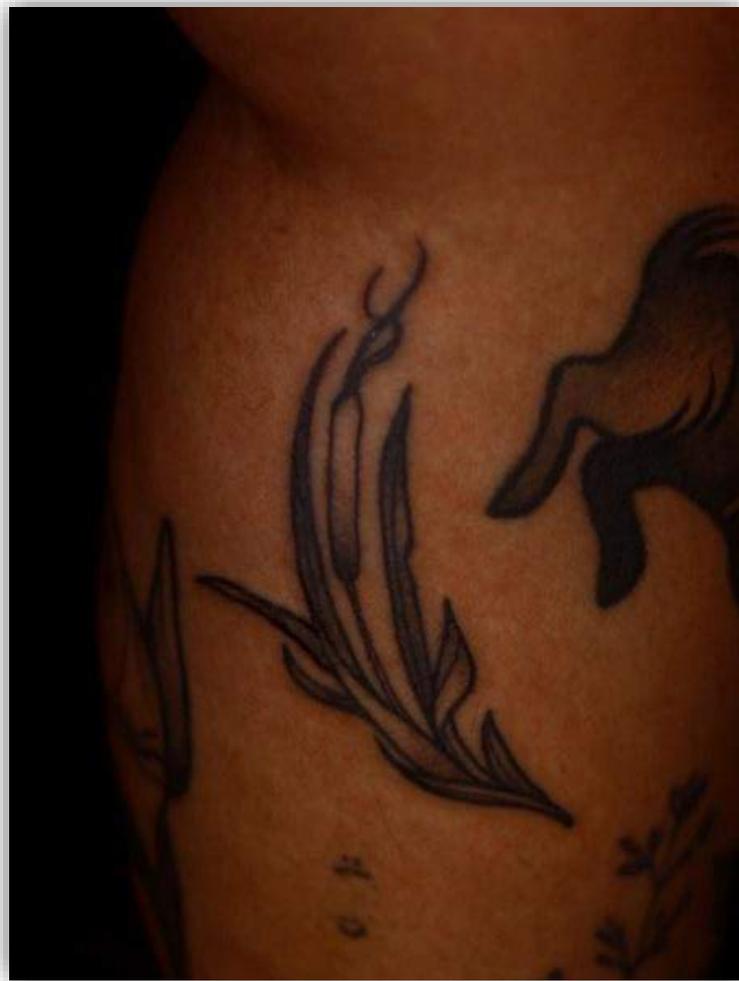


Figura 21 Tattoo de 7cm no estilo neotradicional. Planta de junco. Feita com uma agulha de 7 RL. De minha autoria.

Algumas considerações técnicas sobre a fotografia da tatuagem: nessa última foto da planta de junco foi utilizada

uma câmera digital, onde tive liberdade para ajustar com mais precisão questões do ISO e velocidade de disparo. Outras ferramenta secundária utilizada na produção dessa foto foi a sombrinha rebatedora, que uso para iluminar a superfície da pele sem refletir brilho, por fim também uso da lente polarizada, que é pra minimizar o reflexo da luz na tatuagem, e assim, conseguir registrar uma foto nítida da tatuagem na superfície da pele.



Figura 22 Fotografia de ilustração para tatuagem, castiçal e mariposas. Folha A3. Láis 2b, 4b sob papel. De minha autoria.

5.5 O virtual como matriz para ilustração: Falando de desenho digital.

Foi através da arte virtual que consegui compreender o processo do aprendizado em desenho de forma mais simples, que se organiza por etapas. No virtual isso ainda é mais evidente pois podemos trabalhar a ilustração utilizando camadas. Separando as linhas, das sombras, dos preenchimentos, podemos alterar individualmente cada parte pra assim resultar na imagem.

Nos meus desenhos, a primeira etapa da produção se dá pela estruturação das linhas de esboço, que posso chamar de linhas guias. São linhas mais despretensiosas, que tem a intenção de pegar a forma do que está sendo desenhado sem tanta riqueza de detalhes, para que eu possa vir a trabalhar posteriormente em cima daquele desenho inicial.

Em seguida, com o esboço em mãos, começo a delimitar as linhas de contorno do desenho é uma etapa que constitui em detalhar melhor o que não foi feito antes, dando vida ao desenho somente pelas linhas. Com as linhas já definidas, começo a definir os valores tonais definir o que é preto no desenho, caso tenha, se não, já parto logo pro tom escuro, a fim de criar o mínimo de contraste possível. Na medida em que o tempo vai passando vou trabalhando escalas de tom mais claras até ficar satisfeito.

Após terminada a parte das sombras, posso partir para as cores, em caso de uma ilustração colorida. A vantagem da ilustração digital é sua facilidade em reproduzir formas, cores, texturas sem um investimento contínuo de material. Não é que não haja investimento inicial, mas, uma vez que você adquire as ferramentas necessárias, não precisa repor com tanta frequência quanto precisaria se estivesse produzindo com materiais físicos.

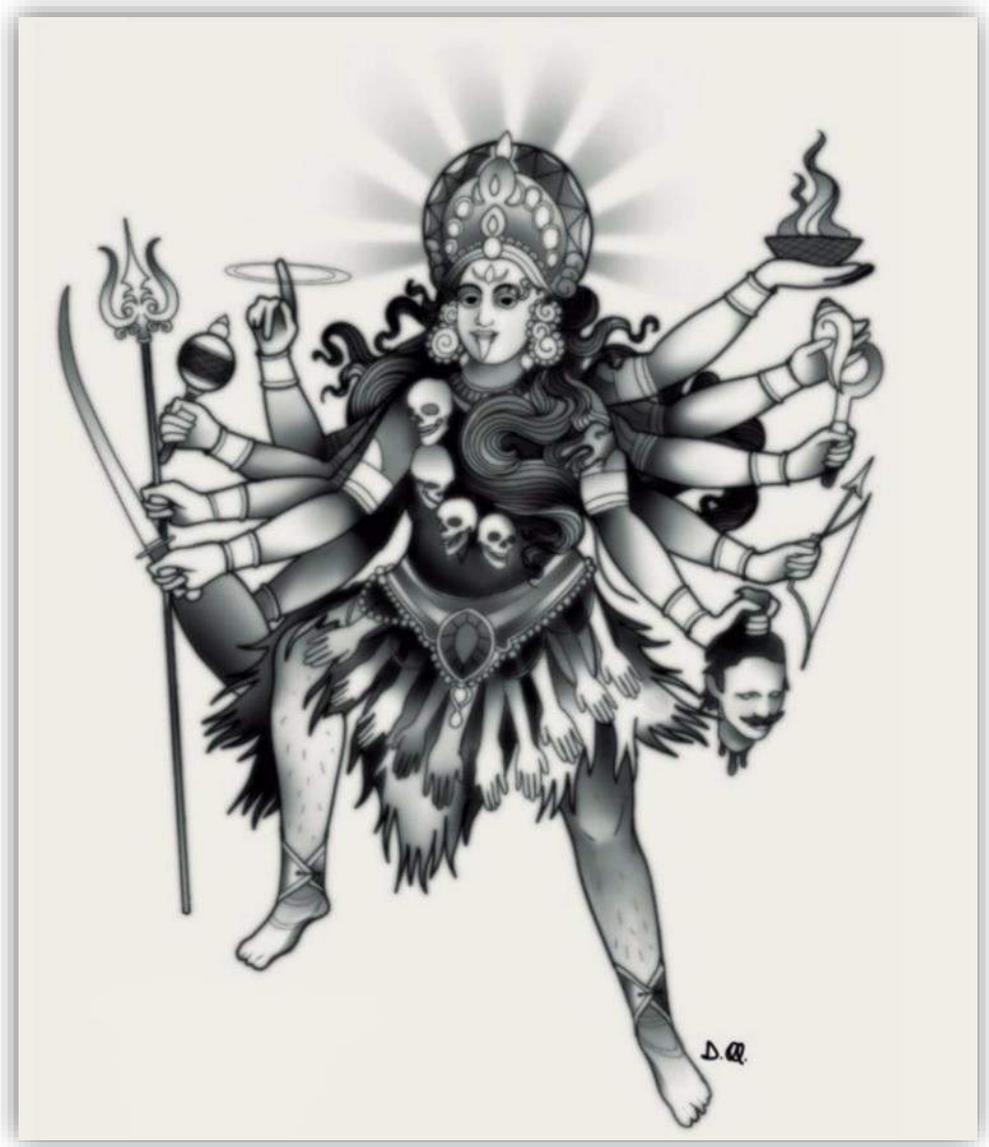


Figura 23 Ilustração da deusa Kali, de minha autoria.

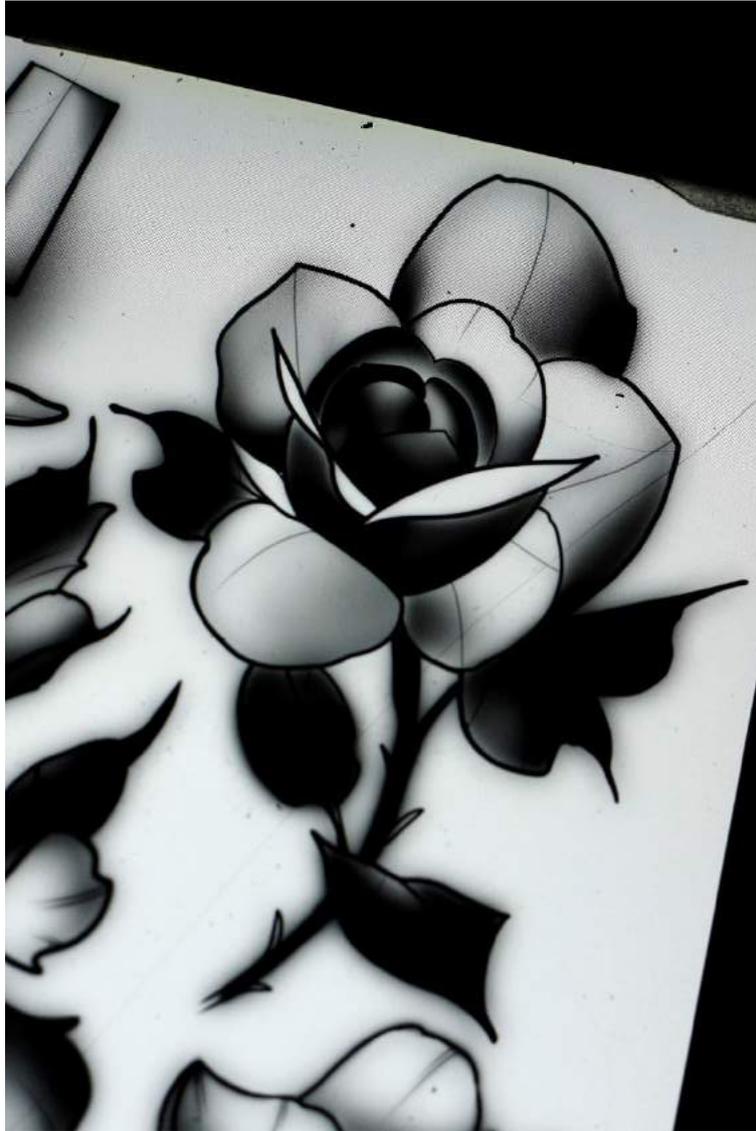


Figura 24 Ilustração virtual, de minha autoria.

Outro aspecto que me chama atenção na arte digital são suas possibilidades de redimensionamento, simetria, multiplicação e gradação. Estes fatores são elementos que podem tornar uma ilustração ainda maior e mais complexa. Dependendo do programa, se produzirmos a ilustração através de vetores, podemos aumentar em escalas muito maiores sem prejudicar sua qualidade.

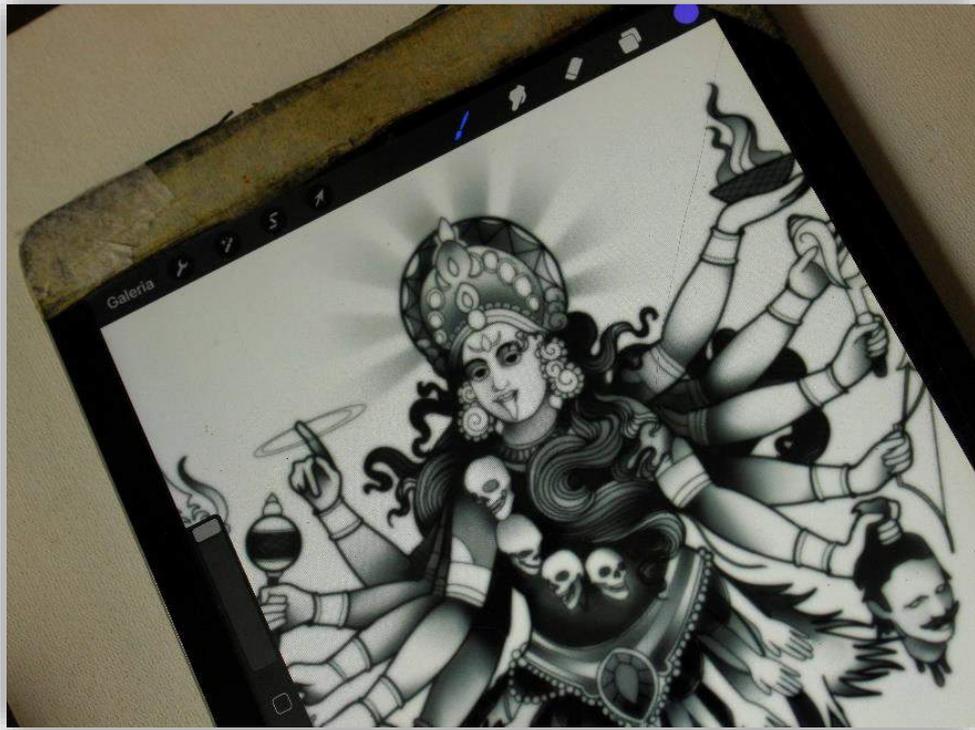


Figura 25 O tablet é uma das ferramentas de ilustração virtual que uso. Essa é uma ilustração da deusa Kali, em dimensões de uma folha a3, feita virtualmente.

5.5.1. Testes com moldes 3D.

Outra ferramenta virtual que proporciona uma forma de interpretar a tatuagem é o tridimensional, tornando possível estudar o comportamento de determinado desenho na pele virtual. Utilizo bastante essa ferramenta para observar o modo como o desenho reage ao ser colocado sob uma superfície com formato do corpo humano.



Figura 26 Simulação de tattoo em pele negra, perna. Feita com base em desenho autoral.



Figura 27 Simulação de tattoo.

O molde pode ser de corpo inteiro ou somente de uma parte específica. Também é possível ajustar o fundo da imagem, atmosfera e iluminação. Essa ferramenta revela a potencialidade de podermos decidir sobre soluções técnicas da tatuagem, como por exemplo acertar o valor tonal das tatuagens, uma vez que a pele possui uma gama de cores que varia do preto ao branco, passando por vermelho, bege, marrom, amarelado.

Lembrando também que a tatuagem uma vez feita, após a cicatrização irá ficar um pouco mais clara, devido a camada de pele nova que cresce sobre o desenho. Sabendo dessas variações de intensidade, a ferramenta digital vem como uma forma de estudar os desenhos para tatuagem.



*Figura 28
simulação:
tattoo em
grande
escala para
perna.*

Devo salientar que a matriz virtual não substitui a experiência física, uma vez que no virtual não há contato com a pele, pulando a etapa física do processo, que consome mais energia do indivíduo. Porém, a experiência virtual se faz muito útil ao oferecer uma oportunidade de refletir sobre a imagem da tatuagem sem necessariamente tatuar e também adaptar quanto a questões referentes a estrutura da ilustração.

6. O desenho na prática da tattoo.

Na *tattoo*, a tinta entra através de incisões na pele, alcançando a derme. A ferida que o processo produz lembra quase uma queimadura de segundo grau, por conta disso, é necessário que a tatuagem fique alguns dias protegida com um curativo. Dependendo do condicionamento físico do tatuador e da pessoa que vai ser tatuada, a tatuagem pode ser dividida em sessões, embora também seja possível tatuar uma imagem grande numa única sessão.

A dor que ocorre na sessão é semelhante de um arranhão. O que pode gerar mais incômodo é o tempo em que a pessoa é exposta a esse atrito, que é acentuado à medida que o tatuador limpa a região com o papel toalha. A ordem de construção da imagem tatuada se dá por etapas: de linhas, sombras escuras e sombras claras. No caso da tatuagem que mostrarei na página seguinte, foram administradas pelo menos 3 sessões em dias alternados.

Outro fenômeno dentro da tatuagem é o estilo *cover-up*, que significa literalmente cobrir. O tatuador precisa fazer uma tatuagem para cobrir outra feita anteriormente. Geralmente são *tattoos* que não representam mais as pessoas que as carregam, daí surge a necessidade de um desenho que cubra aquela outra tatuagem, funcionando como uma alternativa ao processo de remoção. Geralmente as *tattoos* feitas dentro do conjunto de técnicas do *cover-up* seguem o padrão de serem muito maiores que as *tattoos* originais.

dependendo da situação, o tatuador precisa até de uma sessão prévia ao do começo da produção da arte na pele, no intuito de clarear a região para que a tatuagem anterior fique mais bem coberta após a finalização do projeto. O *cover-up* pode ser feito com base em todos os estilos de tatuagem existentes.



Figura 29 Estêncil da tatuagem de loba, essa tatuagem vem como um cover-up de outra tattoo menor que se encontra no meio da coxa.

O estêncil é o mapa da tatuagem na pele, ele serve para marcar a região que será aplicada a tinta. A marcação se faz necessária devido a deformação natural da pele. Ele é feito a partir de um carimbo de papel carbono posto sobre a pele humedecida com uma fina camada de creme para soltar a tinta do carbono (por isso essa tonalidade roxa). O estêncil também pode ser feito com canetas diretamente sobre a pele.



Figura 30 Estêncil e desenho para tattoo no estilo neotradicional, uma loba e adaga, de minha autoria.

A tatuagem não é tão invasiva quanto parece: o processo de cicatrização pode levar até 15 dias, passando pelas etapas de inflamação, ressecamento e coceira, até finalmente a casca cair por completo e a pele apresentar

recuperação total. Para fazer a loba precisei de uma sessão para as linhas e duas para as sombras.



Figura 31 Linhas da tatuagem. É preferível dividir em sessões por causa da dor durante o processo.

Por fim, outro lado importante a se ater também são as condições de higiene do espaço onde irá se realizar a tatuagem. Os equipamentos precisam estar devidamente embrulhados, as máquinas necessitam ser limpas constantemente, pois elas entram em contato muito direto com fluidos corporais.

Outro cuidado também deve a superfície das cadeiras, maca e bancada, materiais como vidro e couro sintético são indicados nesses locais pois possui uma superfície lisa e fácil de limpar. Tudo o que for possível para reduzir os riscos da sessão.

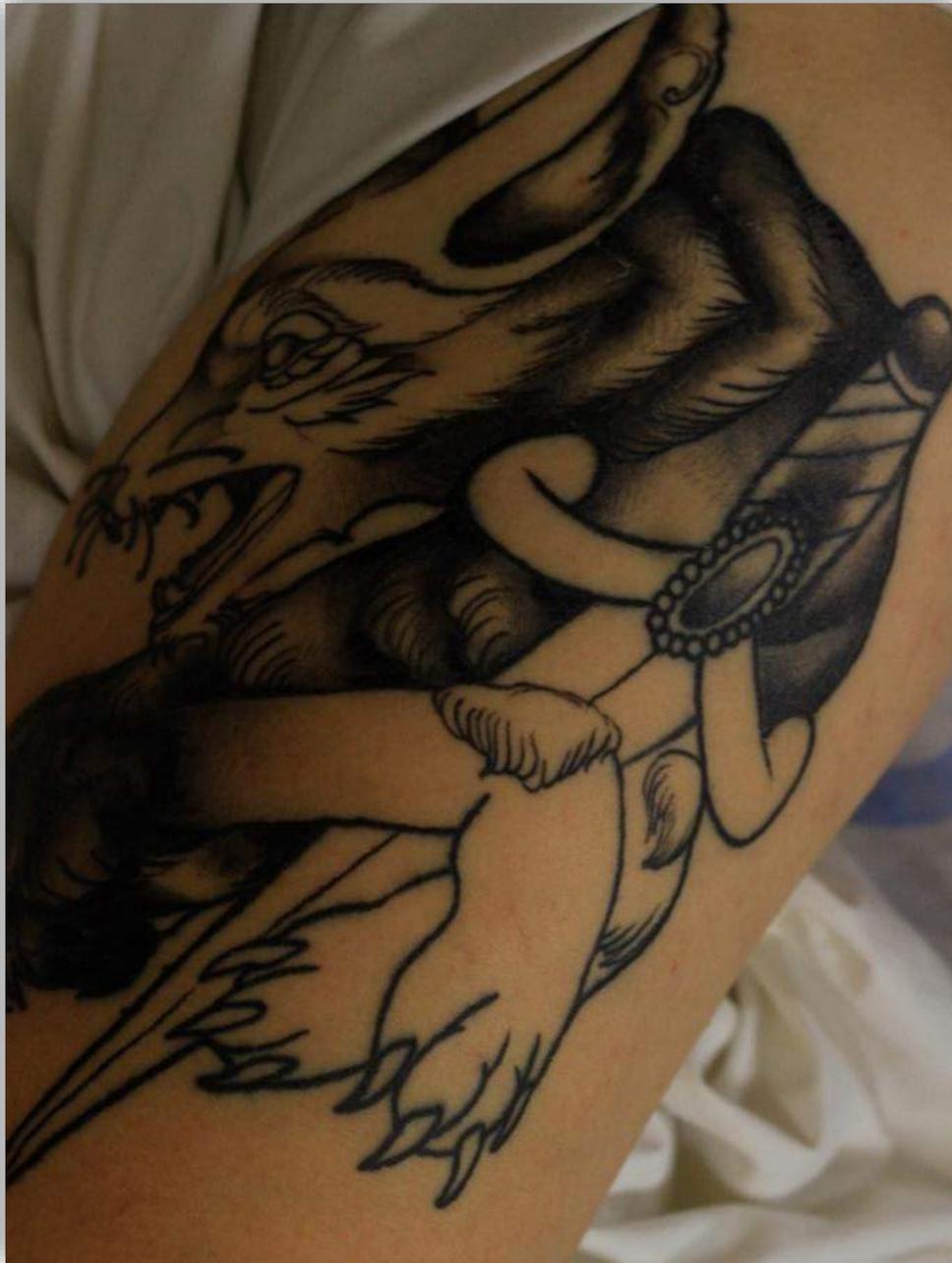


Figura 32 Entre uma sessão e outra a tattoo vai se construindo aos poucos.



Figura 33 Tattoo da loba depois de cicatrizada.



Figura 34 vista mais de perto.



Figura 35 Passo a passo de tatuagem. Primeiro é a aplicação do estêncil.



Figura 36 Aplicação das linhas, com agulhas round liner 9, 5 e round shader 7.

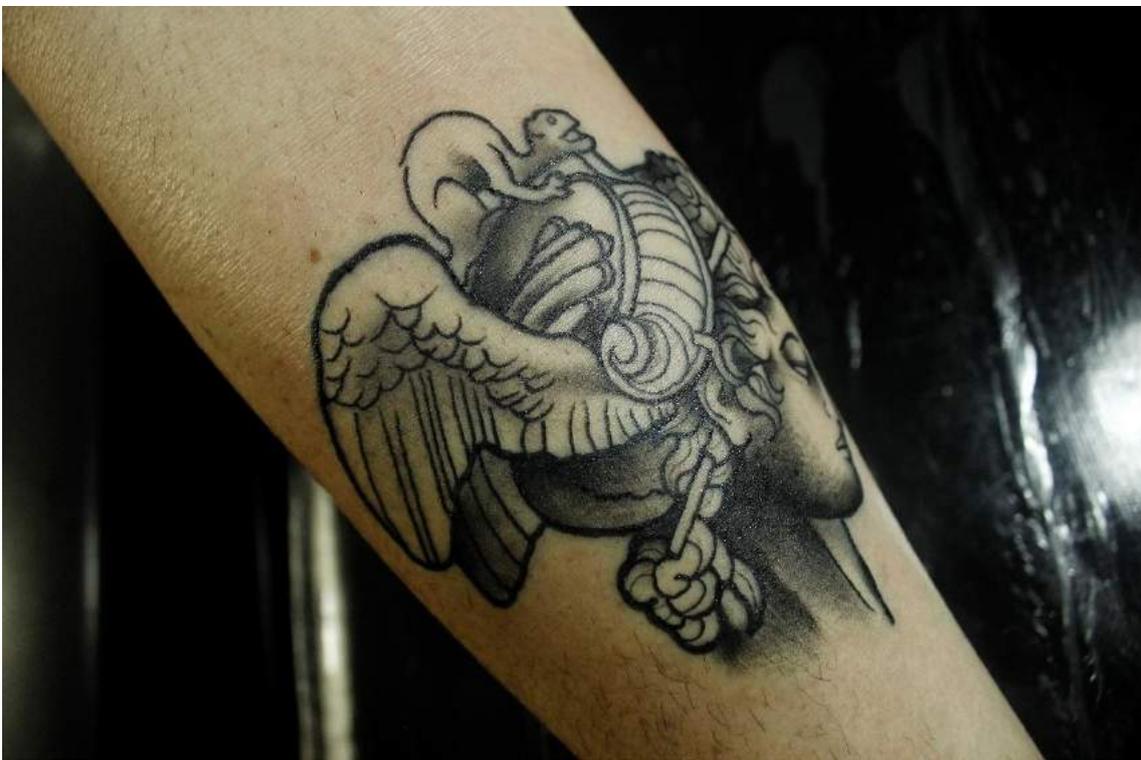


Figura 37 Por último, as sombras são aplicadas. É importante começar devagar e se atentar à direção do movimento da agulha, pra dar um efeito uniforme, assim como na pintura. Para essa tattoo foram usadas Magnum de 7mg e 15mg.

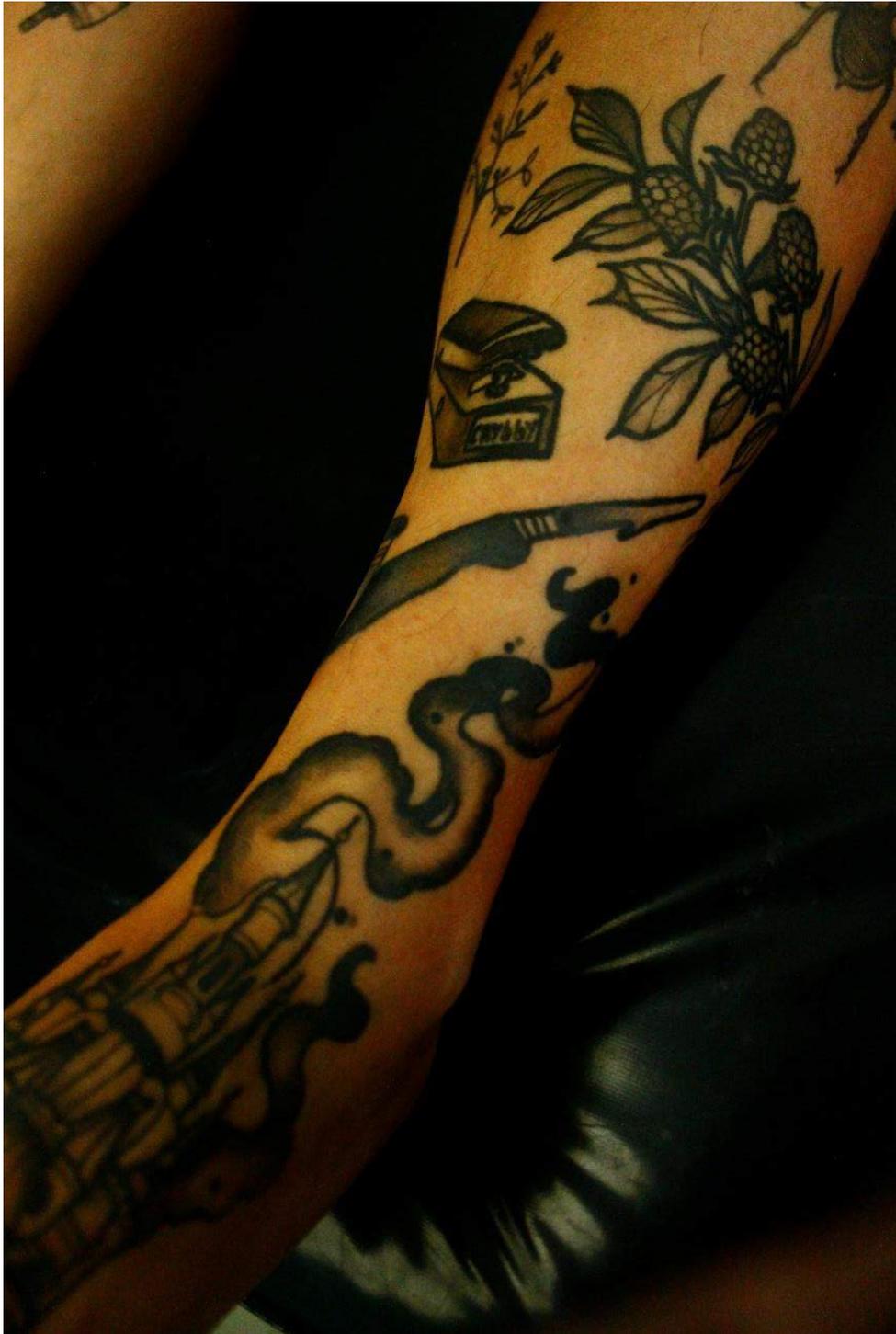


Figura 38 Conjunto de tattoos autorais, ramo de amora, castelo, cachimbo, pedaleira, etc.

7. Dificuldades e contradições que tocaram essa narrativa.

Existiram alguns questionamentos que também surgiam no decorrer do levantamento dessas informações e do aperfeiçoamento dessas técnicas de tatuar e desenhar. Elaborar este material demandou uma quantidade de tempo considerável e conseqüentemente tropeçou em questões que aguçam ainda mais a reflexão sobre o que é tatuagem.

A princípio eu tive a impressão de que a tatuagem era uma prática exclusiva dos estúdios e que não haveria possibilidade de executar procedimentos profissionais fora de uma loja, até que entendi que não é necessário um investimento tão alto para viabilizar um estúdio em menor proporção. Também existe a possibilidade de espaços coletivos, onde dá para dividir os custos.

As trocas de conhecimento da tatuagem por muito tempo foram dificultadas por motivos de concorrência. Atualmente esse cenário melhorou, as pessoas estão mais receptivas com a prática e o interesse por essa estética vem crescendo ano após ano. Pude notar que com o passar dos anos a difusão de informações referentes a prática ficou muito mais intensa principalmente após o início da pandemia.

Outra dificuldade que atravessou a investigação foi encontrar candidatos dispostos a se tatuarem com arte autoral, pois geralmente as pessoas estão procurando a tattoo como um serviço comercial e não os projetos pessoais do tatuador. A tattoo comercial tem um caráter de trabalho autônomo, onde o tatuador recebe uma quantia correspondente ao seu pagamento para tatuar a ideia trazida pelo cliente. É basicamente dessa forma que boa parte dos tatuadores ganha a vida.

Eu acho um bom modelo de negócio o descrito no parágrafo anterior, mas, para quem trabalha estritamente com arte autoral, acaba sendo complicado encontrar pessoas dispostas a se tatuarem. Por fim, o alto custo no

investimento dos equipamentos de tatuar também foi um obstáculo.

Por fim, tatuando com o passar do tempo, alguns pensamentos mudaram a respeito da operação das máquinas. A princípio, eu achei que cada máquina era única devido a cada componente que a constitui, mas não é nisso exatamente que diferencia as máquinas, mas sim, o seu excêntrico, como ele trabalha, se tem recuo ou não, que é a peça chave que vai diferenciar o funcionamento.

Tudo bem que uma máquina com materiais mais firmes, pesados, motor mais potente, vai trabalhar diferente de uma máquina com peças de plástico, salvo suas diferenças de estrutura, o trabalho pode ser semelhante de acordo com as técnicas de quem a manuseia. Isso justifica o porquê de um tatuador se dar bem com direct e o outro não, cada tatuador se adapta ao seu tipo específico de material e ele pode variar de bobina a rotativa.

8. Descrição da bancada.

Já que vimos alguns exemplos de estilos artísticos e alguns detalhes sobre as ilustrações, nessa seção já podemos falar sobre as máquinas e seu padrão de funcionamento e características principais. Primeiro começamos pela bancada, nela comporta os instrumentos essenciais para o processo. Na minha bancada uso vaselina sólida de farmácia, que tem uma textura incolor e viscosa, serve para ajudar na aderência do papel a pele e também auxilia na limpeza da ferida durante o processo.

Também uso vaselina específica para tattoo, contendo Hamamelis na composição, que tem efeito calmante ajudando a esfriar um pouco a pele durante o processo, também proporciona uma sensação momentânea de alívio. Os 5 batoques para as tintas que serão utilizadas, um batoque para preto, outros 3 para as sombras e mais um para o diluente (que é composto por água destilada). Por fim, também uso um palito descartável para manipular a vaselina, e dois copos, um com água e outro com algodão levemente umedecido. Os copos servem para limpar as agulhas durante a tattoo, um para enxaguar levemente e o outro para secar e remover o excesso de pigmento que restou na haste e na agulha.



Figura 39 Bancada de tatuar.

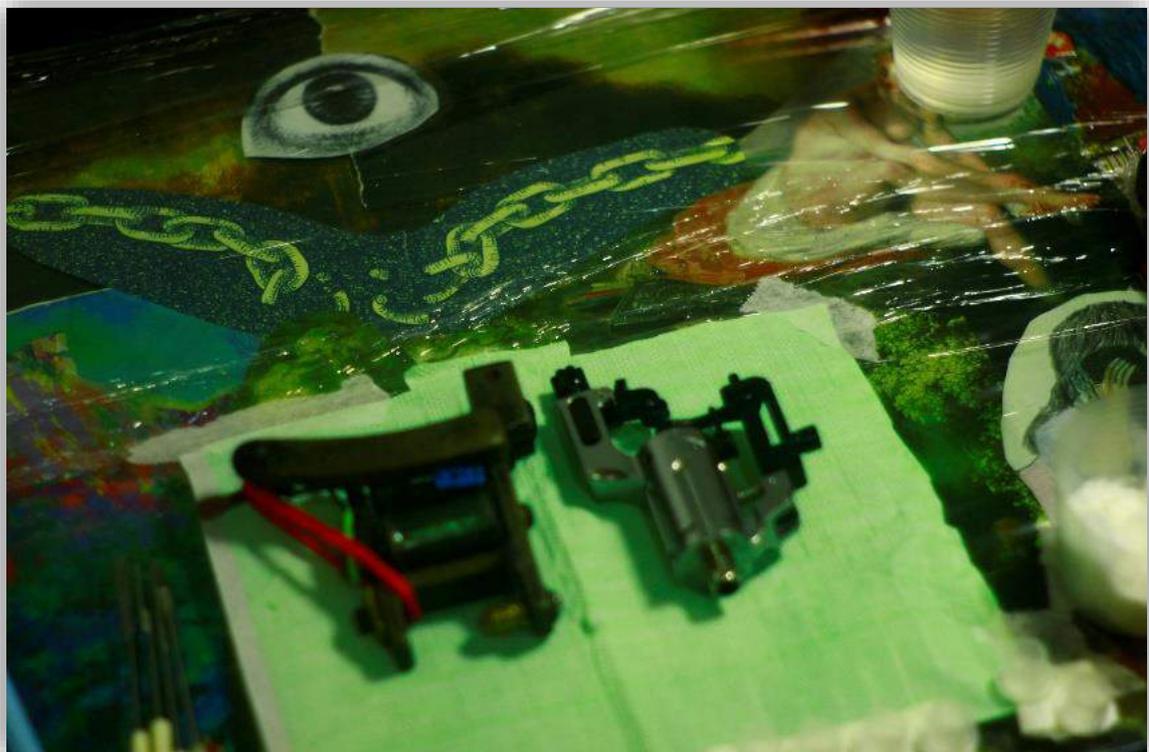


Figura 40 Bancada para tatuar com máquina de bobina x rotativa.

8.1. Sobre Equipamentos.

As máquinas rotativas são equipamentos desenvolvidos para substituir as máquinas de bobina, atualmente os tatuadores utilizem os dois tipos de equipamentos. Uma diferença entre esses dois tipos de máquina é que a de bobina por ter uma mecânica fixa, só irá comportar um tipo de agulha, para qual ela será designada. A estrutura da mola, o tamanho do seu chassi entre a bobina e sua mola definem a velocidade e impacto da batida da agulha na pele, então é necessário ter mais de uma máquina de bobina, para executar uma variedade de traços e pinturas. Existe a máquina de bobina do tipo **híbrida**, **traço** e **pintura**. Com diferenças entre a largura e o comprimento de suas molas.

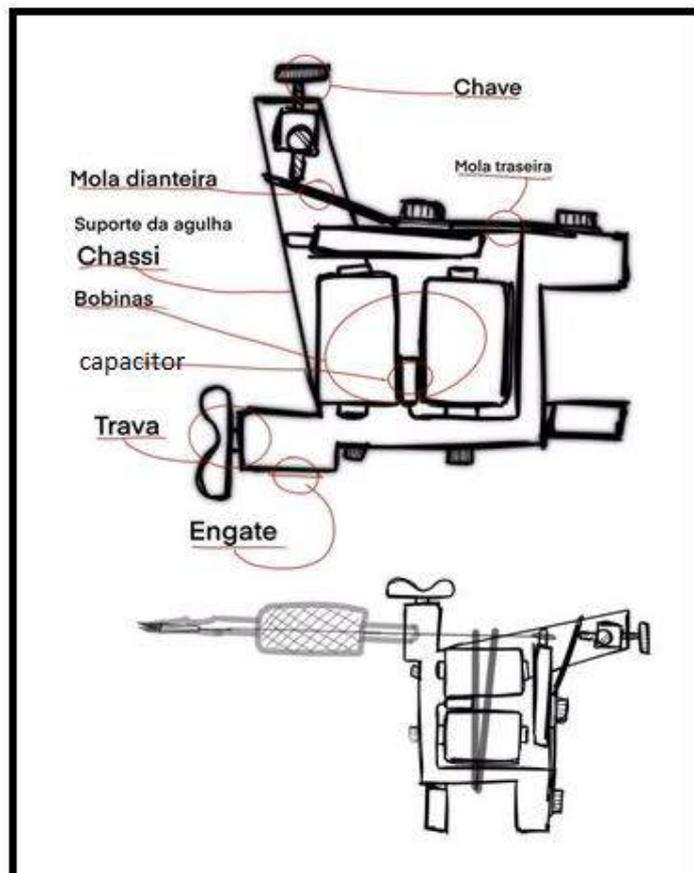


Figura 41 Componentes da máquina de bobina.

Uma mudança ser observada também é a chegada das máquinas do tipo *PEN*, que são máquinas que se assemelham a máquinas de barbear contemporâneas, possui um apoio melhor. Esse tipo de máquina já comporta o sistema de agulhas mais recente já lançado, chamado cartuchos, onde a agulha de haste é substituída por uma agulha em formato de cartucho, que torna muito mais prática a troca de agulhas durante a sessão, já que para executarmos uma imagem na pele quanto mais tipos de agulha tivermos, aumenta a possibilidade de técnicas a serem executadas.

As agulhas de hastes não são tão práticas para serem trocadas durante a sessão, em comparação, os cartuchos já resolvem esse problema uma vez que é só desacoplar da máquina e colocar outro, em questão de instantes. A máquina rotativa clássica já é um pouco mais demorada pra trocar, uma vez que você precisa desmontar a biqueira, tirar a liga da agulha para depois retirar a agulha do excêntrico, enfim, o cartucho tornou a experiência de tatuar ainda mais prática.

As máquinas são como lápis, ferramentas do qual o artesão irá produzir. Até o século 20 a tecnologia só nos permitia utilizar máquinas de bobinas, que primeiramente foram criadas para serem impressoras de alto-relevo, até que ocasionalmente chegou nessa finalidade de tatuar pele. Com a chegada do século 21, o presente já nos permite utilizar motores de 4 cm, 5cm ao invés de pesadas bobinas. Assim, temos uma boa variedade de máquinas existentes que não necessariamente ficaram obsoletas.

Testar cada máquina e mostrar cada máquina pode soar repetitivo, porém, devido ao resultado de algumas máquinas com recuo serem bem semelhantes e apenas a direct ter sua característica peculiar, vou testar um tipo de máquina com recuo, que pode representar as outras e a direct, para exibir seus resultados e comentar sobre suas diferenças. Testei

alguns tipos de agulhas diferentes que serão descritos mais para frente.

São 5 máquinas rotativas e uma máquina de bobina para traço. Cada uma dessas máquinas possui uma funcionalidade que foi sendo definida com o tempo em que fui praticando. As máquinas podem ser divididas nos grupos direct e com recuo, que oferecem resultados distintos.

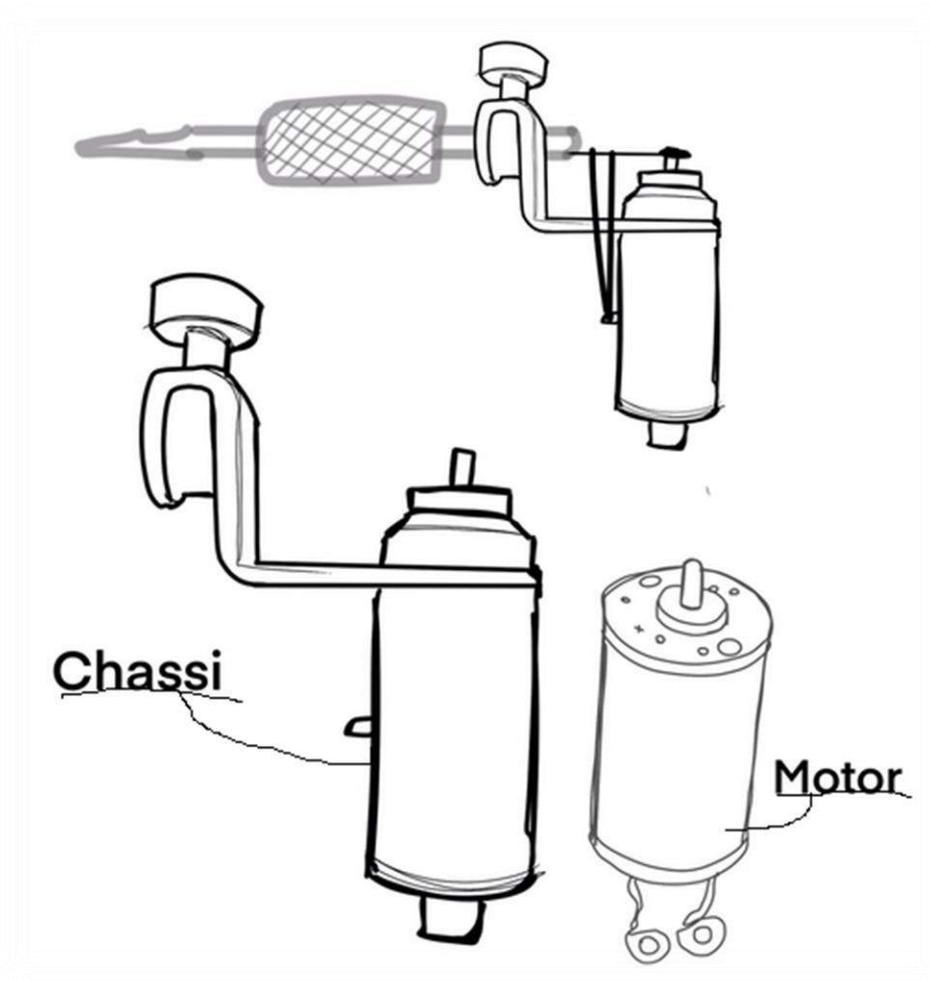


Figura 42 Componentes da máquina rotativa do tipo direct.



Figura 43 Relação das máquinas que citei neste trabalho.

A máquina I e a II são modelos do tipo direct, essas em específico são da *electrink*, a primeira máquina é inspirada na direct do *Manfred Kohrs* e a segunda é inspirada na Bishop, elas são máquinas com um motor de rotação e com uma peça chamada batedor, que liga o motor a agulha de tatuar, as duas possuem movimentos de rotação diferente, apresentando resultados distintos na hora de pigmentar, porém a combinação dessas duas oferece um rico arcabouço técnico para o artista. A I pode ser usada para todos os tipos de trabalhos, sombra, traço, preenchimento, a II também. Contudo, percebo melhor aproveitamento utilizando a

I para traços e preenchimento e a II para sombras e aplicações suaves.

Embora ambas as máquinas I e II possuam uma ampla capacidade de uso (no caso comportam tipos diferentes de agulhas), design elaborado para ter um peso menor na mão, uma redução considerável no ruído, talvez a única desvantagem desse tipo de máquina seja o seu contrapeso pra baixo, causado pelo fio RCA que conecta a máquina à fonte. Durante o processo o fio acaba exercendo um contrapeso para baixo, fazendo com que o artista tenha que empenhar mais força na mão para manter a inclinação de 45 graus necessária para jorrar a tinta da biqueira e agulha para a pele.

Abaixo segue um gráfico com os nomes das máquinas seguido do seu número segundo a imagem 31:

Máquina	PESO EM GRAMAS (G):
Máquina Hammer (5)	10.7g
Electra Machine rotativa (1)	9.5g
Lauro Paolini Rotativa (3)	14.5g
Thundercat machine (3)	10g
Bulldog Bobina (6)	23g
Bala Machine (4)	7.5g

Não quero chamar atenção para as marcas das máquinas, e sim para sua estrutura de funcionamento, com o tempo, foram propostas novas máquinas rotativas, mas a estrutura manteve-se a mesma, a diferença entre cada fabricante se encontra na qualidade de seus materiais e no peso que o nome da marca tem entre os consumidores. As máquinas estão divididas em dois grupos: as com recuo(Máquina Hammer, Lauro Paolini Rotativa, Thundercat rotativa, Bulldog Bobina, Bala Machine) e sem recuo(Electra Machine rotativa). Decidi dividir dessa forma pois as diferenças entre as máquinas do grupo I não

são maiores que suas semelhanças, já a electra se diferencia, vamos ver:

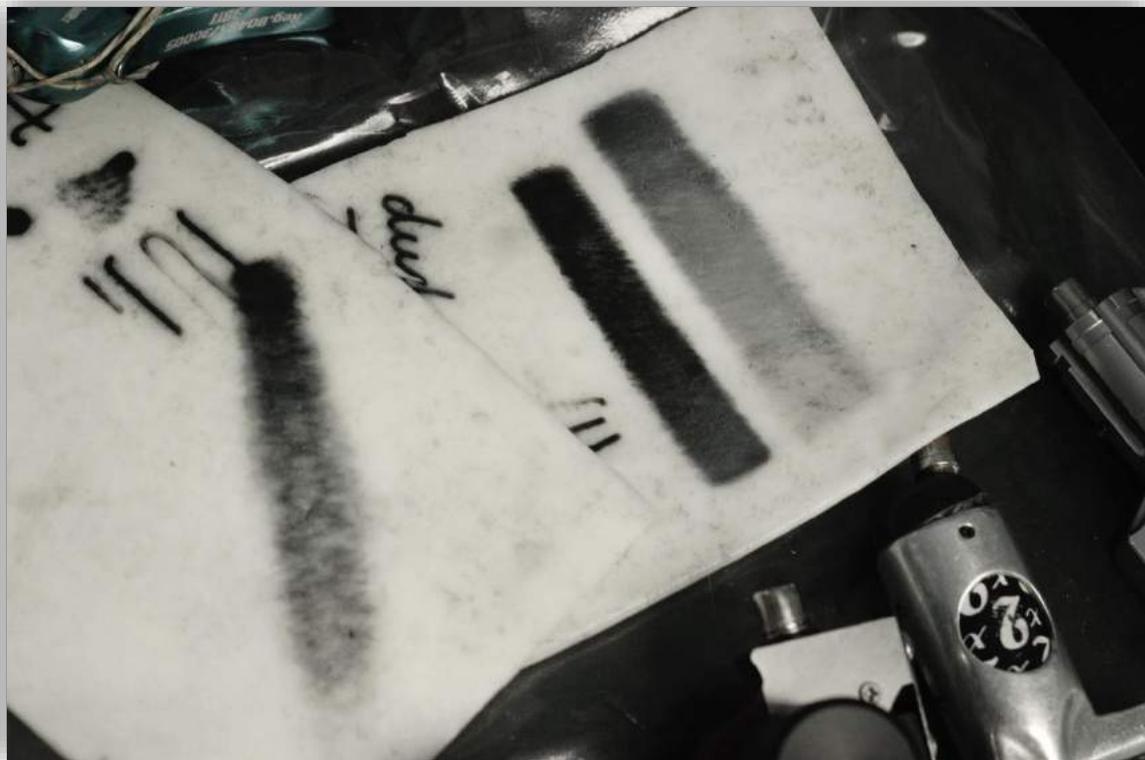


Figura 44 Peles artificiais tatuadas. A do lado esquerdo foi tatuada com direct (electra) e a do lado direito com máquina de recuo (bala machine).

Todas as máquinas de tatuar deixam marcas, é impossível uma máquina de tatuar produzir mancha sem marcar a pele. Porém, o grupo de máquinas do tipo com recuo oferecem uma mancha mais suave, quase sem marcas. Nelas, podemos explorar os tons da esfera luminosa de forma até intuitiva, enquanto a direct possui uma fisgada mais seca, deixa mais marcado, mas também é possível fazer degradê com ela.

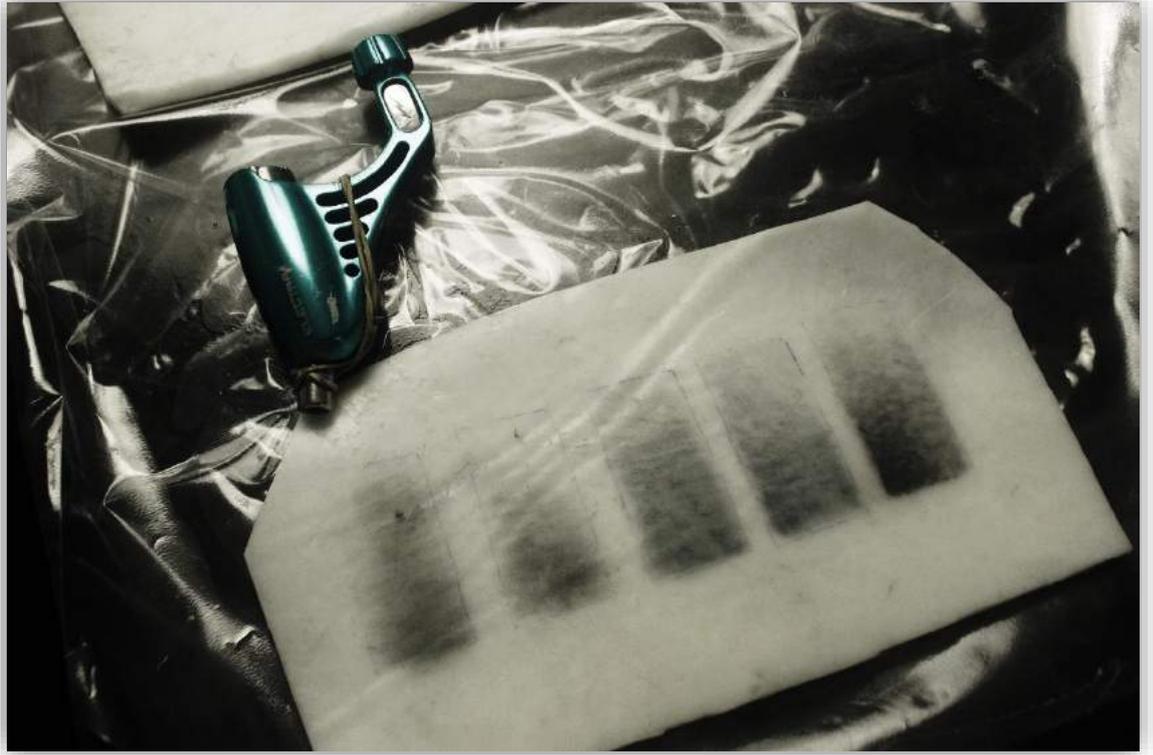


Figura 45 É possível fazer degradê suave com a direct, porém marca um pouco mais e exige um pouco mais de paciência na hora de fazer.

Falando em termos de técnica, encontrei bastante êxito ao utilizar as máquinas *direct* e *rotativa com recuo*. Uso para preenchimentos em espaços pequenos da pele, técnicas de pontilhismo e pintura com pigmento colorido. As tintas coloridas precisam de mais suavidade na hora de aplicar, caso contrário a vermelhidão pode prejudicar a percepção da imagem.

As máquinas III e IV, pouco agridem a pele em comparação as máquinas de bobina, mesmo possuindo sistema semelhante. A máquina III é de origem nacional, inspirada nas máquinas russas e europeias onde o motor de rotação conta com uma mola extra de recuo, semelhante a mola que tem nas máquinas de bobina, algo novo em comparação com a *direct* que não conta com um recuo extra no seu funcionamento.

A máquina III possui um batedor (peça que segura a agulha) de alumínio, é leve no peso em comparação à máquina de bobina, mas ainda assim tem uma aplicação tão forte quanto. A máquina IV e III diferem no material, mas fazem o mesmo tipo de trabalho. A máquina IV é muito boa para agulhas pequenas, como as de 3rl, 5rl. Já a III serve para agulhas mais robustas como as de 11Rl, devido ao seu material ser mais resistente.

O batedor de plástico traz uma desvantagem devido a pouca força que esse consegue desprender, somente possível utilizar agulhas até o limite da numeração 15MG ou 9RL. Agulhas superiores a esse formato podem sobrecarregar o motor. A máquina V é uma máquina de motor transversal, sua dupla mola de alumínio proporciona uma eficiência na hora de pigmentar.

A Hammer (máquina V), modelo dessa máquina em específico, possui um sistema de mola dupla que serve para amortecer e fazer a agulha "correr" de modo a deslizar na pele. Ela serve para todos os formatos de agulha e suas espessuras, sendo uma máquina bastante versátil. Se uma das molas da máquina V for retirada, haverá uma mudança em seu impacto na pele, dando a sensação de que a máquina está fisgando mais do que deslizando. Esse tipo de aplicação é ideal para traços, enquanto a outra configuração descrita anteriormente é mais adequada para pintura e sombreamento.



Figura 46 Uma máquina de recuo, como opera na prática, os riscos são pontos em sequência, tem uma fisgada muito confortável em comparação a direct.

A máquina de bobina é muito satisfatória em seu funcionamento devido à capacidade de jorrar tinta associada a uma força que quase faz a máquina operar sozinha, cabendo ao artista ter força para manter a máquina parada sobre a pele. Diferente das rotativas, nas quais o artista tem de aplicar sua força a todo instante, para a pigmentação sair perfeita.

As máquinas de bobina são amplamente usadas para reprodução de tatuagens grandes, devido a sua rapidez de pigmentação, mas não são apreciadas para trabalhos menores que 10 cm. Devido à forma de sua ferida, que é intensa, a cicatriz que as máquinas de bobina produzem também são mais

evidentes que as das máquinas rotativas. A máquina direct por ser mais seca, e não ter o amortecimento que o recuo oferece, acaba riscando a pele de forma a arranhar, e não pontilhar, como as máquinas de bobina e rotativas de recuo.

Excêntrico é a peça do motor, cujo eixo de rotação não ocupa o centro e que é designada a transformar m movimento de rotação contínuo, que começa pelo motor, em um movimento de natureza diferente, sobretudo retilíneo alternativo, que acaba na agulha se movendo para frente e para trás. Nas máquinas do tipo direct a agulha é conectada diretamente a essa peça. Já em outros tipos, existe uma peça secundária que conecta a agulha ao excêntrico. Proporcionando um amortecimento na hora de aplicar.

No caso do excêntrico da máquina I, a rotação pode ser configurada entre 3.1 a 5.9 mm, que corresponde à distância em que a peça está situada do centro da rotação. Quanto mais próximo o excêntrico girar em torno do centro, mais forte a aplicação de tinta será, mais rígida. Quanto mais distante do centro de rotação excêntrico estiver, mais macio e suave será a aplicação de tinta na pele.

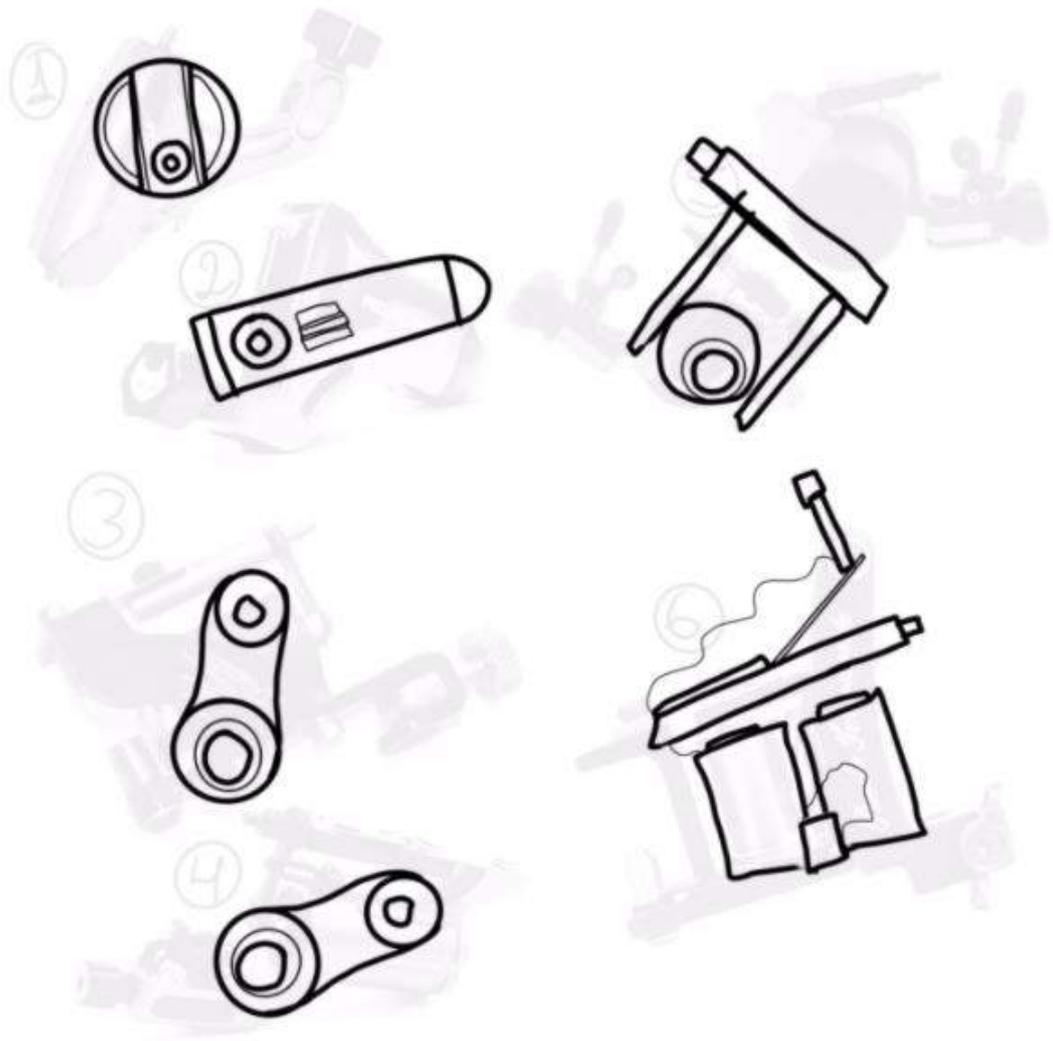


Figura 47 Na transparência, vemos a imagem anterior, sobreposta com desenhos que representam o excêntrico de cada máquina.

O funcionamento de todas as máquinas de tatuar consiste em movimentar a agulha várias vezes por segundo dentro da biqueira. Dependendo da velocidade em que a agulha posa na pele, essas batidas podem resultar numa linha reta ou numa sequência de pontos. O excêntrico da máquina II é ligado a uma peça de plástico. A diferença dessa para a máquina I é que a peça se movimenta para frente e para trás, ao invés de rotacionar como a máquina I faz.

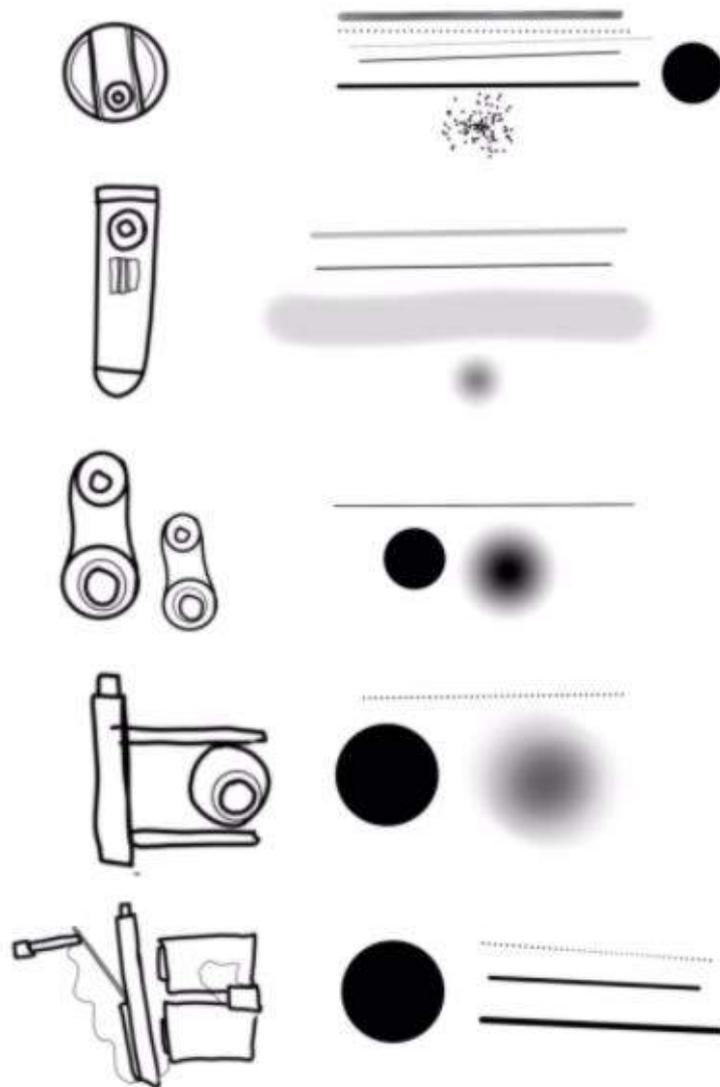


Figura 48 Esquema ilustrado de cada excêntrico x resultado.

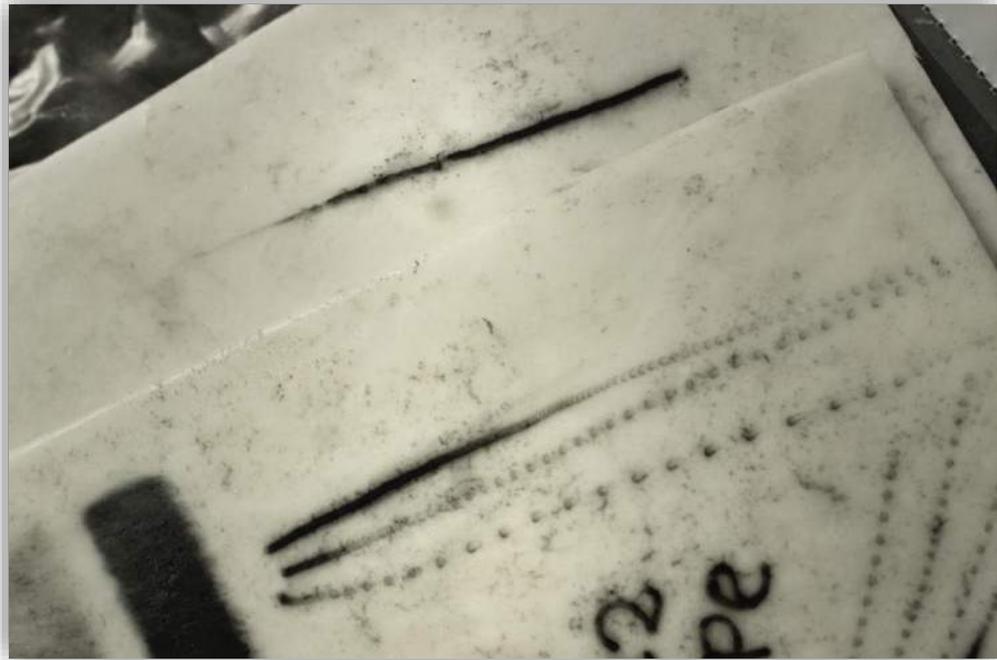


Figura 49 O primeiro traço, da pele de cima, é da máquina direct. O da segunda pele, logo abaixo, onde tem um traço seguido de pontilhado, é da máquina de recuo.

No caso das máquinas III e IV são excêntricos. O excêntrico é conectado a uma peça que está ligada a uma mola que fica localizada na parte traseira da máquina. Esse tipo de estrutura se assemelha muito mais às máquinas de bobina. Esse tipo de máquina é bastante presente no estilo neotradicional e newschool, pois associa a força das máquinas de bobina à tecnologia da máquina rotativa.

Esse tipo de maquinário descrito é muito utilizado em técnicas de sombreamento e pintura com pigmentos claros. Já sabemos que a máquina de bobina tem uma força muito grande, alguns pigmentos são mais difíceis de pigmentar utilizando máquinas potentes, demandando assim máquinas de impacto mais suave. O lado positivo das máquinas que possuem molas extras (que é o caso da III, IV, V e VI), que oferecem uma precisão maior no traço que as máquinas do tipo direct (I e II).



Figura 50 Pele artificial tatuada pela máquina IV (bala machine, máquina com recuo)

Os resultados apresentados são das tintas sem o diluente, apenas com preto e cinza e o movimento da mão. A pele artificial caseira é feita de uma mistura de silicone acético incolor com maisena. Para fazer tons de pele como negro ou amarelo basta tingir a maisena com a cor desejada antes de misturar ao silicone acético. Já vi tatuadores utilizando corante artificial ou até algumas gotinhas de tinta de tatuagem. No caso da pele do teste preferi não tingir e fazer na cor da maisena. Leva pelo menos 1 dia pra secar.

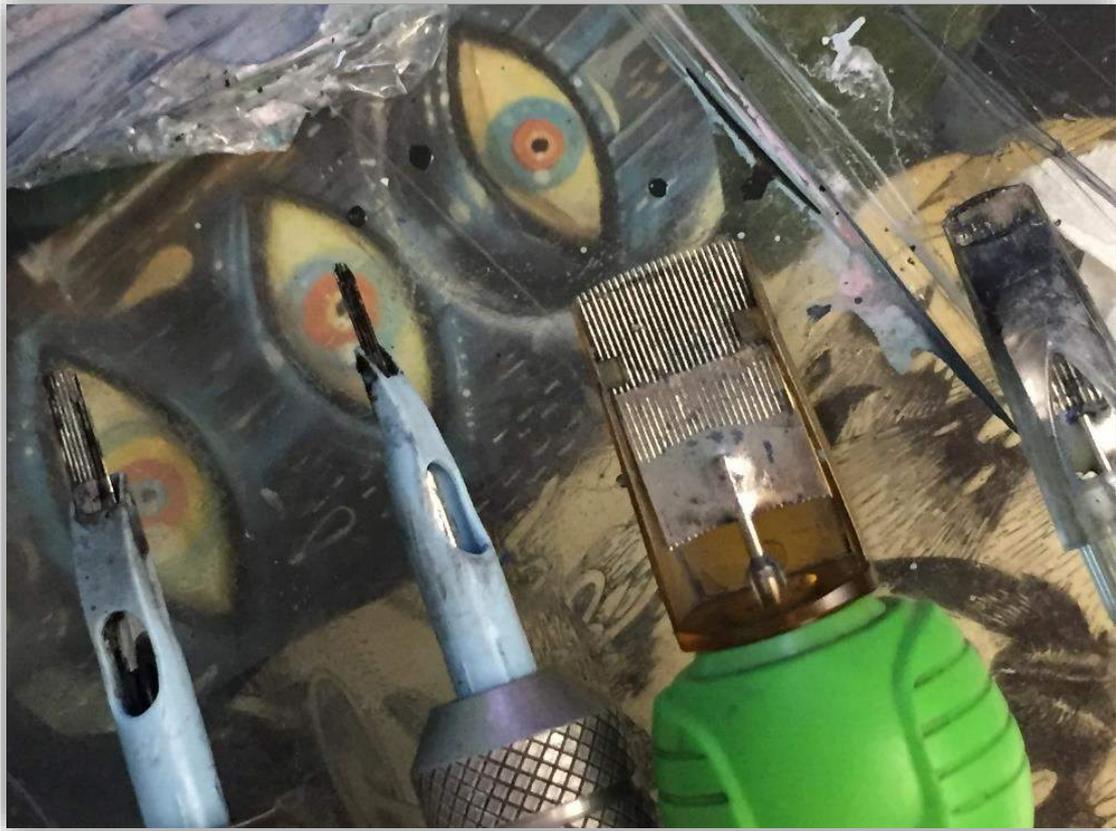


Figura 51 Agulhas utilizadas no teste: 11 round liner, 7 magnum, 15 magnum , 21magnum e 42 magnum.

9.0 Comentários Finais.

A minha intenção com este texto é de partilhar as curiosidades sobre como funciona aspectos do meu trabalho como artista tatuador. O que me fez entrar na graduação foi o amor pela gráfica, que foi se desenvolvendo num percurso para a tatuagem e estudo de arte. Concluo também que embora existam diferentes estruturas de máquina de tatuagem, cada uma possui suas características quanto a peso, aplicação, saída do fio que conecta a fonte, isso tudo pode influenciar na hora de escolher uma máquina pra tatuar.

Não existe máquina obsoleta, embora o grupo das máquinas com recuo sejam semelhantes, cada máquina possui sua particularidade por causa da diferença de componentes, o mesmo também se refere a direct, que oferece uma aplicação diferente do outro grupo, logo, ter os dois tipos de máquina pode ampliar os resultados estéticos do tatuador.

Outra questão a se observar é que a tatuagem é uma ferida que cicatriza em forma de desenho, então pra isso é necessário que se coloque tinta, um erro comum é achar que a ferida aberta irá manchar a pele, o que pode facilmente ser levado a sério durante o processo de tattoo, quando fluidos se misturam com tinta. Quando eu estava fazendo as primeiras tatuagens era comum que encontrasse dificuldade de entender como fixar a tinta na pele. Com o tempo entendi que tudo era uma questão de combinar bons materiais, uma boa motricidade fina e apoio de 45 ° para a tinta escorrer.

Outro erro que foi recorrente para mim era o de utilizar uma máquina direct querendo os resultados de uma máquina sem recuo, ou usando uma máquina com recuo, mas de bobina, pesada, para fazer traços com agulhas de calibre fino, querendo o resultado de uma máquina com recuo mais leve. Confundir as funcionalidades das máquinas na hora de tatuar pode trazer resultados inesperados e gerar frustração.

Após o entendimento sobre materiais, ficou mais empolgante pensar as possibilidades da tatuagem. Este trabalho parte de uma experiência *artográfica*, as informações contidas aqui foram levantadas com base na minha experiência enquanto artista pesquisador. Assim, espero trazer a arte da tatuagem ainda mais para o ambiente acadêmico.



Figura 52 Tattoos cicatrizadas feitas com direct e máquinas com recuo, o pontilhado foi feito com recuo, os traços e sombras com máquina de recuo. Alguns riscos no centro do desenho foram feitos com maquina direct. A palavra "aqui" foi feita com máquina de recuo.

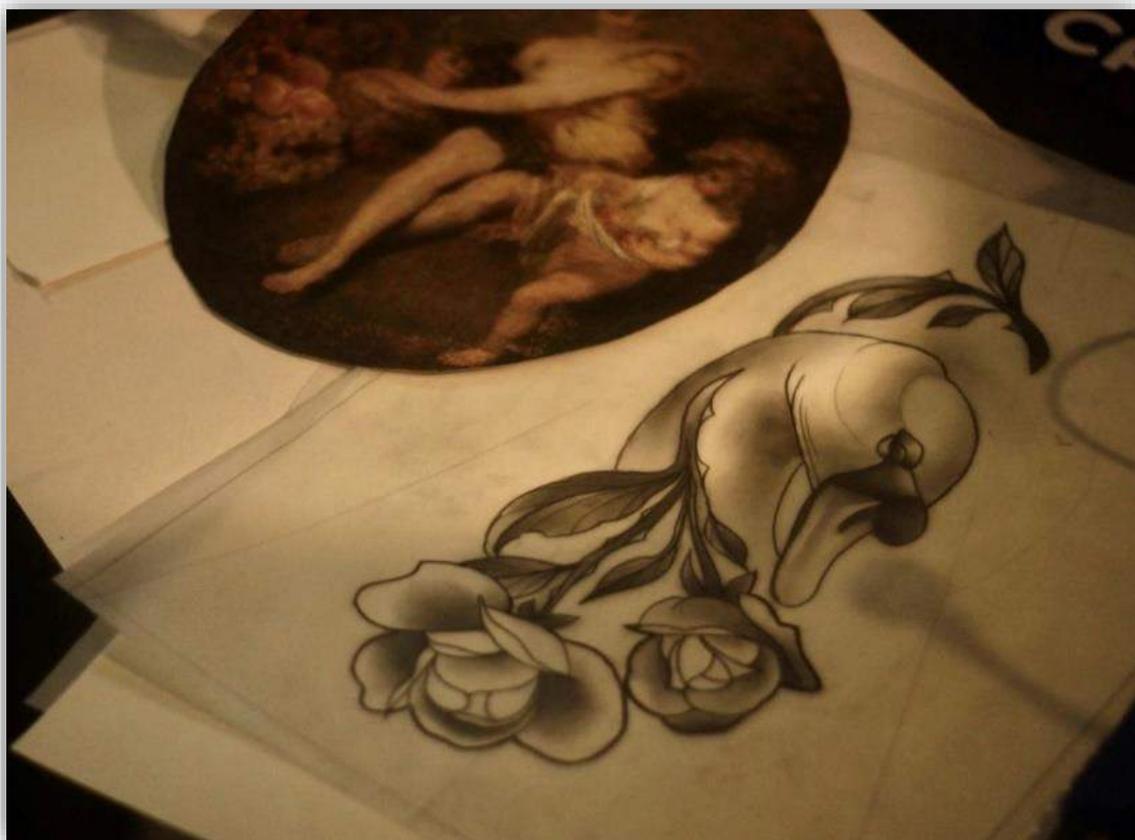


Figura 53 ilustração para tatuar. Os temas botânicos são bem recorrentes dentro do estilo neotradicional.

Referências.

- SAD, Breno Bitarello. **A tatuagem como processo**. Tese (Educação, Arte e História da Cultura), orient. Jane Mary Pereira de Almeida - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2931>
- IRWIN, Rita L.; DIAS, Belidson. **Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/R/Tografia**. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.
- JEHA, Silvana. **Uma história da tatuagem no Brasil**. São Paulo: Ed. Veneta, 2019.
- LISE, Michelle Larissa; GAUER, Gabriel José Chittó; NETO, Alfredo Cataldo. Tatuagem: Aspectos Históricos e Hipóteses Sobre a Origem do Estigma. **Brazilian Journal of Forensic Sciences - Medical Law and Bioethics**, Vol.2, n. 3, 2013. Disponível em: <https://www.bjfs.org/bjfs/index.php/bjfs/article/view/493>
- LELAND, Nita. **Exploring color workshop: 30th anniversary edition**. London/New York: North Light Books/Penguin, 2015.
- HUTLY, Moira. **Drawing in brush and ink**. New York: Taplinger Pub. Co., 1980.
- HALL, Stuart. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guaracira Lopes. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HILLBERRY, D. J. **Drawing realistic in textures pencil**. London/New York: North light books, 1999.
- SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. Curitiba: UTFPR, 2015.

- OLIVEIRA, Maria Ester Lima. Resenha de David Le Breton.
Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade. **Estudos de sociologia**, v.12. Recife, 2006, pp. 181-189.
- OLIVEIRA, Renata Couto de Azevedo de. Ser uma obra de arte ou usar uma obra de arte - Comoditização como Processo e Tatuagem. **IV Congresso Nacional de Administração e Contabilidade - AdCont 2015. Rio de Janeiro, 2015**. Disponível em:
<http://www.adcont.net/index.php/adcont/adcont2015/paper/viewFile/1702/422>
- WONG, Wucius. **Princípios da forma e desenho**. São Paulo: Martins fontes, 1993.